

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial selalu terlibat dengan orang lain. Psikologi seperti yang diketahui, adalah salah satu bidang ilmu pengetahuan yang paling populer. Sangat menarik untuk berbicara tentang keadaan mental, kecerdasan, dan kepribadian manusia. Maka dari itu, psikologi adalah bidang yang menarik untuk dipelajari. Psikologi secara harafiah memiliki arti ilmu tentang jiwa. Dalam psikologi diyakini bahwa tindakan dan aktivitas individu tidak muncul dengan sendirinya, melainkan akibat rangsangan yang bekerja pada individu tersebut. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) psikologi merupakan ilmu yang berhubungan terhadap proses mental yakni normal maupun abnormal dan berpengaruh terhadap perilaku. Ilmu yang dimaksud ini adalah ilmu pengetahuan yang menguraikan tentang gejala dan kegiatan jiwa, contohnya seperti konflik batin yang dialami oleh suatu karakter pada serial animasi atau bisa disebut juga sebagai anime.

Manusia sepanjang hidupnya akan selalu menghadapi berbagai macam konflik, salah satunya adalah konflik batin. Konflik batin bisa berlangsung dimanapun dan kepada siapapun, mengingat manusia akan selalu berinteraksi dengan lingkungan maupun manusia lain disekitarnya. Konflik batin dalam cerita berfungsi sebagai membuat cerita tersebut menjadi lebih menarik. Tanpa adanya konflik batin, cerita fiksi akan menjadi monoton dan tidak menimbulkan kesan bagi penikmatnya. Konflik batin adalah konflik yang terjadi pada tokoh di dalam dirinya.

Menurut Nurgiyantoro (2015: 181), adanya konflik yang sering terjadi dari waktu ke waktu. Munculnya konflik tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, adanya perselisihan dan perbedaan pendapat menyebabkan konflik itu selalu ada. Ini disebabkan karena terdapat pertentangan antara dua keyakinan, keinginan, maupun berbeda pilihan sehingga memicu keraguan dalam diri tokoh tersebut.

Hubungan antara konflik batin dengan sastra sangat erat kaitannya, karena sastra sering kali berfungsi sebagai media untuk mengeksplorasi dan memahami kompleksitas emosi manusia dan pergulatan psikologis. Melalui penggunaan karya sastra, seperti novel, film, drama, maupun anime, pengarang dapat menyelidiki konflik batin tokoh-tokohnya, memberikan pembaca maupun penontonnya wawasan tentang jiwa manusia dan berbagai tantangan yang dihadapi individu. Hal ini terlihat dalam anime *Toradora!* karya Yuyuko Takemiya, dimana tokoh utama mengalami gejolak batin yang mendalam yang menjadi fokus utama cerita. Dengan terlibat dalam konflik batin, para tokoh sastra, pembaca maupun penonton dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang emosi dan perilaku manusia.

Kajian psikologi sastra digunakan untuk menganalisis karya sastra. Psikologi dan sastra saling terkait karena keduanya mempelajari perilaku dan kehidupan manusia. Ini dikarenakan meskipun psikologi adalah bidang ilmu yang berbeda, keduanya memiliki hubungan yang erat satu sama lain. Jika membahas mengenai sastra, maka hal yang dibahas terkait dengan suatu karya, yaitu drama, puisi, film, novel, dan lain-lain. Jika membahas mengenai psikologi, maka hal yang akan dikaji mengenai sifat atau perilaku yang diperbuat oleh tokoh utama. Dalam kaitannya dengan sastra, psikologi adalah ilmu pembantu yang berkesinambungan

karena proses pemahaman karya sastra didasarkan pada ajaran-ajarannya maupun prinsip-prinsip psikologinya. Hal ini didukung oleh pendapat Atmadja (1986) yang menyatakan bahwa hubungan antara psikologi dengan sastra di satu sisi adalah bahwa suatu karya sastra dianggap sebagai hasil dari aktivitas manusia dan ekspresi manusia di satu pihak. Oleh karena itu diantara karya sastra dengan psikologi memiliki hubungan timbal balik, namun hubungan tersebut merupakan hubungan yang dapat dimengerti. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa secara ilmu, sastra bisa saling berhubungan dengan ilmu psikologi, yang dikenal dengan sebutan psikologi sastra.

Anime yang diangkat dalam skripsi ini adalah anime yang bergendre *Slice of life, romance, dan comedy*. Anime yang berjudul *Toradora!*, menceritakan tentang kehidupan para tokoh utama, yaitu Aisaka Taiga, Ryuuji Takasu, Kushieda Minori, Kawashima Ami, dan Kitamura Yuusaku. Seorang laki-laki yang bernama Ryuuji Takasu. Karena tatapan matanya yang tajam, semua orang mengira Takasu merupakan seorang berandalan, dan Takasu tidak mempunyai banyak teman. Namun, di balik penampilannya yang menakutkan, Takasu sebenarnya adalah laki-laki yang sangat baik hati. Saat Takasu sedang ada di rumahnya, Takasu seringkali memasak dan mengerjakan pekerjaan rumah di waktu ibunya sedang sibuk bekerja. Takasu memiliki teman sekelas yang bernama Kitamura Yuusaku. Kitamura ini merupakan ketua osis di sekolahnya. Takasu juga mempunyai seorang teman perempuan yang bernama Kawashima Ami. Ami merupakan seorang model majalah fashion yang tidak disangka memiliki kepribadian yang berbeda. Saat di depan laki-laki, Ami seolah-olah berperilaku imut dan lemah, padahal aslinya Ami orang yang sombong dan tidak seperti yang dilihat para laki-laki di sekolah. Takasu

menyukai seseorang yang bernama Kushieda Minori. Hal ini membuatnya bertemu dengan gadis kecil yang nakal bernama Aisaka Taiga. Taiga menyukai sahabat dari Takasu, yaitu Kitamura. Karena Taiga tidak yakin dengan dirinya, jadi Taiga meminta bantuan Takasu untuk bekerja sama demi bisa mendapatkan orang yang Taiga cintai. Bukannya rencana itu berhasil, tapi berujung menjadi saling mencintai satu sama lain.

Hal yang akan dianalisis adalah mengenai konflik yang dialami oleh Aisaka Taiga, Ryuji Takasu, Kushieda Minori, Kawashima Ami, dan Kitamura Yuusaku. Salah satu konflik yang dialami oleh Takasu dan Taiga, yaitu dimana teman-teman di sekolahnya tidak ada yang berani mendekati Takasu maupun berteman dengannya, dikarenakan Takasu memiliki paras wajah yang menyeramkan seperti berandalan, sehingga Takasu dijauhi oleh teman-teman satu sekolahnya dan Takasu sering mendapatkan kesan yang buruk disekolahnya. Kemudian Taiga tidak mendapatkan kasih sayang dari kedua orang tuanya. Ibu dan Ayah Taiga sudah bercerai sewaktu Taiga masih kecil. Setiap Taiga ada pentas di acara festival sekolah, Ayahnya sama sekali tidak pernah melihatnya tampil. Taiga selalu kesepian di apartemennya karena Taiga hanya hidup sendiri tanpa kedua orang tuanya.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa skripsi ini akan mengkaji konflik batin yang dialami oleh karakter utama dalam anime *Toradora!* menggunakan teori psikologi sastra menurut Sigmund Freud. Teori psikologi sastra menurut Sigmund Freud adalah salah satu teori yang sering dipakai dalam meneliti suatu karya sastra yang menekankan jika manusia itu sesungguhnya memiliki alam sadar dan alam tak sadar. Freud memaparkan bahwa

kepribadian manusia dibagi dalam 3 struktur kepribadian, yakni *id*, *ego*, dan *superego*, yang dimana tiga struktur kepribadian ini berkaitan satu sama lain dan apabila ada ketegangan antara *id*, *ego*, dan *superego* maka dari itu dapat memicu konflik dari dalam diri seseorang (Minderop, 2018:21). Terdapat beberapa ciri-ciri tanda konflik batin yang terjadi pada karakter utama dalam anime *Toradora!*, yaitu Aisaka Taiga, Ryuuji Takasu, Kushieda Minori, Kawashima Ami, dan Kitamura Yuusaku yaitu seperti munculnya rasa trauma, kecemasan, ragu akan kepercayaan diri maupun tindakannya, dan juga ketakutan. Hal ini menjadi alasan memilih psikologi sastra sebagai landasan teori skripsi ini.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, skripsi ini menganalisis konflik batin yang dialami oleh Aisaka Taiga, Ryuuji Takasu, Kushieda Minori, Kawashima Ami, dan Kitamura Yuusaku dalam anime *Toradora!* karya Yuyuko Takemiya. Teori psikologi sastra menurut Sigmund Freud digunakan sebagai metode penelitian dalam menganalisis konflik batin yang dialami oleh kelima tokoh yang disebutkan sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Bentuk-bentuk konflik batin apa sajakah yang dialami tokoh utama dalam anime *Toradora!*?
2. Faktor-faktor apa sajakah yang menyebabkan terjadinya konflik batin yang dialami tokoh utama dalam anime *Toradora!*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, adapun tujuan dari skripsi ini, adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis bentuk-bentuk konflik batin yang dialami oleh Aisaka Taiga, Ryuuji Takasu, Kushieda Minori, Kawashima Ami, dan Kitamura Yuusaku dalam anime *Toradora!*.
2. Menganalisis faktor penyebab konflik batin yang dialami oleh Aisaka Taiga, Ryuuji Takasu, Kushieda Minori, Kawashima Ami, dan Kitamura Yuusaku dalam anime *Toradora!*.

1.4 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup skripsi, maka skripsi ini difokuskan pada analisis konflik batin yang terjadi pada kelima tokoh utama dalam anime *Toradora!* karya Yuyuko Takemiya dengan menggunakan teori psikologi sastra menurut Sigmund Freud.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil skripsi ini terdiri dari dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Skripsi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan khususnya dalam tinjauan psikologi sastra serta dijadikan bahan referensi lebih lanjut dalam objek skripsi berupa anime.

1.5.2 Manfaat Praktis

Skripsi ini dapat meningkatkan minat pemerhati sastra mengenai animasi Jepang, dapat membantu pembaca dalam memahami konflik yang dialami oleh tokoh utama dalam anime *Toradora!* dalam unsur psikologi sastra, dan memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti tentang konflik batin yang dialami oleh tokoh utama.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini memberikan pemaparan tentang skripsi yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan data-data yang telah berhasil dikumpulkan, sejauh ini belum pernah ada yang meneliti anime *Toradora!* karya Yuyuko Takemiya dengan menggunakan analisis psikologi sastra. Namun, terdapat beberapa skripsi sebelumnya yang meneliti mengenai film animasi dengan menggunakan psikologi sastra dari teori Sigmund Freud.

Penelitian yang dilakukan oleh Lusi (2017), berupa artikel yang berjudul “Sikap Tsundere Tokoh Aisaka Taiga Dalam Komik *Toradora* Karya Yuyuko Takemiya” dalam manga memaparkan tentang sikap *tsundere* yang ada dalam tokoh utama manga *Toradora!* yaitu Aisaka Taiga dengan menggunakan teori psikologi behaviorisme dari B.F. Skinner. Artikel Lusi ini membahas tentang sikap *tsundere* pada tokoh utama yang bernama Aisaka Taiga. Penelitian Lusi ini di analisis dengan teori psikologi sastra. Manga *Toradora!* menjadi objek sumber data dalam skripsi ini. Teknik simak catat menjadi teknik pengumpulan data yang digunakan. Metode deskriptif-kualitatif merupakan analisis yang digunakan. Adapun penyajian hasil analisis data yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode informal (bentuk deskriptif). Berdasarkan hasil analisis ditemukan jika Aisaka Taiga memiliki sikap *tsundere* berupa *tsundere ojou*, yaitu apa yang diutarakan tidak sesuai dengan yang dirasakan olehnya, dimana pada awalnya Taiga

bersikap kasar, pemaarah, dan tidak acuh kemudian perlahan sikapnya berubah menjadi mulai menunjukkan perasaan yang peruh dengan kasih sayang, namun ia tetap terus menyangkalnya dan menyembunyikannya.

Perbandingan artikel Lusi dengan skripsi yang dilakukan, penelitian dalam artikel Lusi yang berjudul “Sikap Tsundere Tokoh Aisaka Taiga Dalam Komik *Toradora* Karya Takemiya Yuyuko” juga memiliki persamaan yang sama, yaitu sama-sama mengkaji permasalahan tokoh utama dalam cerita, dan sama-sama menggunakan sumber data *Toradora!*. Penelitian dalam artikel Lusi juga mempunyai perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan ini, yakni membahas mengenai sikap *tsundere* tokoh utama Aisaka Taiga, sedangkan skripsi ini mengkaji konflik batin yang dialami tokoh utama. Penelitian yang dilakukan Lusi hanya menganalisis satu tokoh saja, sedangkan skripsi ini menganalisis 5 tokoh. Sumber data yang digunakan yaitu berupa manga atau komik, sedangkan skripsi ini menggunakan sumber data adaptasi anime dari komik. Perbedaan terakhir adalah teori yang digunakan adalah teori psikologi behaviorisme dari B.F. Skinner, sedangkan skripsi ini menganalisis teori psikologi sastra dari Sigmund Freud.

Penelitian skripsi Alum (2020) yang berjudul “Analisis Konflik Batin Tokoh Utama Pada Drama 35 Sai No Koukousei Sutradara Ohiro Futoshi” mengkaji tentang konflik batin yang dialami oleh tokoh utama dalam drama, dan disutradarai oleh Ohiro Futoshi. Penelitian Alum ini menggunakan metode pengumpulan dan analisis data lanjutan catat. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data, dan metode informal digunakan untuk menyajikan hasil analisis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alum dapat disimpulkan bahwa konflik batin yang terjadi pada tokoh utama begitu kuat,

terutama *id* yang lebih sering menonjol dalam mengambil keputusan. Konflik batin yang dihadapi tokoh utama terdapat delapan bentuk, yakni; keraguan, kekecewaan, depresi, penyesalan, ketakutan, kesedihan dan tekanan. Sekaligus ada tiga unsur yang menyebabkan tokoh utama mengalami konflik batin, yakni faktor lingkungan, keluarga, dan sahabat.

Persamaan penelitian skripsi Alum dengan skripsi ini, yakni menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh utama dan juga menggunakan teori psikologi sastra yang dikemukakan oleh Sigmund Freud sebagai landasan teori untuk penelitian. Perbedaan terletak dalam sumber data, penelitian Alum menggunakan film non-animasi sebagai sumber data, sementara skripsi ini menggunakan film animasi sebagai sumber data.

Penelitian skripsi berikutnya yang dilakukan oleh Meizora (2021) berjudul “Konflik Batin Karakter Kibitsuju Muzan Dalam Manga Kimetsu no Yaiba”. Penelitian Meizora ini melihat Muzan sebagai tokoh antagonis pada manga Kimetsu no Yaiba, serta konflik batin yang dialami dan pemicunya. Lalu di antara konflik batin yang dihadapi tokoh Muzan adalah ketakutan dalam menentukan pilihan, kekhawatiran akan tujuannya, dan penolakan terhadap kenyataan. Konflik batin yang timbul dalam tokoh Muzan disebabkan oleh konflik batin yakni di antaranya *id*, *ego*, dan *superego* yang saling berlawanan, serta kurangnya fungsi *superego* tokoh Muzan untuk memutuskan pilihan. Data dikumpulkan melalui observasi dan simak catat. Analisis data yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif. Untuk menyampaikan hasil analisis data yang dilakukan, digunakan metode informal.

Penelitian Meizora dengan skripsi ini sama-sama mengeksplorasi konflik batin tokoh dengan menggunakan teori psikologi sastra Sigmund Freud. Namun, objek yang digunakan berbeda, yakni anime *Kimetsu no Yaiba*, sedangkan skripsi ini menggunakan sumber data anime *Toradora!*. Penelitian Meizora menentukan manga atau komik sebagai objek penelitian, sementara skripsi ini menggunakan anime sebagai objek penelitian.

Penelitian skripsi yang terakhir yang dilakukan oleh Laksmi (2023), yang berjudul "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 penelitian Laksmi. Data yang digunakan dalam penelitian Laksmi berupa dialog dan gambar dari film *Kono Sekai no Katasumi ni*, yang menunjukkan aspek konflik batin. Data dikumpulkan melalui teknik 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 tokoh Suzu mengalami konflik batin yang terdiri dari kekecewaan, keraguan, kesedihan, depresi, keputusan, ketakutan, kebimbangan, rasa malu, kekhawatiran, dan rasa bersalah. Sedangkan di sisi lain, faktor-faktor yang mendorong konflik batin tokoh Suzu adalah kebutuhannya akan aktualisasi diri, rasa aman, dan rasa cinta dan kasih sayang.

Sebagai perbandingan antara skripsi ini dengan penelitian skripsi Laksmi yang berjudul "Konflik Batin Tokoh Utama Suzu Dalam Film *Kono Sekai no Katasumi Ni* Karya Sunao Katabuchi". Penelitian yang dilakukan oleh Laksmi

mengkaji konflik batin pada satu tokoh utama, sedangkan skripsi ini mengkaji konflik batin lima tokoh utama. Laksmi menggunakan film *Kono Sekai no Katasumi ni* sebagai sumber data, dan penelitian ini menggunakan anime *Toradora!* sebagai sumber data. Persamaan skripsi ini dan penelitian Laksmi ialah menggunakan teori psikologi sastra Sigmund Freud.

2.2 Konsep

Konsep adalah suatu gagasan atau konsep umum yang digunakan untuk menjelaskan dan memahami sesuatu yang ada dalam pikiran manusia. Konsep dapat diperoleh melalui observasi, pengukuran, pengalaman, atau praktik, dan dapat digunakan untuk mengatur dan memahami informasi secara lebih sistematis. Konsep yang digunakan dalam skripsi ini antara lain konflik batin, tokoh utama, dan anime. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing konsep:

2.2.1 Konflik Batin

Konflik dalam bahasa Jepang disebut 葛藤 (*kattou*) yang artinya dijelaskan dalam sebuah kamus bahasa Jepang daring “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、そのいづ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 merupakan adanya suatu pertentangan pada motivasi, keinginan, emosi, dan lainnya dalam pikiran seseorang yang membuat ragu untuk memilih yang mana’

(Sumber: goo 辞書)

Konflik terjadi karena adanya sebuah pertentangan dalam suatu cerita, seperti pertentangan antara para tokoh yang berdasarkan kekuatan atau latar belakang tokoh tersebut (KBBI: 2018: 1-9). Adanya perbedaan kepentingan yang berbeda dapat menyebabkan konflik, yang pada akhirnya menghasilkan berbagai pertentangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konflik merupakan keadaan yang dimana terjadi ketegangan yang muncul karena terdapat kotradiksi pada keinginan, emosi, ekspektasi, dan motif pada satu tokoh yang terjadi di dalam dirinya, baik karena adanya keterkaitan dengan tokoh lainnya, keadaan, maupun dengan dirinya sendiri. Konflik batin atau yang juga dikenal dengan sebutan konflik psikologis adalah pertentangan yang dialami oleh seorang tokoh dalam dirinya sendiri, yaitu didalam hati, jiwa, serta pikiran (Nurgiyantoro, 2017:178). Konflik batin muncul akibat dihadapkannya manusia pada dua pilihan atau lebih dalam hidupnya, namun mengalami kebingungan untuk memutuskan mana yang terbaik dari pilihan-pilihan itu.

2.2.2 Tokoh Utama

Tokoh merupakan seseorang yang bertindak sebagai pelaku dalam cerita fiktif maupun drama (Nurgiyantoro, 2017:247). Pada umumnya, tokoh dalam suatu cerita memiliki perwujudan manusia, tetapi tokoh juga dapat berupa binatang maupun hewan yang bertingkah layaknya seperti manusia. Tokoh utama merupakan pusat dari suatu cerita dan menjadi yang paling sering dikisahkan, sehingga tokoh utama memberikan pengaruh yang besar dalam berkembangnya plot cerita tersebut (Nurgiyantoro, 2017:259). Karena perannya sebagai pusat cerita, tokoh utama muncul atau tampil sejak awal sampai akhir.

Tokoh utama dalam kamus bahasa Jepang daring “コトバンク”

(*kotobanku*) diartikan sebagai:

主人公と言うのは事件または小説、戯曲、映画などの中心人物。ヒーローまたはヒロイン。

Shujinkou to iu wa jiken matawa shousetsu, gikyoku, eiga nado no chuushin jinbutsu. Hiirou matawa hiiroin.

“Tokoh utama adalah tokoh sentral dalam sebuah kejadian atau peristiwa dalam novel, drama, film, dan lain-lain. Pahlawan atau tokoh protagonist wanita”.

(Sumber: コトバンク)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008:832), peran utama dalam sebuah cerita disebut tokoh utama. Penokohan dalam karya sastra bisa berupa sebuah penokohan yang di rekayasa, namun para tokoh tersebut memiliki peranannya masing-masing sehingga tetap dibutuhkan dalam suatu cerita. Ketika memainkan peran, para tokoh harus mendalami peran yang diambil agar para pembaca dapat memahami isi cerita tersebut, Menurut Aminuddin dalam Milawasri (2017: 89). Tokoh yang dimaksud adalah Aisaka Taiga, Ryuuji Takasu, Kawashima Ami, Kushieda Minori dan Kitamura Yuusaku sebagai tokoh utama.

2.2.3 Anime

Anime merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *animation*, yang dilafalkan dalam bahasa Jepang *animeeshon* (アニメーション) lalu disingkat menjadi anime (Ashecraft, 2021). Anime adalah sebuah film yang merupakan karya yang dibuat oleh tangan manusia berupa gambar yang bergerak. Anime pada awalnya terbuat dari berlembar-lembar kertas yang digambar, yang kemudian

diputar untuk menghasilkan efek gambar bergerak. Animasi adalah transformasi visual yang berlangsung sepanjang waktu yang mempengaruhi proses pembuatan perencanaan multimedia beserta halaman web. Animasi atau yang biasa dikenal dengan anime menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sebuah acara hiburan televisi yang berupa bentuk rangkaian gambar maupun lukisan yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga terlihat di layar televisi menjadi sebuah gambar yang bergerak.

2.3 Landasan Teori

Landasan teori berkaitan dengan teori yang digunakan dalam melakukan sebuah penelitian yang berfungsi sebagai dasar dalam merumuskan hipotesis serta menjadi referensi untuk menyusun alur dari penelitian (Sugiyono, 2016: 213). Skripsi ini membahas tentang konflik batin antara tokoh utama dengan tokoh-tokoh lainnya pada anime *Toradora!*, sehingga digunakan teori psikologi sastra oleh Sigmund Freud. Berikut pembahasan dari teori tersebut:

2.3.1 Psikologi Sastra

Psikologi sastra bukan bertujuan untuk memecahkan berbagai masalah psikologis. Sebaliknya psikologi sastra mempunyai tujuan untuk memahami aspek kejiwaan yang ditemukan dalam karya sastra. Menurut Sigmund Freud dalam (Endraswara, 2008:16) psikologi sastra merujuk pada hubungan antara psikologi dan karya sastra. Karena dapat memahami dan mengerti bagaimana jiwa manusia bekerja, maka dari itu psikologi sastra jika dipelajari hampir sama dengan mempelajari bagian dalam diri manusia.

Sigmund Freud dalam (Endraswara, 2008:72-73) juga mengatakan bahwa psikologi sastra didefinisikan sebagai bidang studi sastra yang melihat sebuah karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan, tidak cukup hanya dengan mempelajari bagian jiwa yang sadar maupun tingkah laku yang tampak. Menurut Freud dalam (Minderop, 2018:21-22) itu sendiri untuk mempelajari sebuah proses kehidupan jiwa manusia terdapat tiga pembagian sistem kejiwaan, yakni adalah *id*, *ego*, beserta *superego*. Kemudian Freud juga membahas mengenai pembagian psikisme manusia, yang pertama *id*: sebagai sumber energi psikis yang berada pada bagian tak sadar, yang kedua *ego*: yang berfungsi sebagai penengah yang mendamaikan larangan *superego* yang berada di antara bagian alam sadar dan sebagian lagi berada pada bagian alam tak sadar, dan yang terakhir *super ego*: yang berada pada bagian alam sadar dan sebagiannya lagi berada pada bagian alam tak sadar. Struktur kepribadian terdiri atas tiga sistem yaitu:

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

Superego juga tugasnya menentukan sesuatu yang baik atau buruk dalam menentukan pilihan.

Melalui definisi struktur kepribadian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dipahami bahwa manusia dapat mengalami konflik batin jika adanya pertentangan antara *id*, *ego*, dan *superego* yang menimbulkan emosi pada diri di dalamnya. Pemaparan struktur kepribadian Sigmund Freud memiliki hubungan yang erat dengan timbulnya konflik batin. Hal ini bisa disebabkan karena *id* pada manusia yang tidak bisa terpuaskan atau tercapai dengan baik. Konflik itu sendiri merupakan situasi yang dimana dua orang atau lebih yang tidak setuju terhadap hal-hal atau situasi yang berhubungan dengan keadaan yang kurang menyenangkan. Seseorang yang memiliki *ego* yang lemah, maka akan mengalami konflik batin.

Selain itu emosi juga memiliki hubungan yang erat dengan kondisi psikis seseorang yang dapat mempengaruhi *id*, *ego*, dan *superego* miliknya. Kesedihan, kemarahan, kegembiraan, maupun ketakutan sering kali dinilai sebagai emosi yang paling dasar dimana timbulnya perasaan-perasaan itu sangat berkaitan erat dengan tingkah laku yang menimbulkan dan menyebabkan meningkatkan ketegangan (Krech dalam Minderop, 2018:39-40). Rasa benci mempunyai hubungan yang dekat dengan keamarahan, perasaan cemburu, dan perasaan iri hati. Emosi diklasifikasikan menjadi 7 bagian, yaitu sebagai berikut: (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 menimbulkan 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.

Karakter dan konflik batin mempunyai kaitan yang sangat erat. Kaitan antara karakter dan konflik batin terletak pada pengaruh karakter seseorang terhadap langkah-langkah yang diambil untuk menyelesaikan suatu konflik. Motivasi setiap orang dalam menyelesaikan suatu masalah ditentukan oleh karakternya masing-masing.

2.3.2 Teori Kebutuhan

Konflik batin dalam diri seseorang bisa berlangsung karena terdapat kebutuhan yang tidak dapat 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 kecenderungan 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*, yaitu 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 agar mengetahui bagaimana rasanya memiliki.
4. *Kebutuhan rasa penghargaan*. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan terhadap penghargaan dari orang-orang dan masyarakat di sekitarnya. Pemenuhan akan kebutuhan ini didasari oleh adanya reputasi, kekaguman, status, popularitas, prestise atau kesuksesan. Apabila seseorang mengalami sebuah perasaan

penghargaan dalam dirinya, maka orang itu 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.

Melalui penjelasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, akan dijadikan dasar dalam mengkaji konflik batin yang dialami oleh tokoh utama sepanjang cerita. Teori psikologi sastra oleh Sigmund Freud akan dipakai untuk memecahkan permasalahan yang terkait dengan rumusan masalah pertama dan teori faktor konflik batin oleh Sigmund Freud akan dipakai untuk memecahkan permasalahan yang terkait dengan rumusan masalah kedua.

