

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu hasil karya manusia yang bersifat imajinatif adalah karya sastra. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Sukmara,2018) yang mengatakan karya sastra sebagai karya imajinatif dan kreatif yang dibuat oleh pengarang. Karya sastra terbagi atas puisi, prosa, drama dan lainnya. Namun, seiring berjalannya waktu dan majunya teknologi, karya sastra terus berkembang sesuai zaman. Di era modern ini, telah muncul banyak karya sastra yang mencerminkan kreativitas para penulis salah satunya adalah anime. Anime adalah kata serapan bahasa Jepang yaitu *animation* yang berarti animasi. Anime memiliki gaya animasi yang dipengaruhi oleh gambar komik (*manga*). Menurut Sayekti (dalam Maulana, 2020) anime dapat dikategorikan sebagai karya sastra karena didalamnya terkandung pesan yang sama seperti film/drama.

Berbicara mengenai anime, salah satu anime yang menarik untuk ditonton adalah serial anime Netflix yang berjudul *Japan Sinks 2020*. Anime ini menarik untuk ditonton karena telah meraih penghargaan *Jury Award* di *Annecy*. Sutradara dari anime ini adalah Masaaki Yuasa yang selalu dikenal dengan gayanya yang bebas dan liar. Beliau lahir pada tanggal 16 maret 1965 di Fukuoka dan masih aktif menjadi animator, sutradara, dan penulis naskah hingga sekarang. Beberapa karyanya yang dikenal adalah *Kaiba*, *The Tatami Galaxy*, *Ride Your Wave*, *Devilman Crybaby* dan anime yang diteliti yaitu *Japan Sinks 2020*. Anime *Japan Sinks 2020* berjumlah sepuluh episode dengan menyajikan cerita mengenai Jepang dilanda bencana besar setelah olimpiade Tokyo 2020. Anime ini menceritakan

mengenai perjuangan bertahan hidup keluarga dalam menghadapi rentetan bencana alam. Cerita anime ini berawal ketika terjadi gempa berskala 5 SR di Tokyo. Akibat dari gempa tersebut membuat rumah Ayumu dan seluruh rumah penduduk lainnya hancur sehingga mereka harus mengungsi ke tempat yang lebih aman. Di tengah kekacauan akibat bencana alam yang terjadi ini, Ayumu dengan keluarganya berupaya bertahan hidup dan melarikan diri dari kota Tokyo menuju tempat yang lebih aman. Sayangnya, bencana alam terus terjadi tanpa henti mengakibatkan Ayumu dan Go harus berhadapan dengan kemungkinan hidup atau mati.

Akibat menghadapi kemungkinan tersebut, Ayumu mengalami konflik batin seperti sebagai berikut:



Gambar 1 Ayumu gelisah memikirkan keluarga

Data 1

歩む :みんな。。ファイトファイト！うちに戻ればきっといる！

(*Japan Sinks 2020*, episode 1 14:16-14:33)

Ayumu :Minna.. Faito Faito! Uchi ni modoreba kitto iru!

Ayumu :Semuanya.. semangat! Semangat! Apabila aku kembali ke rumah mereka pasti ada!

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa Ayumu sedang memegang *smartphonenya* sembari menunjukkan ekspresi menutup mata seolah menunjukkan bahwa dia mulai dihantui oleh pikirannya sendiri terhadap kemungkinan keluarganya telah tiada. Namun di sisi lain dia juga tetap ingin mempercayai bahwa keluarganya masih hidup hingga saat ini. Hal tersebut mengindikasikan bahwa Ayumu mengalami konflik batin berupa kebingungan yang melanda diri dalam meyakini keberadaan keluarganya. Situasi konflik batin dapat terjadi ketika seseorang berada di situasi harus memilih dari beberapa pilihan yang dapat membuat manusia kebingungan dalam menentukan keputusannya.

Konflik batin yang dirasakan oleh Ayumu ataupun Go mempunyai dampak yang signifikan terhadap kondisi emosional dan mentalnya. Kehidupannya yang menuntut untuk terus bertahan hidup sering kali dihadapkan dengan beberapa pilihan yang harus dipilih di antara salah satunya, hal tersebut sering menjadi faktor penunjang terjadinya konflik batin bagi Ayumu dan Go. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia konflik batin adalah konflik yang terjadi akibat adanya dua gagasan ataupun lebih yang keinginannya saling bertentangan untuk menguasai diri seseorang sehingga dapat mempengaruhi tingkah laku. Sehingga dapat diketahui bahwa konflik batin dapat berdampak bagi diri seseorang.

Maka dari itu melalui penelitian pada anime *Japan Sinks 2020*, peneliti bertujuan untuk mencari tahu beberapa adegan yang menggambarkan adanya bentuk konflik batin berdasarkan teori Kurt Lewin yang terbagi atas tiga bentuk konflik batin yaitu mendekat-mendekat, mendekat-menjauh, menjauh-menjauh. Serta bagaimana dampak yang ditunjukkan oleh tokoh akibat adanya konflik batin di dalam dirinya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

mengenai bentuk konflik batin dan dampaknya bagi tokoh utama dalam *anime Japan Sinks 2020* karya Masaaki Yuasa berlandaskan teori Kurt Lewin.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.) Apa saja bentuk konflik batin pada tokoh utama dalam anime *Japan Sinks 2020* karya Masaaki Yuasa?
- 2.) Apa saja dampak konflik batin pada tokoh utama dalam anime *Japan Sinks 2020* karya Masaaki Yuasa?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.) Mendeskripsikan bentuk konflik batin yang terdapat pada tokoh utama dalam anime *Japan Sinks 2020* karya Masaaki Yuasa.
- 2.) Mendeskripsikan dampak konflik batin yang terdapat pada tokoh urama dalam anime *Japan Sinks 2020* karya Masaaki Yuasa.

1.4. Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan manfaat penelitian secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pembaca dalam memahami tentang konflik batin dalam anime *Japan Sinks 2020* karya Masaaki Yuasa. Melalui hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah

khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi sastra dan sebagai pembuktian bahwa tiap karya sastra tidak hanya sebagai bahan hiburan semata namun dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat bagi penikmat karya sastra Jepang khususnya anime untuk mempermudah pemahaman mengenai konflik batin pada tokoh utama dalam anime *Japan Sinks* 2020. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan juga bermanfaat sebagai bentuk apresiasi terhadap karya sastra Jepang melalui analisis sastra fiksi.

1.5. Tinjauan Pustaka

Agar menghindari terjadinya kesamaan terhadap penelitian yang telah dilakukan, sebuah penelitian harus memberikan tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka adalah sebagai pedoman dalam melakukan penelitian. Maka dari itu pada tinjauan pustaka ini, peneliti menjelaskan mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan dan memiliki kemiripan tema, namun menggunakan objek ataupun teori yang berbeda.

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Ais (2017) dengan judul “Konflik Batin Tokoh Ibu dalam Anime Ookami Kodomo no Ame to Yuki Karya Hosoda Mamoru”. Melalui penelitian ini Ais menerapkan metode kepustakaan dengan menggunakan teori struktural dan konflik batin oleh Kurt Lewin. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa tokoh ibu dalam anime tersebut mengalami konflik mendekat-mendekat, konflik menghindar-menghindar dan konflik mendekat-menghindar. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Ais terdapat pada objek formal yang diterapkan yaitu konflik batin

dengan teori Kurt Lewin. Sementara untuk perbedaannya terdapat pada metode dan objek material yang dikaji.

Penelitian kedua yaitu penelitian oleh Asrori (2019) yang berjudul “Konflik Batin Pada Tokoh Shinichi Izumi dan Tokoh Migi dalam *Anime Kiseijuu: Sei no Kakuritsu* Karya Hitoshi Iwaaki”. Penelitian yang dilakukan oleh Asrori menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan pendekatan psikologi sastra dengan teori konflik batin oleh Kurt Lewin sebagai acuannya. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa tokoh Shinichi Izumi mengalami dua bentuk konflik batin yaitu konflik mendekat-menjauh dan konflik menjauh-menjauh serta faktornya berupa faktor biologis dan temporal.

Persamaan penelitian Asrori dengan penelitian ini terdapat pada metode dan teori yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif dan konflik batin oleh Kurt Lewin. Sementara perbedaannya terdapat pada objek material yang digunakan dan salah satu tujuan dari penelitian Asrori, yaitu untuk mendeskripsikan faktor penyebab konflik batin sedangkan salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak dari konflik batin.

Penelitian ketiga adalah penelitian oleh Adam (2020) dengan judul “Konflik Batin Tokoh Imamura Kazuki dalam Novel *Zettai Seigi* Karya Akiyoshi Rikako Kajian Psikologi Sastra”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan psikologi sastra menggunakan teori konflik batin oleh Kurt Lewin. Hasil dari penelitian ini terdapat beberapa kesimpulan yaitu bentuk konflik batin pada tokoh Kazuki berupa konflik mendekat-menjauh, dan konflik menjauh-menjauh. Selanjutnya faktor penyebab konflik batin berupa faktor personal.

Terakhir, dampak konflik batin yang menyebabkan perubahan sikap pada pribadi Kazuki.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Adam dengan penelitian ini terdapat pada bagian pendekatan psikologi sastra dengan menggunakan teori konflik batin oleh Kurt Lewin. Sementara perbedaannya terdapat pada objek material yang digunakan.

Penelitian keempat yaitu penelitian oleh Alfiati (2022) yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu dalam Anime *Fate/Zero* Karya Urobuchi Gen (Kajian Psikologi Sastra”. Penelitian ini menggunakan metode psikologi sastra dengan dua teori penunjangnya yaitu teori unsur naratif oleh Himawan Pratista dan teori konflik oleh Kurt Lewin. Penelitian ini menghasilkan bahwa konflik batin yang dialami oleh tokoh Emiya Kiritsugu meliputi konflik tipe 1, tipe 2 dan tipe 3.

Persamaan antara penelitian Alfiati dengan penelitian ini terdapat pada objek formalnya yaitu konflik batin pada tokoh. Sementara perbedaannya terdapat pada objek material yang mana penelitian Alfiati menggunakan anime *Fate/Zero* sementara penelitian ini menggunakan anime *Japan Sinks 2020*.

Penelitian kelima yaitu penelitian yang dilakukan oleh Jhorgi (2024) dengan judul “Konflik Batin Tokoh Sakiko dalam Novel *Shakunetsu* Karya Akiyoshi Rikako”. Penelitian ini menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin dan analisis struktural. Hasil dari penelitian ini yaitu konflik batin yang dialami oleh Sakiko dalam novel terdiri atas konflik mendekat-mendekat, konflik mendekat-menjauh dan konflik menjauh-menjauh dengan beberapa dampak pada pribadi Sakiko berupa kebencian, rasa bersalah dan gelisah.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Jhorgi dengan penelitian ini yaitu adanya kesamaan objek formal berupa teori konflik batin Kurt Lewin dan analisis unsur intrinsik. Sementara perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Jhorgi terdapat pada objek material yang mana penelitian ini menggunakan anime *Japan Sinks 2020*, sementara penelitian Jhorgi menggunakan novel *Shakunetsu*.

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut maka dapat dilihat perbedaan dan kesamaan yang telah diuraikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai konflik batin pada tokoh utama dalam *anime Japan Sinks 2020* belum pernah dilakukan. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konflik batin yang terdapat pada tokoh utama dalam *anime Japan Sinks 2020*.

1.6. Landasan Teori

1.6.1 Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah dua aspek pengetahuan yang berbeda namun dapat memiliki berbagai keterkaitan. Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang menganalisis sikap maupun tingkah laku dan proses mental manusia (Jatman, 1985). Pada umumnya psikologi digunakan seorang pengarang dalam menentukan karakter dari tokoh untuk jalan cerita suatu karya sastra. Sementara sastra merupakan tulisan yang dalam hal ini merujuk pada suatu karya sastra dengan penulisan yang indah. Sehingga dapat diketahui bahwa psikologi sastra adalah kajian terkait sastra yang bersumber pada aktivitas kejiwaan tokoh yang ada di dalam karya sastra, maupun aktivitas kejiwaan pengarang yang menciptakan atau pembaca sebagai penikmat suatu karya sastra.

Berlandaskan pendapat dari Wellek dan Warren (1995) psikologi sastra memiliki empat pilihan penelitian. Pertama yaitu penelitian terhadap pengarang yang cenderung mengenai psikologi seni dan peneliti berusaha memahami keadaan kejiwaan seorang pengarang ketika membuat karya sastra. Kedua, penelitian proses kreatif terkait kejiwaan yang membahas mengenai langkah-langkah psikologi dalam menunjukkan karya sastra sebagai fokus. Ketiga yaitu penelitian terkait hukum-hukum psikologi yang digunakan pada suatu karya sastra. Studi ini dapat mengarah pada teori-teori psikologi di dalam karya sastra. Terakhir, yaitu penelitian terkait dampak psikologi sastra kepada pembaca yang mengarah kepada aspek pragmatik psikologis terhadap penikmat karya sastranya.

Penelitian ini merujuk pada pendekatan studi ketiga yang mengintegrasikan hukum-hukum psikologi dalam analisis karya sastra dengan fokus pada anime Japan Sinks 2020 sebagai objek kajiannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami konflik batin yang dialami oleh tokoh-tokoh dalam anime tersebut dengan menggunakan kerangka hukum psikologis untuk analisis yang lebih dalam.

1.6.2 Unsur-unsur Intrinsik

Setiap karya sastra seperti novel, cerpen, film, maupun anime memiliki unsur-unsur yang membangun jalan terjadinya suatu peristiwa. Unsur-unsur tersebut merupakan salah satu faktor utama terciptanya suatu karya sastra yang terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik (Nurgiyantoro, 2009:23). Unsur intrinsik adalah salah satu unsur yang berasal dari dalam suatu karya sastra itu sendiri. Di dalam penelitian ini unsur intrinsik yang dibahas terdiri atas tokoh dan penokohan, latar, dan alur.

1. Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam karya sastra. Melalui tokoh dalam karya sastra, penulis dapat menyampaikan apa yang ingin disampaikan baik itu pesan, moral ataupun hal penting yang ingin disampaikan kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2002:165).

Menurut Nurgiyantoro, tokoh dapat dibedakan menjadi beberapa jenis apabila dinilai berdasarkan segi peranan, fungsi dan wataknya yaitu sebagai berikut:

1. Tokoh utama dan tokoh tambahan

Tokoh utama merupakan kunci dalam cerita. Dia adalah pusat dari jalannya cerita pada karya sastra. Tokoh utama dapat berjumlah satu ataupun lebih dari satu. Tokoh utama dengan peran yang paling penting dapat disebut sebagai tokoh inti atau tokoh pusat. Sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sesekali ataupun beberapa kali dalam karya sastra. Frekuensi munculnya tokoh tambahan di dalam suatu karya sastra umumnya relatif rendah. Meskipun begitu kehadiran tokoh tambahan dapat membantu cerita dan perwatakan dari tokoh utama. Jumlah dari tokoh tambahan bisa satu ataupun lebih, tergantung pada kaitan serta sumbangan mereka dalam menunjukkan tokoh utama dan jalan cerita

2. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Tokoh protagonis memiliki peran sebagai tokoh yang sesuai dengan pandangan dan harapan pembaca. apabila dibandingkan dengan tokoh-tokoh lain porsi untuk mengisahkan pengalaman tokoh protagonis lebih panjang. Umumnya tokoh protagonis mewakili watak yang baik dan mulia karena dengan watak yang seperti itu dapat menarik simpati penikmat karya sastra. Sedangkan tokoh antagonis yaitu tokoh yang berperan sebagai lawan atau penentang yang berusaha untuk mengganggu rencana dan keinginan pemain pertama. Peran tokoh ini biasanya digambarkan sebagai pihak yang jahat dan salah. maka dari itu, seringkali tokoh antagonis menjadi penyebab munculnya konflik dalam karya sastra.

2. Latar

Unsur latar berfungsi sebagai konteks ataupun situasi yang ada dalam sebuah karya sastra. Melalui unsur latar dalam karya sastra dapat mempermudah pembaca dalam memahami situasi yang terjadi dalam karya sastra. Unsur latar dibedakan menjadi tiga unsur utama yaitu tempat, waktu, dan sosial. Menurut Nurgiyantoro, ketiga unsur ini sangat berkaitan satu sama lain dan saling mempengaruhi.

1. Latar tempat adalah unsur yang mendeskripsikan tempat terjadinya peristiwa dalam karya sastra. Unsur ini dapat menggambarkan lingkungan fisik di mana tempat tokoh bersosialisasi, berlangsungnya konflik, dan perkembangan cerita.

2. Latar waktu adalah unsur yang berkaitan dengan waktu terjadinya peristiwa yang disampaikan penulis dalam karya sastra. Latar waktu membantu dalam membentuk konteks sementara di mana cerita berlangsung.

3. Latar sosial adalah unsur yang mendeskripsikan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan karya sastra seperti keyakinan, pandangan hidup, budaya, dan hal lainnya. Oleh karena itu, latar sosial dapat membantu dalam pembentukan konteks di mana cerita berlangsung dan bagaimana dapat memengaruhi kehidupan tokoh-tokoh di dalamnya.

3. Alur

Alur adalah deretan peristiwa yang diurutkan berdasarkan sebab akibat dari awal hingga akhir cerita. Berdasarkan pendapat Stanton (dalam Nurgiyantoro, 1995:113) alur adalah kejadian dalam karya sastra yang akan menimbulkan kejadian lainnya pula, sehingga akan menjadi sebab bagi kejadian berikutnya dan begitu seterusnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alur melibatkan hubungan kausal antara rangkaian peristiwa dalam suatu karya sastra. Oleh karena itu, alur lebih dari sekadar urutan waktu karena peristiwa-peristiwa yang terkait harus diolah dan disusun dengan baik agar dapat menghasilkan alur yang menarik. Peristiwa dalam karya sastra yang disusun hingga dapat menghasilkan alur yang baik sering dikenal dengan pemplotan (Tasrif dalam Nurgiyantoro 2019: 209-210). Pemplotan dibagi menjadi lima, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Penyituasian, yaitu tahap awal yang berisi pengenalan situasi dan para tokoh cerita yang berperan sebagai dasar cerita untuk dikisahkan pada tahap selanjutnya.

2. Tahap pemunculan konflik, yaitu tahap munculnya peristiwa yang menjadi awal terjadinya sebuah konflik.

3. Tahap peningkatan konflik, yaitu tahap konflik sebelumnya yang berkembang semakin menegangkan dan harus dihadapi.

4. Tahap klimaks, yaitu tahap yang berisi titik tertinggi dari pertentangan yang terjadi pada para tokoh. Umumnya klimaks dalam suatu cerita dialami oleh tokoh utama sebagai pelaku dan penderita terjadinya konflik utama

5. Tahap penyelesaian, yaitu tahap terakhir dari alur yang berisi bahwa ragam konflik yang terjadi telah mencapai titik klimaks dan diberi penyelesaian atau jalan keluar hingga cerita dapat berakhir.

1.6.3 Konflik Batin

Konflik batin merupakan konflik yang terjadi di dalam diri sendiri yang timbul karena adanya pertentangan batin dalam diri seseorang (Tara & dkk, 2019). Konflik batin adalah permasalahan yang berkaitan dengan keadaan jiwa seseorang akibat perbedaan dan pertentangan hingga mempengaruhi tingkah laku seseorang (Widowati & dkk, 2018). Sehingga dapat diketahui bahwa konflik batin adalah pergejolakan dalam diri seseorang akibat adanya permasalahan dari seseorang ataupun tokoh.

Menurut Kurt Lewin dalam jurnal Lestari, F.A & Sugiarti. S (2023) konflik batin terbagi atas beberapa tipe, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Konflik Mendekat-Mendekat (*Approach-approach Conflict*)

Konflik mendekat-mendekat adalah konflik yang terjadi dalam waktu yang bersamaan dan memunculkan dua motif bernilai positif bagi seseorang sehingga

menimbulkan kebimbangan untuk memilih salah satu dari keduanya. Contoh sederhananya adalah ketika seseorang harus memilih di antara dua menu minuman yang sama-sama disukai dalam satu buku menu yang sama.

2. Konflik Mendekat-menjauh (*Approach-avoidance Conflict*)

Selanjutnya yaitu Konflik mendekat-menjauh yang berarti adalah konflik yang terjadi jika di waktu yang bersamaan terdapat dua hambatan muncul dengan salah satu motifnya bersifat negatif dan motif lainnya bersifat positif. Sebagai contohnya adalah ketika seorang sarjana bahasa asing menemukan lowongan pekerjaan yang menarik namun kualifikasi level bahasa yang dibutuhkan ternyata masih belum sesuai.

3. Konflik Menjauh-Menjauh (*Avoidance-avoidance Conflict*)

Konflik menjauh-menjauh yaitu konflik yang hadir dalam waktu yang bersamaan dan terdapat dua motif negatif sehingga menimbulkan kebimbangan bagi seseorang untuk memilih karena apabila menjauhi salah satu pilihan maka berarti orang tersebut harus memenuhi motif yang lain dengan sifat yang sama-sama negatif. Contohnya adalah ketika seorang mahasiswa yang akan menempuh mata kuliah skripsi dihadapkan pada pilihan untuk mengerjakan skripsinya hingga selesai atau mengulang mata kuliah.

Munculnya konflik batin dapat mempengaruhi kehidupan seorang individu yang dapat berdampak positif maupun negatif. Berdasarkan pendapat Wirawan (2010) terdapat dua macam terkait dampak dari konflik yaitu dampak positif seperti menciptakan perubahan yang lebih baik, dapat memahami orang lain lebih baik, meningkatkan cara berpikir kritis dan meningkatkan manajemen konflik dalam

menemukan solusi yang optimal. Sementara dampak lainnya yaitu dampak negatif berupa merusak hubungan antar manusia, merusak komunikasi antar individu yang terlibat, dan menurunkan kemampuan pengambilan keputusan yang baik.

Berdasarkan landasan teori tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin dan meneliti dampak dari konflik batin yang terjadi pada para tokoh utama dalam anime *Japan Sinks* 2020.

1.6.4 *Mise-en-scene*

Mise-en-scene adalah istilah Perancis dalam film yang berarti “menempatkan dalam adegan” yang merupakan arah dari apa yang muncul dalam frame film (Bordwell dan Thompson, 2008). *Mise-en-scene* dapat diartikan sebagai cara menempatkan sesuatu ke dalam *frame*, baik itu penempatan objek maupun kamera. Gambar-gambar dalam film maupun animasi harus sesuai dengan kerangka penataan berbagai aspek visual yang akan masuk ke dalam *frame* dan jika hal ini terpenuhi, maka akan tercipta sebuah interpretasi dari ruang waktu, kondisi hati, dan karakter dalam film maupun animasi. *Mise-en-scene* dalam animasi menurut Maureen Furniss dalam bukunya yang berjudul *Art In Motion* terbagi sebagai berikut:

1. Desain Gambar (*Image Design*)

Desain gambar berdasarkan pada pengaturan elemen-elemen visual dalam sebuah frame agar dapat menciptakan komposisi yang menarik dan bermakna. Hal tersebut terbagi atas penempatan karakter dan objek dalam frame untuk membentuk komposisi yang seimbang. seperti karakter utama yang ditempatkan di tengah frame agar dapat menarik perhatian penonton.

Selanjutnya yaitu detail visual dan latar belakang yang membantu membangun dunia cerita, seperti bangunan, pepohonan, atau langit dan detail lainnya yang dapat membantu membangun konteks cerita. Lalu terdapat pula pilihan gaya gambar yang digunakan, seperti realisme, gaya kartun, atau gaya seni khusus yang memberikan karakteristik unik pada anime. Gaya artistik ini mempengaruhi bagaimana penonton merespon secara emosional terhadap gambar.

2. Garis Warna (*Color Line*)

Garis warna merujuk pada penggunaan warna dalam menciptakan suasana, memperkuat cerita, dan mengekspresikan emosi. Hal tersebut terbagi atas pilihan warna-warna tertentu yang digunakan secara konsisten dalam sebuah adegan atau seluruh anime. Misalnya, warna-warna cerah untuk adegan bahagia dan warna gelap untuk adegan mencekam. Selanjutnya yaitu kontras dan harmoni warna yang digunakan bersama untuk menciptakan kontras (menonjolkan elemen penting) atau harmoni (menciptakan kesatuan visual). Melalui kontras dapat menarik perhatian pada karakter atau objek tertentu, sementara harmoni membuat keseluruhan gambar terlihat menyatu dalam suatu adegan. Terakhir yaitu simbolisme warna sebagai penggunaan warna dalam menyampaikan makna simbolis, seperti warna merah untuk menunjukkan bahaya atau cinta, biru ketenangan, dan hijau untuk kehidupan.

3. Gerakan (*Movement*)

Komponen gerakan mencakup semua jenis pergerakan dalam sebuah adegan seperti gerakan karakter yang menunjukkan emosi dan motivasi karakter. Misalnya, langkah kaki yang berat bisa menunjukkan kelelahan atau kesedihan. Selanjutnya yaitu gerakan kamera seperti *panning* (bergerak horizontal), *tilting* (bergerak vertikal), atau *zooming* (memperbesar atau memperkecil). Gerakan kamera

mengarahkan perhatian penonton dan menambah dinamika pada adegan. Terakhir yaitu gerakan objek dalam frame seperti kendaraan yang bergerak atau pintu yang terbuka. Gerakan objek dalam hal ini bertujuan untuk menambah detail dan kehidupan pada adegan tersebut.

4. Kinematika (Kinematics)

Kinematika merupakan komponen yang berhubungan dengan prinsip-prinsip fisika yang mendasari pergerakan seperti kecepatan dan akselerasi yang berarti bagaimana karakter dan objek mempercepat ataupun memperlambat gerakan. Seperti karakter yang mulai berlari dari posisi diam akan mempercepat sebelum mencapai kecepatan tetap. Selanjutnya yaitu lintasan gerakan yang berarti jalur yang diambil oleh karakter ataupun objek ketika bergerak. Seperti peluru yang ditembak, maka akan mengikuti lintasan parabola. Terakhir, yaitu gerakan realistis yaitu gerakan yang tampak alami dan sesuai dengan dunia cerita. Di dalam anime, elemen ini bisa berarti gerakan yang sangat realistis atau sesuai dengan hukum fisika di dunia nyata ataupun gerakan yang lebih bergaya sesuai dengan estetika dalam anime.

1.7. Metode Penelitian

Penelitian pada *anime Japan Sinks 2020* ini menggunakan metode kualitatif yang secara keseluruhan memanfaatkan cara penafsiran dengan menyajikan dalam bentuk deskriptif (Ratna, 2004). Maka dari itu data-data yang dihasilkan berupa penulisan yang disajikan secara deskriptif.

1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menonton objek material yaitu anime *Japan Sinks 2020* dilanjutkan dengan memahami isi dari

anime tersebut terutama pada permasalahan psikologi berupa konflik batin pada tokoh utama. Adapun bahan-bahan yang dapat mendukung penelitian ini berupa buku yang berkaitan dengan teori yang digunakan, jurnal maupun *e-book* agar penelitian yang dilakukan memiliki hasil yang baik

2. Metode Analisis Data

Peneliti menggunakan teori unsur intrinsik menurut Nurgiyantoro dan teori konflik batin menurut Kurt Lewin. Pendekatan unsur intrinsik bertujuan untuk mengetahui unsur-unsur pembangun cerita yang terdapat pada anime *Japan Sinks* 2020. Sementara teori konflik batin yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk menelaah konflik batin yang terdapat pada tokoh utama dalam anime *Japan Sinks* 2020.²¹

3. Penyajian Analisis Data

Penyajian analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis yang sesuai dengan rumusan masalah yang tercantum. Peneliti menguraikan mengenai konflik batin pada tokoh utama dalam anime *Japan Sinks* 2020 dilengkapi gambar dan kutipan untuk mendukung dari hasil analisis data yang didapatkan.

1.8. Sistematika Kepenulisan

Agar pemahaman lebih mudah penulisan penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam empat bab dengan urutan sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan pembahasan mengenai analisis unsur-unsur yang ada dalam anime *Japan Sinks 2020* karya Masaaki Yuasa.

Bab III merupakan pembahasan mengenai konflik batin dalam anime *Japan Sinks 2020* karya Masaaki Yuasa dan dampaknya terhadap tokoh utama.

Bab IV merupakan bab terakhir dan berisi kesimpulan berdasarkan analisis dari bab sebelumnya.

