

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Depresi merupakan salah satu tantangan dalam kesehatan mental yang mampu mempengaruhi seseorang secara psikologis, hubungan sosial, pekerjaan, dan kualitas hidup. Menurut Beck dan Alford (2009) dalam *Depression: Causes and Treatment (Second Edition)*, depresi adalah gangguan psikologis yang ditandai dengan perubahan dalam perasaan, kognitif, dan perilaku seseorang. Penderita depresi dapat mengalami kesedihan, kesendirian, penurunan konsep diri, dan perilaku yang menarik diri dari lingkungannya.

Dunia sastra sering menggunakan karakter yang mengalami depresi untuk menjelajahi emosi manusia yang kompleks. Karya sastra yang menggambarkan depresi tidak hanya menawarkan sebuah cerita, tetapi mengajak pembaca berempati dan memahami orang yang mengalami depresi. Depresi, menurut Kartini Kartono (2002) dalam buku *Psikologi Abnormal*, adalah sebuah kondisi kemuraman hati yang patologis, sering kali muncul akibat rasa inferior, sakit hati yang dalam, penyalahan diri sendiri, dan trauma psikis. Jika depresi itu psikotis sifatnya, maka disebut sebagai melankoli. Sedangkan menurut Yosep (2007) dalam buku *Keperawatan Jiwa*, depresi adalah salah satu bentuk gangguan jiwa pada alam perasaan yang ditandai dengan kemurungan, kesedihan, kelesuan, kehilangan gairah hidup, serta perasaan tidak berdaya, bersalah, tidak berguna, dan putus asa. Karakter-karakter sastra yang mengalami depresi memungkinkan pembaca untuk lebih mendalami kompleksitas perasaan dan kondisi manusia yang terpapar oleh kondisi psikologis tersebut.

Dengan demikian, psikologi berkembang menjadi bidang ilmu yang mempelajari tentang pemikiran dan perilaku manusia. Psikologi berusaha untuk memahami individu dan kelompok dengan mempelajari kasus dan prinsip pribadi. Seseorang yang ahli di bidang psikologi disebut psikolog dan dapat diklasifikasikan menjadi ilmuwan sosial, perilaku, atau kognitif. Para psikolog dengan tekun mengamati dan menganalisis perubahan aktivitas mental dalam perilaku individu dan sosial, menjembatani antara realitas dan fiksi.

Psikologi dan sastra merupakan bidang studi yang saling terkait. Psikologi mempelajari bagaimana kita bisa memahami pikiran, perasaan, dan perilaku manusia. Sastra mempelajari berbagai aspek manusia, mulai dari emosi, konflik, nilai-nilai budaya, hingga kompleksitas pikiran manusia. Sementara psikologi sastra mempelajari bagaimana karya sastra berhubungan dengan aspek psikologis. Psikologi sastra menurut Endraswara, Suwardi. (2011:96) *Metode Penelitian Psikologi Sastra: teori, Langkah, dan Penerapannya*, menganggap karya sastra sebagai ekspresi batin dari kehidupan. Pengarang membuat karya dengan menggunakan imajinasi, emosi, dan kreativitas. Karya sastra yang dipahami sebagai fenomena psikologis dapat menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui karakter-karakter dalam bentuk drama maupun prosa.

Psikologi sastra dapat bersinggungan dengan depresi, karena banyak karya sastra yang mengeksplorasi tema-tema terkait depresi seperti kesedihan, kekosongan, keputusan, dan perasaan tidak berharga yang dapat mendorong seseorang untuk mengakhiri hidupnya. Dalam bidang psikologi sastra, peneliti dapat mempelajari karakter-karakter dalam karya sastra yang mengalami depresi secara menyeluruh, memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana manusia

merespons situasi atau kondisi yang mereka hadapi.

Karya sastra terbagi menjadi dua jenis, yaitu karya sastra nonfiksi dan fiksi. Karya sastra nonfiksi adalah karya sastra yang ditulis berdasarkan studi akademik atau pengalaman. Buku nonfiksi biasanya merupakan pengembangan dari karya sebelumnya. Sedangkan, karya sastra yang dianggap fiksi adalah kisah yang didasarkan pada rekaan atau fantasi. Fiksi adalah karya naratif yang tidak dimaksudkan untuk mencerminkan kebenaran sejarah (Nurgiyantoro, 2010:2). Karya sastra fiksi menggambarkan sesuatu yang tidak terjadi dalam dunia nyata sehingga tidak perlu dicari kebenarannya di dunia nyata.

Ada sebuah karya sastra di Jepang yang disajikan dalam bentuk animasi dan dikenal dengan *anime*. *Anime* sendiri adalah bentuk sastra yang sangat populer di Jepang dan telah menyebar ke seluruh dunia. Sebagai jenis sastra visual, *anime* memiliki kemampuan untuk menggambarkan situasi, emosi, dan perasaan yang realistis dengan cara yang memikat dan mengesankan penonton. *Anime* juga membuat karakter yang kuat dan beragam yang menghadapi tantangan dan konflik yang sulit, dan karakter-karakter ini mengalami transformasi yang signifikan selama perkembangan mereka, memberikan penonton pengalaman emosional yang lebih dalam.

*Anime* seringkali memiliki penggemar fanatik dan komunitas besar yang aktif membahas cerita dan karakternya. Karena itu, *anime* tidak hanya merupakan sebuah karya sastra, tetapi juga sebuah fenomena budaya populer yang sangat signifikan di Jepang maupun di seluruh dunia. Ada salah satu sutradara terkenal di Jepang bernama Igarashi Takuya. Igarashi Takuya sendiri lahir pada 21 Desember 1965. Ia telah berperan dalam banyak program televisi, termasuk *Sailor Moon*,

*Ojamajo Doremi, Motto! Ojamajo Doremi, Ojamajo Doremi Dokkan! Ashita no Nadja, Ouran Highschool Host Club, Soul Eater, Star Driver, Captain Earth,* dan *Bungou Stray Dogs season 1–4*. Selain itu, dia juga mengarahkan beberapa film, termasuk *Ojamajo Doremi: Pop and the Queen's Cursed Rose, Zatch Bell: Attack of Mechavulcan, Star Driver: The Movie,* dan *Bungo Stray Dogs: Dead Apple*.

*Bungou Stray Dogs* (文豪ストレイドッグス) adalah salah satu *anime* yang populer di berbagai negara. *Anime* ini di adaptasi dari *manga* Jepang karya Kafka Asagiri dan Harukawa. Serial *anime* ini pertama kali ditayangkan pada tahun 2016 dan meraih popularitas yang besar di Jepang dan dunia. *Anime* ini disutradarai oleh Igarashi Takuya, memakai judul dan alur cerita yang sama seperti versi aslinya. Dia bekerja sama dengan Yoji Enokido, seorang penulis naskah, dan Fumihiko Katagai, seorang perancang karakter, untuk membuat cerita dan visual.

*Bungou Stray Dogs* adalah *anime* yang mengisahkan tentang sekelompok detektif yang memiliki kekuatan supranatural. Salah satu karakter utama dalam *anime* ini adalah Dazai Osamu, yang merupakan tokoh sastra terkenal di dunia nyata. Dazai adalah anggota dari agensi detektif bersenjata yang dikenal *Armed Detective Agency*. Dalam *anime*, Dazai ditampilkan sebagai sosok yang ceria dan santai, namun di balik senyumnya tersembunyi rasa sakit dan kegelapan yang mendalam. Dia sering merenungkan arti hidup dan kematian, terkadang terisolasi dari orang lain, dan terjebak dalam keputusan yang dalam. Depresi ini dapat dilihat dari sikapnya yang cenderung pesimis dan kecenderungannya untuk mencoba bunuh diri.

Dazai bertemu dengan Nakajima Atsushi, seorang anggota baru yang

memiliki kekuatan supranatural. Dia berusaha membantu Atsushi dalam menghadapi masalah dan tantangan hidupnya. Dazai sering kali berperan sebagai mentor bagi Atsushi dan karakter lainnya. Meskipun ia menderita depresi, tetapi tanggung jawab terhadap orang-orang di sekitarnya, seperti Atsushi dan Oda Sakunosuki, serta pekerjaannya sebagai detektif bersenjata membuatnya bertahan. Melalui peran ini, Dazai menjadi representasi yang rumit dan menarik tentang depresi dalam *anime* ini, yang menghadapi perasaan putus asa dan kekosongan dalam dirinya.

### Contoh Data



**Gambar 1.1 Dazai menenggelamkan diri ke sungai**

太宰 : きみかい、私の入水を邪魔したのわ。  
 敦 : 僕はただ助けようとだけで。え？入水？  
 太宰 : 知らんかね？入水、自殺だ。  
 敦 : 自？自殺？  
 太宰 : そう、私は自殺しようとしていたのだ。それなのに、君がよけないこと。

Dazai : *Kimi kai, watashi no jusui o jama shita no wa.*  
 Atsushi : *Boku wa tada tasukeyou to dake de. E? Jusui?*  
 Dazai : *Shiran ka ne? Jusui, jisatsuda.*  
 Atsushi : *Ji? Jisatsu?*  
 Dazai : *Sō, watashi wa jisatsu shiyō to shite ita noda. Sorenanoni, kimi ga yo kena koto.*

Dazai : Jadi kau ya? Orang yang mengganggu waktu berendamku.  
 Atsushi : Aku cuma mau membantu. Hah? Berendam?  
 Dazai : Kau tidak tahu? Berendam itu maksudnya bunuh diri.  
 Atsushi : Bu? Bunuh diri?  
 Dazai : Benar. Aku sedang mencoba untuk bunuh diri. Tapi kamu malah bertindak seenaknya.

Igarashi Takuya (2016) Episode 1, *Season 1*, 03:06 – 03:25

Berdasarkan potongan adegan di atas terlihat Dazai melakukan percobaan bunuh diri dengan menenggelamkan diri ke sungai dan di selamatkan oleh Atsushi, dari sinilah awal pertemuan mereka berdua. *Anime Bungou Stray Dogs* menunjukkan kompleksitas manusia dan perjuangan mereka menghadapi masalah. Dalam beberapa episode, karakter Dazai Osamu melakukan percobaan bunuh diri, yang menjadi gambaran yang kuat tentang perjuangan orang dengan gangguan psikologis kompleks. Meskipun peristiwa ini terjadi di dunia fiksi, tindakan Dazai mencerminkan pengalaman orang-orang di dunia nyata yang merasa tidak berdaya karena tekanan hidup.

*Anime* ini menunjukkan tantangan dalam mengatasi depresi dan menekankan pentingnya dukungan sosial dan terapi yang tepat untuk membantu individu yang mengalami kondisi serupa. Dazai Osamu, yang mengalami penderitaan, terlihat bahagia dan lincah, menunjukkan bahwa gejala depresi tidak selalu tampak dari luar. Seringkali, orang yang mengalami depresi menyembunyikan perasaan mereka di balik senyuman palsu. Studi karakter ini mengungkapkan kompleksitas depresi dan pentingnya memahami dan berempati terhadap individu yang menghadapi masalah kesehatan mental. Penelitian terfokus pada karakter Dazai karena ia memberikan representasi yang kuat tentang perjuangan individu dalam mengatasi masalah psikologis yang serius.

Melalui analisis karakter Dazai Osamu, peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana *anime* seperti *Bungou Stray Dogs* mampu menyampaikan pesan-pesan yang mendalam tentang kesehatan mental dan memberikan pemahaman mengenai depresi dalam konteks budaya populer. Tindakan Dazai mencoba bunuh diri mencerminkan pengalaman individu yang merasa putus asa dalam menghadapi

tekanan hidup. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menyelidiki depresi yang dialami oleh Dazai dalam *anime* ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana depresi yang dialami tokoh Dazai Osamu dalam *anime Bungou Stray Dogs* karya Igarashi Takuya.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah menganalisis depresi yang dialami tokoh Dazai Osamu dalam *anime Bungou Stray Dogs* karya Igarashi Takuya.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang akan diperoleh dari segi teoritis dan praktis :

### a. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan wawasan tentang depresi, termasuk faktor penyebab, gejala, dan pengobatannya.
2. Penelitian ini melakukan analisis mendalam terhadap karakter fiksi, khususnya karakter Dazai Osamu yang mengalami depresi. Analisis ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara karakter fiksi digambarkan dan bagaimana hal itu berdampak pada perkembangan cerita dalam *anime*.
3. Dapat menjelaskan hubungan antara depresi dan pengalaman hidup. Peneliti dapat menganalisis pengalaman hidup Dazai Osamu dalam cerita dan mempelajari bagaimana hal-hal tersebut mempengaruhi

kesehatan mentalnya.

4. Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi untuk mempelajari karakter fiksi dalam konteks depresi dalam karya sastra.

#### **b. Manfaat Praktis**

1. Menambah pemahaman tentang depresi, penelitian ini dapat membantu untuk lebih memahami mengenai depresi, gejalanya, dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi individu dalam menjalani hidupnya.
2. Menambah wawasan mengenai psikologi karakter fiksi, dalam penelitian ini, Dazai Osamu digunakan sebagai studi kasus untuk menganalisis depresi pada karakter fiksi. Hal ini dapat membantu pembaca untuk lebih memahami psikologi karakter fiksi, bagaimana karakter tersebut dapat dibangun, dan bagaimana karakter tersebut dapat mempengaruhi penonton.
3. Meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan mental dan pentingnya mencari bantuan jika mengalami gejala depresi.

### **1.5 Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti menggunakan tinjauan pustaka yang terdiri dari sumber primer dan sekunder. Peneliti menggunakan sumber primer berupa *anime* yang berjudul *Bungou Stray Dogs* karya Igarashi Takuya. Sementara untuk sumber sekunder yang peneliti gunakan

adalah buku-buku dan sumber dari internet yang berisi landasan teori dan literatur pendukung lainnya, yaitu :

Penelitian milik Alif Fikri Permadi (2013) yang berjudul “Tragedi Mengakibatkan Rasa Bersalah, Depresi, Penyangkalan Serta Naluri Kematian pada Karakter Suzu Urano dalam Drama Jepang *Kono Sekai No Katasumi Ni*” Penelitian yang dilakukan menggunakan teori pendekatan intrinsik teori sastra dan psikologi sastra. Metode yang digunakan adalah ragam kualitatif dengan jenis penelitian analisis. Penelitian Alif membahas tentang tragedi yang menimpa karakter Suzu Urano mengakibatkan rasa bersalah, depresi, penyangkalan, dan naluri kematian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Alif terletak pada pendekatan yang digunakan, penelitian ini tidak menggunakan pendekatan ekstrinsik dan objek kajian yang berbeda. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Alif yaitu sama-sama menggunakan teori psikologi sastra dan membahas mengenai depresi.

Penelitian milik Dwi Nur Angraini (2013) yang berjudul “Depresi yang Tercermin pada Tokoh Eisuke Hikada dalam Film *Tsugunai*” Penelitian yang dilakukan menggunakan teori Unsur Intrinsik, Unsur Ekstrinsik, dan teori Depresi dari Philip L Rice. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis, metode penelitian ragam kualitatif dengan metode pengumpulan data. Penelitian Dwi membahas tentang tokoh Eisuke Hidaka yang mengalami depresi berat dalam kehidupannya akibat masa lalunya yang menyebabkan ia menjadi seorang tuna wisma. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Dwi terletak pada teori yang digunakan, penelitian ini tidak menggunakan teori depresi dari Philip L Rice dan teori unsur ekstrinsik dan objek

kajian yang berbeda. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dwi terletak pada metode yang sama yaitu deskriptif analisis dan membahas tentang depresi.

Penelitian milik Ferry Sintya Agustini (2017) yang berjudul “Gejala Depresi Seorang Guru yang Tercermin dalam *anime Sayonara, Zetsubou Sensei* karya Akiyuki Shibo” Penelitian yang dilakukan menggunakan teori Kognitif dan Beck *Depression Inventory* dari Aaron Beck. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif analisis. Penelitian Ferry membahas gejala depresi dari tokoh Itoshiki Nozomu yang berperan sebagai guru yang mengalami gejala depresi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ferry terletak pada objek kajian yang digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ferry adalah sama-sama menggunakan metode deskriptif analisis, teori *Mise en Scène*, dan membahas tentang depresi.

Penelitian milik Dewi Afriyani (2019) yang berjudul “Pengaruh Kesalahpahaman Terhadap Depresi dan Naluri Kematian yang Dialami oleh Tokoh Tsukuru dalam Novel *Tsukuru Tazaki tanpa Warna dan Tahun Ziarahnya* Karya Haruki Murakami” Penelitian yang dilakukan menggunakan teori unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik mengenai konsep depresi dan *skizofrenia* dalam kajian wilayah psikologi. Metode yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian Dewi membahas tentang kesalahpahaman yang dialami tokoh Tsukuru Tazaki yang menyebabkan gangguan psikologis berupa depresi dan naluri kematian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Dewi terletak pada teori, konsep, dan objek kajian yang digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dewi terletak pada metode yang digunakan yaitu deskriptif dan sama-sama membahas tentang depresi.

Penelitian milik Muhammad Jusa Perdana (2020) yang berjudul “Dampak Depresi pada Tokoh Yadomi Jinta dalam *Anime Anohana* Karya Mari Okada” Penelitian yang dilakukan menggunakan teori unsur intrinsik, teori depresi menurut Rosenbaum, dan teori halusinasi. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teori psikologi sastra. Penelitian Muhammad membahas tentang dampak depresi yang dialami Yadomi Jinta pada *anime Anohana* yang membuat dirinya *Hikikomori*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Muhammad terletak pada teori dan objek kajian yang digunakan. Persamaan penelitian ini terletak pada teori yang sama yaitu teori psikologi sastra dan sama-sama membahas mengenai depresi.

Penelitian milik Nurin Nisfu Laili (2021) dengan judul “Konflik *Intrapsikis* Tokoh Nakajima Atsushi pada *Anime Bungou Stray Dogs Season 1* Karya Sutradara Igarashi Takuya”. Penelitian ini menggunakan teori psikologi sastra, psikoanalisis sosial, tokoh dan penokohan, dan teori *anime*. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini membahas konflik intrapsikis yang dialami tokoh Atsushi dan faktor penyebab yang timbul dari luar, serta caranya mengatasi konflik intrapsikis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Nurin terletak pada kajian yang diteliti yaitu konflik intrapsikis dan teori *anime*, Persamaan penelitian ini terletak pada objek kajian yang sama, yaitu *anime Bungou Stray Dogs* dan metode yang sama.

## **1.6 Landasan Teori**

### **a. Psikologi Sastra**

Endraswara (2011) dalam buku *Metodologi Penelitian Sastra : Epistemologi, Model, teori, dan Aplikasi* menyatakan bahwa psikologi sastra

adalah bidang studi sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Menurut pendekatan psikoanalisis, karya sastra yang berkualitas dianggap mampu menyajikan wawasan, simbol, atau perlambangan universal yang berkaitan dengan mitologi, kepercayaan, tradisi, moral, dan budaya. Karena hakikat kehidupan manusia adalah perjuangan menghadapi kekalutan batinnya sendiri, karya sastra yang berkualitas juga mampu menggambarkan kekalutan dan kekacauan batin manusia. Kebebasan penulis dan pencipta sangat dihargai.

Jatman (dalam Kinayati, 2006:242) menunjukkan jika karya sastra dan psikologi memang memiliki kaitan yang erat, secara tak langsung, baik sastra maupun psikologi memiliki objek yang sama yaitu kehidupan manusia. Psikologi dan sastra memiliki hubungan karena sama-sama untuk mempelajari keadaan kejiwaan orang lain, perbedaannya jika dalam psikologi gejala tersebut nyata, sementara dalam sastra bersifat imajinatif.

Selain itu Aminuddin (1990:89) berpendapat bahwa ada tiga pendekatan dalam psikologi sastra. Pertama pendekatan tekstual, adalah pendekatan yang mengkaji aspek psikologis tokoh dalam sebuah karya sastra. Kedua pendekatan ekspresif, adalah pendekatan yang mengkaji aspek psikologis penulis dalam proses kreatif yang terproyeksi lewat karya sastra ciptaannya. Ketiga pendekatan reseptif Pragmatis, adalah pendekatan yang mengkaji aspek psikologis pembaca yang terbentuk setelah melakukan dialog dengan karya sastra yang dinikmatinya serta proses rekreatif yang ditempuh dalam menghayati teks sastra. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan secara tekstual. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami unsur-unsur kejiwaan pada tokoh dalam karya sastra. Dalam hal ini, fokus penelitian yaitu depresi yang dialami tokoh Dazai Osamu

dalam *anime Bungou Stray Dogs*, karya Igarashi Takuya pada *season 1* dan *2*.

### **b. Depresi**

Depresi menurut Kartono (2002) dalam buku *Psikologi Abnormal* adalah kemuraman hati (kepedihan, keseduan, keburaman perasaan) yang patologis sifatnya. Biasanya timbul oleh rasa inferior, sakit hati yang dalam, penyalahan diri sendiri, dan trauma psikis. Jika depresi itu psikotis sifatnya, maka disebut melankoli. Sedangkan menurut Yosep (2007) dalam buku *Keperawatan Jiwa*, depresi adalah salah satu bentuk gangguan jiwa pada alam perasaan (afektif, mood) yang ditandai kemurungan, kesedihan, kelesuan, kehilangan gairah hidup, tidak ada semangat, dan merasa tidak berdaya, perasaan bersalah atau berdosa, tidak berguna dan putus asa.

Secara umum, sulit untuk membedakan depresi dari stress. Stress didefinisikan sebagai gangguan fisik dan mental yang disebabkan oleh perubahan dan tuntutan kehidupan (Vincent Cornelli, dalam Jenita DT Donsu, 2017). Menurut Charles D. Spielberger (dalam Jenita DT Donsu, 2017), stress didefinisikan sebagai tuntutan dari sumber luar yang mengenai seseorang, seperti benda-benda di lingkungannya atau stimulus yang dianggap berbahaya. Stress bisa juga dapat didefinisikan sebagai tekanan, ketegangan, atau gangguan yang tidak menyenangkan yang berasal dari sumber luar.

Stress yang terus menerus, yang seringkali dikaitkan dengan peristiwa dramatis yang baru saja terjadi atau menimpa seseorang, dikenal sebagai depresi (Namora L, 2009:12). Rasa trauma, asumsi yang tidak berfungsi, dan pemikiran negatif tentang diri sendiri adalah penyebab gangguan psikologis depresi (Beck dalam Cervone, 2008:294). Menurut Aaron Beck, depresi adalah gangguan

psikologis yang disebabkan oleh pola pikir negatif dan distorsi kognitif, teori Beck tentang depresi disebut sebagai Beck *Depression Inventory*, yang melibatkan pandangan negatif terhadap diri sendiri, dunia, dan masa depan. Tiga pola kognitif ini menyebabkan seseorang melihat dirinya, dunia, dan masa depan secara pesimistis, termasuk penilaian negatif terhadap diri sendiri, menggambarkan dunia sebagai tempat yang sulit dan membingungkan, dan melihat masa depan dengan pesimisme. Menurut teori Beck, aktivasi pola kognitif ini dianggap sebagai tanda depresi.

- 1) Penilaian Negatif terhadap Diri Sendiri : Orang yang menderita depresi biasanya merasa tidak berharga, meragukan kemampuan mereka, dan tidak diinginkan oleh orang lain. Mereka juga sering menyalahkan diri sendiri dan mengkritik kekurangan mereka.
- 2) Pandangan negatif terhadap dunia, karena mereka percaya bahwa dunia penuh dengan konflik dan menuntut terlalu banyak. Mereka sering salah memahami hubungan mereka dengan lingkungan sekitar mereka, mendramatisir masalah, dan menggabungkan masalah dengan pendapat buruk mereka. Selain itu, kecenderungan mereka untuk menghadapi tantangan dan tantangan semakin meningkat.
- 3) Pandangan Negatif terhadap Masa Depan : orang yang menderita depresi percaya bahwa masalah mereka tidak akan pernah berakhir. Mereka menggabungkan keinginan dengan pikiran negatif, dan mereka percaya bahwa masalah mereka akan terus berlanjut, baik sekarang maupun di masa depan.

Banyak orang sebelumnya menganggap depresi sebagai penyebab perasaan

sedih, menurut Beck dalam Wilkinson (1995:26). Namun, dengan asumsi bahwa kognisi negatif adalah penyebab utama depresi, orang yang memiliki pandangan pesimistis terhadap diri sendiri, dunia, dan masa depan lebih mungkin menderita depresi daripada orang yang memiliki pandangan positif. Tiga pola kognitif penilaian negatif terhadap diri sendiri, pandangan pesimistis tentang dunia, dan ketidakpercayaan terhadap masa depan diduga berkontribusi pada depresi, menurut teori Beck. Seseorang dapat merasa lemah, ditolak, dan tidak berguna karena pola kognitif ini. Peneliti akan menggunakan teori Beck dalam penelitian ini untuk melihat pola kognitif yang menunjukkan depresi pada karakter Dazai Osamu dalam *anime Bungou Stray Dogs* yang disutradarai oleh Igarashi Takuya. Metode ini akan membantu memahami dan mendeskripsikan secara lebih mendalam gambaran depresi tokoh dalam cerita animasi.

### c. Unsur Intrinsik

Wellek dan Warren (dalam Nurgiyantoro, 2018) mengatakan unsur intrinsik merupakan unsur pembentuk karya sastra yang berasal dari karya sastra itu sendiri.

- 1) Tema, adalah ide utama, ide pokok, atau pesan utama yang disampaikan oleh penulis dalam karya sastra atau karya lain. Dalam Nurgiyantoro (2015:32) tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita. Tema dapat berupa perspektif hidup, perasaan, atau kumpulan nilai yang membentuk dasar atau gagasan utama karya sastra.
- 2) Tokoh, menurut Aminudin (dalam Siswanto, 2002:142), adalah individu yang menciptakan dan mengemban peristiwa dalam cerita fiksi. Penokohan, atau penampilan karakter, sangat penting dalam karya sastra.

Tokoh utama menguasai cerita, dan tokoh tambahan membantu jalan tokoh utama. Tokoh utama ditentukan oleh peran mereka dalam cerita dan hubungan mereka dengan tokoh lain.

- 3) Penokohan, adalah gambaran jelas dari karakter dalam cerita, menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 1995:165). Menurut Aminudin (1995:80-81), tuturan pengarang, gambaran yang diberikan pengarang, perilaku tokoh, dialog, pikiran tokoh, interaksi dengan tokoh lain, dan reaksi tokoh lain terhadap pelaku cerita adalah semua faktor yang dapat membantu kita memahami watak pelaku cerita.
- 4) Latar, menurut Mido (dalam Sehandi 2016:56) adalah gambaran tentang tempat, waktu, dan situasi terjadinya peristiwa. Semakin jelas dan menarik latar yang digambarkan pengarang, maka kualitas karyanya akan semakin tinggi. Latar ada tiga yaitu :
  - a) Latar tempat adalah dimana tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.
  - b) Latar waktu adalah kapan terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita fiksi.
  - c) Latar sosial adalah penggambaran keadaan kelompok sosial dan sikapnya, kebiasaan hidup, cara hidup, dan sebagainya yang melatari peristiwa.
- 5) Alur, menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro 1995:113) adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian itu dihubungkan secara sebab-akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain. Alur ada tiga yaitu :
  - a) Alur maju, adalah rangkaian peristiwa yang disusun secara runtut mulai dari awal, tengah, sampai akhir.

b) Alur mundur, adalah menceritakan peristiwa dari bagian penyelesaian terlebih dahulu.

c) Alur maju mundur, adalah menceritakan mulai dari masa depan kemudian kembali ke masa lalu.

Sangat penting untuk memahami elemen intrinsik dalam karya sastra untuk menganalisis makna keseluruhan dari karya tersebut. Dengan menganalisis elemen intrinsik seperti penokohan, latar, dan alur cerita, peneliti dapat menelusuri tanda-tanda depresi yang mungkin terlihat pada karakter Dazai Osamu dalam *anime Bungou Stray Dogs* yang disutradarai oleh Igarashi Takuya. Penggunaan elemen intrinsik ini membantu mendalami kompleksitas karakter dan memahami bagaimana depresi digambarkan dan disampaikan melalui karya sastra tersebut.

#### **d. *Mise en Scène***

Menurut penelitian Perancis, *Mise en Scène* adalah bahasa sebuah film. Ini menentukan bagaimana seseorang akan melihat film, setiap detailnya, dan bagaimana peristiwa nyata digambarkan (Villarejo, 2007, hlm. 28-29). Seni tata visual dalam sinema, atau *Mise en Scène*, mengacu pada penataan elemen visual dalam bingkai untuk menciptakan pengalaman nyata bagi penonton. André Bazin dalam bukunya yang berjudul *What is Cinema?* tahun 1967 menekankan bahwa setiap komponen dalam bingkai harus ditata sedemikian rupa agar penonton merasa seolah-olah menyaksikan peristiwa nyata, bukan hasil manipulasi sinematik. Oleh karena itu, *Mise en Scène* dapat dilihat dari dua perspektif, dari sudut pandang penonton, ia meliputi semua yang tampak di layar, sementara dari sudut pandang pembuat film, ia adalah penempatan elemen-elemen dalam adegan

yang difilmkan.

Dalam dunia animasi, seni ini memiliki peran yang krusial. Menurut Maureen Furniss dalam bukunya *Art in Motion* (1998), animasi adalah seni menggambar gerakan, bukan sekadar gambar yang bergerak. Pernyataan ini menyoroti pentingnya transisi antar *frame* untuk menciptakan ilusi gerak, yang lebih signifikan daripada isi masing-masing *frame*. Animasi sering menggunakan *Mise en Scène* untuk mengeksplorasi kedalaman visual dan emosional narasi. Karya animasi yang berhasil menggabungkan *Mise en Scène* tidak hanya menawarkan visual yang menawan tetapi juga membangun hubungan emosional yang mendalam dengan penonton, membantu mereka memahami cerita dan karakter dengan lebih baik. Norman McLaren, dalam tulisannya *The Creative Process in Animation* (1966), menekankan bahwa animasi tidak hanya tentang teknik menciptakan gerakan tetapi juga seni manipulasi waktu dan ritme untuk menghidupkan gambar dan menyampaikan emosi serta cerita.

Andrew J. Thomas dalam bukunya *Film Aesthetics and Techniques* (2020), mendefinisikan *Mise en Scène* sebagai penataan artistik yang mencakup semua aspek visual dari sebuah adegan, seperti pencahayaan, setting, kostum, dan penempatan objek. Sementara itu, Alam Williams dalam artikel *The Power of Mise en Scène in Animation* (2018) menggarisbawahi bahwa dalam animasi, *Mise en Scène* tidak hanya tentang mengatur elemen visual secara harmonis, tetapi juga menghidupkan cerita dengan menekankan atmosfer dan estetika yang unik. Dengan kontrol penuh, pembuat animasi dapat menciptakan dunia visual yang lebih dinamis dan mendukung narasi secara menyeluruh. Berikut adalah komponen dasar *Mise en Scène* dalam animasi menurut Alam Williams :

## 1. *Setting dan Lokasi (Setting and Location)*

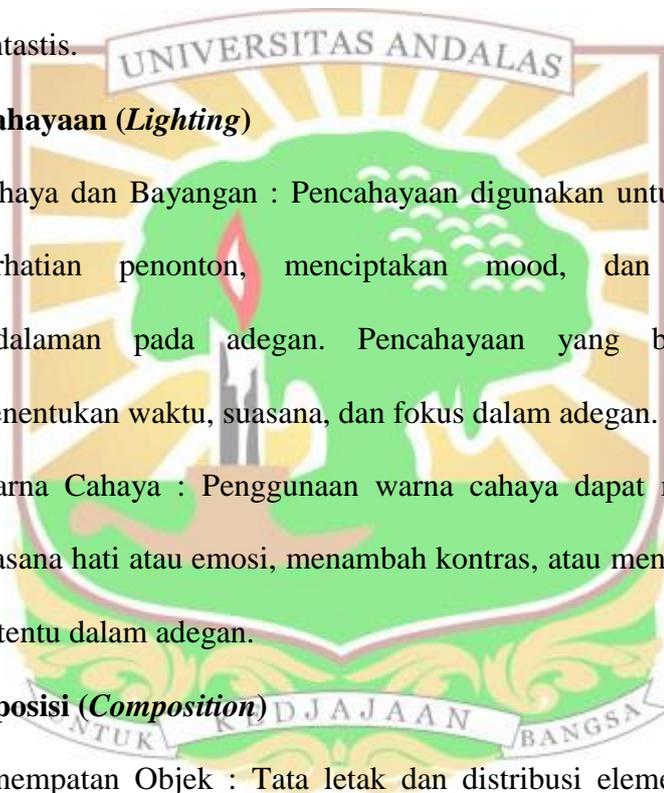
- ❑ Desain Latar : Lingkungan atau dunia tempat cerita berlangsung, termasuk latar belakang, arsitektur, dan suasana keseluruhan. Ini menciptakan konteks visual yang penting dan mempengaruhi suasana hati serta perasaan penonton.
- ❑ Skala dan Proporsi : Pengaturan skala antara objek dan karakter di dalam latar membantu membangun dunia yang terasa nyata atau fantastis.

## 2. *Pencahayaan (Lighting)*

- ❑ Cahaya dan Bayangan : Pencahayaan digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton, menciptakan mood, dan menambahkan kedalaman pada adegan. Pencahayaan yang baik membantu menentukan waktu, suasana, dan fokus dalam adegan.
- ❑ Warna Cahaya : Penggunaan warna cahaya dapat mengintensifkan suasana hati atau emosi, menambah kontras, atau menekankan elemen tertentu dalam adegan.

## 3. *Komposisi (Composition)*

- ❑ Penempatan Objek : Tata letak dan distribusi elemen visual dalam bingkai, termasuk karakter, objek, dan latar, menentukan bagaimana penonton akan melihat dan memahami adegan. Ini mencakup aturan-aturan komposisi seperti garis panduan, keseimbangan, dan simetri.
- ❑ Gerakan Kamera : Gerakan atau sudut pandang kamera yang diatur dengan hati-hati untuk menambah dinamika pada visual, seperti panning, zooming, atau tilt, yang dapat meningkatkan narasi.



#### 4. Kostum dan Properti (*Costume and Props*)

- ❑ Desain Karakter : Pakaian, aksesoris, dan desain karakter yang mencerminkan kepribadian dan status sosial karakter serta relevan dengan konteks cerita.
- ❑ Properti : Objek yang digunakan oleh karakter atau terdapat di lingkungan yang membantu menceritakan cerita atau menambahkan detail pada dunia animasi.

#### 5. Warna (*Color*)

- ❑ Palet Warna : Pemilihan warna untuk latar, karakter, dan objek yang digunakan untuk menciptakan mood dan suasana serta mengarahkan emosi penonton.
- ❑ Kontras dan Harmoni : Kombinasi warna yang menciptakan efek visual tertentu, baik melalui kontras yang tajam atau harmoni yang seimbang, membantu menonjolkan elemen kunci.

#### 6. Pergerakan dan Koreografi (*Movement and Choreography*)

- ❑ Animasi Gerakan : Koreografi gerakan karakter dan objek yang membawa kehidupan dan emosi ke dalam adegan. Ini melibatkan ritme, kecepatan, dan fluiditas gerakan.
- ❑ Interaksi dengan Lingkungan : Bagaimana karakter berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka, menciptakan kesan ruang yang kohesif dan dinamis.

Alan Williams menggarisbawahi bahwa setiap elemen harus dikelola dengan cermat dalam animasi untuk menciptakan narasi yang kuat dan dunia visual yang mendalam, serta untuk mengarahkan perhatian dan emosi penonton secara efektif

## 1.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian Deskriptif Analisis. Soegiyono (2009:29), mengatakan bahwa metode deskriptif analisis merupakan metode yang bertujuan mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap suatu objek penelitian yang diteliti melalui sampel atau data yang telah terkumpul dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. Adapun langkah penelitian yang peneliti gunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

### a. Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan menonton *anime Bungou Stray Dogs* yang digunakan sebagai data primer penelitian ini. Data primer dikumpulkan melalui gambar bergerak, pada *season 1* dan *season 2*, karena keduanya menggambarkan depresi tokoh Dazai Osamu. Dari kelima *season anime* ini, dipilih *season 1* dan *2* karena *season* tersebut secara khusus menjelaskan mengenai tema depresi yang dialami Dazai Osamu. Data berupa dialog yang berisi teks atau tulisan dan elemen visual yang berkaitan dengan gejala depresi Dazai Osamu pada *anime Bungou Stray Dogs*. Terakhir mencari data pendukung lainnya yang diperoleh dari studi kepustakaan dan internet.

### b. Analisis Data

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis, sehingga masalah yang diajukan dapat terselesaikan, didalam akan melibatkan pengolahan data kualitatif yang terkait dengan karakter tersebut, seperti analisis perilaku, dialog, dan narasi terkait dengan depresi. Kemudian data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan teori-teori yang relevan dalam psikologi sastra, depresi, unsur intrinsik dan teori *Mise en Scène* terkait untuk memperoleh pemahaman yang

lebih baik tentang depresi Dazai Osamu dan cara menggambarkannya secara akurat dalam konteks *anime*.

### c. Penyajian Data

Setelah menganalisis data, kemudian akan disajikan dalam bentuk deskriptif yaitu berupa kata-kata.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan proposal ini terdiri dari :

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Unsur Intrinsik *anime Bungou Stray Dogs*

Bab III Depresi tokoh Dazai Osamu pada *anime Bungou Stray Dogs season 1 dan 2* Karya Sutradara Igarashi Takuya

Bab IV Penutup : Kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

