

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Karya sastra merupakan buah imajinasi dari manusia yang bertujuan menyampaikan pesan tertentu, seperti yang dinyatakan oleh Wellek dan Warren (dalam Wiyatmi, 2011) bahwa sastra merupakan hasil karya seni yang diciptakan pengarang ataupun kelompok masyarakat tertentu bermediakan bahasa. Dengan kata lain, meskipun bersifat fiktif, karya sastra mampu menyiratkan cerminan realitas yang terjadi di kehidupan nyata, salah satunya mengenai keadaan jiwa manusia. Ratna (2004: 343) mengemukakan bahwa keadaan jiwa manusia atau keadaan psikologis yang dicerminkan melalui karya sastra dapat dilihat dari sudut pandang pembaca, penulis, maupun tokoh yang terdapat dalam cerita. Pertemuan antara kajian sastra dan psikologi tersebut disebut sebagai psikologi sastra. Dengan pendekatan psikologi sastra, kita dapat mengidentifikasi kondisi kejiwaan manusia salah satunya meneliti gambaran cinta obsesif pada tokoh yang terdapat di dalam sebuah karya sastra.

Ada banyak jenis karya sastra yakni puisi, novel, drama, dan film. Berbeda dengan karya sastra lainnya, film merupakan hasil karya yang disajikan melalui unsur audio dan visual dan mengajak para penonton untuk masuk ke dalam dunia imajinasi pengarang melalui gambar-gambar bergerak (*moving pictures*). Perkembangan teknik dalam pembuatan film memunculkan cara baru yakni dengan perekaman gambar frame demi frame dengan ilusi gerakan yang diciptakan sendiri dan tidak direkam, teknik tersebut merupakan cara pembuatan film animasi yang

dikemukakan oleh Solomon (dalam Furniss, 2014:5). Di era modern ini, perkembangan film Animasi berkembang dengan pesat, tidak terkecuali di Jepang. Perkembangan animasi tersebut melahirkan banyak sutradara animasi di Jepang, salah satunya adalah Kon Satoshi.

Kon Satoshi adalah salah satu sutradara film animasi yang berasal dari Sapporo, Hokaido, Jepang. Ia merupakan alumni dari Musashino Art University, dengan spesialisasi desain grafis. Kon Satoshi dikenal melalui karya-karyanya, antara lain *Perfect Blue* (1997), *Millennium Actress (Sennen Joyū)* (2001), *Tokyo Godfathers* (2003), dan *Paprika* (2006) yang telah ditayangkan di penjuru dunia. Salah satu tokoh yang menginspirasi karya Kon Satoshi adalah musisi Hirasawa Susumu. Melalui musik dan lirik lagu yang diciptakan Hirasawa Susumu, Kon Satoshi mengembangkan idenya. Salah satu karya Kon Satoshi, *Sennen Joyū* (2001), memiliki lagu tema yang diciptakan Hirasawa Susumu berjudul *Rotation (Lotus-2)*.

Ciri khas dari karya Kon Satoshi adalah berbaurnya ilusi dan kenyataan dari visualisasi di dalam film. Ilusi visual yang terdapat pada beberapa karyanya tersebut dapat berupa halusinasi sang tokoh, film dalam film, maupun mimpi yang dialami tokoh. Ciri khas lain dari karya Kon Satoshi adalah kondisi psikologis para tokoh yang seringkali dijadikan masalah utama dalam filmnya. Salah satu karya Kon Satoshi yang menonjolkan ciri khasnya dengan baik adalah *Sennen Joyū* (2001). *Sennen Joyū* yang diproduksi oleh perusahaan produksi film *Madhouse* merupakan film ke-dua yang disutradarai oleh Kon Satoshi. *Sennen Joyū* pertama kali ditayangkan di *Fantasia Film Festival* pada tahun 2001 dan ditayangkan secara umum di Jepang pada tahun 2002. Film ini mendapatkan banyak penghargaan salah

satunya adalah penghargaan *Best Animation Film* dan *Fantasia Ground-Breaker* di *Fantasia Film Festival* tahun 2001.

*Sennen Joyū* (千年女優) atau *Millennium Actress* (judul dalam bahasa Inggris) bercerita tentang Fujiwara Chiyoko, seorang aktris veteran berumur lebih dari 70 tahun yang telah berkarir selama 30 tahun dari rumah produksi Ginei Studios. Suatu hari Chiyoko didatangi oleh Tachibana Genya, seorang reporter dan juru kameranya, Ida Kyoji, dengan tujuan untuk mewawancarai Chiyoko tentang perjalanan hidupnya serta untuk menyerahkan Chiyoko suatu barang. Tachibana Genya menyerahkan Chiyoko sebuah kunci yang sangat berharga bagi Chiyoko. Kunci itu didapatkan Chiyoko saat remaja dari cinta pertamanya, pemuda yang juga seorang seniman dan aktivis anti-pemerintah. Chiyoko membantunya melarikan diri dari pihak berwenang dan menyimpan kalung kunci yang pernah dipakai oleh pemuda itu. Setelah pemuda itu pergi, ia memutuskan untuk menjadi aktris film dengan harapan pemuda itu akan mengenali dan menemukannya kembali. Pencariannya berlanjut selama beberapa dekade hingga akhirnya Chiyoko menjadi terkenal, berakting dalam berbagai macam genre film. Meski tidak pernah mendengar kabar tentang pemuda misterius itu lagi, ia tidak pernah kehilangan harapan untuk dapat bertemu dengan pemuda itu suatu saat nanti.

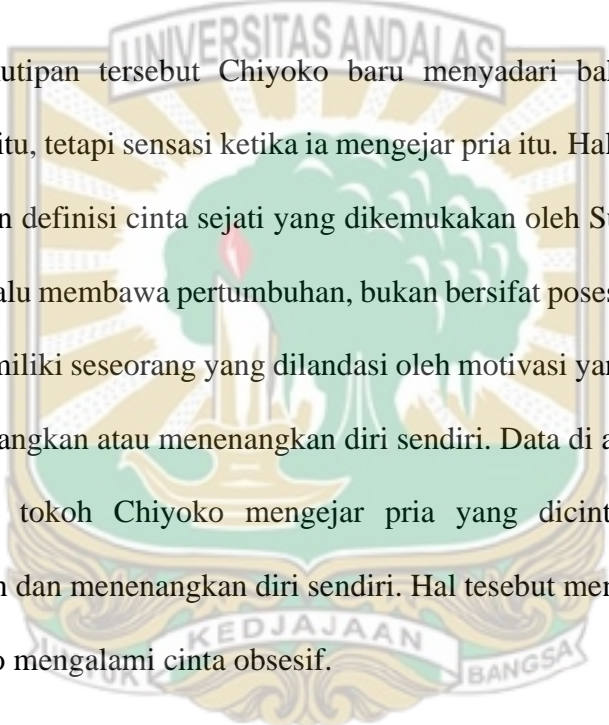
Tokoh Chiyoko sepanjang hidupnya mengharapkan bertemu kembali dengan sang pemuda dan menolak kenyataan bahwa pemuda itu telah ditangkap dan dibunuh oleh para pihak berwenang. Ia tidak ingin menikah dengan siapa pun selama masih menyimpan kunci yang ditinggalkan oleh pemuda tersebut. Di penghujung usianya, Chiyoko baru tersadar akan kebenaran perasaannya.

## Data 1

千代子 : 「だって。。。私。。。あの人を追いかけてる私が好きなんだもの。」  
(Kon, S. 2001. 01:22:03-01:22:08)

Chiyoko : “*Datte... Watashi... Ano hito wo oikaketeru watashi ga sukinanda mono.*”

Chiyoko : “Lagipula... aku... Menyukai diriku yang mengejar orang itu.”



Dari kutipan tersebut Chiyoko baru menyadari bahwa yang ia cintai bukanlah pria itu, tetapi sensasi ketika ia mengejar pria itu. Hal tersebut berbanding terbalik dengan definisi cinta sejati yang dikemukakan oleh Suyono (2018) bahwa cinta sejati selalu membawa pertumbuhan, bukan bersifat posesif atau obsesif yakni keinginan memiliki seseorang yang dilandasi oleh motivasi yang salah, yaitu hanya untuk menyenangkan atau menenangkan diri sendiri. Data di atas menggambarkan bahwa tujuan tokoh Chiyoko mengejar pria yang dicintainya hanya untuk menyenangkan dan menenangkan diri sendiri. Hal tersebut mengindikasikan bahwa tokoh Chiyoko mengalami cinta obsesif.

Forward dan Buck (1991:14) berpendapat bahwa terdapat empat kondisi dalam mencintai secara obsesif yakni mereka memiliki keasyikan yang menyakitkan, mereka memiliki kerinduan yang tidak terpuaskan, target mereka harus menolak mereka atau tidak hadir, ketidakhadiran atau penolakan target mendorong mereka untuk berperilaku dengan cara-cara yang merugikan diri sendiri. Dalam penelitian ini hal-hal yang menggambarkan cinta obsesif pada tokoh Fujiwara Chiyoko akan diteliti lebih lanjut.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, permasalahan yang diteliti adalah: Bagaimana gambaran cinta obsesif tokoh Fujiwara Chiyoko dalam animasi *Sennen Joyū* karya Kon Satoshi?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan gambaran cinta obsesif tokoh Fujiwara Chiyoko dalam animasi *Sennen Joyū* karya Kon Satoshi.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini. Manfaat dari penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pembaca terutama dalam memahami obsesi dan cinta obsesif. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya terutama dalam kajian psikologi sastra khususnya dalam membahas cinta obsesif.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat membantu pembaca dalam mengindikasikan cinta obsesif dalam kehidupan nyata serta dapat menyadari untuk tidak terlalu terobsesi dalam mencintai seseorang.

## 1.5. Tinjauan Pustaka

Untuk menghindari kesamaan dalam penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka diperlukan tinjauan pustaka dalam penelitian ini. Tinjauan pustaka juga memberikan acuan untuk memberi wawasan dan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Meski memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu, namun penelitian ini memiliki perbedaan. Persamaan dan perbedaan tersebut akan dipaparkan dalam tinjauan pustaka berikut ini.

Pertama, Chang (2013) dalam artikel internasionalnya yang berjudul “*Satoshi Kon’s Millennium Actress: A Feminine Journey with Dream-Like Qualities*” membahas tentang kaitan perjalanan feminim yang dialami tokoh Fujiwara Chiyoko di dalam film *Sennen Joyū (Millennium Actress)* dengan mimpi. Chang menggunakan teori mimpi Freud. Menurut Yen-Jung Chan film ini memberi kesan bahwa dalam perjalanan Chiyoko yang sarat emosi ini mungkin berasal dari keanehan yang mirip dengan yang terjadi dalam skenario mimpi. Sejumlah fitur kognitif umum dalam bermimpi, seperti yang diidentifikasi oleh para ahli fisiologi, dapat ditemukan dalam bentuk yang sesuai dalam film ini. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah objek materialnya, yakni film *Sennen Joyū (Millennium Actress)*. Perbedaan terletak pada objek formal penelitian, penelitian tersebut membahas tentang mimpi sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada cinta obsesif.

Kedua, Benyamin (2014) dalam skripsinya yang berjudul “*Analisis Tokoh Aku Dalam Cerita Anak Boku No Boushi No Hasashi Karya AriShima Takeo Dengan Teori Obsesi Kompulsif*” membahas tentang tokoh aku yang memiliki kecemasan berlebih terhadap topinya dan memicu adanya stress pada dirinya.

Penelitian ini menggunakan teori obsesi kompulsif. Hasil penelitian adalah ditemukan bahwa tokoh aku memiliki gangguan obsesi kompulsif yang berdampak pada pikiran maupun tubuhnya. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada pembahasan yang sama-sama membahas tentang obsesi, namun penelitian yang akan dilakukan tidak menggunakan teori obsesi kompulsif. Perbedaan lainnya terletak pada objek material.

Ketiga, Aprilia (2019) dalam skripsinya yang berjudul “*Obsesi dan Kebencian Tokoh Sakami Keiko Dalam Novel Utsukushisa To Kanashimi To Karya Kawabata Yasunari*” membahas tentang obsesi dan kebencian tokoh Sakami Keiko. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi (*Content Analysis*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh Sakami Keiko mengalami obsesi akan cinta dan kebencian sehingga berakibat buruk bagi perilakunya. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas obsesi yang terdapat pada tokoh, namun penelitian tersebut juga membahas tentang konsep kebencian pada tokoh sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti tidak membahas hal tersebut. Selain itu, perbedaan juga terletak pada objek material yang berbeda.

Keempat, Ma'ruf (2021) dalam skripsinya yang berjudul “*Perilaku Obsesif pada Tokoh Yamada Teruko Dalam Film Ai Ga Nanda Karya Imaizumi Rikiya*” membahas tentang perilaku obsesif tokoh Yamada Teruko dengan konsep cinta obsesif Susan Forward dan Craig Buck. Metode yang digunakan adalah deskriptif analitis. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa alasan perilaku obsesif yang dilakukan oleh Yamada Teruko adalah rasa cintanya kepada Tanaka Mamoru. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan

terdapat pada pembahasan mengenai cinta obsesif menggunakan teori cinta obsesif dari Freud dan Jung. Perbedaannya terletak pada objek material.

Kelima, Paramitha (2021) dalam skripsinya yang berjudul “*Penyebab Dan Dampak Obsesi Tachibana Kara Dalam Drama Siren Karya Keita Motohashi*” membahas tentang penyebab dan dampak obsesi dari tokoh Tachibana Kara dalam drama *Siren* karya Keita Motohashi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Hasil penelitian tersebut adalah ditemukan bahwa tokoh Tachibana Kara mengalami gangguan obsesi karena konflik keluarga yakni kurangnya kasih sayang serta faktor lingkungan yang buruk. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada pembahasan yang sama-sama membahas tentang obsesi. Perbedaan terletak pada objek material yang diteliti.

## **1.6. Landasan Teori**

### **1.6.1. Psikologi Sastra**

Wellek dan Warren (dalam Wiyatmi, 2011) mengemukakan secara sederhana kata ‘sastra’ mengacu kepada dua pengertian, yaitu sebagai karya sastra dan sebagai ilmu sastra, yang merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan. Ketika digunakan dalam kerangka karya sastra, sastra merupakan hasil karya seni yang diciptakan pengarang atau pun kelompok masyarakat tertentu bermediakan bahasa. Sebagai karya seni yang bermediakan bahasa, karya sastra dipandang sebagai karya imajinatif. Istilah “sastra imajinatif” (imaginative literature) memiliki kaitan dengan istilah *belles letters* (“tulisan yang indah dan sopan”, berasal dari bahasa Prancis), kurang lebih menyerupai pengertian etimologis kata susastra (Wiyatmi, 2011:7).



Walgito (dalam Wiyatmi, 2011:14) mengemukakan bahwa psikologi merupakan suatu ilmu yang meneliti serta mempelajari tentang perilaku atau aktivitas-aktivitas yang dipandang sebagai manifestasi dari kehidupan psikis manusia. Selain itu, Wellek dan Warren (dalam Wiyatmi, 2011:28) mengemukakan bahwa psikologi sastra mempunyai empat kemungkinan pengertian yaitu studi psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi, studi proses kreatif, studi tipe dan hukum-hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra, mempelajari dampak sastra pada pembaca.

Menurut Ratna (2004: 343) tiga cara yang dapat dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra, yaitu:

1. memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis,
2. memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional dalam karya sastra
3. memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca.

Karya sastra merupakan karya kreatif manusia berupa tulisan yang mengandung unsur keindahan. Karya sastra dapat mencerminkan kehidupan maupun kondisi kejiwaan manusia. Kondisi kejiwaan tersebut dapat diteliti melalui tokoh yang ada dalam suatu karya sastra, pengarang suatu karya sastra, maupun penikmat suatu karya sastra. Dari penjelesan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa psikologi sastra merupakan pertemuan antara studi karya sastra dan psikologi.

### **1.6.2. Cinta Obsesif**

Pengertian obsesi menurut Kartono & Gulo (1989) adalah suatu ide atau pandangan yang sama sekali tidak mendasar dan secara terus menerus memasuki pemikiran seseorang. Sejalan dengan definisi sebelumnya, *American Psychiatric*

*Association* (2013:235) mendefinisikan obsesi sebagai pikiran, dorongan, atau gambaran yang terus-menerus berulang yang dialami sebagai gangguan dan juga merupakan sesuatu yang tidak diinginkan. Dari definisi tersebut dapat dikatakan bahwa obsesi adalah sesuatu yang tidak diinginkan oleh penderitanya namun terus menerus mengambil alih diri penderita. Seseorang dengan obsesi terus menerus mengejar sesuatu tanpa adanya kesadaran dalam dirinya.

*American Psychiatric Association* (2013:238) mengungkapkan bahwa obsesi adalah pikiran, gambaran, atau dorongan yang berulang-ulang dan terus-menerus. Obsesi bersifat tidak menyenangkan dan dialami secara terpaksa. Obsesi mengganggu, tidak diinginkan, dan menyebabkan tekanan atau kecemasan yang nyata pada kebanyakan individu. Individu berusaha untuk mengabaikan atau menekan obsesi ini atau menetralkannya dengan pikiran atau tindakan lain. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa obsesi bukanlah hal yang menyenangkan untuk dialami. Obsesi menimbulkan kecemasan dan memaksa penderitanya untuk melakukan sesuatu meski seseorang itu tidak menginginkannya.

Pengertian cinta menurut Scott Peck (dalam Suyono, 2018) adalah keinginan untuk mengembangkan diri sendiri dengan maksud memelihara pertumbuhan spiritual diri sendiri atau perkembangan spiritual orang lain. Suyono (2018) mengatakan bahwa cinta sejati selalu membawa pertumbuhan, bukan bersifat posesif atau obsesif yakni keinginan memiliki seseorang yang dilandasi oleh motivasi yang salah, yaitu hanya untuk menyenangkan atau menenangkan diri sendiri.

Stenberg (1986) membagi cinta menjadi tiga komponen dalam teori segitiga cinta (*triangular theory of love*) yakni keintiman (*intimacy*), gairah (*passion*), dan komitmen (*commitment*). Keintiman (*intimacy*) mengacu pada kedekatan, keterhubungan, dan keterikatan dalam hubungan cinta. Gairah (*passion*) mengacu pada dorongan yang mengarah pada romansa, ketertarikan fisik, kebutuhan seksual, dan fenomena terkait dalam hubungan cinta. Sedangkan komitmen (*commitment*) mengacu pada keputusan mencintai orang lain (keputusan jangka pendek) dan komitmen untuk mempertahankan cinta itu (keputusan jangka panjang).

Stenberg (1986) menambahkan bahwa ketiga komponen cinta tidak selalu terjadi berurutan, tingkat kekuatannya pun dapat berbeda-beda. Misalnya dalam cinta jangka pendek, unsur gairah (*passion*) berada di tingkat yang tinggi. Sedangkan pada cinta jangka panjang komitmen (*commitment*) dan keintiman (*intimacy*) berada pada tingkat yang cukup tinggi. Dari penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa cinta merupakan pertumbuhan spiritual yang memiliki beberapa komponen. Gairah, komitmen, dan keintiman merupakan komponen dalam cinta. Dalam hal mencintai, setiap orang memiliki kadar ketiga komponen cinta yang berbeda-beda. Hal tersebut mempengaruhi perilaku seseorang dalam mencintai seseorang.

Menurut Forward dan Buck (1991:9) cinta yang sehat bercita-cita untuk saling percaya, peduli, dan saling menghormati. Sebaliknya, cinta yang obsesif didominasi oleh rasa takut, sifat posesif, dan cemburu. Cinta obsesif mudah berubah dan terkadang bahkan berbahaya. Forward dan Buck (1991:14) juga mengungkapkan bahwa ada empat kondisi dalam mencintai secara obsesif, yakni:

- “1. Mereka pasti memiliki keasyikan yang menyakitkan dan menyita perhatian dengan kekasih yang nyata atau yang diharapkan.
2. Mereka harus memiliki kerinduan yang tak terpuaskan untuk memiliki atau dimiliki oleh target obsesi mereka.
3. Target mereka harus menolak mereka atau tidak tersedia dalam beberapa hal, baik secara fisik maupun emosional.
4. Ketidaktersediaan atau penolakan target mereka harus mendorong mereka untuk berperilaku dengan cara yang merugikan diri sendiri” (Forward dan Buck, 1991:14)

Berdasarkan penjelasan di atas terdapat empat kondisi dalam mencintai secara obsesif. Pertama, mereka memiliki keasyikan yang menyakitkan dengan kekasih yang nyata maupun yang sedang diharapkannya, keasyikan yang dimaksud adalah pikiran yang sibuk kepada target cinta obsesif mereka, terasa menyakitkan karena obsesi terjadi di luar kendali mereka. Kedua, mereka memiliki kerinduan yang tidak terpuaskan baik untuk memiliki atau dimiliki oleh target obsesi mereka. Ketiga, target mereka harus menolak mereka atau tidak hadir dalam beberapa hal, baik secara fisik maupun emosional. Keempat, ketidakhadiran atau penolakan target mendorong mereka untuk berperilaku dengan cara-cara yang merugikan diri sendiri.

Forward dan Buck (1991:21) juga memaparkan tentang adanya “*One Magic Person*” atau “*Satu Orang Ajaib*” yakni seseorang yang diyakini sebagai segalanya bagi orang yang terobsesi.

“Pecinta yang obsesif benar-benar percaya - terkadang tanpa menyadarinya - bahwa 'Satu Orang Ajaib' mereka dapat membuat mereka merasa bahagia dan puas, menyelesaikan semua masalah mereka, memberikan gairah yang mereka dambakan, dan membuat mereka merasa lebih diinginkan dan dicintai daripada yang pernah mereka rasakan sebelumnya. Dengan semua kekuatan ini, Satu Orang Ajaib menjadi lebih dari sekadar kekasih-ia menjadi sebuah kebutuhan hidup.” (Forward dan Buck, 1991:21)

Kesimpulan dari kutipan di atas yaitu orang yang mencintai secara obsesif benar-benar percaya bahwa ‘Satu Orang Ajaib’ mereka saja dapat membuat mereka merasa bahagia dan terpenuhi, menyelesaikan semua masalah mereka, memberi mereka gairah yang mereka dambakan, dan membuat mereka merasa lebih diinginkan dan dicintai daripada yang pernah mereka rasakan sebelumnya. Dengan semua kekuatan ini, Satu Orang Ajaib menjadi lebih dari sekadar kekasih, dia menjadi kebutuhan hidup.

Cinta merupakan sebuah perasaan yang memiliki komponen gairah, komitmen, dan keintiman. Kadar dari komponen cinta tersebut dapat berbeda-beda di setiap orang. Cinta dapat bersifat positif maupun negatif. Cinta yang bersifat positif memberikan dampak baik bagi yang mengalaminya, sedangkan cinta yang bersifat negatif merupakan cinta yang dilandaskan oleh motivasi yang salah, menyebabkan kecemasan, dan merugikan penderitanya maupun targetnya. Cinta obsesif merupakan cinta yang bersifat negatif dan merugikan penderita maupun target obsesinya.

### **1.6.3. Unsur Intrinsik**

Menurut Nurgiyantoro (1998:23) unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Nurgiyantoro (1998:23) juga menambahkan bahwa unsur-unsur tersebutlah yang menyebabkan karya sastra sebagai karya sastra dan dapat dijumpai oleh pembaca di dalam suatu karya sastra secara faktual. Nurgiyantoro (1998:23) menyebutkan unsur intrinsik yang terdapat pada karya sastra antara lain peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang, gaya bahasa dan lain-lain. Pada penelitian ini unsur intrinsik yang akan digunakan untuk menunjang penelitian adalah tokoh dan penokohan serta latar.

### **a. Tokoh dan penokohan**

Tokoh dan penokohan merupakan salah satu unsur intrinsik yang penting dalam terbentuknya karya naratif. Menurut Nurgiyantoro (1998:165), tokoh menunjuk pada orangnya, watak menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh, dan penokohan/karakterisasi menunjuk pada penempatan tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita. Nurgiyantoro (1998:176) membedakan tokoh ke dalam beberapa jenis kelompok, salah satunya adalah tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam novel yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 1998:177). Berbeda dengan tokoh utama, kemunculan tokoh tambahan dalam cerita lebih sedikit, kehadirannya hanya berkaitan dengan cerita dari tokoh utama.

### **b. Latar**

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1998:216), Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landasan tumpu, menyorankan pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Dari pengertian tersebut, latar dapat dibagi menjadi tiga macam yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat mengarah pada lokasi terjadinya peristiwa di dalam karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas (Nurgiyantoro, 1998:227). Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi, biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah

(Nurgiyantoro, 1998:230). Latar sosial menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi (Nurgiyantoro, 1998:233). Latar sosial dapat mencakup kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 1998:233).

#### **1.6.4. *Mise en Scène***

Menurut Effendy (1986), film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Salah satu jenis film adalah animasi. Pada umumnya, film direkam dengan pergerakan dan aktor yang asli, namun teknik pembuatan film animasi berbeda. Menurut Solomon (dalam Furniss, 2014:5) animasi adalah film dengan gambar direkam frame demi frame dan ilusi gerakan tersebut diciptakan, bukan direkam. Meski Film termasuk karya sastra, tetapi film memiliki sifat yang berbeda dengan karya sastra lain yakni sifat audio visual. Oleh karena itu, untuk meneliti sebuah film dibutuhkan teori yang dapat mencakup elemen-elemen yang terdapat dalam film tersebut. Teori yang dapat digunakan adalah *mise en scène*.

Bordwell dan Thompson (dalam Sathotho, 2020), menyatakan bahwa *mise en scène* (Prancis) adalah “menempatkan ke dalam tempat” dan diaplikasikan oleh kerja sutradara. Istilah ini muncul pada awalnya pada konteks pertunjukan panggung dan kemudian juga diaplikasikan dalam film. *Mise en scène* berupaya untuk mengontrol aspek-aspek film yang berkaitan dengan teater seperti: setting, cahaya, tata rias, kostum, dan gerak aktor (Sathotho, 2020). Sementara itu, Furniss (2014) berpendapat bahwa komponen desain animasi tidak sama dengan film *live-action* atau film dengan aktor sungguhan. Penerapan *mise en scène* dalam film

animasi tidak hanya setting, pencahayaan, kostum, dan pergerakan aktor saja, tetapi mencakup desain gambar (karakter dan latar belakang), warna dan garis, serta gerakan dan kinetika.

Komponen *mise en scène* yang dikemukakan oleh Furniss (2014) digunakan untuk menunjang penelitian ini. Komponen *mise en scène* tersebut adalah sebagai berikut.

#### **a. Desain Gambar**

Furniss (2014:66) mengatakan bahwa dalam desain gambar pada film animasi, terdapat dua aspek gambar yang menjadi perhatian penontonnya, yakni karakter dan latar belakang. Penampilan karakter atau tokoh menjadi fokus utama di dalam film animasi dengan gerakan serta ekspresinya, sedangkan latar belakang relatif bersifat statis dan berfungsi untuk memberi informasi mengenai latar tempat, waktu, maupun suasana ketika suatu aksi terjadi. Dalam film animasi, terdapat dua jenis penggambaran karakter, yakni seperti manusia asli (*photorealistic*) dan penggambaran karakter yang merepresentasikan wajah manusia namun tidak realistis, seperti wajah emotikon tersenyum (*iconic*) dan bentuk abstrak.

#### **b. Warna dan garis**

Warna dan garis dalam animasi merupakan sesuatu yang khas dan bersifat naluriah dari para pembuatnya. Meskipun interpretasi warna merupakan hal yang tidak mutlak, namun terdapat teori yang dapat diterapkan dalam penggunaan warna pada karya seni. Dalam Furniss (2014:72), warna digambarkan memiliki kualitas tertentu atau dimensi, yakni rona (*hue*), nilai (*value*), dan intensitas (*intensity*). Rona



atau *hue* merupakan spektrum warna seperti ungu, merah, biru, oranye dan warna umum lainnya.

Merah, kuning, biru merupakan warna primer, yakni warna yang tidak bisa diciptakan dari campuran warna lain. Warna sekunder merupakan warna dari gabungan merah, kuning, atau biru yakni seperti ungu, oranye, dan hijau. Warna tersier merupakan warna yang berasal dari campuran warna sekunder dengan warna lainnya. Secara teknis, putih, hitam, dan abu-abu bukan merupakan rona melainkan nilai atau *value*, istilah tersebut mengacu kepada kecerahan atau kegelapan rona warna yang relatif. Ketika suatu rona memiliki nilai hitam yang tinggi, maka akan membuat suasana menjadi gelap. Istilah 'intensitas' digunakan untuk menggambarkan saturasi warna dan sejauh mana warna tersebut murni atau diubah oleh penambahan warna putih, hitam, abu-abu atau rona lain yang dapat memengaruhi kecermerlangannya. Istilah 'intensitas rendah' digunakan untuk menggambarkan warna yang relatif abu-abu, atau kusam. 'Intensitas tinggi' digunakan untuk menggambarkan warna yang sangat jenuh, atau murni (Furniss, 2014:72).

Dalam berbagai proses produksi studio, di seluruh industri animasi, warna dan garis secara tradisional telah menjadi domain departemen kunci warna, tinta, dan pengecatan. Biasanya, seniman kunci warna menerima 'lembar model' yang berisi berbagai gambar (karakter, properti, dan sebagainya) dan bertanggung jawab untuk memilih warna tertentu yang akan diterapkan padanya (Furniss, 2014:74).

### c. Pergerakan dan kinetik

Menurut Furniss (2014:75) Animasi adalah seni menciptakan gerakan, umumnya menggunakan benda mati, tetapi terkadang melalui penggunaan figur hidup yang gerakannya dibuat berdasarkan frame per frame. Bagaimanapun, karakteristik gerakan yang diciptakan dapat sangat bervariasi contohnya sebuah objek dapat bergerak dengan lancar dan berirama, perlahan dan ragu-ragu (seolah-olah bekerja melawan gravitasi), atau dengan berbagai cara lain yang semuanya menunjukkan makna bagi para penontonnya.

Sebagian besar animasi mengandung gerakan konstan, meskipun hanya mata yang berkedip, bibir yang bergerak, atau gerakan kamera melintasi latar belakang yang diam. Pada sebagian karya, pose 'diam' ditunjukkan dengan memotret dua atau tiga variasi kecil pada gambar yang sama dalam suatu urutan, atau siklus. Hasilnya adalah pose yang sedikit bergerak, atau kinetis, yang membuat gambar tetap hidup meskipun adegan tersebut menunjukkan suasana 'diam'. Gambar yang tak bergerak sama sekali dapat melawan salah satu daya tarik utama animasi, yakni ilusi bahwa benda mati telah 'diberkahi dengan kehidupan', dapat dikatakan bahwa ketika gambar dalam produksi animasi menjadi diam, ketidakterlihatannya akan terlihat dengan jelas (Furniss, 2014:79).

*Mise en scène* merupakan aspek penting dalam menganalisis sebuah film. Komponen-komponen yang terdapat dalam *mise en scène* antara lain adalah desain gambar, warna dan garis, serta pergerakan dan kinetik. Ketiga komponen tersebut akan digunakan dalam membantu analisis film *Sennen Joyū* karya Kon Satoshi.

## 1.7. Metode dan Teknik Penelitian

Metode dan teknik penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.7.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Menurut Ratna (2004:53) metode deskriptif analisis adalah analisis dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta dengan analisis.

### 1.7.2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik atau langkah-langkah pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Menonton animasi *Sennen Joyū*.
2. Menyimak dan mengamati setiap adegan dan dialog yang terdapat dalam animasi *Sennen Joyū*.
3. Mencatat hal penting yang terdapat pada adegan maupun dialog yang terdapat pada animasi *Sennen Joyū* yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti (cinta obsesif).

### 1.7.3. Teknik Analisis Data

Adapun teknik atau langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Melakukan pengumpulan data, yakni dengan cara menonton, menyimak, serta mencatat data yang diperlukan.

2. Melakukan reduksi dan klasifikasi data, yakni menyaring data-data yang paling relevan dengan penelitian, kemudian mengelompokkan data tersebut sesuai kebutuhan dalam penelitian mengenai cinta obsesif.
3. Menganalisis data tersebut menggunakan teori unsur intrinsik dibantu dengan teori *mise en scène*.
4. Melakukan interpretasi hasil analisis tersebut berlandaskan konsep-konsep mengenai cinta obsesif Forward & Buck.

#### **1.7.4. Teknik Penyajian Hasil Analisis**

Hasil analisis data mengenai cinta obsesif tokoh Fujiwara Chiyoko dalam animasi *Sennen Joyū* akan disajikan dalam bentuk deskriptif yakni menggunakan kata-kata.

#### **1.8. Sistematika Kepenulisan**

Adapun sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Bab I** berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**Bab II** berisi pembahasan tentang unsur intrinsik dalam animasi *Sennen Joyū* karya Kon Satoshi.

**Bab III** berisi gambaran cinta obsesif tokoh Fujiwara Chiyoko dalam animasi *Sennen Joyū* karya Kon Satoshi.

**Bab IV** berisi penutup yakni mencakup kesimpulan dan saran.