BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah sebuah hasil kreativitas yang diungkapkan melalui bahasa yang indah dan bermakna, bertujuan untuk menyampaikan perasaan, pemikiran, pengalaman, serta pandangan hidup pengarang kepada pembaca atau pendengar. Karya sastra sering kali mencerminkan budaya, sejarah, dan kehidupan manusia pada zamannya (Aminuddin: 1987).

Karya sastra memiliki beberapa ciri-ciri yaitu menggunakan bahasa yang khas, mengandung nilai estetika, bersifat imajinatif, menyampaikan pesan atau nilai moral dan bersifat universal (Aminuddin: 1987).

Karya sastra terbagi menjadi 3, Pertama adalah puisi. Puisi adalah Karya sastra yang mengutamakan irama, rima, dan pemilihan kata yang padat makna. Contohnya Puisi lama (pantun, syair) dan puisi modern (sajak bebas). Selanjutnya adalah prosa. Prosa adalah Karya sastra yang berbentuk cerita naratif dalam bentuk paragraf. Contohnya novel, cerpen, roman dan esai. Terakhir ada drama. Drama adalah Karya sastra yang diperagakan dalam bentuk dialog dan aksi oleh para tokoh di panggung atau layar. Contohnya drama panggung, skenario film, teater dan *anime* (Wellek dan Warren: 1949).

Di Jepang tedapat Karya sastra yang disebut dengan *Anime*. Karya sastra *Anime* dapat merujuk pada Karya sastra yang disajikan dalam bentuk animasi. *Anime* adalah bentuk sastra yang sangat populer di Jepang dan telah menyebar ke seluruh dunia. Beberapa contoh *anime* yang terkenal adalah Naruto, Attack on Titan, One Piece dan lain-lain.

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

Anime merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk kepada bentuk animasi yang berasal dari Jepang. Istilah ini berasal dari bahasa Prancis, "*animé*", yang berarti "animasi" dalam bahasa Inggris. *Anime* adalah genre animasi yang memiliki ciri khas gaya seni dan desain karakter yang khas, seringkali dengan mata besar, ekspresi wajah yang ekspresif, dan gerakan dinamis. *Anime* tidak terbatas pada satu genre tertentu; itu bisa mencakup berbagai genre seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horor, fiksi ilmiah, fantasi, romantis, dan banyak lagi. *Anime* juga bisa ditargetkan untuk berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Clements dan McCharty: 2006). Seiring dengan popularitasnya di Jepang, *Anime* juga telah menjadi fenomena global.

Banyak *Anime* yang diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa dan disiarkan di luar Jepang. Selain serial TV, *anime* juga dapat berupa film, OVA (*Original Video Animation*), *manga* (komik Jepang), dan novel ringan. Karakteristik visual *anime* termasuk penggambaran mata yang besar dan ekspresif, gaya rambut yang kreatif, dan pakaian dengan desain yang unik. Selain itu, *anime* juga sering menggunakan teknik animasi khusus untuk mengekspresikan emosi atau aksi yang intens. *anime* tidak hanya dianggap sebagai hiburan semata, tetapi juga dihargai sebagai bentuk seni dan sastra. Banyak *anime* menggali tema-tema kompleks, karakter-karakter yang mendalam, dan cerita-cerita yang menggugah pemikiran. Katanya, industri *anime* juga memiliki penggemar yang sangat berdedikasi di seluruh dunia, dan konvensi *anime* (*anime conventions*) sering diadakan di berbagai negara untuk memperingati dan merayakan budaya *Anime*. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti *Anime* yang berjudul *Bungou Stray Dogs*.

Bungo Stray Dogs (文豪ストレイドッグス) adalah sebuah seri *Anime* dan manga yang dibuat oleh penulis asal Jepang, Kafka Asagiri, dan ilustrator Sango Harukawa. Seri ini pertama kali debut sebagai *manga* pada tahun 2012, dan kemudian diadaptasi menjadi seri *Anime* yang pertama kali ditayangkan pada tahun 2016.

Anime Bungo Stray Dogs terdiri dari 4 season tetapi pada penelitian kali ini yang akan di teliti adalah *Anime Bungo Stray Dogs* season 1 dan season 2 adapun alasan pemilihan season ini adalah karena sesuai dengan tema bunuh diri yang di lakukan Osamu Dazai pada season 1 dan season 2 ini banyak di tampilkan kisah cara bunuh dirinya Osamu Dazai.

Cerita *Bungo Stray Dogs* mengikuti kehidupan seorang pemuda bernama Nakajima Atsushi, yang dalam keadaan putus asa karena menjadi pengangguran dan tak memiliki tempat tinggal. Namun, hidupnya berubah drastis ketika ia bertemu dengan sekelompok detektif yang memiliki kekuatan super dan menggunakan nama-nama penulis terkenal dalam literatur sebagai nama samaran mereka. Setiap anggota detektif tersebut memiliki kekuatan khusus berdasarkan karya-karya penulis terkenal.

Cerita ini berfokus pada misi-misi mereka dalam menghadapi organisasi kriminal dan kemampuan khusus mereka yang luar biasa. Sementara itu, cerita juga mengungkap latar belakang karakter-karakternya, menyelidiki misteri-misteri masa lalu mereka, dan menggali konflik internal dalam kelompok tersebut. *Bungo Stray Dogs* mencampurkan unsur-unsur aksi, misteri, supranatural, dan komedi, dan sering kali memasukkan referensi-literatur yang menarik ke dalam ceritanya,

menggabungkan karakter-karakter fiksi dengan para penulis dunia nyata yang memberi nama pada kekuatan-kekuatan mereka.

Anime ini telah meraih popularitas di kalangan penggemar *Anime* dan manga karena cerita yang kompleks, karakter-karakter yang mendalam, dan penggunaan kreatif terhadap konsep kekuatan super yang unik. *Anime* ini ialah sebuah seri *Anime* yang diadaptasi dari sebuah manga Jepang karya Kafka Asagiri dan Harukawa. Seri *Anime* ini pertama kali tayang pada tahun 2016 dan telah memperoleh popularitas yang cukup besar di Jepang dan di seluruh dunia. *Manga* ini diadaptasi menjadi *Anime* disutradai oleh Igarashi Takuya, memakai judul yang sama dan alur cerita yang tidak berbeda jauh dari manganya. Igarashi Takuya, lahir 21 Desember 1965, dalam *Bungo Stray Dogs*.

Igarashi Takuya sudah banyak menggarap TV *series* beberapa di antaranya *Sailor Moon*, *Ojamajo Doremi*, *Mo~tto! Ojamajo Doremi*, *Ojamajo Doremi Dokk~an!*, *Ashita no Nadja*, *Ouran High School Host Club*, *Soul Eater*, *Star Driver, Captain Earth*, *Bungo Stray Dogs* season 1 - 4, dan beberapa film yaitu, *Ojamajo Doremi : Pop and the Queen's Cursed Rose*, *Zatch Bell: Attack of Mechavulcan*, *Star Driver: The Movie, Bungo Stray Dogs: Dead Apple*. Sejauh ini *Bungo Stray Dogs* sudah dirilis sebanyak lima season dan satu movie. Seri *Anime Bungo Stray Dogs* menampilkan banyak karakter-karakter yang kuat dan kompleks, serta memiliki alur cerita yang menegangkan dan penuh aksi. *Anime* ini juga memperkenalkan banyak tokoh yang terinspirasi dari *k* terkenal, seperti *Edgar Allan Poe*, *Fyodor Dostoyevsky*, *Agatha Christie*, dan masih banyak lagi.

Anime Bungo Stray Dogs di awali dengan anak laki-laki bernama Nakajima Atsushi yang di gambarkan baru di usir dari panti asuhan tempat dia tinggal sedari kecil dan hidup nya menjadi menggelandang, saat ia ingin mencopet dia melihat seseorang terapung di Sungai dengan keadaan kaki di atas, dan Nakajima Atsushi menyelamatkan orang itu yang mana dia adalah Osamu Dazai, setelah diselamatkan ia malah kesal, karena ia ingin bunuh diri tapi gagal karena Atsushi. Tidak jelas motif apa yang membuat Dazai ingin bunuh diri. Dari sinilah awal mula Atsushi bergabung dengan agensi detektif bersenjata, detektif bersenjata sendiri bukan detektif yang menggunakan senjata seperti pistol, melainkan menggunakan kekuatan supernatural.

Setelah bertemu dengan Dazai, Atsushi bertemu dengan partner Dazai bernama Kunikida Doppo Osamu Dazai bukanlah tokoh protagonis di serial *Bungo Stray Dogs*, namun dia mencuri sorotan dari protagonisnya yaitu Nakajima Atsushi. Orang yang tidak mengetahui tokoh Dazai akan mengira dialah karakter utama dalam serial ini, padahal ia merupakan Deuteragonis.

Deutragonis adalah istilah yang digunakan dalam dunia sastra, teater, film, atau cerita untuk merujuk pada karakter pendukung utama yang memiliki peran penting setelah protagonis. Deutragonis sering kali menjadi sahabat, penasehat, atau rekan protagonis, dan mereka membantu menggerakkan cerita, baik dengan mendukung protagonis atau dengan menantangnya. Jika dipandang sebelah mata Dazai merupakan orang yang ceria dan santai, tetapi masa lalu dan identitasnya diselimuti dengan penuh misteri. Hingga sekarang belum ada yang mengetahui mengapa Dazai selalu merasa kesepian meskipun ia memiliki banyak teman (Richard William: 2001).

Dazai mengawali karirnya di port mafia yaitu sebuah organisasi mafia, kemudian berganti alih menjadi agensi detektif bersenjata yang mana port mafia merupakan musuh bebuyutan dari detektif bersenjata. Alasan utama Dazai memutuskan membelot dari port mafia dan bergabung dengan Agensi Detektif Bersenjata adalah Sakunosuke Oda, mendiang sahabat Dazai yang dulu juga bergabung dengan port mafia. Berbeda dengan Dazai yang merupakan anggota eksekutif, Oda hanyalah bawahan yang hanya menerima misi kelas bawah, namun tetap berbahaya untuk ukuran mafia. Oda menemui ajalnya dalam upaya pembalasan dendam atas kematian anak-anak yatim piatu yang selama ini dia asuh. Sesaat sebelum tewas, Oda meminta sahabatnya itu melakukan hal-hal bermakna, sebab menurutnya, kesepian yang Dazai rasakan tak akan pernah berakhir.

Karakter Dazai dalam *anime* ini sangat rumit untuk dianggap sebagai pahlawan atau penjahat, tetapi tidak satupun julukannya akurat. Sebenarnya Dazai tidak peduli dengan keadilan karena sebuah kejahatan apalagi kepeduliannya terhadap moralitas. di port mafia, ada sebuah kejadian yang membuktikannya karakternya yaitu pada saat ia menjalankan sebuah misi, Dazai pernah tanpa ampun menembak banyak orang yang sekarat sambil tersenyum. Singkat cerita Dazai bergabung dengan agensi detektif bersenjata yang merupakan musuh dari port mafia, meskipun dia melakukannya demi mengikuti nasihat Odasaku, dia tetap berusaha membantu orang, terutama Atsushi dan Kyouka Izumi. Dia menggiring mereka keluar dari kegelapan dengan cara yang sama yang dilakukan Odasaku kepadanya. Dia melakukan hal-hal yang membuatnya tidak dianggap

sebagai pahlawan, tapi dia juga melakukan apa yang tidak akan dilakukan penjahat biasa.

Di dalam Episode 1 Dazai digambarkan sebagai karakter yang terobsesi dengan bunuh diri, bunuh diri menurut Aaron Beck: Beck adalah seorang psikolog terkenal yang mengembangkan Terapi Kognitif, dan ia memahami bunuh diri sebagai hasil dari pikiran-pikiran negatif yang mendalam, terutama perasaan putus asa dan ketidakberhargaan. Beck mengembangkan konsep "ideasi bunuh diri" (*suicidal ideation*) untuk menggambarkan pemikiran-pemikiran tentang bunuh diri yang sering kali menjadi prediktor tindakan bunuh diri (Beck: 1993) . pada pertemuan pertamanya dengan Nakajima Atsushi dia mencoba menenggelamkan dirinya di sungai. Selain itu Dazai juga dikenal sebagai orang yang percaya diri, jahil, selalu mencari pasangan untuk mati bersama, orang dengan perban di seluruh tubuhnya, ugal-ugalan pada saat menyetir, benci anjing, lebih dikenal dikalangan musuh dibanding dengan rekan-rekannya serta tidak mempunyai keinginan untuk hidup sejak ia masih muda dan karakter Dazai secara akurat menggambarkan novel dan penulisnya. Dazai juga sering melakukan percobaan bunuh diri dengan berbagai metode salah satu nya setiap dia bertemu gadis cantik dia selalu membayangkan untuk bunuh diri dengan para gadis itu dan bahkan dia megajak gadis itu untuk bunuh diri Bersama nya, Teori psikoanalisis Freud menawarkan perspektif yang menarik untuk memahami fenomena bunuh diri dalam Karya sastra. Dengan menganalisis motif bawah sadar, konflik internal, dan mekanisme pertahanan karakter, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kompleksitas psikologi yang mendasari tindakan tragis ini.

Psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku dan proses mental manusia. Ilmu ini mencakup berbagai aspek, termasuk bagaimana manusia berpikir, merasa, belajar, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Psikologi memperhatikan berbagai topik, mulai dari masalah psikologis individu hingga dinamika kelompok dan kebudayaan. Psikologi adalah disiplin ilmu dan terapan yang mempelajari pemikiran dan perilaku ilmiah. Tujuan langsung dari psikologi adalah memahami individu dan kelompok dengan mengamati prinsip-prinsip pribadi dan mempelajari kasus-kasus khusus. Seseorang yang ahli di bidang psikologi disebut psikolog dan dapat diklasifikasikan menjadi ilmuwan sosial, perilaku atau kognitif. Psikolog berusaha keras untuk memahami perubahan aktivitas mental dalam perilaku individu dan sosial.

Psikologi berhubungan dengan psikologi sastra. Psikologi mempelajari pikiran, perasaan, dan perilaku manusia, sedangkan psikologi sastra adalah bidang studi yang mengkaji hubungan antara psikologi dan sastra. Menurut Endaswara (2008), psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karya dalam berkarya. Karya sastra yang dipandang sebagai fenomena psikologis, akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh jika kebetulan teks berupa drama maupun prosa.

Psikologi sastra adalah cabang ilmu yang mengkaji hubungan antara sastra (Karya sastra, penulis, pembaca) dengan psikologi manusia. Para ahli psikologi sastra memeriksa bagaimana Karya sastra mencerminkan keadaan pikiran, emosi, dan perilaku manusia, serta bagaimana sastra dapat mempengaruhi pembaca

secara emosional dan psikologis. Berikut penjelasan mengenai pandangan psikologi sastra menurut Sigmund Freud :

Sigmund Freud dengan nama panggilan Freud adalah seorang psikolog terkenal yang memberikan kontribusi besar dalam pemahaman psikologi sastra. Menurut Freud, Karya sastra seringkali mencerminkan konflik batin dan hasrat manusia yang tersembunyi. Freud mengembangkan teori psikoanalisis yang membantu dalam menganalisis karakter dan motivasi dalam Karya sastra. Pandangan para ahli ini memberikan landasan bagi studi psikologi sastra, yang terus berkembang seiring dengan pemahaman kita tentang kompleksitas psikologi manusia dan Karya sastra untuk kasus percobaan Bunuh diri yang dilakukan oleh Dazai, Sigmud Freud memperkenalkan teori Eros dan Thanatos. Hal yang menarik disini yaitu Dazai melakukan bunuh diri dengan Bahagia.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana unsur intiristik dari *anime Bungo Stray Dogs* karya Igarashi Takuya
2. Bagaimana dorongan bunuh diri Osamu Dazai dalam *anime Bungo Stray Dogs* karya Igarashi Takuya

1.3 Tujuan penelitian

1. Mendeskripsikan unsur intrinsik dari *Anime Bungou Stray Dogs* karya Igarashi Takuya
2. Mendeskripsikan dorongan bunuh diri yang dialami dari tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungou Stray Dogs* karya Igarashi Takuya

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdapat dari segi teoritis maupun praktis. Berikut ini adalah beberapa manfaat yang akan diperoleh dari segi teoritis dan segi praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Membantu memahami perilaku orang-orang yang memiliki keinginan bunuh diri, termasuk faktor, gejala dan cara penecegahannya.
2. Membantu memahami perilaku insting bunuh diri pada karakter fiksi
3. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi untuk mempelajari karakter fiksi dalam konteks insting bunuh diri dalam Karya sastra.

1.4.2. Manfaat praktis

1. Menambah pemahaman tentang dorongan bunuh diri, penelitian ini bertujuan untuk memahami mengenai insting bunuh diri, termasuk gejalanya dan bagaimana hal tersebut memengaruhi individu dalam menjalani hidupnya.
2. Meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan mental.

1.5 Tinjauan Pustaka

Pertama, penelitian oleh Annisa Nur Hidayah (2020) yang berjudul "Depresi Tokoh Dazai Osamu Dalam *Anime Bungo Stray Dogs*" tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis depresi yang dialami tokoh Dazai Osamu dalam *Anime Bungo Stray Dogs*. Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa gangguan depresi yang dialami oleh tokoh Dazai Osamu dalam *Anime Bungo*

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

Stray Dogs tergambarkan dengan akurat melalui pola-pola kognitif seperti pandangan negatif terhadap diri sendiri, dunia dan masa depan.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada pembahasannya, penelitian Annisa membahas depresi tokoh Dazai Osamu dalam *anime bungou stray dogs* karya sutradara igarashi takuya, sedangkan dengan penelitian ini membahas bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungo Stray Dogs* karya sutradara Igarashi Takuya.

Penelitian Kedua yang dilakukan oleh Permata dkk (2022) dengan judul "Tidak Tutur Ilokusi Tidak Langsung Dalam *Anime Bungou Stray Dogs*" tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan makna tindak tutur ilokusi direktif tidak langsung yang terdapat di dalam *Anime* Bungou Stray Dogs. Metode dalam penelitian ialah menggunakan metode dekriptif dengan teknik simak catat. Hasil dari penelitian terdapat 4 makna tuturan ilokusi direktif tidak langsung yang terdapat didalam album yaitu makna perintah, larangan, permintaan, dan anjuran.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada pembahasannya, penelitian Permata dkk membahas tindak tutur tidak langsung, tindak tutur direktif, dan perlokusi dalam *Anime Bungo Stray Dogs*, sedangkan dengan penelitian ini membahas bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungo Stray Dogs* karya sutradara Igarashi Takuya.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Danendra dan Chairil (2024) dengan judul "Persepsi Remaja Terhadap Upaya Bunuh Diri dalam Film "Kembang Api" ". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi remaja terhadap upaya bunuh diri dalam film Kembang Api. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil

dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persepsi antara informan satu dengan yang lainnya. Khalayak melakukan negosiasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman masing-masing. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa aspek-aspek yang disajikan dalam penelitian ini tidak sepenuhnya setuju. pemaknaan dari masing-masing informan bergerak dengan sendirinya dari satu posisi ke posisi yang lainnya. Interpretasi tersebut berasal dari pengetahuan, pengalaman yang diperoleh dari lingkungan mereka.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terdapat di bagian pembahasannya. Penelitian Danendra dan Chairil yang membahas persepsi remaja terhadap upaya bunuh diri dalam film kembang api, Sedangkan dengan penelitian ini membahas bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungo Stray Dogs* karya sutradara Igarashi Takuya.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Rizqina dkk (2023) dengan judul "*Studying Typography Used in Ability* "*Rashomon*: *Tenma Tengai*" *in The Bungou Stray Dogs Anime Adaptation*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tipografi yang terdapat didalam *Anime Bungo Stray Dogs*. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil dalam penelitian ini ditemukan fitur tipografi kaisho garis lurus, tebal guratan konsisten, bentuk membulat, spasi jelas dan simetris komposisi.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terdapat di bagian pembahasannya. Penelitian Rizqinal membahas tentang tipografi dan kanji dalam adaptasi *anime Bungo Stray Dogs,* sedangkan peneliti membahas bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungo Stray Dogs* karya sutradara Igarashi Takuya.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Lathifah dkk (2023) dengan judul "Tipologi Bunuh Diri Dalam Novel San Francisco: Kajian Sosiologi Sastra". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tipologi bunuh diri berdasarkan teori sosiolog Emile Durkheim dalam novel San Francisco karya Ziggy Zezsyazeoviennazabrizkie. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dalam penelitian ini mengandung ketiga tipe bunuh diri menurut Emile Durkheim, di antaranya adalah tipe bunuh diri egoistis, bunuh diri altruistis, dan bunuh diri anomis.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terdapat di bagian pembahasannya. Penelitian Lathifah membahas Tipologi bunuh diri dalam Novel San Francisco, Sedangkan dengan penelitian ini mendeskripikan bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungo Stray Dogs* karya sutradara Igarashi Takuya.

1.6 Landasan teori

1.6.1 Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan (Suwardi Endraswara, 2013: 96). Menurut Nyoman Kutha Ratna (2012: 349) psikologi sastra adalah model penelititan interdisiplin dengan menetapkan Karya sastra memiliki posisi yang lebih dominan.

Penelitian psikologi sastra memiliki peranan penting dalam pemahaman sastra karena beberapa hal yaitu mengkaji aspek perwatakan dan membantu untuk menganalisis Karya sastra yang kental dengan masalah psikologis (Endaswara, 2008:12).

Penelitian psikologi sastra memang memainkan peranan penting dalam pemahaman Karya sastra, karena pendekatan ini menggabungkan teori psikologi dengan analisis sastra untuk memahami karakter, motif, dan konflik dalam sebuah Karya sastra. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya fokus pada struktur Karya sastra itu sendiri, tetapi juga berusaha menggali dinamika psikologis yang ada dalam karakter-karakter di dalamnya.

Seperti yang disebutkan oleh Endraswara (2008:12), salah satu kontribusi utama psikologi sastra adalah kemampuannya untuk mengkaji aspek perwatakan. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang lebih mendalam tentang kepribadian, perubahan emosional, serta kondisi mental dari tokoh-tokoh dalam Karya sastra, yang sering kali merefleksikan isu psikologis yang relevan dengan kehidupan manusia.

Penelitian psikologi sastra juga membantu untuk menganalisis Karya sastra yang kental dengan masalah psikologis, seperti gangguan mental, konflik internal, trauma, atau bahkan ideasi bunuh diri. Sebagai contoh, Karya sastra yang menggambarkan tokoh dengan gangguan depresi, kecemasan, atau psikosis dapat dianalisis untuk memahami bagaimana kondisi psikologis tersebut memengaruhi perilaku dan keputusan tokoh. Dengan demikian, pendekatan psikologi sastra memperkaya cara kita memahami karakter dan konflik dalam Karya sastra dengan perspektif psikologis yang lebih mendalam.

Karya sastra menjadi lebih dari sekadar teks untuk dibaca, tetapi juga menjadi media untuk mengeksplorasi dan memahami kondisi manusia dari sisi psikologis. Pendekatan ini tidak hanya bermanfaat untuk akademisi, tetapi juga

untuk pembaca umum yang ingin menggali lebih dalam ke dalam pengalaman manusia yang digambarkan dalam sastra.

1.6.2 Bunuh Diri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bunuh diri adalah tindakan seseorang yang secara sengaja menyebabkan kematian dirinya sendiri, sering kali karena masalah pribadi, tekanan mental, atau alasan lainnya.

karena perilaku bunuh diri tersebut Sigmund Freud mengembangkan konsep Eros dan Thanatos sebagai dua kekuatan dasar yang menggerakkan perilaku manusia. Keduanya merepresentasikan dorongan kehidupan dan dorongan kematian, dan mereka saling bertentangan namun saling melengkapi. Berikut adalah penjelasan tentang masing-masing konsep:

Eros (Dorongan Kehidupan)

Eros adalah konsep yang mencakup semua dorongan yang mendukung kehidupan, kelangsungan hidup, dan kreativitas. Freud menggunakan istilah ini untuk merujuk pada dorongan seksual (libido), dorongan untuk mempertahankan diri, dan dorongan untuk mencintai dan terhubung dengan orang lain (Carel: 2006).

Tujuan dari Eros adalah untuk menjaga individu tetap hidup, untuk mendorong reproduksi, dan untuk memperkuat hubungan sosial. Dorongan ini mendorong perilaku seperti cinta, kasih sayang, seksualitas, dan kreativitas. Menurut Freud, Eros bertanggung jawab atas semua aktivitas yang membawa kesenangan dan kebahagiaan serta memperkuat kehidupan. (Carel: 2006).

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

Keterkaitannya dengan Libidonya, Freud awalnya menggunakan istilah "libido" untuk menggambarkan energi psikoseksual yang mendasari Eros. Libido adalah energi dasar yang menggerakkan dorongan seksual dan keterikatan emosional (Carel: 2006).

Thanatos (Dorongan Kematian)

Thanatos adalah dorongan destruktif atau dorongan kematian. Freud memperkenalkan konsep ini dalam teorinya yang lebih lanjut untuk menjelaskan kecenderungan manusia terhadap agresi, kekerasan, dan perilaku yang merusak diri sendiri. Dorongan ini mencerminkan keinginan untuk kembali ke keadaan tanpa ketegangan, yaitu kematian (Carel: 2006).

Thanatos bertujuan untuk membawa individu kembali ke keadaan tenang yang tanpa kehidupan (kematian). Dorongan ini terlihat dalam perilaku destruktif seperti agresi, kebencian, dan kecenderungan untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain. Freud juga melihat dorongan kematian ini dalam siklus kehidupan biologis, di mana semua organisme pada akhirnya kembali ke bentuk anorganik (Carel: 2006).

Freud percaya bahwa kehidupan manusia ditandai oleh konflik antara Eros dan Thanatos. Eros, dengan dorongannya untuk cinta dan kehidupan, selalu berada dalam pertentangan dengan Thanatos, dorongan destruktif yang ingin membawa kembali ketenangan kematian. Dalam pandangan ini, perilaku manusia adalah hasil dari interaksi terus-menerus antara kedua kekuatan ini. Berikut contoh dalam kehidupan sekitar (Carel: 2006):

Hubungan Interpersonal, Konflik antara Eros dan Thanatos bisa terlihat dalam hubungan manusia. Misalnya, cinta (Eros) bisa berubah menjadi kebencian atau keinginan untuk menghancurkan (Thanatos) ketika hubungan tersebut tidak berjalan dengan baik (Carel: 2006).

Perang dan Kekerasan, Freud menggunakan konsep Thanatos untuk menjelaskan mengapa manusia berperang dan melakukan kekerasan, meskipun secara naluriah mereka juga didorong oleh keinginan untuk hidup dan mempertahankan diri (Carel: 2006).

Perilaku Destruktif, seperti penyalahgunaan zat, bunuh diri, atau tindakan merusak diri sendiri dapat dilihat sebagai ekspresi dari Thanatos, dorongan kematian yang beroperasi di dalam diri individu (Carel: 2006).

Secara keseluruhan, konsep Eros dan Thanatos memperlihatkan pandangan Freud bahwa kehidupan manusia diwarnai oleh ketegangan antara dorongan untuk hidup dan dorongan menuju kematian. Kedua konsep ini berperan penting dalam menjelaskan perilaku manusia yang kompleks, termasuk cinta, seksualitas, agresi, dan kehancuran (Carel: 2006).

Latar Belakang Konsep Thanatos

Pengalaman Freud: Setelah melihat trauma yang dialami oleh banyak orang selama dan setelah perang, Freud mulai merenungkan bahwa ada dorongan dalam diri manusia yang tidak hanya berorientasi pada kehidupan dan kenikmatan (Eros), tetapi juga ada dorongan yang berorientasi pada kehancuran dan kematian. Ini terutama muncul setelah pengamatan Freud terhadap veteran perang yang sering menunjukkan perilaku merusak diri dan trauma psikologis yang parah (Carel: 2006).

Thanatos vs. Eros: Dalam teori Freud, kehidupan manusia digerakkan oleh konflik antara dua kekuatan dasar ini: Eros (dorongan kehidupan) dan Thanatos (dorongan kematian). Sementara Eros bertujuan untuk melestarikan dan memperluas kehidupan, Thanatos mendorong individu menuju destruksi dan penghancuran, baik diri sendiri maupun orang lain (Carel, 2006 :111).

Aspek-aspek Penting dari Thanatos :

1. Keinginan untuk Kembali ke Keadaan Tanpa Tegangan: Freud percaya bahwa semua makhluk hidup memiliki dorongan dasar untuk kembali ke keadaan anorganik, yaitu mati. Ini bukan hanya keinginan untuk tidak ada, tetapi keinginan untuk mengakhiri semua tegangan atau konflik yang terjadi dalam kehidupan. Thanatos berfungsi sebagai dorongan untuk mengakhiri kehidupan yang penuh dengan ketidaknyamanan, ketegangan, dan perjuangan.
2. Perilaku Destruktif, Manifestasi Thanatos dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat melalui perilaku destruktif, seperti agresi, kekerasan, dan tindakan yang membahayakan diri sendiri. Ini mencakup berbagai bentuk perilaku, mulai dari kemarahan dan agresi yang meledak-ledak hingga tindakan-tindakan yang lebih pasif seperti depresi atau bunuh diri.
3. Agresi dan Kekerasan, Freud menggunakan Thanatos untuk menjelaskan mengapa manusia tampaknya selalu terlibat dalam perang, kekerasan, dan konflik sosial. Meskipun manusia secara naluriah didorong oleh Eros untuk mencintai dan hidup, dorongan kematian ini kadang-kadang mengambil alih, menghasilkan perilaku agresif yang menghancurkan diri sendiri dan orang lain.
4. Self-Destruction, Thanatos tidak hanya mengarah pada kekerasan terhadap orang lain, tetapi juga dapat menyebabkan individu melakukan tindakan yang

menghancurkan diri mereka sendiri, baik secara fisik maupun psikologis. Freud mengaitkan ini dengan banyak fenomena, termasuk penyalahgunaan zat, perilaku berisiko, dan depresi berat.

5. Sublimasi, Meski Thanatos memiliki dorongan destruktif, Freud juga percaya bahwa energi destruktif ini bisa disalurkan atau disublimasikan ke dalam aktivitas yang lebih konstruktif. Misalnya, individu mungkin menyalurkan agresi ke dalam pekerjaan atau kreativitas seni, sehingga mengubah energi destruktif menjadi sesuatu yang produktif.
6. Agresi dan Trauma: Konsep Thanatos tetap relevan dalam diskusi mengenai perilaku agresif dan trauma. Freud menyatakan bahwa trauma psikologis yang tidak diatasi dapat mengekspresikan dirinya dalam perilaku destruktif dan agresi. Misalnya, seseorang yang mengalami trauma mungkin merasakan dorongan kuat untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain.
7. Depresi dan Bunuh Diri: Dalam psikologi modern, konsep Thanatos juga relevan untuk memahami kecenderungan bunuh diri dan depresi. Dorongan kematian bisa muncul sebagai perasaan putus asa yang ekstrim atau keinginan untuk menghentikan rasa sakit emosional yang dialami seseorang. Freud melihat ini sebagai ekspresi dari Thanatos, dorongan untuk kembali ke keadaan tanpa ketegangan.
8. Penyakit Psikosomatis: Thanatos juga dianggap berkontribusi pada penyakit psikosomatis, di mana konflik internal yang mendalam antara dorongan kehidupan dan kematian dapat menyebabkan gejala fisik yang nyata. Misalnya, stres yang berlebihan dapat memicu penyakit jantung atau gangguan lainnya yang mencerminkan keinginan bawah sadar untuk menghancurkan tubuh.

Konsep Thanatos adalah salah satu gagasan yang paling gelap dan kompleks dalam psikoanalisis Freud. Ia menggambarkan dorongan bawah sadar menuju kehancuran, kematian, dan ketenangan yang tanpa kehidupan. Meskipun Thanatos telah menjadi subyek kritik dan perdebatan, konsep ini tetap menjadi bagian penting dari teori Freud tentang sifat manusia yang penuh konflik antara dorongan untuk hidup dan dorongan untuk mati. Thanatos memberikan wawasan tentang perilaku destruktif dan agresif dalam diri manusia, yang terus dipelajari dalam konteks psikologi, psikoanalisis, dan filsafat.

Psikoanalisis adalah teori dan metode terapi yang dikembangkan oleh Sigmund Freud pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Psikoanalisis berfokus pada peran bawah sadar dalam membentuk perilaku manusia, keyakinan, dan pengalaman.

1.6.3 Unsur Intrinsik

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

1. Tokoh

Aminudin (dalam Siswanto 2002:142) tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita, sedangkan sastrawan menampilkan tokoh disebut penokohan. Tokoh yang memiliki peran penting disebut tokoh utama, sementara tokoh yang melengkapi dan mendukung pelaku utama disebut tokoh tambahan. Biasanya tokoh utama yang terdapat dalam Karya sastra ada yang lebih dari satu, untuk menentukan tokoh utama bisa dilihat jika tokoh tersebut mendominasi semua hal

yang terdapat didalam cerita, sehingga dia akan selalu terhubung dengan tokoh tambahan.

2. Penokohan

Jones (dalam Nurgiyantoto 1995:165) mengatakan jika penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Istilah lain dari penokohan menurut Aminudin (1995:80-81) ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memahami watak pelaku cerita, yaitu :

a. Melalui tuturan pengarang terhadap karakteristik pelaku.

b. Melalui gambaran yang diberikan pengarang.

c. Menunjukkan bagaimana perilakunya.

d. Melihat tokoh itu berbicara tentang dirinya.

e. Memahami jalan pikiran tokohnya.

f. Melihat tokoh lain berbicara tentang suatu tokoh.

g. Melihat tokoh lain memberi reaksi terhadapnya.

3. Latar

Mido (dalam Soehandi 2016:56) mengemukakan bahwa latar 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
b. diceritakan dalam sebuah karya fiksi.
c. Latar waktu adalah kapan terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita fiksi.
d. Latar sosial adalah penggambaran keadaan kelompok social dan sikapnya, kebiasaan hidup, cara hidup, dan sebagainya yang melatari peristiwa.

4. Alur

Stanton (dalam Nurgiyantoro 1995:113) mengatakan alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap 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.

1.6.4 *Mise en scène*

Istilah *Mise-en scene* dalam bahasa Prancis merupakan menempatkan dalam adegan yang merupakan arah dari apa yang muncul dalam film. (Bordwell dan Thompson: 2008). *Mise-en-scene* diartikan sebagai cara untuk menempatkan sesuatu ke dalam *frame* baik dari segi penempatan objek maupun kamera. Gambar yang terdapat dalam film maupun animasi harus konsisten dengan kerangka penataan dengan berbagai aspek visual yang masuk ke dalam *frame* dan setelah semua terpenuhi, maka terbentuk interpretasi dari ruang waktu, keadaan hati, dan karakter baik dalam film maupun animasi. *Mise-en-scene* menurut Mauren Furniss terbagai menjadi 4 yaitu desain gambar, garis warna, gerakan dan kinematika, berikut penjelasannya :

1. Desain Gambar

Desain gambar mengacu pada pengaturan elemen-elemen visual dalam sebuah *frame* sehingga menciptakan susunan yang menarik dan juga bermakna, hal ini dibagi atas penempatan karakter maupun objek agar seimbang. Seperti karakter utama yang ditempatkan di tengah frame agar terlihat lebih menarik bagi penonton. Setelah, detail visual dan latar belakang membantu membangun dunia cerita, misalnya; langit, trasnpostasi, bangunan maupun detail lainnya. Selain itu terdapat pilihan gaya gambar yang digunakan, contohnya: realisme, gaya kartun, atau gaya seni khusus yang memberikan ciri khas pada *Anime*. Gaya artistik ini dapat memberikan pengaruh untuk penonton sebagai cara untuk menanggapi perasaan emosional terhadap gambar (Bordwell dan Thompson: 2008).

2. Garis warna

Garis warna mengarah pada penggunaan warna untuk menciptakan suasana, memperkuat cerita, dan penyampaian perasaan. Penggunaan warna dibagi menjadi pilihan warna-warna tertentu dan digunakan secara konsisten pada sebuah *scene* (adegan) atau semua *anime*, seperti warna cerah dalam sebuah *scene* agar memberikan kesan lebih hidup dan warna gelap sebaliknya yaitu kesan mati atau tidak hidup. Setelah itu terdapat kontras dan harmoni. Konstras dan harmoni digunakan untuk menciptakan kontras sebagai memperlihatkan bagian penting dan harmoni sebagai menciptakan kesatuan visual, dengan kontras dapat terlihat menarik pada karakter atau objek tertentu. Sedangkan harmoni membentuk keseluruhan gambar terlihat menyatu dalam suatu *scene*. Terakhir ada simbolisme warna, digunakan untuk warna dalam menyampaikan makna simbolis, seperti

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

warna kuning simbol kebahagiaan, putih melambangkan kesucian dan hitam menunjukkan kejahatan atau kematian (Bordwell dan Thompson: 2008).

3. Gerakan

Bagian-bagian gerakan meliputi semua jenis pergerakan dalam sebuah *scene.* misalnya gerakan karakter yang menunjukkan emosi dan motivasi karakter, contohnya mengepalkan tangan menunjukkan kemarahan. Setelah itu gerakan kamera seperti panning yaitu bergerak horizontal, tilting yaitu bergerak vertikal, atau zooming yaitu memperbesar atau memperkecil. Gerakan kamera mengarahkan perhatian penonton dan menambah dinamika pada sebuah *scene*. Terakhir ialah gerakan objek dalam frame seperti air yang mengalir atau jam yang berputar. Gerakan tersebut bertujuan untuk menambah detail dan kehidupan pada sebuah *scene* (Bordwell dan Thompson: 2008).

4. Kinematika

Kinematika ialah komponen yang berkaitan 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 bola yang dilempar maka akan mengikuti lintasan parabola.Terakhir, gerakan realistis ialah gerakan yang tampak alami dan sesuai dengan dunia cerita. Di dalam *anime*, bagian ini bisa berarti gerakan yang sangat realistis atau sesuai dengan hukum

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

fisika di dunia nyata maupun gerakan yang berestetika pada *anime* (Bordwell dan Thompson: 2008).

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian Desktiptif 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 penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1.7.1 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 pada kedua season ini menggambarkan keinginan bunuh diri tokoh Osamu Dazai. Data berupa dialog yang berisi teks atau tulisan dan elemen visual yang berkaitan dengan gejala bunuh diri Osamu Dazai pada *Anime Bungou Stray Dogs*. Terakhir mencari data pendukung lainnya yang diperoleh dari studi kepustakaan dan internet.

1.7.2 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 bunuh diri. Kemudian data tersebut akan dianalisis

dengan menggunakan teori-teori yang relevan dalam psikologi sastra, eros, thanatos, unsur instrinsik dan teori *Mise en scène* terkait untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bunuh diri Osamu Dazai dan cara menggambarkannya secara akurat dalam konteks *Anime*.

1.7.3 Metode Penyajian Data

Setelah menganalisis data, kemudian akan disajikan kesimpulan data secara deskriptif. Kesimpulan tersebut akan menjelaskan pemecahan permasalahan yang ada berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam melakukan penelitian. Di dalam sistematika penulisan terbagi menjadi 3 bagian bab; **Bab 1 Pendahuluan,** di dalam pendahuluan terdapat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. **Bab 2 Unsur Intrinsik,** berisikan beberapa penelitian terdahulu dan teori berkaitan dorongan bunuh diri dalam tokoh Osamu Dazai serta unsur instrisik pada *Anime Bungou Stray Dogs* season 1 dan season 2. **Bab 3 unsur Thanatos dan Eros pada tokoh Osamu Dazai ,** di dalam bab ini berisikan deskripsi dan pembahasan dari dorongan bunuh diri tokoh Osamu Dazai pada *Anime Bungou Stray Dogs* season 1 dan season 2, dan **Bab 4 Penutup**, yang berisi kesimpulan dan saran.

UNIVERSITAS ANDALAS