

SKRIPSI
BUNUH DIRI PADA TOKOH OSAMU DAZAI DALAM *ANIME BUNGOU STRAY DOGS* KARYA SUTRADARA IGARASHI TAKUYA



Oleh:

Dimas Alfi Faiz
1910753005

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS

2025

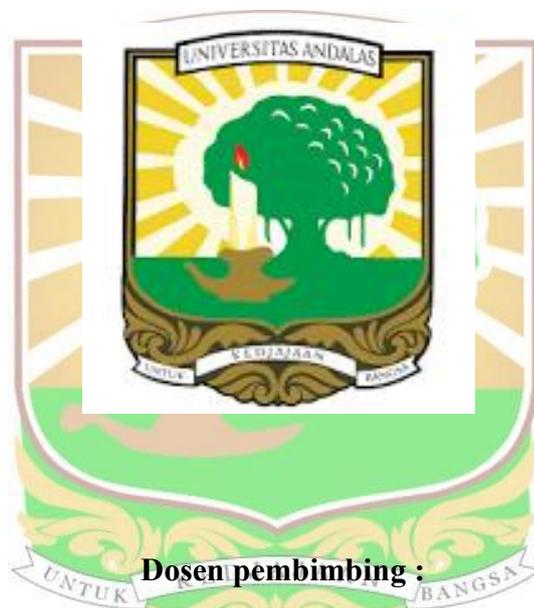
SKRIPSI
BUNUH DIRI PADA TOKOH OSAMU DAZAI DALAM ANIME BUNGOU
STRAY DOGS KARYA SUTRADARA IGARASHI TAKUYA

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Humaniora

Oleh:

Dimas Alfi Faiz

1910753005



Dosen pembimbing :

Dr. Rima Devi, SS, M.Si

Aulia Rahman, S.S., M.A.

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS

2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul :

BUNUH DIRI PADA TOKOH OSAMU DAZAI DALAM ANIME *BUNGOU STRAY*

***DOGS* KARYA SUTRADARA IGARASHI TAKUYA**

Ditulis untuk melengkapi salah satu syarat menjadi Sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas. Skripsi ini bukan tiruan atau menduplikasikan atau sudah pernah digunakan dalam penelitian guna mendapatkan gelar sarjana di lingkungan Universitas Andalas maupun di perguruan tinggi lainnya.



Padang, 3 Februari 2025

Dimas Alfi Faiz

1910753005

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : *Buruh Diri Pada Tokoh Osamu Dazai Dalam Anime Bangou
Stray Dogs* Karya Sutradara Igarashi Takuya

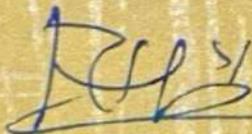
Nama : Dimas Alfi Faiz

NIM : 1910753005

Padang, 3 Februari 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



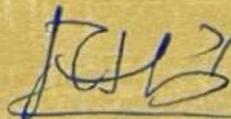
Dr. Rima Devi, S.S., M.Si
NIP. 197204162003122001

Pembimbing II



Aulia Rahman, S.S., M.A.
NIP 198702112019031010

Ketua Jurusan Sastra Jepang



Dr. Rima Devi, S.S., M.Si
NIP. 197204162003122001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skrripsi ini dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas.

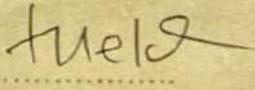
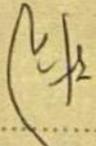
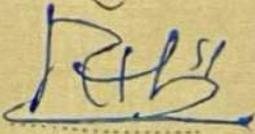
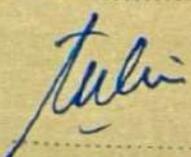
BUNUH DIRI PADA TOKOH OSAMU DAZAI DALAM ANIME BUNGOU STRAY DOGS KARYA SUTRADARA IGARASHI TAKUYA

Nama Dimas Alfi Faiz

NIM 1910753005

Padang, 3 Februari 2025

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Fakhria Nesa, M.Hum.	
2. Imelda Indah Lestari, S.S., M.Hum.	
3. Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum.	
4. Dr. Rima Devi, S.S., M.Si.	
5. Aulia Rahman, S.S., M.A.	

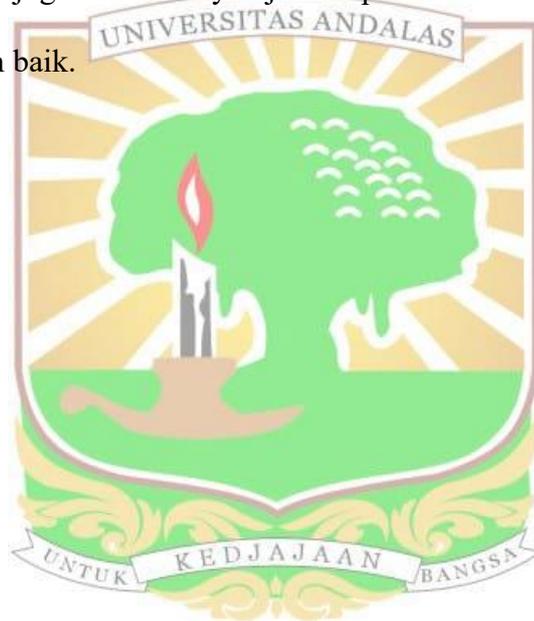
UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

(Dr. Rima Devi, S.S., M. Si)

(Aulia Rahman, S.S., M.A.)

Sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk bimbingan, diskusi, arahan dan juga telah menyetujui skripsi ini. Sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “Bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai dalam *anime Bungou Stray Dogs* karya Igarashi Takuya”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir dalam meraih gelar sarjana pada program studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas.

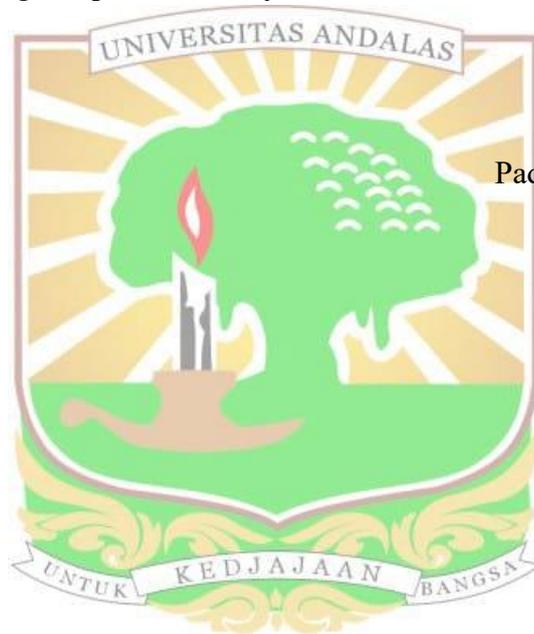
Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan serta do'a dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada: Orang tua pak Masril dan Ibu Budi Kurnia. Terima kasih karena selalu memberikan do'a dan banyak dukungan baik dari segi materi maupun sosial serta adik saya Awa yang tanpa dia sadari selalu memberikan motivasi. Kepada Rima *sensei* selaku pembimbing I dan Akun *sensei* selaku pembimbing II. Terima kasih telah meluangkan waktunya serta memberikan arahan, masukan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kepada Rima *sensei* selaku pembimbing akademik peneliti dan para dosen pengajar jurusan Sastra Jepang; Akun *sensei*, Radhia *sensei*, Lady *sensei*, Imelda *sensei*, Enzy *sensei*, Idrus *sensei*, Nila *sensei*, Ayu *sensei*, Dini *sensei*, Rina *sensei*, Adrianis *sensei* dan Nesa *sensei*. Terima kasih telah memberikan ilmu, pengalaman baru dan motivasi selama masa perkuliahan.

Kepada Adilla selaku sahabat, teman dan partner saya, terima kasih karena selalu menemani dan membantu saya disaat sulit maupun senang. Semoga kita sukses *and our dreams come true*.

Kepada masyarakat iko lapau, bang Manap, Luthfi, Joe, Hanif, Birtha, Figo, Rangga, Mola, Irvan, Valdo, Daffa Pes, Ngab Day, Ngab Yud dan teman-teman Iko Lapau lainnya, terima kasih karena telah menemani saya nongkrong dan begadang.

Kemudian kepada teman-teman angkatan 2019 serta *senpai-tachi* dan *kouhai-tachi*. Terima kasih atas pahit manisnya yang telah mewarnai selama masa perkuliahan ini. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri yang sudah mampu bertahan dan berjuang sampai detik ini, *just do it*.



Padang, 3 Februari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Dimas Alfi Faiz".

Dimas Alfi Faiz

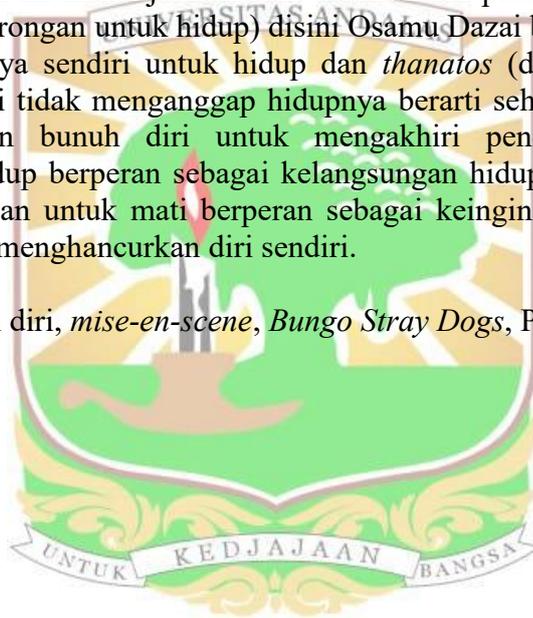
ABSTRAK

BUNUH DIRI PADA TOKOH OSAMU DAZAI DALAM *ANIME BUNGO STRAY DOGS* KARYA IGARASHI TAKUYA

Oleh:
Dimas Alfi Faiz

Penelitian ini mengenai bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungo Stray Dogs* karya Igarashi Takuya dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dorongan untuk hidup dan dorongan untuk mati yang dilakukan oleh tokoh Osamu Dazai. Adapun pendekatan dalam penelitian ini adalah psikologi sastra dengan teori *eros* dan *thanatos* menurut Sigmund Freud, teori *mise-en-scene* oleh Maureen Furniss, dan analisis unsur intrinsik yang dibatasi tokoh dan penokohan, latar dan alur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai terdiri dari *eros* (dorongan untuk hidup) disini Osamu Dazai berusaha menemukan alasan dan tujuannya sendiri untuk hidup dan *thanatos* (dorongan untuk mati) disini Osamu Dazai tidak menganggap hidupnya berarti sehingga dia melakukan berbagai percobaan bunuh diri untuk mengakhiri penderitaannya. Adapun dorongan untuk hidup berperan sebagai kelangsungan hidup dan pertahanan diri sedangkan dorongan untuk mati berperan sebagai keinginan untuk kembali ke keadaan netral dan menghancurkan diri sendiri.

Kata kunci: Bunuh diri, *mise-en-scene*, *Bungo Stray Dogs*, Psikologi Sastra.



ABSTRACT

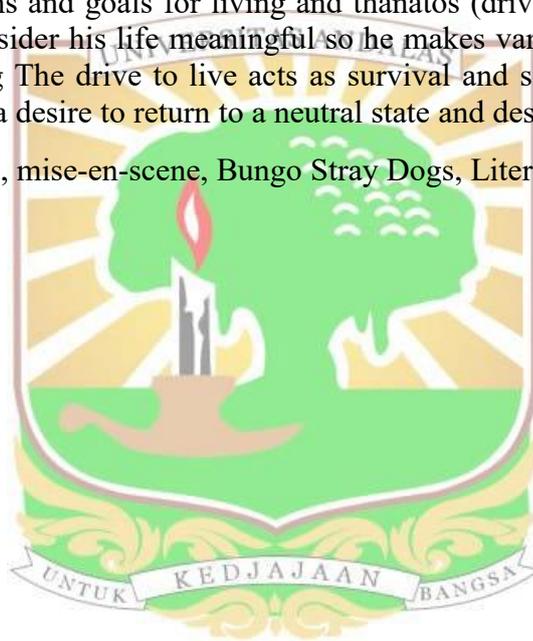
SUICIDE IN THE CHARACTER OSAMU DAZAI IN THE *ANIME* BUNGO STRAY DOGS BY IGARASHI TAKUYA

By:

Dimas Alfi Faiz

This research discusses suicide in the character Osamu Dazai in the *Anime* Bungo Stray Dogs by Igarashi Takuya using descriptive qualitative methods. The approach in this research is literary psychology with the theory of eros and thanatos according to Sigmud Freud, the theory of mise-en-scene by Mauren Furniss, and the analysis of intrinsic elements limited to character and characterisation, setting and plot. The results of this study show that suicide in Osamu Dazai's character consists of eros (drive to live) here Osamu Dazai tries to find his own reasons and goals for living and thanatos (drive to die) here Osamu Dazai does not consider his life meaningful so he makes various suicide attempts to end his suffering. The drive to live acts as survival and self-defence while the drive to die acts as a desire to return to a neutral state and destroy oneself.

Keywords: Suicide, mise-en-scene, Bungo Stray Dogs, Literary Psychology.



要旨
五十嵐卓哉のアニメ『文豪ストレイドッグス』における 太宰治のキャラクターによる
自殺

By : デイマス・アルフィ・ファイズ

この研究は、五十嵐卓哉のアニメ『文豪ストレイドッグス』における 太宰治の自殺に焦点を当ててである。記述的質的方法を用いて行う。本研究の目的は、太宰治という登場人物の生きたいという衝動と死にたいという衝動を奨励することである。本研究のアプローチは、シグムンド・フロイトによるエロスとタナトスの理論、モーレン・ファーニスによるミザンシーンの理論、キャラクターと性格描写、設定、プロットに限定した内在的要素の分析による文学心理学である。本研究の結果は、太宰治の自殺はエロス（生きようとする衝動）太宰治はここで、自分自身の生きる理由と目的を見つけようとし、タナトス（死にたいという衝動）はここで、太宰治は自分の人生に意味がないと考え、苦しみを終わらせるために様々な自殺未遂をするから構成され、生きようとする衝動は生存と自己防衛として作用し、死のうとする衝動は中立的な状態に戻り自滅しようとする欲求として作用することを示している。

キーワード 自殺、ミザンセーヌ、豊後野良犬、文学心理学。



DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ivi
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	viii
要旨	ixx
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Tinjauan Pustaka	10
1.6 Landasan teori	13
1.6.1 Psikologi Sastra	13
1.6.2 Bunuh Diri	15
1.6.3 Unsur Intrinsik	20
1.6.4 <i>Mise en scène</i>	22
1.7 Metode Penelitian	25
1.7.1 Pengumpulan Data	25
1.7.2 Analisis Data	25
1.7.3 Metode Penyajian Data	26
1.8 Sistematika Penulisan	26

BAB II LANDASAN TEORI.....	27
2.1 Tokoh dan Penokohan.....	27
2.1.1 Tokoh utama.....	27
2.1.2 Tokoh tambahan.....	30
2.2 Latar.....	41
2.2.1 Latar tempat.....	41
2.2.2 Latar Waktu.....	41
2.2.3 Latar Sosial.....	41
2.3 Alur.....	42
2.3.1 Tahap Penyituan.....	42
2.3.2 Tahap Pemunculan Konflik.....	43
2.3.3 Tahap Peningkatan Konflik.....	44
2.3.4 Tahap Klimaks.....	44
2.3.5 Tahap Penyelesaian.....	44
BAB III UNSUR THANATOS DAN EROS PADA TOKOH DAZAI.....	45
3.1 Thanatos.....	45
a. Keinginan untuk kembali ke keadaan tanpa tegangan.....	45
b. Perilaku Destruktif.....	47
c. Agresi dan Kekerasan.....	51
d. Self Destruction.....	57
e. Sublimasi.....	57
f. Agresi dan Trauma.....	57
g. Depresi dan Bunuh diri.....	57
h. Penyakit Psikosomatis.....	59
3.2 Eros.....	60
BAB IV PENUTUP.....	65
4.1 Kesimpulan.....	65
4.2 Saran.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I: Sinopsis	71
LAMPIRAN II: 概要	72
LAMPIRAN III: Riwayat Hidup	74



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 terdapat 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.

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 tokoh terkenal, seperti *Edgar Allan Poe*, *Fyodor Dostoyevsky*, *Agatha Christie*, dan masih banyak lagi.

Anime Bungo Stray Dogs diawali dengan anak laki-laki bernama Nakajima Atsushi yang digambarkan baru diusir dari panti asuhan tempat dia tinggal sedari kecil dan hidupnya 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 dia adalah karakter utama dalam serial ini, padahal ia merupakan Deuteragonis.

Deuteragonis adalah istilah yang digunakan dalam dunia sastra, teater, film, atau cerita untuk merujuk pada karakter pendukung utama yang memiliki peran penting setelah protagonis. Deuteragonis sering kali menjadi sahabat, penasihat, atau rekan protagonis, dan mereka membantu menggerakkan cerita, baik dengan mendukung protagonis atau dengan menantanginya. Jika dipandang sebelah mata Dazai merupakan orang yang ceria dan santai, tetapi masa lalu dan identitasnya diselubungi 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 membuktikan 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 intristik 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*

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 Tuter 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 mendeskripsikan 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 penelitian 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

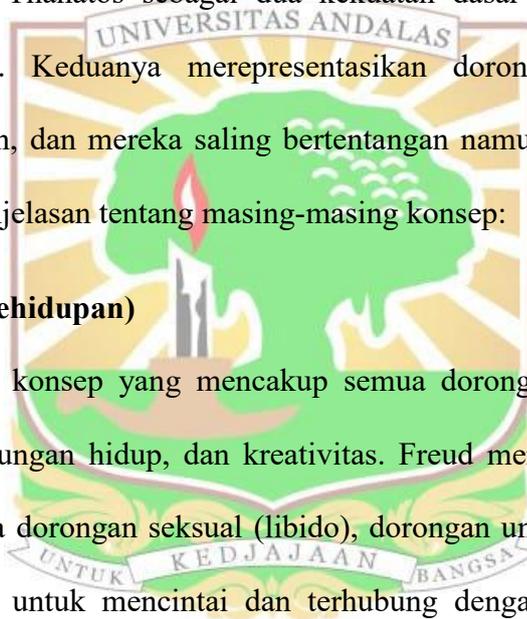
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bunuh diri adalah tindakan seseorang yang secara sengaja menyebabkan kematian dirinya sendiri, sering kali karena masalah pribadi, tekanan mental, atau alasan lainnya.

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).



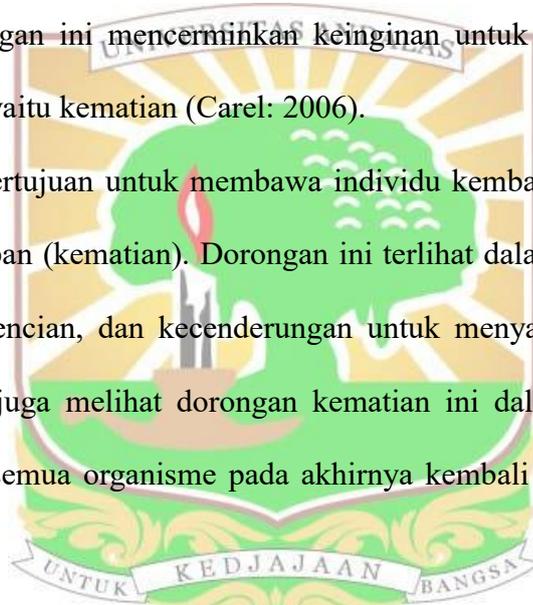
Keterkaitannya dengan Libidonya, Freud awalnya menggunakan istilah "libido" untuk menggambarkan energi psikoseksual yang mendasari Eros. Libido adalah energi dasar yang menggerakkan dorongan seksual dan keterikatan emosional (Carel: 2006).

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

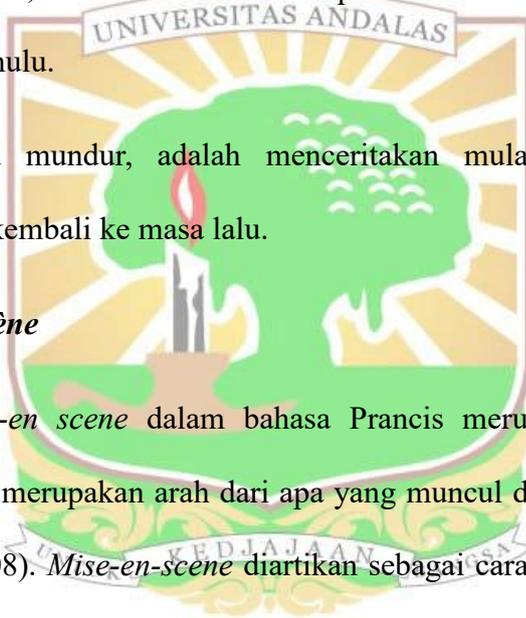
Stanton (dalam Nurgiyantoro 1995:113) mengatakan alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu dihubungkan secara sebab-akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain.

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 terbagi menjadi 4 yaitu desain gambar, garis warna, gerakan dan kinematika, berikut penjelasannya :

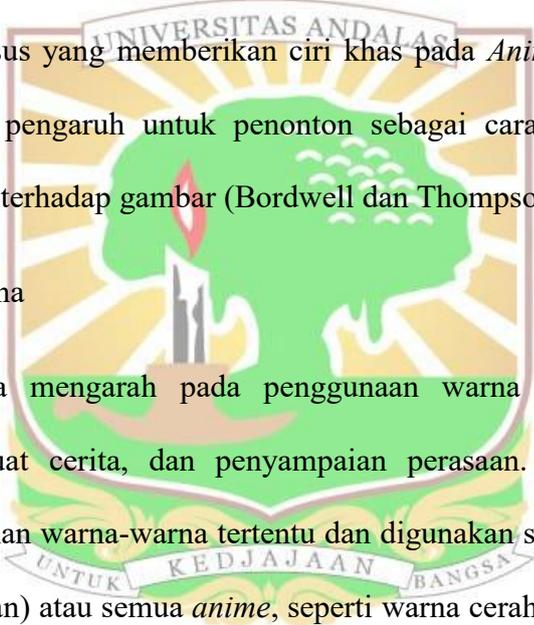


1. Desain Gambar

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. Kontras 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



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

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 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 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

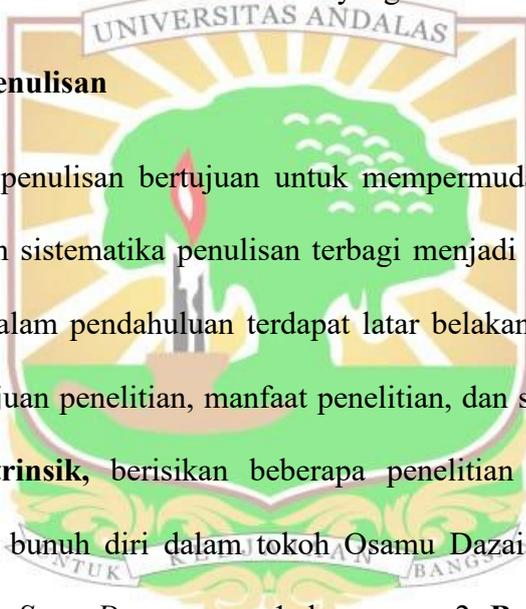
dengan menggunakan teori-teori yang relevan dalam psikologi sastra, eros, thanatos, unsur instrinsik dan teori *Mise en scène* terkait untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bunuh diri Osamu Dazai dan cara menggambarannya secara akurat dalam konteks *Anime*.

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 instrinsik 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.



BAB II

UNSUR INTRINSIK

Pada suatu Karya sastra sudah seharusnya memiliki unsur-unsur yang dapat membangun Karya sastra itu sendiri. Unsur tersebut adalah unsur intrinsik yang berfungsi untuk memaparkan keterpaduan berbagai elemen di dalam suatu Karya sastra. Oleh karena itu, tujuan dari menganalisis unsur intrinsik pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan susunan peristiwa dan sebagai pendukung data dalam meneliti bunuh diri tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungo Stray Dogs* season 1 dan season 2. Adapun analisis dalam unsur-unsur tersebut yang berpengaruh terhadap bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai adalah sebagai berikut:

2.1 Tokoh dan Penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2015:246-248) tokoh mengacu pada seseorang ataupun individu yang menjadi pelaku dalam Karya sastra. Sementara penokohan mengarah pada perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita. Adapun tokoh terbagi atas dua, yaitu tokoh utama dan tokoh pembantu. Hal ini dijelaskan secara berikut :

2.1.1 Tokoh utama

1. Osamu Dazai



Gambar 1 Osamu Dazai

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.

Data 1



Gambar 2 Dazai marah karena percobaan bunuh dirinya di gagalkan

太宰 : 私和自殺しようとしていたので

(*Bungo Stray Dogs* 2016, episode 1 02.15-03.40)

Dazai : *Watashi wa jisatsu shiyou to shite itanode*

Dazai : Aku sedang mencoba untuk bunuh diri

Berdasarkan data di atas Dazai di gambarkan sedang mencoba percobaan bunuh diri namun di gagalkan Nakajima Atsushi dengan cara menolongnya.

Unsur *miss en scene* desain gambar pada data 1 secara desain gambar menggambarkan Dazai sedang kesal kepada Nakajima Atsushi karena dia sedang mencoba percobaan bunuh diri dengan cara menghanyutkan dirinya ke Sungai namun malah di gagalkan oleh Atsushi dengan cara menolong nya.

Garis warna yang di ciptakan di adegan tersebut didominasi dengan warna gelap dan warna kuning terang dibelakang punggung Dazai yang mempresentasikan kalau suasana nya sedang suram dan penuh tekanan .

unsur kinematika nya Posisi Dazai memandang kebawah yang sedang berdiri menggambarkan Dazai yang sedang kesal dan seolah menceramahi Atsushi yang sedang duduk, seolah dia yang menyelamatkan Nakajima Atsushi tetapi sebenarnya justru sebaliknya. unsur gerakan pada adegan ini menunjukkan Dazai yang berdiri tegap dan Gerakan tangan Dazai yang langsung di letakan di belakang seolah menceramahi Atsushi yang duduk karna merasa kaget orang yang di selamatkan nya justru memahaminya, dari postur Dazai menunjukkan sikap yang percaya diri dan sikap yang tenang namun penuh intimidasi sehingga membuat Atsushi yang diselamatkan nya sedikit ketakutan. Dazai meletakan tangannya di belakang seolah menceramahi Atsushi yang sedang duduk karna kaget oleh Dazai. Jika dipandang sebelah mata Dazai merupakan orang yang ceria dan santai, tetapi dia merupakan seseorang yang sangat terobsesi dengan bunuh diri dan melakukan banyak percobaan bunuh diri tetapi selalu gagal.

Masa lalu dan identitasnya diselimuti dengan penuh misteri. Hingga sekarang belum ada yang mengetahui mengapa Dazai selalu merasa kesepian meskipun ia memiliki banyak teman. Dazai mengawali karirnya di port mafia yaitu sebuah organisasi mafia, kemudian berganti alih menjadi agensi detektif bersenjata. 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.

2.1.2 Tokoh tambahan

1. Nakajima Atsushi



Gambar 3 Nakajima Atsushi

Nakajima Atsushi dalam *Bungo Stray Dogs* adalah seorang remaja yang memiliki kekuatan khusus. Dalam cerita, Atsushi memiliki kemampuan untuk berubah menjadi harimau putih besar yang sangat kuat, dan kemampuan ini sering membantunya dalam pertempuran. Dia adalah anggota dari Agensi Detektif Berita, yang menyelidiki kasus-kasus yang melibatkan kekuatan super.

Data 2



Gambar 4 Nakajima Atsushi di usir dari panti asuhan



Pada gambar ke 4 di gambarkan Atsushi sedang di marahi dan di maki oleh pengurus panti tempat dia tinggal dan dia diusir dari panti.

Unsur *miss en scene* pada komponen desain gambar 4 yaitu gambar yang di buat gelap dan para pengurus panti yang berdiri tegap sedangkan Nakajima Atsushi duduk seolah menggambarkan siapa yang berkuasa dan betapa lemah nya Nakajima Atsushi.

Garis warna yang cenderung bewarna gelap dan pada bagian atas terdapat warna ungu gelap dan sedikit warna Pelangi yang cenderung bewarna gelap yang menggambarkan suasana yang sangat mengkecam bagi Nakjima Atsushi yang mana dia sedang di usir oleh pengurus panti, dan wajah pengurus panti di buat gelap menggambarkan betapa marah nya mereka pada Nakijima Atsushi.

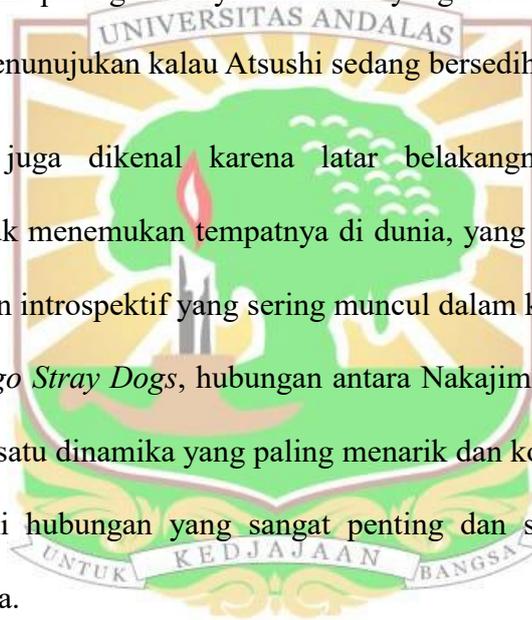
Gerakan pada gambar ini menunjukkan kamera zooming yaitu memperbesar gambar secara perlahan bermakna memperlihatkan keadaan Atsushi yang sedih

komponen kinematika pada gambar yaitu Atsushi yang terduduk secara perlahan Atsushi, ini juga menunjukkan kalau Atsushi sedang bersedih dan kebingungan.

dalam serial ini juga dikenal karena latar belakangnya yang sulit dan perjuangannya untuk menemukan tempatnya di dunia, yang mencerminkan tema-tema melankolis dan introspektif yang sering muncul dalam karya-Karya sastra.

Dalam *Bungo Stray Dogs*, hubungan antara Nakajima Atsushi dan Osamu Dazai adalah salah satu dinamika yang paling menarik dan kompleks dalam cerita. Keduanya memiliki hubungan yang sangat penting dan saling mempengaruhi dalam konteks cerita.

Hubungan Nakajima Atsushi dan Osamu Dazai dalam serial *Anime Bungo Stray Dogs* adalah murid dan mentor. Atsushi dibantu oleh Dazai untuk memahami dan mengendalikan kemampuannya sebagai harimau putih, serta memberikan bimbingan dalam menghadapi tantangan-tantangan yang mereka hadapi.



Atsushi seringkali di lindungi oleh Dazai dari bahaya dan mencoba memastikan bahwa Atsushi dapat berkembang sebagai detektif dan sebagai individu. Atsushi kadang merasa bingung dan tertekan oleh pendekatan Dazai yang tampaknya acuh tak acuh dan sering kali mengabaikan perasaan dan situasi yang dihadapi Atsushi. Namun, ketergantungan Atsushi pada Dazai dan dukungan emosional yang ia berikan sangat penting untuk perkembangan karakter Atsushi. Atsushi secara emosional terpengaruh oleh pengalaman masa lalu Dazai yang kompleks. Keduanya memiliki luka dan trauma masing-masing, dan hubungan mereka sering kali menggambarkan bagaimana mereka saling membantu untuk mengatasi masa lalu mereka dan menghadapi ketidakpastian di masa depan.

Secara keseluruhan, hubungan antara Nakajima Atsushi dan Osamu Dazai adalah salah satu aspek kunci dalam perkembangan cerita *Bungo Stray Dogs*, dan dinamika antara keduanya memberikan kedalaman dan kekayaan pada plot dan karakter.

Atsushi adalah pribadi yang cenderung pemurung. Ini merupakan akibat dari masa lalunya yang menyedihkan. Atsushi adalah yatim piatu yang hidup di panti asuhan. Namun, karena sesuatu yang membuatnya berbeda dari anak-anak yang lain, Atsushi pun diperlakukan tak baik oleh pengurus panti maupun sesama penghuni. Kejadian di masa lalu menumbuhkan trauma mendalam pada diri Atsushi. Ini pun berdampak pada caranya bersikap dan bersosialisasi dengan orang lain. Meski begitu, Atsushi sebenarnya adalah sosok yang sangat baik hati.

2. Kunikida Doppo



Gambar 5 Kunikida Doppo

Kunikida Doppo di gambarkan sebagai tokoh yang memiliki dedikasi terhadap idealisme nya dan terlalu serius dan kaku. Kunikida memiliki kode moral yang sangat ketat dan berpegang pada prinsip-prinsip etika yang tinggi. Dia percaya pada keadilan dan kebenaran, dan ini mempengaruhi semua tindakannya, baik dalam pekerjaan sebagai detektif maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Data 3



Gambar 6 Kunikida Doppo sedang menegaskan tentang idealismenya

くにきだ : これは予定表では無いりそうだ我が人生の道しるべ

(*Bungo Stray Dogs* 2016, episode 1 05.46-05.55)

Kunikida : *Kore wa yotei hyou de wa mu iri sou da waga jinsei no michishirube*

Kunikida : Ini bukan jadwal tetapi idealisme panduan untuk hidupku.

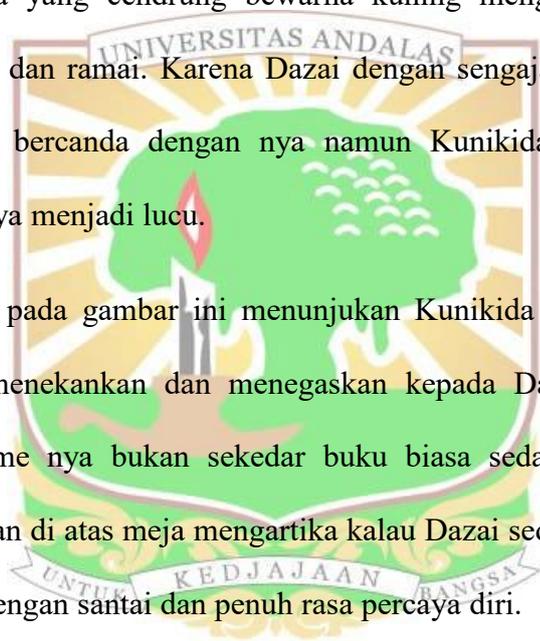
Pada gambar 6 Kunikida sedang menegaskan pada Osamu Dazai bahwa buku yang di bawanya bukan buku catatan tetapi Gambaran dari idealismenya.

Unsur *miss en scene* pada data 6 secara desain gambar Dazai sedang menjahili Kunikida dengan mempertanyakan buku yang dia bawa sehingga dari mimik wajah nya Kunikida terlihat kesal dan Dazai membelakangi seolah sorotan nya tertuju pada Kunikida.

Garis warna yang cenderung bewarna kuning menggambarkan suasana yang sedang santai dan ramai. Karena Dazai dengan sengaja membuat kunikida kesal dengan cara bercanda dengan nya namun Kunikida menangkap serius sehingga suasana nya menjadi lucu.

Kinematika pada gambar ini menunjukkan Kunikida memukul buku nya yang berarti dia menekankan dan menegaskan kepada Dazai kalau buku itu merupakan idealisme nya bukan sekedar buku biasa sedangkan posisi Dazai duduk dengan tangan di atas meja mengartika kalau Dazai sedaang mendengarkan omelan Kunikida dengan santai dan penuh rasa percaya diri.

Unsur gerakan pada gambar ini Kunikida yang memukul meja dengan cepat karena merasa kesal terhadap Dazai. Kunikida sangat berdedikasi untuk mencapai tujuan-tujuan yang sesuai dengan idealismenya. Kunikida sering kali merencanakan dan bekerja dengan cara yang terstruktur untuk memastikan bahwa segala sesuatu dilakukan sesuai dengan prinsipnya, bahkan jika itu berarti menghadapi kesulitan atau tantangan besar.



Idealismenya membuat Kunikida sangat tidak nyaman dengan situasi yang tidak terencana atau tidak terstruktur. Dia lebih suka memiliki kontrol penuh atas segala sesuatu dan merasa frustrasi ketika harus menghadapi ketidakpastian atau kekacauan yang bertentangan dengan rencananya.

Dia selalu merencanakan dengan cermat dan memiliki cita-cita yang jelas tentang apa yang ingin dicapai. Buku catatannya bukan hanya alat untuk pekerjaan, tetapi juga simbol dari idealismenya tempat dia mencatat rencana dan impian untuk masa depan yang lebih baik.

Idealismenya juga mempengaruhi hubungan interpersonalnya. Kunikida terkadang bisa terlihat keras atau kaku, tetapi ini berasal dari dorongannya untuk menjaga standar tinggi dan memastikan bahwa semua orang di timnya bekerja sesuai dengan nilai-nilai yang dia anut.

Secara keseluruhan, idealisme Kunikida Doppo adalah inti dari karakter dan motivasinya dalam *Bungo Stray Dogs*. Prinsip dan nilai-nilai yang dia pegang menjadi pendorong utama dalam pekerjaan dan kehidupannya, meskipun seringkali membuatnya harus menghadapi tantangan dalam menghadapi kenyataan yang tidak selalu sesuai dengan idealismenya, hubungan antara Kunikida dan Dazai adalah kombinasi dari ketegangan, kolaborasi, dan saling menghormati.

Kunikida Dikenal karena sifatnya yang serius, teratur, dan idealis. Dia sangat disiplin dan berpegang pada prinsip moral yang ketat. Justru sebaliknya Dazai sering kali terlihat santai, humoris, dan tidak terduga. Dia cenderung meremehkan aturan dan sering mengabaikan konvensi sosial. Meskipun memiliki

pendekatan yang berbeda dalam menangani kasus, Kunikida dan Dazai bekerja sama dalam Agensi Detektif Berita. Mereka saling melengkapi dengan keahlian dan kekuatan masing-masing, dengan Kunikida fokus pada perencanaan dan disiplin, sementara Dazai lebih mengandalkan strategi dan pendekatan kreatif.

Dazai, dengan sifatnya yang bebas dan filosofi hidup yang berbeda, kadang-kadang menguji dan menantang prinsip-prinsip idealis Kunikida. Ini dapat membuat Kunikida berpikir ulang tentang beberapa pandangannya dan belajar untuk lebih fleksibel dalam menghadapi situasi.

Meskipun sering kali berselisih dan memiliki pandangan yang berbeda, Kunikida dan Dazai memiliki rasa hormat yang mendalam satu sama lain. Mereka saling memahami kekuatan dan kelemahan masing-masing dan mengakui pentingnya peran masing-masing dalam tim. Dalam berbagai situasi, mereka menunjukkan dukungan dan kepedulian satu sama lain. Kunikida mungkin frustrasi dengan Dazai, tetapi dia tetap peduli dan menganggapnya sebagai teman dekat dan rekan kerja yang berharga.

3. Odasaku Sakunosuke



Gambar 7 Odasaku Sakunosuke

Odasaku Sakunosuke adalah karakter yang kaya dan multifaset dalam *Bungo Stray Dogs*. Dia tidak hanya berfungsi sebagai anggota Port Mafia, tetapi juga sebagai simbol kemanusiaan dan pertanyaan moral dalam dunia yang penuh kekerasan. Keberadaannya memperkaya narasi dan memberikan pandangan yang lebih dalam tentang nilai-nilai kehidupan. Odasaku sering kali mencerminkan tema kemanusiaan. Dia berusaha untuk melakukan yang terbaik dalam situasi sulit, menunjukkan bahwa bahkan dalam dunia yang gelap, masih ada harapan.

Data 4



Gambar 8 Odasaku yang sedang sekarat memberikan pesan pada Dazai

太宰 : 私はどうすればいい?
 オダサク : 人を救う側になる , どちらも同じなら いい人間になる

(*Bungo Stray Dogs* season 2 2018, episode 4 19.45-20.37)

Dazai : *Watashi wa dōsureba i?*
 Odasaku : *Hito wo sukuu gawa ni naru , Dochira mo onajinara ī ningen ni naru*

Dazai : Aku harus bagaimana ?
 Odasaku : beradalah di sisi yang menyelamatkan, bila di kedua sisi sama saja jadilah orang baik

Pada gambar 8 Odasaku sedang sekarat dan sedang memberikan pesan terakhir pada Dazai.

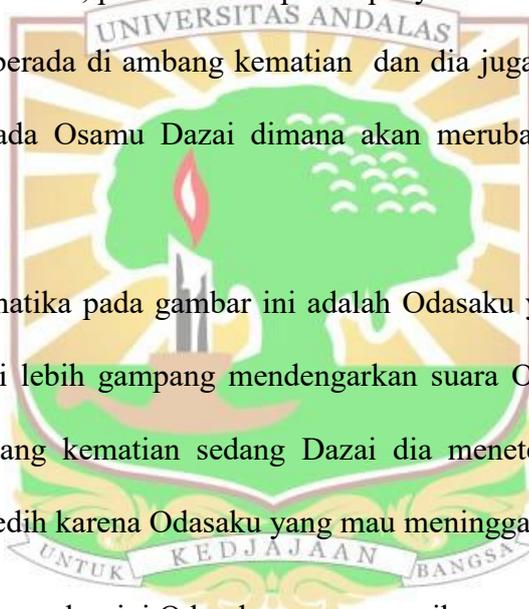
Unsur *miss en scene* pada gambar 8 secara desain gambar menggambarkan Odasaku yang sedang sekarat dan sedang berada di pangkuan Dazai sedang mencoba memberitahu dazai bahwa dia lebih baik berada di sisi yang menyelamatkan dan menjadi orang baik.

Garis warna yang cenderung bewarna kuning gelap yang menggambar suasana yang sangat sedih, putus asa dan penuh penyesalan di karenakan Odasaku yang sekarat yang berada di ambang kematian dan dia juga sedang memberikan pesan terakhir kepada Osamu Dazai dimana akan merubah jalan hidup Dazai untuk kedepan nya.

Unsur kinematika pada gambar ini adalah Odasaku yang menarik rambut Dazai supaya Dazai lebih gampang mendengarkan suara Odasaku di karenakan dia sedang di ambang kematian sedang Dazai dia meneteskan air mata yang berarti dia sedang sedih karena Odasaku yang mau meninggal.

Unsur gerakan pada gambar ini Odasaku yang menarik penutup mata dazai secara cepat Odasaku sering berada dalam situasi yang memaksa dia untuk mempertimbangkan pilihan moralnya, memberikan perspektif yang lebih luas tentang apa yang benar dan salah.

Odasaku menjadi suara moral bagi Dazai, membantunya mempertimbangkan kembali tujuan dan metodenya dalam hidup. Dazai yang sering berjuang dengan depresi dan keputusasaannya, menemukan perspektif baru



melalui wawasan Odasaku. Interaksi mereka menciptakan ikatan yang dalam, memengaruhi Dazai untuk lebih menghargai hubungan manusia.

Odasaku menunjukkan kepada Dazai pentingnya memiliki orang-orang yang peduli. Nasihat dan pandangan Odasaku membantu Dazai merenungkan pilihan hidupnya. Dia mulai melihat bahwa ada makna dalam hidup yang lebih dari sekadar kematian atau penghindaran dari kenyataan. Odasaku menjadi pendorong bagi Dazai untuk mengejar kehidupan yang lebih bermakna dan produktif, menggugah keinginannya untuk membantu orang lain, dan Odasaku adalah karakter yang sangat berpengaruh pada perkembangan karakter Osamu Dazai.

2.2 LATAR

2.2.1 Latar tempat

Peristiwa yang terjadi di dalam *Anime Bungo Stray Dogs* terdapat di beberapa tempat, namun penelitian ini memfokuskan pada tempat yang berhubungan dengan tokoh utama maupun tambahan yaitu di Yokohama.



Gambar 9 Kota Yokohama

Kota yang menjadi latar tempat dari *Anime* adalah kota Yokohama. Unsur *miss en scene* pada gambar 9 secara menggambarkan kota Yokohama yang terlihat *futuristic* namun sedikit *classic* dan secara garis warna di dominasi oleh warna

merah gelap yang mendeskripsikan kalau kota Yokohama adalah kota suram dan memiliki banyak misteri yang tersimpan di dalam nya. Cerita utama berlangsung di kota fiksi ini, yang terinspirasi oleh Yokohama di Jepang. Kota ini digambarkan sebagai tempat yang gelap dan penuh dengan aktivitas kriminal, serta menjadi latar utama bagi konflik antara *Armed Detective Agency* dan *port mafia*.

2.2.2 Latar Waktu

Pada *Anime Bungo Stray Dogs* tidak menyebutkan tahun yang spesifik. Namun, elemen modern seperti teknologi komunikasi dan kendaraan menunjukkan bahwa cerita ini berlangsung di era kontemporer, sekitar tahun 2010. Ini merupakan latar waktu yang fleksibel dan tidak terikat pada tahun tertentu dalam narasi tidak menetapkan tahun atau periode spesifik secara eksplisit dalam cerita, tetapi latarnya cenderung modern dengan elemen kontemporer. Teknologi dan gaya hidup yang ditampilkan dalam seri menunjukkan bahwa cerita ini berlangsung di zaman modern, dengan kemajuan teknologi seperti telepon genggam dan kendaraan bermotor, serta estetika urban yang mencerminkan Jepang kontemporer.

Secara keseluruhan, meskipun tidak ada detail waktu yang sangat spesifik, settingnya menyiratkan latar modern yang memadukan elemen urban dengan fantasi.

2.2.3 Latar Sosial

Bungo Stray Dogs menggambarkan latar sosial yang kompleks di antaranya Kesenjangan sosial dan ekonomi Kota Yokohama menunjukkan perbedaan mencolok antara kawasan yang kaya dan miskin. Ada distrik elit yang

makmur dan kawasan kumuh yang dipenuhi dengan aktivitas kriminal, dan Konflik antara organisasi ada ketegangan antara kelompok-kelompok seperti *Armed Detective Agency*, yang berusaha menegakkan hukum dan keadilan, dan *port mafia*, yang terlibat dalam kegiatan kriminal dan kekerasan. Konflik ini mencerminkan ketegangan antara hukum dan ketidakaturan. Korupsi dan Kejahatan keberadaan *port mafia* menunjukkan tingkat korupsi dan kejahatan yang tinggi dalam masyarakat. Mafia memiliki pengaruh besar dalam politik dan ekonomi kota, seringkali dengan cara yang ilegal dan merusak, dan juga Pengaruh Kekuatan supernatural kekuatan supernatural yang dimiliki oleh banyak karakter mempengaruhi dinamika sosial dan hubungan kekuasaan. Ini menciptakan lapisan tambahan dalam masyarakat yang harus dihadapi oleh para karakter. Kesulitan sosial individu karakter-karakter utama sering kali menghadapi kesulitan pribadi dan sosial, seperti kemiskinan, pengucilan, dan konflik internal. Ini menambah dimensi manusiawi pada cerita dan memperlihatkan bagaimana mereka berjuang dengan tantangan dalam konteks sosial mereka.

Secara keseluruhan, latar sosial dalam *Bungo Stray Dogs* menggabungkan elemen urban modern dengan struktur sosial yang kompleks, menyoroti berbagai isu sosial dan ekonomi dalam konteks yang penuh dengan konflik dan kekuatan supernatural.

2.3 Alur

2.3.1 Tahap Penyituasian

Tahap ini merupakan tahap awalan cerita dan pemberian informasi awal sebagai landasan cerita. Pada *Anime* ini, cerita diawali dengan pengenalan tokoh

Nakajima Atsushi yang sedang berada di tepi Sungai. Atsushi adalah seorang pemuda yang diusir dari panti asuhan dan hampir mati kelaparan. Dia menyelamatkan Osamu Dazai, seorang anggota dari *Armed Detective Agency* yang memiliki kemampuan supernatural. Dazai mengajak Atsushi untuk bergabung dengan agensi setelah mengetahui bahwa Atsushi memiliki kekuatan untuk berubah menjadi harimau raksasa.

2.3.2 Tahap Pemunculan Konflik

Tahap pemunculan konflik merupakan tahap terjadinya masalah atau peristiwa yang menjadi penyebab terjadinya konflik yang akan berkembang pada tahap selanjutnya. Pada *Anime* ini konflik di mulai di saat ada yang menghargai kepala Atsushi Nakjima (harimau) senilai 7 miliar sehingga dia di incar oleh pihak port mafia untuk di jual di pasar gelap.

2.3.3 Tahap Peningkatan Konflik

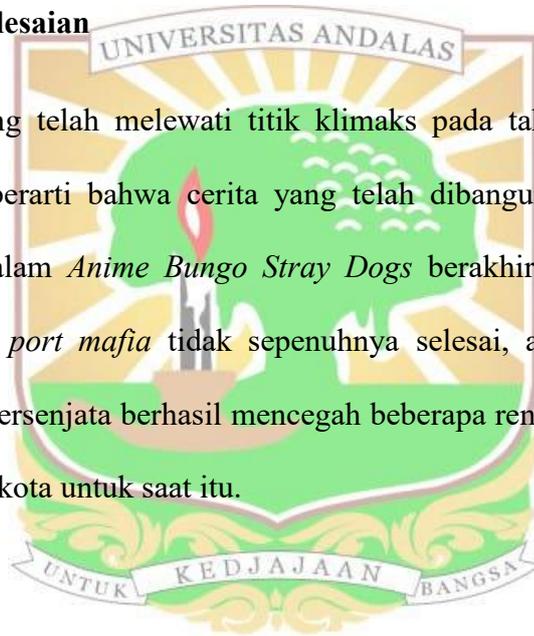
Pada tahap ini, konflik yang telah dimunculkan intensitasnya semakin bertambah. Pada *Anime* ini terjadi di saat Atsushi mulai di buru oleh *port mafia* sehingga menyebabkan peperangan antara detektif bersenjata dan *port mafia* semakin memanas salah satu nya yaitu Penangkapan Osamu Dazai anggota dari detektif bersenja tertangkap oleh *port mafia*. Dazai menyusun strategi untuk melawan ancaman tanpa mengungkapkan terlalu banyak rencana kepada pihak lawan.

2.3.4 Tahap Klimaks

Di tahap ini, konflik yang terjadi mencapai titik puncak dengan intensitas yang paling tinggi dalam sebuah cerita. Klimaks *Anime* ini terdapat pertarungan sengit antara Nakajima Atsushi dan Ryūnosuke Akutagawa di mana Atsushi menggunakan kekuatan harimaunya untuk melawan Akutagawa yang memiliki kemampuan mengendalikan kegelapan. Pertarungan ini berlangsung di jalanan kota, dan menonjolkan kekuatan dan keterampilan keduanya.

2.3.5 Tahap Penyelesaian

Konflik yang telah melewati titik klimaks pada tahap ini intensitasnya diturunkan, yang berarti bahwa cerita yang telah dibangun akan diakhiri atau diselesaikan. Di dalam *Anime Bungo Stray Dogs* berakhir dengan pertarungan antara Agensi dan *port mafia* tidak sepenuhnya selesai, ada ketegangan yang mereda. Detektif bersenjata berhasil mencegah beberapa rencana jahat *port mafia* dan mengamankan kota untuk saat itu.



BAB III

UNSUR THANATOS DAN EROS PADA TOKOH OSAMU DAZAI

Pada bab ini akan menguraikan tentang unsur *thanatos* (dorongan untuk mati) dan *eros* (dorongan untuk hidup) dalam *Anime Bungo Stray Dogs* yang merujuk pada teori Sigmund Freud tentang konsep *thanatos* dan *eros* sebagai dua kekuatan dasar yang menggerakkan perilaku manusia.

3.1 Thanatos

Thanatos adalah dorongan kematian. Menurut Freud dalam teorinya menjelaskan kecenderungan manusia terhadap agresi, kekerasan, dan perilaku yang merusak diri sendiri. Dorongan ini memicu keinginan untuk kembali dalam keadaan tanpa masalah dan ketegangan atau kematian.

Ada 8 aspek-aspek penting dari Thanatos yaitu :

a. Keinginan untuk kembali ke keadaan tanpa tegangan

Keinginan untuk Kembali ke keadaan tanpa tegangan berarti dorongan untuk Kembali ke keadaan anorganik atau mati dan juga dapat berarti keinginan untuk mengakhiri tegangan atau konflik.

Di scene ini Dazai terlihat sangat putus asa dan tidak tau tujuan hidupnya karena di saat musuh nya tertangkap Dazai masih sempat memprovokasi musuh nya untuk membawa Dazai bersamanya karena Dazai mengatakan dari pada dia mati sendiri lebih baik dia membawa salah satu anggota eksekutif port mafia bersamanya.

Data 5



Gambar 10

太宰 : 頼むよ、渡して連れてって、この参加する世界が夢からさせてくれ

(*Bungo Stray Dogs* season 2 2018 episode 1 21.00-21.30)

Dazai : *Tanomu yo watashite tsuretette ite , Kono sankasuru sekai ga yume kara sa sete kure*

Dazai : Tolonglah , bawalah aku bersamamu , Izinkan saya bergabung dengan dunia ini dari mimpi

Unsur *miss en scene* pada gambar 10 secara desain gambar diperlihatkan wajah Dazai yang penuh putus asa dan digambarkan kilas balik di saat Dazai masih menjadi salah satu eksekutif dari *port mafia* dan di sini Dazai juga sedang memprovokasi salah satu anggota mimic yang berhasil mereka tangkap untuk juga membunuh Dazai di sana.

Garis warnanya di dominasi oleh warna hitam kemerahan ini mungkin bermakna betapa putus asa dan suramnya suasana Dazai yang mungkin Dazai merasa campur aduk antara kesedihan atau tidak tau arah tujuan hidupnya walaupun situasinya Dazai telah berhasil menangkap musuhnya.

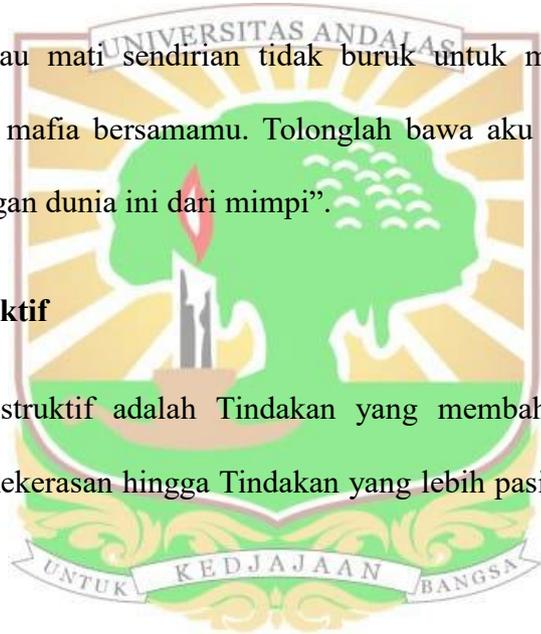
Unsur kinematika pada *scene* ini di saat Dazai menggerakkan tangan si pembunuh yang sedang memegang pistol dan di arahkan ke kepala nya dan meminta musuh nya untuk menembak nya. Unsur gerakan pada gambar ini menunjukkan mata Dazai yang berkedip lambat.

Pada saat ini Dazai sedang berada di situasi yang sangat mencekam dimana dia sebagai eksekutif mafia sedang di todong senjata oleh penembak jitu musuhnya, disini Dazai mencoba memprofokasi penembak jitu itu dengan memaksanya untuk menembak Dazai dengan mengatakan “kau sudah pasti mati disini dari pada kau mati sendirian tidak buruk untuk membawa salah satu eksekutif dari port mafia bersamamu. Tolonglah bawa aku bersamamu, izinkan aku bergabung dengan dunia ini dari mimpi”.

b. Perilaku Destruktif

Perilaku destruktif adalah Tindakan yang membahayakan diri sendiri seperti agresi dan kekerasan hingga Tindakan yang lebih pasif seperti depresi dan bunuh diri.

Pada data 6, Dazai membahayakan dirinya sendiri dengan cara memasukan dirinya ke dalam tong minyak dan mencoba menghanyutkan dirinya ke Sungai berikut scene nya



Data 6



Gambar 11

太宰 : 石油樽に閉じ込められて自殺するという出来事があったと聞きました。だから私はそれをやろうとしたのですが、実際にやってみると結局苦しみながらも死ななかったのです。

中島 淳 : でも、これは自殺未遂だから、どんな状況でも死んでいたはずですよ？

太宰 : 私は自殺は好きだ 苦しみの いっぱいな の 嫌い だ。

(*Bungo Stray Dogs* 2016, episode 2 , 04.05-04.40)

Dazai : *Sekiyu taru ni tojikomerarete jisatsu suru to iu deki goto ga atta to kikimashita. Dakara watashi wa sore o yarou to shita nodesuga, jissai ni yatte miruto kekkyoku kurushiminagara mo shinakatta nodesu.*

Nakajima Atsushi: *Demo, koreha jisatsu misuidakara, don'na jōkyō demo shinde ita hazudesu yo ne?*

Dazai : *Watashi wa jisatsu wa sukida kurushin na no ippaina no kiraida.*

Dazai : Aku dengar, ada acara untuk bunuh diri dengan cara terjebak di dalam Tong minyak. makanya aku mencoba melakukannya, tetapi di saat aku melakukannya aku malah menderita dan tidak mati-mati.

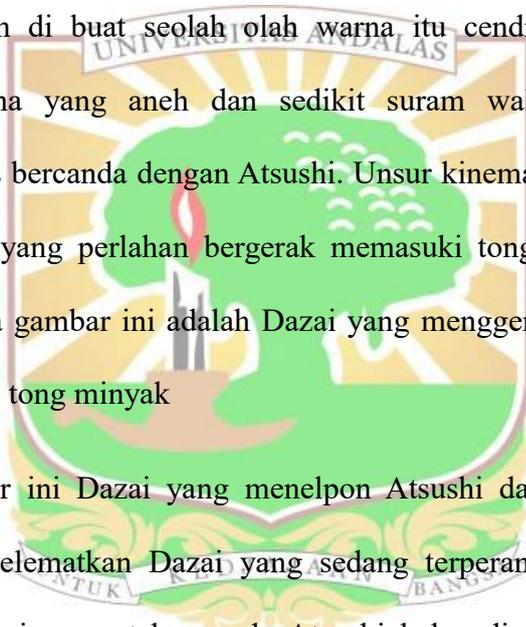
Nakajima Atsushi : Tapi, karena ini percobaan bunuh diri, harusnya dalam keadaan apapun akan tetap mati, kan ?

Dazai : Aku suka bunuh diri, tapi rasa sakit dan menderitanya itu yang kubenci.

Unsur *miss en scene* pada gambar 11 secara desain gambar menunjukkan wajah Dazai yang sedang tersenyum dan di saat itu Dazai yang membangunkan Atsushi di pagi hari dengan tujuan untuk menolong nya yang terperangkap di dalam tong minyak.

Garis warna nya menunjukkan warna hijau tua pada rumput dan beberapa warna cerah namun di buat seolah olah warna itu cenderung lebih gelap ini menjelaskan suasana yang aneh dan sedikit suram walaupun Dazai sedang tersenyum dan terus bercanda dengan Atsushi. Unsur kinematika pada gambar ini yaitu badan Dazai yang perlahan bergerak memasuki tong minyak yang licin. Unsur gerakan pada gambar ini adalah Dazai yang menggerakkan kakinya karena berusaha keluar dari tong minyak

Pada gambar ini Dazai yang menelpon Atsushi dan menyuruh Atsushi untuk segera menyelamatkan Dazai yang sedang terperangkap di dalam tong minyak di sini Dazai mengatakan pada Atsushi kalau dia sengaja memasukan dirinya ke dalam tong minyak karena ingin melakukan percobaan bunuh diri namun karena metode ini menyakitkan dan matinya secara perlahan lahan Dazai memutuskan untuk tidak jadi, Dazai mengatakan kalau dia ingin bunuh diri namun benci rasa sakit yang menyiksa.



Data 7



Gambar 12

中島淳

: まだ実施自殺ですか？

太宰

: やはり死ぬなら美人の心中に限る

(*Bungo Stray Dogs* 2016 episode 5 05.20-06.00)

Nakajima Atsushi : *Mada jisshi jisatsudesu ka?*

Dazai : *Yahari shinunara bijin no shinjū ni kagiru*

Nakajima Atsushi : Sedang mencoba bunuh diri lagi ?

Dazai : Kalau bunuh diri disini , berarti bisa mati bersama wanita cantik.

Unsur *miss en scene* pada gambar 12 secara desain gambar diperlihatkan Dazai yang tersenyum bahagia dengan posisi badan yang terbalik dan menunjukkan kalau di sana Dazai sedang berusaha menenggelamkan atau menghanyutkan dirinya ke sungai dan kebetulan di temukan oleh anggota kepolisian yang kebetulan sedang mencari korban pembunuhan yang di hanyutkan di sungai tempat Dazai di temukan.

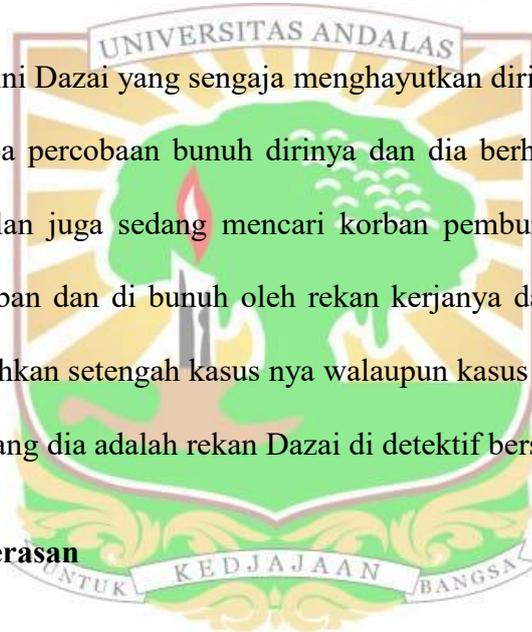
Garis warna lebih cerah yaitu warna biru dari langit yang menunjukkan sedang cerah namun cenderung sedikit di buat warnaya agak gelap menjelaskan walau suasana sedang ramai dan orang merasa Dazai sangat aneh karna mencoba bunuh diri di sungai.

Unsur kinematikanya Dazai yang tergantung oleh alat berat dan dia berayun sambil menunjukkan pergerakan tangan seolah sedang menjelaskan sesuatu tentang bunuh diri yang ingin dilakukan nya. Unsur gerakannya Dazai terayun dengan lambat karena dia sedang tergantung dengan posisi tubuh terbalik

Pada *scene* ini Dazai yang sengaja menghayutkan dirinya di sungai dimana dia sedang mencoba percobaan bunuh dirinya dan dia berhasil di temukan oleh polisi yang kebetulan juga sedang mencari korban pembunuhan seorang polisi wanita sebagai korban dan di bunuh oleh rekan kerjanya dan di sini Dazai juga membantu memecahkan setengah kasus nya walaupun kasus nya di pecahkan oleh Rampo Odegawa yang dia adalah rekan Dazai di detektif bersenjata.

c. Agresi dan Kekerasan

Agresi dan kekerasan menjelaskan alasan manusia terlibat dalam perang, konflik sosial dan kekerasan. Perilaku agresif juga bisa menghasilkan kekerasan terhadap orang lain dan diri sendiri. Berikut contoh data agresi dan kekerasan yang dilakukan oleh Dazai kepada orang lain dan dirinya sendiri.



Data 8



Gambar 13

太宰 : この美しい手で私の首を絞めてくれませんか?
くにきだ : 自殺するのを他人に手伝ってもらいな

(*Bungo Stray Dogs* 2016 episode 3 01.14-01.27)

Dazai : *Kono utsukushī te de watashi no kubi o shimete kuremasenka?*

Kunikida : *Jisatsu suru no wo tanin ni tetsudatte morau na*

Dazai : Maukah kamu mencekikku dengan tangan indah ini ?

Kunikida : Jangan meminta orang lain untuk membantu mainan bunuh dirimu

Unsur *miss en scene* pada gambar 13 secara desain gambar, gambar nya di buat sedikit kurang jelas pada bagian wajah pelayan kafe sedangkan Dazai dan Kunikida sedang berada di kafe yang terletak di bawah kantor detektif bersenjata dan Dazai meminta salah satu dari pelayan kafe untuk mencekiknya.

Garis warnanya cenderung bewarna merah yang mana warna dari dinding kafe dan sedikit warna kuning dari lampu kafe namun secara keseluruhan warnanya cenderung lebih gelap yang menggambarkan suasana yang bahagia namun tetap sedikit suram. Unsur kinematikanya yaitu Dazai memainkan jari telunjuknya ke telapak tangan pelayan kafe ini menunjukkan kalau Dazai sedang berusaha merayu pelayan kafe untuk mencekiknya dengan tangan pelayan kafe. Unsur gerakan pada gambar ini Dazai menggenggam tangan pelayan kafe dan memainkan jarinya pada telapak tangan pelayan kafe itu.

Pada data 7 ini perilaku Dazai cenderung sangat aneh karena dia berusaha salah satu pelayan kafe yang dianggapnya cantik mencekiknya dengan tangannya yang mulus.

Data 9



Gambar 14

- | | |
|-----|------------------------------------|
| 太宰 | : 私が今日も生きているのは、あなたと心中する運命にあったからです。 |
| メイド | : もう一人でどうぞ |
| 太宰 | : お一人で心中はできません |

(*Bungo Stray Dogs* 2016 episode 4 15.24-16-12)

Dazai : *Watashi ga kyō mo ikite iru no wa, anata to shinjū suru unmei ni attakaradesu.*

Maid (pelayan perempuan): *Mōhitori de dōzo*

Dazai : *Ohitori de shinjū wa dekimasen*

Dazai : Aku masih hidup hingga saat ini, karena ditakdirkan untuk bunuh diri bersama mu

Maid : Silakan pergi sendiri

Dazai : Bunuh diri tidak bisa di lakukan sendiri

Unsur *miss en scene* pada gambar 13 secara desain gambar berlatar di kafe di bawah kantor detektif bersenjata yang mana Dazai juga sedang berusaha merayu salah satu pelayan kafe untuk bunuh diri bersama nya.

Garis warna nya bewarna hijau gelap yang menjelaskan dan sedikit terang di sudut kiri atas dan wajah Dazai yang memerah di bagian pipi yang menjelaskan suasana yang bahagia namun tetap suram sedikit romantis. Unsur kinematika pada gambar ini Dazai yang perlahan-lahan meraih tangan pelayan kafe secara lambat Sedangkan unsur gerakan pada gambar ini tangan Dazai yang mengelus tangan pelayan kafe. Pada *scene* ini menunjukan Dazai yang sedang berusaha merayu seorang pelayan kafe untuk bunuh diri bersamanya ini merupakan perilaku yang aneh dan Dazai mengatakannya dengan penuh harapan berharap seorang pelayan kafe akan mau melakukannya bersama namun tentu saja ajakan Dazai di tolak oleh sang pelayan kafe tersebut.

d. Self Destruction

Self destruction menyebabkan individu melakukan tindakan yang menghancurkan diri mereka sendiri, baik secara fisik maupun psikologis. Contohnya seperti penyalahgunaan zat, perilaku berisiko, dan depresi berat.

Berikut beberapa contoh atau *scene self destruction* yaitu mana memaparkan perilaku berisiko atau tindakan yang dilakukan dan yang akan dilakukan oleh Osamu Dazai .

Data 10



Gambar 15

太宰 : あんなところもいいかもいな
くにきだ : こんなところで首を吊ろうとする場所を探さないでください！

(*Bungo Stray Dogs* 2016 episode 1 7.53-8.03)

Dazai : *An'na tokoro ni ī kamo i na*

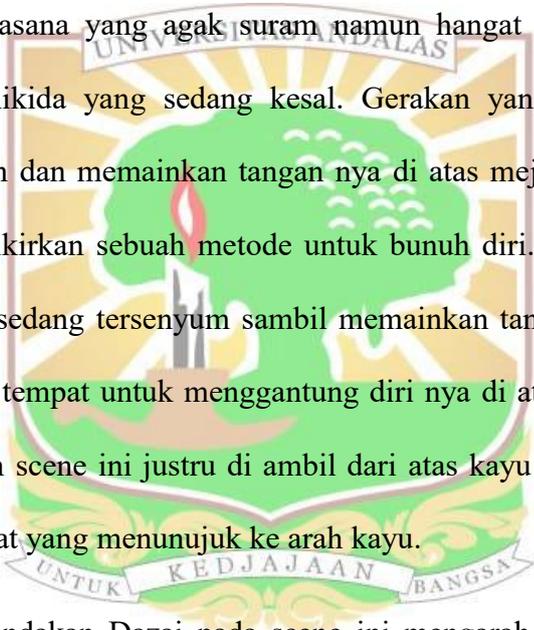
Kunikida : *Kon'na tokorode kubi o tsurou to suru basho o sagasanaide kudasai!*

Dazai : Mungkin bagus untuk tempat seperti itu.

Kunikida : Jangan mencari tempat untung percobaan gantung diri di tempat seperti itu !

Unsur *miss en scene* pada gambar 15 desain gambar yang diperlihatkan suasana yang cukup bahagia dan menyenangkan yaitu Dazai dan Kunikida sedang mencari harimau dan membicarakan rencana nya untuk merekrut Atsushi bergabung ke detektif bersenjata dan latar nya sedang berada di dalam restoran

Garis warna yang cenderung bewarna kuning kemerahan yang menggambarkan suasana yang agak suram namun hangat karna Dazai sedang membercandai Kunikida yang sedang kesal. Gerakan yang di lakukan Dazai adalah menggerakkan dan memainkan tangan nya di atas meja menunjukkan kalau Dazai sedang memikirkan sebuah metode untuk bunuh diri. Unsur kinematikata adalah Dazai yang sedang tersenyum sambil memainkan tangannya di atas meja sambil memikirkan tempat untuk menggantung diri nya di atas kayu yang ada di dalam restoran dan scene ini justru di ambil dari atas kayu dengan tanda panah yang bergerak lambat yang menunjuk ke arah kayu.



Kemudian tindakan Dazai pada scene ini mengarah kepada memikirkan tindakan yang beresiko yaitu menggantung diri nya di atas kayu yang ada di dalam restoran dan Dazai hanya mengatakan itu adalah tempat yang bagus namun Kunikida langsung merespon Dazai dengan mengatakan jangan berpikir untuk bunuh diri di sana.

Dan juga *scene* atau data *self destruction* juga terdapat pada data 6 halaman 47 dan data 7 halaman 49

e. Sublimasi

Sublimasi disini mengarah kepada makna menyalurkan energi destruktif ke aktivitas yang lebih konstruktif contohnya seperti menyalurkan agresi kedalam pekerjaan atau kreativitas seni.

Disini Dazai bekerja sebagai detektif swasta dan mendeskripsikan yang dilakukan Dazai dalam menyalurkan agresinya ke pekerjaan beberapa scene atau data dari sublimasi ada pada data 6 halaman 47, data 7 halaman 49, data 8 halaman 51, data 9 halaman 52 dan data 10 halaman 54

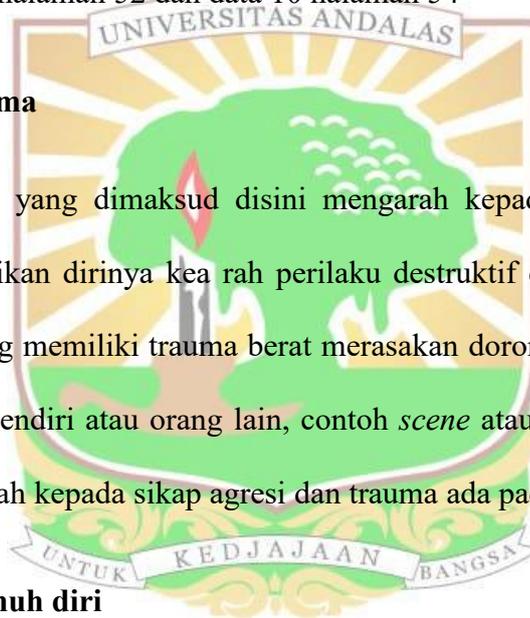
f. Agresi dan Trauma

Agresi dan trauma yang dimaksud disini mengarah kepada trauma psikologis dapat mengekspresikan dirinya ke arah perilaku destruktif dan agresi contohnya seperti seorang yang memiliki trauma berat merasakan dorongan yang kuat untuk menyakiti dirinya sendiri atau orang lain, contoh *scene* atau data yang dilakukan Dazai yang mengarah kepada sikap agresi dan trauma ada pada data 5 halaman 45.

g. Depresi dan Bunuh diri

Depresi dan bunuh diri disini mengacu kepada dorongan kematian yang muncul akibat perasaan putus asa yang ekstrim atau keinginan untuk menghentikan rasa sakit secara emosional yang dialami oleh seseorang.

Berikut beberapa contoh *scene* atau data yang dilakukan oleh Dazai yang menggambarkan sikap atau perilaku depresi dan bunuh diri.



Data 11



Gambar 16

- 太宰 : 死、本能、欲望を経験したとき、顔に感情が表れない場合。人間の本质を感じられるでしょう。そうすれば何か何か行ける理由は見つかると思ったんだ
(*Bungo Stray Dogs* season 2 2018 episode 4 03.45-3.60)
- Dazai : *Shi, hon'nō, yokubō o keiken shita toki, -gao ni kanjō ga arawarenai baai. Ningen no honshitsu o kanji rarerudeshou. Sō sureba nanika, Nani ka ikeru riyū wa mitsukaru to omotta nda*
- Dazai : Saat Anda mengalami kematian, naluri, dan keinginan, wajah Anda tidak menunjukkan emosi apa pun. Anda akan merasakan esensi kemanusiaan. Dengan begitu mungkin, mungkin kau bisa menemukan alasan untuk hidup.

Unsur *miss en scene* pada gambar 16 secara desain gambar memperlihatkan wajah Dazai yang terlihat cuek dan Dazai yang sedang berusaha menahan Odasaku untuk tidak pergi ke tempat bos mimic berada dan bertarung bersama nya di karenakan Dazai tau kalau Odasaku pergi maka dia akan mati.

Garis warna pada *scene* ini bewarna coklat gelap suasana nya menggambarkan suram dan penuh rasa sedih, disini Dazai merasa sangat terbebani dengan hidupnya dan penuh beban Dazai juga terlihat depresi dan kehilangan arah. Unsur kinematika nya Dazai hanya berbicara dengan nada rendah dan wajah yang mengekspresikan penuh kesedihan dan beban mungki juga rasa bersalah karena di sini Dazai sudah tau kalau Odasaku di jebak oleh bosnya di port mafia. Unsur gerakan pada gambar ini kamera yang bergerak secara horizontal dan rambut Dazai bergerak secara lambat karena ditiup angin. Pada saat ini Dazai sedang berusaha menahan Odasaku agar tidak pergi menemui bos dari mimic yang telah membunuh anak anak yang telah di jaga dan di rawat oleh Odasaku di karenakan Dazai tau kalau Odasaku pergi dia akan menemui ajalnya. Di saat ini Dazai sangat putus asa karena dia akan kehilangan sahabatnya dan di sini Dazai juga mempertanyakan alasan nya untuk hidup ke Odasaku di karenakan dia tidak pernah menemukan alasan untuk hidup.

Data atau *scene* yang dilakukan Dazai tentang depresi dan bunuh diri juga ada pada data 5 halaman 45.

h. Penyakit Psikosomatis

Penyakit psikosomatis disini artinya dimana konflik internal yang mendalam antara dorongan kehidupan dan kematian dapat menyebabkan gejala fisik yang nyata misalnya, stress yang berlebihan dapat memicu penyakit jantung atau gangguan lainnya yang mencerminkan keinginan alam bawah sadar untuk menghancurkan tubuh.

Dari ke 8 aspek-aspek penting penting Thanatos hanya data dari aspek penyakit psiskosomatis yang tidak ditemukan.

3.2 Eros

Menurut Freud, Eros adalah konsep tentang semua dorongan yang mendukung kehidupan dan kelangsungan hidup. Tujuan 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. Eros bertanggung jawab atas semua aktivitas yang membawa kesenangan dan kebahagiaan serta memperkuat kehidupan.

Data 12



Gambar 17

中原中也 : てめえは死ぬしかるな
太宰 : だろうな けど それは 幹部会の決定事項だ , 決定が下される前に私を殺したら、彼らはあなたを裏切り者とみなすでしょう。あなたは終わるか殺されるかもしれない

(*Bungo Stray Dogs* 2016 episode 05.25-05.35)

Nakahara chūya: *Temē wa shinu shikaru na*

Dazai : *Darou na kedo sore wa kanbu-kai no kettei jikōda, kettei ga kudasa reru mae ni watashi wo koroshitara, karera wa anata wo uragirimono to minasudeshou. Anata wa owaru ka korosareru kamo shirenai*

Nakahara chūya: Kau akan mati dan di eksekusi

Dazai : Mungkin saja, tapi itu adalah urusan komite eksekutif yang memutuskan. kalau kau membunuhku sebelum ada keputusan, mereka akan menganggap kau sebagai penghianat. kau akan berakhir atau mungkin di bunuh.

Unsur *miss en scene* pada gambar 17 secara desain gambar menunjukkan Dazai yang sedang dicekik dan memperlihatkan Dazai yang terlibat pertarungan dengan chuuya namun Dazai telah kalah dan dia sedang memprovoasi Chuuya dan bercanda dengannya

Garis warna pada *scene* ini cenderung bewarna gelap dengan sedikit bewarna merah menggambarkan suasana Dazai yang sedang tertekan oleh Chuuya yang mencekiknya. Unsur kinematika pada gambar ini adalah Dazai yang masih berusaha meledek Chuuya dengan memainkan tangannya padahal dia sedang terpojok oleh Chuuya namun dari ekspresi dan senyumannya Dazai tampak sedikit senang mungkin karena Dazai bertemu dengan mantan rekan lama nya di port mafia yaitu Chuuya. Unsur gerakan pada gambar ini tangan Chuuya yang mencekik Dazai dan semakin lama semakin keras.

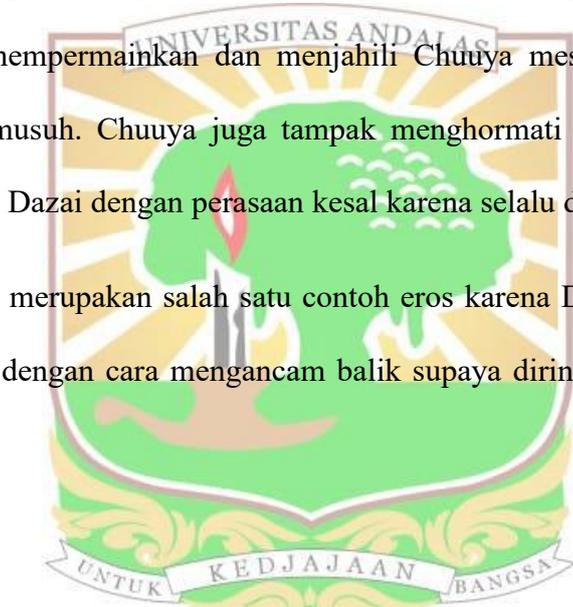
Di sini Dazai bertemu Chuuya yang dimana Chuuya adalah mantan rekan nya di saat dulu dia masih berada di port mafia. Chuuya sangat mengenali Dazai dan dia adalah orang yang paling tau seberapa pintar dan cerdasnya Dazai. Pada *miss en scene* ini chuuya mencoba mengancam untuk membunuh Dazai karena

Dazai telah tertangkap, Chuuya juga ingin mencoba balas dendam karena dari dulu Chuuya selalu di kerjai dan di dimainkan oleh Dazai.

Pada scene di saat Dazai sudah merasa terancam oleh chuuya dia malah mengancam balik Chuuya dengan mengatakan kalau Chuuya membunuh Dazai maka para eksekutif akan membunuh dan mengesksekusi Chuuya dan semua karirnya yang telah ia bangun selama ini akan hancur. Karena Dazai berkata jika dia mati semua rahasia perusahaan akan terungkap dan Chuuya akan sepenuhnya di salahkan. Tetapi hubungan Chuuya dengan Dazai cukup unik karena Dazai sangat senang memperlakukan dan menjahili Chuuya meskipun pada saat ini mereka adalah musuh. Chuuya juga tampak menghormati Dazai meskipun dia ingin membunuh Dazai dengan perasaan kesal karena selalu di dimainkan.

Scene ini merupakan salah satu contoh eros karena Dazai berusaha untuk hidup meskipun dengan cara mengancam balik supaya dirinya selamat dan tetap hidup.

Data 13



Gambar 18

オダサク : 弱者を救い、孤児を守る。それが良くても悪くても、それはすべてあなたにとって大きな意味を持ちます。しかし、それはあなたを良くします。

太宰 : なんでわかる

オダサク : わかるさ 誰よりもわかる , 俺はお前の友達だからな

太宰 : 分かった そうしよう

オダサク : 人は自分の救済するために存在するか , 確かにその通りで

(*Bungo Stray Dogs* season 2, 2018 episode 4 19.45-21.32)

Odasaku : *Jakusha o sukui, minashigo o mamoru. Sore ga yokute mo warukute mo, soreha subete anata ni totte okina imi o mochimasu. Shikashi, sore wa anata o yoku shimasu.*

Dazai : *Nande wakaru*

Odasaku : *Wakaru sa dare yori mo wakaru, Ore wa omae no tomodachidakara na*

Dazai : *Wakatta sō shiyō*

Odasaku : *Hito wa jibun no kyūsai suru tame ni sonzai suru ka, tashika ni sonotōri de*

Odasaku : Selamatkan orang lemah , lindungi anak yatim. mau baik, ataupun buruk itu semua sangat berarti untukmu. tapi, itu membuatmu menjadi lebih baik.

Dazai : Bagaimana kamu tau?

Odasaku : Tentu saja aku tau, aku lebih tau dari pada siapapun, karena aku temanmu.

Dazai : Aku mengerti, akan aku lakukan.

Odasaku : Apakah manusia ada untuk menyelamatkan diri mereka sendiri? Itu memang benar.

Unsur *miss en scene* pada gambar 18 adalah desain gambarnya yang memperlihatkan keseriusan wajah Dazai yang menatap Odasaku yang sedang sekarat dimana dia sedang berada di pangkuan Dazai.

Garis warna nya lebih banyak di dominasi oleh warna yang cenderung lebih gelap namun sedikit warna terang dari cahaya dari sebelah sudut kiri atas menggambarkan suasana yang sedih namun juga penuh harapan berkat pesan yang di berikan Odasaku kepada Dazai. *Scene* nya di buat sedikit lambat dan dramatis dikarenakan Dazai sedang sedih oleh Odasaku yang akan meninggal. Unsur kinematika pada gambar ini Dazai yang menggenggam badan Odasaku yang hampir terjatuh. Sedangkan unsur gerakan nya Dazai yang yang menangkap Odasaku secara perlahan dan hati-hati

Pada *scene* ini di saat Odasaku sedang sekarat dan akan mati karena pertarungan dengan pemimpin mimic. Dan ketika Dazai mencoba menyelamatkan Odasaku dan Odasaku berada di pangkuan Dazai, Odasaku berpesan pada Dazai untuk menyelamatkan orang lemah dan melindungi anak yatim dan itu akan membuat hidup Dazai menjadi lebih baik. Odasaku berpesan seperti itu karena tau Dazai sudah kehilangan tujuan dan tidak punya alasan untuk hidup, dan berkat sedikit pesan dari Odasaku Dazai seolah mendapat sedikit harapan dan tujuan untuk hidup meskipun Dazai tetap selalu ingin bunuh diri dan merasa hidup nya penuh kehampaan tapi setidaknya berkat Odasaku, Dazai jadi bisa mempertimbangkan alasan untuk menjalani hidupnya.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari dorongan untuk bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungo Stray Dogs*, maka dapat ditarik kesimpulan di antaranya adalah sebagai berikut:

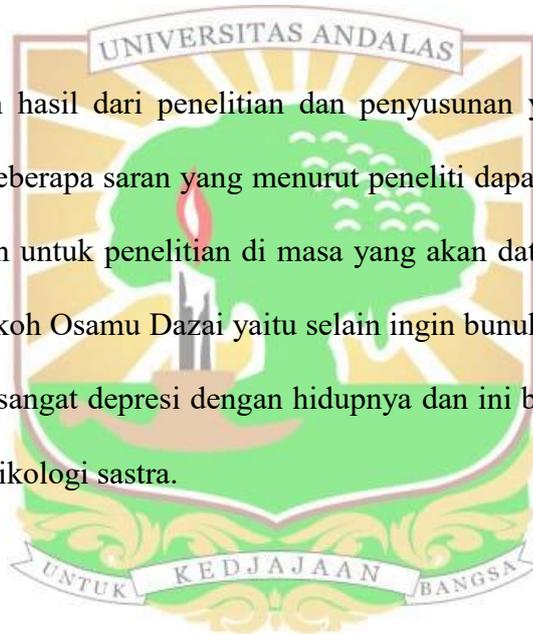
Bunuh diri pada tokoh Osamu Dazai dalam *Anime Bungo Stray Dogs* terdiri dari *thanatos* (dorongan untuk mati) yaitu Ketika Osamu Dazai melakukan dan berencana untuk melakukan berbagai macam percobaan bunuh diri di antara lainnya: berencana untuk menggantung dirinya di restoran, memasukan dirinya ke tong minyak, mengajak seorang pelayan restoran untuk bunuh diri Bersama nya, meminta pelayan restoran untuk mencekiknya, sengaja menghanyutkan dirinya ke Sungai, memprovokasi musuh untuk menembak nya dengan pistol, merasa depresi karena tidak punya alasan untuk hidup. Namun dari segala macam usaha untuk bunuh diri yang di lakukan oleh Osamu Dazai dia juga punya sisi Eros (dorongan untuk hidup) yaitu Ketika Osamu Dazai mencoba mempertahankan kelangsungan hidupnya dan mempunyai alasan untuk hidup dianatara nya di saat Nakahara Chuuya mau membunuhnya tetapi Dazai mengamcam balik agar tidak bunuh dan juga di saat Odasaku akan mati dia berpesan kepada Osamu Dazai bahwa semua alasan untuk hidup yang di carinya selama ini tidak akan pernah ia temukan maka lebih baik hidup disini yang baik dan menolong orang lain. Karena pesan itu Osamu Dazai jadi memilliki sedikit harapan tentang apa yang dia cari dalam hidup, dan karena itu

bisa di ambil kesimpulan walaupun Osamu Dazai melakukan banyak percobaan bunuh diri namun sebenarnya dia tetap ingin hidup.

Di dalam *Anime Bungo stray dogs* dari tokoh Osamu Dazai si pengarang ingin berpesan tentang sebenarnya pada dasarnya manusia tidak ingin bunuh diri karena di dalam diri manusia ada naluri untuk hidup tapi kenapa manusia ingin mati? karena ada berbagai permasalahan dalam hidup dan kemudian permasalahan itu akan bisa diatasi kalau memiliki alasan untuk hidup.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan penyusunan yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa saran yang menurut peneliti dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian di masa yang akan datang. *Anime Bungo Stray Dogs* pada tokoh Osamu Dazai yaitu selain ingin bunuh diri tokoh Osamu Dazai juga terlihat sangat depresi dengan hidupnya dan ini bisa di teliti dengan metode penelitian psikologi sastra.



DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin. 1955. Pengantar Apresiasi Sastra. Jakarta: Penerbit Dunia Pustaka.

Beck, Aaron T., & Steer, Robert A. 1993. Manual for the Beck Scale for Suicide Ideation. San Antonio, TX: Psychological Corporation

Bordwell, D., & Thompson, K. 2008. New York: Film art: An introduction (9th ed.). McGraw-Hill Education.

Carel, Havi. 2006. Life and Death in Freud and Heidegger. New York : Printed in the Netherlands

Clements, J., & McCarthy, H. 2006. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. Stone Bridge Press.

Danendra dan Chairil. 2024. Persepsi Remaja Terhadap Upaya Bunuh Diri dalam Film “Kembang Api”. Universitas Pembangunan Nasional. Jurnal Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya (1)

Dirgayunita, Aries. 2016. *Depresi: Ciri, Penyebab dan Penanganya*. Kajian dan penelitian Psikologi. Jurnal An-nafs (1)

Endaswara, Suwandi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo

Fanani, Achmad. 2010. *Tokusuke 'S Tendency Of Masochism As Reflected In Junichiro Tanizaki's Diary Of A Mad Old Man*. Universitas Pesantren Tinggi Darul 'Ulum Jombang. Jurnal Diglosia (2)

Ferdinand, Zaviera. 2020. *Teori Kepribadian Sigmund Freud*. Yogyakarta: PrishmaSophie

Furniss, M. 2008. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating, from Flipbooks to Flash*. New York: Watson-Guption.

Hawa, Masnatul. 2017. *Teori Sastra*. Bojonegoro: deepublish

Hidayah, Annisa Nur. 2024. Depresi Tokoh Dazai Osamu Dalam *Anime Bungou Stray Dogs* Karya Sutradara Igarashi Takuya. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Andalas

Igarashi, Takuya. 2016. *Anime Bungou Stray Dogs*. Jepang : Bones

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2021. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring Edisi Ketiga. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,

Lathifah dkk .2023. Tipologi Bunuh Diri Dalam Novel San Francisco: Kajian Sosiologi Sastra. Universitas Nasional. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (1)*

Nur Agustina, Hiqma. 2020. *Memahami Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Novel: Kekhasan Konflik Novel The Kite Runner*. Banyumas Jawa Tengah :cv. Pena Persada

Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Permata, dkk. 2022. Tindak Tutar Ilokusi Tidak Langsung Dalam *Anime Bungou Stray Dog*. Program Studi Sastra Jepang. *Jurnal Mahadaya (2)*

Ratna, Nyoman Kutha. 2004. Psikologi Sastra: Suatu Pengantar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

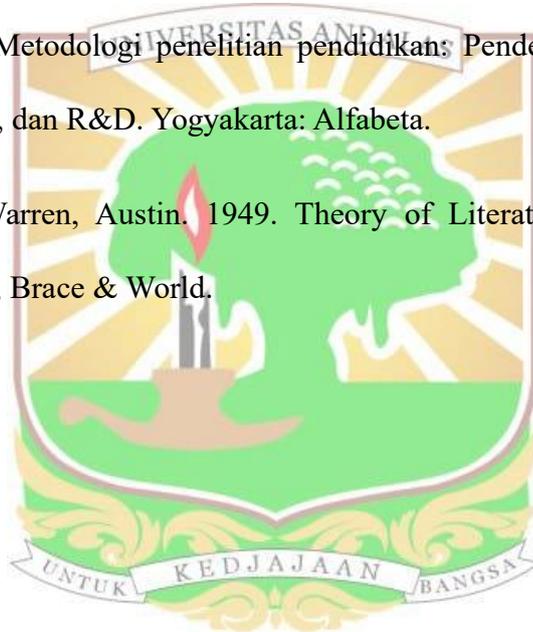
Rizqina, dkk. 2023. Studying Typography Used in Ability "Rashomon: Tenma Tengai" in The Bungou Stray Dogs *Anime* Adaptation. Universitas Pembangunan Nasional

Siswanto. 2008. Pengantar Ilmu Sastra. Yogyakarta: Andi Offset.

Soehandi. 1990. Teori dan Analisis Sastra. Bandung : Angkasa

Soegiyono. 2009. Metodologi penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Yogyakarta: Alfabeta.

Wellek Rene & Warren, Austin. 1949. Theory of Literature. New York : Harcourt, Brace & World.



LAMPIRAN I

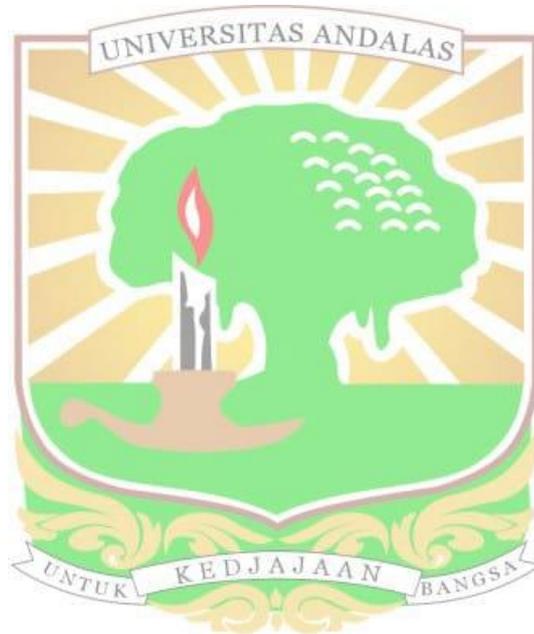
Sinopsis *Anime Bungo Stray Dogs* pada tokoh Osamu Dazai karya

Igarashi Takuya

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. 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.

Dazai mengawali karirnya di port mafia yaitu sebuah organisasi mafia, kemudian berganti alih menjadi agensi detektif bersenjata. 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, 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 diseluruh 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.



LAMPIRAN II

概要

Bungo Stray Dogs 五十嵐卓哉著

太宰治の自殺

概要

五十嵐卓哉のアニメ『文豪ストレイドッグス』における太宰治の自殺タートセ、後に武装探偵社に転職した。このアニメにおける太宰のキャラクターは、ヒーローとも悪役ともとれる複雑なものだが、どちらの呼び名も正確ではない。マフィアのポートでは、太宰の性格を証明するような出来事がある。任務遂行中、太宰は笑顔で死んでいく人々を容赦なく撃ち殺したことがあるのだ。長い話になるが、太宰はポートマフィアの敵である武装探偵社に入った。太宰は小田作の忠告に従ったとはいえ、人々を、特に敦士と泉鏡花を助けようとした。オダサクが自分にしてくれたのと同じように、彼は彼らを闇から救い出した。彼はヒーローとは思えないようなこともするが、普通の悪役がやらないようなこともする。

データ分析を容易にするため、本研究では、登場人物とキャラクタ設定、設定、プロットに限定した内在的分析を用いる。使用した研究方法は、太宰治の自殺を分析するための記述的質的研究法である。

本論

五十嵐卓哉のアニメ『文豪ストレイドッグス』において太宰治が経験した自殺を分析し、五十嵐卓哉のアニメ『文豪ストレイドッグス』の内在的要素を分析する。

また、太宰治というキャラクターが経験するエロス（生きたいという衝動）とタナトス（死にたいという衝動）についても研究者は論じている。タナトスは8つの側面から成り立っている。

- a. 緊張のない状態に戻りたいという願望
- b. 破壊的行動
- c. 攻撃性と暴力
- d. 自己破壊
- e. 昇華

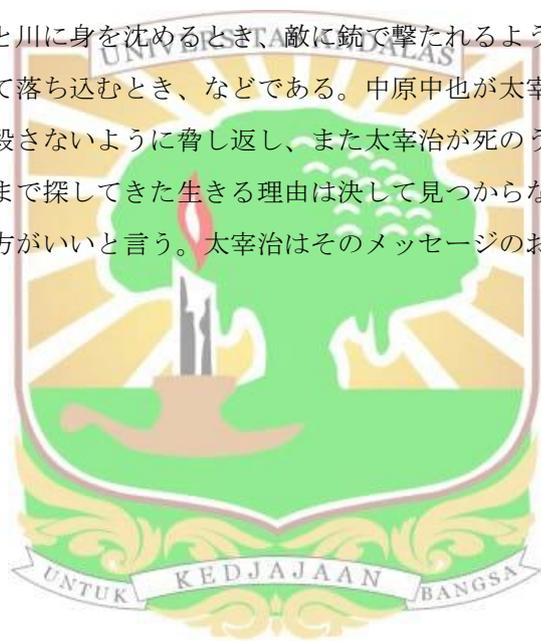
f. 攻撃性とトラウマ

g. うつ病と自殺

h. 心身症

結論

文豪『ストレイドッグス』に登場する太宰治の自殺は、タナトス（死にたい衝動）から構成されている。太宰治がさまざまな自殺未遂を犯し、実行しようと計画するとき、とりわけ、レストランで首を吊ろうと計画するとき、油樽に身を沈めるとき、レストランのウェイターを誘って一緒に自殺するとき、レストランのウェイターに首を絞めてもらおうとき、わざと川に身を沈めるとき、敵に銃で撃たれるよう挑発するとき、生きる理由がなくなって落ち込むとき、などである。中原中也が太宰治を殺そうとしたとき、太宰治は彼を殺さないように脅し返し、また太宰治が死のうとしたとき、太宰治は太宰治に、これまで探してきた生きる理由は決して見つからないから、いい方に生きて他人を助けた方がいいと言う。太宰治はそのメッセージのおかげで、憑依されるようになったのだ。



LAMPIRAN III

RIWAYAT HIDUP

Nama : Dimas alfi faiz

Tempat/Tanggal Lahir : Depok, 16 Juli 2000

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Nama Ayah : Masril

Nama Ibu : Budi Kurnia

Alamat : Andaleh, kecamatan Luhak

No. Hp : 082158661020

E-mail : Dimasalfifaiz1607@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2006-2012 : SD Islam Raudhatul Jannah

2012-2015 : SMP Islam Raudhatul Jannah

2015-2018 : SMAN 2 Payakumbuh

2019-2025 : Universitas Andalas

Kegiatan Yang Pernah Diikuti

1. Peserta Bakti UNAND 2019
2. Peserta PsMSJ Sastra Jepang 2020



3. Anggota Nigakkai periode 2021
4. Anggota Divisi KOMDIS PMSJ Sastra Jepang 2022
5. Divisi Perlengkapan dalam drama perkuliahan KKJ 2022
6. Juara 1 Lomba *Mobile Legend* SAJE 3 Universitas

