

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anime merupakan salah satu bentuk karya seni yang paling mempengaruhi budaya pop di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Menurut Laura Pope Robbins (2014:46-52), anime menjelajahi semua genre dan banyak dari tema yang diangkat bersifat universal. Salah satu tema yang sangat menonjol adalah hubungan manusia dengan teknologi, mencakup pemanfaatan, ketergantungan, hingga konflik. Selain itu, anime juga mendalami eksplorasi identitas, mempertanyakan apakah teknologi dapat mengubah jati diri seseorang, membantunya mengekspresikan diri lebih akurat, atau justru membentuknya kembali. Tema universal lain seperti pertarungan antara kebaikan dan kejahatan juga sering ditemukan. Namun dalam anime, konsep ini tidak digambarkan secara kaku seperti pada karya pahlawan super. Pahlawan bisa saja berperilaku buruk dan penjahat dapat berubah menjadi baik, sehingga mereka terasa lebih realistis. Realisme semacam ini, menurut Robbins, masih menjadi sesuatu yang baru bagi penonton. Oleh karena itu, penelitian mengenai anime tidak hanya relevan, tetapi juga penting untuk memahami perkembangan budaya kontemporer dan dampaknya pada masyarakat luas.

Karya sastra merupakan cerminan kompleksitas kehidupan manusia yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai psikologis yang mendalam. Dalam karya sastra modern, terutama pada bentuk visual seperti anime, sering kali ditampilkan dinamika kepribadian tokoh. Guna membedah kompleksitas tersebut, dapat dijawab melalui teori kepribadian. Struktur kepribadian merupakan konsep penting dalam psikologi yang dikemukakan oleh

Sigmund Freud. Dia membagi kepribadian manusia menjadi tiga elemen utama, yaitu *id*, *ego*, dan *superego*. *Id* merupakan sumber dorongan naluriah yang mencari pemuasan instan, *superego* adalah sistem moral yang berfungsi sebagai suara hati dan norma sosial, sedangkan *ego* berperan sebagai penengah yang berusaha menjaga keseimbangan antara tuntutan *id* dan larangan *superego* dalam batas kenyataan (Freud, 1949:2-4).

Interaksi antara *id*, *ego*, dan *superego* menjadi landasan penting dalam memahami tingkah laku tokoh dalam karya sastra. Melalui pendekatan psikoanalisis, pembaca dapat mengidentifikasi bagaimana tokoh merespon tekanan batin yang muncul akibat pertentangan antara dorongan, moralitas, dan realitas. Dengan demikian, analisis terhadap struktur kepribadian tokoh dapat membuka pemahaman yang lebih dalam terhadap makna dan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah karya sastra. Penerapan prinsip ini dapat ditemukan salah satunya dalam anime *Detective Conan*. Anime Movie 26: *Black Iron Submarine* diproduksi oleh berbagai staf kunci yang ahli dalam bidangnya. Gosho Aoyama berperan sebagai komikus, yang menyediakan berbagai materi cerita. Gosho Aoyama lahir pada tanggal 21 Juni 1963, di Tottori, Prefektur Tottori, Jepang. Gosho Aoyama telah menghadirkan tokoh-tokoh yang penuh kecerdasan dan teka-teki dalam karyanya yang telah mencuri hati penggemar di seluruh dunia. Pendidikan awalnya berlangsung di Sekolah Menengah Atas Hokuei. Setelah menyelesaikan pendidikan menengahnya, dia melanjutkan ke *Nihon University College of Art*. Gosho Aoyama telah mendapat beberapa penghargaan prestisius selama kariernya sebagai komikus. Karyanya "*Detective Conan*" meraih Penghargaan *Shogakukan Manga*, sebuah

penghargaan yang sangat dihormati dalam dunia manga. Selain itu, "*Magic Kaito*" juga mengantarkan Gosho Aoyama meraih Penghargaan *Katsuji Matsumoto*.

Sementara itu Yuzuru Tachikawa bertindak sebagai sutradara anime tersebut. Lahir pada 02 Desember 1981, Yuzuru telah menyutradarai sejumlah film dan episode dalam seri anime terkenal, termasuk beberapa anime dalam waralaba *Detective Conan*. Selain itu, dia juga terlibat dalam beberapa judul, seperti *Mob Psycho 100*, *Steins;Gate*, *Death Parade*, dan *Deca-Dence*. Kemampuannya dalam membawa cerita-cerita anime ke layar lebar telah membuatnya menjadi sosok penting dalam industri animasi Jepang dan dia terus memberikan kontribusi berharga dalam menghidupkan karakter-karakter anime favorit penggemar di seluruh dunia.

Selain itu, Takeharu Sakurai merupakan penulis skenario anime tersebut. Masatomo Sudo memegang peran penting dalam desain karakter, memastikan bahwa karakter-karakter dalam anime memiliki tampilan yang sesuai. Komposer musik dipegang oleh Yugo Kanno, menciptakan musik latar yang membangun atmosfer misteri dan *TMS Entertainment* adalah studio animasi yang bertanggung jawab atas produksi animasi film ini. Mereka semua bekerja sama untuk menghadirkan cerita yang mendebarkan dan penuh misteri ke layar lebar, memadukan unsur-unsur khas *Detective Conan* dengan aksi dan intrik yang menegangkan.

Anime *Detective Conan* mengisahkan tentang seorang detektif sekolah menengah atas bernama Shinichi Kudo yang berubah menjadi seorang anak kecil yang bernama Conan Edogawa setelah diracuni oleh sindikat kriminal *Black Organization*. Pada *Detective Conan Movie 26: Black Iron Submarine*,

memperlihatkan konfrontasi antara *Black Organization* dengan Conan Edogawa, Polisi Keamanan Publik, *Federal Bureau of Investigation* (FBI), *Central Intelligence Agency* (CIA), dan *International Criminal Police Organization* (Interpol).

Detective Conan hingga tahun 2025 telah merilis sebanyak 28 *movie*, beberapa di antaranya secara langsung menampilkan keterlibatan organisasi kriminal yang menjadi musuh utama dalam cerita, yaitu *Black Organization*. Anime yang paling signifikan dalam memperlihatkan konflik antara tokoh utama dan *Black Organization* adalah *Detective Conan Movie 26: Black Iron Submarine*. Anime ini menampilkan ketegangan tinggi antara pihak protagonis dan organisasi kriminal. Anime *Black Iron Submarine* dipilih sebagai objek penelitian karena menyajikan studi kasus yang sangat tepat untuk menganalisis struktur kepribadian Conan Edogawa.

Berbeda dari *movie-movie* lain dalam seri ini, ancaman utama dalam *movie* ini tidak hanya bersifat eksternal tetapi juga sangat personal dan mengancam eksistensi Conan. Ancaman ini diwujudkan melalui teknologi "*All-Age Recognition*"<sup>1</sup> yang secara langsung dapat membongkar identitas samaran yang telah dia bangun untuk bertahan hidup. Hal ini menjadikan *Black Iron Submarine* sebuah panggung analisis yang ideal dan jernih untuk mengamati dinamika kepribadiannya di bawah tekanan ekstrem. Oleh karena itu, film ini dipandang sebagai objek penelitian yang paling valid dan unggul secara metodologis untuk kajian psikoanalisis.

---

<sup>1</sup> Pada anime ini dijelaskan bahwa "*All-Age-Recognition*" adalah sebuah teknologi kecerdasan buatan yang dikembangkan untuk sistem keamanan Pacific Buoy.



Conan Edogawa adalah tokoh utama dari serial ini yang sangat menarik untuk dianalisis secara psikologis. Julukan Silver Bullet dari Vermouth merepresentasikan status Conan sebagai harapan tunggal yang berpotensi melumpuhkan Black Organization. Tokoh ini sejatinya adalah Shinichi Kudo, seorang detektif remaja jenius dengan kemampuan penalaran luar biasa. Akibat penyelidikannya terhadap Black Organization, ia dipaksa meminum racun eksperimental APTX 4869 yang menyebabkan tubuhnya menyusut menjadi anak kecil. Dalam keadaan tersebut, ia mengadopsi identitas baru sebagai Conan Edogawa untuk menyembunyikan jati dirinya dan melindungi orang-orang terdekat dari ancaman.

Perubahan fisik ini membawa dilema batin dan tekanan psikologis yang rumit. Sebagai seorang remaja yang terjebak dalam tubuh anak-anak, kepribadian Conan dibentuk oleh perpaduan antara kecerdasan logis, rasa tanggung jawab moral, dan keberanian. Meskipun berpenampilan anak-anak, jiwa dan pikirannya yang tetap matang memaksanya untuk terus menyesuaikan diri, menciptakan kompleksitas yang terlihat jelas dalam interaksi sosialnya sehari-hari. Ia memiliki dorongan kuat untuk mengungkap kebenaran dan kejahatan, namun di saat yang sama harus mampu mengendalikan diri agar identitas aslinya tidak terbongkar.

Kompleksitas kepribadian Conan menjadi semakin mendalam ketika fokus diarahkan pada hubungannya dengan Ai Haibara. Haibara bukanlah sekadar rekan, melainkan seseorang yang berbagi nasib yang sama dan menyimpan trauma masa lalunya sebagai mantan ilmuwan Black Organization. Konteks hubungan unik ini sering kali menyoroti pertarungan batin dalam diri Conan, di mana ambisi pribadinya untuk kembali ke wujud semula seringkali berbenturan dengan

panggilan moral dan tanggung jawabnya untuk melindungi Haibara. Perlindungan Conan terhadap Haibara sangat kuat dan konsisten, bahkan sering kali memunculkan tindakan emosional dan impulsif yang jarang ia tunjukkan pada tokoh lain.

Contoh paling jelas dari dinamika ini tergambar dalam anime Black Iron Submarine. Dalam film ini, Conan mempertaruhkan nyawanya untuk menyelamatkan Haibara dari kapal selam Black Organization. Momen-momen kritis tersebut menunjukkan bagaimana sisi logis dan emosionalnya bekerja secara bersamaan di bawah tekanan hebat, di mana ia harus menavigasi antara rasa takut kehilangan dan panggilan tanggung jawab moralnya yang besar terhadap Haibara. Interaksi intens antara dorongan naluriah, pertimbangan rasional, dan komitmen moral dalam situasi yang mengancam Haibara menjadikan tokoh Conan sebagai subjek yang kaya untuk dianalisis melalui pendekatan psikoanalisis.

Analisis lebih lanjut melalui pendekatan psikoanalisis akan semakin memperdalam pemahaman tentang kompleksitas psikologis tokoh Conan dan nilai-nilai kemanusiaan yang diusung oleh serial ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran di atas, maka rumusan masalah pada penelitian adalah struktur kepribadian tokoh Conan Edogawa dalam anime *Detective Conan movie 26: Black Iron Submarine*.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan struktur kepribadian tokoh Conan Edogawa dalam anime *Detective Conan movie 26: Black Iron Submarine*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian, terdapat dua jenis manfaat penelitian, yaitu:

### 1.4.1 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang didapat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Memberikan pemahaman mendalam tentang kepribadian tokoh Conan Edogawa dalam anime *Detective Conan movie 26: Black Iron Submarine*.
2. Peneliti berharap penelitian ini menjadi pengetahuan baru dalam analisis psikologis terhadap tokoh fiksi dan bisa menjadi bahan referensi untuk penelitian dikemudian hari.

### 1.4.2 Manfaat Teoritis

Penelitian ini membahas tentang struktur kepribadian tokoh Conan Edogawa dalam anime *Detective Conan movie 26: Black Iron Submarine*. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi baru dalam bidang sastra, khususnya mengenai tokoh Conan Edogawa dalam Anime *Detective Conan Movie 26: Black Iron Submarine*.

## 1.5 Tinjauan Kepustakaan

Sebuah penelitian pasti memerlukan tinjauan pustaka sebagai referensi untuk acuan dalam proses penulisan. Tinjauan pustaka ini berguna untuk menjadikan dasar pemikiran, memberikan acuan penelitian, serta menunjukkan seberapa baik penguasaan bidang yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan beberapa referensi sebagai acuan. Adapun karya-karya berikut dipilih bukan hanya berdasarkan kesamaan objek saja, tetapi juga pada kesamaan pendekatan ataupun metode yang dipilih.

Penelitian pertama adalah skripsi oleh Wido Retno (2020) dari Universitas Andalas, dengan judul “Konflik Batin Tokoh Nadeshiko dalam *Tanpen Megami no Bishou* Karya Akiyoshi Rikako”. Penelitian ini mengungkap konflik batin tokoh Nadeshiko ketika menghadapi permasalahan-permasalahan hidup dalam *tanpen Megami no Bishou* Karya Akiyoshi Rikako. Dalam proses analisisnya, dia menggunakan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud guna mengetahui cara yang dilakukan oleh Nadeshiko untuk mengatasi konflik batinnya. Penelitian ini mengungkapkan bahwa konflik batin tokoh Nadeshiko meliputi perasaan sedih, kecewa, dan gelisah, yang menyebabkan rasa lelah, ketidaknyamanan, serta pola pikir yang lebih dewasa dibandingkan anak seusianya. Untuk mengatasi konflik ini, Nadeshiko berusaha menyadarkan ayahnya agar memberikan dukungan.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Wido, yakni keduanya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Selain itu, pendekatan psikologi sastra dengan menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud, dan analisis unsur intrinsik juga menjadi persamaan pada kedua penelitian ini. Sementara itu, perbedaan mendasar kedua penelitian ini terletak pada objek materialnya. Penelitian ini menganalisis anime *Detective Conan movie 26: Black Iron Submarine*, sedangkan penelitian Wido mengkaji *tanpen Megami No Bishou* karya Akiyoshi Rikako.

Penelitian kedua adalah skripsi oleh Muhammad Adam (2020) dari Universitas Andalas, dengan judul “Konflik Batin Tokoh Imamura Kazuki dalam Novel *Zettai Seigi* Karya Akiyoshi Rikako Kajian Psikologi Sastra”. Penelitian ini mengungkap konflik batin tokoh Imamura Kazuki ketika menghadapi permasalahan-permasalahan hidup dalam Novel *Zettai Seigi* Karya Akiyoshi



Rikako. Dalam proses analisisnya, dia menggunakan teori konflik yang dikemukakan oleh Kurt Lewin guna mengetahui bentuk, penyebab, dan dampak konflik batin yang terjadi pada tokoh Imamura Kazuki. Penelitian ini menyimpulkan bahwa konflik batin Kazuki dalam novel *Zettai Seigi* terdiri dari konflik mendekat-menjauh dan menjauh-menjauh, yang dipicu oleh faktor personal serta ketaatan hukum Noriko. Dampak konflik tersebut mengubah sikap Kazuki dalam menghadapi masalah dengan Noriko, hingga berujung pada pembunuhan terhadap Noriko.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Adam, yakni keduanya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Selain itu, pendekatan psikologi sastra dan analisis unsur intrinsik juga menjadi persamaan pada kedua penelitian ini. Sementara itu, perbedaan mendasar kedua penelitian ini terletak pada objek materialnya, yang mana penelitian ini menggunakan anime *Detective Conan movie 26: Black Iron Submarine* sementara penelitian Adam menggunakan novel *Zettai Seigi* karya Akiyoshi Rikako.

Penelitian ketiga adalah jurnal oleh R.A Budinata, dkk (2021) dari Universitas Pendidikan Ganesha, dengan judul “Konflik Batin Tokoh Levi Ackerman dalam Anime *Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2* Karya Araki Tetsuro”. Penelitian ini mengungkap konflik batin tokoh Levi Ackerman ketika menghadapi permasalahan-permasalahan hidup dalam anime *Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2* karya Araki Tetsuro. Dalam proses analisisnya, dia menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud guna mengetahui bentuk-bentuk konflik batin tokoh Levi Ackerman. Penelitian menunjukkan bahwa konflik batin pada tokoh Levi muncul dari tarik-menarik antara kekuasaan *Id*, *Ego*, dan *Superego* dalam dirinya.

Konflik terjadi saat *Id* mendorong Levi untuk mengorbankan dirinya demi keselamatan kadet dan Erwin. Setelah melalui konfrontasi emosional dan merelakan kematian Erwin, Levi menghadapi Beast Titan dalam sebuah pertarungan yang diwarnai oleh dilema krusial: haruskah dia membunuh lawannya atau membiarkannya hidup.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Budinata dkk adalah pada pendekatan psikologi sastra dengan menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud. Sementara itu, perbedaan mendasar kedua penelitian ini terletak pada objek materialnya, yang mana penelitian ini menggunakan anime *Detective Conan movie 26: Black Iron Submarine* sementara penelitian Budinata dkk menggunakan anime *Shingeki no Kyojin season 3 part 2* karya Araki Tetsuro. Selain itu pada penelitian Budinata dkk tidak menggunakan teori *mise-en-scene* oleh Maureen Furniss, dan analisis unsur intrinsik.

Penelitian keempat adalah skripsi oleh Putri Alfia (2022) dari Universitas Diponegoro Semarang, dengan judul “Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu dalam Anime *Fate/Zero* Karya Urobuchi Gen (Kajian Psikologi Sastra)”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur naratif yang terkandung dan konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu. Dalam proses analisisnya, dia menggunakan teori unsur naratif oleh Himawan Pratista dan teori konflik oleh Kurt Lewin. Penelitian ini menguraikan unsur naratif dalam anime *Fate/Zero*, meliputi cerita dan plot, struktur tiga babak, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, serta batasan informasi. Penelitian ini juga menganalisis konflik pada tokoh Emiya Kiritsugu, yang secara dominan merupakan konflik tipe 1.

Baik penelitian ini maupun penelitian Putri sama-sama menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode deskriptif kualitatif. Sementara itu, perbedaan mendasar kedua penelitian ini terletak pada objek materialnya, yang mana penelitian ini menggunakan anime *Detective Conan movie 26: Black Iron Submarine* sementara penelitian Putri menggunakan anime *Fate/Zero* karya Urobuchi Gen dan tidak menggunakan teori *mise-en-scene*.

Penelitian kelima adalah skripsi oleh Dyah Sekararum (2024) dari Universitas Andalas, dengan judul “Konflik Batin Tokoh Utama dalam Anime *Japan Sinks 2020* Karya Masaaki Yuasa”. Dalam proses analisisnya, dia menggunakan teori konflik batin menurut Kurt Lewin, teori *mise-en-scene* oleh Maureen Furniss, dan analisis unsur intrinsik yang dibatasi pada tokoh dan penokohan, latar, dan alur. Penelitian ini menunjukkan bahwa konflik batin dalam anime *Japan Sinks 2020* berupa konflik mendekat-menjauh dan menjauh-menjauh. Dampak positifnya adalah menciptakan perubahan positif dan meningkatkan manajemen konflik, sementara dampak negatifnya merusak komunikasi antar individu.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Dyah adalah pada metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Selain itu, pendekatan psikologi sastra, teori *mise-en-scene* oleh Maureen Furniss, dan analisis unsur intrinsik yang dibatasi pada tokoh dan penokohan, latar, dan alur juga menjadi persamaan pada kedua penelitian ini. Perbedaan mendasar kedua penelitian ini terletak pada objek materialnya. Penelitian ini menganalisis anime *Detective Conan movie 26: Black Iron Submarine*, sementara penelitian Dyah menggunakan anime *Japan Sinks 2020*.

## 1.6 Landasan Teori

### 1.6.1 Psikoanalisis Sigmund Freud

Psikologi berasal dari bahasa Yunani *psyche* yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi psikologi berarti ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari tingkah laku manusia (Atkinson, 1996: 7). Sejak abad keempat sebelum masehi, Aristoteles telah menekankan dampak psikologisnya terhadap penonton, yakni pembangkitan emosi belas kasih dan ketakutan sebagai jalan untuk mencapai *katarsis* (Guerin *et al.*, 1995: 121). Katarsis adalah upaya mengatasi tekanan emosi masa lalu atau efek terapis dari pengalaman yang menekan (Rycroft, 1995: 19).

Psikologi sastra adalah sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra (Endaswara, 2006: 16). Secara definitif, tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung di dalam suatu karya sastra melalui pemahaman terhadap para tokoh. Pada dasarnya psikologi sastra memberikan perhatian pada masalah kejiwaan para tokoh fiktional yang terkandung dalam karya sastra. Fokus pendekatan psikologi dalam sastra adalah analisis terhadap pengarang, proses kreatif, pembaca dan dampak psikologis karya, serta struktur kejiwaan tokoh-tokoh rekaan (Ratna, 2003:343). Salah satu cabang teori psikologi yang paling berpengaruh dan sering digunakan sebagai landasan analisis tersebut adalah psikoanalisis.

Psikoanalisis adalah disiplin ilmu yang dimulai sekitar tahun 1900-an oleh Sigmund Freud, seorang dokter muda dari Wina (Milner, 1992:43). Dia mengemukakan gagasannya bahwa kesadaran merupakan sebagian kecil dari kehidupan mental sedangkan sebagian besarnya adalah ketaksadaran atau tak sadar.



Teori psikoanalisis berhubungan dengan fungsi dan perkembangan mental manusia. Ilmu ini merupakan bagian dari psikologi yang memberikan kontribusi besar dan dibuat untuk psikologi manusia selama ini.

*"Psychoanalysis is a scientific discipline which was begun some sixty years ago by Sigmund Freud. ... What we call psychoanalytic theory, therefore, is a body of hypotheses concerning mental functioning and development in a man. ... It is a part of general psychology and it comprises what are by far the most important contributions that have been made to human psychology today"*

*"Psikoanalisis adalah sebuah disiplin ilmiah yang dimulai sekitar enam puluh tahun yang lalu oleh Sigmund Freud. ... Apa yang kita sebut sebagai teori psikoanalitik, oleh karena itu, adalah sekumpulan hipotesis mengenai fungsi dan perkembangan mental pada manusia. ... Ini adalah bagian dari psikologi umum dan ini mencakup kontribusi-kontribusi yang sejauh ini merupakan yang paling penting yang telah dibuat untuk psikologi manusia saat ini."*

(Brenner, 1973:bab 1).

Pada psikologi terdapat tiga aliran pemikiran (revolusi yang memengaruhi pemikiran personologis modern), diantaranya ialah psikoanalisis yang menghadirkan manusia sebagai bentukan dari naluri-naluri dan konflik-konflik struktur kepribadian<sup>2</sup>. Alwisol (2018:15) menyatakan bahwa pada awal abad ke-20, Sigmund Freud memperkenalkan konsep struktural *id*, *ego*, dan *superego*. Menurutya, ketiga sistem ini saling terhubung sebagai satu kesatuan yang menghasilkan perilaku manusia. Alwisol juga menambahkan bahwa struktur baru ini tidak menghapus model sebelumnya, melainkan berfungsi sebagai pelengkap yang memperjelas fungsi dan tujuan setiap komponen mental. Freud (1949:2-7) membahas pembagian psikisme manusia atas beberapa poin, yaitu:

---

<sup>2</sup> Wijayanti, D. T. 2009. *Pengembangan Kepribadian (Personality Development)*. Unesa University Press.

1. *Id (Das Es, “The It”)*

*Id* adalah aspek kepribadian primitif yang “gelap” dalam alam bawah sadar manusia yang merupakan *reservoir pulsi* (akumulasi energi psikis), yang berisi insting dan nafsu-nafsu tak kenal nilai dan agaknya berupa “energi buta”. *Id* merupakan energi psikis dan naluri yang menekan manusia agar memenuhi kebutuhan seperti makan, seks, menolak rasa sakit dan rasa tidak nyaman. Menurut Freud, *id* berada pada alam bawah sadar dan tidak ada hubungannya dengan realitas. Cara kerja *id* berhubungan dengan prinsip kesenangan (*pleasure principle*), yakni selalu mencari kenikmatan dan menghindari ketidaknyamanan. *Id* diibaratkan oleh Freud sebagai raja atau ratu yang berperan sebagai penguasa absolut, harus dihormati, manja, sewenang-wenang, dan mementingkan diri sendiri.

2. *Ego (Das Ich, “The I”)*

*Ego* terletak di antara alam sadar dan tak sadar yang bertugas sebagai jembatan antara *id* dan *superego*. *Ego* berperan sebagai penengah yang mendamaikan tuntutan *pulsi id* dan larangan *superego*. *Ego* berkembang dari *id* selama masa bayi sebagai respons terhadap tuntutan dunia luar. *Ego* diibaratkan oleh Freud sebagai perdana menteri yang bertugas untuk menyelesaikan segala pekerjaan yang berhubungan dengan prinsip realitas (*reality principle*) dan tanggap terhadap keinginan masyarakat.

3. *Superego (Das Über-Ich, “The Over-I”)*

*Superego* merupakan sistem kepribadian yang berisi nilai-nilai atau aturan yang bersifat evaluatif (menyangkut baik buruk) dan idealisme yang diintegrasikan dari masyarakat. *Superego* beroperasi berdasarkan prinsip

moralitas (*morality principle*) yang terbentuk melalui internalisasi nilai-nilai, moral, dan larangan dari orang tua dan masyarakat. *Superego* beroperasi pada dua tingkat kesadaran, sebagian berada di alam sadar dan sebagian lainnya di alam tak sadar. *Superego* bertugas untuk mengawasi dan menghalangi pemuasan *pulsi-pulsi id*. Freud mengibaratkan *superego* sebagai seorang pendeta yang selalu penuh pertimbangan terhadap nilai baik dan buruk (*conscience*), serta harus mengingatkan *id* yang rakus dan serakah bahwa pentingnya berperilaku yang arif dan bijak.

### 1.6.2 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah elemen-elemen yang berasal dari dalam sebuah karya sastra dan berfungsi untuk membentuk serta mendukung struktur cerita. Unsur-unsur ini bekerja bersama untuk menciptakan kesatuan cerita yang utuh dan bermakna (Nurgiyantoro, 2013:36). Dalam sebuah karya sastra, unsur intrinsik meliputi tema yang merupakan gagasan pokok atau pesan utama yang ingin disampaikan penulis melalui cerita. Tokoh dan penokohan yaitu karakter-karakter dalam cerita serta bagaimana sifat dan peran mereka dikembangkan. Alur atau jalan cerita yang mencakup tahapan pengenalan, konflik, klimaks, hingga penyelesaian cerita. Latar yang meliputi tempat, waktu, serta suasana yang menjadi latar belakang peristiwa-peristiwa dalam cerita. Selain itu sudut pandang juga merupakan unsur intrinsik yang penting, yaitu perspektif dari mana cerita disampaikan. Hal ini dapat memengaruhi bagaimana pembaca memahami alur dan tokoh-tokohnya. Amanat, atau pesan moral, adalah hal lain yang biasanya ingin disampaikan pengarang melalui cerita, dan gaya bahasa digunakan untuk

memperkaya cerita dengan penggunaan kata-kata dan teknik retorik yang membuat narasi lebih hidup dan menarik.

Menurut Stanton (1965:11-36), unsur intrinsik adalah elemen-elemen yang membentuk karya sastra dari dalam dan secara langsung membangun narasi serta pengembangan tokoh dan peristiwa. Dia menekankan bahwa hubungan antara unsur-unsur ini menciptakan struktur yang menyeluruh dan koheren dalam sebuah cerita. Sementara itu, Nurgiyantoro (2013:36) menambahkan bahwa unsur intrinsik adalah komponen penting yang menyusun karya sastra dan berperan dalam membangun totalitas makna serta keindahan estetika karya tersebut. Tanpa keterkaitan yang kuat antara unsur-unsur intrinsik ini, sebuah karya sastra tidak akan mampu menyampaikan makna dan pesan dengan baik kepada pembacanya.

Stanton (1965:11-36) mengemukakan bahwa tokoh dan penokohan serta latar dan alur merupakan fakta-fakta sebuah cerita, maka fakta-fakta inilah yang mempengaruhi analisis struktur kepribadian pada tokoh dalam suatu karya sastra. Berikut merupakan penjabaran mengenai fakta-fakta cerita yang meliputi tokoh dan penokohan serta latar dan alur.

a. Tokoh dan Penokohan

Nurgiyantoro (2013:258) menjelaskan bahwa tokoh-tokoh dalam karya fiksi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh sampingan. Tokoh utama adalah tokoh yang paling banyak mendominasi dalam cerita. Tokoh sampingan adalah tokoh dengan porsi kemunculan yang terbatas, kehadirannya selalu relevan karena berkaitan dengan konflik tokoh utama. Sedangkan penokohan, watak, perwatakan merujuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca atau lebih menunjuk pada kualitas



pribadi tokoh. Menurut Aminudin (1987:79), penokohan disebut juga perwatakan karakterisasi. Perwatakan adalah pemberian sifat kepada para pelaku cerita yang akan tercermin pada pikiran, ucapan dan pandangan tokoh terhadap sesuatu. Sifat inilah yang menjadi pembeda antara tokoh satu dengan tokoh lainnya.

Istilah "tokoh" merujuk pada pelaku dalam cerita, seperti ketika menjawab pertanyaan "Siapakah tokoh utama novel itu?" atau "Berapa banyak tokoh dalam novel tersebut?" Sementara itu, watak, perwatakan, dan karakter mengacu pada sifat dan sikap yang ditafsirkan oleh pembaca, lebih menekankan pada kualitas pribadi seorang tokoh. Penokohan dan karakterisasi sering kali dianggap sama, yakni menggambarkan penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan sifat-sifat tertentu dalam sebuah cerita. Menurut Jones (1968:247), penokohan adalah penggambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam cerita.

*Character* dalam literatur bahasa Inggris memiliki dua makna yang berbeda. Pertama, sebagai tokoh yang ditampilkan dalam cerita, dan kedua, sebagai sifat-sifat seperti minat, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki oleh tokoh tersebut (Stanton, 1965:146). Dengan demikian, *character* dapat berarti tokoh cerita maupun perwatakan. Keterkaitan antara tokoh dan perwatakan sering kali begitu erat sehingga menyebut nama tokoh tertentu langsung mengingatkan pembaca pada sifat-sifatnya, seperti Datuk Maringgih dengan sifat jahatnya<sup>3</sup>, atau Hamlet dengan keragu-raguannya<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Datuk Maringgih adalah tokoh antagonis dalam novel *Siti Nurbaya* karya Marah Rusli. Dia digambarkan sebagai seorang saudagar kaya yang licik, jahat, dan rakus akan kekuasaan.

<sup>4</sup> Hamlet adalah pangeran Denmark yang menjadi tokoh utama dalam novel *Hamlet* karya William Shakespeare. Dia terkenal karena keragu-raguannya yang mendalam.

Tokoh cerita, sebagaimana dijelaskan oleh Abrams (1999:32-34), adalah individu yang muncul dalam karya naratif atau drama, dan pembaca menafsirkannya memiliki kualitas moral serta kecenderungan tertentu yang tercermin melalui ucapan dan tindakannya. Sejalan dengan Abrams, Baldic (2001:37) juga menyatakan bahwa tokoh adalah pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedangkan penokohan (*characterization*) adalah cara penggambaran tokoh tersebut secara langsung atau tidak langsung, yang mendorong pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya melalui kata-kata dan tindakannya.

b. Latar

Latar adalah lukisan atau gambaran mengenai ruang atau waktu terjadinya peristiwa. Brook dkk. (1979:125-136) menyatakan bahwa latar adalah latar belakang fisik, unsur tempat dan ruang dalam suatu cerita. Selanjutnya, Sudjiman (1988) berpendapat bahwa setiap peristiwa yang terjadi pasti memiliki waktu, tempat, dan suasana yang akan membangun cerita.

Latar atau *setting*, yang juga disebut sebagai landas tumpu, merujuk pada tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial di mana peristiwa-peristiwa dalam cerita terjadi (Abrams, 1999:284-285). Stanton (1965:145) mengelompokkan latar bersama dengan tokoh dan plot sebagai bagian dari fakta cerita, karena ketiga unsur ini ada dan dapat dibayangkan secara faktual oleh pembaca saat membaca cerita fiksi. Ketiga elemen ini secara langsung membentuk cerita, tokoh berperan sebagai pelaku dan penderita dalam peristiwa sebab-akibat yang memerlukan latar tempat, waktu, serta kondisi sosial-budaya masyarakat yang relevan.

c. Plot/Alur

Stanton (1965:114) mendefinisikan plot sebagai rangkaian peristiwa yang terjalin melalui hubungan sebab-akibat, dengan setiap peristiwa menjadi pemicu atau hasil dari peristiwa lainnya. Kenny (1966:14-15) menambahkan bahwa plot merupakan susunan peristiwa yang kompleks, sebab kerumitannya lahir dari cara pengarang menjalin setiap kejadian berdasarkan hubungan sebab-akibat. Sebelumnya, Forster (1970:93) sudah mengemukakan hal serupa, bahwa plot adalah serangkaian peristiwa yang menekankan hubungan kausalitas di dalam cerita.

Struktur dan rangkaian kejadian dalam sebuah cerita disebut dengan alur. Sudjiman (1992) mendefinisikan alur sebagai rangkaian peristiwa yang dirancang secara saksama untuk menggerakkan jalannya cerita, membawanya melewati berbagai kerumitan hingga menuju klimaks dan penyelesaian. Menurut Nurgiyantoro (2013:112-113), alur merupakan rangkaian cerita sejak awal hingga akhir. Sedangkan Aminudin (1987:83) menjelaskan bahwa alur merupakan serangkaian peristiwa yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalani suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita. Pada karya sastra alur dibagi menjadi tiga, yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

### 1.6.3 Mise En Scene

Bordwell dkk. (2020:61) menjelaskan bahwa *mise-en-scène* (diucapkan *mees-ahn-sen*) dalam bahasa Prancis berarti “menempatkan ke dalam adegan” dan pertama kali diterapkan pada praktik penyutradaraan drama. Dalam konteks film, ini mencakup pengaturan elemen-elemen visual seperti latar, pencahayaan, kostum,

dan perilaku karakter di layar. Namun dalam animasi, konsep ini mengalami beberapa modifikasi karena perbedaannya dengan film *live-action*. Maureen Furniss (1998:61) meletakkan dasar untuk memahami estetika animasi dengan menguraikan *mise-en-scène* menjadi tiga komponen fundamental yang saling terkait. Misalnya, aspek-aspek seperti gambar, warna, garis, serta gerakan dan kinetika menjadi komponen utama dari *mise-en-scène* animasi. Furniss dalam bukunya yang berjudul *Art in Motion*, membagi *mise-en-scène* sebagai berikut:

a. Desain Gambar (*Image Design*)

*Image design* atau desain gambar adalah komponen kunci yang mencakup pengaturan tokoh dan latar belakang. Tokoh umumnya menjadi pusat perhatian karena mereka bergerak dan menggerakkan alur cerita, sementara latar belakang biasanya statis dan menciptakan konteks ruang. Meskipun latar belakang sering kali tidak menjadi fokus utama, dia tetap memengaruhi bagaimana penonton merasakan sebuah adegan. Latar belakang dapat menyampaikan suasana, tempat, dan bahkan waktu yang tidak langsung diungkapkan oleh tokoh. Selain itu, dalam banyak kasus, harmoni antara latar dan tokoh adalah hal penting untuk menciptakan kedalaman visual yang efektif. Ketika keduanya disatukan dengan baik, desain gambar menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman animasi yang menarik dan dinamis.

b. Garis dan Warna (*Color and Line*)

Warna dan garis (*colour and line*) adalah elemen penting yang memengaruhi suasana, emosi, dan makna visual secara keseluruhan. Warna digunakan untuk menciptakan suasana hati tertentu, seperti menggunakan palet warna cerah untuk adegan yang penuh kebahagiaan atau warna gelap untuk



suasana yang lebih misterius atau tegang. Pemilihan warna tidak hanya dipandu oleh intuisi seniman, tetapi juga sering kali didasari oleh teori warna untuk menciptakan harmoni dan kontras yang tepat. Di sisi lain, garis menentukan gaya visual animasi. Garis yang tegas dan jelas bisa memberikan kesan formal dan terstruktur, sedangkan garis yang longgar atau berlekuk-lekuk menciptakan kesan yang lebih dinamis dan ekspresif. Keduanya bersama-sama menciptakan karakter visual yang dapat memperkuat identitas animasi dan menambahkan dimensi emosional serta artistik pada cerita.

c. Gerakan dan Kinetika (*Movement and kinetics*)

Gerakan dan kinetika (*movement and kinetics*) adalah inti dari animasi, karena animasi pada dasarnya adalah seni menghidupkan objek yang diam. Dalam animasi, gerakan menciptakan ilusi kehidupan dan memainkan peran penting dalam menyampaikan cerita dan emosi. Ada dua teknik utama dalam menciptakan gerakan *pose-to-pose* dan *straight-ahead*. *Pose-to-pose* adalah metode di mana animator merencanakan gerakan secara rinci dengan membuat kerangka kunci (*poses*) dan kemudian mengisi gerakan di antara mereka, menghasilkan gerakan yang terkontrol dan halus. Sebaliknya, *straight-ahead* melibatkan pembuatan animasi secara spontan dari awal hingga akhir, menciptakan gerakan yang lebih dinamis dan organik. Kinetika juga mencakup elemen seperti percepatan, pelambatan, dan perubahan arah, yang semuanya memberi kesan berat, kecepatan, dan gaya pada tokoh atau objek. Secara keseluruhan, gerakan yang dirancang dengan baik menambah vitalitas dan daya tarik visual dalam animasi membuatnya tampak hidup dan interaktif.

## 1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif selalu bersifat deskriptif, artinya data yang dianalisis dan hasil analisisnya berbentuk deskripsi fenomena, tidak berupa angka-angka atau koefisiensi tentang hubungan antar variabel. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, bukan angka-angka. Tulisan hasil penelitian berisi kutipan-kutipan dari kumpulan data untuk memberikan ilustrasi dan mengisi materi laporan (Aminuddin, 1990).

Teknik penelitian dengan metode deskriptif kualitatif dilakukan dengan beberapa tahapan:

1. Pengumpulan data

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara menonton film dan mencatat hal yang berkaitan dengan struktur kepribadian tokoh Conan Edogawa.

2. Analisis data

Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti lalu dianalisis dengan unsur intrinsik serta *mise-en-scene* dan dilanjutkan dengan menganalisis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

3. Penyajian data

Setelah melakukan analisis data, dilanjutkan dengan menyimpulkan data yang telah didapatkan dalam bentuk deskriptif sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu bab satu berupa pendahuluan yang berisi bagian-bagian awal dari penelitian ini, seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, dan metode penelitian.

Bab dua berisi hasil analisis unsur intrinsik dan *mise-en-scène* yang terdapat dalam Anime *Detective Conan Movie 26: Black Iron Submarine*.

Sedangkan bab tiga menjelaskan struktur kepribadian tokoh Conan Edogawa yang dianalisis menggunakan pendekatan psikoanalisis struktur kepribadian Sigmund Freud dalam Anime *Detective Conan Movie 26: Black Iron Submarine*.

Bab empat merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penelitian ini beserta daftar pustaka.

