

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Sebuah karya sastra tidak selalu berbentuk tulisan seperti puisi ataupun prosa saja. Seiring dengan berkembangnya zaman, karya sastra mengalami banyak perkembangan sehingga dapat menghasilkan bentuk yang baru, salah satunya seperti film. Tidak banyak masyarakat yang tau bahwa film juga termasuk dalam karya sastra karena pemahaman umum masih membatasi sastra pada teks tertulis, sementara film lebih dipandang sebagai hiburan populer daripada karya seni. Menurut Effendy (1986: 134) film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Salah satu bentuk film pada masa modern ini adalah animasi, atau yang di Jepang disebut juga anime.

Anime menurut Gilles Poitras (2008) ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan dari mana asal anime tersebut. Kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang. Maka pengertian anime terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar orang Jepang, orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan anime, kebalikannya dengan orang luar Jepang mengatakan bahwa anime merupakan *film* animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja. Selain itu, menurut Aghnia dalam ikhwanul (2016) mengemukakan bahwa anime adalah animasi khas Jepang, biasanya melalui gambar-gambar berwarna-warni menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, ditujukan pada beragam jenis penonton.

Anime populer di Jepang dan disampaikan dengan bentuk gambar hidup dan dapat ditonton oleh banyak orang di seluruh dunia. Anime merupakan film animasi asal Negara Jepang yang biasanya digambar dengan tangan maupun dengan menggunakan teknologi komputer. Anime sendiri merupakan kumpulan gambar-gambar yang dapat membentuk sebuah adegan yang menjadi sebuah cerita yang di dalamnya terdapat berbagai macam tokoh-tokoh dan lokasi yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dikatakan sebagai sebuah karya sastra karena di dalamnya terdapat unsur intrinsik seperti alur, tokoh dan penokohan, tema, yang mana semua itu juga dapat ditemukan dalam karya fiksi. Febrianty (2016:29) mengemukakan bahwa karya sastra sebagai ciptaan manusia mengandung nilai estetika dan gambaran kehidupan baik yang dialami langsung ataupun tidak langsung oleh pengarangnya. Maka karya sastra juga dapat menjadi wadah bagi pengarangnya untuk menuangkan pengalaman batin, konflik dan nilai-nilai psikologi ke dalam karyanya.

Anime merupakan salah satu bentuk karya sastra sehingga dapat disimpulkan bahwa anime memiliki kaitan dengan psikologi. Menurut Muhibbin Syah (2001) psikologi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia baik selaku individu maupun sekelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan. Tingkah laku terbuka adalah tingkah laku yang bersifat psikomotor yang meliputi perbuatan berbicara, duduk, berjalan dan sebagainya, sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, berkeyakinan, berperasaan dan lain sebagainya.

Keterkaitan antara sastra dengan psikologi kemudian menghasilkan sebuah ilmu yang bernama psikologi sastra. Menurut Paryanto (2003:17) penelitian yang menggunakan psikologi terhadap karya sastra merupakan bentuk pemahaman atas penafsiran karya sastra. Untuk mengungkap unsur-unsur psikologis dalam karya sastra memerlukan bantuan teori-teori psikologi, salah satunya yaitu psikologi penokohan. Psikologi penokohan adalah

psikologi menggambarkan karakter yang ada pada diri tokoh. Salah satu anime yang menggambarkan fenomena psikologi sastra terdapat pada serial anime *JoJo no Kimyō na Bōken*.

Pada awalnya *JoJo no Kimyō na Bōken* merupakan seri *manga* karya Hirohiko Araki yang diterbitkan oleh Shueisha. *JoJo no Kimyō na Bōken* pertama rilis menjadi bagian dari majalah *weekly shounen jump*, yaitu majalah *manga* mingguan yang diproduksi oleh Ultra Jump. Lalu seiring dengan kepopuleritasan *JoJo no Kimyō na Bōken*, seri ini kemudian dipindahkan ke majalah Ultra Jump, yaitu majalah *manga* bulanan. Seri ini menjadi seri *manga* terpopuler kedua yang diterbitkan oleh Shueisha, sehingga seri *JoJo no Kimyō na Bōken* dijadikan *manga* tunggal yang terpisah dari majalah dengan 123 volume yang masih berlanjut hingga sekarang. Dikarenakan kepopulerannya, seri *JoJo no Kimyō na Bōke* kemudian memiliki banyak adaptasi termasuk live action, game, novel, hingga anime.

*JoJo no Kimyō na Bōken* merupakan mahakarya dari seorang *mangaka* yang bernama Hirohiko Araki (荒木 飛呂彦) yang lahir pada 7 Juni 1960 di Sendai, Jepang. Melalui buku seni ayahnya, Araki mengira itu adalah motifnya untuk menggambar *manga*. Araki sangat dipengaruhi oleh karya seniman Prancis, Paul Gauguin. Araki meninggalkan Universitas Pendidikan Miyagi sebelum lulus, dan memulai debutnya dengan nama Araki Toshiyuki (荒木 利之) pada tahun 1980 dengan *one-shot* bertemakan wild west, *Poker Under Arms*, yang merupakan "Pekerjaan Terpilih" di Penghargaan Tezuka tahun itu. Serialisasi pertamanya adalah *Cool Shock B.T.* pada tahun 1983, tentang seorang pesulap muda yang memecahkan misteri. Tetapi seri pertama yang menampilkan jumlah *gore* (kekerasan grafis) khasnya adalah *Baoh* pada 1984. Lalu berlanjut pada seri berikutnya yaitu *The Gorgeous Irene* pada tahun 1985, dan ia benar-benar mengembangkan gaya seni khasnya dari *buff*, karakter berotot (kemudian menjadi lebih flamboyan).

Seri berikutnya menjadi mahakaryanya, yaitu *JoJo no Kimyō na Bōken* di tahun 1987. Serial pertaman yang bernama *JoJo no Kimyō na Bōken Phantom Blood* berlatar pada tahun 1880-an di Inggris dan menceritakan Jonathan Joestar (JoJo) seorang pemuda dari keluarga bangsawan dan saudara angkatnya Dio Brando, seorang anak yang tidak pernah puas dengan kehidupannya dan selalu merasa dirinya lebih baik dari JoJo. Suatu hari, Dio menemukan sebuah buku tentang kanibalisme yang dapat membantu meningkatkan kekuatan fisik dan kebijaksanaan. Dio menjadi terobsesi dengan ide ini dan mulai berlatih melakukan kanibalisme. Suatu hari Dio melihat sebuah topeng kuno yang ditemukan oleh George Joestar, ayah JoJo. Topeng tersebut dapat mengubah penggunanya menjadi vampir dengan cara meneteskan darah ke topeng yang sedang dikenakan. Dio yang menginginkan kekuatan, menggunakan topeng tersebut untuk membunuh ayah mereka di depan JoJo demi menjadi vampir serta merebut warisan dari keluarga mereka. Saat berhadapan dengan Dio yang telah menjadi vampir, Jonathan tidak dapat menandingi kekuatan Dio dan kalah.

Setelah kekalahannya dari Dio dan terbunuhnya sang ayah, JoJo kemudian bertemu dengan Will A. Zeppeli yang merupakan seorang ahli teknik pernapasan yang disebut *hamon*. *Hamon* merupakan teknik pernapasan yang memungkinkan pengguna untuk mengalirkan energi ke dalam tubuh serta meningkatkan kekuatan fisik mereka. Setelah mempelajari *hamon*, JoJo telah bertambah kuat untuk melawan Dio dan berhasil mengalahkan Dio dengan mengorbankan dirinya. Lanjutan dari seri JoJo berikutnya adalah *JoJo no Kimyō na Bōken Battle Tendency* mengikuti kisah dari Joseph Joestar yang merupakan cucu dari Jonathan Joestar yang berlatar di Amerika. Mengurangi cerita vampir dan teknik *hamon*, pada bagian ke 3, *JoJo no Kimyō na Bōken Stardust Crusaders* mulai memperkenalkan kekuatan *Stand*, yang berlanjut terus berlanjut hingga saat ini, *Stand* sendiri adalah manifestasi fisik dari roh seseorang yang memiliki beragam kekuatan. Masih diserialisasikan lebih dari 30 tahun kemudian, serial *JoJo no Kimyō na Bōken* telah



mencapai 9 bagian yang terdiri dari *JoJo no Kimyō na Bōken: Phantom Blood*, *JoJo no Kimyō na Bōken: Battle Tendency*, *JoJo no Kimyō na Bōken: Stardust Crusaders*, *JoJo no Kimyō na Bōken: Daiyamondo wa Kudakenai*, *JoJo no Kimyō na Bōken: Vento Aureo*, *JoJo no Kimyō na Bōken: Stone Ocean*, *Steel Ball Run*, *JoJolion*, dan yang terbaru *The JOJOLands*. Enam diantaranya telah diadaptasi menjadi anime.

Anime *JoJo no Kimyō na Bōken* memiliki 190 episode dengan 6 *part* yang memiliki 6 tokoh utama berbeda dalam 6 season penayangan animenya. Seri ini dikatakan sukses dan memiliki banyak penggemar setia dari berbagai kalangan dari tahun 1987 sampai dengan sekarang. *JoJo no Kimyō na Bōken : Daiyamondo wa Kudakenai* merupakan bagian ke 4 dari serial *JoJo no Kimyō na Bōken*. Serial ke 4 dari manga *JoJo no Kimyō na Bōken* telah diadaptasi menjadi anime pada 2 April hingga 24 Desember tahun 2016. Serial ini berfokus pada perjalanan sang protagonis utama yaitu Josuke Higashikata yang tinggal di sebuah kota fiksi bernama Moriō (杜王町, Moriō-chō) di Jepang. Kota Moriō terlihat seperti kota biasa, namun di bawah permukaannya, terdapat banyak pengguna *Stand* dengan kekuatan aneh yang menghasilkan berbagai masalah. Hal ini membuat Josuke dan kawan-kawannya harus membereskan semua masalah yang ditimbulkan oleh para pengguna *stand*. Antagonis utama dalam serial *JoJo no Kimyō na Bōken : Daiyamondo wa Kudakenai* adalah Yoshikage Kira. Kira adalah seorang pembunuh berantai yang memiliki *fetish* terhadap tangan wanita dan dia melancarkan aksinya secara diam-diam supaya identitasnya tetap rahasia. Dengan *stand*-nya yang bernama *Killer Queen*, memungkinkannya untuk menciptakan bom dari apapun yang dia sentuh, baik itu makhluk hidup maupun benda mati. Dia menggunakan kekuatan ini untuk membunuh korbanya tanpa meninggalkan jejak.



**Gambar 1.1 Desain Kira Yoshikage**

Kondisi psikologis Kira dianggap telah keluar dari norma. *Fetish* yang dimiliki Kira menumbuhkan keinginan untuk melakukan pembunuhan terhadap perempuan yang menurutnya memiliki tangan yang indah. Kira tidak segan untuk mengambil potongan tangan milik korban dan dianggap sebagai kekasihnya, kemudian menyimpannya sampai potongan tangan tersebut hingga membusuk. Menurut Lembaga Psikologi Universitas Gadjah Mada<sup>1</sup>, *fetish* merupakan gangguan seksual yang muncul ketika seseorang mengalami respon seksual terhadap bagian tubuh manusia yang secara umum dianggap tidak menarik secara seksual atau terhadap benda mati. Istilah *fetishisme* berasal dari kata Portugis *feitico*, yang berarti "daya tarik obsesif". Hanya melalui penggunaan objek atau fokus pada bagian tubuh tertentu, seseorang dapat memperoleh kepuasan seksual. Menurut Asosiasi Psikiatri Amerika (2013) pada bukunya 'Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Jiwa'. *Fetish* yang melibatkan benda mati terbagi dalam dua kategori umum yaitu *fetish* bentuk atau *fetish* media. *Fetisisme* bentuk berpusat pada ukuran, bentuk, dan tampilan suatu objek, sedangkan *fetish* media berfokus pada tekstur atau nuansa suatu objek. Suatu objek mungkin termasuk dalam kedua kategori tersebut. *Fetish* seseorang

---

<sup>1</sup>"Fetishistic: Normal atau Abnormal?", LM Psikologi UGM, <https://lm.psikologi.ugm.ac.id/?s=Fetish+>, diakses 18 Oktober 2025.

mungkin lebih fokus pada bentuk atau aspek media suatu objek untuk mencapai kepuasan seksual. *Fetish* terjadi pada banyak individu yang berkembang secara normal, diagnosis gangguan *fetish* hanya diberikan jika terdapat tekanan pribadi atau gangguan dalam bidang sosial, pekerjaan, atau fungsi penting lainnya yang menyertainya sebagai akibat dari *fetish*, atau ketika gairah seksual tidak mungkin terjadi tanpanya objek *fetish* nya. *Fetish* ini dapat muncul dari pengalaman seseorang saat masih anak-anak dan terus berkembang hingga dewasa. *Fetish* juga dapat berkembang pada diri seseorang selama masa pubertas. Adapun beberapa gejala *fetish* yang bisa ditemukan salah satunya seperti, kerap mengalami dorongan seksual terhadap objek atau bagian tubuh yang menjadi *fetish*-nya selama lebih kurang dari 6 bulan secara berturut-turut.

Di dalam anime *JoJo no Kimyou na Bouken : Daiyamondo wa Kudakenai* karya Hirohiko Araki, tokoh Kira memiliki *fetish* yang merupakan dampak dari masa lalu nya ketika melihat lukisan Monalisa karya Leonardo da Vinci. Pada saat Kira melihat lukisan tersebut, terutama pada bagian tangan Monalisa menyebabkan munculnya dorongan gairah seksual Kira terhadap keindahan tangan wanita muncul untuk pertama kalinya dan membuat Kira menjadi seorang pembunuh berantai, untuk memuaskan *fetish*-nya. Kira juga menderita Obsessive-Compulsive Disorder (OCD)<sup>2</sup> dan Kira juga ingin hidup monoton dan tenang. Dan ini juga hasil dari arwah ayah Kira yang gentayangan yang protektif dan mendukung tindakan pembunuhan yang dilakukan putranya, selama itu membuatnya bahagia. *Fetish* yang dialami Kira pada anime *JoJo no Kimyō na Bōken* dapat menggambarkan secara general sifat Kira sebagai antagonis utama pada series anime tersebut. Masa lalu Kira berperan kuat dalam pembentukan penokohan tokoh Kira sebagai seorang pembunuh berantai yang hanya mengincar wanita.

---

<sup>2</sup> *Obsessive compulsive disorder* atau OCD adalah salah satu jenis gangguan mental saat penderitanya melakukan tindakan tertentu berulang kali. Perilaku ini tidak dapat dikendalikan oleh penderitanya. Jika tidak dilakukan, penderita OCD akan merasa takut dan gelisah.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana *fetish* dari tokoh Yoshikage Kira dalam anime *JoJo no Kimyouna Bouken : Daiyamondo wa Kudakenai*?
2. Apa penyebab dan dampak dari *fetish* yang dimiliki tokoh Yoshikage Kira dalam anime *JoJo no Kimyou na Bouken : Daiyamondo wa Kudakenai*?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan *fetish* pada tokoh Yoshikage Kira dalam anime *JoJo no Kimyou na Bouken : Daiyamondo wa Kudakenai* karya Hirohiko Araki.
2. Untuk mendeskripsikan penyebab dan dampak *fetish* pada tokoh Yoshikage Kira dalam anime *JoJo no Kimyou na Bouken : Daiyamondo wa Kudakenai* karya Hirohiko Araki.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Semoga penelitian ini memberikan manfaat untuk semuanya, baik itu manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

### 1. Manfaat Teoritis

Peneliti dapat menerapkan teori-teori yang dipelajari dalam meneliti sebuah karya sastra, khususnya tentang psikologi sastra.

### 2. Manfaat Praktis

Dapat menambah wawasan dari peneliti dalam meneliti *fetish* yang dimiliki tokoh antagonis utama dalam sebuah karya sastra. Dan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi mahasiswa yang membutuhkannya pada masa yang akan datang.



### 1.5. Tinjauan Pustaka

Penelitian Yuliani (2014) yang berjudul “Fetisisme yang Dialami Oleh Tokoh Hachibe dalam *Manga Ai Kora* Karya Inoue Kazuou”. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode penelitian yang digunakan adalah metode perpustakaan dengan teknik catat dan deskriptif analisis. Hasil dari penelitian ini adalah bentuk fetisisme yang dialami oleh tokoh Hachibe sebagian besar mendapat pengaruh dari id karena memiliki banyak *fetish* berdasarkan untuk kesenangan semata. Persamaan dari penelitian ini adalah kesamaan pada konsep yang diteliti yaitu pembahasan yang diteliti merujuk pada bidang sastra dan sama-sama membahas fetisme dalam sebuah karya sastra. Sementara perbedaan pada penelitian ini terdapat pada pendekatan penelitian yang menggunakan psikologi sastra, sementara pendekatan peneliti menggunakan unsur intrinsik dan *mise en scene*. selain itu, Perbedaan penelitian ini dengan yang diteliti yaitu, pembahasan pada penelitian terdahulu menggunakan sumber dari sebuah *manga* yang berjudul *Ai Kora*, sementara pembahasan yang saya teliti adalah Anime *JoJo no Kimyou na Bouken : Daiyamondo wa Kudakenai*.

Penelitian Utomo (2020) dengan judul ” Analisa Mitos dalam Meme JoJo’s Bizarre Adventure yang Beredar di Kalangan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Brawijaya Angkatan 2015-2017”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan yaitu *meme* dari serial anime dan *manga JoJo’s Bizarre Adventure*. Hasil dari penelitian ini berupa, pembuat *meme* mengambil *scene* yang terdapat dalam serial anime dan *manga JoJo’s Bizarre Adventure* yang kemudian di edit sedemikian rupa sehingga memberikan makna lain yang sebenarnya tidak ada dalam serial *Jojo’s Bizarre Adventure*. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan anime *Jojo’s Bizarre Adventure* atau *JoJo no Kimyou na Bouken*. Sementara perbedaan pada penelitian ini terdapat pada subjek yang digunakan merupakan *meme*, objek Kalangan Mahasiswa SASTRA JEPANG Universitas Brawijaya Angkatan 2015-2017, dan konsep atau fenomena

mitos , sementara yang saya teliti menggunakan subjek Tokoh Yoshikage Kira, objek Anime *JoJo no Kimyou na Bouken: Daiyamondo wa Kudakenai*, dan konsep atau fenomena *Fetish*.

Penelitian Miarta (2023) yang berjudul “Types of Onomatopoeia Found in Comic Jojo's Bizarre Adventure: Jojolion”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan menggunakan metode observasi. Hasil dari penelitian ini, ditemukannya 50 onomatope dalam komik Jojo's Bizarre Adventure: Jojolion yang diklasifikasikan ke dalam lima jenis (*Mechanical, Fast Motion, Food Preparation and Eating, Fighting, dan Animal*) menggunakan metode observasi dengan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan jenis *Fast Motion* menjadi yang paling dominan. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menganalisis seri JoJo's Bizarre Adventure atau JoJo no Kimyou na Bouken. Penelitian ini adalah jurnal tentang onomatope, sedangkan yang diteliti sekarang merupakan skripsi tentang *fetish* pada satu tokoh.

Penelitian Rohman (2024) yang berjudul “Fetisisme Samurai dalam Novel Tokaido Inn Karya Dorothy dan Thomas Hobler”. Penelitian ini menggunakan pendekatan Fetisisme Karl Marx dan Metode penelitian yang digunakan adalah Metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah representasi fetisisme samurai dan nilai-nilai bushido dalam novel Tokaido Inn karya Dorothy dan Thomas Hoobler, menyoroti bagaimana konsep kehormatan, keberanian, kesetiaan, dan pengorbanan diri tercermin dalam deskripsi tokoh dan situasi. Persamaan dari penelitian ini adalah kesamaan pada konsep yang diteliti yaitu pembahasan yang diteliti merujuk pada bidang sastra dan sama-sama membahas fetisme dalam sebuah karya sastra. Sementara perbedaan pada penelitian ini terdapat pada pembahasan *fetish* yang diteliti. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan sumber dari sebuah novel yang berjudul Tokaido Inn, sementara pembahasan yang saya teliti adalah Anime *JoJo no Kimyou na Bouken : Daiyamondo wa Kudakenai*.

## **1.6. Landasan Teori**

### **1.6.1. Pendekatan Psikologi Sastra**

Psikologi sastra merupakan cabang ilmu dari kajian sastra yang mempelajari hubungan diantara psikologi manusia dengan karya sastra, yang melibatkan analisis tentang bagaimana sebuah karakter, tema, dan plot dalam sebuah karya sastra yang mempengaruhi psikologis dari manusia, seperti emosi, perilaku, dan motivasi. Secara umum, psikologi sastra berusaha untuk memahami hubungan antara teks sastra, penulis, dan pembaca melalui lensa teori psikologi, dengan tujuan untuk menggali makna yang lebih dalam dan kompleks dari karya sastra.

Menurut Endraswara (2011 : 59) psikologi sastra adalah hubungan interdisipliner antara psikologi dan sastra. Daya tarik psikologi sastra terletak pada persoalan manusia yang melukiskan potret jiwa. Bukan hanya jiwa diri sendiri yang muncul dalam sastra, tetapi juga dapat mewakili jiwa orang lain. Setiap penulis sering menambahkan pengalaman mereka sendiri dalam karyanya dan pengalaman sekitarnya yang sering dialami oleh orang lain.

Menurut Ratna (2009. 342 : 344) tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek psikologis yang terkandung dalam karya sastra. Penelitian psikologi sastra dilakukan dengan dua cara. Pertama, melalui pemahaman teoriteori psikologi, kemudian analisis karya sastra. Kedua, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi dianggap relevan untuk melakukan analisis. Sedangkan menurut Endraswara (2011:59) psikologi sastra merupakan kajian yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan. Dalam arti luas bahwa karya sastra tidak lepas dari kehidupan yang menggambarkan berbagai rangkaian kepribadian manusia.

### 1.6.2. *Fetishme*

#### a. Identifikasi *Fetish*

Dalam buku DSM-5 yang secara resmi ditulis dan disusun oleh *American Psychiatric Association* melalui *Task Force* dan *Work Groups*-nya. DSM-5 *Task Force* diketuai oleh *David J. Kupfer, M.D.*, dan Wakil Ketuanya *Darrel A. Regier, M.D., M.P.H.*, pada halaman 700, mengenai identifikasi *fetish* dijelaskan dalam konteks kriteria diagnostik untuk Gangguan Fetisistik (*Fetishistic Disorder*), yang merupakan bagian dari Gangguan Parafilik. Gangguan parafilik merupakan dorongan atau perilaku seksual yang intens dan berulang yang melibatkan objek, aktivitas, atau situasi yang tidak biasa. Karena *fetish* adalah bentuk minat seksual yang tidak biasa atau *paraphilia*, jadi *fetish* termasuk dalam kategori Gangguan Parafilik (*Paraphilic Disorders*). *American Psychiatric Association* mengidentifikasi *fetish* yang dijelaskan dalam DSM-5 sebagai *Fetishistic Disorder* apabila seseorang memiliki ketertarikan seksual yang berulang dan intens terhadap benda mati atau bagian tubuh non-genital yang spesifik, berlangsung minimal enam bulan, dan menimbulkan dampak klinis seperti distres signifikan, gangguan fungsi sosial dan pekerjaan, atau melibatkan perilaku non-konsensual yang membahayakan orang lain.

#### b. Jenis *Fetish*

DSM-5 memberikan contoh jenis-jenis benda yang umum menjadi *fetish*, hampir semua benda mati dapat menjadi *fetish* bagi seseorang. Contohnya mungkin termasuk:

- 1) Benda mati, seperti pakaian, pakaian dalam, stoking, dan sepatu
- 2) Bahan seperti yang terbuat dari kulit ataupun lateks
- 3) Bagian tubuh non-genital, seperti, kaki, rambut, dan paha.



c. Penyebab *Fetish*

Mengenai penyebab *fetish*, DSM-5 tidak memberikan penjelasan secara spesifik mengenai penyebab gangguan parafilik seperti *fetish*. Tetapi, DSM-5 menjelaskan deskripsi karakteristik dan kriteria yang harus dipenuhi untuk mencapai diagnosis gangguan parafilik, seperti *fetish*, yang sering kali melibatkan kombinasi dari berbagai faktor, seperti.

a) Faktor Psikologis

Pengalaman masa kecil atau pengalaman di masa lalu, pembelajaran asosiatif, dan faktor psikodinamika dapat memainkan peran dalam perkembangan minat parafilik. Penyebab psikologis dari fetishistic disorder dapat berkembang melalui proses pembelajaran asosiatif pada masa perkembangan, ketika objek atau situasi tertentu tidak sengaja terhubung dengan rangsangan seksual, sehingga pembentukan fetish dipahami sebagai hasil interaksi antara pengalaman psikologis, asosiasi belajar, dan pola perkembangan individu.

b) Faktor Biologis

Beberapa penelitian telah mengeksplorasi kemungkinan kontribusi faktor biologis, tetapi temuan dalam area ini masih terbatas dan tidak konklusif. faktor biologis berperan melalui ketidakseimbangan atau sensitivitas sistem saraf, seperti keterlibatan otak dalam sistem limbik yang mengatur gairah seksual. Sistem limbik sendiri merupakan struktur di otak yang mengatur emosi, perilaku, motivasi, dan ingatan jangka panjang.

c) Faktor Sosial-Budaya

Norma dan pengaruh sosial-budaya juga dapat berperan dalam membentuk ekspresi dan pemahaman seseorang tentang seksualitas.

DSM-5 sendiri lebih menekankan pada aplikasi klinis untuk diagnosis dan klasifikasi daripada memberikan penjelasan secara yang lengkap. Pemahaman tentang penyebab gangguan parafilik, seperti *fetish* masih merupakan penelitian yang kompleks dan berkelanjutan.

Mereka yang mengalami gangguan *fetish* mungkin memiliki minat seksual yang intens dan berulang terhadap benda mati atau bagian tubuh tertentu. Oleh karena itu, seseorang yang mengalami gangguan *fetish* mungkin memiliki minat seksual terhadap benda mati seperti pakaian dalam wanita, minat seksual terhadap bagian tubuh seperti kaki, atau mungkin memiliki minat seksual terhadap sesuatu yang merupakan koleksi khusus.

### 1.6.3. Unsur Intrinsik

Menurut Widayati unsur intrinsik merupakan unsur pembangun sebuah karya sastra dari dalam. Perpaduan antar berbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah karangan menjadi sebuah karya sastra. Unsur-unsur ini membuat karya sastra hadir sebagai sebuah karya sastra. Menurut Widayati (2020:14), yang termasuk unsur intrinsik, yaitu: tema, tokoh, alur, dan latar.

#### a. Tema

Menurut Widayati (2020:15-16), tema merupakan makna pokok atau ide dasar yang menjadi jiwa sebuah cerita, yaitu apa yang diceritakan dan menjadi landasan utama bagi seluruh rangkaian peristiwa dalam sebuah karya fiksi. Melalui tema pengarang dapat menyampaikan pandangan, persoalan hidup, serta makna kehidupan yang ingin dihayati pembaca. Tema dari anime *JoJo no Kimyō na Bōken: Daiyamondo wa Kudakenai* adalah misteri

#### b. Tokoh dan Penokohan

Tokoh-tokoh dalam sebuah anime memiliki peran yang sangat penting untuk memperkuat alur dan membuat cerita menjadi lebih menarik. Proses dalam menciptakan karakter atau tokoh dalam film maupun anime disebut penokohan, yang biasa dikenal sebagai tokoh yang antagonis, protagonis, tritagonis, dan tokoh figuran. Melalui penggambaran dan perilaku tokoh tersebut, maka cerita dapat menjadi lebih dramatis dan menarik untuk dibaca.

Sebagaimana dikemukakan oleh Widayati (2020:18) tokoh adalah individu rekaan yang dalam berbagai peristiwa dalam cerita, sedangkan penokohan merupakan pelukisan tokoh cerita melalui sifat-sifat, sikap, dan tingkah lakunya dalam cerita. Cerita dapat ditelusuri dan diikuti perkembangan melalui penokohan.

Menurut Widayati (2020:21-31) peran tokoh-tokoh dalam pengembangan alur dapat dibedakan dari fungsi penampilan tokoh yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi. Tokoh tersebut merupakan perwujudan norma-norma, nilai-nilai yang ideal. Tokoh protagonis menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan, dan harapan-harapan pembaca. Segala apa yang dirasa, dipikir, dan dilakukan tokoh itu sekaligus mewakili yang diharapkan seorang pembaca.

Tokoh penyebab terjadinya konflik disebut tokoh antagonis. Tokoh antagonis berkebalikan dengan tokoh protagonis secara langsung ataupun tidak langsung, bersifat fisik ataupun batin. Konflik yang dialami oleh tokoh protagonis tidak harus hanya yang disebabkan oleh antagonis. Konflik juga dapat disebabkan oleh hal-hal lain, misalnya bencana alam, kecelakaan, lingkungan alam dan sosial, aturan-aturan sosial, nilai-nilai moral, kekuasaan dan kekuatan yang lebih tinggi, dan sebagainya. Konflik dalam sebuah cerita akan muncul jika ada pertentangan antara yang baik dan yang buruk. Konflik tidak hanya dimunculkan oleh tokoh, tetapi juga oleh kekuatan antagonis, atau keduanya sekaligus.

#### c. Alur

Alur merupakan rangkaian kejadian-kejadian dalam sebuah cerita yang telah tersusun dari awal hingga akhir. Menurut Widayati (2020:42-44) Alur merupakan rangkaian kejadian di dalam sebuah cerita, yang mana setiap kejadian saling berkaitan sebab-akibat. Widayati menggambarkan tahapan alur menjadi lima tahapan, yaitu (1) Tahap *Situation* (tahap penyituasian), (2) Tahap *Generating Circumstances* (tahap pemunculan konflik), (3)

Tahap *Rising Action* (tahap peningkatan konflik), (4) Tahapan *Climax* (tahap klimaks), (5) Tahap *Denouement* (tahap penyelesaian).

d. Latar

latar mengacu pada konteks tempat dan waktu di mana cerita berlangsung. Latar tidak hanya sekadar pengaturan fisik tempat, melainkan juga mempengaruhi karakter, plot, dan tema, serta dapat menjadi simbol atau metafora untuk pesan yang lebih dalam dalam cerita. Dengan merinci latar dengan baik, seorang penulis dapat menghidupkan cerita dan membantu pembaca merasakan kehadiran tempat dan waktu yang dijelaskan dalam karya tersebut. Menurut Widayati (2020:52-53) latar merupakan segala sesuatu yang mengitari para tokoh, seperti tempat, waktu, dan lingkungan sosial. Latar tempat sendiri berkaitan dengan lokasi terjadinya suatu peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar waktu berkaitan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar sosial berkaitan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi.

#### 1.6.4. *Mise en scène*

Menurut Maureen Furniss (2008:61-75) menyatakan bahwa *mise en scène* berasal dari bahasa Prancis yang memiliki arti “menempatkan ke dalam *scene*” diaplikasikan oleh kerja sutradara. Istilah ini muncul pada awalnya pada konteks pertunjukan panggung dan kemudian juga diaplikasikan dalam film. Di dalam animasi juga terdapat *Mise en scène*. Animasi sendiri merupakan susunan gambar yang disusun secara berturan dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan. Karena komponen desain animasi jelas tidak sama dengan komponen dalam film, aspek-aspek *mise-en-scène* mencakup tentang desain gambar, warna dan garis, serta gerakan dan pergerakan, yang semuanya dapat dianggap sebagai komponen *mise-en-scène* dalam animasi. Tujuan utama animasi adalah menarik perhatian dengan menghidupkan pesan agar



mudah dipahami. Pada buku *Art in Motion*, Revised Edition: Animation Aesthetics Oleh Furniss, M. (2008:61-75). *Mise en scene* terbagi sebagai berikut :

a. Desain Gambar ( *Image design* )

Gambar merupakan perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berfungsi untuk memvisualisasikan sesuatu. Gambar desain adalah rancangan gambar yang diperlukan untuk membuat suatu karya menjadi lebih terstruktur dan mengatur elemen visual untuk menghasilkan representasi yang kuat dan efektif, baik dalam konteks grafis, fotografi, ilustrasi, atau animasi. Tujuan dari desain gambar yaitu untuk menciptakan identitas, atau mempengaruhi persepsi audiens melalui penggunaan warna, komposisi, tipografi, dan elemen visual lainnya, serta menyampaikan pesan.

b. Warna dan Garis ( *Colour and line* )

Dalam dunia animasi, warna dan garis berperan sebagai bahasa visual yang kuat dan efektif. Warna, sebagai hasil pantulan cahaya pada objek, mampu memunculkan emosi tertentu, mendukung tema cerita, dan membangun identitas karakter. Sementara itu, garis, sebagai penghubung antar titik, membentuk berbagai bentuk dan bidang yang menunjang visualisasi gerakan dan karakter. Kombinasi keduanya tidak hanya memperkuat suasana dan karakterisasi, tetapi juga memungkinkan penyampaian makna secara simbolis.

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

Gerakan dalam animasi adalah perubahan posisi objek atau karakter dari satu frame ke frame berikutnya. Gerakan ini memberikan kesan hidup dan aktif. Pergerakan, di sisi lain, mengacu pada perubahan halus dalam ekspresi dan detail gerakan, menambah kedalaman dan realisme pada karakter. Kombinasi keduanya menghasilkan animasi yang dinamis, realistis, dan ekspresif.

Penelitian ini akan menggunakan seluruh elemen *mise-en-scène* untuk menganalisis objek penelitian dengan mengkaji lebih lanjut mengenai gambaran, sebab, dan akibat dari *Fetish* pada tokoh Kira.

### 1.7. Metode Penelitian

Kata metode berasal dari bahasa Yunani (*Greek*), yakni *Methodos* berarti melalui, dan *Hodos* artinya cara, jalan, alat atau gaya. Dengan kata lain, metode artinya jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga metode juga bisa mengangkat masalah cara kerja untuk mendalami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan, sehingga objek yang menjadi masalah terpecahkan.

Metode deskriptif kualitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu fenomena atau konteks. Menurut Moleong (2005:4), pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa katakata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena atau konteks tanpa menggunakan pengukuran kuantitatif dan analisis statistik. Langkah-langkah metode deskriptif kualitatif yang dilakukan menurut Miles dan Huberman (dalam Burhan Bungin, 2012:69-70) adalah sebagai berikut:

#### a. Pengumpulan Data

Data dan informasi diperoleh terbagi menjadi dua aspek yaitu catatan deskripsi yang merupakan catatan alami yang berisi tentang apa yang didengar, dicatat, dilihat, dirasakan tanpa ada tanggapan dari peneliti terhadap karya sastra. Kedua adalah catatan refleksi yaitu catatan yang memuat kesan pesan, komentar dan tafsiran peneliti tentang fenomena yang dihadapinya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif

kualitatif melalui teknik dokumentasi dan observasi *scene*, yaitu dengan mengumpulkan data berupa visual, adegan, serta dialog dari anime. Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis dan menggambarkan unsur-unsur yang terdapat dalam suatu karya sastra secara mendalam, tanpa melibatkan angka atau statistik. Pengumpulan data dilakukan dengan menonton anime *JoJo no Kimyō na Bōken: Daiyamondo wa Kudakenai*, kemudian memahaminya, lalu mencatat data tindakan *fetish*.

b. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pencarian dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan dengan cara mengkategorikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2014).

c. Penyajian Data

Penyajian data dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam melihat hasil penelitian. Banyaknya data yang diperoleh menyulitkan peneliti dalam melihat gambaran hasil penelitian maupun proses pengambilan kesimpulan, sebab hasil penelitian masih berupa data-data yang berdiri sendiri.

### 1.8. Sistematika Penulisan

Proposal penelitian ini dimulai dengan menyusun BAB I yang merupakan pendahuluan yang terdiri dari 8 poin yaitu, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metodologi penelitian dan sistematika penulisan. BAB II berisikan Unsur Intrinsik, BAB III berisikan bagian analisis data dari objek yang diteliti. Dan BAB IV merupakan bagian penutupan yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.