

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Ada momen saat hidup bermasyarakat terjadi suatu permasalahan. Dari masalah tersebut timbul konflik yang dapat berupa konflik eksternal dan konflik internal. Konflik internal tersebut tidak hanya terjadi dalam kehidupan nyata tetapi dapat terjadi dalam sebuah cerita. Cerita yang sering menyajikan tentang konflik biasanya jenis cerita rekaan berupa novel, cerpen ataupun karya visual seperti animasi.

Pada suatu cerita tak hanya mengulas soal isi cerita, alur, dan suasananya saja, melainkan unsur psikologi yang terkandung pada suatu cerita yang dalam penelitian ini adalah cerita yang di visualisasikan yaitu *anime*, menjadi hal yang menarik untuk diteliti.

Dibuktikan oleh Sullivan (2005) yang menganalisis konflik batin tokoh Ikari Shinji dalam *anime Neon Genesis: Evangelion* karya Anno Hideaki. Karakter dalam *anime* ini menampilkan berbagai gangguan perasaan dan masalah. Sullivan berpendapat bahwa unsur psikoanalisis Freud tokoh Ikari Shinji dalam *anime Neon Genesis: Evangelion* karya Anno Hideaki merupakan cerminan pengalaman psikis Anno Hideaki dalam menangani depresi dan teori psikoanalitik yang dia pelajari

melalui psikoterapisnya. Akibatnya karakter dalam *Neon Genesis Evangelion* dengan munculnya berbagai gangguan perasaan dan masalah emosional, terutama depresi, trauma, dan gangguan kecemasan pada karakter tersebut. Selain *Neon Genesis: Evangelion*, di Jepang banyak *manga* yang diadaptasi menjadi *anime*. Salah satu contoh animasi yang diadaptasi dari sebuah *manga* Jepang adalah *anime* berjudul *Shingeki No Kyojin*. Pada tahun 2013 *manga* dengan judul yang sama, ditulis oleh Isayama Hajime diadaptasi menjadi *anime* yang disutradarai oleh Araki Tetsurō dengan durasi 25 menit per-episodenya yang diproduksi oleh WIT Studio. Selain merilis serial animasinya, Araki Tetsurō merilis seri OVA dari *anime* ini untuk memperjelas dan memperkenalkan beberapa karakter lebih dalam.

Pada OVA *anime Shingeki no Kyojin* yang salah satunya menceritakan seorang tokoh laki-laki yang bernama Levi Ackerman, dilahirkan serta tumbuh remaja di kota bawah tanah hingga usia remaja dan menjadi salah satu ketua preman di kota tersebut. Di kota bawah tanah, kemiskinan, pencurian, pelacuran, pemalakan, dan tindak kriminalitas terjadi bahkan menjadi pemandangan biasa. Pada *anime Shingeki no Kyojin Season 3 Part 1* diceritakan juga ketika Levi masih anak-anak hingga dewasa dia tidak mengetahui siapa ayahnya. Sedangkan Ibu Levi yang merupakan salah satu pelacur di kota bawah tanah meninggal karena sakit. Hal tersebut diketahui oleh paman Levi yang bernama Kenny Ackerman. Sebagai seorang paman, Kenny mengajarnya cara bertahan hidup di kota bawah tanah yang penuh dengan tindak kriminal dengan memberikannya sebilah pisau yang Levi gunakan berkelahi dan mengancam warga yang tinggal di kota bawah tanah. Ketika Levi menginjak usia

remaja, Kenny meninggalkan Levi sendirian di kota bawah tanah, karena Kenny menganggap Levi sudah mampu bertahan hidup di kota bawah tanah. Hal tersebut mempengaruhi kepribadian Levi yang terbiasa melakukan tindak kriminal, mengucapkan kata-kata yang tidak sopan, dan meluapkan emosinya dengan cara bertarung. Dalam serial animasi ini pada *season 3 part 2*, Levi sudah tumbuh dewasa dan mengemban tugas sebagai kapten (兵長/*heichou*) dalam regu pengintai (*Chousa Heidan*/調査兵团) yang bertugas di area sekitar dinding Maria, dinding Sina, dan dinding Rose. Saat mengemban tugasnya sebagai kapten, kehidupan Levi mengalami pertentangan batin yang mengganggu kondisi kejiwaannya, terutama saat berada di medan pertempuran. Levi dengan anggota-anggota regu pengintai lainnya terlibat konflik fisik maupun verbal yang mengakibatkan konflik batin dalam diri Levi. Konflik tersebut timbul karena kepribadian Levi saat di kota bawah tanah sulit dihilangkan hingga dirinya sudah menjadi kapten. Sikap Levi dalam mengambil suatu tindakan yang tidak disukai oleh atasannya dan anggota regu pengintai lain, hal tersebut semakin rumit ketika Levi harus mengambil tindakan yang menurutnya bijak akan tetapi mendapat pertentangan dari dirinya sendiri dan anggota lain dalam regu pengintai.

Dari cerita tersebut dapat terlihat bahwa kepribadian tokoh Levi Ackerman yang telah terbentuk dari kerasnya kehidupan di kota bawah tanah masih terbawa hingga dirinya menjadi mengemban tugas sebagai kapten di regu pengintai.

Berdasarkan pemaparan di atas, fokus penelitian ini pada konflik batin yang dialami oleh tokoh Levi Ackerman dalam *anime Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2* karya Araki Tetsurō.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, penelitian ini berfokus pada konflik batin yang dialami oleh tokoh Levi Ackerman dalam *anime Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2*. Maka dapat di indentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Setiap manusia berpotensi mengalami konflik batin dalam dirinya,
2. Konflik batin dapat diakibatkan oleh faktor internal dan eksternal dalam diri setiap manusia,

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Konflik batin yang dialami oleh Levi Ackerman dalam *anime Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2* karya Araki Tetsurō mempengaruhi kondisi kejiwaannya.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah. Bagaimana konflik batin yang dialami tokoh Levi Ackerman dalam *anime Shingeki no Kyojin Season 3 Season 3 part 2* karya Araki Tetsurō bisa terjadi?.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konflik batin yang dihadapi tokoh Levi Ackerman dalam *anime Shingeki no Kyojin Season 3 part 2*, karya Araki Tetsurō.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan suatu deskripsi mengenai kajian psikologi khususnya unsur psikoanalisis yang terdapat dalam karya visual. Penelitian ini dapat dijadikan suatu acuan atau pembandingan terhadap penelitian selanjutnya, juga menambah khazanah penelitian dibidang psikoanalisis yang terdapat dalam suatu karya visual maupun karya sastra. Serta referensi yang bermanfaat bagi penelitian berikutnya yang hendak meneliti objek yang sama tetapi dengan subjek yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penonoton dan pembelajar ilmu sastra maupun visual, khususnya bago mahasiswa yang ingin mempelajari ilmu psikologi yang terdapat dalam suatu karya visual dan karya sastra.