



**KONFLIK BATIN NATSUME TAKASHI  
DALAM ANIME NATSUME YUUJINCHOU  
KARYA SUTRADARA TAKAHIRO OOMORI**

**KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

大森貴弘監督によるアニメ『夏目友人帳』における

夏目貴志の内心の葛藤：文学的心理分析

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Ilmu Humaniora  
Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Oleh:  
Romiza Aqila Ulayyah  
13020217140012

**JURUSAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2024**

**KONFLIK BATIN NATSUME TAKASHI  
DALAM ANIME NATSUME YUUJINCHOU  
KARYA SUTRADARA TAKAHIRO OOMORI  
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

大森貴弘監督によるアニメ『夏目友人帳』における

夏目貴志の内心の葛藤：文学的心理分析

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Ilmu Humaniora  
Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Oleh:  
Romiza Aqila Ulayyah  
13020217140012

**JURUSAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2024**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenar-benarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil hasil penelitian, baik untuk memperoleh suatu gelar diploma, sarjana, maupun magister yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain, kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia menerima sanksi dari pihak yang mempunyai hak jika terbukti melakukan plagiasi.

Semarang, 18 Maret 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Romiza 2024'.

Romiza Aqila Ulayyah

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul Konflik Batin Natsume Takashi dalam Anime Natsume Yuujinchou Karya Sutradara Takahiro Oomori; Kajian Psikologi Sastra ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji Skripsi pada Maret 2024.

Disetujui oleh:

Dosen pembimbing



Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

NIP. 197301072014092001

## HALAMAN PENGESAHAN

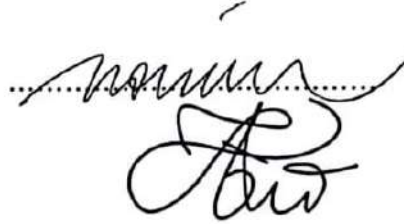
Skripsi dengan judul *Konflik Batin Natsume Takashi dalam Anime Natsume Yuujinchou Karya Sutradara Takahiro Oomori: Kajian Psikologi Sastra* ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-I Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada Tanggal: 18 Maret 2024

### Tim Penguji Skripsi

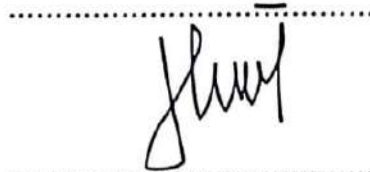
Ketua

Fajria Noviana, S.S., M.Hum  
NIP. 197301072014092001



Anggota I

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum  
NPPU. H.7.197806162018071001



Anggota II

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum  
NIP 197307152014091003



Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.  
NIP 197211191998021002

## **MOTTO**

“ムリではなく、ムズカシイである”

“It’s not impossible, it’s just hard”

(Bokuto Koutarou)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,  
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”  
(QS. Al-Insyirah: 5-6)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang telah memberikan semangat, dorongan, saran, dan masukan selama proses penulisan. Kepada keluarga, terutama mendiang kedua orang tua serta saudara kandung yang selalu mendukung dan memberi semangat selama masa-masa sulit. Kepada *Novi Sensei* selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, kesabaran, serta saran dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Terakhir, kepada diri sendiri yang telah berusaha menyelesaikan skripsi ini di waktu yang tepat.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi berjudul *Konflik Batin Natsume Takashi dalam Anime Natsume Yuujinchou Karya Sutradara Takahiro Oomori; Kajian Psikologi Sastra* ini dengan baik. Penulisan skripsi ini dilakukan guna menempuh Ujian Program Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak luput dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Bapak Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.
3. Ibu Fajria Noviana, S.S., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing penulisan skripsi. Karena segala dukungan, arahan, dan kebaikan dari beliau, penulis dapat bersemangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Ibu Yuliani Rahma, S.S., M.Hum. selaku dosen wali yang telah membimbing dan menggantikan peran orang tua selama masa kuliah.



5. Seluruh dosen Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, terima kasih atas ilmu, kebaikan, dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
6. Keluarga penulis terutama mendoakan kedua orang tua serta saudara kandung yang telah memberikan dukungan secara moral, material, dan tanpa henti mendoakan serta memberi semangat kepada penulis.
7. Fina dan Mbak Dika yang selalu memberi masukan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini sehingga akhirnya dapat terselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman Mabara, Shafa, Puri, Kayla, Shaski, Kevin, Laras, Arash, Jaja, dan Iffa yang menjadi teman berproses selama masa perkuliahan.
9. Megalo dan Morax yang selalu menemani penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca demi perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 18 Maret 2024

Penulis,



Romiza Aqila Ulayyah

## DAFTAR ISI

|                                           |             |
|-------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>           | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>          | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>           | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO .....</b>                        | <b>iv</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN .....</b>                  | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                    | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                 | <b>x</b>    |
| <b>INTISARI.....</b>                      | <b>xi</b>   |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>             | <b>1</b>    |
| 1.1    Latar Belakang .....               | 1           |
| 1.2    Rumusan Masalah .....              | 4           |
| 1.3    Tujuan Penelitian.....             | 4           |
| 1.4    Ruang Lingkup Penelitian .....     | 4           |
| 1.5    Manfaat Penelitian.....            | 5           |
| 1.6    Sistematika penulisan .....        | 5           |
| <b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>       | <b>7</b>    |
| 2.1    Penelitian Terdahulu.....          | 7           |
| 2.2    Kerangka Teori.....                | 10          |
| 2.2.1    Struktur Naratif Film .....      | 10          |
| 2.2.2    Psikologi Sastra .....           | 14          |
| 2.2.3    Teori Psikologi Kurt Lewin ..... | 15          |
| <b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>      | <b>19</b>   |
| 3.1    Jenis Penelitian.....              | 19          |
| 3.2    Sumber Data.....                   | 19          |
| 3.3    Langkah-Langkah Penelitian .....   | 19          |
| 3.3.1    Pengumpulan Data.....            | 20          |

|                                                                                                     |                                                              |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.3.2                                                                                               | Analisis Data .....                                          | 20        |
| 3.3.3                                                                                               | Penyajian Data.....                                          | 20        |
| <b>BAB 4 ANALISIS KONFLIK BATIN NATSUME TAKASHI DALAM ANIME<br/>NATSUME YUJINCHOU SEASON 1.....</b> |                                                              | <b>21</b> |
| 4.1                                                                                                 | Analisis Struktur Naratif Film.....                          | 21        |
| 4.1.1                                                                                               | Cerita dan Plot.....                                         | 21        |
| 4.1.2                                                                                               | Hubungan Naratif dengan Ruang .....                          | 23        |
| 4.1.3                                                                                               | Hubungan Naratif dengan Waktu.....                           | 26        |
| 4.1.4                                                                                               | Elemen Pokok Naratif.....                                    | 33        |
| 4.1.5                                                                                               | Setting .....                                                | 43        |
| 4.2                                                                                                 | Konflik Batin Tokoh Natsume Takashi.....                     | 54        |
| 4.2.1                                                                                               | Konflik Mendekat-Mendekat.....                               | 54        |
| 4.2.2                                                                                               | Konflik Mendekat-Menjauh (Approach-Avoidance Conflict) ..... | 56        |
| 4.2.3                                                                                               | Konflik Menjauh-Menjauh (Avoidance-Avoidance Conflict).....  | 61        |
| <b>BAB 5 SIMPULAN .....</b>                                                                         |                                                              | <b>68</b> |
| <b>REFERENSI .....</b>                                                                              |                                                              | <b>71</b> |
| <b>要旨.....</b>                                                                                      |                                                              | <b>73</b> |
| <b>BIODATA PENULIS.....</b>                                                                         |                                                              | <b>76</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 4. 1</b> Natsume berlari dari kejaran <i>youkai</i> .....               | 21 |
| <b>Gambar 4. 2</b> Kuil .....                                                     | 24 |
| <b>Gambar 4. 3</b> Natsume bertemu dengan Nyanko-sensei .....                     | 24 |
| <b>Gambar 4. 4</b> Natsume bersembunyi dari <i>youkai</i> yang mengejarnya .....  | 25 |
| <b>Gambar 4. 5</b> Natsume mengembalikan nama <i>youkai</i> .....                 | 25 |
| <b>Gambar 4. 6</b> Natsume berinteraksi dengan temannya .....                     | 26 |
| <b>Gambar 4. 7</b> Pepohonan mulai berwarna merah.....                            | 33 |
| <b>Gambar 4. 8</b> Natsume membantu kappa yang pingsan .....                      | 34 |
| <b>Gambar 4. 9</b> Ekor udang terlihat keluar dari mulut Madara .....             | 39 |
| <b>Gambar 4. 10</b> <i>Youkai</i> muncul saat Natsume bersama temannya .....      | 43 |
| <b>Gambar 4. 11</b> Touko terlihat khawatir terhadap Natsume .....                | 44 |
| <b>Gambar 4. 12</b> Natsume menghampiri Tanuma.....                               | 46 |
| <b>Gambar 4. 13</b> Natsume memanggil <i>youkai</i> .....                         | 47 |
| <b>Gambar 4. 14</b> Natsume menunjuk <i>youkai</i> yang dilihatnya .....          | 48 |
| <b>Gambar 4. 15</b> Madara menjelaskan tentang Yuujinchou .....                   | 48 |
| <b>Gambar 4. 16</b> Natsume merasa sedih mendengar perkataan saudaranya.....      | 50 |
| <b>Gambar 4. 17</b> Natsume dikejar oleh <i>youkai</i> yang ingin memakannya..... | 51 |
| <b>Gambar 4. 18</b> Natsume berusaha untuk memperbaiki segel yang rusak.....      | 52 |
| <b>Gambar 4. 19</b> Natsume dalam keadaan panik .....                             | 52 |
| <b>Gambar 4. 20</b> Dewa Embun yang perlahan mulai menghilang.....                | 54 |
| <b>Gambar 4. 21</b> Madara menghadang Natsume .....                               | 58 |
| <b>Gambar 4. 22</b> Madara menerkam Natsume.....                                  | 62 |
| <b>Gambar 4. 23</b> Dua <i>youkai</i> menyemangati Natsume. ....                  | 66 |

## INTISARI

Ulayyah, Romiza Aqila. 2024. “Konflik Batin Natsume Takashi dalam Anime *Natsume Yuuujinchou* Karya Sutradara Takahiro Oomori; Kajian Psikologi Sastra”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Penelitian ini mengkaji tentang konflik batin yang dialami oleh tokoh Natsume Takashi dalam anime *Natsume Yuuujinchou*. Anime ini menceritakan tentang seorang remaja bernama Natsume Takashi yang memiliki kemampuan untuk melihat *youkai* dan usahanya untuk mempertahankan buku *Yuuujinchou*, yaitu buku yang berisi nama-nama *youkai* yang pernah dikalahkan neneknya, dari tangan *youkai* jahat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan struktur naratif film dalam anime *Natsume Yuuujinchou* berdasarkan teori Pratista dan menjelaskan konflik batin Natsume Takashi berdasarkan teori konflik milik Kurt Lewin. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dengan metode psikologi sastra dan disajikan secara deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini Natsume mengalami 3 jenis konflik batin yaitu konflik mendekat-mendekat, konflik mendekat-menjauh, dan konflik menjauh-menjauh. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa konflik batin tokoh utama disebabkan oleh berbagai pilihan yang menimbulkan rasa bimbang dan ragu-ragu.

**Kata Kunci:** konflik batin; psikologi sastra; teori konflik Kurt Lewin; anime; *Natsume Yuuujinchou*

## ABSTRACT

Ulayyah, Romiza Aqila. 2024. “*Natsume Takashi’s Inner Conflict in the Anime Natsume Yuujinchou by Director Takahiro Oomori; A Study in Literary Psychology*”. Undergraduate Thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Advisor Fajria Noviana S.S., M.Hum.

*This study examines the inner conflict experienced by character Natsume Takashi in the anime Natsume Yuujinchou. This anime tells the story of teenager named Natsume Takashi who has ability to see youkai and his effort to protect the Yuujinchou book, which is a book containing the names of youkai that his grandmother once defeated, from the hands of evil youkai. The purpose of this study is to describe the narrative structure in the anime Natsume Yuujinchou based on Pratista’s theory and explain the inner conflict experienced by Natsume Takashi based on Kurt Lewin’s conflict theory. This research is a literature research with literary psychology method and presented descriptive qualitatively. The result is that Natsume experiences 3 types of inner conflicts, namely approach-approach conflict, approach-avoidance conflict, and avoidance-avoidance conflict. Based on analysis, it can be concluded that main character’s inner conflict is caused by various choices that cause indecision and hesitation.*

**Keywords:** inner conflict; literary psychology; Kurt Lewin’s conflict theory; anime; Natsume Yuujinchou

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Prosa adalah teks yang sebagian berisi deskripsi (paparan kisah), dan sebagian lainnya berisi ujaran tokoh (cakapan)(Noor, 2015:22-26). Salah satu jenis prosa adalah komik atau manga. Komik sendiri memiliki pengertian sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Soedarso, 2015:497). Salah satu jenis komik bergambar adalah manga.

Manga sendiri merupakan jenis komik yang berasal dari Jepang. Istilah Ini dicetuskan pertama kali oleh seniman bernama Hokusai Katsuhika. Secara etimologis, manga sendiri memiliki arti sebagai sketsa atau gambar abstrak (Brenner, 2007:3). Serial manga yang cukup populer di masyarakat akan diadaptasi menjadi anime. Dalam bukunya, Odell dan Le Blanc(2013: 4–5) menuliskan sebagai berikut:

*Contemporary manga is distributed usually on a weekly or monthly basis. Readers can vote on their favourites stories and the most popular become standalone high-quality, multiepisode publication (tankoubon). Their success can also lead to adaptation for the anime format.*

Anime menurut Gilles Poitras (melalui Nugroho & Hendrarastomo, 2017:5) memiliki dua arti, yang pertama kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun itu tanpa memperhatikan dari mana asal animasi tersebut. Kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah animasi yang berasal dari Jepang. Anime memiliki ciri khas unik dibanding dengan animasi dari negara lain, seperti mata yang lebar, mulut yang kecil, hidung yang mancung, ekspresi karakter yang khas, rambut berwarna-warni, dan kostum yang unik. Banyak juga tokoh anime yang memiliki kekuatan khusus.

Salah satu anime yang diadaptasi dari manga adalah *Natsume Yuujinchou* atau dalam bahasa inggrisnya *Natsume's Book of Friends* yang dikarang oleh Yuki Midorikawa pada tahun 2005. Anime ini terdiri dari 6 *season* dengan 11 hingga 12 episode setiap *season*-nya, satu film anime, serta 5 episode spesial. *Natsume Yuujinchou* bercerita tentang seorang remaja SMA bernama Natsume Takashi yang memiliki kemampuan untuk merasakan dan melihat kehadiran *youkai*<sup>1</sup>. Karena kemampuannya ini, ia dijaui dan dianggap pembohong oleh orang-orang di sekitarnya. Natsume memiliki buku berjudul *Yuujinchou* atau buku persahabatan yang diwarisi oleh neneknya. Buku tersebut berisi nama-nama *youkai* yang telah dikalahkan oleh neneknya yang telah meninggal, Natsume Reiko. Menurut para *youkai*, siapa pun yang memegang *Yuujinchou* akan menjadi penguasa dari *youkai*. Oleh karena itu, semenjak mewarisi buku tersebut, Natsume selalu berhadapan dengan *youkai* yang ingin

---

<sup>1</sup> Sebutan untuk hantu supranatural Jepang, setan, dan roh, misal: *Kappa*, *Oni*, *Yuki-onna*, *Kitsune*, *Tengu*, dan lain-lain.



merampas buku tersebut. Selain itu, beberapa *youkai* yang namanya berada dalam *Yuujinchou* untuk meminta namanya dikembalikan ke *youkai* tersebut. Dalam perjalanan kisahnya, Natsume didampingi dan sering kali diselamatkan oleh sosok siluman bernama Madara atau Nyanko-sensei<sup>2</sup> saat ia terlibat masalah dengan *youkai*.

Dalam anime ini, Natsume mengalami pergolakan batin dimana ia bingung untuk memberitahukan kemampuannya kepada keluarga dan teman-temannya atau tetap menyembunyikannya. Konflik batin merupakan permasalahan psikologi mengenai tingkah laku manusia sebagai respons terhadap terjadinya suatu permasalahan. Konflik batin terjadi ketika seorang menghadapi dua pilihan atau lebih dan diharuskan untuk memilih salah satu di antara pilihan-pilihan tersebut. Oleh karena itu, penulis menggunakan psikologi sastra dengan teori milik Kurt Lewin sebagai pendekatan sastra yang digunakan untuk menganalisis Konflik batin yang terjadi pada Natsume. Alasan menggunakan teori milik Kurt Lewin pada penelitian ini karena penyebab konflik batin yang dialami Natsume adalah lingkungan sekitarnya, termasuk orang-orang yang berinteraksi dengan Natsume dalam lingkungan tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Kurt Lewin pada teorinya.

Penulis tertarik untuk menganalisis anime ini karena anime *Natsume Yuujinchou* memiliki jalan cerita yang menarik dan berbeda dengan anime bergenre supranatural lainnya yaitu tentang perjuangan anak indigo untuk hidup normal seperti remaja umumnya namun dengan kemampuan melihat *youkai*.

---

<sup>2</sup> *Sensei* adalah sufiks yang digunakan oleh orang-orang Jepang sebagai panggilan untuk orang yang dihormati karena posisinya

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Seperti apa struktur naratif dalam anime *Natsume Yuuinchou*?
2. Seperti apa konflik batin yang dialami tokoh utama dalam anime *Natsume Yuuinchou*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan struktur naratif dalam anime *Natsume Yuuinchou*.
2. Mendeskripsikan konflik batin yang dialami tokoh Natsume dalam anime *Natsume Yuuinchou*.

## 1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena data yang diambil bersumber dari jurnal, artikel, buku, dan berbagai sumber tertulis lain. Objek material dalam penelitian ini yaitu anime *Natsume Yuuinchou* karya sutradara Takahiro Omori yang tayang pada 7 Juli 2008. *Natsume Yuuinchou* merupakan anime yang bertema supranatural dan memiliki enam *season*. Namun dalam penelitian ini difokuskan pada *season* satu karena pada *season* ini Natsume masih beradaptasi dengan lingkungannya yang baru. Tetapi Natsume dianggap sebagai neneknya oleh *youkai* di desa tersebut. Sementara, objek formal penelitian ini adalah konflik batin yang terjadi pada Natsume Takashi.

Penelitian ini menggunakan teori naratif film dan teori konflik Kurt Lewin. Teori naratif film digunakan untuk mengkaji tentang hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Analisis unsur naratif akan dijadikan landasan dalam analisis konflik batin. Teori konflik Kurt Lewin digunakan untuk mengkaji konflik batin Natsume yang timbul karena lingkungannya termasuk orang-orang yang berinteraksi dengan Natsume dalam lingkungan tersebut.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini mampu menambah pengetahuan mengenai penelitian kesusastraan, khususnya pada penelitian anime dan konflik batin yang dialami oleh tokoh dalam karya sastra dengan menggunakan teori milik Kurt Lewin. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lain yang sejenis dan memberikan gambaran mengenai konflik batin yang mungkin dapat terjadi pada anak indigo<sup>3</sup>.

### **1.6 Sistematika penulisan**

Penelitian ini memiliki rumusan sistematika sebagai berikut.

Bab 1 adalah bab pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran umum penelitian. Bab ini terdiri dari enam subbab yaitu, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

---

<sup>3</sup> istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan anak yang diyakini memiliki kemampuan atau sifat yang spesial, tidak biasa, dan bahkan supranatural

Bab 2 adalah tinjauan pustaka. Bab ini berisi penelitian terdahulu yang sejenis dan kerangka teori yang dipakai dalam penelitian ini.

Bab 3 merupakan metode penelitian. Bab ini menjelaskan jenis dan metode penelitian, sumber data, dan langkah-langkah penelitian.

Bab 4 merupakan pembahasan. Bab ini berisi analisis anime *Natsume Yuujinchou* dari segi unsur naratifnya dan konflik batin tokoh Natsume Takashi dengan menggunakan teori milik Kurt Lewin.

Bab 5 adalah bab yang berisi simpulan dari keseluruhan penelitian pada bab-bab sebelumnya.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian ini dan kerangka teori yang digunakan. Berikut ini adalah uraiannya.

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Pada subbab ini, penulis menjelaskan penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan tema yang diambil untuk menunjukkan tidak adanya plagiarisme dalam penelitian ini. Berikut merupakan pemaparan mengenai penelitian-penelitian terdahulu tersebut.

Penelitian pertama merupakan skripsi dari Universitas Jendral Soedirman yang berjudul “Analisis *Giri* dan *Ninjou* pada Anime *Natsume Yuuinchou* Karya Midorikawa Yuki” oleh Mudrikah yang diterbitkan pada tahun 2021. Penelitian tersebut membahas konsep *giri* dan *ninjou* secara verbal dan non verbal yang terdapat dalam anime *Natsume Yuuinchou*. Hasil penelitian ini terdapat tiga konsep *giri* dalam anime *Natsume Yuuinchou*, yaitu konsep *giri* terhadap dunia kepada orang yang bukan keluarga, konsep *giri* terhadap dunia kepada sanak keluarga, dan konsep *giri* terhadap nama seseorang, dan kewajiban seseorang untuk ‘membersihkan’ reputasinya. Sedangkan konsep *ninjou* dilakukan teman dan *youkai* terhadap Natsume tercemin dari terjalinnya hubungan mereka yang semakin erat. Persamaan penelitian Mudrikah dengan penelitian penulis terletak pada objek material yang sama, yaitu anime *Natsume*

*Yuujinchou*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan penelitian dan teori yang digunakan.

Penelitian kedua merupakan skripsi dari Universitas Jendral Soedirman milik Adinda Humayroh yang berjudul “Analisis Tindak Tutur Maksim Kesimpatian Dalam Anime *Natsume Yuujinchou* Karya Yuki Midorikawa” yang diterbitkan pada 2019. Penelitian tersebut menganalisis mengenai bentuk tindak tutur kesimpatian, jenis tindak tutur maksim kesimpatian, dan fungsi tindak tutur maksim kesimpatian dalam anime *Natsume Yuujinchou*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tindak tutur maksim kesimpatian sebagian besar digunakan sebagai upaya untuk mengatasi masalah mitra tutur, dan dari 29 data terdapat 7 data tidak tutur lokusi, 14 data tindak tutur ilokusi, dan 8 data tindak tutur perlokusi. Juga ditemukan 3 data yang memiliki fungsi tindak tutur arserif, 14 data yang memiliki tindak tutur direktir, 3 data yang memiliki tindak tutur komisif, 8 data yang memiliki fungsi tindak tutur ekspresif, dan 1 data yang memiliki fungsi tindak tutur deklarasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek material penelitian, yaitu anime *Natsume Yuujinchou*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan penelitian dan teori yang digunakan karena penelitian Humayroh merupakan penelitian bahasa.

Penelitian ketiga merupakan skripsi dari Universitas Diponegoro milik Aisyatul Hardzatillah yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Ibu dalam Anime *Ookami Kodomo No Ame To Yuki* Karya Mamoru Hosoda” yang diterbitkan pada 2017. Penelitian tersebut menganalisis konflik batin yang dialami tokoh Hana dengan menggunakan teori Kurt Lewin yaitu mendekat-mendekat, menjauh-menjauh, dan

mendekat-menjauh. Hana mengalami tiga konflik mendekat-mendekat, dua konflik menjauh-menjauh, dan dua konflik menjauh-mendekat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konflik yang dialami oleh Hana berupa konflik mendekat-mendekat, konflik menghindar-menghindar, dan konflik mendekat-menghindar. Wujud konflik batin yang dialami tokoh utama meliputi pertentangan yang tidak sesuai dengan keinginan, kebimbangan dalam menghadapi permasalahan, dan harapan yang tidak sesuai dengan kenyataan. Persamaan penelitian Hardzatillah dengan penelitian penulis terletak pada objek formal dan teori yang digunakan, yaitu konflik batin sebagai objek formal dan teori Kurt Lewin mengenai konflik batin. Selain itu, persamaan juga terletak pada *genre* anime yang diteliti, yaitu supranatural. Perbedaan terletak pada objek penelitiannya. Objek material penelitian yang digunakan oleh Hardzatillah adalah anime *Ookami Kodomo No Ame To Yuki*, sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Natsume Yuujinchou*.

Penelitian keempat merupakan artikel jurnal dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka milik Nurul Haitami dan Ayu Putri Seruni yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Utama Jintan dalam Anime Anohana (Teori Konflik Kurt Lewin)” yang diterbitkan pada tahun 2022. Penelitian tersebut membahas tentang konflik batin yang terjadi pada tokoh Jintan. Dari analisis penelitian tersebut mendapatkan 1 data konflik mendekat-mendekat, 6 data konflik menjauh-menjauh, dan 9 data konflik mendekat-menjauh. Hasil dari penelitian ini adalah Konflik yang dominan dimiliki oleh tokoh Jintan adalah konflik mendekat-menjauh, dikarenakan Jintan yang selalu mempertanyakan kebenaran dari keberadaan Menma sebagai bentuk stres, trauma, atau

bayang-bayang Menma yang menghantui dirinya, tetapi di sisi lain Jintan sangat menyukai keberadaan Menma tersebut karena beberapa alasan tertentu yang dimiliki oleh Jintan. Persamaan penelitian Nurul Haitami dan Ayu Putri dengan penelitian penulis terletak pada objek formal dan teori yang digunakan yaitu konflik batin sebagai objek formalnya dan teori Kurt Lewin mengenai konflik batin. Selain itu, persamaan juga terletak pada *genre* anime yang diteliti yaitu supranatural. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek materialnya. Objek material Nurul Haitami dan Ayu Putri adalah anime *Anohana*, sedangkan objek material yang digunakan penulis adalah anime *Natsume Yuujinchou*.

## **2.2 Kerangka Teori**

Pada sub bab ini berisi penjelasan tentang teori naratif film beserta unsur-unsur pembangunnya. Kemudian pemaparan teori psikologi sastra secara umum, lalu disusul dengan teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini.

### **2.2.1 Struktur Naratif Film**

Naratif berasal dari kata *narration* yang berarti cerita. Setiap cerita tidak lepas dari unsur-unsur seperti tokoh, alur, latar, dan sebagainya. Unsur-unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain sehingga membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki tujuan. Jalinan peristiwa tersebut terikat dengan hukum kausalitas yang membentuk dasar pokok elemen naratif, yaitu ruang dan waktu (Pratista, 2008: 2). Teori naratif adalah suatu jalinan peristiwa yang saling berhubungan dan terikat oleh kausalitas yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008:



33). Pada penelitian ini, penulis membatasi pembahasan unsur-unsur naratif film pada cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif, dan *setting*. Berikut merupakan penjelasan dari unsur-unsur tersebut yang bersumber dari buku *Memahami Film* milik Himawan Pratista.

#### **2.2.1.1 Cerita dan Plot**

Jika sebuah novel diadaptasi menjadi sebuah film, maka tidak semua isi (cerita) novel tersebut akan muncul dalam filmnya. Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Adapun cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak (Pratista, 2008: 34).

#### **2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang**

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, kota B, dan di negara C (Pratista, 2008:35).

#### **2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu**

Sama seperti ruang, naratif juga terikat pada waktu, sehingga cerita tidak mungkin terjadi tanpa unsur waktu di dalamnya. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu (Pratista, 2008:36).

##### **a. Urutan Waktu**

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yaitu linier dan nonlinier. Pola linier adalah pola waktu dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Pola linier memudahkan kita untuk melihat hubungan kausalitas, jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Pola linier adalah pola waktu yang digunakan oleh kebanyakan film (Pratista, 2008:36).

Pola nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya. Satu contoh, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E (Pratista, 2008:37).

b. Durasi Waktu

Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit. Namun, durasi cerita film umumnya memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad. Dalam kasus tertentu, durasi film bisa sama panjang dengan durasi cerita. Namun jarang sekali ditemukan (Pratista, 2008:38).

#### **2.2.1.4 Elemen Pokok Naratif**

Inti sebuah film adalah bagaimana pelaku cerita di dalam ruang dan waktu tertentu, menghadapi masalah atau konflik dalam mencapai tujuannya. Elemen pokok

naratif meliputi pelaku cerita atau tokoh, permasalahan dan konflik, dan tujuan. Namun, dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan dua elemen pokok naratif, yaitu pelaku cerita dan permasalahan dan konflik.

a. Pelaku Cerita

Setiap film pada umumnya memiliki karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau keadaan sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (Pratista, 2008: 44).

b. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan sering kali ditimbulkan pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak protagonis. Permasalahan ini pula yang memicu konflik fisik antara pihak protagonis dan antagonis. Permasalahan juga bisa muncul tanpa pihak antagonis. Masalah dapat muncul dari dalam diri tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin (Pratista, 2008: 44).

### **2.2.1.5 *Setting***

*Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak seperti, perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon,

dan sebagainya. Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya. Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan runtutan cerita. Terdapat beberapa macam fungsi *setting*, namun dalam penelitian ini hanya akan membahas dua fungsi, yaitu penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu, serta pembangun *mood*.

### **2.2.2 Psikologi Sastra**

Psikologi sastra menurut Endraswara (melalui Minderop, 2010: 59) adalah sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra. Psikologi sastra melukiskan potret jiwa. Tidak hanya jiwa sendiri yang muncul dalam sastra, tetapi juga bisa mewakili jiwa orang lain. Setiap pengarang kerap menambahkan pengalamannya sendiri dalam karyanya dan pengalaman tersebut sering pula dialami oleh orang lain.

Psikologi sastra dipengaruhi oleh beberapa hal. Pertama, karya sastra merupakan kreasi dari suatu proses kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi setengah sadar yang selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk sadar. Kedua, telaah psikologi sastra adalah kajian yang menelaah cerminan psikologi dalam diri para tokoh yang disajikan sedemikian rupa oleh pengarang sehingga pembaca merasa terbuai oleh Problema psikologi kisah yang kadang kala merasakan dirinya terlibat dalam cerita (Minderop, 2010: 55). Teori psikologi yang dipilih oleh penulis dalam penelitian ini adalah teori konflik batin milik Kurt Lewin.

### 2.2.3 Teori Psikologi Kurt Lewin

Menurut Kurt Lewin, suatu perilaku individu tidak pernah hanya disebabkan oleh diri orang itu atau ditentukan oleh faktor-faktor di lingkungan sekitarnya. Sebaiknya perilaku orang tersebut merupakan interaksi dengan faktor individu dengan lingkungan sekitarnya. Lewin menyebut seluruh gaya psikologis yang mempengaruhi manusia sebagai ruang hayat (*life space*). Lewin terkenal dengan rumus  $B=F(P,E)$  yang artinya *Behavior* (perilaku) adalah hasil dari interaksi *Person* (diri orang itu) dengan *Environment* (lingkungan).

Dinamika kepribadian menurut Kurt Lewin(Suryabrata, 2000, 235-237):

a. *Energy* (energi)

Menurut Lewin manusia adalah sistem energi yang kompleks. Beliau berpendapat bahwa tiap gerak atau kerja itu pasti mempergunakan energi. Energi yang menyebabkan kerja psikologis disebutnya sebagai energi psikis

b. *Tension* (Tegangan)

Tegangan adalah keadaan pribadi, keadaan relatif daerah dalam pribadi yang satu terhadap daerah yang lain (dalam hal ini Lewin menyebut daerah itu sebagai sistem). Ada dua sifat dari tegangan yaitu tegangan yang cenderung menjadi seimbang atau menyamakan diri dengan sistem di sekitarnya dan cenderung untuk menekan sistem yang mewadahnya.

c. *Needs* (Kebutuhan)

Menurut Lewin kebutuhan itu mencakup pengertian motif, keinginan dan dorongan. Kebutuhan adalah sifat pribadi yang menyebabkan meningkatnya tension.

Hal tersebut dapat berupa, keadaan fisiologis, keinginan akan sesuatu, dan keinginan akan mengerjakan sesuatu

d. *Locomotion* (gerakan)

Pengertian dari gerakan dapat diilustrasikan sebagai berikut, misalnya seorang anak melewati sebuah toko, dan melihat di etalase toko itu sebuah boneka yang sangat bagus dan dia ingin memilikinya. Jadi melihat boneka menimbulkan kebutuhan akan boneka. Misalnya anak itu harus masuk ke toko itu untuk membeli boneka tersebut, maka hal itu disebut gerakan.

e. *Valance* (Valensi)

Valensi adalah nilai region dari lingkungan psikologis bagi pribadi. Region dengan valensi positif dapat mengurangi tegangan pribadi, akan tetapi region dengan valensi negatif dapat meningkatkan tegangan pribadi apabila menghampirinya, dan menyebabkan menurunnya tegangan apabila pribadi menjauhinya

f. *Force* atau *Vector*

Tingkah laku atau gerak seseorang akan terjadi kalau ada kekuatan yang cukup yang mendorongnya. Lewin menyebut kekuatan itu dengan nama Vektor. Vektor digambarkan dalam bentuk panah, merupakan kekuatan psikologis yang mengenai seseorang, cenderung membuatnya bergerak ke arah tertentu. Arah dan kekuatan vektor adalah fungsi dari valensi positif dan negatif dari satu atau lebih region dalam lingkungan psikologis.

g. *Restructuring* (Pengubahan atau perubahan struktur)

Pengubahan itu dapat berlangsung dalam berbagai cara, yaitu nilai daerah dan vector yang berubah.

- h. Tujuan proses psikologis Lewin berpegang pada prinsip *psychological homeostatif* dan menganggap tujuan semua proses psikologis itu adalah kembali ke keseimbangan jiwa atau keadaan tanpa tegangan.

#### 2. 2. 3. 1      **Teori Konflik Batin**

Konflik adalah percekocokan, perselisihan, atau pertentangan. Dalam karya sastra diartikan bahwa konflik merupakan ketegangan di dalam cerita rekaan atau drama yakni pertentangan antara dua kekuatan, pertentangan dalam diri satu tokoh, pertentangan antara dua tokoh dan sebagainya (Alwi dkk, 2005: 587). Adapun pengertian konflik batin menurut Alwi dkk (2005: 587) adalah konflik yang disebabkan oleh adanya dua gagasan atau lebih, atau keinginan yang saling bertentangan untuk menguasai diri sehingga mempengaruhi tingkah laku.

Individu terkadang atau sering menghadapi keadaan dimana terdapat bermacam-macam motif yang timbul secara bersamaan. Motif-motif itu tidak dapat dipilih secara bersamaan, melainkan harus memilih salah satu dari motif-motif tersebut. Keadaan ini yang dapat menimbulkan konflik dalam diri individu yang bersangkutan. Menurut Walgito (2004: 262), apabila individu menghadapi bermacam-macam motif, ada beberapa kemungkinan respon yang dapat diambil oleh individu, yaitu pemilihan atau penolakan, kompromi, atau ragu-ragu (bimbang)

Menurut Kurt Lewin (Walgito, 2004: 261), konflik dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

1. Konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*)

Konflik ini timbul jika suatu ketika terdapat dua motif yang kesemuanya positif (menyenangkan atau menguntungkan) sehingga muncul kebimbangan untuk memilih satu di antaranya.

2. Konflik mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*)

Konflik ini timbul jika dalam waktu yang sama timbul dua motif yang berlawanan mengenai satu objek, motif yang satu positif (menyenangkan), yang lain negatif (merugikan, tidak menyenangkan). Karena itu ada kebimbangan, apakah akan mendekati atau menjauhi objek itu.

3. Konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*)

Konflik ini terjadi apabila pada saat yang bersamaan, timbul dua motif yang negatif, dan muncul kebimbangan karena menjauhi motif yang satu berarti harus memenuhi motif yang lain yang juga.



## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

Bab ini menyajikan jenis penelitian, sumber data, dan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data.

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan berjenis deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra sebagai metode penelitian. Pendekatan psikologi sastra digunakan untuk mengungkap aspek psikologi yang terdapat dalam anime *Natsume Yuuujinchou season 1*, yaitu konflik batin yang dialami tokoh Natsume Takashi. Teori psikologi yang digunakan adalah teori konflik dari Kurt Lewin. Selain itu, digunakan juga teori naratif dari Himawan Pratista untuk menganalisis struktur naratif anime ini.

#### **3.2 Sumber Data**

Data penelitian ini berupa dialog, lakuan, dan potongan adegan anime *Natsume Yuuujinchou season 1* yang diproduksi oleh Studio *Brain's Base* dan disutradarai oleh Takahiro Oomori. Anime *Natsume Yuuujinchou* sendiri mulai ditayangkan melalui saluran TV Tokyo di Jepang pada 7 Juli 2008 dan kemudian ditayangkan secara *online streaming* oleh Crunchyroll. Anime ini mendapatkan rating 8,32/10 di MyAnimeList ([https://myanimelist.net/anime/4081/Natsume Yuuujinchou](https://myanimelist.net/anime/4081/Natsume_Yuuujinchou)).

#### **3.3 Langkah-Langkah Penelitian**

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

### **3.3.1 Pengumpulan Data**

Penulis menggunakan metode simak-catat, yaitu menyimak, mencermati, dan mencatat data berupa dialog, lakuan, dan potongan adegan dalam anime *Natsume Yuujinchou*. Referensi didapatkan dari buku, artikel, dan publikasi ilmiah yang relevan dengan penelitian ini

### **3.3.2 Analisis Data**

Pada tahap analisis data, penulis menggunakan teori naratif film dan pendekatan psikologi sastra untuk menjelaskan aspek psikologi yang terdapat dalam anime. Teori naratif film digunakan untuk mengkaji unsur-unsur pembangun film. Teori konflik batin oleh Kurt Lewin digunakan untuk menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh Natsume Takashi.

### **3.3.3 Penyajian Data**

Penulis menggunakan metode deskriptif-analisis dalam menyajikan data penelitian. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan unsur-unsur naratif dan menjelaskan konflik batin yang dialami tokoh Natsume Takashi.

## **BAB 4**

### **ANALISIS KONFLIK BATIN NATSUME TAKASHI DALAM ANIME NATSUME YUUJINCHOU SEASON 1**

Bab ini berisi analisis struktur naratif anime *Natsume Yuujinchou*. Hasil analisis struktur naratif menjadi dasar penulis untuk menganalisis konflik batin yang dialami Natsume sebagai tokoh utama.

#### **4.1 Analisis Struktur Naratif Film**

Analisis struktur naratif film dalam penelitian ini akan dibatasi pada cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif, dan *setting*.

##### **4.1.1 Cerita dan Plot**



**Gambar 4. 1** Natsume berlari dari kejaran *youkai*

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 1, 00:01:55)

Cerita diawali dengan adegan Natsume berlari dari kejaran makhluk halus di tempat tinggalnya yang baru. Saat berlari, Natsume bertemu dengan teman sekolahnya dan dianggap anak yang aneh oleh temannya tersebut. Natsume kembali mengingat perlakuan saudara-saudara yang sebelumnya mengasuh Natsume kepada dirinya. Natsume tidak sengaja merusak segel Nyanko-sensei saat ia berusaha kabur ke kuil untuk berlindung. Saat pertama melihat Natsume, Nyanko-sensei menganggap bahwa Natsume adalah neneknya. Namun Natsume menjelaskan siapa dirinya dan Nyanko-sensei menjelaskan bagaimana neneknya dulu saat hidup dan menanyakan apakah dia mengetahui tentang *Yuujinchou*.

Sesaat sampai di rumah Fujiwara (kerabat jauh Natsume), Natsume dikejutkan dengan keberadaan Nyanko-sensei yang berusaha untuk merebut *Yuujinchou*. Natsume berhasil menghalaunya dan berujung Nyanko-sensei yang menjelaskan pentingnya *Yuujinchou* bagi *youkai* seperti dirinya. Di tengah penjelasan, Natsume didatangi kembali oleh *youkai* yang mengejanya sebelumnya. Natsume kabur kembali dan berusaha untuk bersembunyi dengan bantuan Nyanko-sensei. Nyanko-sensei masih berusaha untuk mendapatkan *Yuujinchou*, namun Natsume juga berusaha untuk menjaga *Yuujinchou*. Natsume memberikan perjanjian jika Nyanko-sensei melindungi dirinya saat Natsume berusaha mengembalikan nama-nama *youkai* yang berada di *Yuujinchou*, Nyanko-sensei bisa mengambil *Yuujinchou* tersebut saat Natsume meninggal nanti. Nyanko-sensei setuju dan melindungi Natsume saat dirinya mengembalikan nama *youkai* yang mengejar dirinya.

Plot yang terdapat dalam anime *Natsume Yuuujinchou* adalah plot nonlinier.

Berikut adalah urutan plot dalam anime ini.

Plot A : Natsume kabur dari kejaran *youkai*

Plot C : Natsume mengenang masa kecilnya

Plot B : Natsume bertemu dengan Nyanko-sensei

Plot D : Nyanko-sensei berusaha merebut *Yuuujinchou*

Plot E : Nyanko-sensei menjelaskan pentingnya *Yuuujinchou*

Plot F : Natsume kabur kembali dari kejaran *youkai*

Plot G : Natsume memberikan perjanjian kepada Nyanko-sensei

Plot H : Natsume mengembalikan nama *youkai*

#### **4.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang**

Berbagai peristiwa dalam anime *Natsume Yuuujinchou* terjadi di berbagai ruang sebagai berikut.

##### **4.1.2.1 Kuil**

Kuil merupakan tempat dimana Natsume dan Nyanko-sensei pertama kali bertemu. Di kuil ini Natsume kabur dari kejaran *youkai* dan tidak sengaja merusak segel Nyanko-sensei.



**Gambar 4. 2** Kuil

(*Natsume Yuujinchou season 1*, Episode 1, 00:05:14)



**Gambar 4. 3** Natsume bertemu dengan Nyanko-sensei

(*Natsume Yuujinchou season 1*, Episode 1, 00:05:54)

#### **4.1.2.2 Hutan**

Hutan merupakan ruang yang hampir ada di setiap episodenya. Di hutan ini Natsume banyak berinteraksi dengan para *youkai*, termasuk kabur dari kejaran mereka.



**Gambar 4. 4** Natsume bersembunyi dari *youkai* yang mengejarnya

(*Natsume Yuujinchou season 1*, Episode 1, 00:14:48)

#### 4.1.2.3 Rumah Keluarga Fujiwara

Rumah keluarga Fujiwara merupakan tempat tinggal Natsume saat ini. Di rumah ini Natsume mengembalikan nama *youkai* yang berada dalam *Yuujinchou*.



**Gambar 4. 5** Natsume mengembalikan nama *youkai*

(*Natsume Yuujinchou season 1*, Episode 2, 00:04:34)

#### 4.1.2.4 Sekolah

Sekolah merupakan tempat Natsume belajar dan mendapatkan teman. Di sini Natsume berinteraksi dengan beberapa temannya dan mendapatkan teman baru.



**Gambar 4. 6** Natsume berinteraksi dengan temannya

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 3, 00:02:37)

#### 4.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Sebuah cerita tidak akan terlepas dari unsur waktu. Salah satu fungsi waktu adalah untuk menunjukkan kapan adegan dalam suatu cerita terjadi. Berikut adalah urutan dan durasi waktu yang terdapat dalam anime ini.

##### 4.1.3.1 Urutan Waktu

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yaitu linier dan nonlinier. Pola urutan waktu yang terdapat dalam anime *Natsume Yuujinchou* adalah pola nonlinier. Anime *Natsume Yuujinchou* memiliki kilas balik dan kilas depan yang berpengaruh terhadap hal-hal yang berhubungan dengan konflik batin Natsume. Plot yang dimiliki anime *Natsume Yuujinchou* adalah A-C-B-D-E-F-G-H.

- a. Plot A : Natsume Kabur dari kejaran *youkai*

Monolog 1



夏目 : 小さなころから、時々変なものを見た。それは恐らく妖怪と言われるものだな。  
 もっともっといい気はしなかったが、ここに引っ越して来たら、やたらと絡んでくるヤ  
 ツがいて困っている。そういうときは神社にでも逃げ込んでしまえば。。。 おそ ようかい から  
 (Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:03:18-00:03:34)

Natsume : Sejak kecil, kadang-kadang aku melihat hal aneh. Itu mungkin yang disebut *youkai*. Mereka tidak bersahabat, tapi sejak aku pindah kesini, ada beberapa yang mengajak berkelahi. Kalau itu terjadi, dan aku lari ke kuil...

Cerita diawali dengan adegan Natsume yang kabur dari kejaran *youkai*. Di tengah usaha untuk kabur, Natsume bermonolog seperti monolog 1. Natsume yang baru pindah, sering kali dikejar oleh *youkai*. Natsume memutuskan pergi ke kuil untuk meloloskan diri dan berlindung dari kejaran *youkai*.

b. Plot C: Natsume mengenang masa kecilnya

Dialog 1

叔母 A : あら？貴志君お皿は3枚でいいのよ。  
 夏目 : えっ？でもそこにいるお客さんの分。  
 叔母 B : あの子また今日変なこと言ったのよ。  
 伯父 B : 気を引きたいんだよ、寂しいのさ。  
 叔母 : そうなのかしら？なんだか気味が悪いわ。 き み  
 夏目 : ほらあそこだよ。  
 伯父 C : どこに？  
 叔母 C : 何もいないわよ、貴志君。  
 夏目 : いるよ、よく見てよ。ほら、あそこだよ！  
 あそこだよ、こち見てるじゃない！いるってば！  
 いるんだよ。。。 き み  
 叔母 C : ごめんね、見えないわ。

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:04:26-00:05:12)

Bibi A : Ah, Takashi, kita Cuma butuh 3 piring.  
 Natsume : Eh? Tapi kita butuh buat tamu itu.  
 Bibi B : Anak itu bilang hal aneh lagi.  
 Paman B : Dia ingin diperhatikan, kesepian kan.  
 Bibi B : Benarkah? Dia menakutkan.  
 Natsume : lihat, sebelah sana.  
 Paman C : Dimana?  
 Bibi C : Tidak ada apa-apa disana, Takashi.  
 Natsume : Ada, lihat baik-baik! Disana!  
           Disana, lagi lihat kita! Ada!  
           Benar-benar ada...  
 Bibi C : Maaf, tidak kelihatan.

Natsume mengingat Kembali perlakuan saudara-saudaranya dulu. Akibat ia jujur tentang kemampuannya, Natsume dianggap anak yang aneh, menakutkan, dan anak yang mencari perhatian karena kesepian. Karena kemampuannya juga yang menyebabkan Natsume sering berpindah tempat ke saudara lainnya.

c. Plot B: Natsume Bertemu dengan Nyanko-sensei

Dialog 2

夏目 : これ、まさか。。。  
 マダラ : おお。。。破れた。  
           我を封じし結界<sup>けっかい</sup>が破れたぞ。  
 夏目 : 結界？あっ、やばい！  
           ダ。。。ダメだ。どうしよう。。。  
           (Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:05:23-00:05:40)

Natsume : Ini... Jangan-jangan...  
 Madara : Hoo... Rusak. Pelindung yang menyegelku akhirnya rusak.  
 Natsume : Pelindung? Wah, gawat!  
           Tidak bisa, bagaimana ini?

Natsume yang berlari ke kuil, terjatuh karena tersandung sesuatu. Saat dilihat, Natsume tersandung tali yang merupakan segel dari Madara atau Nyanko-sensei.

Natsume berusaha untuk memperbaikinya, namun tidak berhasil dan menyebabkan Madara bebas.

d. Plot D: Nyanko-sensei berusaha merebut Yuujinchou

Dialog 3

夏目 : 何か？招き猫が言ったの。  
何んだ？これ。。

マダラ : それはま渡せ。それはお前の持つべきものではない。  
友人帳を。。。よこせー！

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:09:54-00:10:13)

Natsume : Inilah yang dibicarakan kucing keberuntungan itu?  
Apa ini?

Madara : Serahkan itu. Itu bukan hal yang harusnya kamu miliki.  
Serahkan... Buku itu!

Natsume memeriksa kotak penyimpanannya dan menemukan sebuah buku.

Natsume memeriksa buku tersebut dan tidak lama Madara muncul untuk mengambil buku yang ada di tangan Natsume.

e. Plot E: Nyanko-sensei menjelaskan pentingnya Yuujinchou

Dialog 4

ニャンコ先生 : 友人帳にはな夏目レイコが負かしたあやかしものたちの名前が書いてある  
のだよ。

夏目 : 名前？

ニャンコ先生 : レイコは出会うあやかしものたちに次々と勝負を挑んだ。生まれながらにして強力な妖力を持つレイコは全戦全勝。そして負けた者には子分となる証として紙に名を書かせた。それをつづりにしたものが友人帳なのだ。

夏目 : 妖怪の名前だったのか

ニャンコ先生 : その契約書<sup>けいやくしょ</sup>を持つ者に名を呼ばれると逆<sup>さか</sup>らうことはできないといわれている。つまり、友人帳<sup>つ</sup>を手に入れると名を連れたあやかしのたちを統<sup>す</sup>べることができてしまうのだ。な。。。危険<sup>きけん</sup>だろう？  
(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:12:00-00:12:49)

Nyanko-sensei : Dalam Buku Persahabatan ada nama-nama ayakashi<sup>4</sup> yang dikalahkan Natsume Reiko.  
Natsume : Nama?  
Nyanko-sensei : Reiko menantang ayakashi yang ditemuinya satu persatu. Sejak dilahirkan dengan kekuatan spiritual, di tak terkalahkan. Dan mereka yang kalah, menuliskan namanya di kertas sebagai bukti ketundukan mereka. Dari nama-nama itu, terbentuklah Buku Persahabatan.  
Natsume : Jadi ini nama-nama youkai?  
Nyanko-sensei : Bisa dibilang mereka tidak bisa menentang yang memegang kontrak dan memanggil Namanya. Dasarnya, jika kamu punya Buku Persahabatan, kamu bisa mengendalikan ayakashi yang Namanya terhubung disitu. Kan? Berbahaya kan?

Nyanko-sensei memberitahu bahwa buku yang ada pada Natsume adalah Buku Persahabatan yang berisi nama-nama dari *youkai* yang dikalahkan oleh nenek Natsume. Nyanko-sensei pun menjelaskan kalau Buku Persahabatan itu sangat berpengaruh bagi *youkai*, sehingga banyak *youkai* yang berusaha untuk mengambil buku tersebut.

f. Plot F: Natsume kabur kembali dari kejaran *youkai*

Dialog 5

妖怪 A : ごめんください。  
夏目 : すいません家の者は今留守<sup>いえ もの るす</sup>でして。。。  
妖怪 A : あっ、やはり。帰ってきたね、レイコ。  
わた  
渡せ、友人帳

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:13:56-00:14:13)

Youkai A : Permisi

---

<sup>4</sup> *Youkai* yang berada di perairan dan lebih lemah.

Natsume : Maaf, pemilik rumah sedang keluar.  
 Youkai A : Ternyata benar. Kamu kembali, Reiko.  
 Serahkan buku itu.

Natsume yang sedang mendengar penjelasan dari Nyanko-sensei, di datangi kembali oleh *youkai* yang sebelumnya mengejar dirinya. *Youkai* tersebut bertujuan untuk mengambil Buku Persahabatan. Natsume berusaha untuk melindungi Buku Persahabatan dan kabur dari *youkai* tersebut.

g. Plot G: Natsume memberikan perjanjian kepada Nyanko-sensei

Dialog 6

夏目 : レイコさんがやり残したことを俺がやりたいんだよ。もし俺が途中で命を落としたら友人帳は譲る。力を貸してくれよ、先生。

マダラ : 夏目、お前が消えるとき本当に友人帳をもらっていいんだな？

夏目 : ああ、いいよ

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:16:39-00:16:58)

Natsume : Aku ingin lakukan apa yang nenek belum terselesaikan. Kalau aku mati, Buku Persahabatan kuserahkan. Pinjamkan kekuatanmu, *sensei*.

Madara : Natsume, saya bisa memiliki Buku Persahabatan saat kau mati?

Natsume : ya, silakan.

Natsume ingin mengembalikan nama-nama di dalam Buku Persahabatan. Ia meminta bantuan Nyanko-sensei untuk meminjam kekuatannya. Natsume berjanji saat ia mati nanti, Buku Persahabatan akan diberikan kepada Nyanko-sensei.

h. Plot H: Natsume mengembalikan nama *youkai*

Dialog 7

マダラ : まずは相手の姿をイメージしつつ開き、念じる。

夏目 : 我を守りし者よその名を示せ。

あつ、これが。。。  
 マダラ : 次に必要なのはレイコの唾液と息、血縁のお前ならやれる。契約書を破ってくわえ両の手を強く打ち合わせ。集中し、フット息を吐く。  
 (Natsume Yuuinchou season 1, Episode 1, 00:17:34-00:18:24)

Madara : Pertama, Kau bayangkan bentuk mereka, buka buku, dan baca mantra.  
 Natsume : Dia yang akan melindungiku, tunjukkan namamu! Inikah?  
 Madara : Yang kamu butuh kan berikutnya adalah ludah dan nafas Reiko. Kau bisa sebagai keturunannya. Robek dan gigit. Satukan kedua tanganmu dan konsentrasi. Lalu, tiup.

Natsume mengembalikan nama *youkai* dengan bantuan penjelasan dari Nyanko-sensei. Di satu sisi, Nyanko-sensei melindungi Natsume dari *youkai* yang berusaha untuk mengganggunya.

#### 4.1.3.2 Durasi Waktu

Durasi waktu anime *Natsume Yuuinchou season 1* untuk setiap episodenya adalah lebih kurang 24 menit. Dalam penelitian ini, episode yang digunakan adalah episode 1 sampai episode 13, sehingga total durasi adalah 5 jam 2 menit.

Durasi cerita dalam anime ini diperkirakan berlangsung tiga bulan yang diawali pada musim panas. Hal ini ditandai dengan terdengarnya suara serangga khas musim panas di setiap episodenya. Salah satunya terdapat pada episode 2 di menit 00: 01: 32-00: 01: 37. Selain itu terlihat juga dalam gambar 4.7 dimana terdapat *kappa*<sup>5</sup> yang

---

<sup>5</sup> Makhluk legendaris, sejenis makhluk air yang dapat ditemukan pada cerita rakyat Jepang.

pingsan karena suhu panas. Pada episode terakhir terlihat daun pada pohon-pohon mulai menguning dan memerah yang menandakan musim gugur telah tiba, seperti terlihat dalam tangkapan layar berikut.



**Gambar 4. 7** Pepohonan mulai berwarna merah

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 13, 00:01:32)

#### **4.1.4 Elemen Pokok Naratif**

Pada sub bab ini membahas elemen pokok naratif yang berupa pelaku cerita dan permasalahan dan konflik yang terdapat dalam anime *Natsume Yuujinchou*.

##### **4.1.4.1 Pelaku Cerita**

Pelaku cerita dalam penelitian ini akan dibatasi pada karakter utama. Karakter utama berperan aktif menjalankan alur naratif dari awal hingga akhir cerita, sedangkan karakter pendukung dalam anime ini tidak berperan aktif dalam keseluruhan cerita. Tokoh yang menjadi karakter utama anime *Natsume Yuujinchou* adalah Natsume Takashi dan Nyanko-sensei atau Madara.

- a. Natsume Takashi

Natsume Takashi atau kita panggil Natsume adalah tokoh utama pertama dalam anime *Natsume Yuujinchou*. Natsume merupakan anak indigo yang berpindah tempat tinggal karena dianggap aneh oleh saudaranya karena kemampuan Natsume dalam melihat *youkai*. Natsume mewarisi buku berjudul *Yuujinchou* yang berisi nama-nama *youkai* yang ditaklukkan oleh neneknya dan Natsume berusaha untuk mengembalikan nama-nama tersebut kepada pemiliknya. Dalam anime ini, Natsume digambarkan memiliki beberapa sifat yang menonjol, di antaranya peduli, dan keras kepala.

Sifat peduli yang dimiliki Natsume terlihat saat ia menolong *kappa* yang pingsan karena hawa panas dengan menuangkan air ke kepala *kappa* tersebut.



**Gambar 4. 8** Natsume membantu *kappa* yang pingsan

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 4, 00:02:15)

Sifat peduli Natsume yang lain terlihat saat ia menolong *youkai* yang ingin bertemu dengan penolongnya dahulu. Natsume berusaha untuk mendapatkan sebuah yukata yang bisa merubah *youkai* yang memakainya menjadi manusia dalam semalam.



Natsume menyamar menjadi *youkai* untuk mendapatkan yukata tersebut dengan risiko jika Natsume ketahuan kalau ia manusia, Natsume akan dimakan oleh *youkai* lain.

#### Dialog 8

夏目 : 今、何て言った？  
妖怪 B : フィーバー、フィーバー！  
夏目 : いや、人間の姿になれる浴衣<sup>ゆかた</sup>って  
妖怪 B : おや？興味<sup>きょうみ</sup>がありますか？行ってみますか、夏目どの？  
(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 6, 00:14:37-00:14:50)

Natsume : Kau bilang apa barusan?  
Youkai B : Demam... demam...  
Natsume : Bukan, yukata yang akan membuatmu jadi manusia.  
Youkai B : Oh? Kau tertarik? Kau ingin pergi, Natsume-dono?

#### Dialog 9

マダラ : どこへ行ったの、夏目？  
夏目 : ニャンコ先生。。。二葉<sup>ふたば</sup>祭り  
マダラ : なんだと？あんな祭りに行ったらお前など食<sup>し</sup>われてしま<sup>う</sup>ぞ、夏目。  
夏目 : えっ？  
(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 6, 00:15:01-00:15:15)

Madara : Kau mau ke mana, Natsume?  
Natsume : Nyanko-sensei. Ke Festival Futaba.  
Madara : Apa? Kau akan dimakan kalau kau pergi ke sana!  
Natsume : Eh?

#### Dialog 10

夏目 : 浴衣の話はうそじゃないんだろう？先生、連<sup>つれ</sup>れていって<sup>く</sup>れないか？  
マダラ : なんだと？夏目、お前また面倒なことを？  
妖怪 B : あんな者のために。。。夏目どの、あなたには何の利ものないというのになぜ？

夏目 : なぜ? 情が移ったからさ。友人のために動いて何が悪い!  
(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 6, 00:15:36-00:15:57)

Natsume : Cerita tentang yukata itu bukan bohongan, kan? Bisakah kau membawaku, *sensei*?

Madara : Apa? Natsume, kau akan lakukan hal yang merepotkan lagi?

Youkai B : Demi dia? Natsume-dono, ini tidak akan menguntungkanmu, jadi kenapa?

Natsume : Kenapa? Karena aku akan membantunya! Apa yang salah dengan membantu teman?

Natsume Juga memiliki sifat keras kepala. Sifat keras kepala ini terlihat pada adegan saat Natsume membantu *youkai* bernama Santo. Saat itu hari sudah petang saat Natsume ingin membantu Santo. Nyanko-sensei membujuknya untuk tidak usah menolong Santo karena hari akan semakin larut saat menolongnya. Namun, Natsume tetap bersikeras menolong Santo. Hal ini dapat dilihat dalam dialog berikut.

#### Dialog 11

夏目 : レイコさんのやり残したことをやり遂げたいんだ。でも  
今日はもう日が暮れる。あした学校が終わったら来るよ。

さんと : あした?

夏目 : 分かった。やっぱり今から行こう。

さんと : わあ!

ニャンコ先生 : バカ者! 安<sup>やす</sup>請<sup>しょう</sup>け<sup>あ</sup>いし<sup>あ</sup>お<sup>た</sup>って。霧<sup>き</sup>が沼<sup>ぬま</sup>の<sup>あ</sup>た<sup>た</sup>り<sup>り</sup>はバス  
など通<sup>かよ</sup>っておらんぞ。歩いたらどれほどかかると思  
ってるんだ。確実に日が暮れてしまうぞ。

逝<sup>い</sup>ってもムダ<sup>むだ</sup>のようだな。

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 5, 00:10:34-00:11:20)

Natsume : Aku ingin lakukan apa yang Reiko-san tinggalkan. Tapi hari ini matahari sudah terbenam. Aku akan datang sepulang sekolah besok.

Santo : Besok?

|               |                                                                                                                                                                                     |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Natsume       | : Baiklah. Kita berangkat sekarang.                                                                                                                                                 |
| Santo         | : Yeay!                                                                                                                                                                             |
| Nyanko-sensei | : Bodoh! Membuat janji tanpa dipikir dulu. Tidak ada bus ke Kiriganuma, kan. Kau pikir berapa lama kita jalan kaki ke sana? Hari pasti semakin gelap. Tidak ada gunanya membujukmu. |

b. *Nyanko-sensei* atau Madara

Madara atau Natsume panggil sebagai *Nyanko-sensei* merupakan tokoh utama kedua dalam anime *Natsume Yuujinchou*. *Nyanko-sensei* merupakan *ayakashi* yang membantu dan melindungi Natsume dengan sebuah perjanjian. Dalam anime ini, Madara digambarkan memiliki beberapa sifat yang menonjol, di antaranya adalah pamrih, sombong, dan rakus. Sifat-sifat tersebut dapat dilihat melalui penjelasan berikut.

Sifat pamrih Madara dapat dilihat ketika Natsume ditangkap oleh *youkai* yang ingin mengambil *Yuujinchou* dari dirinya dan berusaha untuk membunuhnya. Tidak lama Madara datang dan menolong Natsume. Natsume berterima kasih, namun Madara menginginkan *manjuu*<sup>6</sup> sebagai ucapan terima kasih.

Dialog 12

|     |                                |
|-----|--------------------------------|
| マダラ | : うせろ！身の程 <sup>み ほど</sup> 知らずが |
| 夏目  | : ありがとう、先生                     |
| マダラ | : 礼は七辻屋でいいぞ                    |

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 2, 00:03:55-00:04:11)

|         |                                                            |
|---------|------------------------------------------------------------|
| Madara  | : Menyerahlah, kau bukan lawanku.                          |
| Natsume | : Terima kasih, <i>sensei</i> .                            |
| Madara  | : Kau bisa berterima kasih dengan <i>Manjuu</i> Nanatsuji. |

---

<sup>6</sup> Makanan manis tradisional Jepang.

Sifat selanjutnya adalah sombong. Madara selalu menganggap makhluk-makhluk di sekitarnya merupakan makhluk yang lemah. Hal ini di tunjukkan pada saat Natsume pingsan karena serangan panas. Saat Natsume telah pulih, Madara berkata bahwa dirinya lemah.

#### Dialog 13

夏目 : 夢？

マダラ : 目を回したって？ 夏目 <sup>なんじゃく</sup>軟弱なヤツめ

夏目 : うるさいぞニャンコ先生

(Natsume Yuuujinchou season 1, Episode 06, 00:03:15- 00:03:23)

Natsume : Mimpi?

Madara : Kau pusing, Natsume? Dasar lemah.

Natsume : Berisik, Nyanko-sensei.

Sifat sombong lainnya terlihat saat Yuuujinchou ingin diambil oleh youkai dari Natsume. Madara datang dan berkata kalau Yuuujinchou tidak cocok untuk youkai rendahan seperti dirinya. Madara beranggapan kalau ia yang pantas untuk mendapatkan Yuuujinchou

#### Dialog 14

妖怪 : 友人帳をよこせ！よこさねばお前食<sup>く</sup>ってやる！

マダラ : 辞める

夏目 : ニャンコ先生

妖怪 : ジャマをするな！

マダラ : あれはお前のような低級のあやかしものが扱える代物ではない。

妖怪 : 黙れ。

(Natsume Yuuujinchou season 1, Episode 2, 00:03:21-00:03:36)

|         |                                                                           |
|---------|---------------------------------------------------------------------------|
| Youkai  | : Serahkan buku persahabatan! Jika tidak, kumangsa kau!                   |
| Madara  | : Hentikan!                                                               |
| Natsume | : Nyanko-sensei...                                                        |
| Youkai  | : Jangan menghalangiku!                                                   |
| Madara  | : Itu bukan sesuatu yang bisa digunakan oleh ayakashi rendahan sepertimu. |
| Youkai  | : Berisik!                                                                |

Madara juga memiliki sifat rakus. Hal ini terlihat saat Touko (kerabat yang mengurus Natsume saat ini) memberitahu Natsume kalau udang yang berada di kulkas telah hilang. Natsume mengetahui kalau itu perbuatan Madara dan memastikannya. Madara tidak mengaku dan ingin pergi dari kamar, namun saat melangkah ia tidak sengaja menginjak CD yang Natsume pinjam dari temannya. Natsume yang kesal pun memukul kepala Madara. Saat dipukul, secara tidak sengaja Madara mengeluarkan udang dari mulutnya. Natsume yang kesal pun mengusir Madara.



**Gambar 4. 9** Ekor udang terlihat keluar dari mulut Madara

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 11, 00:04:47)

Sifat rakus Madara juga dibuktikan dalam dialog di bawah ini

Dialog 15

妖怪                    <sup>われ やつはら おおぐい しゅらん おんち</sup>  
                              : 我々は八原の平和のため、あの大食いで酒乱で音痴の  
                              <sup>かれい しゅう</sup>  
                              加齢臭の豚猫をボイコットするぞ。

マダラ                : ベラボ！

妖怪                : ま。。。マダラ様！

マダラ                : どうせそうだろうよ。<sup>たいしょく しゅらん おんち かれい しゅう</sup>  
                              大食いで、酒乱で、音痴で、加齢臭  
                              だ！<sup>れいぞう こ</sup> 冷蔵庫のエビ 1 3 <sup>びき しよく</sup>匹は食うし CD は<sup>わる</sup>割るし！<sup>せいばい</sup> 成敗！

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 11, 00:06:29-00:07:08)

Youkai                : Demi kedamaian Yatsuhara, kita buat kucing rakus, sumbang, tua,  
                              gemuk itu bayar dua kali lipat!

Madara                : Bravo!

Youkai                : Tu-Tuan Madara!

Madara                : Itu benar. Aku rakus, pemabuk, sumbang, dan tua! Aku makan 13  
                              udang dari lemari es, dan aku mematahkan CD! Rasakan!

#### 4.1.4.2 Permasalahan dan Konflik

Anime *Natsume Yuujinchou* memiliki beberapa permasalahan dan konflik.

Berikut adalah penjelasan dari permasalahan dan konflik tersebut.

a. Natsume dibohongi oleh *youkai* yang menyamar

Saat Natsume kecil, ia dihipnotis oleh perempuan dan berkata kalau dirinya memiliki kemampuan melihat *youkai*. Natsume yang mendengarnya sedikit merasa senang karena bukan hanya dirinya saja yang memiliki kemampuan itu. Namun saat sedang berbincang dengan perempuan itu, tetangga Natsume melihat kalau dirinya sedang berbicara sendirian. Natsume lalu menyadari kalau perempuan yang bersamanya adalah seorang *youkai* yang berwujud seperti manusia. Permasalahan ini menyebabkan timbulnya konflik dalam diri Natsume, yaitu sulit terbuka kepada orang lain.

## Dialog 16

夏目 : どうしてあんなものが見えるんだ？僕は変なのかな？

少女 : どうしたの？具合でも悪いの？

あら、あなたこの<sup>へん</sup>辺に住んでる子ね？いつも一人でいるで  
しょう。よくみかけるもの。ねえ、君...

夏目 : ハッ...

少女 : ひょっとして...君にも見えるの？変なものが。

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 3, 00:01:15-00:02:23)

Natsume : Kenapa aku bisa lihat itu? Apa aku aneh?

Perempuan : Ada apa? Kau sakit?

Oh, Kau tinggal di dekat sini kan? Kau selalu sendirian, ya? Aku sering melihatmu. Hey, kau...

Natsume : Ha...

Perempuan : Jangan-jangan... kau bisa melihatnya juga? Hal aneh itu.

## Dialog 17

少女 : あら、また来たの？

夏目 : お姉さん“君も見えるの”って言ってたよね。お姉さんも見えるの？僕は変なのかな？

少女 : さあ、分からないわね。

夏目 : そうだね。

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 3, 00:09:07- 00:09:34)

Perempuan : Oh, kau datang lagi?

Natsume : Kakak juga bisa melihat mereka? Kakak lihat, kan? Apa aku aneh?

Perempuan : Mungkin. Aku tidak yakin

Natsume : Kau benar.

## Dialog 18

少女 : 何があったの？

夏目 : 僕は家族<sup>かぞく</sup>じゃないんだって、当たり前だけど...

少女 : 寂<sup>さび</sup>しいの、夏目？

夏目 : お姉さんは？

少女 : 夏目が来てくれるから寂しくないわ。

夏目 : そうだね、僕一人じゃないんだ。お姉さんも見えるんでしょ？ 僕はおかしくないよね？ 一人じゃないよね？

隣の人 : あら、お隣の<sup>たかし くん</sup>貴志君じゃない。どうしたの？ この所に一人で。

夏目 : えっ？（泣きます）  
(Natsume Yuuujinchou season 1, Episode 3, 00:13:14 - 00:13:54)

Perempuan : Ada apa?

Natsume : Mereka bilang aku bukan keluarganya. Itu benar, tapi...

Perempuan : Kau kesepian, Natsume?

Natsume : Kalau kakak?

Perempuan : Aku tidak kesepian sejak kau datang.

Natsume : Ya, Aku tidak sendirian. Kakak juga bisa lihat itu, kan? Aku bukan orang aneh, kan? Aku tidak sendirian, kan?

Tetangga : oh, Takashi-kun dari tetangga sebelah, kan? Apa yang sedang kau lakukan sendirian disini?

Natsume : eh? (menangis)

b. *Youkai* yang ingin merebut *Yuuujinchou*

Sejak Natsume pindah ke desa tempat neneknya dulu tinggal, ia sering dikejar *youkai* jahat yang mengira dirinya nenek Natsume, yaitu Natsume Reiko, dan ingin merebut *Yuuujinchou*. Salah satunya adalah saat Natsume sedang bercengkerama dengan temannya, *youkai* jahat menghampirinya untuk merebut *Yuuujinchou* dan membuat Natsume harus meninggalkan mereka. Natsume yang tiba-tiba saja berlari membuat ia dianggap aneh oleh temannya.





**Gambar 4. 10** *Youkai* muncul saat Natsume bersama temannya

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 2, 00:02:34)

#### Dialog 19

|    |                              |
|----|------------------------------|
| 夏目 | : おい<br>追いかけてこないか...         |
| 妖怪 | : 夏目さま。夏目レイコ様ですね？            |
| 夏目 | : 違う、レイコは祖母だ。彼女はもう亡くなっていて... |
| 妖怪 | : 友人帳をよこせ！よこさねばお前を食ってやる！     |

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 2, 00: 03:08-00:)

|         |                                                          |
|---------|----------------------------------------------------------|
| Natsume | : Dia tidak mengejar?                                    |
| Youkai  | : Natsume-sama. Natsume Reiko-sama, kan?                 |
| Natsume | : Bukan, Reiko itu nenekku. Beliau sudah meninggal...    |
| Youkai  | : Serahkan <i>Yuujinchou</i> ! Jika tidak, kumangsa kau! |

### 4.1.5 Setting

*Setting* yang akan dibahas pada penelitian ini hanya dibatasi pada 3 aspek, yaitu penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu, serta pembangun mood.

#### 4.1.5.1 Penunjuk Ruang dan Wilayah

Pembahasan dalam subbab ini berfokus pada pembahasan pada ruang-ruang yang berpengaruh terhadap konflik batin Natsume Takashi, yaitu rumah keluarga Fujiwara, lorong sekolah, hutan.

a. Rumah keluarga Fujiwara

Rumah keluarga Fujiwara adalah tempat tinggal Natsume saat ini. Natsume saat ini diasuh oleh saudara jauh, yaitu Fujiwara. *Setting* rumah keluarga Fujiwara muncul beberapa kali dalam anime ini. *Setting* ini pertama kali muncul saat Natsume pulang dalam keadaan kotor dan pucat karena kabur dari kejaran *youkai*. Touko (saudara jauh Natsume) yang berada di halaman rumah Fujiwara melihat Natsume pulang dalam tersebut terlihat khawatir dan menanyakan keadaan Natsume. Natsume berbohong kepada Touko kalau dirinya terjatuh karena ia tidak bisa mengatakan alasan sebenarnya ia pulang dalam keadaan kotor dan pucat.



**Gambar 4. 11** Touko terlihat khawatir terhadap Natsume

(*Natsume Yuuinchou season 1, Episode 1, 00:08:11*)

b. Lorong sekolah

Lorong sekolah merupakan tempat Natsume bertemu dengan teman yang memiliki kemampuan sepertiinya. Natsume melihat dari lorong sekolah ke arah lapangan yang terdapat dua *youkai* yang sedang berusaha membujuknya untuk menolong mereka. Ketika Natsume mengalihkan pandangannya, ia melihat seseorang yang sedang menatap ke arah yang sama seperti yang Natsume lihat tadi. Tidak lama orang tersebut menatap Natsume sambil tersenyum dan tidak lama pergi meninggalkan Natsume tanpa kata. Natsume merasakan perasaan janggal saat bertatapan dengan orang itu. Natsume mencari tahu identitas orang itu kepada temannya dan diketahui kalau orang itu bernama Tanuma.

Setelah Natsume membantu dua *youkai* tersebut. *Youkai* tersebut berterima kasih kepada Natsume dari lapangan sekolah. Natsume yang sedang berada di lorong melihat Tanuma yang menatap ke lapangan sekolah dimana dua *youkai* tersebut berada. Natsume menanyakan ke Tanuma apakah dirinya bisa melihat mereka. Tanuma berkata hanya melihat dua bayangan aneh dan menceritakan kalau dirinya mencari Natsume karena ia mendengar rumor Natsume bisa melihat hal-hal aneh seperti dirinya. Tanuma merasa kalau rumor tersebut salah, namun Natsume berkata jujur kalau ia bisa melihat hal aneh dan berkata kalau itu rahasia antara mereka berdua saja.



**Gambar 4. 12** Natsume menghampiri Tanuma

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 3, 00:21:05)

#### c. Hutan

Hutan menjadi tempat Natsume berinteraksi dengan *youkai*, baik yang jahat ataupun yang baik. *Setting* hutan pertama kali muncul ketika Natsume kabur dari kejaran *youkai* yang ingin merebut buku *Yuujinchou* yang ditunjukkan melalui gambar 4.4 sub bab hubungan naratif dengan ruang pada halaman 24. selain itu *setting* ini juga muncul saat Natsume yang dalam perjalanan pulang ke rumah terkena kutukan dari *youkai* yang tersegel lama di pohon. Sesampainya Natsume di rumah, Madara melihat Natsume terkena kutukan dan menyentuh tanda kutukan tersebut. Kutukan tersebut membuat kekuatan Madara menjadi tidak stabil yang membuat Madara tidak bisa melindungi Natsume untuk sementara waktu. Madara pun menyarankan untuk memanggil pengawal pengganti dengan cara ritual pemanggilan melalui *Yuujinchou*. Ritual pemanggilan berhasil dan muncul salah satu *youkai* kuat yang dipinjam kekuatannya untuk membantu Natsume menghilangkan kutukan tersebut.



**Gambar 4. 13** Natsume memanggil youkai

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 12, 00:06:19)

#### **4.1.5.2 Penunjuk Waktu**

Penunjuk waktu yang digunakan dalam anime ini terbagi menjadi dua, yaitu masa kanak-kanak Natsume dan masa remaja Natsume.

Masa kanak-kanak Natsume ditunjukkan pada adegan Natsume yang mengatakan kalau dia melihat *youkai* ke pada saudara yang merawatnya saat itu. Saudaranya tidak percaya dan menganggap Natsume berbohong untuk mendapatkan perhatian lingkungan sekitarnya. Sehingga Natsume menjadi tertutup dengan lingkungan sekitarnya.



**Gambar 4. 14** Natsume menunjuk youkai yang dilihatnya

(*Natsume Yuuujinchou* season 1, Episode 1, 00:04:59)

Selanjutnya masa remaja Natsume menjadi *setting* waktu utama dalam anime ini. Adegan pertama diperlihatkan Natsume kabur dari kejaran *youkai* dan tidak sengaja berpapasan dengan teman sekolahnya. Ia menanyakan arah kuil terdekat kepada temannya dan setelah diberitahu, ia langsung berlari ke arah kuil. Di kuil tersebut ia tidak sengaja melepas segel dan membuat Madara bebas. Madara yang telah bebas berusaha untuk merebut *Yuuujinchou* namun tidak berhasil. Natsume yang berhasil menggagalkan Madara pun menanyakan seberapa bahayanya *Yuuujinchou* dan Madara menjelaskan seperti yang terdapat pada plot E pada halaman 29 sub bab urutan waktu.



**Gambar 4. 15** Madara menjelaskan tentang Yuuujinchou

(*Natsume Yuuujinchou* season 1, Episode 1, 00:12:38)

#### 4.1.5.3 Pembangun Mood

Terdapat empat *setting* pembangun mood dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

##### a. Suasana Menyedihkan

Suasana menyedihkan dalam anime *Natsume Yuujinchou* terdapat pada adegan saat Natsume mengingat masa lalunya.

#### Dialog 20

叔母 A : あら？貴志君お皿は3枚でいいのよ。  
夏目 : えっ？でもそこにいるお客さんの分。  
叔母 B : あの子また今日変なこと言ったのよ。  
伯父 B : 気を引きたいんだよ、寂しいのさ。  
叔母 : そうなのかしら？なんだか<sup>きみ</sup>気味が悪いわ。  
夏目 : ほらあそこだよ。  
伯父 C : どこに？  
叔母 C : 何もいないわよ、貴志君。  
夏目 : いるよ、よく見てよ。ほら、あそこだよ！  
あそこだよ、こち見てるじゃない！いるってば！  
いるんだよ。。。  
叔母 C : ごめんね、見えないわ。

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 1, 00:04:26-00:05:12)

Bibi A : Ah, Takashi, kita Cuma butuh 3 piring.  
Natsume : Eh? Tapi kita butuh buat tamu itu.  
Bibi B : Anak itu bilang hal aneh lagi.  
Paman B : Dia ingin diperhatikan, kesepian kan.  
Bibi B : Benarkah? Dia menakutkan.  
Natsume : lihat, sebelah sana.  
Paman C : Dimana?  
Bibi C : Tidak ada apa-apa disana, Takashi.  
Natsume : Ada, lihat baik-baik! Disana!  
Disana, lagi lihat kita! Ada!  
Benar-benar ada...  
Bibi C : Maaf, tidak kelihatan.

Dialog di atas menunjukkan kilas balik saat saudara yang mengasuhnya tidak ada yang percaya dengan perkataannya. Natsume berusaha meyakinkan saudaranya jika ada seseorang yang dia lihat, namun saudaranya menganggap dia sedang mencari

perhatian karena kesepian. Mendengar ucapan tersebut Natsume merasa sedih ditunjukkan dari raut wajahnya yang menjadi murung.



**Gambar 4. 16** Natsume merasa sedih mendengar perkataan saudaranya

*(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:04.46)*

b. Suasana Menegangkan

Salah satu suasana ini muncul adalah ketika Natsume yang terkena tanda kutukan oleh *youkai* jahat. Tanda itu memakan kekuatan hidup orang yang terkena kutukan dan akan menariknya ke *youkai* yang memberi tanda untuk dimakan. Natsume berusaha untuk melepaskan tanda kutukan ini dengan bantuan Hinoe (*youkai* kenalan Reiko). saat sedang beristirahat, Natsume dihindari oleh bayangan *youkai* jahat tersebut dan ingin memakannya. Natsume berhasil menghindari, namun bayangan itu mengejar Natsume sehingga suasana tersebut menjadi menegangkan.





**Gambar 4. 17** Natsume dikejar oleh *youkai* yang ingin memakannya

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 12, 00:18:19)

c. Suasana Panik

Suasana ini muncul ketika Natsume tidak sengaja merusak tali pelindung yang berada di kuil.

Dialog 21

夏目 : これ...まさか...

妖怪 : おお...破れた。我を封じし結界が破れたぞ。

夏目 : 結界? あっやバイ!  
だ...ダメだ。どうしよう...

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 1, 00:05:21-00:05:42)

Natsume : Ini... jangan-jangan...

*Youkai* : Ah... rusak. Segel yang menyegel ku akhirnya rusak.

Natsume : Segel? Gawat!

Ti...tidak bisa. Bagaimana ini?



**Gambar 4. 18** Natsume berusaha untuk memperbaiki segel yang rusak

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 1, 00:05:37)



**Gambar 4. 19** Natsume dalam keadaan panik

Dari dialog di atas menunjukkan bahwa Natsume panik karena telah merusak segel dan tidak bisa memperbaiki segel tersebut sehingga membuat *youkai* yang tersegel di kuil kecil itu bebas. Suasana panik ditandai dengan raut wajah Natsume yang menegang dan suara yang terbata-bata.

#### d. Suasana Mengharukan

Suasana ini muncul saat salah satu *youkai* yang ditolong Natsume, yaitu Dewa Embun, menghilang karena orang terakhir yang berdoa kepadanya telah tiada. Natsume berusaha untuk mencegahnya dengan mengatakan akan berdoa ke Dewa Embun,

namun Dewan Embun mengatakan tidak bisa dikarenakan ia sudah menganggap Natsume sebagai sahabat.

## Dialog 22

夏目 <sup>つゆ かみ もも</sup> : 露神！桃持ってきてやったぞ。露神？  
露神 : ここだ、夏目どの。  
夏目 : あれ？また小さくなったな。  
露神 : まあな。  
夏目 : 光だしたぞ？どうしたんだ？  
露神 : ああ...ハナさんが<sup>いって</sup>逝ってしまったんだ。  
夏目 : えっ？  
露神 : ハナさんは<sup>ながい</sup>長いこと<sup>わずらって</sup>患っていてな。<sup>さいきん</sup>最近はこちらへ来るのも  
やっとなったんだ。ハナさんは私を<sup>しんこう</sup>信仰してくれた<sup>さいご</sup>最後の <sup>にんげん</sup>人間。彼  
女が<sup>きえ</sup>逝けば私も消えるのさ。  
夏目 : 僕が...僕が信仰するよ！毎日はムリでも拝みに来るよ。  
露神 : ダメだよ。夏目どの、君は私の友人だ。これでいいんだ。  
ハナさんと<sup>いっしょ</sup>一緒に逝ける。

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 2, 00:19:19-00:20:18)

Natsume : Dewa Embun! Aku bawa buah persik. Dewa Embun?  
Dewa Embun : Disini, Natsume-dono.  
Natsume : Eh? Kau mengecil lagi.  
Dewa Embun : Yah...  
Natsume : Kau bersinar? Ada apa?  
Dewa Embun : Yah, Hana-san telah meninggal.  
Natsume : Eh?  
Dewa Embun : Hana-san sudah lama sakit. Dia membawa apa pun saat kemari. Dia orang terakhir yang berdoa kepadaku. Jadi, saat dia meninggal, aku lenyap.  
Natsume : Aku... aku akan berdoa untukmu! Walaupun tidak setiap hari, aku pasti datang!  
Dewa Embun : Tidak bisa. Kau adalah sahabatku, Natsume-donno. Jadi tidak apa-apa. Aku bisa pergi dengan Hana-san.



**Gambar 4. 20** Dewa Embun yang perlahan mulai menghilang  
(*Natsume Yuujinchou season 1*, Episode 2, 00:20:18)

## **4.2 Konflik Batin Tokoh Natsume Takashi**

Sub bab ini akan membahas konflik batin yang dialami oleh tokoh Natsume Takashi dalam anime *Natsume Yuujinchou season 1* yang didasari pada teori konflik batin milik Kurt Lewin.

### **4.2.1 Konflik Mendekat-Mendekat**

Konflik mendekat-mendekat atau *approach-approach conflict* adalah suatu keadaan dimana individu dihadapkan dua pilihan atau lebih yang sama-sama memiliki nilai positif atau menguntungkan. Konflik mendekat-mendekat yang dialami Natsume dalam anime *Natsume Yuujinchou* adalah sebagai berikut.

#### **4.2.1.1 Natsume menolong Santo.**

Natsume menemukan Tiket kereta tua saat sedang melihat-lihat barang peninggalan Reiko. Ia memutuskan untuk pergi ke tempat dimana tiket itu tertulis,



逝ってもムダのようだな。

(*Natsume Yuuujinchou season 1*, Episode 5, 00:10:12-00:10:57)

Natsume : Tapi, dia tidak menepati janjinya. Aku yakin ada alasan kenapa dia tidak datang.  
Nyanko-sensei : Kau mau pergi?  
Natsume : Ya.  
Nyanko-sensei : Dia tidak mungkin menunggu lagi.  
Natsume : Kita tidak tahu kalau tidak pergi. Aku akan pergi. Aku ingin lakukan apa yang Reiko-san tinggalkan. Tapi hari ini matahari sudah terbenam. Aku akan datang sepulang sekolah besok.  
Santo : Besok?  
Natsume : Baiklah. Kita berangkat sekarang.  
Santo : Yeay!

Konflik yang dialami Natsume ketika menolong Santo termasuk ke dalam konflik mendekat-mendekat karena terdapat dua pilihan yang sama-sama bersifat positif. Pilihan pertama adalah menolong Santo esok hari saat pulang sekolah karena hari sudah petang.. Pilihan kedua adalah tidak ingin membuat Santo kecewa dan menunggu lama. Natsume memutuskan untuk menolong Santo hari itu juga walau hari akan semakin gelap.

#### 4.2.2 Konflik Mendekat-Menjauh (Approach-Avoidance Conflict)

Konflik mendekat-menjauh atau *approach-avoidance conflict* adalah suatu keadaan dimana objek yang menjadi tujuan memiliki nilai positif sekaligus nilai negatif. Konflik mendekat-menjauh yang dialami oleh Natsume dalam anime *Natsume Yuuujinchou season 1* ini adalah sebagai berikut.

##### 4.2.2.1 Natsume membantu *Youkai* untuk mendapatkan yukata.

Konflik ini terjadi saat Natsume membantu *youkai* bernama Tsubame yang ingin bertemu dengan manusia yang telah menolongnya dahulu. Natsume menolong dengan mendapatkan yukata yang bisa membuat *youkai* menjadi manusia dalam

semalam. Yukata tersebut menjadi hadiah utama dalam festival Futaba yang diadakan oleh para *youkai*. Hal ini dapat dilihat dalam dialog berikut.

#### Dialog 24

妖怪 B : 今宵は二葉祭りがありますので、酒を持ってまいりました。  
夏目 : 二葉の祭り？  
妖怪 B : はい、二葉村は闇の境界があやふやな所、かつてあやかし  
ものが集まり 4 年に 1 度祭りをしておりました。で湖が  
干上がっているうちに。久しぶりにやっておくかということになり  
まして。  
夏目 : へえ。  
妖怪 B : 飲んだり、踊ったり、賭けをしたり。競争をして優勝者  
にはひと晩だけー。人間の姿になれる浴衣が贈られたり文  
字どおり、お祭り騒ぎでフィーバーフィーバーなのですよ。  
夏目 : 今、何て言った？  
妖怪 B : フィーバーフィーバー！  
夏目 : いや、人間の姿になれるって  
妖怪 B : おや？ がありますか？ 行ってみますか、夏目どの？  
(*Natsume Yuujinchou season 1, Episode 6, 00:14:59-00:14:50*)  
Youkai B : Malam ini ada Festival Futaba, jadi aku bawa sake.  
Natsume : Festival Futaba?  
Youkai B : Ya, Desa Futaba ada di perbatasan kabut kegelapan, dan dulu  
*Ayakashi* berkumpul di sana dan mengadakan festival setiap empat  
tahun sekali. Selama danau kering, kupikir akan menghadirinya  
setelah sekian lama.  
Natsume : Oh...  
Youkai B : Kita minum, menari, berjudi, dan balapan. Yang menang  
mendapatkan yukata yang akan membuat mereka terlihat seperti  
manusia dalam semalam. Artinya, aku sedang demam festival!  
Natsume : Kau bilang apa barusan?  
Youkai B : Demam... demam...  
Natsume : Bukan, yukata yang akan membuatmu jadi manusia.  
Youkai B : Oh? Kau tertarik? Kau ingin pergi, Natsume-dono?

Natsume ditunjukkan jalan oleh *youkai* yang ternyata ingin memakan dirinya saat sampai di Desa Futaba. Madara yang mengetahui niat sebenarnya dari *youkai* itu

pun menghadang mereka. Madara dan *youkai* tersebut beradu argumen serta menganggap keinginan Natsume membantu Tsubame tidak ada gunanya. Namun, Natsume tetap bersikeras untuk membantu Tsubame. Seperti yang terdapat dalam dialog berikut.

#### Dialog 25

マダラ : どこへ行ったの、夏目？

夏目 : ニャンコ先生。。。祭り

マダラ : なんだと？あんな祭りに行ったらお前などわれてしまうぞ、

夏目。

夏目 : えっ？

(*Natsume Yuuujinchou season 1, Episode 6, 00:15:01-00:15:15*)

Madara : Kau mau ke mana, Natsume?

Natsume : Nyanko-sensei. Ke Festival Futaba.

Madara : Apa? Kau akan dimakan kalau kau pergi ke sana!

Natsume : Eh?



**Gambar 4. 21** Madara menghadang Natsume

(*Natsume Yuuujinchou season 1, Episode 06, 00:15:12*)

#### Dialog 26

夏目 : 浴衣の話はうそじゃないんだろう？先生、ていってくれな  
いか？

マダラ : なんだと？夏目、お前また面倒なことを？



妖怪 B : あんな者のために。。。夏目どの、あなたには何の利もの  
ないというのになぜ？

夏目 : なぜ？情が移ったからさ。友人のために動いて何が悪い！  
(*Natsume Yuujinchou season 1, Episode 6, 00:15:36-00:15:57*)

Natsume : Cerita tentang yukata itu bukan bohongan, kan? Bisakah kau  
membawaku, sensei?

Madara : Apa? Natsume, kau akan lakukan hal yang merepotkan lagi?

Youkai B : Demi dia? Natsume-dono, ini tidak akan menguntungkanmu, jadi  
kenapa?

Natsume : Kenapa? Karena aku akan membantunya! Apa yang salah dengan  
membantu teman?

Natsume dihadapkan dengan keadaan yang memiliki nilai positif sekaligus nilai negatif. Nilai positifnya adalah dengan membantu Tsubame, ia mendapat teman *youkai* dan merasa tenang setelah membantunya. Sisi negatifnya adalah untuk mendapatkan yukata tersebut, Natsume sempat ingin dimakan oleh *youkai* yang menunjukkan arah ke Desa Futaba seperti yang tertera pada dialog 25. Selain itu juga menurut Madara dan *youkai* tersebut menolong Tsubame itu hal yang merepotkan dan tidak ada untungnya untuk Natsume seperti yang tertera pada dialog 26 baris ke-4 dan ke-5. Maka dari itu, penulis menyimpulkan pada adegan Natsume menolong Tsubame terjadi konflik batin mendekat-menjauh karena Natsume dihadapkan pada keadaan yang memiliki nilai positif sekaligus nilai negatif.

#### 4.2.2.2 Natsume membuat khawatir Touko

Natsume dikejar *youkai* saat perjalanan pulang ke rumah. Saat sampai rumah, Natsume berpapasan dengan Touko yang sedang menjemur pakaian. Touko khawatir saat melihat keadaan Natsume dan menanyakan apa yang terjadi pada dirinya. Natsume berbohong dengan mengatakan ia terjatuh. Mendengar perkataan Natsume membuat

Touko semakin khawatir. Natsume mengatakan dirinya baik-baik saja agar kekhawatiran Touko mereda.

#### Dialog 27

塔子 : あら、おかえり 貴志君。  
夏目 : 塔子さん、ただいま。  
塔子 : どうしたの？ 顔が青いわよ。  
夏目 : えっ？  
塔子 : どこか悪いの？  
夏目 : あっ、いいえ。大丈夫です。  
塔子 : まあ... 制服 ドロドロじゃないの。何があったの？  
夏目 : いや、転んだだけで...  
塔子 : 転んだ？ どこで？ ケガはないの？ 痛い所は？  
夏目 : ああ...大丈夫です。すいません、心配かけちゃって。本当大丈夫で  
すから。  
塔子 : それならいいけど...何があったら遠慮しないで言ってよ。  
夏目 : はい、ありがとうございます。  
塔子 : わんぱくも結構だけど、ほどほどにね。  
夏目 : はい。

妖怪に追いかけられたなんて塔子さんには言えないからな。気味の  
悪い思いはさせたくない。

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:08:05-00:09:05)

Touko : Oh, selamat datang, Takashi-kun.  
Natsume : Touko-san, aku pulang.  
Touko : Ada apa? Mukamu pucat?  
Natsume : Eh?  
Touko : Apa kamu sakit?  
Natsume : Ah, tidak. Aku tidak apa-apa.  
Touko : Seragammu kotor begitu. Apa yang terjadi?  
Natsume : Tidak, hanya terjatuh.  
Touko : Terjatuh? dimana? Ada yang luka? Mana yang sakit?  
Natsume : Aku baik-baik saja. Maaf membuat khawatir. Aku sungguh tidak apa-apa.  
Touko : Ya sudah kalau begitu. Kalau ada apa-apa bilang saja ya.  
Natsume : Baik, terima kasih banyak.  
Touko : Nakal boleh saja, tapi jangan berlebihan.

Natsume : Baik.  
Aku tidak bisa bilang ke Touko-san kalau aku dikejar *youkai*. Aku tidak  
Ingin membuatnya takut.

Natsume dihadapkan dengan keadaan yang memiliki nilai positif sekaligus nilai negatif. Nilai negatifnya adalah Natsume berbohong dengan mengatakan ia habis terjatuh dan membuat Touko khawatir dengan keadaan Natsume seperti yang terlihat pada dialog 27 baris ke-8 dan ke-9. Nilai positifnya adalah Natsume tidak ingin membuat takut Touko dengan mengatakan jika ia dikejar *youkai*. Penulis menyimpulkan pada adegan ini terjadi konflik batin mendekat-menjauh karena Natsume dihadapkan pada keadaan yang memiliki nilai positif sekaligus nilai negatif.

#### **4.2.3 Konflik Menjauh-Menjauh (Avoidance-Avoidance Conflict)**

Konflik menjauh-menjauh atau *avoidance-avoidance conflict* yaitu suatu keadaan dimana suatu individu dihadapkan dua pilihan atau lebih yang sama-sama memiliki nilai negatif dan sama-sama harus dihindari. Konflik menjauh-menjauh yang dialami oleh Natsume dalam anime *Natsume Yuuujinchou* adalah sebagai berikut.

##### **4.2.3.1 Natsume Meminjam Kekuatan Madara untuk Melindunginya.**

Konflik batin ini terjadi saat Natsume kabur dari kejaran dua *youkai* yang ingin mengambil *Yuuujinchou*. Saat sedang berlari, Madara dalam wujud kucingnya itu menunjukkan arah untuk bersembunyi. Madara mengatakan banyak *youkai* yang menginginkan *Yuuujinchou* dan Natsume akan terus di datangi *youkai* yang ingin mengambil buku itu, maka Madara meminta untuk menyerahkan *Yuuujinchou* kepadanya. Natsume menolak menyerahkan buku itu karena tahu Madara akan

menggunakannya untuk kejahatan jika memiliki buku tersebut. Madara marah dengan penolakan Natsume, berubah wujud ke bentuk aslinya, dan menerkam Natsume sambil meminta untuk menyerahkan *Yuujinchou*.



**Gambar 4. 22** Madara menerkam Natsume

(*Natsume Yuujinchou* season 1, Episode 1, 00:15:25)

#### Dialog 28

|        |                                               |
|--------|-----------------------------------------------|
| 夏目     | : ニャンコ先生 !                                    |
| ニャンコ先生 | : どこ行く気だ ?                                    |
| 夏目     | : どこへって...                                    |
| ニャンコ先生 | : その物陰に隠れる。                                   |
| 夏目     | : まいったな。                                      |
| ニャンコ先生 | : 人の手に負えるものではないわ。さあ、よく分かったら<br>う ? だから私におくれ ! |
| 夏目     | : ダメだ。                                        |
| ニャンコ先生 | : なぜだ ? 人間のおくせに。あやかしものの上に立つつもり<br>か ?         |
| 夏目     | : そんなわけないだろう。                                 |
| ニャンコ先生 | : じゃ何だ ? お前にとってそう使う以外、何の意味がある ?               |
| 夏目     | : 先生には関係ないだろう。                                |
| マダラ    | : 気が変わるまでと思ったがやめた。友人帳をよこせ !                   |

夏目 : ダ...ダメだ。先生こそ買なことに使う気だろう？

マダラ : 当たり前だ。そんな面白そうな物。

夏目 : なんてヤツだ

マダラ : 早く渡せ！さもないと、つぶしてしまうぞ！

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:15:27-00:15:40)

Natsume : Nyanko-sensei!

Nyanko-sensei : Kamu mau ke mana?

Natsume : Ke mana?

Nyanko-sensei : Sembunyi ke semak-semak.

Natsume : Hampir saja.

Nyanko-sensei : Ini bukan hal yang bisa diatasi manusia. Kamu mengerti sekarang? Jadi, serahkan padaku.

Natsume : Tidak.

Nyanko-sensei : Kenapa? Kamu hanya manusia. Berencana melenyapkan ayakashi?

Natsume : Tentu saja tidak.

Nyanko-sensei : Lalu apa? Apa ada tujuan lain selain itu?

Natsume : ini bukan urusanmu.

Madara : Aku terus menunggu, tapi lupakan saja. Serahkan buku itu!

Natsume : Tidak. Kamu akan menggunakannya untuk hal buruk, kan?

Madara : Tentu saja! Itu benda yang menarik.

Natsume : Kejam...

Madara : Cepat serahkan! Kalau tidak, kau akan kuhancurkan!

Natsume berhasil melawan dan mengatakan jika *Yuujinchou* adalah barang berharga miliknya. Ia ingin menyelesaikan keinginan neneknya untuk mengembalikan nama-nama *yukai* kepada pemiliknya. Natsume meminta Madara untuk melindunginya selama ia hidup dan Madara bisa memiliki *Yuujinchou* ketika ia mati.

## Dialog 29

夏目 : これは...友人帳はな...俺にとって祖母の大事な遺品なんだよ。

確かに祖母は人とうまくつきあえなかったらしい。覚えて

人もほとんどいないんだ。彼女は若くして亡くなったから。

だから唯一

血縁<sup>けつえん</sup>の俺くらいはつながりを持っていてやりたい

んだ。人事<sup>じんじ</sup>都是思えしな。な

あ先生、返したんだけどどうし

たらいいのかな？

マダラ : 返す？

夏目 : 名前だよ。妖怪たちゆに返してやりたいんだ。

マダラ : アホ！やめろもたいない。それに中には凶暴<sup>きようぼう</sup>なヤツも多い。  
命がいくつあっても足りんぞ。

夏目 : 平気だよ。俺には先生がついてるじゃないか。レイコさん  
がやり残したことを俺がやりたいんだよ。もしも俺が途中で 命を落とし  
たら友人帳は譲る。力を貸してくれよ、先生。

マダラ : 夏目、お前が消えるとき。本当に友人帳をもらっていいん  
だな？

夏目 : ああ、いいよ。

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 1, 00:15:46 -00:16:58  
Natsume : Ini... Buku persahabatan ini... warisan berharga dari nenekku.  
Benar, dia tidak dekat dengan orang lain. Hanya sedikit yang  
mengingatnya. Dia mati muda. Jadi, sebagai keturunannya, aku ingin  
mempertahankan hubungan itu. Aku tidak berpikir ini adalah  
masalah orang lain. Sensei, aku ingin mengembalikannya, apa yang  
harus kulakukan?

Madara : Mengembalikan?

Natsume : Nama. Aku ingin kembalikan ke *youkai*.

Madara : Bodoh. Jangan. Mubazir. Selain itu, ada banyak kejahatan di  
dalamnya. Berapa banyak nyawamu pun tidak cukup.

Natsume : tidak apa-apa. Sensei ada bersamaku, kan. Aku ingin lakukan apa  
yang nenek belum selesaikan. Kalau aku mati, Buku Persahabatan  
kuserahkan. Pinjamkan kekuatanmu, Sensei.

Madara : Natsume, aku bisa memiliki Buku Persahabatan saat kau mati?

Natsume : Ya, silahkan.

Natsume dihadapkan pada dua pilihan yang bersifat negatif dan harus dihindari baginya. Pilihan pertama adalah Natsume menyerahkan *Yuujinchou* ke Madara, membuatnya selamat dari kejaran seluruh *youkai* dan membiarkan Madara mengontrol *youkai* yang namanya berada di *Yuujinchou*. Pilihan kedua adalah mempertahankan *Yuujinchou* dengan konsekuensi ia akan terus diburu oleh *Youkai*. Penulis menyimpulkan hal ini dapat dikatakan sebagai konflik menjauh-menjauh karena

Natsume dihadapkan dengan keadaan yang memiliki dua nilai negatif dimana ia diharuskan untuk memilih salah satunya.

#### 4.2.3.2 Natsume diminta dua *youkai* untuk menolong mereka.

Dua *youkai* tiba-tiba datang ke Natsume dan meminta tolong kepada dirinya. Dua *youkai* ini meminta tolong untuk memusnahkan manusia yang mencoba untuk mengganggu *youkai* penghuni hutan. Natsume menolak untuk membantu mereka karena akan menjadi masalah jika ia memusnahkan orang tersebut.

#### Dialog 30

妖怪 A : 強力な妖力をお持ちの夏目さまにお願いがあってまいりました。  
どうか お助けください！ 夏目さま...

夏目さまに退治していただきたい人間がいるのです。

夏目 : 人間退治？

妖怪 A : 最近 我々の住むハツ原に妖怪退治気取りの人間が現れたのでござ

います。退治といってもその人間は 己の妖力試しに楽しんでいる ようで ...

我々はただ 面白おかしく暮らしてるだけなのに！

夏目 : けど 妖怪を退治できる人間なんて本当にいるのか？

妖怪 A : いるんです！そこで 是非 夏目さま！

夏目 : あ〜 知らないだろうか、人が人を退治するといろいろ問題があっ  
てな。ムリだ。悪いな。

(Natsume Yuujinchou season 1, Episode 3, 00:05:53-06:36)

*Youkai A* : Kami datang ke Tuan Natsume karena Anda mempunyai kekuatan besar.  
Tolong kami, Tuan Natsume!

Ada manusia yang kami ingin Anda memusnahkannya.

Natsume : Memusnahkan manusia?

*Youkai A* : baru-baru ini ada manusia pembasmi *youkai* di Yatsuhara tempat tinggal kami. Tapi daripada memusnahkan, terlihat seperti mencoba kekuatan besarnya. Kami hanya ingin hidup damai!

Natsume : Tapi, apa benar-benar ada manusia pembasmi *youkai*?

*Youkai A* : Ada! Tolong kami, Tuan Natsume!

Natsume : Kalian mungkin tidak tahu, tapi akan bermasalah kalau manusia memusnahkan manusia. Jadi tidak bisa. Maaf.

Kedua *youkai* itu tidak menyerah untuk membujuk Natsume. Esok harinya mereka berdua mengikuti Natsume dari berangkat sekolah hingga Natsume pulang. Natsume merasa terganggu dengan perlakuan mereka dan akhirnya mendengarkan permintaan mereka.



**Gambar 4. 23** Dua *youkai* menyemangati Natsume.

(*Natsume Yuujinchou season 1*, Episode 3, 00:07:49)

#### Dialog 31

|        |                                         |
|--------|-----------------------------------------|
| 夏目     | : いってきま...                              |
| 妖怪たち   | : おっはようございます！                           |
| 夏目     | : まだいるぞ、先生？                             |
| ニャンコ先生 | : いるな、夏目。                               |
| 妖怪たち   | : そこのけ！そこのけ！夏目さまのお通りだ！下に！下に！            |
| 夏目     | : お前たち...                               |
| 妖怪たち   | : そこのけ！そこのけ！                            |
| 夏目     | : おら、聞け！                                |
| 妖怪 A   | : いえいえせめて我らの誠意を示すため。送り迎えをさせて<br>いただきます。 |

夏目 : よせ！ 迷惑だ。

(*Natsume Yuujinchou season 1*, Episode 3, 00:07:09-07:42)

Natsume : Aku berangkat...



*Youkai* : Selamat pagi!  
Natsume : Mereka masih disini, sensei?  
Nyanko-sensei : begitulah, Natsume.  
*Youkai* : Menyingkir! Menyingkir! Tuan Natsume mau lewat! Awas! Awas!  
Natsume : Kalian berdua...  
*Youkai* : menyingkir! Menyingkir!  
Natsume : Hey, dengarkan!  
*Youkai* : Tidak, tidak, sudah terbukti karena besar tubuhku. Dia tidak akan mengizinkan kita bertemu dengannya!  
Natsume : Mengganggu sekali, sih!

Natsume diminta menolong dua *youkai* merupakan konflik menjauh-menjauh karena Natsume harus memilih salah satu diantara dua keadaan yang bersifat negatif. Dua keadaan yang bersifat negatif atau tidak menyenangkan untuk Natsume adalah membunuh manusia sesuai permintaan dua *youkai* tersebut atau terganggu dengan tingkah laku dua *youkai* itu yang mencoba untuk membujuk dirinya. Natsume akhirnya memilih untuk mendengarkan permintaan mereka berdua karena merasa sangat terganggu dengan tingkah laku mereka berdua.

## BAB 5

### SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan teori naratif film milik Pratista untuk menganalisis struktur naratif anime *Natsume Yuuujinchou season 1* dan menggunakan teori konflik milik Kurt Lewin untuk menganalisis konflik batin yang dialami Natsume Takashi. Berikut adalah hasil analisisnya.

Dalam hubungan naratif dengan ruang terdapat 4 ruang atau tempat dimana 3 diantaranya sangat memberi pengaruh terhadap konflik batin yang dialami Natsume Takashi. Dalam hubungan naratif dengan waktu, urutan waktu dalam anime ini adalah pola nonlinier dengan durasi waktu 5 jam 2 menit, sedangkan untuk durasi cerita mengambil latar musim panas. Pelaku cerita pada penelitian ini hanya membahas Natsume Takashi dan Madara. Kemudian, permasalahan yang terjadi adalah Natsume dibohongi oleh *youkai* yang menyamar menjadi manusia dan *Yuuujinchou* yang ingin direbut para *youkai*.

Hasil analisis *setting* sebagai berikut. Dalam aspek penunjuk ruang dan wilayah terdapat 3 ruang yang berkaitan dengan konflik batin yang dialami Natsume yaitu, rumah keluarga Fujiwara, sekolah, dan hutan. Aspek penunjuk waktu terbagi menjadi dua, yaitu masa kanak-kanak dan masa remaja Natsume. Lalu aspek pembangun *mood* yaitu suasana menyedihkan, suasana menegangkan, suasana panik, dan suasana haru.

Selanjutnya konflik batin yang dialami Natsume dalam anime *Natsume Yuuujinchou season 1* ini berupa konflik mendekat-mendekat, mendekat-menjauh, dan menjauh-menjauh.

#### 1. Konflik mendekat-mendekat

Konflik mendekat-mendekat atau *approach-approach conflict* adalah suatu keadaan dimana individu dihadapkan dua pilihan atau lebih yang sama-sama memiliki nilai positif atau menguntungkan. Konflik mendekat-mendekat yang dialami Natsume dalam anime *Natsume Yuuujinchou* ini terjadi pada satu peristiwa yaitu pada saat Natsume menolong Santo.

#### 2. Konflik mendekat-menjauh

Konflik mendekat-menjauh atau *approach-avoidance conflict* adalah suatu keadaan di mana objek yang menjadi tujuan memiliki nilai positif sekaligus nilai negatif. Konflik mendekat-menjauh yang dialami Natsume terjadi pada dua peristiwa, yaitu pada saat Natsume menolong *yukai* untuk mendapatkan yukata dan pada saat Natsume membuat Touko khawatir.

#### 3. Konflik menjauh-menjauh

Konflik menjauh-menjauh atau *avoidance-avoidance conflict* yaitu suatu keadaan di mana suatu individu dihadapkan dua pilihan atau lebih yang sama-sama memiliki nilai negatif dan sama-sama harus dihindari. Konflik menjauh-menjauh yang dialami Natsume terjadi pada dua peristiwa, yaitu saat Natsume meminjam kekuatan Madara untuk melindunginya dan pada saat Natsume diminta dua *yukai* untuk membantu mereka.

Anime *Natsume Yuuujinchou* adalah anime yang bagus dan menarik karena secara tersirat mengangkat konflik batin yang dialami oleh anak indigo. Tokoh Natsume menunjukkan konflik batin yang dialami anak indigo akibat kemampuannya melihat *youkai* serta penilaian dari lingkungan sekitar. Anime *Natsume Yuuujinchou* dapat dijadikan pembelajaran bahwa konflik batin anak indigo dapat diatasi dengan menerima kemampuan mereka serta tidak mendengarkan perkataan buruk tentang mereka. Anime ini juga menunjukkan pentingnya peran dan dukungan dari lingkungan sekitar, seperti keluarga dan teman. Berdasarkan hasil analisis konflik batin, penulis menyimpulkan bahwa wujud konflik batin yang dialami Natsume meliputi pertentangan yang tidak sesuai dengan keinginan dan kebimbangan dalam menghadapi permasalahan.

## REFERENSI

- Alwi, H., Lapoliwa, H., & Dardjowodjojo, S. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (3rd ed.). Jakarta: Balai Pustaka.
- Alwisol. (2016). *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- Haitami, N., & Seruni, A. P. (2022). Konflik Batin Tokoh Utama Jintan dalam Anime Anohana (Teori Konflik Kurt Lewin). *Jurnal Bahasa Jepang Taiyou*, 2(2), 70–80. <https://doi.org/10.22236/taiyou.v2i02.8246>.
- Hardzatillah, Aisyah. (2017). "Konflik Batin Tokoh Ibu dalam Anime *Ookami Kodomo No Ame To Yuki* Karya Mamoru Hosoda". <http://eprints.undip.ac.id/52617/>.
- Humayroh, Adinda. (2019). "Analisis Tindak Tutur Maksim Kesimpatian Dalam Anime Natsume Yuuujinchou Karya Yuki Midorikawa". <http://repository.unsada.ac.id/1668/>.
- Minderop, A. (2010). *Psikologi Sastra, Karya Sastra, metode, teori, dan contoh kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Mudrikah. (2021). "Analisis *Giri* dan *Ninjou* pada Anime *Natsume Yuuujinchou* Karya Midorikawa Yuki". <https://repository.unsoed.ac.id/8847/>.
- Noor, R. (2015). *Pengantar Pengkaji Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nugroho, P. A., & Hendrarastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*.
- Odell, C., & Le Blanc, M. (2013). *Anime*. Croydon: Kamera Books.
- Pratista, H. (2008). Memahami Film. In *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4). <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>

Suryabrata, S. (2000). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

## 要旨

本論文の題名は「大森貴弘監督によるアニメ『夏目友人帳』における夏目貴志の内心の葛藤：文学的心理分析」である。この題名を選んだ理由は妖怪が見える能力を持って生きていくインディゴの子の奮闘を描いたストーリーが面白いと思うからである。この論文の目的はアニメ『夏目友人帳』のナラティブ構造を、空間とのナラティブ関係、時間とのナラティブ関係、ナラティブの主要要素、設定という形で説明するとともに、夏目貴志の内心の葛藤をクルト・ルウインの葛藤理論に従って説明することである。

本論文は文学心理学文献の研究ものであり、定性的な記述形式で提示される。このアニメのナラティブ構造の分析には、プラティスタが提唱した映画のナラティブ構造理論を使用した。夏目貴志の内心の葛藤を分析するためにクルト・ルウインの葛藤理論を使った。分析の結果として下記の事である。

アニメは妖怪を見ることができる少年の夏目貴志が、かつて祖母が倒した妖怪の名前が書かれた「友人帳」を悪の妖怪の手から守るために奮闘することを語られる。ナラティブと場所の関係の要素について、夏目の心の葛藤に影響を与える空間は4個中3個、藤

原家の家、学校の廊下、森である。使用されるプロットは非線形パターンである。アニメは 1 話あたり 24 分で、第 1 話から第 13 話までの総時間は 5 時間 2 分、物語の期間は夏から初秋までの 3 ヶ月間である。登場人物は夏目貴志とマダラまたはニャンコ先生である。「夏目貴志」に問題と葛藤は、夏目は妖怪に騙されたと友人帳は妖怪たちが盗もうとする。さらに、雰囲気背景は、悲しくて、緊張感が高い、パニック、そして感情的な雰囲気を示している。

さらに、クルト・ルウインの葛藤理論を用いて夏目貴志の内心の葛藤を分析した結果は以下の通りである。その身分葛藤の形は三つがあって、それは「*approach-approach conflict*」、「*approach-avoidance conflict*」、「*avoidance-avoidance conflict*」という葛藤である。「*approach-approach conflict*」というのは誰かが 2 つの前向きな選択肢に直面したときに発生した。夏目が経験した「*approach-approach conflict*」はサントという妖怪をたすけたときに起こった。「*approach-avoidance conflict*」というのは目標となるオブジェクトに正と負の両方の値がある場合に発生した。夏目が経験した「*approach-avoidance conflict*」は 2 つの出来事があり、夏目は燕という妖怪が浴衣を手に入れるを手伝ってと



夏目は塔子を心配させた。「*avoidance-avoidance conflict*」という葛藤には誰かが負の値を持ち 2 つの選択肢にかかって、回避する必要場合に発生した。夏目が経験した「*avoidance-avoidance conflict*」は 2 つの出来事があり、夏目は彼を守るためにマダラの力を借りて時、と夏目は 2 人の妖怪に人間を殺すように頼まれた。

このアニメは、家族や友人など、周囲の環境の役割やサポートの重要性を示している。分析の結果、このアニメで夏目の内心の葛藤には、自分の願望に沿わない葛藤や、問題に対処する際の優柔不断さがあったと結論した。

## **BIODATA PENULIS**



Nama : Romiza Aqila Ulayyah  
Nim : 13020217140012  
Email : [romizaaqila@gmail.com](mailto:romizaaqila@gmail.com)

### **Riwayat Pendidikan**

2017-2024 : Universitas Diponegoro Semarang  
2011-2017 : SMA KORPRI Bekasi  
2009-2011 : SD Mutiara 17 Agustus 1

### **Pengalaman Organisasi**

2018-2021 : Wakil Ketua UKMF Tari Bali  
2019 : Koordinator Hiburan Umum Orenji 2019