



KONFLIK BATIN YUTA OKKOTSU DALAM ANIME *JUJUTSU KAISEN 0 THE MOVIE* KARYA SUTRADARA SUNGHOO PARK

KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

朴性厚監督のアニメ『劇場版 呪術廻戦 0』というにおける乙骨 憂太の内面的葛藤

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:
Nico Andrew Rahmadhani
NIM 13020220130080

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2024**

KONFLIK BATIN YUTA OKKOTSU DALAM ANIME *JUJUTSU KAISEN 0 THE MOVIE* KARYA SUTRADARA SUNGHOO PARK

朴性厚監督のアニメ『劇場版 呪術廻戦 0』というにおける乙骨 憂太の内面的葛藤

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :
Nico Andrew Rahmadhani
NIM 13020220130080

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil hasil penelitian yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lain. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari tulisan atau publikasi orang lain kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan penjiplakan/plagiasi.

Semarang, 31 Agustus 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nico Andrew Rahmadhani', written in a stylized, cursive script.

Nico Andrew Rahmadhani

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Yuta Okkotsu dalam Anime *Jujutsu Kaisen 0 The Movie* Karya Sutradara Sunghoo Park (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada 3 September 2024

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Yuta Okkotsu dalam Anime *Jujutsu Kaisen 0 The Movie* Karya Sutradara Sunghoo Park” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada 7 November 2024

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

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

.....

Anggota I,

Nur Hastuti, S.S., M.Hum.
NIP. H.7.198101042021042001

.....

Anggota II,

Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.
NIP. 198904292024062001

.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

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

MOTTO

“Life’s simple: You make choices and you don’t look back.” - Han Lue

“If you don’t take risks, you can’t create a future.” - Monkey D. Luffy

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya serta kelancaran pada penulis dalam pengerjaan skripsi yang berjudul “Konflik Batin Yuta Okkotsu dalam Anime *Jujutsu Kaisen 0 The Movie* Karya Sutradara Sunghoo Park”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Selama proses pengerjaan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, dukungan, bimbingan, nasihat dan saran yang berharga dari berbagai pihak. Tanpa keterlibatan dari mereka, penyelesaian skripsi ini tidak akan tercapai. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof.Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
3. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku dosen pembimbing penulis. Terima kasih atas ilmu dan waktu yang telah diberikan untuk membimbing dan mengarahkan agar skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Elizabeth Ika Hesti A.N.R, S.S., M.Hum., selaku dosen wali yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan

5. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman yang telah diberikan
6. Keluarga, khususnya orang tua penulis yang senantiasa memberikan segala doa, dukungan, dan motivasinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dengan baik
7. Teman-teman Yulianto Residence dan seluruh teman-teman program studi BKJ Angkatan 2020 yang telah mewarnai masa perkuliahan penulis.
8. Diri sendiri yang telah berhasil dan pantang menyerah selama masa perkuliahan dan dapat menyelesaikan skripsi.

Penulis sadar bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala jenis kritik dan saran dari semua pihak untuk dapat dilakukan perbaikan di masa yang akan datang.

Semarang, 17 September 2024

Penulis



Nico Andrew Rahmadhani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kerangka Teori	10
2.2.1 Teori Struktur Naratif Film	10

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	10
2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu	11
2.2.1.3 Struktur Tiga Babak	12
2.2.2 Teori Psikologi Sastra	14
2.2.3 Teori Konflik Batin	15
2.2.3.1 Konflik Tipe 1	16
2.2.3.2 Konflik Tipe 2	17
2.2.3.3 Konflik Tipe 3.....	18
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Sumber Data	19
3.3 Langkah-Langkah Penelitian.....	20
3.3.1 Pengumpulan	20
3.3.2 Analisis Data	21
3.3.3 Penyajian Data.....	21
BAB 4 ANALISIS KONFLIK BATIN YUTA OKKOTSU DALAM ANIME	
<i>JUJUTSU KAISEN 0</i>.....	22
4.1 Struktur Naratif Anime Jujutsu Kaisen 0	22
4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	22
4.1.1.1 Sekolah Menengah Atas.....	22
4.1.1.2 Ruang Isolasi SMK Jujutsu Tokyo.....	23
4.1.1.3 SMK Jujutsu Tokyo	24

4.1.1.4 Sekolah Dasar	25
4.1.1.5 Distrik Perbelanjaan Hapina	26
4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu	27
4.1.2.1 Urutan Waktu.....	27
4.1.2.2 Durasi Waktu.....	28
4.1.2.3 Frekuensi Waktu	30
4.1.3 Struktur Tiga Babak	31
4.1.3.1 Tahap Persiapan.....	31
4.1.3.2 Tahap Konfrontasi	39
4.1.3.3 Tahap Resolusi.....	45
4.2 Analisis Konflik Batin Yuta Okkotsu.....	47
4.2.1 Konflik Tipe 1	47
4.2.1.1 Konflik Mendekat-Mendekat (<i>Approach-Approach Conflict</i>)	47
4.2.1.2 Konflik Menjauh-Menjauh (<i>Avoidance-Avoidance Conflict</i>)	49
4.2.1.3 Konflik Mendekat-Menjauh (<i>Approach-Avoidance Conflict</i>).....	52
4.2.2 Konflik Tipe 2	56
4.2.3 Konflik Tipe 3	58
BAB 5 SIMPULAN	61
DAFTAR PUSTAKA	65
要旨	66
BIODATA PENULIS.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sekolah Menengah Atas	22
Gambar 2. Ruang Isolasi SMK Jujutsu Tokyo	23
Gambar 3. SMK Jujutsu Tokyo	24
Gambar 4. Sekolah Dasar	25
Gambar 5. Distrik Perbelanjaan Hapina	26
Gambar 6. Insiden pembulian yang dialami Yuta oleh teman sekelasnya.	28
Gambar 7. Narasi pertarungan Yuta melawan Geto	29
Gambar 8. Adegan akhir	29
Gambar 9. Perkenalan tokoh Yuta Okkotsu	31
Gambar 10. Pengenalan tokoh Rika	32
Gambar 11. Penampilan roh kutukan Rika	32
Gambar 12. Awal mula kutukan Rika terwujud	33
Gambar 13. Perundungan terhadap Yuta oleh teman sekelasnya	34
Gambar 14. Awal pertemuan Yuta dengan Satoru	34
Gambar 15. Awal kemunculan tokoh Satoru Gojo	36
Gambar 16. Perkenalan tokoh Maki Zenin	37
Gambar 17. Perkenalan tokoh Toge Inumaki	38
Gambar 18. Perkenalan tokoh Panda	39
Gambar 19. Misi pertama Yuta dengan Maki	39
Gambar 20. Tekad Yuta untuk memurnikan kutukan Rika	40
Gambar 21. Kemunculan roh kutukan tak terduga	41
Gambar 22. Perkenalan tokoh Suguru Geto	42
Gambar 23. Suguru menyatakan perang pada SMK Jujutsu Tokyo	43
Gambar 24. Satoru mengirim Toge dan Panda kembali ke SMK Jujutsu Tokyo	43
Gambar 25. Yuta memanggil roh kutukan Rika untuk kedua kalinya	44
Gambar 26. Yuta pindah ke SMK Jujutsu Tokyo	49
Gambar 27. Satoru memperingatkan Yuta supaya tidak mengeluarkan roh kutukan Rika	50
Gambar 28. Yuta memutuskan untuk membantu Toge melawan roh kutukan yang menghalangi misi	52
Gambar 29. Yuta didesak oleh Maki	54
Gambar 30. Yuta terdiam dan tidak dapat membantah perkataan Maki	57
Gambar 31. Yuta bersikap agresif dan berniat membunuh Suguru	60

ABSTRAK

Rahmadhani, Nico Andrew. 2024. “Konflik Batin Yuta Okkotsu dalam Anime *Jujutsu Kaisen 0 The Movie* Karya Sutradara Sunghoo Park (Kajian Psikologi Sastra)”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.

Penelitian ini mengkaji konflik batin yang dialami tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* meliputi konflik tipe 1, tipe 2, dan tipe 3. Objek material penelitian ini adalah anime *Jujutsu Kaisen 0* yang dirilis pada 2022. Objek formal dari penelitian ini adalah konflik batin tokoh Yuta Okkotsu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur naratif yang terkandung dan konflik batin yang dialami tokoh Yuta Okkotsu. Jenis penelitian ini adalah studi pustaka. Sementara penelitian ini menggunakan metode sosiologi sastra. Penelitian ini ditunjang oleh dua teori, yaitu teori unsur naratif oleh Himawan Pratista dan teori konflik oleh Kurt Lewin.

Penelitian ini menjabarkan unsur naratif berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Penelitian ini juga menjabarkan konflik yang dialami oleh tokoh Yuta Okkotsu. Berdasarkan hasil analisis, konflik yang dialami Yuta Okkotsu didominasi oleh konflik tipe 1. Penyebab konflik batin yang dialami Yuta Okkotsu sebagian besar berasal dari roh kutukan Rika Orimoto.

Kata kunci: Yuta Okkotsu, Konflik Batin, Anime, *Jujutsu Kaisen 0*.

ABSTRACT

Rahmadhani, Nico Andrew. 2024. "Yuta Okkotsu's Inner Conflict in the Anime Jujutsu Kaisen 0 The Movie by Director Sunghoo Park (A Psychology of Literature Study)". Thesis, Japan Language and Culture Study Program, Diponegoro University, Semarang. Supervisor Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.

This study examines the inner conflicts experienced by the character Yuta Okkotsu in the anime Jujutsu Kaisen 0 including type 1, type 2, and type 3 conflicts. The material object of this research is the anime Jujutsu Kaisen 0 which was released in 2022. The formal object of this research is the inner conflict of the character Yuta Okkotsu. This research aims to describe the narrative elements contained and the inner conflicts experienced by the character Yuta Okkotsu. This type of research is a literature study. Meanwhile, this research uses the method of literary sociology. This research is supported by two theories, namely the narrative element theory by Himawan Pratista and the conflict theory by Kurt Lewin.

This research describes narrative elements in the form of narrative relationships with space, narrative relationships with time, and three-act structures. This research also describes the conflicts experienced by the character Yuta Okkotsu. Based on the results of the analysis, the conflict experienced by Yuta Okkotsu is dominated by type 1 conflict. The cause of Yuta Okkotsu's inner conflict mostly comes from the curse spirit of Rika Orimoto.

Keywords: *Yuta Okkotsu, inner conflict, anime, Jujutsu Kaisen 0.*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan ungkapan kepribadian manusia berupa pemikiran, perasaan, pengalaman, gagasan, semangat, dan keyakinan, berupa gambaran-gambaran konkrit yang membangkitkan daya tarik terhadap alat-alat kebahasaan (Sumardjo, 1991:3). Sastra hadir dalam berbagai bentuk, termasuk drama, prosa, puisi, dan novel. Penafsiran antar individu tentang makna sebuah karya sastra belum tentu sama, namun hal ini merupakan suatu hal yang lumrah terjadi (Nurgiyantoro, 1995:90).

Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, banyak karya sastra, termasuk film, yang diubah ke dalam format audiovisual. Menurut Klarer (melalui Narudin, 2017) film termasuk ke dalam jenis karya sastra karena segala macam mode presentasi film sesuai dengan fitur-fitur teks sastra dan dapat pula dijelaskan dalam kerangka tekstual. Unsur-unsur pembangun dalam film antara lain unsur penayangan dan unsur naratif. Hingga sekarang film terus berkembang dan tercipta salah satu film yang memiliki proses pembuatan melalui sebuah gambar yang semula diam berubah menjadi bergerak. Di zaman sekarang, film jenis ini disebut film animasi.

Menurut KBBI anime adalah animasi atau kartun khas Jepang. Anime dalam bahasa Jepang ditulis アニメ merupakan film atau serial animasi asal Jepang yang digambar dengan tangan atau menggunakan teknologi komputer yang diadaptasikan dari manga. Kata anime sendiri merupakan singkatan yang berasal dari kata bahasa

Inggris yaitu *animation* yang kemudian diserap menjadi *anime-shon* (アニメーション). Film anime tergolong karya sastra fiksi karena mengandung unsur-unsur penting pembentuk sebuah karya sastra fiksi, seperti tema, tokoh dan penokohan, latar dan alur, serta pesan. Film fiksi terikat oleh plot dan biasanya menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata (Pratista, 2020:23-24).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan anime *Jujutsu Kaisen 0* karya Sunghoo Park sebagai objek penelitian. Anime *Jujutsu Kaisen 0* termasuk dalam jenis film fiksi karena merupakan hasil rekaan, bukan dari kejadian nyata. Anime *Jujutsu Kaisen 0* adalah prekuel dari seri anime *Jujutsu Kaisen* yang disutradarai oleh Sunghoo Park. Anime ini pertama kali ditayangkan di Jepang pada 24 Desember 2021 dan menjadi film terlaris pada box office Jepang 2021 dengan penghasilan mencapai \$196,2 Juta.

Anime ini mengisahkan tentang perjalanan Yuta Okkotsu, seorang remaja yang dihantui oleh arwah teman masa kecilnya, Rika Orimoto. Setelah Rika meninggal dalam kecelakaan tragis, arwahnya berubah menjadi kutukan yang kuat dan berbahaya, membuat Yuta terisolasi dan putus asa. Satoru Gojo, seorang guru di Sekolah Jujutsu Tokyo, menemukan Yuta dan menawarkan bantuan. Yuta kemudian bergabung dengan sekolah tersebut untuk belajar mengendalikan kekuatannya dan memahami dunia *jujutsu*, di mana penyihir bertarung melawan kutukan untuk melindungi umat manusia.

Di sekolah, Yuta berteman dengan sesama siswa seperti Maki Zenin, Toge Inumaki, dan Panda, dan bersama-sama mereka menghadapi berbagai ancaman kutukan. Namun, ancaman terbesar datang dari Suguru Geto, mantan teman sekelas Gojo yang berencana untuk menghancurkan semua non-penyihir dan menciptakan dunia baru yang diisi hanya oleh penyihir *jujutsu*. Yuta harus mengatasi ketakutannya, menerima masa lalunya, dan bekerja sama dengan teman-temannya untuk menghentikan rencana jahat Geto dan menyelamatkan dunia dari kehancuran. Melalui perjalanan ini, Yuta menemukan keberanian dan kekuatan untuk mengendalikan kutukan Rika dan menggunakan kekuatannya untuk kebaikan.

Penulis memilih anime *Jujutsu Kaisen 0* sebagai objek penelitian karena dalam anime ini terdapat data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Berbagai peristiwa dan tragedi yang terjadi pada anime tersebut sangat mempengaruhi kondisi psikologis beberapa tokoh. Oleh karena itu penulis berfokus pada kajian psikologi sastra untuk mengkaji anime tersebut. Adapun alasan penulis memilih tokoh Yuta Okkotsu sebagai tokoh yang diteliti karena Yuta Okkotsu adalah tokoh utama yang memiliki peran menonjol dan memiliki banyak permasalahan psikologis yang bisa diteliti. Salah satu permasalahan yang dialami oleh Yuta Okkotsu adalah konflik batin yang dialaminya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti konflik batin karena setiap manusia pasti mengalami kondisi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Setiap manusia selalu dihadapkan pada berbagai pilihan yang bernilai positif maupun negatif dalam hidup yang menyebabkan gejolak batin dalam dirinya. Penulis ingin mengkaji

bentuk konflik batin yang dialami Yuta Okkotsu menggunakan teori konflik Kurt Lewin karena teori tersebut dapat membedakan konflik menjadi tiga bentuk diantaranya konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*), konflik mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*), dan konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. bagaimana struktur naratif pembangun anime *Jujutsu Kaisen 0* yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak?.
2. bagaimana bentuk konflik batin yang dialami tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* berdasarkan teori konflik Kurt Lewin?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. menguraikan struktur naratif yang membangun anime *Jujutsu Kaisen 0* yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

2. menjelaskan bentuk konflik batin yang dialami Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* berdasarkan teori konflik Kurt Lewin.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Kegunaan teoretis ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan di bidang sastra Jepang, khususnya mengenai kajian terkait konflik batin. Manfaat praktisnya diharapkan dapat dijadikan acuan bagi penelitian-penelitian serupa lainnya, dan dapat menjadi referensi bagi pembaca yang tertarik untuk mendalami konflik batin para tokoh dan peneliti yang akan mengkaji substansi yang sama, serial anime *Jujutsu Kaisen*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kepustakaan karena seluruh data dan bahan yang digunakan bersumber dari pustaka seperti artikel, buku, dan skripsi. Objek material penelitian ini berupa yaitu anime movie dari Jepang berjudul *Jujutsu Kaisen 0 The Movie* (劇場版 呪術廻戦 0) karya Sunghoo Park yang dirilis tahun 2021. Anime ini hanya terdiri dari satu episode dengan durasi kurang lebih 90 menit, tidak termasuk dengan kredit penutup. Penelitian ini dibatasi hanya pada satu episode anime movie. Pembatasan tersebut dilakukan karena tokoh Yuta Okkotsu hanya muncul di seri anime movie tersebut. Adapun objek formal dalam penelitian ini

adalah konflik batin yang dialami oleh tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Penelitian ini memfokuskan pada perkembangan psikologi tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Dalam proses analisis, penulis menggunakan pendekatan sosiologi sastra dan teori konflik Kurt Lewin untuk meneliti konflik batin yang dialami oleh tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Selain itu, penulis juga menganalisis struktur pembangun cerita anime *Jujutsu Kaisen 0* karya Sunghoo Park menggunakan teori struktur naratif film Himawan Pratista.

1.6 Sistematika Penulisan

Rumusan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab 1 Pendahuluan. Bab ini berisi uraian tentang latar belakang yang terdiri dari rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka. Bab ini mencakup pembahasan terkait penelitian sebelumnya dan penjelasan mengenai struktur naratif film dan teori konflik yang digunakan dalam meneliti anime *Jujutsu Kaisen 0* karya Sunghoo Park.

Bab 3 Metode Penelitian. Bab ini mencakup pembahasan terkait metode penelitian yang diterapkan untuk meneliti konflik batin tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* karya Sunghoo Park.

Bab 4 Pembahasan. Bab ini memuat analisis struktur naratif film serta konflik batin yang dialami tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* karya Sunghoo Park.

Bab 5 Simpulan. Bab ini berisi tentang simpulan secara menyeluruh hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pencarian penelitian terdahulu yang telah dilakukan penulis dan dikarenakan objek material yang diambil penulis yaitu *Jujutsu Kaisen 0* merupakan karya sastra yang baru rilis pada tahun 2022, belum terdapat penelitian tentang objek material tersebut. Namun, penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang meneliti tentang objek formal berupa konflik batin yang terjadi pada suatu tokoh dalam sebuah karya sastra. Beberapa diantaranya akan penulis jabarkan secara ringkas sebagai berikut.

Penelitian pertama adalah skripsi yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu dalam Anime *Fate/Zero* Karya Urobuchi Gen: (Kajian Psikologi Sastra)”, oleh Putri Alfiati (Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro) dan diterbitkan pada tahun 2022. Terdapat persamaan dalam penelitian tersebut yaitu menggunakan teori struktur naratif film Himawan Pratista dan teori konflik Kurt Lewin, adapun perbedaannya terdapat pada objek materialnya. Objek material pada penelitian tersebut adalah anime *Fate/Zero*. Sedangkan objek material penelitian ini adalah anime *Jujutsu Kaisen 0*.

Penelitian kedua yaitu skripsi yang ditulis oleh Shofwati Untsa dengan judul “Konflik Batin Dua Tokoh Utama Novel *Utsukushisa to Kanashimi to* Karya Yasunari Kawabata: Kajian Psikologi Sastra”, (Program Studi Bahasa dan

Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro) yang diterbitkan pada tahun 2018. Penelitian ini menggunakan teori konflik Kurt Lewin untuk mengetahui konflik batin yang dialami kedua tokoh utama yaitu Oki dan Otoko pada novel *Utsukushisa to kanashimi to*. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan teori konflik Kurt Lewin, adapun perbedaannya terdapat pada objek materialnya. Objek material pada penelitian tersebut adalah novel *Utsukushisa to kanashimi to*, sedangkan objek material penelitian ini adalah anime *Jujutsu Kaisen 0*.

Penelitian ketiga yaitu skripsi yang berjudul “Konflik Psikologis Tokoh “Je” Berdasarkan Teori Konflik Psikologi Kurt Lewin Dalam Roman *Fuir* Karya Jean-Philippe Toussaint” yang ditulis oleh M.Haidar Hanif pada tahun 2020, dari Program Studi Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Penelitian tersebut membahas tentang konflik dan akibat konflik yang terjadi pada tokoh Je berdasarkan data penokohan dengan menggunakan teori konflik Kurt Lewin. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu menerapkan teori konflik Kurt Lewin, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek materialnya. Objek material pada penelitian tersebut adalah roman *Fuir*, sedangkan objek material penelitian ini adalah anime *Jujutsu Kaisen 0*.

Penelitian keempat yaitu jurnal yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Novel *Rindu* Karya Tere Liye (Pendekatan Psikologi Sastra)” yang ditulis oleh Dinda Lestari, Trisfayani, dan Masithah Mahsa pada tahun 2023, dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Malikussaleh. Penelitian ini membahas

bentuk konflik batin dan faktor penyebab terjadinya konflik batin yang terdapat dalam novel *Rindu* karya Tere Liye. Penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu menerapkan teori konflik Kurt Lewin, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek materialnya. Objek material penelitian tersebut menggunakan novel *Rindu* karya Tere Liye, sedangkan penelitian ini menggunakan objek material anime *Jujutsu Kaisen 0* karya Sunghoo Park.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Naratif merupakan jenis peristiwa yang cenderung terfokus pada satu hal secara khusus dan disaring melalui latar dan jangka tertentu (Pratista, 2017:63). Struktur naratif yang dibahas pada penelitian ini meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta struktur tiga babak.

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang adalah tempat di mana tokoh dalam cerita bergerak dan melakukan aktifitas. Sebuah cerita atau film umumnya terjadi pada suatu wilayah atau lokasi yang jelas. Wilayah atau lokasi tempat terjadinya sebuah cerita dapat berdasarkan sebuah lokasi asli (nyata) maupun fiktif (rekaan). (Pratista, 2017:35).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Cerita dan film harus mengandung unsur waktu. Beberapa unsur waktu yang relevan dengan narasi suatu film antara lain durasi waktu, frekuensi waktu, dan urutan waktu. (Pratista, 2017:36).

Sebuah film tentunya memiliki durasi. Sebuah film dengan durasi tertentu dapat dimanipulasi dan dapat memiliki durasi cerita dengan rentang waktu yang lebih panjang, hingga beberapa jam bahkan sampai tahun ataupun abad (Pratista, 2017:69).

Frekuensi waktu adalah jumlah adegan yang ditayangkan berulang pada sebuah film. Pada Umumnya suatu adegan hanya diperlihatkan pada sebuah film sekali saja. Tetapi, terkadang adegan yang serupa dapat muncul kembali pada sebuah film dengan teknik kilas-balik atau kilas-depan (Pratista, 2017:70). Urutan waktu mengarah pada berjalannya waktu suatu cerita dalam sebuah film. Kemudian urutan waktu pada sebuah film terbagi menjadi dua pola, yaitu linier dan nonlinier. Pola linier adalah pola urutan waktu yang terjadi secara runtut atau berurutan sesuai dengan peristiwa dalam sebuah cerita tanpa adanya interupsi berupa kilas balik maupun kilas depan. Jeda waktu dianggap tidak penting jika tidak mempengaruhi keseluruhan cerita. Pengisahan cerita yang linier memudahkan penonton menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Dengan asumsi urutan temporal adalah A-B-C-D-E, maka urutan dengan pola linier dalam cerita juga adalah A-B-C-D-E. Sebaliknya, pola nonlinier memiliki urutan waktu yang dimanipulasi sehingga mengakibatkan urutan waktu peristiwa tidak dapat dihubungkan dengan peristiwa lain dengan runtut. Jika urutan waktu diandaikan

sebagai A-B-C-D-E, maka urutan dengan pola nonlinier sebuah cerita dapat menjadi C-D-E-A-B atau D-B-E-A-E (Pratista, 2017:67-68).

2.2.1.3 Struktur Tiga Babak

Unsur struktur naratif memiliki tiga tahapan berbeda dalam proses pengembangan narasi: pembukaan, pertengahan, dan penutupan. Struktur naratif yang umum digunakan dalam plot film adalah struktur "tiga babak". Struktur tiga babak diadaptasi dari struktur pola cerita atau pembabakan seni pertunjukan. Tiga tahapan berbeda dari struktur tiga babak tersebut disebut fase persiapan, konfrontasi, dan resolusi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan bagian awal yang sangat penting dalam struktur cerita film karena menjadi titik awal segala sesuatu. Pada tahap ini, karakter utama dan pendukung biasanya diperkenalkan, konflik antara protagonis dan antagonis diungkapkan, masalah serta tujuan ditentukan, dan elemen seperti konteks ruang dan waktu cerita diatur. Tahap ini sering kali mencakup prolog atau bagian awal yang memberikan latar belakang cerita. Prolog berlangsung sebelum alur cerita utama dimulai, bukan sebagai bagian dari alur tersebut. Prolog ini biasanya menggambarkan karakter protagonis atau antagonis. Dalam tahap persiapan, tentunya terdapat peristiwa, tindakan, atau kejadian yang mengubah arah cerita. Peristiwa ini sering disebut sebagai *inciting incident* atau insiden pemicu. Insiden ini kemudian memicu *turning point* atau titik balik pertama dalam cerita, mengubah alur cerita secara

signifikan. Dalam artian yang lebih sederhana, *turning point* mengubah jalannya cerita secara permanen, sedangkan *inciting incident* hanya memicu terjadinya *turning point* (Pratista, 2017: 77-78).

2. Tahap Konfrontasi

Sebagian besar fokus pada fase konfrontasi tertuju pada upaya karakter utama atau protagonis dalam mengatasi masalah yang muncul pada tahap awal. Dalam fase ini, alur cerita berubah disebabkan oleh tindakan yang dilakukan karakter utama atau karakter pendukung. Tindakan-tindakan ini menyebabkan munculnya konflik, yang sering kali melibatkan konfrontasi antara tokoh protagonis dengan tokoh antagonis. Di fase ini juga, elemen kejutan sering muncul, membuat situasi menjadi lebih sulit atau kompleks daripada sebelumnya. Akibatnya, karakter utama biasanya akan mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah yang dihadapinya. Karena adanya unsur kejutan yang mengakibatkan situasi semakin rumit, tokoh protagonis biasanya tidak dapat segera menyelesaikan masalah tersebut. Pada pertengahan film terdapat sebuah titik tengah cerita atau *midpoint*. Pada titik ini, alur cerita mengalami perubahan arah akibat peristiwa baru, tindakan tertentu, atau kemunculan karakter baru. Mulai dari titik ini, tempo cerita terus meningkat hingga mencapai klimaks. Di akhir tahap ini, sebelum titik balik kedua atau *turning point*, ada faktor yang mendorong karakter utama untuk bangkit dengan semangat dan tekad baru guna mencapai tujuan awal mereka. Peristiwa inilah yang menjadi penanda *turning point* kedua dimulai (Pratista, 2017: 78-79).

3. Tahap Resolusi

Puncak dalam sebuah cerita, tempat konflik atau konfrontasi mencapai klimaksnya disebut sebagai tahap resolusi. Pada momen ini, cerita dalam film mencapai titik tertinggi. Dalam film aksi, klimaks sering terjadi dalam pertarungan terakhir antara protagonis dan antagonis. Tahap resolusi sering kali melibatkan unsur batas waktu atau *deadline* yang memperketat ruang dan waktu, sehingga meningkatkan intensitas konflik. Biasanya, pertarungan klimaks ini akan diakhiri dengan kemenangan bagi tokoh protagonis dan kekalahan bagi tokoh antagonis. Sesaat setelah konflik mereda, masalah diselesaikan, ditarik kesimpulan, atau diputuskan. Sebagian besar cerita memiliki penutup yang kuat yang membuat penonton puas (Pratista, 2017: 79).

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Psikologi sastra merupakan salah satu cabang ilmu yang digunakan untuk mempelajari proses aktivitas kejiwaan suatu tokoh (Minderop, 2013:54). Terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi psikologi sastra. Yang pertama adalah penegasan bahwa karya sastra merupakan hasil sampingan dari suatu proses yang melibatkan kejiwaan dan pengarang yang hadir dalam situasi yang melibatkan setengah kesadaran yang selanjutnya diterjemahkan ke dalam bentuk sadar. Selain itu, kajian psikologi sastra menganalisis cerminan kondisi psikologis dalam diri tokoh-tokoh yang diciptakan pengarang dengan sedemikian rupa sehingga penonton dapat menyimpulkan bahwa campur tangan pengarang dalam cerita (Endraswara, 2013:95). Adanya keterkaitan antara pengarang, pembaca, dan tokoh yang melibatkan aktivitas

kejiwaan memungkinkan karya sastra dianalisis menggunakan metode penelitian psikologi

2.2.3 Teori Konflik Batin

Konflik merupakan gesekan antara kekuatan yang berlawanan yang terjadi kepada dua pihak atau lebih dan menyebabkan ketegangan. Menurut Wellek dan Werren (melalui Nurgiyantoro, 2010: 122), konflik adalah suatu drama tertentu yang terjadi di persimpangan dua kekuatan yang berlawanan untuk menimbulkan tindakan dan reaksi.

Pengarang menggambarkan penokohan setiap tokoh dalam cerita dengan ciri khasnya masing-masing. Interaksi apapun antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lain, baik antar individu, kelompok, atau bahkan antar tokoh, berpotensi menimbulkan konflik atau dikenal dengan istilah “konflik batin”. Konflik adalah elemen penting dalam suatu cerita karena fungsinya sebagai katalisator perubahan jangka panjang di dunia. Tanpa adanya konflik, pembaca sastra tidak dapat memahami peristiwa-peristiwa yang menyebabkan cerita tersebut hidup sehingga akan terasa membosankan. Kurt Lewin (melalui Alwisol, 2017:326-327) mengidentifikasi bahwa konflik dapat dibagi menjadi tiga tipe sebagai berikut:

2.2.3.1 Konflik Tipe 1

Konflik tipe 1 merupakan konflik yang sederhana, terjadi ketika terdapat dua kekuatan berlawanan mengenai suatu individu (Alwisol, 2017:326). Ada tiga macam konflik tipe 1:

1. Konflik Mendekat-Mendekat (*Approach-Approach Conflict*)

Konflik mendekat-mendekat terjadi ketika individu dihadapkan pada dua atau lebih pilihan atau tujuan yang menguntungkan atau menarik. Dalam situasi ini, individu menghadapi kesulitan dalam memilih antara pilihan-pilihan positif tersebut karena harus mengabaikan satu pilihan untuk memilih yang lain. Contoh sederhana dari konflik ini adalah ketika seseorang harus memilih antara dua pekerjaan yang sangat menarik. (Alwisol, 2017:326).

2. Konflik Menjauh-Menjauh (*Avoidance-Avoidance Conflict*)

Konflik menjauh-menjauh terjadi ketika individu dihadapkan pada dua atau lebih pilihan atau situasi yang tidak diinginkan atau merugikan. Dalam situasi ini, individu harus memilih salah satu pilihan yang tidak diinginkan, meskipun mungkin tidak ada pilihan yang benar-benar menguntungkan. Contohnya adalah ketika seseorang harus memilih antara menghadapi konsekuensi negatif di tempat kerja atau kehilangan pekerjaan. (Alwisol, 2017:326).

3. Konflik Mendekat-Menjauh (*Approach-Avoidance Conflict*)

Konflik mendekat-menjauh terjadi ketika individu dihadapkan pada satu pilihan atau tujuan yang memiliki aspek positif dan negatif. Dalam situasi ini, individu merasa tertarik untuk mencapai tujuan atau hasil yang positif, tetapi juga merasa

takut atau khawatir tentang konsekuensi negatif yang mungkin terjadi. (Alwisol, 2017:326). Ini adalah tipe konflik yang sering kali terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan melibatkan pertimbangan kompleks. Contohnya adalah ketika seseorang harus memutuskan apakah akan menerima pekerjaan baru yang menawarkan gaji tinggi tetapi memerlukan perpindahan jauh dari keluarga dan teman-teman.

2.2.3.2 Konflik Tipe 2

Berbeda dengan konflik tipe 1 yang merupakan konflik sederhana, konflik tipe 2 merupakan konflik kompleks yang melibatkan lebih dari dua faksi. Konflik yang sangat kompleks dapat membuat orang menjadi diam, terpaku, atau terperangkap oleh berbagai faksi dan kepentingan sehingga tidak dapat menentukan pilihan. Contoh dari konflik tipe 2 adalah seorang anak yang terperangkap dalam region bervalensi negatif dengan bondaris yang sangat kuat sifat tak permeabelnya. Anak tidak bisa keluar (lokomosi ke region positif). Region aturan ayah harus belajar jam 7-9 malam (valensi negatif), dan anak tidak senang belajar (valensi negatif). Anak memperoleh kekuatan negatif dari arah yang berlawanan, tetapi tidak bisa lokomosi (Alwisol, 2017:326-327)..

2.2.3.3 Konflik Tipe 3

Konflik tipe 3 merupakan konflik yang terjadi ketika individu berusaha mengatasi elemen-elemen penghambat, sehingga konflik menjadi terbuka, ditandai dengan sikap kemarahan, agresi, pemberontakan, atau sebaliknya penyerahan diri yang neurotik. Pertentangan antara kebutuhan pribadi, konflik antar faksi, dan pertentangan antara kebutuhan dengan faksi, menimbulkan pelampiasan usaha untuk mengalahkan kekuatan penghambat. Anak yang dilarang makan permen oleh orang tuanya, berusaha memberontak mengalahkan aturan orang tua. Ketika pemberontakannya tidak berhasil, dia kemudian mengarahkan kemarahannya kepada teman atau objek sekitarnya, atau menyerah tunduk kepada arahan kekuatan orang tua yang sangat kuat (Alwisol, 2017:327)

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong (Moleong, 2007:6), “penelitian kualitatif adalah penelitian yang cocok untuk memahami peristiwa tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti subjek, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik. dan melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks tertentu yang lugas dengan menggunakan berbagai metode lugas.” Hasilnya, data-data penelitian yang digunakan akan menghasilkan data deskriptif berupa deskripsi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan suatu penelitian berdasarkan data kualitatif yang diuraikan secara deskriptif. Hal itu dilakukan untuk lebih menjelaskan konflik batin yang dialami karakter Yuta Okotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* karya sutradara Sunghoo Park.

3.2 Sumber Data

Sumber data merupakan elemen yang sangat penting pada suatu penelitian. Penentuan dan penetapan jenis sumber data yang akan digunakan dalam penelitian sangat penting dikarenakan hal tersebut merupakan menentukan kedalaman informasi yang diperoleh.

Sumber data primer pada penelitian ini merupakan sebuah anime berjudul *Jujutsu Kaisen 0* yang disutradarai oleh Sunghoo Park. Anime ini tayang pertama kali di Jepang pada Desember 2021. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah cuplikan dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* berupa dialog percakapan yang diutarakan oleh para tokoh dalam cerita serta cuplikan gambar sebagai bukti dari konflik batin yang dialami tokoh Yuta Okkotsu. Adapun sumber data sekunder penelitian ini adalah sumber kepustakaan yang menjadi referensi pendukung. Sumber kepustakaan tersebut adalah buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista sebagai referensi untuk menganalisis struktur naratif film dan buku *Psikologi Kepribadian* karya Alwisol sebagai referensi untuk menganalisis konflik batin. Selain itu, penulis juga memanfaatkan berbagai sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber ini dapat di temukan di internet, seperti skripsi, artikel dan lainnya.

3.3 Langkah-Langkah Penelitian

3.3.1 Pengumpulan Data

Penulis menggunakan teknik studi pustaka pada tahap pengumpulan data karena bahan yang digunakan merupakan sumber kepustakaan. Dengan metode ini, data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti buku, artikel, skripsi, dan lain-lain yang berkaitan dengan topik penelitian, yaitu, analisis struktur naratif film dan unsur konflik batin. Data yang telah dikumpulkan kemudian dibaca dan dipahami untuk mendukung analisis yang dilakukan.

Penulis juga menggunakan teknik simak catat untuk mencari dan mencatat informasi terkait dengan struktur naratif film dan unsur konflik batin tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* karya Sunghoo Park. Teknik ini membantu penulis dalam mengumpulkan informasi secara menyeluruh dari sumber data primer.

3.3.2 Analisis Data

Metode yang diterapkan pada tahap analisis data merupakan metode deskriptif-analisis, yang melibatkan deskripsi terhadap fakta-fakta diikuti oleh analisis. Dalam menganalisis data, penulis menerapkan teori struktur naratif film Himawan Pratista dan teori konflik Kurt Lewin. Teori pertama digunakan untuk menguraikan unsur-unsur pembangun cerita yang terkandung dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*, sedangkan teori kedua digunakan untuk mengungkap jenis konflik batin yang dialami oleh tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*.

3.3.3 Penyajian Data

Hasil analisis data dari anime *Jujutsu Kaisen 0* akan disusun dalam bentuk laporan. Laporan tersebut akan diberikan pemaparan mendetail tentang struktur naratif film yang membangun cerita dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* karya Sunghoo Pak, serta bagaimana anime ini, mempresentasikan bentuk konflik batin yang dialami oleh tokoh Yuta Okkotsu. Laporan tersebut akan menguraikan fakta-fakta dan hasil analisis data dengan metode deskripsi.

BAB 4

ANALISIS KONFLIK BATIN YUTA OKKOTSU DALAM ANIME *JUJUTSU KAISEN 0*

4.1 Struktur Naratif Anime *Jujutsu Kaisen 0*

4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang adalah tempat dimana tokoh dalam cerita bergerak dan melakukan aktivitas. Sebuah cerita atau film umumnya terjadi pada suatu wilayah atau lokasi yang jelas. Wilayah atau lokasi tempat terjadinya sebuah cerita dapat berdasarkan sebuah lokasi asli (nyata) maupun fiktif (rekaan). Sebagian besar latar tempat yang ada dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* berada di kota Tokyo berdasarkan lokasi asli didunia nyata. Tokyo sendiri merupakan ibu kota negara Jepang. Berikut merupakan latar tempat yang sering digunakan pada anime *Jujutsu Kaisen 0* :

4.1.1.1 Sekolah Menengah Atas



Gambar 1. Sekolah Menengah Atas

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.00.36)

Sekolah Menengah Atas yang berdiri di salah satu prefektur di Tokyo, Jepang merupakan sekolah asal Yuta sebelum pindah ke SMK Jujutsu Tokyo. SMA ini digambarkan sebagai bangunan yang memiliki dua lantai dan beberapa ruang kelas seperti sekolah pada umumnya di Jepang. Di sekolah ini, Yuta mengalami insiden perundungan yang dilakukan oleh beberapa teman sekelasnya. Kejadian tersebut memicu kemarahan roh kutukan Rika yang akhirnya menyerang para teman yang merundung Yuta.

4.1.1.2 Ruang Isolasi SMK Jujutsu Tokyo



Gambar 2. Ruang Isolasi SMK Jujutsu Tokyo

(Jujutsu Kaisen 0, 00.02.43)

Ruang Isolasi SMK Jujutsu Tokyo merupakan ruangan yang digunakan untuk mengisolasi orang yang memiliki masalah terkait dengan kutukan maupun tindak kejahatan. Ruangan ini digambarkan sebagai tempat tertutup dan memiliki jimat-jimat segel yang tertempel pada setiap dindingnya. Di ruangan ini, Yuta pertama kali bertemu dengan Satoru yang bertugas untuk menginterogasi insiden perundungan yang terjadi pada Yuta.

4.1.1.3 SMK Jujutsu Tokyo



Gambar 3. SMK Jujutsu Tokyo

(Jujutsu Kaisen 0, 00.06.29)

SMK Jujutsu Tokyo merupakan sekolah sekaligus markas bagi para pengguna *jujutsu* yang berada di Tokyo. SMK Jujutsu Tokyo terdiri dari beberapa bangunan dengan gaya tradisional Jepang yang mirip dengan kuil. Beberapa bangunan yang digunakan sebagai ruang kelas dan asrama terdiri dari beberapa lantai. Terdapat juga lapangan olahraga yang cukup luas dilengkapi dengan lintasan lari. SMK Jujutsu Tokyo sering dijadikan sebagai latar tempat di anime ini, diantaranya saat Yuta pertama kali pindah ke SMK Jujutsu dan bertemu dengan tokoh-tokoh lain di ruang kelas, pelatihan Yuta dan tokoh lain di lapangan olahraga SMK Jujutsu Tokyo. Pertempuran puncak antara Yuta dan antagonis dalam anime ini, Suguru Geto juga menggunakan latar tempat di area SMK Jujutsu Tokyo.

4.1.1.4 Sekolah Dasar



Gambar 4. Sekolah Dasar

(Jujutsu Kaisen 0, 00.13.58)

Latar tempat berikutnya adalah sekolah dasar yang menjadi tlp pertama Yuta dalam menjalankan misi membasmi kutukan. Sekolah Dasar ini digambarkan sebagai sebuah gedung panjang yang terdiri dari empat lantai serta memiliki ruang kelas dan koridor seperti pada sekolah di Jepang pada umumnya. Dalam misi tersebut, Yuta terlibat dalam pertarungan melawan roh kutukan yang mengakibatkan konflik batin dan membuat Yuta berhasil memanggil sosok roh kutukan Rika dengan keinginannya sendiri untuk yang pertama kalinya.

4.1.1.5 Distrik Perbelanjaan Hapina



Gambar 5. Distrik Perbelanjaan Hapina

(Jujutsu Kaisen 0, 00.35.02)

Distrik Perbelanjaan Hapina merupakan salah satu tempat yang muncul pada anime ini. Distrik Perbelanjaan Hapina adalah salah satu distrik yang ditutup oleh pemerintahan dikarenakan laporan tentang adanya gangguan dari roh kutukan di distrik tersebut. Digambarkan sebagai distrik perbelanjaan pada umumnya di Jepang, distrik perbelanjaan ini terdiri dari beberapa toko yang berderet serta berhadapan di sepanjang lorong. Disini, Yuta mendapat tugas untuk mengamati Toge menjalankan misinya membasmi roh kutukan. Namun kejadian terduga munculnya roh kutukan kuat muncul menyebabkan terjadinya pertarungan yang cukup sulit bagi Yuta dan Toge.

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

4.1.2.1 Urutan Waktu

Pola urutan waktu pada anime Jujutsu Kaisen 0 karya Sunghoo Park menggunakan pola linier. Pada anime ini terdapat beberapa bagian yang menunjukkan kilas balik dan terdapat sub-plot yang menceritakan masa lalu Yuta, namun penulis tidak menemukan adanya interupsi waktu yang signifikan sehingga jalan cerita dalam anime ini tidak terganggu.

Anime ini beberapa kali menampilkan beberapa tokoh di lokasi yang berbeda-beda, tetapi dalam waktu yang relative sama, berdasarkan hal tersebut penulis berasumsi bahwa pola yang digunakan merupakan pola linier. Menurut teori Himawan Pratista, urutan waktu cerita pada anime ini dapat diindikasikan sebagai A-B-C-D-E. Maka dari itu, Urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E.

Plot A : Insiden perundungan dan kehidupan awal Yuta di SMK Jujutsu Tokyo.

Plot B : Yuta menjalankan misi membasmi kutukan bersama Maki dan Toge.

Plot C : Yuta bertemu dan mendapatkan pernyataan perang dari Suguru.

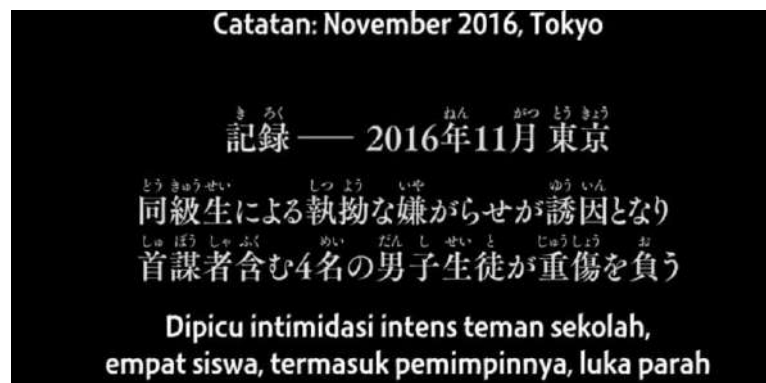
Plot D : Pertarungan puncak Yuta melawan Suguru.

Plot E : Yuta berhasil memurnikan roh kutukan Rika.

4.1.2.2 Durasi Waktu

Sebuah film tentunya memiliki durasi. Sebuah film dengan durasi tertentu dapat dimanipulasi dan dapat mempunyai durasi cerita dengan rentang waktu lebih panjang, bisa hingga beberapa jam bahkan bisa sampai tahun dan abad (Pratista, 2017: 69).

Durasi cerita dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* sekitar tiga belas bulan atau satu tahun satu bulan. Anime ini dimulai dengan adegan prolog dimana diperlihatkan adegan perundungan yang terjadi kepada Yuta Okkotsu dan dilakukan oleh teman sekelasnya. Adegan perundungan tersebut dinarasikan melalui cuplikan gambar berikut yang diambil pada menit awal anime *Jujutsu Kaisen 0*.



Gambar 6. Insiden pembulian yang dialami Yuta oleh teman sekelasnya.

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.01.13)

Dari cuplikan gambar diatas, dapat dipastikan cerita dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* dimulai pada bulan november 2016. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya narasi waktu kejadian insiden pembulian terhadap Yuta terjadi. Cerita dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* berakhir beberapa waktu setelah pertarungan puncak Yuta melawan Geto pada 24 desember 2017. Waktu terjadinya pertarungan antara Yuta dan Geto tertulis dengan jelas melalui sebuah narasi pada cuplikan gambar berikut.



Gambar 7. Narasi pertarungan Yuta melawan Geto

(*Jujutsu Kaisen 0*, 01.09.53)

Beberapa waktu setelah pertarungan tersebut, Yuta terlihat sedang berjalan bersama Gojo disekitar SMK Jujutsu Tokyo. Pada adegan ini diperlihatkan sedang turun salju dan lingkungan sekitar mereka juga tertutup oleh salju. Di Tokyo salju umunya turun pada pertengahan bulan desember hingga akhir april. Adegan tersebut diperlihatkan pada dokumentasi gambar berikut yang diambil pada menit akhir dari anime *Jujutsu Kaisen 0*.



Gambar 8. Adegan akhir

(*Jujutsu Kaisen 0*, 01.35.01)

Berdasarkan bukti-bukti yang telah penulis uraikan di atas, penulis mengasumsikan anime *Jujutsu Kaisen 0* berlangsung selama kurang lebih tiga belas

bulan dimulai dari bulan November tahun 2016 sampai pada musim dingin bulan Desember 2017 – akhir bulan April 2018. Anime *Jujutsu Kaisen 0* terdiri dari satu episode movie dengan total sembilan puluh enam menit. Untuk rentang waktu alur utama anime ini ditandai mulai dari pertemuan Yuta Okkotsu dengan Gojo Satoru sampai pada saat setelah pertempuran melawan Suguru Geto, Yuta yang kembali menjalani hari-harinya di SMK Jujutsu Tokyo sedang berbicara dengan Gojo mengenai insiden Suguru Geto dan kemudian cerita pun berakhir.

4.1.2.3 Frekuensi Waktu

Terdapat tujuh adegan kilas balik yang ditampilkan pada anime *Jujutsu Kaisen 0*. Adegan kilas balik pada anime *Jujutsu Kaisen 0* yaitu saat kecelakaan Rika sewaktu kecil akibat tertabrak mobil saat sedang akan menyeberang jalan bersama Yuta (09.04-10.58), Yuta teringat pertama kali bertemu dengan Gojo (20.08-20.14), Yuta teringat saat pertama kali bertemu dengan Rika di rumah sakit (23.40-24.57), Yuta mengingat sekilas bagaimana Toge bersikap baik dan peduli terhadapnya (39.00-41.45), Yuta teringat kembali janjinya bersama Rika saat bertarung melawan Suguru (1.25.45-1.26.09), Satoru memberitahu penyelidikan yang dilakukan tentang asal-usul kutukan Rika dan asal-usul keluarga Yuta (1.32.08-1.32.34), Yuta mengingat kembali kejadian dimana Rika kecelakaan kemudian tewas, yang menyebabkan Yuta tidak dapat menerima kenyataan tersebut sehingga secara tidak sadar mengutuk Rika menjadi kutukan. (1.32.46-1.32.56). Meskipun terdapat beberapa adegan kilas balik, namun adegan-adegan tersebut tidak mengganggu plot utama anime *Jujutsu Kaisen 0*

secara signifikan karena adegan kilas balik tersebut berdurasi pendek dan bertujuan untuk pengembangan karakter pada tokoh serta menjelaskan hubungan antar tokoh.

4.1.3 Struktur Tiga Babak

4.1.3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan menunjukkan bahwa cerita *Jujutsu Kaisen 0* berlangsung di Tokyo sebagai latar tempat utama dengan suasana hujan di waktu senja sebagai latar waktunya. Kemudian memperkenalkan tokoh utama bernama Yuta Okkotsu dan teman masa kecilnya, Rika Orimoto yang telah meninggal dan berubah menjadi roh kutukan.



Gambar 9. Perkenalan tokoh Yuta Okkotsu

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.04.36)

Yuta Okkotsu adalah tokoh utama dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Yuta digambarkan sebagai seorang siswa SMA berambut hitam dan memiliki ciri kantung mata hitam dibawah kedua matanya. Yuta memiliki sifat ramah, baik hati, dan simpati serta rasa keadilan yang tinggi. Dikarenakan memiliki kutukan berupa roh yang terus mengikuti dan melindunginya, Yuta cenderung tidak memiliki teman dan

lebih memilih untuk menyendiri karena takut melukai orang atau teman yang terlibat dengannya.



Gambar 10. Pengenalan tokoh Rika

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.09.58)



Gambar 11. Penampilan roh kutukan Rika

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.21.15)

Rika Orimoto merupakan teman masa kecil Yuta Okkotsu. Dalam *Jujutsu Kaisen 0*, Rika digambarkan sebagai gadis muda berambut panjang berwarna hitam dan memiliki tahi lalat dibagian kanan bawah bibirnya. Rika diceritakan meninggal karena tertabrak oleh mobil saat akan menyeberang jalan. Dalam insiden tersebut, Rika yang telah tewas menjelma menjadi roh kutukan yang terus mengikuti dan melindungi Yuta. Roh kutukan Rika memiliki wujud setengah badan manusia dari kepala sampai perut, memiliki mulut lebar dengan gigi tajam dan sepasang tangan dengan cakar tajam.

Pada tahap persiapan, terdapat adegan yang memperkenalkan awal konflik cerita yaitu ketika dalam sebuah kilas balik, diperlihatkan sebuah adegan dimasa kecil Yuta yang melibatkan teman masa kecilnya Rika Orimoto terbunuh disebuah insiden kecelakaan. Yuta yang melihat temannya kehilangan nyawa tepat didepan matanya hanya bisa terdiam. Pada insiden tersebut Rika yang terbunuh menjelma menjadi roh

kutukan yang akhirnya mengikuti Yuta sampai sekarang. Peristiwa tersebut dapat dilihat pada dokumentasi gambar yang telah diambil penulis sebagai berikut.



Gambar 12. Awal mula kutukan Rika terwujud

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.10.38)

Cuplikan gambar diatas merupakan insiden kecelakaan yang dialami Rika dan awal mula roh kutukan Rika muncul. Kutukan tersebut muncul dari darah Rika yang berceceran disekitar tubuh Rika yang akhirnya memegang kedua kaki Yuta sambil mengatakan janji yang telah Yuta dan Rika bahwa mereka akan menikah ketika sudah dewasa.

Pada tahap persiapan, *inciting incident* terjadi ketika Yuta mengalami insiden perundungan yang dilakukan oleh teman sekelasnya. Pada insiden tersebut, keempat teman sekelasnya mengalami luka parah yang disebabkan oleh roh kutukan Rika yang berniat melindungi Yuta. Hal tersebut membuat Yuta merasa bersalah dan berniat untuk bunuh diri akan tetapi roh kutukan Rika menghalangi niat Yuta tersebut.



Gambar 13. Perundungan terhadap Yuta oleh teman sekelasnya

(Jujutsu Kaisen 0, 00.00.56)

Peristiwa ini menjadi titik awal munculnya *turning point* pertama, yaitu setelah kejadian perundungan tersebut, Yuta bertemu dengan Satoru Gojo dan terjadi pembicaraan yang akhirnya membuat Yuta mengurungkan niatnya untuk bunuh diri. Hal tersebut dibuktikan pada dialog dan cuplikan gambar berikut.



Gambar 14. Awal pertemuan Yuta dengan Satoru

(Jujutsu Kaisen 0, 00.02.35)

悟 : これは何かな、乙骨憂太くん？

憂太 : ナイフだったものです。死ぬとしました、でも、里香ちゃんに邪魔されました。

悟 : 暗いね。今日から新しい学校だよ。

憂太 : 行きません。もうだれも傷つけたありません。だからもう外には出ません。

悟 : でも、一人は寂しいよ。君にかかった呪いは、使い方次第で、人助けるもできる。力の使い方を学びなさい。全てを投げ出すのはそれ からでも遅くはないだろう？

Satoru : *Kore wa nani ka na, Okkotsu Yuta-kun?*

Yuta : *Naifudattamonodesu. Shinu to shimashita, demo, Rika-chan ni jamasaremashita.*

Satoru : *Kuraine. Kyoukara atarashī gakkōdayo*

Yuta : *Ikimasen. Mou dare mo kizutsuketa arimasen. Dakara mou soto ni wa demasen.*

Satoru : *Demo, hitori wa sabishīyo. Kimi ni kakatta noroi wa, tsukaikata shidai de, hito tasukeru mo dekiru. Chikara no tsukaikata o manabinasai. Subete o nagedasu no wa sore kara demo osoku wa naidarou?*

(Jujutsu Kaisen 0, 00.02.35-00.03.35)

Satoru : Apa ini, Okkotsu Yuta-kun?

Yuta : Pisau. Aku ingin bunuh diri, tapi, dihalangi oleh Rika-chan.

Satoru : Gelap sekali. Kamu akan masuk sekolah baru mulai hari ini.

Yuta : Aku tidak akan pergi. Aku sudah tidak mau lagi menyakiti siapapun. Karena itu aku tidak mau pergi keluar lagi.

Satoru: Tapi, hidup sendiri itu sangat kesepian loh. Kutukan yang ditimpakan padamu, tergantung cara memakainya, bisa dipakai untuk menyelamatkan orang. Pelajarilah cara memakai kekuatan itu. Kau masih bisa membuang segalanya nanti setelah mencobanya dulu, kan?

Percakapan pada dialog diatas merupakan percakapan antara Yuta dan Satoru dimana Yuta yang awalnya ingin bunuh diri dan dicegah oleh Rika diberi sebuah tawaran oleh Satoru untuk belajar menggunakan kekuatan kutukan yang dimilikinya supaya tidak menyakiti orang lain dan dapat menyelamatkan orang lain. Pada tahap persiapan diperkenalkan empat tokoh diantaranya Satoru Gojo, Maki Zenin, Toge Inumaki, dan Panda yang akan menjadi rekan Yuta dalam perjalanannya untuk belajar mengendalikan kekuatannya.



Gambar 15. Awal kemunculan tokoh Satoru Gojo

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.02.26)

Satoru merupakan tokoh utama dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Ia merupakan salah satu penyihir tingkat khusus yang sangat dihormati, bahkan di antara sesama penyihir. Satoru memiliki penampilan yang mencolok dengan rambut putih panjang dan matanya yang selalu tertutup oleh perban atau kacamata hitam. Penampilannya yang tampan dan rambutnya yang berkilau memberikan kesan kuat dan misterius. Satoru dikenal karena kepribadiannya yang santai dan terkadang sedikit nakal. Meskipun begitu, ia sangat peduli pada nasib muridnya dan melakukan apa pun untuk melindungi mereka. Ia juga sering menunjukkan sisi humoris dan kecerdasan yang

tajam. Satoru berperan penting dalam melatih dan melindungi para muridnya, khususnya Yuta Okkotsu, tokoh utama dalam cerita *Jujutsu Kaisen 0*.



Gambar 16. Perkenalan tokoh Maki Zenin

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.11.31)

Maki Zenin merupakan tokoh pendukung dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Ia merupakan penyihir dari klan besar zenin yang merupakan satu dari tiga klan. Meskipun berasal dari klan besar, Maki dianggap sebagai aib bagi klan dan keluarganya sendiri karena ia terlahir tidak memiliki energi kutukan tetapi memiliki fisik yang kuat. Maki digambarkan sebagai seorang gadis SMK berambut hijau gelap yang dikuncir dan memakai kacamata. Dia digambarkan memiliki sifat yang kasar dan cenderung ketus saat berbicara.



Gambar 17. Perkenalan tokoh Toge Inumaki

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.11.38)

Toge Inumaki merupakan tokoh pendukung dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Toge merupakan penyihir dari klan Inumaki yang terkenal dengan teknik kutukan yang diaplikasikan melalui kata-kata. Karena keadaannya yang terlahir dengan kata-kata kutukan, Toge hanya mengatakan berbagai isian nasi kepal saat berbicara untuk mencegah teknik kutukannya aktif dan malah berdampak kepada orang disekitarnya. Toge digambarkan sebagai pemuda berambut perak keputihan dengan ciri khas syal yang menutupi leher sampai mulutnya serta tato klan inumaki disekitar mulut dan lidahnya. Toge digambarkan memiliki sifat yang kalem dan pendiam. Dia juga memiliki rasa simpati besar kepada Yuta karena dia merasa bahwa keadaan Yuta sama dengannya.



Gambar 18. Perkenalan tokoh Panda

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.11.45)

Panda merupakan tokoh pendukung dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Panda merupakan sebuah hasil eksperimen mayat kutukan yang memiliki wujud boneka panda. Panda digambarkan memiliki sifat yang santai dan humoris. Sifatnya yang humoris sering menjadi pemecah ketegangan dalam cerita.

4.1.3.2 Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* dimulai pada saat Yuta menjalankan misi membasmi kutukan bersama dengan Maki.



Gambar 19. Misi pertama Yuta dengan Maki

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.02.35)

Pada misi kali ini Yuta dan Maki diberi tugas untuk mencari dua anak SD yang diduga diculik oleh roh kutukan yang berada pada sebuah bangunan sekolah dasar. Pada misi ini, muncul situasi dimana Yuta dan Maki tertelan oleh kutukan. Maki yang memiliki ketahanan tubuh lemah terhadap kutukan perlahan melemah dan tak berdaya, Maki yang merasa frustrasi karena tidak dapat melakukan apapun mendesak Yuta untuk menggunakan kekuatannya. Hal tersebut memicu konflik batin pada Yuta yang pada akhirnya memutuskan untuk meminjam kekuatan Rika secara langsung. Yuta beserta Maki dan dua anak SD yang dilaporkan hilang akhirnya berhasil keluar dari dalam perut kutukan yang menelan mereka berkat roh kutukan Rika yang mengamuk dan merobek perut kutukan yang menelan mereka.



Gambar 20. Tekad Yuta untuk memurnikan kutukan Rika

(*Jujutsu Kaisen* 0, 00.25.35)

Dari kejadian tersebut muncul *turning point* kedua yang mana Yuta teringat kembali kejadian dimana dia membuat janji dengan Rika. Yuta berasumsi bahwa kemungkinan bukan Rika yang mengutuk Yuta melainkan Yuta yang telah mengutuk Rika. Satoru menjawab bahwa tidak ada kutukan yang lebih kuat daripada cinta. Yuta yang berasumsi bahwa kemungkinan apa yang ia simpulkan benar akhirnya

membulatkan tekadnya untuk memurnikan kutukan Rika. Satoru kemudian menjelaskan kepada Yuta tentang cara mengendalikan energi kutukannya dengan cara menyalurkan kepada sebuah objek. Hal tersebut merupakan cara yang paling efektif untuk mengendalikan kekuatan Yuta.



Gambar 21. Kemunculan roh kutukan tak terduga

(Jujutsu Kaisen 0, 00.37.52)

Beberapa bulan berlalu, Satoru memberikan sebuah misi kepada Toge untuk membasmi kutukan di area bekas perbelanjaan. Satoru meminta Yuta untuk ikut dengan maksud mengamati dan mencoba belajar dari orang lain. Saat tiba di lokasi, setelah Toge berhasil membasmi kutukan yang di perintahkan, hadir sosok kutukan yang jauh lebih kuat menyerang mereka yang ternyata merupakan roh kutukan kiriman dari Suguru Geto, antagonis dari cerita ini. Setelah pertarungan yang cukup sengit, Yuta dan Toge berhasil membasmi kutukan tersebut. Tanpa mereka sadari ternyata dari awal Suguru mengamati pertarungan mereka dari jauh. Alasan Suguru mengirim roh kutukan itu sendiri dikarenakan ia tertarik untuk melihat bentuk dari roh kutukan Rika. Pada tahap konfrontasi diperkenalkan tokoh antagonis Suguru Geto yang akan menjadi ancaman terbesar bagi Yuta dan teman-temannya.



Gambar 22. Perkenalan tokoh Suguru Geto

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.46.01)

Suguru Geto merupakan tokoh antagonis dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Ia merupakan salah satu penyihir *jujutsu* yang diusir dari SMK Jujutsu Tokyo karena mengutuk mati lebih dari seribu manusia. Suguru berada ditingkat yang sama dengan Satoru Gojo sebagai penyihir. Suguru digambarkan sebagai sosok seorang pria dewasa berambut hitam panjang, menggunakan anting-anting dikedua telinganya, dan mengenakan yukata yang dilapisi kasaya berwarna emas. Suguru digambarkan sebagai tokoh dengan kepribadian yang santai namun sangat membenci manusia yang tidak memiliki energi kutukan atau bukan penyihir. Sebaliknya, ia sangat bersimpati dan baik terhadap sesama penyihir.



Gambar 23. Suguru menyatakan perang pada SMK Jujutsu Tokyo

(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.54.42)

Setelah beberapa waktu semenjak misi di distrik perbelanjaan, Suguru tiba-tiba datang ke SMK Jujutsu Tokyo untuk menyatakan perang kepada seluruh penyihir jujutsu yang ada disana. Ini merupakan *midpoint* dari cerita ini dimana ketegangan melawan kutukan telah mencapai puncak dikarenakan adanya pernyataan dari Suguru selaku seorang penyihir jujutsu yang dapat memanipulasi roh, menyatakan perang dan mengatakan akan melepaskan dua ribu kutukan di Shinjuku, Tokyo dan Kyoto.



Gambar 24. Satoru mengirim Toge dan Panda kembali ke SMK Jujutsu Tokyo

(*Jujutsu Kaisen 0*, 01.05.42)

Motif dan alasan Suguru menyatakan perang sendiri belum diketahui oleh pihak SMK Jujutsu Tokyo. Satoru yang menyadari bahwa Suguru tidak ada di kedua

lokasi pertempuran, curiga bahwa yang di incar oleh Suguru adalah roh kutukan Rika yang ada pada Yuta. Satoru pun mengirim Toge dan Panda untuk kembali ke SMK Jujutsu Tokyo. Dan benar saja, disini Suguru sudah berhasil mengalahkan Maki, Panda dan Toge yang berniat menghentikan Suguru malah ikut menjadi korban. Yuta yang mendengar adanya kegaduhan, penasaran dan menuju ke lokasi. Betapa terkejutnya Yuta, saat melihat Maki, Toge, dan Panda sudah terkapar bersimpah darah. Emosi Yuta pun meluap dan langsung memanggil Rika. Pertarungan puncak antara Yuta dan Suguru pun dimulai.



Gambar 25. Yuta memanggil roh kutukan Rika untuk kedua kalinya

(*Jujutsu Kaisen 0*, 01.10.00)

Pada puncak pertarungan antara Yuta dan Suguru, Yuta melepaskan pembatas kekuatan milik Rika dengan jaminan nyawanya sendiri. Hal tersebut merupakan *turning point* ketiga karena keputusan Yuta tersebut pada akhirnya mempengaruhi jalannya cerita.

4.1.3.3 Tahap Resolusi

Tahap resolusi diawali dengan penyelesaian konflik berupa pertarungan antara Yuta melawan Suguru yang akhirnya berakibat pada roh kutukan Rika yang berhasil dimurnikan. Disini terungkap bahwa sebenarnya Yuta lah yang mengutuk Rika menjadi kutukan. Yuta pun merasa sangat bersalah, namun Rika justru berterima kasih kepada Yuta karena telah memberinya waktu lebih lama untuk bersamanya. Hal tersebut dibuktikan dengan kutipan dialog percakapan berikut.

悟 : おめでとう。解呪達成だね。

悟 : 憂太が正しかった。里香が君に呪いをかけたんじゃない。君が里香に呪いをかけたんだ。

憂太 : そうだ。僕はあの時、里香ちゃんの死を拒んだ。

悟 : 呪いを欠けた側が主従契約を吐きしたんだ。欠けられた側がペナルティーを望んでいないのであれば、解除は完了だ。ま、その姿を見れば分かりきただよね。

憂太 : 全部僕の正じゃないか？里香ちゃんあの姿にして、沢山の人を傷つけて、僕がゲトに狙われた正でみんなが死にかけた。全部。。全部僕。。

里香 : 憂太、ありがとう。時間も呉れて、ずっとそばにおいてくれて、里香はこの六年間、生きてるときより幸せだったよ。

Satoru : *Omedetō. Kaiju tasseida ne.*

Satoru : *Yūta ga tadashikatta. Rika ga kimi ni noroi o kaketa n janai. Kimi ga Rika ni noroi o kaketa nda.*

Yuta : *Sōda. Boku wa ano toki, Rika-chan no shi o kobanda.*

Satoru : *Noroi o kaketa gawa ga shujū keiyaku o haki shita nda. Kake rareta gawa ga penalty o nozonde inai nodeareba, kaijo wa kanryōda. Ma, sono sugata o mireba wakari kittada yo ne.*

Yuta : *Zenbu boku no sei janai ka? Rika-chan ano sugata ni shite, takusan no hito o kizutsuke tte, boku ga geto ni nerawa reta sei de min'na ga shinikake tta. zenbu.. zenbu boku..*

Rika : *Yuta, arigatō. Jikan mo kurete, zutto soba ni oite kurete, Rika wa kono roku-nenkan, iki teru toki yori shiawasedatta yo*

(Jujutsu Kaisen 0, 01.31.56-01.33.56)

Satoru : Selamat. Kamu berhasil mematahkan kutukannya.

Satoru : Kamu benar, Yuta. Rika tidak mengutukmu. Kamulah yang mengutuk Rika.

Yuta : Benar juga. Pada waktu itu, aku menolak kematian Rika-chan.

Satoru : Orang yang mengutuk telah membatalkan ikatannya. Selama yang dikutuk tidak menuntut hukuman apa pun, kutukannya akan patah. Yah, kurasa sudah jelas jika sosoknya seperti itu.

Yuta : Semua salahku,ya? Aku mengubah Rika-chan menjadi seperti itu, menyakiti banyak orang, dan teman-temanku hampir mati karena Geto mengincarku! Semuanya.. semuanya karena aku..

Rika : Yuta, terima kasih. Kamu sudah memberikanku waktu untuk terus bersamamu. Enam tahun terakhir ini adalah waktu yang membuatku lebih bahagia daripada saat masih hidup.

Dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*, konflik secara langsung terselesaikan melalui pertarungan puncak antara Yuta melawan Suguru yang kemudian tujuan Yuta untuk memurnikan kutukan Rika tercapai.

4.2 Analisis Konflik Batin Yuta Okkotsu

Yuta Okkotsu merupakan tokoh yang memiliki sifat baik hati dan memiliki rasa peduli yang tinggi terhadap orang-orang disekitar terutama teman-temannya. Ketika teman-temannya dalam bahaya, Yuta akan berusaha dengan segala cara untuk menyelamatkan temannya meski nyawa yang jadi taruhannya. Dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*, fokus dan tujuan Yuta adalah untuk membebaskan atau memurnikan kutukan yang merubah teman masa kecil sekaligus cinta pertamanya Rika Orimoto. Dalam perjalanan Yuta dalam mencari cara untuk memurnikan kutukan Rika, dia melalui berbagai halangan, tekanan, dan tantangan yang harus dihadapi sehingga membuat Yuta mengalami konflik batin. Dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*, tokoh Yuta Okkotsu mengalami beberapa tipe konflik yang bisa dianalisis menggunakan teori konflik Kurt Lewin. Kurt Lewin mengidentifikasi tiga tipe konflik utama dalam teori konfliknya: konflik tipe 1, konflik tipe 2, dan konflik tipe 3.

4.2.1 Konflik Tipe 1

4.2.1.1 Konflik Mendekat-Mendekat (*Approach-Approach Conflict*)

Konflik ini terjadi ketika seseorang dihadapkan pada dua pilihan yang sama-sama menarik dan positif, tetapi harus memilih salah satunya. Dalam konteks Yuta Okkotsu, konflik mendekat-mendekat dapat terlihat dalam hal keputusannya untuk memanfaatkan kemampuannya sebagai penyihir *jujutsu*. Dia dihadapkan pada dua

aspek positif tetapi bertentangan yaitu keinginan untuk tidak menyakiti orang-orang disekitarnya dan kebutuhan untuk mengendalikan kekuatan kuat dari kutukan Rika. Keduanya menawarkan imbalan yang signifikan, namun keduanya juga menuntut pengorbanan yang besar dan keputusan yang sulit.

Dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*, Yuta Okkotsu mengalami konflik mendekat-mendekat ketika mendapatkan tawaran dari Satoru untuk mencari cara mengendalikan kutukan Rika. Tawaran tersebut didapatkan Yuta setelah insiden pembulian yang dialaminya. Insiden tersebut menyebabkan roh kutukan Rika muncul dan menyerang teman-teman sekelas yang hendak membuli Yuta. Para petinggi organisasi penyihir *jujutsu* sepakat untuk mengeksekusi Yuta dikarenakan roh kutukan Rika sudah memakan korban termasuk beberapa penyihir tingkat tinggi yang ditugaskan untuk menangani kasus Yuta. Karena sudah kehabisan pilihan, para petinggi pun akhirnya meminta Satoru Gojo yang merupakan penyihir tingkat khusus untuk menangani kasus Yuta tersebut.

Yuta dihadapkan pada dua pilihan yaitu tetap mengurung diri agar roh kutukan Rika tidak dapat menyakiti orang lain disekitarnya (positif), atau ikut bersama Satoru ke SMK Jujutsu Tokyo untuk belajar mengendalikan kekuatan roh kutukan Rika agar tidak menyakiti orang lain lagi dan dapat hidup normal bersama orang lain lagi tanpa khawatir (positif). Pada saat mengalami konflik batin tersebut akhirnya Yuta memutuskan untuk menerima tawaran Satoru, keputusan yang dipilih Yuta dalam mengatasi konflik batinnya dapat dilihat pada cuplikan adegan berikut

yang menampilkan Yuta mengenakan seragam SMK Jujutsu dan Satoru yang sudah menunggunya di depan gerbang masuk sekolah.



Gambar 26. Yuta pindah ke SMK Jujutsu Tokyo
(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.05.59)

4.2.1.2 Konflik Menjauh-Menjauh (*Avoidance-Avoidance Conflict*)

Konflik menjauh-menjauh terjadi ketika seseorang dihadapkan pada dua pilihan yang tidak diinginkan dan negatif, di mana memilih salah satu berarti menghadapi konsekuensi negatif dari pilihan lainnya. Dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*, Yuta Okkotsu mengalami konflik menjauh-menjauh saat ikut sebagai pengamat dalam misi Toge membasmi kutukan di bekas distrik perbelanjaan.

Toge mendapat misi untuk membasmi kutukan di sebuah distrik bekas perbelanjaan yang rencananya akan direkonstruksi. Satoru meminta Yuta untuk ikut sebagai pengawas supaya ia dapat belajar tentang teknik kutukan milik keluarga Inumaki dari Toge. Sebelum berangkat, Suguru memperingatkan Yuta untuk tidak

mengeluarkan roh kutukan Rika selama misi berlangsung karena tidak ada jaminan bahwa hal tersebut aman untuk dilakukan. Satoru juga menambahkan jika roh kutukan Rika keluar, maka Yuta dan Suguru akan dieksekusi. Mendengar hal tersebut, Yuta yang pada dasarnya sudah gugup karena itu merupakan misi keduanya menjadi semakin tertekan. Pernyataan tersebut dibuktikan pada cuplikan gambar serta dialog sebagai berikut.



Gambar 27. Satoru memperingatkan Yuta supaya tidak mengeluarkan roh kutukan Rika
(Jujutsu Kaisen 0, 00.34.30)

悟 : 君が気をつけるのはただ一つ。里香は出すな。前回みたいに
運よくひこんでくれるとは限らない。里香の力は刀に収まるは
いで伝ること。もしまた全部出しちゃったら。。

憂太 : 出しちゃったら？

悟 : 僕と憂太殺されちゃうから。よろしくね。

Satoru : *Kimi ga ki o tsukeru no wa tada hitotsu. Rika wa dasu na. Zenkai mitai ni un yoku hi konde kureru to wa kagiranai. Rika no chikara wa katana ni osamaru haide-tsukawaru koto. Moshi mata zenbu dashi chattara..*

Yuta : *Dashi chattara*

Satoru : *Boku to Yuta korosarechaukara. Yoroshikune.*

(Jujutsu Kaisen 0, 00.34.11-00.34.33)

Satoru : Hanya satu hal yang perlu kamu waspadai. Jangan sampai mengeluarkan Rika. Tidak ada jaminan bahwa dia akan kembali seperti sebelumnya. Cukup gunakan kekuatan Rika dengan menyalurkannya melalui katana. Jika mengeluarkannya sepenuhnya lagi..

Yuta : Jika mengeluarkannya?

Satoru : Aku dan Yuta akan dibunuh. Mohon kerjasamanya ya.

Setelah membasmi kutukan, Yuta dan Toge yang sedang berjalan meninggalkan lokasi dikagetkan dengan aura kutukan yang kuat. Secara tidak terduga muncul sebuah roh kutukan yang sangat kuat jauh melebihi roh kutukan yang menelan Yuta dan Maki di sekolah dasar. Yuta yang melihat Toge terdesak melawan roh kutukan tersebut segera membawa lari Toge untuk bersembunyi. Yuta berniat menghubungi pihak sekolah demi mendapat bantuan, akan tetapi jaringan seluler terblokir oleh penghalang yang telah dipasang untuk mencegah roh kutukan kabur. Melihat hal tersebut, Yuta dan Toge menyimpulkan bahwa satu-satunya cara untuk keluar dari sana adalah dengan mengalahkan roh kutukan tersebut. Toge bangkit dan berniat melawan roh kutukan tersebut sendirian, dia mencegah Yuta yang ingin ikut karena roh kutukan tersebut sangat berbahaya apalagi dengan kondisi Toge yang sekarang.

Dalam peristiwa tersebut Yuta mengalami konflik menjauh-menjauh. Yuta dihadapkan pada dua pilihan yang sama-sama tidak disenanginya. Yuta harus memilih antara tetap bersembunyi dan membiarkan Toge melawan roh kutukan sendirian dimana hal tersebut akan membuatnya makin frustrasi dan merasa bersalah karena tidak dapat membantu temannya dan hanya bisa menjadi beban (negatif), atau memberanikan diri ikut bertarung bersama Toge melawan roh kutukan dengan risiko nyawa Yuta dan Satoru bisa terancam jika roh kutukan Rika keluar saat Yuta dalam bahaya (negatif). Pada saat mengalami konflik batin tersebut Yuta akhirnya memutuskan untuk bertarung bersama Toge melawan roh kutukan yang menghalangi misi mereka.



Gambar 28. Yuta memutuskan untuk membantu Toge melawan roh kutukan yang menghalangi misi
(*Jujutsu Kaisen 0*, 00.40.30)

4.2.1.3 Konflik Mendekat-Menjauh (*Approach-Avoidance Conflict*)

Konflik mendekat-menjauh terjadi ketika seseorang dihadapkan pada satu pilihan yang memiliki aspek positif dan negatif. Dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*, Yuta

Okkotsu mengalami konflik mendekat-menjauh ketika sedang menjalankan misi membasmi kutukan dan mencari dua anak SD yang hilang.

Ditengah pencarian mereka, Yuta dan Maki yang sedang berdiskusi tiba-tiba didatangi oleh roh kutukan yang sangat besar dan kemudian menelan mereka. Dalam perut roh kutukan tersebut, Yuta yang sempat pingsan akhirnya pun bangun dan mendapati Maki sedang marah karena senjatanya terjatuh saat mereka tertelan. Yuta kaget dan panik saat mengetahui kalau mereka telah ditelan dan berada dalam perut roh kutukan. ditengah pembicaraan mereka, muncul suara meminta tolong yang ternyata berasal dari salah satu anak SD yang telah dilaporkan hilang. Yuta yang melihat anak SD tersebut masih hidup merasa lega, namun Maki menyanggah dan meminta Yuta memperhatikan lebih jelas bagaimana keadaan kedua anak tersebut, terlihat mereka sedang dalam keadaan yang tidak baik, keduanya bisa mati kapan saja. Maki yang frustrasi karena tidak dapat berbuat apapun akhirnya mendesak Yuta dengan beberapa pertanyaan tentang tujuannya datang ke SMK Jujutsu Tokyo dengan tujuan mendorong Yuta untuk menggunakan kekuatan dari roh kutukan Rika.



Gambar 29. Yuta didesak oleh Maki

(Jujutsu Kaisen 0, 00.19.47)

真希 : 乙骨！お前まじで何しに来たんだ？呪術高专によ？何がしたい？何が欲しい？何をかなえたい？

憂太 : 僕はもう誰も傷つけたなくて。閉じこもって消えようとした。でも、一人が寂しいって言われて、い返しなかったんだ。誰かと関わりたい！誰かに必要とされて！生きてって言って自信が欲しい！

真希 : じゃ、祓え、呪いを祓って祓って祓いまくれ！自信も他人もそのあとからすいてくるんだよ！呪術高专はそういう場所だ！

憂太 : 里香ちゃん？

里香 : 何？

憂太 : 力を貸して。

Maki : *Okkotsu! Omae maji de nani shinikitanda? Jujutsu kousen ni yo? Nani ga shitai? Nani ga hoshii? Nani wo kanaetai?*

Yuta : *Boku wa mou daremo kizutsuketanakute. Tojikomotte kieyoutoshita. Demo, hitori ga sabishii tte iwarete, ikaeshinakattanda. Dare ka to kakawaritai! Dare ka ni hitsuyou to sarete! Ikite tte ii tte jishin ga hoshii!*

Maki : *Jya, harae! Noroi wo haratte, haratte, haraimakure! Jishin mo tannin mo sono ato kara tsuitekurundayo! Jujutsu kousen wa souiu basho da!*

Yuta : *Rika-chan!*

Rika : *Nani?*

Yuta : *Chikara wo kashite.*

(Jujutsu Kaisen 0, 00.19.46-00.21.06)

Maki : Okkotsu! Sebenarnya apa tujuanmu saat datang ke SMK Jujutsu? Apa yang kau inginkan? Apa yang kau harapkan? Apa yang ingin kau capai?

Yuta : Aku tak ingin melukai orang lain lagi, jadi aku mencoba mengurung diri dan menghilang. Tapi, ada yang bilang sendirian itu sepi, dan aku tak bisa membantahnya. Aku ingin berinteraksi dengan seseorang! Aku ingin dibutuhkan seseorang! Aku ingin kepercayaan diri untuk tetap melanjutkan hidup!

Maki : Kalau begitu, singkirkan! Singkirkan semua kutukannya hingga habis! Kepercayaan diri dan teman akan datang dengan sendirinya! Seperti itulah SMK Jujutsu!

Yuta : Rika-chan?

Rika : Apa?

Yuta : Pinjamkan kekuatanmu.

Dikarenakan desakan oleh Maki dan keadaan mereka, Yuta memutuskan untuk meminjam kekuatan dari roh kutukan Rika demi menyelamatkan Maki dan kedua anak SD tersebut (positif) meskipun tahu bahwa ada kemungkinan roh kutukan Rika tidak hanya menyerang roh kutukan yang menelan mereka tetapi juga menyerang Maki dan kedua anak SD tersebut (negatif). Setelah mereka berhasil

keluar dari perut roh kutukan yang menelan mereka, Yuta segera membawa Maki dan kedua anak tersebut untuk keluar dari penghalang dan bertemu Satoru. Misi pun selesai, Maki dan kedua anak tersebut kemudian dibawa ke rumah sakit dan dirawat.

4.2.2 Konflik Tipe 2

Konflik tipe 2 merupakan konflik yang sangat kompleks yang dapat membuat suatu individu menjadi terpaksa, diam, atau terperangkap oleh berbagai kekuatan dan kepentingan sehingga dia tidak dapat menentukan pilihan.

Dalam *Jujutsu Kaisen 0*, konflik tipe 2 dialami Yuta ketika baru saja pindah sekolah ke SMK Jujutsu Tokyo. Pada hari pertama Yuta di SMK Jujutsu Tokyo, Yuta dan tiga teman sekelasnya dibagi menjadi dua tim untuk melaksanakan sebuah misi. Pada misi ini, Yuta dipasangkan dengan Maki yang merupakan pengguna senjata kutukan. Saat meninggalkan ruang kelas dan akan berangkat, Yuta berusaha untuk mengakrabkan diri dengan Maki namun malah mendapatkan respon yang kurang menyenangkan. Maki melontarkan beberapa perkataan yang terdengar ketus mengenai keadaan yang dialami Yuta. Yuta yang mendengar hal tersebut hanya bisa terdiam dan tidak bisa membalas kata-kata Maki. Panda yang melihat hal tersebut segera menghentikan Maki kemudian menjelaskan kepada Yuta bahwa hal tersebut merupakan cara Maki untuk memahami orang lain. Yuta kemudian menjawab dengan suara yang terdengar sedih bahwa apa yang dikatakan Maki memang benar.

Pada kejadian tersebut, Yuta mengalami konflik tipe 2 dimana Yuta tidak dapat menyangkal yang dikatakan oleh Maki tentang keadaan yang Yuta alami. Dampak dari perkataan Maki mengakibatkan Yuta terdiam untuk sesaat menandakan batinnya terguncang. Pernyataan tersebut dibuktikan melalui dialog dan cuplikan gambar berikut.



Gambar 30. Yuta terdiam dan tidak dapat membantah perkataan Maki

(Jujutsu Kaisen 0, 00.13.06)

真希 : 何で守れてるくせに被害者ずらしてんだよ？ずっと受け身ずっと受け身で生きてきたんだろう。何の目的もなくやってけるほど。呪術高专は甘くないぞ。

パンダ : 真希、それくらいにしろ。

真希 : 分かったよ。うるさいな。

パンダ : すまん、あいつはしょしょ他人を理解した気になるところがある。

憂太 : いや。。本当のことだから。

Maki : *Nande mamoreteru kuseni higaishazurashitendayo? Zutto ukemi de ikite kitandarou. Nan no mokuteki mo naku yattekeru hodo. Jujutsu kousen wa amakunaizo.*

Panda : *Maki, sono kurai ni shiro.*

Yuta : *Wakatta yo. Urusai na.*

Panda : *Suman na, aitsu shosho tanin wo rikai shita kininaru tokoro ga aru.*

Yuta : *Iya.. hontou no koto dakara.*

(Jujutsu Kaisen 0, 00.12.23-00.13.22)

Maki : Kenapa kau bersikap seperti korban meski dilindungi begitu? Kau selalu terima beres saja kan? Kau tak kan bisa bertahan tanpa tujuan apa pun. Karena SMK Jujutsu tidaklah semudah itu.

Panda : Maki, sudah cukup!

Maki : Iya, iya. Berisik banget.

Panda : Maaf ya, dia cenderung sok memahami orang lain.

Yuta : Tidak apa-apa. Dia benar.

4.2.3 Konflik Tipe 3

Konflik tipe 3 merupakan konflik dimana suatu individu berusaha untuk mengatasi segala bentuk kekuatan penghambat, yang menyebabkan konflik menjadi terbuka, ditandai sikap kemarahan, agresi, pemberontakan, atau sebaliknya penyerahan diri yang neurotik.

Dalam *anime Jujutsu Kaisen 0*, konflik tipe 3 dialami oleh Yuta ketika Suguru Geto datang dan menyerang SMK Jujutsu Tokyo. Suguru datang ke SMK Jujutsu Tokyo dengan tujuan membunuh Yuta kemudian menyerap roh kutukan Rika. Dalam

perjalanannya mencari Yuta, Suguru dihadang oleh Maki, Toge, dan Panda yang berniat menghentikan rencananya. Terjadi pertarungan antara mereka yang mengakibatkan Maki, Toge, dan Panda terluka parah dan hampir tewas. Yuta yang sedang duduk di kelas sendirian, penasaran dengan suara gaduh yang terdengar dari luar kemudian pergi untuk memeriksanya. Saat tiba di lokasi, Yuta sangat terkejut dengan apa yang dilihatnya. Yuta terdiam melihat ketiga temannya terkapar bersimpuh darah dan tidak berdaya. Terdengar suara lemah dari Toge yang sedang sekarat meminta Yuta untuk lari. Tidak dapat menahan amarahnya, Yuta segera memanggil Rika dan berniat membunuh Suguru.

Dalam peristiwa tersebut, Yuta mengalami konflik tipe 3 ditandai dengan kemarahan dan agresi terhadap Suguru yang sudah melukai teman-temannya. Tindakan Suguru menyerang dan melukai Maki, Toge, dan Panda merupakan bentuk kekuatan penghambat dalam kebutuhan Yuta untuk hidup bahagia bersama teman-temannya. Tujuan Yuta untuk membunuh Suguru merupakan bentuk dari usaha Yuta dalam mengatasi kekuatan hambatan yang menghambat dirinya. Hal tersebut dibuktikan dan diperkuat dalam cuplikan gambar dan dialog sebagai berikut.



Gambar 31. Yuta bersikap agresif dan berniat membunuh Suguru

(Jujutsu Kaisen 0, 01.21.43)

憂太 : 分かんないよ！高専以外の呪術師のことなか知らないし、お前が正しいかどうかなんて、僕には分かんない。でも、僕がみんなの友達にいるために、僕が。。僕を生きてっていいと思えるように。。お前は殺さなきゃいけないんだ。

傑 : 自己中心的だね。だが、自己肯定か。生きていくうえでこれいじょに大事なこともないだろう。

Yuta : *Wakannai yo! Kousen igai no jujutsushi no koto naka shiranaishi, omae ga tadashiika douka nante, boku ni wa wakannai. Demo, boku ga minna no tomodachi te iru tameni, boku ga.. boku wo ikite tte ii to omoeru youni.. omae wa korosanakya ikenainda.*

Suguru: *Jiko chūshin-tekida ne. Daga, jiko kōtei ka. Ikite iku ue de kore ijou ni daijina koto mo naidarou.*

(Jujutsu Kaisen 0, 01.21.23-01.21.55)

Yuta : Aku tidak paham! Aku tak tahu tentang penyihir di luar sekolah ini, jadi benar atau tidaknya dirimu sama sekali tidak kupahami! Tapi agar bisa terus bersama teman-temanku.. Agar aku bisa yakin untuk terus hidup.. Aku harus membunuhmu!

Suguru: Egois sekali. Tapi itu lebih seperti penegasan diri. Kurasa itulah yang terpenting dalam hidup.

BAB 5

SIMPULAN

Penelitian ini berjudul “Konflik Batin Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0 The Movie* Karya Sutradara Sunghoo Park”. Anime *Jujutsu Kaisen 0* menceritakan seorang pemuda bernama Yuta Okkotsu yang berusaha mencari cara untuk membebaskan jiwa teman masa kecilnya yang menjelma menjadi roh kutukan pasca meninggal dalam insiden kecelakaan. Alasan penulis memilih anime ini sebagai objek penelitian karena Yuta Okkotsu sebagai tokoh utama dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* mengalami berbagai rintangan dan hambatan yang memicu konflik batin dalam mencapai tujuannya. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti konflik batin yang dialami oleh tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* secara lebih detail dengan tujuan memahami lebih jelas bentuk dan penyebab konflik batin yang terjadi pada tokoh Yuta Okkotsu.

Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan dengan menerapkan metode psikologi sastra dan disajikan secara kualitatif. Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua teori dasar dalam proses penelitian. Teori pertama, penulis menggunakan teori struktur naratif film Himawan Pratista dalam menganalisis struktur naratif anime *Jujutsu Kaisen 0*. Teori kedua, penulis menggunakan teori konflik Kurt Lewin dalam menganalisis bentuk konflik batin yang dialami oleh tokoh Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Adapun hasil analisisnya sebagai berikut.

Terdapat tiga unsur utama dalam unsur naratif film, yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Pada unsur hubungan naratif dengan ruang, penulis menemukan lima tempat yang digunakan sebagai latar tempat pada anime *Jujutsu Kaisen 0*, yaitu Sekolah Menengah Atas, Ruang Isolasi SMK Jujutsu Tokyo, SMK Jujutsu Tokyo, Sekolah Dasar, Distrik Perbelanjaan Hapina. Pada unsur hubungan naratif dengan waktu, penulis menemukan bukti yang menunjukkan jenis urutan waktu yang bersifat linier, durasi waktu kurang lebih sembilan puluh enam menit dengan durasi dalam cerita yang diperkirakan kurang lebih tiga belas bulan, serta frekuensi waktu yang menampilkan tujuh adegan kilas balik tanpa mengganggu jalan cerita secara signifikan.

Pada bagian struktur tiga babak terdiri dari tiga tahapan, diawali dengan tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan diakhiri dengan tahap resolusi. Tahap persiapan menampilkan akar permasalahan dari konflik batin yang dialami oleh Yuta Okkotsu disebabkan oleh roh kutukan Rika, teman masa kecilnya yang telah meninggal dalam insiden kecelakaan. Tahap persiapan diawali sebuah *inciting incident* kejadian perundungan yang menjadi titik awal *turning point* pertama pertemuan Yuta Okkotsu dengan Satoru Gojo dengan tujuan mengendalikan roh kutukan Rika supaya tidak menyerang dan menyakiti orang-orang disekitar Yuta Okkotsu. Pada tahap ini beberapa tokoh mulai muncul dan diperkenalkan, antara lain Yuta Okkotsu, Rika Orimoto, Satoru Gojo, Maki Zenin, Toge Inumaki, dan Panda. Kemudian pada tahap konfrontasi mulai menunjukkan perkembangan hubungan antara Yuta dengan Maki

Zenin dan Toge Inumaki dalam serangkaian kejadian dan konflik serta rintangan yang mereka hadapi. *Turning point* kedua muncul ketika Yuta Okkotsu untuk pertama kalinya berhasil memanggil roh kutukan Rika untuk yang pertama kalinya dalam sebuah misi membasmi kutukan bersama Maki Zenin. Dari peristiwa tersebut Yuta Okkotsu menguatkan tekadnya untuk membebaskan roh kutukan Rika. Cerita mencapai *Midpoint* ketika Suguru Geto datang dan menyatakan perang kepada seluruh penyihir *jujutsu* yang menentang tujuannya. *Turning point* ketiga pada anime ini terjadi ketika Yuta Okkotsu memutuskan untuk melepas pembatas kekuatan milik roh kutukan Rika dengan nyawanya menjadi jaminannya. Tahap resolusi menjadi penyelesaian konflik Yuta Okkotsu dengan Suguru Geto serta penyelesaian konflik batin yang terjadi pada Yuta Okkotsu dimana hal tersebut disebabkan oleh roh kutukan Rika.

Hasil analisis menunjukkan bahwa Yuta Okkotsu mengalami konflik tipe 1 yang terdiri dari konflik mendekat-mendekat, konflik menjauh-menjauh, dan konflik mendekat-menjauh; konflik tipe 2; dan konflik tipe 3. Konflik mendekat-mendekat terjadi ketika Yuta Okkotsu harus memilih tetap mengurung diri di ruang isolasi atau pergi ke SMK Jujutsu Tokyo dan belajar mengendalikan kekuatan roh kutukan Rika. Konflik menjauh-menjauh terjadi ketika Yuta Okkotsu harus memilih untuk tetap bersembunyi dan membiarkan Toge Inumaki menghadapi roh kutukan sendirian atau mengatasi rasa takutnya dan membantu Toge Inumaki untuk melawan roh kutukan tersebut. Konflik mendekat-menjauh terjadi ketika Yuta Okkotsu harus memanggil

roh kutukan Rika saat Yuta dan Maki Zenin terjebak dalam perut roh kutukan. Kemudian konflik tipe 2 terjadi ketika Yuta Okkotsu terlibat sebuah pembicaraan dengan Maki Zenin yang menyudutkan Yuta Okkotsu karena kutukan dan keadaan yang dialaminya. Konflik tipe 3 terjadi ketika Yuta Okkotsu berusaha mengatasi kekuatan hambatan dari Suguru Geto ditandai dengan kemarahan dan agresi terhadap Suguru Geto yang sudah melukai teman-temannya.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa Yuta Okkotsu beberapa kali mengalami konflik batin. Bentuk konflik batin yang paling banyak terjadi adalah konflik batin tipe 1 yaitu konflik mendekat-mendekat, menjauh-menjauh, dan mendekat-menjauh. Menurut penulis, konflik batin yang dialami Yuta Okkotsu juga banyak dialami oleh masyarakat di dunia nyata. Dalam kehidupan, seseorang pasti akan dihadapkan dengan berbagai pilihan baik yang tidak disenangi maupun disenanginya dan tentunya harus memikirkan dampak atau risiko dari pilihan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiati, Putri. 2022. *Konflik Batin Tokoh Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu Dalam Anime Fate/Zero karya Urobuchi Gen (Kajian Psikologi Sastra)*. Program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Alwisol. 2017. *Psikologi Kepribadian Edisi Revisi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyautama
- Hanif, M. Haidar. 2020. *Konflik Psikologis Tokoh “Je” Berdasarkan Teori Konflik Psikologi Kurt Lewin Dalam Roman Fuir Karya Jean-Philippe Toussaint*. Program studi Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Klarer, M. (2004). *An Introduction to Literary Studies*. London: Routledge.
- Lestari, Trisfayani, dan Mahsa. 2023. *Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Novel Rindu Karya Tere Liye (Pendekatan Psikologi Sastra)*. Program studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Aceh. Universitas Malikussaleh.
- Minderop, Albertine. 2013. *Psikologi Sastra “Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus”*. Yogyakarta: Pustaka Obor
- Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press
- Sumardjo, Jakob dan Saini, K.M. 1991. *Apresiasi Kesusasteraan*. Jakarta: Gramedia
- Unsta, Shofwati. 2018. *Konflik Batin dua Tokoh Utama dalam Novel Utsukushisa to Kanashimi to Karya Yasunari Kawabata (Sebuah Tinjauan Psikologi sastra)*. Program studi Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Semarang: Universitas Diponegoro.

要旨

本論文の題名は「朴性厚監督 の アニメ『劇場版 呪術廻戦 0』というにおける乙骨 憂太の内面的葛藤」である。このアニメを研究対象として選んだ理由は、筆者が乙骨憂太というキャラクターの状況と成長に興味があるからだ。自分に降りかかった状況のせいで絶望的に見えた青年から出発し、最終的には立ち上がって目標を達成するために戦うことを決意した。目標を達成する過程では、心理的なものも含め、あらゆる形態の障害が人格形成に影響を与えることがある。そこで本研究は、物語の主人公である乙骨憂太という主人公が経験する内面的葛藤を明らかにすることを目的とする。

本論文は、文学心理学の手法を応用し、定性的に提示する図書館調査研究である。この研究では、著者はこの研究で 2 つの基本理論を使用する。最初の理論は Himawan Pratista の映画物語構造という理論で、呪術廻戦 0 アニメの物語構造を分析するのに使う。2 番目の理論は Kurt Lewin の葛藤理論であり、アニメ『呪術廻戦 0』の主人公の乙骨憂太が経験する内面的葛藤の形態を分析するのに使う。分析結果は以下のとおりである。

本論文で分析した映画のなラティブ要素は、3 つあり、それは空間とナラティブ関係、時間とナラティブ関係、「Struktur tiga babak」という三幕構造である。空間とナラティブ関係には、5 場所を表して、それは「高

校」、「東京柔術専門学校隔離室」、「東京柔術専門学校」、「小学校」、「ハピナ商店街」である。時間とナラティブ関係には、3つあり、それは時系列と時間の頻度と時間長さである。このアニメの時系列は線形で、時間の頻度には7回のフラッシュバックシーンがあるが、そのシーンはストーリーの順序を変えないので、時系列にはあまり影響がないと思う。また、時間の長さは約1時間36分で、ストーリーの長さは約13ヶ月を表している。

三幕構造は、3つの段階があり、それは「Tahap persiapan」という準備段階、「Tahap konfrontasi」という葛藤段階、「Tahap resolusi」という解決段階である。「Tahap persiapan」には、ストーリー、いくつかの登場人物、そして紛争の始まりを紹介し始める。この段階では、主人公の乙骨憂太と、折本里香、五条悟、禪院真希、狗卷棘、パンダを含むいくつかのサポートキャラクターが紹介される。このアニメで発生する葛藤の原因は、織本里香の死であり、織本里香は最終的に呪霊^{のろいれい}に変わり、乙骨憂太を追い守り続け、里香の呪霊がオコッソ勇太を攻撃するのではないかと心配して、他の人々と交流することを恐れた。「Tahap konfrontasi」には、呪いを消す任務中に起きた数々の事件で、乙骨憂太たちは危険にさらされる。それと、里香の呪われた精神を掌握し、東京柔術専門学校の全呪術師に宣戦布告をしようとする夏油傑の脅威がある。そして「Tahap resolusi」には、

解決策は乙骨憂太が夏油傑に勝つために里香の呪霊の力バリアを解除すること
で実行した。夏油傑との勝利により里香の呪いは自然に浄化され、里香を
呪っていたのは実は乙骨憂太であることが判明した。

アニメ『呪術廻戦 0』における乙骨憂太という主人公が経験する内面的葛藤を分析した結果は次のように説明する。乙骨憂太は「mendekat-mendekat」葛藤、「menjauh-menjauh」葛藤、「mendekat-menjauh」葛藤からなるタイプ 1 の葛藤を経験することがわかる。さらに乙骨憂太はタイプ 2 の葛藤とタイプ 3 の葛藤も経験したということもわかる。「mendekat-mendekat」葛藤は、乙骨憂太が隔離室に閉じ込められたままになるか、東京呪術専門学校の通い、里香の呪われた魂の力を制御する方法を学ぶかを選択しなければならないときに発生する。「menjauh-menjauh」葛藤は、乙骨憂太が隠れたまま一人で呪霊に立ち向かう狗巻棘と、恐怖を克服して呪霊と戦う狗巻棘を助けるかのどちらかを選択しなければならないときに発生する。乙骨憂太と禪院真希が呪霊の腹に閉じ込められ、乙骨憂太が呪霊里香を召喚しなければならぬことで「mendekat-menjauh」葛藤が発生する。そして、乙骨憂太が禪院真希との会話に巻き込まれ、呪いとその境遇から乙骨憂太を追い詰めたタイプ 2 の葛藤が発生した。タイプ 3 の葛藤は、乙骨憂太が夏油傑の抑

制力を克服しようとしたときに発生し、友人を傷つけた夏油傑に対する怒りと攻撃性を特徴とする。

研究結果から、乙骨憂太は何度か内面的葛藤を経験したと結論付けることができる。精神的葛藤の最も一般的な形態はタイプ 1 の葛藤である。

著者の考えによれば、乙骨憂太が経験した内面的葛藤は、現実世界でも多くの人が経験しているという。人は人生において、好むと好まざるにかかわらず、必ずさまざまな選択に直面するし、当然その選択が与える影響やリスクについても考えなければならない。

BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama : Nico Andrew Rahmadhani
NIM : 13020220130080
Email : nicoandrew1728@gmail.com



Riwayat Pendidikan

2020-2024 : Universitas Diponegoro
2017-2020 : SMAN 1 Donorojo
2013-2017 : SMPN 1 Donorojo
2007-2013 : SDN 1 Ujungwatu