



**KONFLIK BATIN TOKOH ISAGI YOICHI DALAM
ANIME *BLUE LOCK* 「ブルーロック」 KARYA
SUTRADARA TETSUAKI WATANABE
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

渡邊徹明監督のアニメ『ブルーロック』における潔世一の内的
葛藤：心理学的文学研究

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Strata 1
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :
Firdaus Wibowo
NIM 13020220130048

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



**KONFLIK BATIN TOKOH ISAGI YOICHI DALAM
ANIME *BLUE LOCK* 「ブルーロック」 KARYA
SUTRADARA TETSUAKI WATANABE
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

渡邊徹明監督のアニメ『ブルーロック』における潔世一の内的
葛藤：心理学的文学研究

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Strata 1
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :
Firdaus Wibowo
NIM 13020220130048

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

HALAMAN PERNYATAAN

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

Semarang, 5 September 2024

Penulis



Firdaus Wibowo

NIM 13020220130048

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Tokoh Isagi Yoichi dalam Anime *Blue Lock*

「ブルーロック」 Karya Sutradara Tetsuaki Watanabe (Kajian Psikologi Sastra)”

ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada 5 September 2024.

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Konflik Batin Tokoh Isagi Yoichi dalam Anime *Blue Lock*
「ブルーロック」 Karya Sutradara Tetsuaki Watanabe (Kajian Psikologi Sastra)"
ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-I Bahasa
dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada 23
September 2024

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

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



Anggota I,

Nur Hastuti S.S., M.Hum.
NPPU. 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

Sing pinter tur bener

Sing jujur tong bohong

Ulah nyerikeun batur

Ngarah hirup loba dulur

Tata Titi Duduga Peryoga

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Kedua orang tua, orang-orang terkasih, keluarga, serta sahabat yang selalu memberi semangat dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan pendidikan di Universitas Diponegoro maupun dalam hal lainnya.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Isagi Yoichi dalam Anime *Blue Lock* 「ブルーロック」 Karya Sutradara Tetsuaki Watanabe (Kajian Psikologi Sastra)” dengan lancar dan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan dan memperoleh gelar sarjana Program Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
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.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing penulisan skripsi. Terima kasih atas waktu, bimbingan, bantuan, dan saran yang telah diberikan.
4. Arsi Widiandari, S.S., M.Si., selaku dosen wali. Terima kasih atas arahan dan bimbingannya selama masa perkuliahan.

5. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan bimbingannya selama perkuliahan.
6. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan dan memberi dukungan serta motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan kuliah dengan baik.
7. Orang-orang terkasih penulis yang selalu mendukung dan memotivasi penulis untuk melaksanakan kuliah dengan baik.
8. Teman-teman Yulianto *Residence*, D'Soeloeng, dan teman-teman BKJ 2020 yang selalu mendukung penulis.
9. Diri sendiri yang tidak pernah menyerah meskipun dalam tekanan berat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan di masa mendatang.

Semarang, 5 September 2024

Penulis

Firdaus Wibowo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	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 II	8
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Kerangka Teori.....	10
2.2.1 Teori Struktur Naratif Film.....	10
2.2.2 Teori Psikologi Sastra.....	1
2.2.3 Teori Konflik	2
BAB III	5
METODE PENELITIAN	5
3.1 Jenis Penelitian	5

3.2 Sumber Data	6
3.3 Langkah-langkah Penelitian	7
3.3.1 Pengumpulan Data	7
3.3.2 Analisis Data	8
3.3.3 Penyajian Hasil Analisis	8
BAB 4	10
ANALISIS KONFLIK BATIN TOKOH ISAGI YOICHI DALAM ANIME	
<i>BLUE LOCK</i>	10
4.1 Struktur Naratif Anime <i>Blue Lock</i>	10
4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang	10
4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu	18
4.1.3 Struktur Tiga Babak	21
4.2 Analisis Konflik Batin Isagi Yoichi	43
4.2.1 Konflik Tipe 1	43
4.2.2 Konflik Tipe 2	51
4.2.3 Konflik Tipe 3	53
DAFTAR PUSTAKA	60
要旨	62
BIODATA PENULIS	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan sepak bola tempat berlangsungnya pertandingan final prefektur Saitama	11
Gambar 2. Jalan tepian sungai, tempat Isagi memikirkan karir sepak bola	12
Gambar 3. Ruang makan rumah, tempat Isagi menerima undangan pelatihan khusus <i>Blue Lock</i>	12
Gambar 4. Gedung <i>Japan Football Union</i> , tempat pengarahan tentang pelatihan khusus <i>Blue Lock</i>	13
Gambar 5. Pusat pelatihan <i>Blue Lock</i> , tempat Isagi dan para pemain.....	14
Gambar 6. <i>Room Z</i> , tempat Isagi dan timnya berkumpul.....	15
Gambar 7. Ruang <i>gym</i> , tempat para pemain melatih fisik	16
Gambar 8. Kantin, tempat para pemain mengisi energinya	16
Gambar 9. Lapangan sepak bola <i>Blue Lock</i> , tempat pertandingan antar tim	17
Gambar 10. Isagi menggunakan pakaian tebal, adanya uap karena udara dingin, serta ranting pohon yang gundul	20
Gambar 11. Kedatangan Itoshi Sae saat puncak musim dingin di malam hari dengan intensitas salju yang cukup tinggi.....	20
Gambar 12. Isagi Yoichi tokoh utama anime <i>Blue Lock</i>	22
Gambar 13. Pelatih memberikan instruksi kepada Isagi	24
Gambar 14. Isagi mengingat kembali cita-citanya untuk menjadi penyerang terbaik dunia.....	27
Gambar 15. Isagi mendapatkan surat undangan dari <i>Japan Football Union</i>	28
Gambar 16. Jinpachi Ego.....	29
Gambar 17. Isagi mengeliminasi Kira saat eliminasi pertama	31
Gambar 18. Isagi melakukan tes kebugaran jasmani untuk menentukan peringkat di <i>Blue Lock</i>	32
Gambar 19. Isagi mendapatkan makanan yang sederhana karena peringkatnya rendah.....	32
Gambar 20. Isagi berada di peringkat 274 dari 275 pemain.....	32
Gambar 21. Barou pemain tim x	34
Gambar 22. Nagi pemain tim v	35
Gambar 23. Instruksi untuk membentuk tim dengan tiga pemain.....	35
Gambar 24. Tim yang dibentuk oleh Isagi untuk mengikuti tes tahap tiga.....	36
Gambar 25. Tim Isagi melawan tim Rin	37
Gambar 26. Tim baru Isagi untuk melawan tim Rin	38
Gambar 27. Tim baru Isagi untuk bertanding dengan tim pemain terbaik dunia	40
Gambar 28. Kekalahan tim Isagi dari tim pemain terbaik dunia.....	40
Gambar 29. Isagi bimbang untuk memilih Kunigami atau Chigiri	44
Gambar 30. Isagi berdiskusi dengan Nagi dan Barou	45
Gambar 31. Isagi bimbang menentukan pilihannya untuk bergabung dengan <i>Blue Lock</i> atau tidak	48
Gambar 32. Isagi bimbang memikirkan keputusannya untuk menghadang Barou atau tidak	50
Gambar 33. Akibat Isagi tidak mampu menghadang Barou, tim z memasukkan bola.....	51

Gambar 34. Isagi diam dan terpaksa tidak dapat melakukan apapun karena terintimidasi kekuatan tendangan Barou	52
Gambar 35. Akibat Isagi tidak mampu menghadang Rin, tim Isagi memasukkan bola.....	53
Gambar 36. Isagi melakukan agresi dengan melakukan <i>tackle</i> ke Rin	54
Gambar 37. Isagi pasrah melakukan penyerahan diri akibat kekalahannya.....	55

ABSTRAK

Wibowo, Firdaus. 2024. “Konflik Batin Tokoh Isagi Yoichi dalam Anime *Blue Lock* 「ブルーロック」 Karya Sutradara Tetsuaki Watanabe (Kajian Psikologi Sastra)”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.

Penelitian ini menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock*. Konflik batin yang dikaji meliputi konflik batin tipe 1, tipe 2, dan tipe 3. Objek material pada penelitian ini adalah anime *Blue Lock* karya sutradara Tetsuaki Watanabe yang rilis pada tahun 2022-2023. Objek formal penelitian ini adalah konflik batin tokoh Isagi Yoichi. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis struktur naratif anime *Blue Lock* dan konflik batin Isagi Yoichi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi pustaka dengan menggunakan metode sosiologi sastra. Metode sosiologi sastra digunakan untuk menganalisis struktur naratif anime dengan teori Himawan Pratista dan konflik batin dengan teori Kurt Lewin. Penelitian ini disajikan dengan deskriptif kualitatif. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah Isagi Yoichi mengalami konflik batin akibat dihadapkan pilihan untuk bergabung dalam pelatihan *Blue Lock* atau tidak. Selain itu, konflik batin yang dihadapi oleh Isagi merupakan akibat dari dorongan sistem eliminasi *Blue Lock*. Penyebab konflik batin Isagi Yoichi didominasi oleh wataknya yang idealis.

Kata kunci: *Blue Lock*, struktur naratif film, konflik batin, Kurt Lewin.

ABSTRACT

Wibowo, Firdaus. 2024. *“The Inner Conflict of Isagi Yoichi's Character in Anime Blue Lock 「ブルーロック」 Director Tetsuaki Watanabe's (A Study of Literary Psychology)”*. Thesis, Department of Japanese Language and Culture, Diponegoro University, Semarang. Advisor Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.

This study analyzes the inner conflict experienced by the Isagi Yoichi character in the Blue Lock anime. The inner conflicts studied include type 1, type 2, and type 3 inner conflicts. The material object of this research is the Blue Lock anime by director Tetsuaki Watanabe which was released in 2022-2023. The formal object of this research is the inner conflict of the character Isagi Yoichi. The purpose of this research is to analyze the narrative structure of the Blue Lock anime and Isagi Yoichi's inner conflict. This research is a type of literature study research using the method of literary sociology. Literary sociology method is used to analyze the narrative structure of anime with Himawan Pratista's theory and inner conflict with Kurt Lewin's theory. This research is presented with descriptive qualitative. The results achieved in this study are Isagi Yoichi experiences inner conflict as a result of being faced with the choice to join the Blue Lock training or not. In addition, the inner conflict faced by Isagi is a result of the encouragement of the Blue Lock elimination system. The cause of Isagi Yoichi's inner conflict is dominated by his idealistic disposition.

Keywords: *Blue Lock, film narrative structure, inner conflict, Kurt Lewin.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra disusun sebagai dunia rekaan, kenyataan yang digambarkan dalam karya sastra berbeda dari kenyataan dunia nyata. Karya sastra mengandung imajinasi pengarang meskipun sumbernya berasal dari dunia nyata. Karya sastra benar-benar sesuai dengan pendapat pengarang. Meskipun karya sastra bersifat rekaan, namun tetap mengacu pada peristiwa nyata (Noor, 2019:10). Seiring dengan perkembangan zaman, jenis karya sastra semakin beragam, mulai dari isi sampai bentuknya. *Manga*, anime, film, drama, lagu, dan genre sastra populer lainnya telah dipelajari secara mendalam. Dalam bahasa Jepang, anime disebut *animeshon*, yang kemudian disingkat menjadi anime. Anime adalah animasi yang dibuat dengan tangan atau menggunakan teknologi komputer.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan anime *Blue Lock* karya sutradara Tetsuaki Watanabe sebagai objek penelitian. Anime *Blue Lock* merupakan hasil alih wahana dari *manga* berjudul *Blue Lock* karya Kaneshiro Muneyuki. Penulis lebih memilih anime *Blue Lock* dibandingkan *manga*-nya karena anime lebih menampilkan perwujudan visual dengan penggambaran yang lebih jelas daripada gambar pada *manga*. Anime ini tayang mulai 9 Oktober 2022 sampai 26 Maret 2023 dengan total 24-episode pada *season* pertama, sedangkan *season* selanjutnya belum dikonfirmasi penayangannya.

Anime *Blue Lock* yang diadaptasi dari *manga* dengan judul yang sama, mengisahkan tentang Isagi Yoichi, seorang siswa SMA yang bercita-cita menjadi

penyerang terbaik di dunia dan masuk ke tim nasional Jepang. Impiannya hampir pupus setelah gagal membawa tim sepak bola SMA-nya lolos ke final Prefektur Saitama. Namun, kesempatan kedua datang ketika dia menerima undangan dari *Japan Football Union* untuk mengikuti pelatihan yang dikenal sebagai *Blue Lock*. *Blue Lock* merupakan sebuah sistem pelatihan inovatif yang dirancang oleh Jinpachi Ego, bertujuan untuk menciptakan penyerang terbaik Jepang. Pelatihan *Blue Lock* dilakukan dalam sebuah bangunan dengan bentuk segi lima dengan tujuan menempatkan pemain sesuai dengan peringkat kemampuannya. Dalam fasilitas yang dirancang khusus, 300 penyerang berbakat dari seluruh SMA di Jepang bersaing ketat, namun karena ada sistem eliminasi untuk memangkas partisipan, akhirnya mengerucut hingga hanya lima pemain yang akan lulus dan diakui sebagai pemain terbaik. Kompetisi ini tidak hanya menguji kemampuan pemain, tetapi juga kekuatan mental dan strategi para pemain, termasuk Isagi Yoichi, yang harus mengatasi tekanan besar untuk mewujudkan mimpinya. Anime ini lebih dari sekadar cerita sepak bola, *Blue Lock* adalah tentang persaingan ketat, pertumbuhan individu, dan perjuangan untuk mencapai kesempurnaan dalam kondisi yang penuh tantangan. Melalui perjalanan Isagi Yoichi, *Blue Lock* menggambarkan bagaimana ambisi dan tekad diuji dalam kompetisi yang intens, menjadikannya cerita yang mendalam tentang apa yang diperlukan untuk menjadi yang terbaik.

Penulis tertarik meneliti anime *Blue Lock* karena karya ini menampilkan eksplorasi mendalam tentang psikologi karakter dalam konteks kompetisi ekstrim dan ambisi pribadi. Keinginan Isagi Yoichi untuk mewujudkan cita-citanya menjadi

seorang penyerang terbaik dan bergabung dalam tim nasional Jepang sangatlah tidak mudah karena ia sempat mengalami kegagalan sebelum akhirnya mendapatkan peluang kembali. Anime *Blue Lock* tidak hanya menggambarkan perjalanan Isagi Yoichi menuju kesuksesan, tetapi juga menggali konflik batin yang kompleks, yang mencerminkan dilema nyata yang sering dihadapi individu dalam kehidupan. Anime ini menempatkan kompetisi sebagai medan pertempuran psikologis, di mana karakter-karakter tidak hanya bersaing di lapangan tetapi juga menghadapi ketakutan dan ambisi mereka sendiri. Konflik batin ini menyoroti tema identitas, ego, dan moralitas, yang relevan dengan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan nyata. Penulis melihat *Blue Lock* sebagai subjek yang kaya untuk diteliti karena kemampuannya menggabungkan elemen psikologis dengan aksi dan drama, serta merefleksikan bagaimana tekanan kompetitif dan ambisi dapat membentuk kepribadian dan keputusan individu. Anime ini menawarkan wawasan yang signifikan tentang sifat manusia, menjadikannya materi penelitian yang berharga dalam kajian psikologi.

Penulis memiliki ketertarikan untuk mendalami topik konflik batin karena fenomena ini merupakan pengalaman umum yang dialami oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Konflik batin bisa muncul dari berbagai situasi, baik yang sederhana maupun kompleks, manusia sering kali harus menghadapi berbagai dilema yang menimbulkan gejolak dalam diri mereka. Pilihan-pilihan yang dihadapi, yang mungkin berdampak positif atau negatif, memicu terjadinya konflik batin tersebut. Oleh karena itu, penulis ingin menganalisis bentuk-bentuk konflik batin yang dialami oleh karakter Isagi Yoichi dengan menggunakan teori konflik

Kurt Lewin. Teori ini dipilih karena kemampuannya untuk mengkategorikan konflik menjadi tiga tipe utama, yaitu tipe 1, tipe 2, dan tipe 3, yang masing-masing memiliki karakteristik dan dinamika tersendiri dalam konteks konflik batin.

Keterkaitan konflik batin dalam *Blue Lock* dikarenakan adanya sistem eliminasi. Sistem tersebut menimbulkan adanya tekanan pada psikologis pemain. Pemain khususnya Isagi Yoichi, sangat berupaya untuk tidak dieliminasi dari pelatihan *Blue Lock*. Oleh karena itu, timbul konflik batin yang mengharuskan pemain untuk membuat pilihan agar dirinya mampu bertahan dan tidak dieliminasi dari pelatihan *Blue Lock*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. bagaimana struktur naratif yang terdapat dalam anime *Blue Lock* karya Tetsuaki Watanabe yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak?
2. bagaimana konflik batin yang dialami tokoh utama Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock* karya Tetsuaki Watanabe berdasarkan teori konflik batin Kurt Lewin?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis uraikan di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. mendeskripsikan struktur naratif yang terdapat dalam anime *Blue Lock* karya Tetsuaki Watanabe yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak;
2. mendeskripsikan konflik batin yang dialami tokoh utama Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock* karya Tetsuaki Watanabe berdasarkan teori konflik batin Kurt Lewin.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memiliki manfaat teoretis dan praktis. Manfaat teoretis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang sastra, khususnya tentang penelitian konflik batin karakter Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock*. Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk bidang sastra di masa mendatang dan dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi orang lain. Selain itu, meningkatkan pemahaman tentang konflik batin Kurt Lewin.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan di mana seluruh data dan materi yang digunakan diperoleh dari sumber tertulis seperti buku, artikel, dan jurnal. Objek material dalam penelitian ini adalah serial anime berjudul *Blue Lock* karya Tetsuaki Watanabe, yang terdiri dari dua puluh empat episode dan ditayangkan mulai 9 Oktober 2022 sampai 26 Maret 2023. Dua puluh empat episode ini merupakan bagian dari musim pertama *Blue Lock*, sementara musim kedua belum ditayangkan. Oleh karena itu, penelitian ini hanya menggunakan musim pertama sebagai objek material. Adapun objek formal penelitian ini adalah konflik batin, yang dianalisis melalui pendekatan psikologi sastra.

Penelitian ini mengkaji struktur naratif anime *Blue Lock* menggunakan teori struktur naratif film dari Himawan Pratista, yang mencakup analisis hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori psikologi Kurt Lewin untuk menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock*, dengan fokus pada dilema yang dihadapinya ketika memilih di antara beberapa pilihan. Teori bentuk konflik Kurt Lewin, yang mencakup konflik tipe 1, tipe 2, dan tipe 3, menjadi landasan utama dalam analisis ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berfungsi untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui bagian-bagian yang terdapat dalam penelitian. Adapun sistematika penulisan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

Bab I merupakan pendahuluan. Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini berisi tentang tinjauan penelitian-penelitian sebelumnya serta pemaparan mengenai teori-teori yang mendukung objek penelitian, yaitu struktur naratif film Himawan Pratista dan teori konflik batin Kurt Lewin.

Bab III merupakan metode penelitian. Bab ini berisi uraian langkah-langkah yang digunakan penulis dalam menganalisis karya sastra.

Bab IV merupakan bagian analisis atau pembahasan. Bab ini membahas mengenai pengaplikasian teori struktur naratif film Himawan Pratista dan teori psikologi sastra meliputi teori konflik batin Kurt Lewin dalam anime *Blue Lock*.

Bab V simpulan. Bab ini terdiri atas simpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan kemudian dakhiri oleh daftar pustaka.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka bertujuan untuk mencegah kesamaan dan plagiasi penelitian. Penulis tidak menemukan penelitian sebelumnya yang menggunakan anime *Blue Lock* sebagai objek material, karena anime *Blue Lock* baru dirilis pada tahun 2022. Namun, penulis menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan dengan objek formal penelitian ini, yaitu konflik batin serta penggunaan teori struktur naratif film Himawan Pratista dan teori konflik batin Kurt Lewin. Penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Penelitian pertama merupakan skripsi yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Emiya Kirigitsuno dalam Anime *Fate/Zero* Karya Urobuchi Gen” yang ditulis oleh Putri Alfiati mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tahun 2022. Penelitian pada skripsi tersebut membahas konflik batin yang dialami oleh tokoh Emiya Kirigitsuno dalam anime *Fate/Zero* karya Urobuchi Gen. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek formal yaitu konflik batin menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin dan teori struktur naratif film Himawan Pratista. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek material, penelitian tersebut menggunakan anime *Fate/Zero* sebagai objek material sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Blue Lock* sebagai objek material.

Penelitian kedua merupakan skripsi yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Kyuuta Pada Film *Bakemono no Ko* Karya Mamoru Hosoda” yang ditulis oleh Liza Fuzna Rahmawati mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tahun 2020. Penelitian pada skripsi tersebut membahas konflik batin yang dialami oleh tokoh Kyuuta dalam film *Bakemono no Ko* karya Mamoru Hosoda. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek formal yaitu konflik batin menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin dan teori struktur naratif film Himawan Pratista. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek material, penelitian tersebut menggunakan film *Bakemono no Ko* sebagai objek material sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Blue Lock* sebagai objek material.

Penelitian ketiga merupakan artikel yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Suzuhara Toko Dalam *Dorama Mother* Karya Yuji Sakamoto: Kajian Psikologi Sastra” yang ditulis oleh I Nyoman, Ni Wayan, dan Ni Luh mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati pada tahun 2021. Penelitian pada artikel tersebut membahas tentang konflik batin yang dialami oleh tokoh Suzuhara Toko dalam drama *Mother* karya Yuji Sakamoto. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terdapat pada objek formal yaitu konflik batin menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek material, penelitian tersebut menggunakan drama *Mother* sebagai objek material sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Blue Lock* sebagai objek material.

Berdasarkan penjelasan pustaka di atas, terlihat bahwa penelitian ini memiliki kesamaan objek formal dengan penelitian sebelumnya, yaitu konflik batin yang dianalisis menggunakan teori Kurt Lewin. Namun, perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan. Sejauh pengetahuan penulis, hingga saat penelitian ini dilakukan, belum ada penelitian yang menjadikan anime *Blue Lock* sebagai objek material. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memperkenalkan jenis objek material yang baru, tetapi juga memperluas penelitian yang sudah ada dengan menganalisis secara lengkap tiga tipe konflik yang dialami oleh tokoh utama serta penyebab dari konflik batin tersebut.

2.2 Kerangka Teori

Pada subbab ini merupakan uraian tentang teori struktur naratif film, teori psikologi sastra, dan teori konflik.

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Menurut Himawan Pratista (2020:63), naratif adalah kumpulan peristiwa yang memiliki hubungan dan sebab-akibat logis yang terjadi dalam ruang dan waktu tertentu. Tindakan yang diambil oleh pelaku cerita membentuk hubungan naratif dengan ruang, waktu, dan struktur tiga babak. Setiap film memiliki elemen naratif, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Aspek kausalitas, atau sebab-akibat, ruang, dan waktu adalah elemen penting yang membentuk naratif. Struktur naratif film digunakan untuk membedakan cerita dan plot, menghubungkan naratif dengan ruang dan waktu, serta menentukan struktur film yang terdiri dari tiga babak.

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Menurut Himawan Pratista (2020:65), ruang merujuk pada tempat di mana karakter dalam cerita bergerak dan berinteraksi. Film biasanya berpusat di lokasi yang jelas, seperti rumah karakter Tomo, kota Tokyo, atau negara Jepang. Latar belakang cerita film dapat berasal dari tempat nyata atau dibuat secara fiktif. Seringkali, pada adegan pembuka film, teks ditambahkan untuk memberi tahu penonton di mana cerita berlangsung.

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Menurut Himawan Pratista (2020: 66), sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek unsur waktu, yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

1. Urutan Waktu

Dalam konteks naratif film, urutan waktu mengacu pada pola perkembangan waktu cerita. Pola linier mencerminkan urutan waktu yang berlangsung sesuai dengan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan, urutan waktu plot A-B-C-D-E mencerminkan peristiwa yang terjadi secara berurutan. Di sisi lain, pola nonlinier melibatkan manipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plot, sehingga hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier dapat memiliki urutan waktu plot C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E, yang menunjukkan penyajian waktu dalam urutan yang tidak teratur (Pratista, 2020: 67-68).

2. Durasi Waktu

Sementara durasi cerita merujuk pada periode waktu ketika cerita atau peristiwa dalam film berlangsung, yang dapat mencakup beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, atau bahkan abad. Durasi film biasanya berkisar antara 90 dan 120 menit (Pratista, 2020: 69).

3. Frekuensi Waktu

Banyak adegan yang ditampilkan berulang kali disebut frekuensi waktu dalam film. Biasanya, sebuah adegan hanya ditampilkan sekali dalam cerita, tetapi terkadang adegan yang sama dapat ditampilkan lagi melalui teknik kilas-balik atau kilas-depan (Pratista, 2020: 70).

2.2.1.3 Struktur Tiga Babak

Menurut Himawan Pratista (2020:77), struktur tiga babak terdiri dari tiga tahap, masing-masing dengan waktu yang sudah ditentukan. Babak pertama, yang disebut persiapan. Babak kedua, yang disebut konfrontasi. Babak ketiga, yang disebut resolusi.

1. Tahap persiapan

Titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sini lah segalanya bermula. Pada saat ini, aturan permainan cerita ditetapkan. Dalam kebanyakan kasus, pada tahap ini telah ditentukan pelaku utama dan pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita. Pada tahap ini, selalu ada peristiwa, kegiatan, atau tindakan yang mengubah cerita, yang sering disebut sebagai *inciting incident*. Selanjutnya, peristiwa ini memicu *turning point*

atau titik balik pertama, di mana cerita bergerak ke arah yang sama sekali baru. Sederhananya, titik balik mengubah arah cerita untuk selamanya, sementara peristiwa yang mendorong hanya memicu *turning point* (Pratista, 2020:77-78).

2. Tahap konfrontasi

Berfokus pada upaya tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Pada titik ini, alur cerita mulai berubah jalan, biasanya karena tindakan karakter utama atau pendukung yang tidak dapat diprediksi. Selanjutnya, konflik muncul sebagai akibat dari tindakan ini. Dalam situasi konflik, konfrontasi fisik biasanya terjadi antara pihak protagonis dan pihak antagonis. Pada tahap ini, kebanyakan karakter utama tidak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri karena ada elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih sulit atau lebih kompleks daripada sebelumnya. Pada separuh durasi film, selalu terdapat titik tengah cerita atau *midpoint*. Pada *midpoint* ini, cerita bergerak kembali ke arah yang berbeda, akibat adanya informasi, aksi, atau seorang tokoh baru yang muncul. Pada tahap ini, tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Menjelang akhir tahap ini, sebelum titik balik *turning point* kedua, tokoh utama selalu mengalami titik terendah yang akhirnya suatu hal menyebabkan sang tokoh kembali bangkit, memiliki tekad dan semangat baru untuk kembali pada tujuan semula. Momen inilah yang menandai *turning point* kedua (Pratista, 2020:78).

3. Tahap resolusi

Titik tertinggi dari cerita atau titik akhir dari konflik atau konfrontasi. Pada tahap ini, cerita film mencapai puncaknya. Pada tahap resolusi, elemen *deadline* biasanya digunakan untuk membatasi ruang dan waktu, menambah intensitas ketegangan hingga klimaksnya. Penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi dicapai setelah konflik berakhir (Pratista, 2020:79).

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Memahami elemen kejiwaan dalam karya sastra adalah tujuan utama psikologi sastra. Ada tiga cara untuk memahami hubungan antara sastra dan psikologi: memahami karakteristik psikologis pengarang, karakter dalam karya, dan pembaca. Psikologi sastra dapat didefinisikan dalam empat cara, menurut Wallek dan Warren (2016:90) studi pengarang sebagai tipe atau individu, studi proses kreatif, studi dampak sastra terhadap pembaca, serta studi tipe dan hukum, yaitu hukum psikologi yang diterapkan dalam karya sastra.

Untuk memahami teori psikologi dalam sastra, ada tiga cara. Pertama, seseorang memahami teori psikologi dan kemudian menganalisis karya sastra. Kedua, mereka menentukan objek penelitian dan teori psikologi yang relevan untuk digunakan. Ketiga, mereka menemukan teori dan objek penelitian secara bersamaan (Endraswara, 2008:89).

Pendekatan psikologi sastra sangat membantu dalam mengkaji karya sastra. Untuk mengkaji karakter tokoh-tokoh dan segala hal yang berkaitan dengan proses psikologi yang ditawarkan oleh seorang pengarang, sastra memerlukan psikologi.

Hubungan antara psikologi dan sastra yang dikenal sebagai psikologi sastra, memungkinkan penelitian tentang aspek-aspek ketidaksadaran yang menyebabkan gangguan psikologi pada tokoh-tokoh yang diceritakan menjadi dasar pentingnya ide.

2.2.3 Teori Konflik

Menurut Wellek dan Warren dalam Nurgiyantoro (2015:122), konflik adalah peristiwa dramatis di mana dua kekuatan bersaing untuk menguasai satu sama lain, yang mengakibatkan tindakan dan tindakan balasan. Dalam dunia nyata, konflik berarti sesuatu yang negatif atau tidak menyenangkan. Oleh karena itu, banyak orang lebih suka hidup tanpa konflik dan menghindari konflik (Nurgiyantoro, 2015:122). Menurut Jones dalam Nurgiyantoro (2015: 124), dalam diri seseorang terdapat konflik atau ketidaksetujuan disebut konflik batin. Karena seorang tokoh melawan dirinya sendiri untuk membuat keputusan dan mengatasi masalah yang dihadapinya, konflik batin ini disebut sebagai konflik kejiwaan.

Menurut Kurt Lewin dalam Alwisol (2017:325), konflik terjadi dalam konteks psikologis. Ketika seseorang memiliki kekuatan yang signifikan tetapi bertindak dengan cara yang berlawanan, itu disebut konflik. Vektor atau kekuatan yang mengenai seseorang akan mendorongnya ke arah tertentu. Kurt Lewin membagi konflik menjadi tiga jenis (Sarwono, 2014:141). Tiga jenis konflik tersebut adalah sebagai berikut:

2.2.3.1 Konflik Tipe 1

Menurut Kurt Lewin dalam Alwisol (2017:326), konflik tipe 1 merupakan konflik sederhana yang terjadi jika hanya ada dua kekuatan berlawanan yang mengenai individu. Konflik tipe 1 dibagi menjadi tiga, yaitu: konflik mendekat-mendekat, konflik mendekat-menjauh, dan konflik menjauh-menjauh.

1. konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*), merupakan konflik yang terjadi ketika dua kekuatan mendorong ke arah berlawanan. Seseorang harus memilih satu dari beberapa pilihan yang semuanya memiliki nilai positif atau pilihan yang semuanya sama-sama disukai;
2. konflik mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*), terjadi ketika dua kekuatan mendorong dan menghambat muncul dari satu pilihan atau tujuan. Seseorang harus memilih suatu pilihan yang memiliki nilai positif dan negatif sekaligus atau pilihan yang sekaligus mengandung sesuatu yang disukai dan tidak disukainya;
3. konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*), merupakan konflik yang terjadi ketika kekuatan menghambat ke arah yang berlawanan. Seseorang harus memilih dua pilihan yang sama-sama memiliki nilai negatif atau pilihan yang sama-sama tidak disukainya (Alwisol, 2017:326).

2.2.3.2 Konflik tipe 2

Menurut Kurt Lewin dalam Alwisol (2017:326), konflik tipe 2 merupakan konflik yang kompleks dan dapat melibatkan lebih dari dua kekuatan. Konflik yang kompleks dapat membuat seseorang menjadi diam, terpaku, atau terperangkap oleh berbagai kekuatan sehingga tidak dapat bijaksana dalam menentukan pilihan.

Contoh sederhana dari kasus ini adalah seorang murid yang harus belajar di kelas (valensi negatif) tetapi tidak senang belajar. Murid memperoleh kekuatan negatif dari arah yang berlawanan, tetapi tidak dapat pindah ke arah yang bernilai positif, seperti meninggalkan kelas.

2.2.3.3 Konflik tipe 3

Menurut Kurt Lewin dalam Alwisol (2017:327), konflik tipe 3 merupakan konflik yang terjadi saat seseorang berusaha mengatasi kekuatan-kekuatan yang menjadi penghambat sehingga konflik menjadi terbuka. Hal ini ditandai dengan agresi pemberontakan, kemarahan, ataupun sebaliknya seperti penyerahan diri yang *neurotic* (kondisi kejiwaan yang tidak stabil). Pertentangan yang terjadi antar kebutuhan pribadi, konflik antar pengaruh dan pertentangan antara kebutuhan dengan pengaruh menimbulkan pelampiasan usaha untuk mengalahkan kekuatan penghambat. Contoh sederhana dari kasus ini adalah seorang anak yang dilarang memakan es krim oleh ibunya. Ketika pemberontakannya gagal, ia kemudian mengarahkan kemarahannya kepada orang lain atau hal-hal di sekitarnya, atau ia menyerah dan mengikuti perintah ibunya yang sangat kuat.

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode, jenis penelitian, sumber data, dan tahapan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menerapkan metode sosiologi sastra untuk mengkaji permasalahan sosial yang digambarkan dalam anime *Blue Lock*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan psikologi sastra, yang bertujuan untuk menganalisis permasalahan psikologis yang dialami oleh tokoh utama dalam anime *Blue Lock*, khususnya konflik batin dengan menggunakan teori konflik Kurt Lewin sebagai landasan analisis.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berfokus pada teknik penafsiran dan disajikan dalam bentuk deskripsi. Pendekatan kualitatif ini menekankan pada pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai inti dari subjek yang diteliti. Dalam konteks ilmu sosial, data kualitatif biasanya berasal dari tindakan-tindakan yang terjadi dalam masyarakat, sedangkan dalam ilmu sastra, data tersebut bersumber dari karya sastra itu sendiri. Data formal yang dianalisis meliputi kata-kata, wacana, dan kalimat yang terdapat dalam teks sastra. Metode kualitatif memberikan perhatian khusus pada makna dan pesan yang terkandung dalam objek penelitian, sesuai dengan hakikatnya sebagai studi kultural (Ratna, 2013:46-47).

Metode penelitian yang digunakan adalah sosiologi sastra. Menurut Damono dalam Wiyatmi (2013:5), metode sosiologi sastra ini menganggap bahwa karya sastra tidak dapat dipahami secara terpisah dari konteks sosial dan budaya.

Karya sastra dapat memberikan wawasan tentang masyarakat dan kehidupan sosial yang diwakilinya. Selain itu, metode pendukung yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode struktural, karena setiap penelitian karya sastra perlu dimulai dengan analisis struktur. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang membentuk karya sastra tersebut. Dalam penelitian ini, pendekatan struktural menggunakan teori struktur naratif dari Himawan Pratista sebagai kerangka analisis.

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, di mana semua data dan materi yang digunakan berasal dari sumber tertulis seperti buku, artikel, dan jurnal. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah anime berjudul *Blue Lock*, yang disutradarai oleh Tetsuaki Watanabe. Anime ini akan dikaji menggunakan teori naratif film dari Himawan Pratista, yang kemudian dilanjutkan dengan penerapan teori konflik Kurt Lewin untuk menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh utama dalam anime *Blue Lock*.

3.2 Sumber Data

Sumber data adalah elemen krusial dalam sebuah penelitian. Pemilihan dan penetapan jenis sumber data yang akan digunakan sangat penting bagi penulis, karena hal ini akan memengaruhi kedalaman informasi yang dapat diperoleh (Sutopo, 2006:56). Sumber data utama yang digunakan untuk penelitian ini diambil dari anime yang berjudul *Blue Lock* karya Tetsuaki Watanabe yang dirilis pada tahun 2022. Anime ini memiliki dua puluh empat episode dengan durasi sekitar 24 menit per-episode. Selain itu, sumber data pendukung yang digunakan untuk penelitian ini didapatkan dari riset kepustakaan yang diambil dari beberapa literatur yang berkaitan dan relevan dengan landasan teori penelitian. Sumber data pustaka

didapatkan dari buku *e-book* atau cetak, artikel, maupun jurnal. Terkait sumber struktur naratif film menggunakan buku *Memahami Film* edisi 2 karya Himawan Pratista dan teori konflik Kurt Lewin menggunakan buku berjudul *Psikologi Kepribadian* karya Alwisol.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan psikologi sastra, yang digunakan karena fokus utama penelitian adalah pada permasalahan psikologis yang dialami oleh tokoh dalam anime, khususnya konflik batin. Metode yang diterapkan untuk pengolahan data adalah metode deskriptif-analisis. Metode ini akan digunakan oleh penulis untuk mengidentifikasi jenis konflik batin yang dialami oleh tokoh Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock* yang disutradarai oleh Tetsuaki Watanabe.

3.3 Langkah-langkah Penelitian

3.3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan metode kepustakaan. Data yang dikumpulkan seluruhnya didapatkan dari anime *Blue Lock* dengan menggunakan teknik simak catat. Teknik simak dilakukan dengan cara menonton berulang-kali tayangan anime untuk memahami objek material dan kaitannya dengan kajian objek formal. Kemudian teknik catat dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan mencatat potongan adegan, durasi waktu, dan dialog dari objek material. Data terkait objek formal juga didapatkan dengan menggunakan metode kepustakaan yang bersumber dari buku, jurnal, atau artikel. Pengumpulan data juga didapatkan menggunakan sumber pustaka fisik maupun sumber pustaka *online* yang bersumber dari internet.

3.3.2 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif-analisis. Metode ini berfungsi untuk mendeskripsikan fakta atau data yang ditemukan, kemudian dilanjutkan dengan analisis mendalam. Setelah data dikumpulkan melalui teknik simak catat, penulis akan mengkaji data tersebut menggunakan metode struktural untuk memahami struktur dalam anime *Blue Lock*. Kajian ini mengacu pada teori struktur naratif film dari Himawan Pratista, yang mencakup analisis hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

Hubungan naratif dengan ruang dianalisis dengan mendeskripsikan dan menunjukkan lokasi di mana cerita berlangsung, sementara hubungan naratif dengan waktu diuraikan melalui urutan waktu, durasi cerita, dan frekuensi cerita. Struktur tiga babak dianalisis dengan mengelompokkan data ke dalam tahap persiapan, konfrontasi, dan resolusi. Setelah itu, data akan dianalisis menggunakan teori konflik Kurt Lewin untuk mengidentifikasi bentuk konflik batin yang dialami oleh tokoh Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock*. Data tentang bentuk-bentuk konflik yang diperoleh dari hasil simak catat akan dianalisis dan dikelompokkan menjadi tiga kategori konflik menurut Kurt Lewin.

3.3.3 Penyajian Data

Hasil analisis dari penelitian ini akan disajikan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran tentang objek yang diteliti melalui data yang dikumpulkan dan diuraikan dalam bentuk skripsi. Metode tersebut mendeskripsikan teori struktur naratif film dalam anime *Blue Lock*, serta memberikan penjelasan tentang konflik batin yang dialami

tokoh Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock*. Kemudian menambahkan cuplikan-cuplikan gambar dan dialog sebagai bukti. Setelah itu, hasil analisis penelitian ini akan disajikan oleh penulis menggunakan bahasa Indonesia.

BAB IV

ANALISIS KONFLIK BATIN TOKOH ISAGI YOICHI DALAM ANIME

BLUE LOCK

Bab ini terdiri dari dua subbab pembahasan yaitu struktur naratif film dan konflik batin tokoh. Subbab pertama yaitu struktur naratif film yang membahas struktur naratif anime *Blue Lock* menggunakan teori struktur naratif Himawan Pratista. Subbab kedua membahas analisis konflik batin tokoh Isagi Yoichi menggunakan teori konflik Kurt Lewin.

4.1 Struktur Naratif Anime *Blue Lock*

4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hubungan naratif dengan ruang merujuk pada tempat di mana karakter dalam cerita bergerak dan berinteraksi. Latar belakang cerita film dapat berasal dari tempat nyata atau dibuat secara fiktif. Seringkali, pada adegan pembuka film, teks ditambahkan untuk memberi tahu penonton di mana cerita berlangsung.

Anime *Blue Lock* berlatar tempat di Saitama, Jepang. Sebagian besar latar tempat yang ditampilkan adalah pusat pelatihan *Blue Lock*. Berikut beberapa latar tempat yang ditampilkan dalam anime tersebut.

4.1.1.1 Lapangan Sepak Bola Prefektur Saitama



Gambar 1. Lapangan sepak bola tempat berlangsungnya pertandingan final prefektur Saitama
(Episode 1, 00.42)

Lapangan sepak bola prefektur Saitama dalam anime *Blue Lock* digambarkan seperti lapangan sepak bola pada umumnya. Lapangan tersebut memiliki standar yang cukup baik dan kapasitas tribun yang memadai untuk penonton serta rumput hijau yang terpelihara memenuhi standar pemeliharaan. Lapangan sepak bola tersebut cukup *modern* dilihat dari spanduk sponsor yang terbentang di pagar pinggir lapangan.

Lapangan sepak bola tersebut digunakan sebagai tempat berlangsungnya babak final pertandingan antara SMA Ichinan melawan SMA Matsukaze Kokuo prefektur Saitama dalam kegiatan turnamen sepak bola SMA tingkat nasional. Dalam pertandingan tersebut, Isagi gagal membawa SMA Ichinan melaju ke babak selanjutnya karena mengalami kekalahan dari SMA Matsukaze Kokuo. Oleh karena itu, impian Isagi untuk menjadi pemain terbaik dan bergabung dalam tim nasional Jepang harus kandas.

4.1.1.2 Jalan Tepian Sungai



Gambar 2. Jalan tepian sungai, tempat Isagi memikirkan karir sepak bola
(Episode 1, 04.23)

Jalan tepian sungai dalam anime *Blue Lock* digambarkan sebagai jalan bertanah yang tidak dilapisi oleh aspal atau bahan lainnya. Berada di pinggiran kota yang memiliki gedung-gedung tinggi, jembatan yang kokoh, dan hamparan rumput hijau di pinggir jalan.

Di jalan tersebut, Isagi mengingat cita-citanya menjadi penyerang terbaik seperti Noel Noa dan bergabung dalam tim nasional Jepang. Ia merenungkan kegagalannya membawa SMA Ichinan menang melawan SMA Matsukaze Kokuo. Karena kekalahan timnya, ia merasa tidak mampu dan tidak pantas untuk menjadi seorang penyerang terbaik, bahkan menjadi bagian dari tim nasional Jepang.

4.1.1.3 Ruang Makan Rumah



Gambar 3. Ruang makan rumah, tempat Isagi menerima undangan pelatihan khusus *Blue Lock*
(Episode 1, 05.20)

Ruang makan rumah dalam anime *Blue Lock* digambarkan sebagai bangunan yang *modern* minimalis. Meja makan berhadapan langsung dengan dapur. Kemudian ada hiasan tanaman di meja *bar*, kabinet yang menempel di dinding memberikan kesan *modern* dan minimalis karena menghemat tempat. Warna kuning gading pada dinding rumah juga memberikan kesan kehangatan keluarga.

Di ruang makan rumah tersebut, Isagi mendapatkan surat dari *Japan Football Union*. Isagi diundang untuk mengikuti pelatihan khusus karena dinilai memiliki kemampuan yang baik. Namun, Isagi merasa bingung atas undangan yang ia terima. Di sisi lain, orang tua Isagi beranggapan bahwa undangan tersebut merupakan hal yang cukup baik.

4.1.1.4 Gedung *Japan Football Union*



Gambar 4. Gedung *Japan Football Union*, tempat pengarahan tentang pelatihan khusus *Blue Lock* (Episode 1, 05.38)

Gedung *Japan Football Union* dalam anime *Blue Lock* digambarkan sebagai bangunan perkantoran yang kokoh dan memiliki beberapa tingkatan. Bagian luar bangunan berseberangan dengan bangunan kantor yang lain, serta dikelilingi oleh pagar yang terbuat dari tembok dan besi, serta terdapat beberapa pohon. Bagian dalam gedung memiliki *lobby* yang cukup luas karena dapat menampung 300-orang.

Di gedung tersebut, Isagi bersama pemain yang mendapatkan undangan berkumpul. Para pemain berkumpul untuk menerima arahan dari Jinpachi Ego. Isagi memutuskan untuk bergabung dengan pelatihan khusus *Blue Lock* setelah memikirkan dengan baik arahan tersebut. Isagi ingin meningkatkan kemampuannya agar dapat mewujudkan cita-citanya menjadi pemain terbaik dan bergabung dalam tim nasional Jepang.

4.1.1.5 Pusat Pelatihan *Blue Lock*



Gambar 5. Pusat pelatihan *Blue Lock*, tempat Isagi dan para pemain melakukan pemusatan pelatihan khusus
(Episode 1, 13.38)

Pusat pelatihan *Blue Lock* dalam anime *Blue Lock* digambarkan sebagai bangunan yang luas dan berada di puncak bukit. Bangunan berwarna dasar biru muda dan tua, serta terdapat tulisan *Blue Lock* dan logo yang cukup besar. Bangunan ini memiliki bentuk segi lima dengan beberapa bagian dan fungsi yang berbeda di dalamnya. Seperti ruangan untuk tim, kantin, dan lapangan sepak bola. Bentuk segi lima tersebut bertujuan untuk membagi pemain menjadi beberapa tim sesuai dengan peringkat pemain.

Di gedung tersebut, Isagi dan para pemain melakukan pelatihan khusus menjadi seorang penyerang. Isagi sangat antusias dalam mengikuti setiap proses pelatihan agar dirinya mampu bersaing dengan pemain lainnya dengan cara

menggunakan setiap fasilitas yang disediakan di gedung tersebut sebaik mungkin sehingga dapat menjadi pemain terbaik dan bergabung dalam tim nasional Jepang.

4.1.1.6 Room Z



Gambar 6. Room Z, tempat Isagi dan timnya berkumpul
(Episode 2, 03.52)

Room Z dalam anime *Blue Lock* digambarkan sebagai ruangan yang cukup luas karena dapat diisi oleh sebelas orang. Ruangan tersebut dilapisi oleh dinding besi dan dilengkapi dengan fasilitas yang cukup lengkap. Fasilitas seperti loker pakaian pemain, alat tidur, dan layar proyeksi. Ruangan ini merupakan bagian fasilitas *Blue Lock* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan saat para pemain berkegiatan.

Di *room z* tersebut, Isagi dan timnya melakukan banyak aktivitas yang berhubungan dengan pelatihan khusus. Terjadi peristiwa proses seleksi pertama di ruangan tersebut. Jika tereliminasi dalam seleksi ini, maka pemain tersebut tidak dapat menjadi pemain terbaik dan tidak dapat bergabung dalam tim nasional Jepang. Selain itu, *room z* merupakan tempat untuk beristirahat para pemain seperti tidur atau istirahat pada jeda waktu antar babak dalam pertandingan sepak bola.

4.1.1.7 Ruang Gym



Gambar 7. Ruanf gym, tempat para pemain melatih fisik

(Episode 2, 09.23)

Ruang gym dalam anime *Blue Lock* digambarkan sebagai ruangan yang memiliki fasilitas kebugaran jasmani yang cukup lengkap. Terdapat berbagai macam alat untuk melatih tubuh bagian tangan, kaki, dan badan. Fasilitas tersebut dapat digunakan dengan bebas oleh para pemain untuk mendukung proses pelatihan khusus agar kebugaran jasmani para pemain memenuhi standar yang dibutuhkan.

Di ruang gym tersebut, Isagi dan para pemain melatih tubuh mereka. Ia mencoba berbagai program kegiatan untuk mengetahui sejauh mana batasan yang dapat ditoleransi oleh tubuhnya. Selain itu, kekuatan fisik juga dinilai untuk menentukan peringkat para pemain.

4.1.1.8 Kantin



Gambar 8. Kantin, tempat para pemain mengisi energinya

(Episode 2, 10.06)

Kantin dalam anime *Blue Lock* digambarkan lebih *modern* dari kantin pada umumnya. Terdapat fasilitas yang menunjang bagi para pemain pelatihan khusus seperti kursi, meja, dan tempat untuk mengambil menu makanan. Lingkungan kantin yang bersih sangat menunjang kesehatan para pemain.

Di kantin tersebut, Isagi dan para pemain mendapatkan menu makanan sesuai dengan peringkat yang didapatkan dari hasil seleksi pertama. Semakin tinggi peringkat pemain tersebut makan makanan yang didapatkan semakin enak dan bergizi. Isagi berada di peringkat yang sangat rendah, oleh karena itu menu makanan yang ia dapatkan sangat sederhana yaitu nato. Mengetahui hal tersebut, Isagi berambisi untuk meningkatkan peringkatnya agar ia mendapatkan menu makanan yang lebih baik.

4.1.1.9 Lapangan Sepak Bola *Blue Lock*



Gambar 9. Lapangan sepak bola *Blue Lock*, tempat pertandingan antar tim
(Episode 3, 03.54)

Lapangan sepak bola *Blue Lock* dalam anime *Blue Lock* digambarkan seperti lapangan sepak bola pada umumnya. Memiliki rumput hijau yang terpelihara dengan baik, gawang yang bagus, dan pencahayaan yang terang. Selain itu, lapangan sepak bola tersebut dikelilingi oleh dinding yang kokoh.

Di lapangan sepak bola tersebut, Isagi bersama timnya yang beranggota sebelas pemain melakukan pertandingan melawan tim yang lain menggunakan metode penyisihan grup. Terdapat lima tim yaitu tim v, w, x, y, dan z. Dua grup yang berada di urutan teratas berhak untuk melanjutkan ke tahap seleksi yang selanjutnya. Selain pertandingan penyisihan grup, terdapat juga pertandingan yang dilakukan dengan skala pemain yang lebih sedikit dalam satu tim sesuai dengan tahapan yang sedang dilaksanakan.

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Hubungan naratif dengan waktu merujuk pada sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek unsur waktu, yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

4.1.2.1 Urutan Waktu

Cerita dalam anime *Blue Lock* berlangsung dengan pola urutan waktu linier, karena tidak terdapat kilas balik atau *flashback* yang mengganggu jalan cerita secara signifikan. Adapun urutan waktu pola linier pada cerita anime *Blue Lock* adalah sebagai berikut.

Plot A: Isagi gagal membawa tim SMA Ichinan menang final prefektur Saitama.

Plot B: Isagi merenung mengingat cita-citanya untuk menjadi seorang penyerang terbaik dan bergabung dalam tim nasional Jepang.

Plot C: Isagi mendapatkan undangan pelatihan khusus *Blue Lock*.

Plot D: Isagi memutuskan untuk mengikuti pelatihan khusus *Blue Lock*.

Plot E: Isagi mengeliminasi Kira agar tetap berada di tim z dan melaju ke babak berikutnya.

Plot F: Isagi termotivasi untuk meningkatkan peringkatnya agar mendapatkan fasilitas yang lebih baik.

Plot G: Isagi berhasil bertahan di tahap pembentukan tim dengan anggota lima pemain.

Plot akhir dalam anime *Blue Lock* tidak mengesankan akhir cerita dari anime tersebut. Terdapat beberapa konflik utama dalam cerita yang masih belum selesai, karena anime tersebut direncanakan akan memiliki beberapa *season*. Adapun masalah yang terselesaikan pada anime *Blue Lock* yaitu, Isagi berhasil melaju ke tahap selanjutnya dan tidak tereliminasi. Ia berhasil meningkatkan kemampuannya sebagai penyerang. Sehingga ia dapat meningkatkan peringkatnya menjadi lebih baik lagi di pelatihan khusus *Blue Lock*. Selain itu, karena Isagi mampu untuk meningkatkan peringkatnya, ia berhak untuk berpartisipasi dalam pertandingan melawan tim nasional Jepang U-20. Pertandingan tersebut bertujuan untuk melihat sejauh mana keberhasilan pelatihan khusus *Blue Lock* dalam melatih penyerang.

4.1.2.2 Durasi Waktu

Durasi waktu dalam anime *Blue Lock* diperkirakan berlangsung selama tiga bulan. Anime ini dimulai pada musim gugur yang dapat dilihat dari cuplikan gambar berikut yang diambil dari episode pertama anime *Blue Lock*.



Gambar 10. Isagi menggunakan pakaian tebal, adanya uap karena udara dingin, serta ranting pohon yang gundul

(Episode 1, 03.10)

Dari cuplikan gambar di atas, dapat dipastikan bahwa cerita dalam anime *Blue Lock* dimulai pada musim gugur. Hal tersebut dapat dilihat dari ranting pohon yang tidak berdaun karena gugur dan Isagi yang menggunakan pakaian tebal. Cerita dalam anime *Blue Lock* berakhir ketika puncak musim dingin. Hal tersebut dapat dilihat dari cuplikan gambar berikut yang diambil dari episode ke-24 anime *Blue Lock*.



Gambar 11. Kedatangan Itoshi Sae saat puncak musim dingin di malam hari dengan intensitas salju yang cukup tinggi

(Episode 24, 20.34)

Dari cuplikan gambar di atas, dapat dipastikan bahwa cerita dalam anime *Blue Lock* berakhir ketika puncak musim dingin. Hal tersebut dapat dibuktikan dari intensitas salju yang turun ketika malam hari cukup tinggi. Berdasarkan bukti-bukti yang telah penulis jelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa anime *Blue Lock* berlangsung selama tiga bulan dengan perkiraan dari awal bulan November sampai akhir bulan Januari. Anime *Blue Lock* terdiri dari dua puluh empat episode, dengan

total durasi cerita tujuh jam lima puluh sembilan menit lima puluh lima detik (7 jam 59 menit 55 detik).

4.1.2.3 Frekuensi Waktu

Terdapat delapan adegan kilas balik atau *flashback* yang ditampilkan pada anime *Blue Lock*. Adapun beberapa adegan kilas balik pada anime *Blue Lock* yaitu saat Isagi bercita-cita menjadi seorang penyerang terbaik seperti Noel Noa (episode 1, 03.15-04.04), keinginan Isagi untuk mengubah dirinya menjadi lebih baik, sehingga dapat menjadi seorang penyerang terbaik (episode 1, 20.31-20.35), Isagi tersadar untuk memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk meningkatkan kemampuannya (episode 2, 11.02-11.05), Isagi memahami pesan yang disampaikan oleh Jinpachi Ego tentang metode membentuk sepak bola dari nol (episode 3, 05.26-05.30), Isagi mencoba memahami sensasi yang ia rasakan ketika berhasil mengalahkan tim Y (episode 5, 11.04-11.08), Isagi mencoba memahami sensasi yang ia rasakan ketika berhasil mencetak gol ke gawang tim Y (episode 5, 12.05-12.56), Isagi mengingat motivasinya untuk menjadi seorang penyerang terbaik (episode 5, 20.54-21.04), Isagi memahami kekurangannya, bahwa ia tidak memiliki kemampuan khusus untuk mencetak gol (episode 15, 03.45-04.05). Meskipun terdapat beberapa adegan kilas balik, namun adegan-adegan tersebut tidak mengganggu plot utama anime *Blue Lock* secara signifikan karena adegan kilas balik tersebut memiliki durasi yang pendek dan bertujuan untuk mengembangkan karakter pada tokoh.

4.1.3 Struktur Tiga Babak

Struktur tiga babak tersusun dari pembukaan, pertengahan, dan penutupan. Pola yang terdapat struktur tiga babak dimulai dari tahap persiapan yaitu mulai

memperkenalkan cerita serta tokoh utama, tahap konfrontasi yaitu mulai menyajikan konflik, dan tahap resolusi yaitu klimaks serta penyelesaian oleh tokoh utama. Berikut tiga babak yang terdapat dalam anime *Blue Lock*:

4.1.3.1 Tahap Persiapan

Anime *Blue Lock* dengan jumlah dua puluh empat episode menceritakan tentang siswa SMA yang bercita-cita untuk menjadi penyerang terbaik dunia dan bergabung dalam tim nasional Jepang. Siswa SMA tersebut bernama Isagi Yoichi, ia sempat gagal untuk mewujudkan cita-citanya karena tidak dapat membawa tim sepak bola SMA-nya lolos final Prefektur Saitama. Namun Isagi mendapatkan peluang untuk mewujudkan cita-citanya kembali setelah mendapatkan undangan mengikuti pelatihan *Blue Lock* dari *Japan Football Union*.



Gambar 12. Isagi Yoichi tokoh utama anime *Blue Lock*
(Episode 1, 01.10)

Anime ini dimulai dengan menampilkan pertandingan sepak bola yang berlangsung di lapangan sepak bola yang berada di Prefektur Saitama sebagai latar tempat utama dengan suasana musim gugur sebagai latar waktunya. Kemudian, memperkenalkan tokoh utama yaitu Isagi Yoichi, ia merupakan karakter utama dalam anime *Blue Lock* karena selalu hadir dalam cerita dari awal hingga akhir episode. Selain itu, perannya juga sangat mempengaruhi jalan cerita pada anime

Blue Lock. Isagi merupakan seorang siswa yang bersekolah di SMA Ichinan. Di sekolahnya, ia mengikuti kegiatan klub olahraga yaitu sepak bola. Ia berposisi sebagai seorang penyerang, ia memiliki kemampuan menggiring bola yang cukup baik dan dapat menendang bola dengan cukup akurat.

Isagi Yoichi adalah tokoh utama dalam anime *Blue Lock*. Ia memiliki postur yang cukup baik dengan tinggi 174 sentimeter, rambut pendek berwarna biru tua, mata berwarna biru, dan warna kulit yang cukup cerah. Isagi adalah orang yang memiliki kepribadian yang ceria dan ramah serta cukup santai, ia sebisa mungkin menghindari adanya pertengkaran antar pemain. Isagi memiliki watak idelalis dengan semangat juang yang tinggi untuk menggapai cita-citanya, patuh, bijaksana, dan cerdas.

a. Idealis

Menurut KBBI, idealis adalah seseorang yang memiliki cita-cita tinggi dan berupaya keras untuk mencapainya. Watak idealis Isagi Yoichi ditunjukkan ketika dirinya bersikeras untuk mewujudkan cita-citanya dan terus ingin bermain sepak bola meskipun sedang khawatir karena sistem eliminasi. Ia tidak ingin kalah dan tidak ingin karir sepak bolanya berakhir. Keidealisan Isagi Yoichi tersebut dapat dilihat pada cuplikan dialog berikut.

潔：ヤバい... ヤバいって！嫌だ... 負けたくない。終わりにたくない！なんでもいい、勝ちたい！まだサッカーを続けたい。夢を終わりにしたくない！

Isagi: *Yaba i... yaba itte! Iyada... maketakunai. Owaritakunai! Nan demo ī, kachitai! Mada sakkā o tsudzuketai. Yume o owari ni shitakunai!*

(*Blue Lock*, Episode 1, 19.02-19.16)

Isagi: Gawat... Gawat! Jangan, aku tidak ingin kalah. Aku tidak ingin berakhir! Bagaimanapun, aku ingin menang! Aku masih ingin terus bermain sepak bola. Aku tidak mau impianku berakhir di sini!

b. Patuh

Menurut KBBI, patuh memiliki arti suka menurut atau patuh pada perintah, aturan, dan sebagainya. Isagi Yoichi merupakan seseorang yang patuh kepada pelatihnya. Watak patuh Isagi Yoichi ditunjukkan ketika dirinya mematuhi instruksi pelatih untuk mengoper bola ke rekan satu timnya. Setelah mendengar instruksi dari pelatih, Isagi kemudian menendang bola ke rekan satu timnya. Kepatuhan Isagi Yoichi tersebut dapat dilihat pada cuplikan dialog dan gambar di bawah ini ketika pelatih berteriak memberi instruksi kepada Isagi Yoichi.

コーチ：潔！ワンフォーオール、オールフォーワンだ！

Kōchi: Isagi! *Wan fō ōru, ōru fō wanda!*

(*Blue Lock*, Episode 1, 01.02-01.05)

Pelatih: Isagi! Satu untuk semua, semua untuk satu.



Gambar 13. Pelatih memberikan instruksi kepada Isagi

(Episode 1, 01.02)

c. Bijaksana

Menurut KBBI, bijaksana berarti selalu menggunakan akal budi, pengalaman, dan pengetahuan dengan cermat, berpikiran tajam, serta berhati-hati saat menghadapi kesulitan. Watak bijaksana Isagi Yoichi ditunjukkan ketika dirinya dalam keadaan

tertekan, Isagi mencoba memahami keadaan dan mengambil keputusan setelah mempertimbangkan beberapa kemungkinan. Ketajaman pikiran dan kehati-hatian Isagi Yoichi sangat membantu dirinya dalam mengambil keputusan. Kebijakan Isagi Yoichi tersebut dapat dilihat pada cuplikan dialog berikut.

潔：ヤバい、当てなきゃ終わる... 俺のサッカー人生が。あと1分で...
こんなところで終わりたいくない！これじゃ、適当に蹴っても当たんねえ。狙うなら。俺よりランキング低い あいつか！

Isagi : *Yaba i, atenkya owaru... ore no sakkā jinsei ga. Ato 1-bu de... kon'na toko de owaritakunai! Kore ja, tekitō ni kette mo tōta n nē. Neraunara. Ore yori rankingu hikui aitsu ka!*

(*Blue Lock*, Episode 1, 18.29-18.50)

Isagi: Gawat, jika tidak mengenai seseorang, tamatlah. Kehidupan sepak bolaku tamat. Tinggal satu menit lagi... Aku tidak mau berakhir seperti ini! Asal tendang juga tak akan bisa mengenai mereka. Hanya bisa menargetkan orang yang memiliki peringkat lebih rendah dariku!

d. Cerdas

Menurut KBBI, cerdas diartikan sebagai seseorang yang memiliki perkembangan akal budi yang sempurna, mampu berpikir, dan memiliki pikiran yang tajam. Watak cerdas Isagi Yoichi ditunjukkan ketika dirinya berkeinginan untuk mengubah pola pikirnya agar tidak sama seperti di masa lalu. Ia berpikir bahwa untuk mengurangi saingan di *Blue Lock*, ia harus menyingkirkan pemain yang lebih kuat darinya. Kecerdasan Isagi Yoichi tersebut dapat dilihat pada cuplikan dialog berikut.

潔：このままじゃ、今までの俺と同じだ。人生、変えに来てんだよ。世界一になりて来てんだよ。自分より強いヤツに勝たなきゃ、何も変わらない！

Isagi : *Kono mama ja, ima made no ore to onajida. Jinsei, kae ni kite nda yo. Sekai ichi ni nari ni kite nda yo. Jibun yori tsuyoi Yatsu ni katanakya, nani mo kawarenai!*

(*Blue Lock*, Episode 1, 20.37-20.50)

Isagi : Jika begini terus, tidak ada bedanya dengan aku yang dahulu. Aku datang untuk mengubah hidupku. Aku datang untuk menjadi juara dunia. Aku harus mengalahkan orang yang lebih kuat dariku atau tidak ada yang berubah!

Pada tahap persiapan, terdapat adegan yang memperkenalkan awal konflik yaitu ketika SMA Ichinan mengalami kekalahan dalam pertandingan final sepak bola prefektur Saitama saat melawan SMA Matsukaze Kokuo. Hal itu membuat SMA Ichinan tidak lolos ke tahap berikutnya, sehingga Isagi gagal menjadi penyerang yang akan di panggil tim nasional. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dialog berikut.

インタビュアー：吉良、選手は日本サッカー界の宝といわれています。アンダー18代表への飛び級招集も決まったそうですが意気込みは？

Intabyuā : *Kira, senshu wa Nihon sakkaa-kai no takara to iwa rete imasu. Andaa 18 daihyo e no tobikyu shousuu mo kimatta soudesuga ikigomi wa?*

(*Blue Lock*, Episode 1, 02.02-02.10)

Pewawancara: Semuanya bilang, Kira adalah harta karun bagi dunia sepak bola Jepang. Sepertinya Anda akan mendapat undangan untuk masuk ke timnas U-18.

Percakapan pada cuplikan dialog di atas, merupakan pertanyaan yang dilontarkan oleh pewawancara kepada Kira, seorang penyerang dari SMA Matsukaze Kokuo. Hal itu menunjukkan bahwa Isagi tidak memiliki kesempatan untuk mendapatkan undangan dari tim nasional karena kekealahannya.

Pada tahap persiapan, *inciting incident* terjadi ketika Isagi merenung di jalan tepian sungai dalam perjalanan pulang menuju rumahnya setelah mengalami kekalahan dari SMA Matsukaze Kokuo. Ketika dalam perjalanan tersebut, ia mengingat kembali cita-citanya untuk menjadi seorang penyerang terbaik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dialog berikut.

潔 : すみません、ノア様。あなたのようなスーパースターに...

Isagi: *Sumimasen, Noa-sama. Anata no youna suupaasutaa ni...*

(*Blue Lock*, Episode 1, 03.13-03.19)

Isagi: Maaf Tuan Noa. Tidak bisa menjadi superstar sepertimu...



Gambar 14. Isagi mengingat kembali cita-citanya untuk menjadi penyerang terbaik dunia

(Episode 1, 03.33)

Cuplikan gambar di atas, menggambarkan cita-cita Isagi ketika anak-anak. Namun, ia menyadari bahwa keinginannya menjadi seorang penyerang terbaik tidak dapat terwujud karena kekalahan SMA Ichinan.

Turning point pertama, terjadi ketika Isagi sampai di rumah. Kemudian ketika berada di ruang makan rumah, ibu Isagi menyampaikan bahwa ia mendapatkan surat undangan dari *Japan Football Union*. Isagi mendapatkan undangan tersebut karena ia menjadi pemain terpilih. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dialog berikut.

母 : そういえば、よっちゃん宛てに、お手紙来てたよ。日本フットボール連合ってところから。

Haha : *Sō ieba, yotchan-ate ni, o tegami ki teta yo. Nihon futtobōru rengō tte tokokara.*

(*Blue Lock*, Episode 1, 05.18-05.24)

Ibu : Kalau dipikir-pikir, ada surat yang ditujukan kepada Yochan. Dari Asosiasi Sepak Bola Jepang.



Gambar 15. Isagi mendapatkan surat undangan dari *Japan Football Union*

(Episode 1, 05.26)

Cuplikan gambar di atas, merupakan surat undangan yang didapatkan oleh Isagi. Namun, undangan tersebut menimbulkan pertanyaan dalam diri Isagi, mengapa ia menjadi pemain terpilih oleh *Japan Football Union*. Padahal ia tidak berhasil membawa SMA Ichinan melaju ke babak berikutnya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dialog berikut.

潔 : なんで俺が...

Isagi: *Nande ore ga...*

(*Blue Lock*, Episode 1, 05.35-05.36)

Isagi: Mengapa aku...

Walaupun Isagi mempertanyakan undangan tersebut, namun ia menganggap bahwa undangan tersebut merupakan hal baik. Ia dapat melatih

kemampuannya agar menjadi seorang penyerang yang lebih baik lagi. Kemudian, Isagi berangkat menuju *Japan Football Union* untuk memenuhi undangan tersebut.

Pada tahap persiapan, diperkenalkan tokoh Jinpachi Ego yang merupakan penanggung jawab dari pusat pelatihan *Blue Lock*. Ia merupakan seorang pelatih sepak bola yang memiliki ambisi untuk meningkatkan prestasi sepak bola Jepang. Ia ingin menciptakan pemain sepak bola yang memiliki kemampuan seperti pemain sepak bola terbaik dunia. Ia bertanggungjawab untuk mengelola kegiatan yang diselenggarakan selama pelatihan khusus *Blue Lock* berlangsung.



Gambar 16. Jinpachi Ego

(Episode 1, 07.21)

Cuplikan gambar di atas, merupakan kegiatan pengarahan yang diberikan oleh Ego di gedung *Japan Football Union*. Para pemain mendapatkan pengarahan bahwa undangan tersebut bertujuan untuk melatih para pemain sehingga dapat menjadi seorang penyerang terbaik. Ketika berhasil lolos menjadi penyerang terbaik maka dapat bergabung dengan tim nasional Jepang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dialog berikut.

絵心：しかし、断言する、ここでのサバイバルに勝ち抜き。299 名を蹴散らして、最後に残る一人は。世界一のストライカーになれる。

Ego : *Shikashi, dangen suru, koko de no sabaibaru ni kachinuki. 299-Mei o ke chirashite, saigo ni nokoru hitori wa. Sekaiichi no sutoraikā ni nareru.*

(*Blue Lock*, Episode 1, 08.11-08.22)

Ego: Namun, saya dapat meyakinkan, selama dapat bertahan di sini. Siapa yang terakhir setelah mengalahkan 299 orang, dapat menjadi penyerang terbaik di dunia.

Mendengar ucapan tersebut, Isagi baru meyakini untuk mengikuti pelatihan khusus *Blue Lock*. Ia dapat mewujudkan cita-citanya untuk menjadi penyerang terbaik dan bergabung tim nasional Jepang. Setelah Isagi memutuskan mengikuti pelatihan khusus *Blue Lock*, ia berada di tim z dengan 11 pemain lainnya.

4.1.3.2 Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi dalam anime *Blue Lock* dimulai ketika para pemain memasuki tahap pertama eliminasi yang terjadi di *room z*. Para pemain diinstruksikan untuk memainkan permainan sepak bola dengan sebuah aturan. Pemain terakhir yang terkena bola, maka ia yang akan dieliminasi. Pemain yang dieliminasi tidak dapat mengikuti kegiatan selanjutnya sehingga tidak dapat berpartisipasi dalam tim nasional Jepang.

Isagi Yoichi berpikir untuk mengeliminasi pemain yang memiliki kemampuan terbaik di timnya. Kira pernah mengalahkan Isagi ketika final prefektur Saitama, maka Isagi memutuskan untuk mengeliminasi Kira. Ketika Isagi menggiring bola, Bachira merebut bola tersebut. Tokoh Bachira adalah rekan satu tim Isagi yang memiliki kemampuan individu yang cukup baik. Ia dapat menggiring dan mengumpan bola dengan cukup akurat. Bachira tertarik membantu karena pemikiran Isagi yang menarik. Akhirnya Kira tereliminasi karena terkena bola yang ditendang oleh Isagi sedangkan waktu sudah habis. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dialog berikut.

潔：人生、変えに来てんだよ。世界一になりに来てんだよ。自分より強いヤツに勝たなきゃ。何も変わらない！

撥ら：いいね、君。だよ、潰すなら。一番強いヤツっしょ。

Isagi: *Jinsei, kae ni kite nda yo. Sekaiichi ni nari ni kite nda yo. Jibun yori tsuyoi Yatsu ni katanakya, nani mo kawarenai!*

Bachira: *Ī ne, -kun. Da yo ne, tsubusunara. Ichiban tsuyoi Yatsussho.*

(*Blue Lock*, Episode 1, 20.40-21.00)

Isagi : Aku datang untuk mengubah hidupku. Aku datang untuk menjadi juara dunia. Aku harus mengalahkan orang yang lebih kuat dariku, atau tidak ada yang berubah.

Bachira: Kamu lumayan juga, ya. Benar, jika harus mengalahkan seseorang. Tentu saja harus memilih yang terkuat.



Gambar 17. Isagi mengeliminasi Kira saat eliminasi pertama

(Episode 1, 21.44)

Cupikan gambar di atas, merupakan adegan yang memperlihatkan Isagi menendang bola ke arah Kira, sehingga Kira tereliminasi. Setelah tahap eliminasi pertama selesai dilaksanakan, para pemain melanjutkan ke tes kebugaran jasmani untuk menilai sejauh mana kesehatan masing-masing pemain. Tes kebugaran jasmani dilakukan di ruang *gym* fasilitas *Blue Lock*, terdapat beberapa rangkaian tes yang dilakukan oleh para pemain.



Gambar 18. Isagi melakukan tes kebugaran jasmani untuk menentukan peringkat di *Blue Lock* (Episode 2, 09.30)

Cuplikan gambar di atas, merupakan tes yang dilakukan oleh Isagi dan para pemain di fasilitas *gym*. Setelah tes kebugaran jasmani selesai dilaksanakan, maka dilakukan penilaian menyeluruh untuk menentukan peringkat para pemain. Isagi berada di peringkat 274 dari 275 pemain yang tersisa. Karena hal tersebut, ketika Isagi berada di kantin ia hanya mendapatkan makanan dengan seadanya yaitu nato. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan gambar dan dialog berikut.



Gambar 19. Isagi mendapatkan makanan yang sederhana karena peringkatnya rendah (Episode 2, 10.13)



Gambar 20. Isagi berada di peringkat 274 dari 275 pemain (Episode 2, 14.54)

絵心：ランキング上位者は上のランクの棟で最高のメシとトレーニングを得ている。ここでは、サッカーがうまいヤツが王様だ、いい生活が、したけりゃ勝ってのし上がれ。

Ego: *Rankingu jōi-sha wa ue no ranku no mune de saikō no meshi to torēningu o ete iru. Kokode wa, sakkā ga umai yatsu ga ōsamada, ī seikatsu ga, shitakerya katte noshiagare.*

(*Blue Lock*, Episode 2, 16.08-16.20)

Ego: Orang-orang peringkat atas bisa makan makanan enak dan melakukan Latihan yang bagus di gedung elite. Di sini, orang yang memiliki teknik sepak bola unggul adalah raja. Jika ingin menjalani hidup nyaman, teruslah menang, lalu naiklah ke atas.

Karena pernyataan Ego tersebut, Isagi menyadari bahwa kemampuan yang ia miliki tidak dapat menempatkan dirinya di posisi atas sehingga tidak dapat bersaing dengan pemain yang lebih hebat lainnya untuk menjadi penyerang terbaik. Selain itu, karena Isagi berada di peringkat rendah berarti ia tidak dapat berlatih secara maksimal agar dapat menjadi penyerang terbaik.

Pada tahap konfrontasi diperkenalkan 4 tim baru yaitu tim v, tim w, tim x, dan tim y. Keempat tim tersebut adalah tim lawan yang berada satu gedung bersama tim z sehingga mereka harus saling bertanding antar tim dalam babak penyisihan grup, setiap pertandingan dilakukan di lapangan sepak bola *Blue Lock*. Pertandingan pertama yaitu tim z melawan tim x, pada pertandingan ini tim z mengalami kekalahan dengan skor 5-1 karena tim z tidak memiliki kerja sama yang baik, sedangkan di tim z terdapat pemain bernama Barou. Tokoh Barou merupakan pemain yang memiliki kemampuan tendangan jarak jauh yang sangat akurat sehingga dapat menciptakan gol dari jarak 25 meter. Selain itu, ia memiliki postur tubuh yang tinggi dan kekar sehingga mampu bersaing dengan pemain lainnya

dalam mempertahankan bola. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan gambar berikut.



Gambar 21. Barou pemain tim x
(Episode 3, 05.57)

Pertandingan kedua yaitu tim z melawan tim y, pada pertandingan ini tim z mengalami kemenangan dengan skor 2-1. Tim z mulai memahami kemampuan satu sama lain sehingga dapat menciptakan permainan yang lebih baik.

Pertandingan ketiga yaitu tim z melawan tim w, pada pertandingan ini tim z imbang melawan tim w dengan skor 4-4. Hal ini terjadi karena pemain tim z yaitu Kuon berkhianat. Namun, pada pertandingan ini, Chigiri yang merupakan pemain tim z dapat mengembalikan kemampuan terbaiknya, sehingga dapat membantu tim z dengan baik.

Pertandingan keempat yaitu tim z melawan tim v, pada pertandingan ini tim z mengalami kemenangan melawan tim v dengan skor 5-4. Hal ini terjadi karena Isagi mampu memahami kemampuan dari teman-teman satu timnya, sehingga ia dapat memaksimalkan kerja sama diantara mereka. Namun, walaupun tim z menang, mereka mengalami hambatan karena di tim v ada pemain bernama Nagi. Tokoh Nagi memiliki kemampuan individu yang sangat baik, ia mampu menggiring

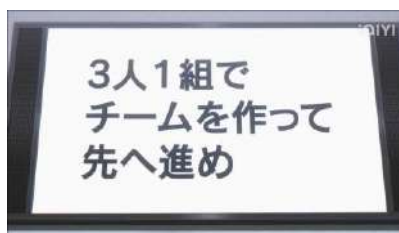
dan menendang bola dengan teknik yang baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan gambar berikut.



Gambar 22. Nagi pemain tim v

(Episode 8, 22.35)

Setelah melakukan beberapa pertandingan, akhirnya tim v dan tim z lolos ke tahap selanjutnya karena berada di peringkat satu dan dua. Serta tiga pemain dari tim w, tim x, dan y yang merupakan pemain dengan gol terbanyak di timnya. Tersisa 75 pemain yang berhasil lolos, 50 pemain lainnya berasal dari empat bagian gedung yang berbeda dengan gedung tim z sebelumnya. Pelatihan di tahap dua, para pemain yang lolos melatih kemampuannya masing-masing dengan beberapa syarat yang harus terpenuhi agar dapat melanjutkan ke tahap tiga.



Gambar 23. Instruksi untuk membentuk tim dengan tiga pemain

(Episode 12, 10.07)

Cuplikan gambar di atas, merupakan arahan yang harus dilakukan oleh para pemain untuk melanjutkan pelatihan ke tahap tiga. Pada tahap ini pemain diharuskan membentuk tim dengan beranggota tiga pemain. Isagi dan Bachira

berhasil memenuhi syarat lebih dahulu dibandingkan dengan pemain tim z yang lainnya. Oleh karena itu, Isagi memutuskan untuk membuat tim dengan Bachira dan Nagi.

Nagi adalah pemain yang sebelumnya berada di tim v, oleh karena itu ia merupakan lawan dari Isagi dan Bachira. Nagi memiliki kemampuan yang sangat baik dalam penguasaan bola, ia memiliki *refleks* dalam menguasai bola. Bergabungnya Nagi ke tim Isagi menjadi *midpoint* cerita karena menyebabkan perubahan rekan tim Isagi. Sebelumnya Nagi berada di tim yang berbeda dengan Isagi, sehingga mereka merupakan rival. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan gambar berikut.



Gambar 24. Tim yang dibentuk oleh Isagi untuk mengikuti tes tahap tiga
(Episode 12, 13.41)

Setelah berhasil membentuk tim, pelatihan pun dilanjutkan ke tahap tiga. Pada tahap ini para pemain harus melakukan pertandingan tiga lawan tiga. Tim yang dapat mencetak lima gol lebih dahulu maka akan memenangkan pertandingan. Tim yang menang dapat merebut satu pemain dari tim lawan. Pola pertandingan ini akan dilanjutkan hingga tim membentuk lima pemain sehingga dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

Tim Isagi menantang tim top tiga dengan anggota pemain yaitu Rin, Aryu, dan Aoshi. Tokoh Rin merupakan pemain sepak bola yang sangat hebat, ia memiliki kemampuan yang sama seperti kemampuan Isagi yaitu menguasai penempatan posisi di lapangan. Namun di sisi lain, ia memiliki kemampuan yang tidak dimiliki oleh Isagi, seperti kemampuan penguasaan dan mengarahkan tendangan secara akurat. Rin lebih kuat dari tim Isagi, oleh karena itu Isagi tertantang untuk melawannya sehingga dapat mengetahui sejauh mana kemampuannya telah meningkat.



Gambar 25. Tim Isagi melawan tim Rin
(Episode 13, 02.45)

Cuplikan gambar di atas, merupakan pertandingan antara tim Isagi melawan tim Rin. Tim Rin sangat mendominasi pertandingan karena mereka memiliki kemampuan individu yang sangat baik sehingga tim Isagi kalah. Karena kekalahan tersebut, Isagi mencapai titik terendahnya karena selama pertandingan ia menyadari bahwa kemampuan yang ia miliki tidak dapat bersaing dengan pemain lainnya yang memiliki kemampuan lebih baik. *Turning point* kedua pun terjadi setelah pertandingan ini karena Isagi harus berpisah dengan Bachira yang ditarik oleh tim Rin, Isagi akhirnya lebih bertekad untuk meningkatkan kemampuannya sehingga dapat menang dari tim Rin untuk menarik kembali Bachira ke timnya.

Pelatihan Isagi agar menjadi penyerang terbaik tidak berjalan mudah karena ia dihadapkan pada kekalahan dari pemain lainnya yang juga bertujuan untuk menjadi penyerang terbaik dan bergabung ke tim nasional Jepang. Isagi berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dan membentuk tim yang kuat agar dapat terus menang dan melaju ke tahap selanjutnya sehingga dapat menjadi penyerang terbaik.

4.1.3.3 Tahap Resolusi

Tahap resolusi yaitu tahap akhir yang menampilkan klimaks tertinggi, konfrontasi tertinggi, atau puncak konflik. Tahap ini dimulai dengan menampilkan tim Isagi yang sudah berjumlah empat pemain karena berhasil menang melawan tim Kunigami, Chigiri, dan Reo. Keempat pemain tersebut yaitu Isagi, Nagi, Barou, dan Chigiri. Barou merupakan pemain yang sebelumnya berada di tim x, ia berhasil lolos karena merupakan pemain dengan jumlah gol terbanyak di timnya. Sedangkan Chigiri, merupakan pemain yang sebelumnya berada di tim z sama dengan Isagi. Ia memiliki kemampuan berlari dengan kecepatan tinggi sehingga dapat menggiring bola dengan cepat.



Gambar 26. Tim baru Isagi untuk melawan tim Rin
(Episode 19, 04.06)

Cuplikan gambar di atas, merupakan tim Isagi yang baru untuk melanjutkan proses pelatihan. Setelah berhasil membentuk tim yang baru, tim Isagi mencoba kembali untuk melawan tim Rin yang sebelumnya telah mengalahkannya dan mencoba mengambil kembali Bachira ke timnya. Namun, kekuatan tim baru Isagi tidak dapat mengalahkan tim Rin, sehingga pada pertandingan tersebut pun tim Isagi mengalami kekalahan.

Selain itu, pada tahap ini terjadi penyelesaian konflik antara Isagi dengan Rin. Konflik ini berakhir karena akhirnya Isagi dipilih oleh Rin untuk bergabung ke timnya dan membentuk tim dengan jumlah lima pemain. Rin merasa kalah dari Isagi dalam penguasaan strategi di lapangan, sehingga ia mengambil keputusan untuk memilih Isagi bergabung ke dalam timnya. Setelah terbentuk tim dengan jumlah lima pemain, mereka dinyatakan lolos sehingga berhak untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dialog dan gambar berikut.

凧：異論は認めない。今のラストプレー俺は完全に読めなかった。ここに来て初めてだ、こんな敗北感を味わうのは。ぶっ潰したい人間が1人増えたぜ。クソが。このまま沈ませるかよ。来い、潔世一。

Rin: *Iron wa mitomenai. Ima no rasutopurē ore wa kanzen ni yomenakatta. Koko ni kite hajimeteda, kon'na haiboku-kan o ajiwau no wa. Butsubushitai ningen ga 1-ri fueta ze. kuso ga. kono mama shizuma seru ka yo. Koi, Kiyoshi Seiichi.*

(*Blue Lock*, Episode 23, 02.47-03.10)

Rin: Tidak boleh keberatan. Bola terakhir tadi, sama sekali tidak ku duga. Ini pertama kalinya aku merasakan kegagalan di sini. Bertambah lagi satu orang yang ingin kuhancurkan. Sialan. Aku tidak akan tinggal diam. Kemari, Isagi Yoichi.



Gambar 27. Tim baru Isagi untuk bertanding dengan tim pemain terbaik dunia
(Episode 23, 03.27)

Kemudian, tahap empat di mulai dengan pola pertandingan melawan tim pemain terbaik dunia yang berasal dari berbagai negara. Pada pertandingan ini, tim Isagi sangat tertekan karena kemampuan individu pemain terbaik dunia sangat unggul. Mereka tidak dapat bersaing satu lawan satu maupun secara bersama-sama dalam strategi tim. Oleh karena itu, tim Isagi harus menerima kekalahan dengan skor yang sangat jauh jaraknya yaitu tim Isagi 1 gol sedangkan tim pemain terbaik dunia 5 gol.



Gambar 28. Kekalahan tim Isagi dari tim pemain terbaik dunia
(Episode 24, 06.27)

Cuplikan gambar di atas, merupakan kekalahan yang dialami tim Isagi saat melawan tim pemain terbaik dunia. Setelah pertandingan melawan tim pemain terbaik dunia selesai dilaksanakan, kemudian para pemain yang berhasil lolos sejauh ini dikumpulkan untuk diberikan arahan. Terdapat tujuh tim yang berhasil lolos, sehingga total pemain yang lolos adalah 35 pemain dari 300 pemain yang mendapatkan undangan.

Dalam anime *Blue Lock*, konflik tidak secara langsung terselesaikan. Sebaliknya, konflik dalam cerita anime *Blue Lock* menggantung pada saat para pemain yang berhasil lolos mendapatkan arahan dari Ego, bahwa mereka harus melakukan laga uji coba melawan tim nasional Jepang. Jika pemain *Blue Lock* berhasil menang maka posisi perwakilan Jepang dapat mereka rebut. Hal tersebut dibuktikan dengan cuplikan dialog berikut.

絵心：U-20 日本代表対ブルーロックイレブンのスペシャル・ビッグマッチだ。この試合に勝てば俺たちブルーロックはU-20 日本代表をジャックできる。

Ego: *U - 20 nihondaihyō tai burūkkuirebun no supesharu biggumatchida. Kono shiai ni kateba oretachi burūrokku wa U - 20 nihondaihyō o jakku dekiru.*

(*Blue Lock*, Episode 24, 19.12-19.27)

Ego: Pertandingan khusus Tim Perwakilan Jepang U-20 melawan kesebelasan *Blue Lock*. Asalkan memenangkan pertandingan ini, *Blue Lock* akan bisa merebut posisi perwakilan Jepang.

Anime *Blue Lock* pada *season* ini tidak mencapai *ending*, namun diperkirakan bahwa produksi anime ini sedang belangsung karena cerita pada *manga Blue Lock* juga masih dalam tahap kejar tayang, sehingga belum terdapat *ending* pada anime *Blue Lock*. Penyampaian yang disampaikan oleh Ego merupakan adegan akhir yang menutup anime *Blue Lock*. Terlepas dari keinginan Isagi untuk menjadi penyerang terbaik belum terpenuhi, namun ia mampu meningkatkan kemampuannya agar dapat bersaing dengan pemain lainnya sehingga dapat terus melanjutkan pelatihan khusus *Blue Lock*. Ia dapat meningkatkan potensi dirinya, sehingga dapat merubah dirinya dari yang semula berada di posisi dua terbawah menjadi pemain yang memiliki kemampuan

berkualitas, sehingga dapat membentuk tim dengan jumlah lima pemain pertama kali dan bertahan dengan 34 pemain lainnya.

Pada analisis struktur naratif film dalam anime *Blue Lock* ini, ditemukan bahwa ada sembilan tempat di hubungan naratif dengan ruang yaitu lapangan sepak bola Prefektur Saitama, jalan tepian sungai, ruang makan rumah, gedung *Japan Football Union*, pusat pelatihan *Blue Lock*, *room z*, ruang *gym*, kantin, dan lapangan sepak bola *Blue Lock*. Sembilan tempat tersebut merupakan tempat terjadinya beberapa peristiwa penting dan sering muncul dalam anime *Blue Lock*. Kemudian pada bagian hubungan naratif dengan waktu dalam anime ini ditemukan bahwa urutan waktu berpola linier dengan durasi film 7 jam 59 menit 55 detik dan durasi cerita sekitar tiga bulan, serta frekuensi waktu terjadi delapan kali. Struktur tiga babak dalam anime ini terdiri dari tahap persiapan dengan *inciting incident* pertama yaitu Isagi merenung dalam perjalanan pulang menuju rumahnya setelah mengalami kekalahan dari SMA Matsukaze Kokuo. Kemudian pada tahap konfrontasi ditemukan konflik antara Isagi Yoichi dengan Kira saat tahap eliminasi pertama dan *midpoint* ketika bergabungnya Nagi ke tim Isagi, serta *turning point* kedua yaitu Isagi harus berpisah dengan Bachira yang ditarik oleh tim Rin. Pada tahap resolusi, konflik tidak secara langsung terselesaikan. Sebaliknya, konflik dalam cerita anime *Blue Lock* menggantung pada saat para pemain yang berhasil lolos mendapatkan arahan dari Ego, bahwa mereka harus melakukan laga uji coba melawan tim nasional Jepang, jika pemain *Blue Lock* berhasil menang maka posisi perwakilan Jepang dapat mereka rebut. Arahan tersebut juga berlaku untuk Isagi karena ia masih bertahan di pelatihan khusus *Blue Lock*.

4.2 Analisis Konflik Batin Isagi Yoichi

Isagi Yoichi merupakan tokoh yang bercita-cita tinggi. Ketika memiliki tujuan, ia akan berusaha dengan memanfaatkan segala kemungkinan untuk mencapai tujuannya tersebut. Sebagai pemain sepak bola yang berposisi penyerang, ia bercita-cita untuk menjadi penyerang terbaik dunia dan bergabung ke dalam tim nasional Jepang. Berbagai halangan, tantangan, dan tekanan yang ia hadapi membuat dirinya mengalami konflik batin. Berikut tiga tipe konflik batin yang dialami Isagi Yoichi yang digambarkan dalam anime *Blue Lock*.

4.2.1 Konflik Tipe 1

Konflik tipe 1 merupakan konflik yang terjadi akibat adanya dua kekuatan yang berlawanan mengenai seorang individu. Berikut konflik tipe 1 yang dialami oleh Isagi Yoichi.

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

Konflik mendekat-mendekat terjadi pada seseorang ketika dihadapkan oleh dua pilihan yang keduanya memiliki nilai positif atau kedua pilihannya sama-sama disukai. Dalam anime *Blue Lock*, Isagi Yoichi mengalami konflik batin mendekat-mendekat ketika ia bimbang untuk memilih Kunigami atau Chigiri bergabung ke dalam timnya. Hal ini karena Isagi bersama timnya berhasil menang melawan tim Kunigami, Chigiri, dan Reo. Atas kemenangan tersebut, Isagi berhak untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan syarat harus membentuk tim berjumlah empat pemain. Pertandingan ini berlangsung di lapangan sepak bola *Blue Lock* salah satu latar tempat yang terdapat pada hubungan naratif dengan ruang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dialog dan gambar berikut.

凪 : さあ... 誰にする？

馬狼 : 俺はやっぱあの 50 番國神だな。ポストプレイヤーとしてボールキープできるし、あいつが入れば 前線でもっとチームに溜めが出来る。そうすりゃもっと俺がゴールを奪える。

凪 : いや、それならレオのほうがアンカーで溜め作れるし、攻守のバランスを取ってくれる。俺たちが好き勝手動くにはベストの人選でしょ。

潔 : 確かに、それでチームはまとまる。それは俺たちの可能性を潰す自殺行為だぞ。

Nagi : *Sā... dare ni suru?*

Barou : *Ore wa yappa ano 50-ban kuni kamida na. Posutopureiyā to shite bōrukīpu dekirushi, aitsu ga ireba zensen de motto chīmu ni tame ga dekiru. -Sō surya motto ore ga gōru o ubaeru.*

Nagi : *Iya, sorenara Reo no hō ga ankā de tame tsukurerushi, kōshu no baransu o totte kureru. Oretachi ga suki katte ugoku ni wa besuto no jinsendesho.*

Isagi : *Tashika ni, sorede chīmu wa matomaru. Sore wa oretachi no kanōsei o tsubusu jisatsu kōida zo.*

(Blue Lock, Episode 19, 00.16-00.54)

Nagi : Nah, mau pilih yang mana?

Barou : Kalau aku, sudah jelas nomor 50, Kunigami. Dia bisa menahan bola di area dalam dan sekitar kotak, jika dia bergabung ke tim kita, kita akan punya banyak waktu di bagian depan. Dengan begitu, aku bisa mencetak banyak gol.

Nagi : Tidak, Reo yang sebagai jangkar bisa melakukannya lebih baik, dia juga bisa menyeimbangkan serangan dan pertahanan kita. Jika kita ingin bermain lebih bebas, dia adalah pilihan terbaik.

Isagi : Benar, itu bisa membuat tim bersatu. Tapi bisa juga menjadi tindakan bunuh diri yang akan menghancurkan semua potensi kita.



Gambar 29. Isagi bimbang untuk memilih Kunigami atau Chigiri

(Episode 19, 00.54)

Isagi harus mengambil keputusan untuk memilih Kunigami atau Chigiri. Pilihan tersebut dapat dikategorikan konflik batin mendekat-mendekat yang dialami Isagi. Kunigami dan Chigiri sebelumnya berada di tim yang sama dengan Isagi pada tahap penyisihan grup yaitu berada di tim z, sehingga Isagi dapat memahami kemampuan mereka berdua. Kunigami dan Chigiri memiliki nilai positif bagi timnya, kemampuan masing-masing pemain dapat menyempurnakan kombinasi serangan dalam tim, Isagi juga mempertimbangkan saran dari Nagi dan Barou. Oleh karena itu, ia merasa bimbang harus memilih Kunigami atau Chigiri untuk bergabung ke dalam timnya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan gambar dan dialog berikut.



Gambar 30. Isagi berdiskusi dengan Nagi dan Barou

(Episode 19, 00.59)

潔 : 今、バランスのいいチームにまとまるのは確かに正しい方法だけど、俺たちのやり方じゃない。思い出せよ。二次セレクションクリアの鍵は化学反応だろ。俺たちはそれをライブで起こせたから今ここにいるんだろ。俺が馬狼を食って、馬狼が俺を食い返して。俺たちですら誰もあんなプレー 想像できなかった。その予測不能こそが俺たちのサッカーだろ。俺たちを食う。そんな人間が 俺は欲しい。

。。。。

潔 : 千切豹馬。来いよ、お前の足が必要だ。

Isagi : *Ima, baransu no ī chīmu ni matomaru no wa tashika ni tadashī hōhōdakedo, oretachi no yarikata janai. Omoidase yo. Niji serekushonkuria no kagi wa kagaku han'nōdaro. Oretachi wa sore o raibu de okosetakara ima koko ni iru ndaro. Ore ga uma ōkami o kutte, -ba*

ōkami ga ore o kui kaeshite. Oretachide sura dare mo an'na purē sōzō dekinakatta. Sono yosoku funō koso ga oretachi no sakkādaro. Oretachi o kuu. Son'na ningen ga ore wa hoshī.

...

Isagi : Chigiri Hyouma. *Koiyo, omae no ashi ga hitsuyōda.*

(Blue Lock, Episode 19, 00.56-02.00)

Isagi : Pilihan yang tepat sekarang memang membuat tim menjadi seimbang, tapi itu bukanlah cara kita. Ingatlah baik-baik. Reaksi kimia adalah kunci untuk menyelesaikan seleksi kedua. Kita di sini sekarang karena kita bisa membuatnya langsung. Aku melahap Barou dan Barou melahapku kembali. Kita bertiga sendiri tak menyangka bisa bermain seperti itu. Permainan seperti itulah esensi dari permainan kita. Aku ingin seseorang yang bisa melahap kita

...

Isagi : Chigiri Hyouma. Bergabunglah, kami membutuhkan kakimu.

Setelah berdiskusi dengan Nagi dan Barou, Isagi menyadari hal apa yang dibutuhkan oleh timnya agar dapat membentuk permainan yang sempurna. Di antara Kunigami atau Chigiri, akhirnya Isagi memilih Chigiri untuk bergabung ke dalam timnya. Hal itu didasari pada kemampuan Chigiri yaitu ia dapat memaksimalkan kecepatan larinya sehingga dapat mendukung pola permainan yang diinginkan oleh Isagi. Keputusan yang diambil oleh Isagi untuk memilih Chigiri berdampak positif bagi dirinya dan tim. Nagi dan Barou juga setuju dengan keputusan yang diambil oleh Isagi. Mereka dapat melanjutkan pelatihan ke tahap selanjutnya karena telah memenuhi syarat pembentukan tim. Konflik mendekat-mendekat yang dialami oleh Isagi ini disebabkan oleh keinginannya untuk meningkatkan kerjasama tim, ia berusaha untuk menciptakan esensi antar pemain sehingga terbentuk pola serangan yang sesuai dengan timnya agar mereka dapat terus bertahan di pusat pelatihan *Blue Lock*.

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

Konflik mendekat-menjauh merupakan konflik yang terjadi ketika seseorang harus memilih suatu pilihan yang memiliki nilai positif dan nilai negatif sekaligus atau pilihan yang mengandung unsur hal yang disukai dan tidak disukai secara bersamaan. Dalam anime *Blue Lock*, Ego menjelaskan bahwa ada kemungkinan agar seseorang dapat menjadi pemain terbaik dan dapat bergabung dengan tim nasional Jepang. Namun, untuk meningkatkan potensi para pemain agar dapat berkembang lebih baik dan signifikan diperlukan pelatihan khusus. Selain itu, seorang pemain harus memiliki rasa egois bahkan hingga tidak memikirkan perasaan rekan satu tim. Rasa egois tersebut harus dimiliki seorang pemain untuk meningkatkan naluri dalam mencetak gol dan meningkatkan kemampuannya. Hal ini disampaikan Ego di gedung *Japan Football Union* yang merupakan salah satu latar tempat yang terdapat pada hubungan naratif dengan ruang.

Penjelasan yang disampaikan oleh Ego tersebut membuat Isagi mengalami konflik batin mendekat-menjauh. Ia dihadapkan pada pilihan yang memiliki nilai positif dan negatif. Apabila Isagi bergabung ke dalam pusat pelatihan *Blue Lock*, ia dapat mengejar cita-citanya menjadi pemain terbaik dan bergabung dengan tim nasional Jepang (positif) namun ia harus melupakan ajaran yang telah diberikan oleh pelatih sepak bola SMA Ichinan (negatif). Isagi terpaksa memikirkan hal tersebut. Ia berbicara dalam dirinya bahwa hal tersebut mungkin atau tidak untuk dilakukan karena yang ia pahami dari ajaran pelatih SMA Ichinan adalah permainan sepak bola sebelas orang, maka kesebelas pemain tersebut harus bekerja sama dan memikirkan perasaan satu sama lain yaitu *one for all*. Sedangkan yang dielaskan

oleh Ego sangat bertolak belakang dengan ajaran yang selama ini Isagi pahami. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan gambar dan dialog berikut.



Gambar 31. Isagi bimbang menentukan pilihannya untuk bergabung dengan *Blue Lock* atau tidak

(Episode 1, 12.53)

潔：こいつの言ってることは...きっと間違ってる。

。 。 。

潔：無理だ。だって俺はなんの実績もない。

。 。 。

潔：こんなの 誰も教えてくれなかった。

Isagi: *Koitsu no itteru koto wa... kitto machigatteru.*

...

Isagi: *Murida. Datte ore wa nan no jisseki mo nai.*

...

Isagi: *Kon'na no dare mo oshiete kurenakatta.*

(*Blue Lock*, Episode 1, 11.39-12.47)

Isagi: Perkataan orang ini... sudah pasti salah.

...

Isagi: Percuma saja. Karena aku tidak pernah meraih pencapaian apapun.

...

Isagi: Tidak ada yang mengajarku hal ini.

Isagi akhirnya memutuskan untuk bergabung dengan pelatihan *Blue Lock* karena ia ingin memujudkan cita-cita menjadi pemain terbaik dan bergabung dalam

tim nasional Jepang. Keputusan yang Isagi ambil membantunya untuk mewujudkan cita-citanya tersebut, namun ia harus melupakan ajaran dari pelatih SMA Ichinan yang telah ia pahami dan terapkan selama ini. Konflik batin ini disebabkan oleh wataknya yang idealis berkeinginan untuk mewujudkan cita-citanya namun tidak ada yang pernah mengajarnya hal tersebut, sehingga ia bimbang apakah hal tersebut dapat nyata atau tidak.

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

Konflik menjauh-menjauh merupakan konflik yang terjadi ketika seseorang harus memilih dua pilihan yang sama-sama memiliki nilai negatif atau pilihan tersebut sama-sama tidak disukai. Namun, orang tersebut harus memilih salah satu dari pilihannya. Dalam anime *Blue Lock*, Isagi diceritakan mengalami konflik menjauh-menjauh ketika ia merasa bimbang untuk menghadang Barou. Peristiwa ini terjadi pada saat pertandingan tim z melawan tim x di lapangan sepak bola *Blue Lock* yang merupakan salah satu latar tempat yang terdapat pada hubungan naratif dengan ruang.

Pada tahap konfrontasi dijelaskan bahwa Barou adalah seorang pemain yang memiliki kemampuan individu yang sangat hebat sehingga dapat mendominasi permainan, walaupun ia tidak bekerja sama dengan rekan satu timnya namun ia mampu untuk menciptakan gol. Isagi bersama tim z sangat kesulitan menghadapi Barou bersama tim x. Mereka selalu kesulitan untuk menggagalkan upaya yang dilakukan oleh Barou dan tim x dalam menciptakan gol. Peristiwa ini membuat Isagi mengalami konflik batin menjauh-menjauh karena ia dihadapkan dengan dua pilihan yang sama-sama memiliki nilai negatif bagi dirinya. Jika Isagi menjaga

Barou, maka pemain tim x akan melakukan serangan dan dapat menciptakan gol (negatif). Namun, jika Isagi tidak menjaga Barou, maka Barou akan menciptakan golnya sendiri (negatif). Dalam waktu singkat Isagi memikirkan hal apa yang harus ia lakukan karena setiap pergerakan individu Barou atau kerjasama tim x sangat berbahaya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dan dialog berikut.



Gambar 32. Isagi bimbang memikirkan keputusannya untuk menghadang Barou atau tidak
(Episode 3, 08.27)

潔：ヤバイ。こいつらまとまり始めた。馬狼だ... 馬狼をマークしろ！

潔：ダメだ。馬狼を自由にさせると突破されるけど、マークが集中したら... ほかのヤツらがフリーになる！

Isagi: *Yabai. Koitsu-ra matomari hajimeta. Barou da... Barou o maku shiro!*

Isagi: *Dameda. Uma okami o jiyū ni sa seru to toppa sa rerukedo, maku ga shūchū shitara... Hoka no Yatsu-ra ga furī ni naru!*

(*Blue Lock*, Episode 3, 08.25-08.49)

Isagi: Gawat. Mereka mulai bekerja sama. Itu Barou... Kita harus menjaga Barou!

Isagi: Percuma. Kami akan kalah kalau membiarkan Barou bebas, tapi kalau hanya dia saja yang dijaga... pemain lain akan bebas!

Dari dua pilihan yang bersifat negatif tersebut, Isagi akhirnya mengambil keputusan untuk menghadang Barou, ia merasa bahwa Barou adalah kunci serangan tim x. Namun ketika ia menghadang Barou, Barou memilih bekerjasama dengan mengoper bola ke rekan satu timnya. Sehingga tim x berhasil membangun serangan dan dapat menciptakan gol ke gawang tim z. Konflik batin ini terjadi akibat

kecemasannya terhadap kekalahan tim z dan keinginannya untuk mengungguli kemampuan Barou. Pilihan yang Isagi ambil membuat dirinya tidak mampu untuk menggagalkan serangan yang dibangun oleh tim x sehingga gawang tim z memasukkan bola. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan gambar berikut.



Gambar 33. Akibat Isagi tidak mampu menghadang Barou, tim z memasukkan bola
(Episode 3, 08.52)

4.2.2 Konflik Tipe 2

Konflik tipe 2 merupakan konflik yang kompleks sehingga dapat membuat seseorang tidak mampu untuk menentukan pilihannya karena dirinya terpaksa, diam, atau terperangkap oleh berbagai kekuatan dan kepentingan. Konflik tipe 2 dialami oleh Isagi ketika dirinya berlatih secara mandiri di lapangan sepak bola *Blue Lock* yang merupakan salah satu latar tempat yang terdapat pada hubungan naratif dengan ruang. Namun di lapangan tersebut, Barou juga sedang berlatih secara mandiri. Isagi meminta Barou agar berlatih bersamanya. Isagi ingin mempelajari kemampuan yang dimiliki oleh Barou. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan dialog berikut.

潔 : 教えてくれ、馬狼。どうすれば お前みたいになれる？

Isagi : *Oshiete kure, Barou. Dōsureba omae mitai ni nareru?*

(*Blue Lock*, Episode 8, 13.15-13.18)

Isagi : Beritahu aku, Barou. Bagaimana caranya agar aku bisa menjadi sepertimu?

Isagi dan Barou melakukan permainan satu lawan satu. Barou sangat mendominasi permainan yang dilakukan, ia mampu menciptakan gol tanpa hambatan apapun. Isagi tidak mampu untuk menghadang Barou yang melakukan tendangan langsung ke arah gawang. Isagi sangat tertekan dengan kemampuan yang dimiliki oleh Barou. Konflik tipe 2 ini ditunjukkan ketika Isagi diam dan terpaksa tidak dapat melakukan apapun saat melihat kekuatan tendangan yang dilakukan oleh Barou, ia tidak mampu menghalau bola.



Gambar 34. Isagi diam dan terpaksa tidak dapat melakukan apapun karena terintimidasi kekuatan tendangan Barou

(Episode 8, 16.23)

潔 : だったらそのエリアに踏み込ませなきゃ封じれる！

馬狼 : 見誤るな下手クソ。俺の射程は 27 メートルだ！

Isagi : *Dattara sono eria ni fumikoma senakya fūji reru!*

Barou : *Miayamaruna heta kuso. Ore no shatei wa 27 mētoruda!*

(*Blue Lock*, Episode 8, 16.14-16.22)

Isagi : Jadi aku hanya harus menghentikannya agar tak bisa memasuki zona!

Barou : Jangan salah paham dulu. Jangkauan tembakanku itu 27 meter.

Cuplikan gambar dan dialog di atas, merupakan bukti bahwa kemampuan tendangan Barou mengintimidasi Isagi. Hal yang dilakukan oleh Barou merupakan intimidasi kepada Isagi supaya tidak meremehkan kemampuannya. Setelah tendangan tersebut, latihan yang mereka lakukan berakhir. Isagi akhirnya

menyadari bahwa kemampuan Barou sangat luar biasa, ia termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya agar tidak tertinggal dari pemain lainnya.

4.2.3 Konflik Tipe 3

Konflik tipe 3 merupakan konflik yang terjadi ketika seseorang berusaha untuk mengatasi kekuatan-kekuatan yang menjadi penghambat sehingga konflik menjadi terbuka. Hal tersebut ditandai dengan sikap agresi, kemarahan, pemberontakan, atau sebaliknya yaitu penyerahan diri. Konflik tipe 3 dialami oleh Isagi ketika ia bersama timnya melawan tim Rin pada babak lanjutan untuk bertahan di pelatihan *Blue Lock*. Pertandingan ini terjadi di lapangan sepak bola *Blue Lock* salah satu latar tempat yang terdapat pada hubungan naratif dengan ruang. Kemampuan individu Rin sangat mendominasi pertandingan, ia mampu menggiring bola secara individu tanpa ada gangguan apapun hingga mampu mencetak gol seorang diri. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan gambar berikut.



Gambar 35. Akibat Isagi tidak mampu menghadang Rin, tim Isagi memasukkan bola

(Episode 20, 12.24)

Isagi mempelajari hal yang harus ia tingkatkan untuk mengejar kemampuan Rin, jika ia mampu untuk melahap kemampuan Rin maka ia dapat meningkatkan kerja sama timnya. Isagi yang marah pada dirinya sendiri akibat ketidakberdayaannya dalam mengimbangi kemampuan Rin sehingga timnya

tertinggal jumlah gol, akhirnya melakukan agresi dengan melakukan *tackle* untuk merebut bola dari Rin menunjukkan terjadinya konflik tipe 3. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cuplikan gambar dan dialog berikut.



Gambar 36. Isagi melakukan agresi dengan melakukan *tackle* ke Rin
(Episode 20, 12.14)

潔：いや。止められなかったけど、近づいてる。前の戦いじゃ負けた理由すら分からなかったけど。今の俺には凨の動きの意味が全部分かった。食えば勝てる！

Isagi : *Iya. Tome rarenakattakedo, chikadzui teru. Mae no tatakai ja maketa riyū sura wakaranakattakedo. Ima no oreniha Rin no ugoki no imi ga zenbu wakatta. Kueba kateru!*

(*Blue Lock*, Episode 20, 12.34-12.51)

Isagi : Tidak. Meski tidak berhasil menghentikannya, tapi sudah mendekatinya. Aku bahkan tidak tahu penyebabnya kalah di pertandingan sebelumnya. Tapi kali ini aku sudah mengerti setiap gerakan yang Rin lakukan. Jika aku melahapnya, aku bisa menang.

Setelah Isagi memikirkan cara untuk mengatasi kemampuan Rin, akhirnya ia menemukan pola serangan yang dapat digunakan bersama rekan satu timnya. Ia melakukan kombinasi serangan bersama Nagi dan Chigiri, dari pola tersebut Isagi mampu untuk mencetak gol. Namun kombinasi serangan tersebut tidak dapat bertahan lama, Rin bersama timnya mampu untuk memecahkan kebuntuan sehingga dapat membalikkan keadaan dengan mencetak gol kembali. Pada akhir pertandingan, Isagi kalah dari Rin dengan skor 4-5. Isagi sudah pasrah jika dirinya

harus tereliminasi dari pelatihan *Blue Lock*. Namun, Isagi masih bernasib baik karena Rin memutuskan memilih Isagi untuk bergabung ke dalam timnya. Kemarahan yang dirasakan oleh Isagi serta agresi yang dilakukannya dengan melakukan *tackle* terhadap Rin serta tidakan pasrah karena kekealahannya merupakan bentuk konflik batin 3. Kemarahan, agresi, dan penyerahan diri ini dilakukan oleh Isagi untuk mengatasi kekuatan penghambat dari Rin dan timnya yang menghalangi Isagi agar dapat terus bertahan di pelatihan *Blue Lock*. Konflik tipe 3 ini terjadi karena watak idealis Isagi untuk meraih cita-citanya dan terus bertahan di pusat pelatihan *Blue Lock*.



Gambar 37. Isagi pasrah melakukan penyerahan diri akibat kekealahannya
(Episode 23, 04.02)

Pada analisis konflik batin Isagi Yoichi dalam penelitian ini, ditemukan bahwa Isagi mengalami konflik batin yang beragam. Mulai dari konflik batin tipe 1 yang terdiri atas konflik mendekat-mendekat sebanyak satu kali, konflik mendekat-menjauh sebanyak satu kali, dan konflik menjauh-menjauh sebanyak satu kali. Kemudian Isagi Yoichi juga mengalami konflik batin tipe 2 sebanyak satu kali dan konflik tipe 3 sebanyak satu kali. Konflik-konflik yang terjadi tersebut sebagian besar disebabkan oleh watak Isagi yang idealis berkeinginan tinggi untuk mewujudkan cita-citanya.

BAB V

SIMPULAN

5.1 Simpulan

Pada subbab ini penulis akan memaparkan simpulan dari pembahasan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada anime *Blue Lock*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, terdapat beberapa unsur naratif yang membangun anime *Blue Lock* antara lain yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Dari analisis yang telah dilakukan oleh penulis, anime *Blue Lock* mengambil latar fiktif utama di pusat pelatihan *Blue Lock*, Prefektur Saitama, Jepang. Dalam latar utama pusat pelatihan *Blue Lock* Prefektur Saitama, terdapat beberapa tempat yang menjadi latar penting seperti lapangan sepak bola Prefektur Saitama, jalan tepian sungai, ruang makan rumah, gedung *Japan Football Union*, pusat pelatihan *Blue Lock*, *room z*, ruang *gym*, kantin, lapangan sepak bola *Blue Lock*. Kemudian urutan waktu dalam anime ini berjalan secara linier dengan pola A-B-C-D-E-F-G dengan durasi total 7 jam 59 menit 55 detik. Kemudian durasi cerita dalam anime ini sekitar tiga bulan. Frekuensi waktu terjadi sebanyak delapan kali berupa pengulangan adegan kilas balik. Kilas balik tersebut tidak menyebabkan interupsi waktu yang berdampak signifikan dan tidak mengganggu jalan cerita secara signifikan. Kilas balik tersebut hanya memperjelas latar belakang Isagi dan beberapa pemain lainnya.

Kemudian analisis pada struktur tiga babak terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi. Pada tahap persiapan menguraikan inti cerita yaitu Isagi Yoichi berusaha mewujudkan cita-citanya dengan bergabung ke dalam pelatihan *Blue Lock* dan pengenalan tokoh Isagi Yoichi. Kemudian tahap konfrontasi mulai menunjukkan adanya konflik Isagi dengan pertandingan melawan pemain lainnya dalam usahanya untuk bertahan di pusat pelatihan *Blue Lock*. Tahap resolusi menjadi klimaks dan puncak konflik dengan melawan tim Rin serta penyelesaian oleh Isagi Yoichi.

Kedua, merupakan pemaparan hasil analisis konflik batin yang dialami oleh Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock*. Hasil analisis menunjukkan bahwa Isagi Yoichi mengalami konflik batin tipe 1 yang terdiri dari konflik mendekat-mendekat, konflik mendekat-menjauh, dan konflik menjauh-menjauh; konflik tipe 2; dan konflik tipe 3. Pada konflik tipe 1, Isagi Yoichi mengalami konflik mendekat-mendekat ketika dirinya bimbang untuk memilih Kunigami atau Chigiri bergabung ke dalam timnya. Kemudian konflik mendekat-menjauh terjadi ketika Isagi Yoichi bimbang memutuskan untuk bergabung atau tidak dengan pelatihan *Blue Lock*. Selanjutnya, konflik menjauh-menjauh terjadi ketika Isagi Yoichi bimbang untuk menghadang Barou atau tidak agar timnya tidak memasukkan gol. Konflik tipe 2 juga dialami oleh Isagi Yoichi ketika dirinya terintimidasi oleh kekuatan Barou dalam latihan tanding sehingga ia tidak bisa menentukan pilihan. Kemudian konflik tipe 3 terjadi ketika Isagi Yoichi marah dan melakukan agresi ketika melawan tim Rin.

Berdasarkan hasil analisis konflik batin di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar konflik batin yang dialami Isagi Yoichi disebabkan oleh wataknya yang idealis untuk mewujudkan cita-citanya. Isagi Yoichi bertujuan untuk menjadi penyerang terbaik dan bergabung ke dalam tim nasional Jepang dengan cara berhasil masuk dalam 5 besar pemain yang bertahan dalam pelatihan *Blue Lock* sedangkan untuk mewujudkan tujuan tersebut sangat sulit karena harus bersaing dengan pemain lain yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Hal tersebut membuat Isagi Yoichi bimbang dan beberapa kali mengalami konflik batin dalam dirinya. Dirinya dihadapkan pilihan antara berjuang untuk meningkatkan kemampuan dan bertahan di pelatihan *Blue Lock* atau menyerah sehingga tereliminasi dan gagal mewujudkan cita-citanya. Isagi Yoichi beberapa kali mengalami konflik batin.

Menurut penulis, Isagi Yoichi yang mengalami konflik batin ini merupakan gambaran yang terjadi pada masyarakat di dunia nyata. Konflik batin yang dialami oleh Isagi yang disebabkan kecemasan, ketakutan, dan keraguan juga dapat dialami oleh orang-orang. Dalam ruang lingkup kehidupan, seseorang pasti dihadapkan pada pilihan-pilihan yang memiliki nilai positif ataupun negatif. Seseorang harus dapat menentukan pilihan tersebut dan menerima konsekuensi atau dampak atas pilihannya tersebut. Penulis beranggapan bahwa Isagi Yoichi mengalami beberapa kali konflik batin karena ia merupakan individu yang berambisi dan memikirkan kemungkinan untuk mewujudkan ambisinya tersebut. Hal tersebut dipengaruhi lebih lanjut oleh wataknya yang idealis ingin mewujudkan cita-citanya. Hal positif

yang dilakukan Isagi Yoichi yaitu terus berusaha untuk mewujudkan cita-citanya patut untuk ditiru agar kita termotivasi dalam mewujudkan cita-cita.

5.2 Saran

Penelitian ini berfokus pada satu tokoh yaitu Isagi Yoichi dan terbatas pada struktur naratif film yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Selain struktur naratif film, penelitian ini juga hanya berfokus pada konflik batin tokoh Isagi Yoichi. Anime yang dianalisis oleh penulis merupakan anime baru dan belum ada yang meneliti. Penulis berharap akan lebih banyak penulis yang meneliti anime *Blue Lock* serta mengembangkan penelitiannya dengan kajian lain seperti psikologi sastra. Hal tersebut dikarenakan dalam anime ini Isagi Yoichi mengalami perkembangan pemikiran dan kemampuan dalam sepak bola. Penelitian psikologi sastra yang dapat dikembangkan misalnya aktualisasi diri tokoh Isagi Yoichi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiati, Putri. 2022. *Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu dalam Anime Fate/Zero Karya Urobuchi Gen*. Skripsi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
- Alwisol, 2017. *Psikologi Kepribadian*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Medpress.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Medpress.
- KBBI. 2024. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), [online] available at <https://www.kbbi.web.id>. (diakses pada 25 Juli 2024)
- Noor, Redyanto. 2019. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nyoman, I. dkk. 2021. *Konflik Batin Tokoh Suzuhara Toko Dalam Dorama Mother Karya Yuji Sakamoto: Kajian Psikologi Sastra*. Artikel Sastra Jepang Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati, Denpasar.
- Pratista, Himawan. 2020. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Rahmawati, Liza Fuzna. 2020. *Konflik Batin Tokoh Kyuuta pada Film Bakemono no Ko Karya Mamoru Hosoda*. Skripsi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang.
- Rahutami, Yusnia. 2014. *Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Novel Putri Kejawan Karya Nova Syahidah*. Skripsi S1 Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa Seni dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2013. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarwono, W. Sarlito. 2014. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif “Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian”*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Wiyatmi. 2013. *Sosiologi Sastra: Teori dan Kajian terhadap Sastra Indonesia*. Jakarta: Kanwa Publisher. Retrieved from staffnew.uny.ac.id
- Watanabe, Tetsuaki. 2022. *Blue Lock*. <https://www.iq.com/album/blue-lock-2022>. (diakses pada 12 Maret 2024)

Wellek, Rene dan Austin Warren. 2016. *Teori Kesusastraan* (diindonesiakan Melani Budianta). Jakarta: Gramedia

要旨

本論文の題名は『渡邊徹明監督のアニメ『ブルーロック』における潔世一の内的葛藤：心理学的文学研究』である。筆者がアニメ『ブルーロック』を選んだ理由は、世界一のストライカーになって日本代表になるという夢を実現するために、サッカー選手がブルーロックのトレーニングに参加して奮闘するというストーリーもユニークである。このトレーニングは、アニメ『ブルーロック』の登場人物の心理に大きな影響を与える。これを踏まえ、本研究の目的は、主人公である伊佐木陽一の内面の葛藤を分析することである。

研究データは書籍、論文、研究の記事などから集めるため、本論文は文献調査である。主要なデータとしては『ブルーロック』という 2022 年に渡邊徹明監督が制作したアニメである。また参考書は Himawan Pratista が執筆した『Memahami Film』という本と Alwisol が執筆した『Psikologi Kepribadian』という本である。本論文は二つの理論を使用している。アニメの物語構造を分析するためには映画の Naratif 要素という Himawan Pratista の理論を使用して、それに主人公潔世一の内的葛藤を分析するために Kurt Lewin の内的葛藤という理論を使用する。分析した結果は下記のようなものである。

第一はアニメの物語構造のことである。それは物語と空間の関係、物語と時間の関係、「Struktur tiga babak」というストーリーの三段構造

である。本論文での物語と空間の関係 9 か所は埼玉県のサッカー場、川沿いの道、自宅の食堂、日本サッカー協会のビル、ブルーロックのトレーニングセンター、Z 号室、体育館、食堂、ブルーロックのサッカー場などである。アニメ『ブルーロック』での時系列は線状である。期間は二つあり、ドラマの時間の長さはやく 7 時間 59 分 55 秒でストーリーの時間の長さは約 3 ヶ月である。また時間の頻度は八回見せて、その八回時間の頻度はアニメのストーリーに影響はない。また「struktur tiga babak」というストーリーの三段構造では三段階があり、それは「tahap persiapan」という準備段階、「tahap konfrontasi」という対決段階、「tahap resolusi」という解決段階である。準備段階にはストーリーと人物の紹介を始めて、また葛藤の始まりを表した。この段階で主人公潔世一は紹介され始めた。アニメ『ブルーロック』の潔世一はブルーロックの訓練に参加して夢を実現しようとする。また対決段階には、潔世一がブルーロックのトレーニングセンターに残り、トレーニングを続けるために、他の選手を排除しようとしている葛藤を示すものである。解決段階には抗争のクライマックスは、チーム潔世一とチーム凜の試合だった。潔世一はバチラの奪還を目指したが、潔世一は敗れ、結局凜のチームに加わった。

第二は潔世一における内的葛藤の分析結果である。Kurt Lewin による葛藤は三つあり、それはタイプ 1 の葛藤、タイプ 2 の葛藤、タイプ 3 の葛藤である。タイプ 1 の葛藤は三つあって、それは「approach-approach

conflict」、「approach-avoidance conflict」、「avoidance-avoidance conflict」である。潔世一は「國神と千切のどちらを選ぶか迷っていたときだ」のことを考える際に「approach-approach conflict」の葛藤をするということを感じる。また、潔世一がブルーロックの練習に参加するかどうか迷ったときに起こる、「approach-avoidance conflict」の葛藤をするということを感じる。また、馬狼をブロックするかしないか迷うのは、チームが失点しないようにする時に潔世一は「avoidance-avoidance conflict」を感じる。潔世一もタイプ2の葛藤を感じ、スパーリングで馬狼の強さに威圧され、選択できなくなったときにも経験する。最後は潔世一がタイプ3の葛藤も感じて、それは怒り、凜に攻撃を仕掛けた時のことである。

上記の分析の結果から見ると、結論は潔世一が数回に内的葛藤をするということを感じる。内的葛藤はほとんど潔世一の性格のためで、それは理想である。筆者の思うでは、潔世一が感じる内的葛藤は現実世界でも多くの人を感じる。日常に人がきつと積極的な選択肢と否定的な選択肢を対処されている。誰かもその選択肢を決めて、影響または帰趨をもらう。アニメ『ブルーロック』は娯楽としてだけではなく、懸命に選択肢を決めることについて教訓を与えてくれる。

BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama : Firdaus Wibowo
NIM : 13020220130048
Tempat, tanggal lahir : Tasikmalaya, 30 September 2001
Alamat : Sinartanjung No. 10 8/2 Pataruman, Kota Banjar
Jenis Kelamin : Laki-laki
E-mail : firdauswibowo49@gmail.com
No. Hp : 085156393806



Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 3 Pataruman (2008-2014)
2. SMP Negeri 1 Banjar (2014-2017)
3. SMA Negeri 1 Banjar (2017-2020)
4. Universitas Diponegoro (2020-2024)