



**KONFLIK BATIN TOKOH KYUUTA PADA FILM  
BAKEMONO NO KO KARYA MAMORU HOSODA  
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

細田守が制作された『化け物の子』の映画における九太という  
登場人物の身分葛藤：心理学的文学研究

**SKRIPSI**

Disusun Oleh:

Liza Fuzna Rahmawati

NIM 13050115120019

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2020**

**KONFLIK BATIN TOKOH KYUUTA PADA FILM  
BAKEMONO NO KO KARYA MAMORU HOSODA  
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

細田守が制作された『化け物の子』の映画における九太という  
登場人物の身分葛藤：心理学的文学研究

**Skripsi**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Ujian Sarjana  
Program Strata I dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun Oleh:

Liza Fuzna Rahmawati

NIM 13050115120019

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2020**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

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

Semarang, 17 Juni 2020

Penulis

Liza Fuzna Rahmawati  
NIM 13050115120019

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Tokoh Kyuuta pada Film *Bakemono no Ko* Karya Mamoru Hosoda Kajian Psikologi Sastra” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada : 17 Juni 2020

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum

NIP.197407222014092001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Tokoh Kyuuta pada Film Bakemono No Ko Karya Mamoru Hosoda Kajian Psikologi Sastra” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasan dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal 10 Juli 2020.

Tim Penguji Skripsi

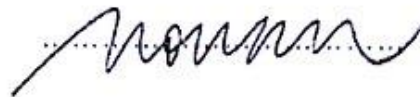
Ketua,

Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum  
NIP.197407222014092001



Anggota I,

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

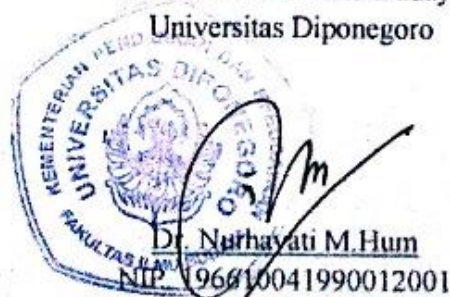


Anggota II,

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



Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Diponegoro



Dr. Nurhayati M. Hum  
NIP. 196610041990012001

## PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis berupa skripsi. Syukur Alhamdulillah, karena hanya dengan keridho'an-Nya skripsi ini yang berjudul "Konflik Batin Tokoh Kyuuta pada Film *Bakemono no Ko* Karya Mamoru Hosoda Kajian Psikologi Sastra" dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana dalam Program Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Nurhayati M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Budi Mulyadi, S.S, M.Hum, selaku ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro Semarang.
3. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.hum, selaku dosen pembimbing penulisan skripsi. Terima kasih atas arahan, bimbingan, bantuan, kesabaran, saran dan semangat yang telah diberikan.
4. S.I Trahutami, SS, M.Hum, selaku dosen wali. Terima kasih atas arahan dan kebaikan Sensei.
5. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, terima kasih atas ilmu, kebaikan, dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
6. Kedua orang tuaku tercinta, terima kasih atas doa, kasih sayang, materi, dan motivasi untuk kesuksesan putrimu ini.
7. Teman-teman S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2015 yang berjuang bersama-sama dan saling menyemangati.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik dari pembaca demi perbaikan pada waktu yang akan mendatang.

Semarang, 17 Juni 2020

Penulis

Liza Fuzna Rahmawati

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.7. Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Kerangka Teori.....	12
2.2.1 Struktur Naratif Film.....	12
2.2.2 Psikologi Sastra.....	15
2.2.3 Teori Psikologi Kurt Lewin.....	15



2.2.3.1 Konflik Batin.....	17
2.2.3.2 Faktor Penyebab Konflik Batin.....	19
<b>BAB III PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
3.1 Struktur Naratif Film.....	21
3.2 Konflik Batin Kyuuta.....	52
3.3 Faktor Penyebab Konflik Batin Kyuuta.....	63
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
4.1 Simpulan.....	75
4.2 Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
要旨.....	82

## INTISARI

Rahmawati, Liza Fuzna. 2020. “*Konflik Batin Tokoh Kyuuta pada Film Bakemono no Ko Karya Mamoru Hosoda*”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd., M.hum

*Bakemono no Ko* menceritakan kehidupan seorang anak laki-laki bernama Kyuuta yang merupakan seorang manusia namun menghabiskan masa kecilnya hingga remaja di Jutengai, negeri para monster (*Bakemono*). Kyuuta bingung akan jati dirinya sebagai seorang manusia atau seorang monster. Penelitian ini mengungkapkan konflik batin yang dialami tokoh Kyuuta dalam Film *Bakemono no ko*.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data adalah studi pustaka. Penelitian ini menggunakan teori struktural naratif yakni untuk mengetahui struktur naratif film *Bakemono no Ko* yang meliputi Pelaku cerita, Plot/alur, Tujuan, Hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu. Selain itu, penulis juga menggunakan metode psikologi sastra untuk mengungkap konflik batin Kyuuta serta faktor-faktor yang menyebabkan konflik batin yang dialaminya. Teori yang digunakan yaitu teori Kurt Lewin.

Hasil yang dicapai adalah Kyuuta dihadapkan dengan berbagai pilihan yang menyebabkan rasa bimbang dan ragu-ragu sehingga menimbulkan konflik batin . Kyuuta mengalami 2 jenis konflik batin, yaitu konflik mendekat-menjauh dan menjauh-menjauh. Terdapat 5 Faktor yang menyebabkan konflik batin Kyuuta yaitu Kekuatan pendorong, Kekuatan penghambat, Kekuatan kebutuhan pribadi, Kekuatan pengaruh dan Kekuatan non manusia.

**Kata Kunci:** *Bakemono no Ko, Kyuuta, konflik batin, Kurt Lewin, konflik mendekat-menjauh, konflik menjauh-menjauh*

## ABSTRACT

Rahmawati, Liza Fuzna. 2020. "*The Inner Conflict of Kyuuta in Mamoru Hosoda's Movie Bakemono no Ko*". Thesis of Japanese Language and Culture Department, Diponegoro University, Semarang. Advisor Yuliani Rahmah, S.Pd., M.hum

*Bakemono no Ko* tells the life of a boy named Kyuuta who was a human but spent his childhood to adolescence in *Jutengai*, the land of monsters (*Bakemono*). Kyuuta was confused about his identity as a human or a monster. This research reveals the inner conflict of Kyuuta in the *Bakemono no Ko* movie.

The method used to obtain data is library research. This study uses a narrative structural theory, which is to find out the narrative structure of the film *Bakemono no Ko* which includes characters, plot, goals, narrative relationship with space and narrative relationship with time. In addition, the authors also use the method of literary psychology to uncover Kyuuta's inner conflict and the factors that cause his inner conflict. The theory used is the theory of Kurt Lewin.

The result of this study is Kyuuta was confronted with various choices that caused a sense of doubt and causing his inner conflict. There are two types of Kyuuta's inner conflict such approach-avoidance conflict and avoidance-avoidance conflict. There are 5 factors that cause Kyuuta's inner conflict, there are *driving force, restraining force, forces corresponding to a persons needs, Induced force, Impersonal Force*.

Keywords: *Bakemono no Ko, Kyuuta, inner conflict, Kurt Lewin, approach-avoidance conflict, avoidance-avoidance conflict*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang masalah**

Karya sastra merupakan suatu bentuk dari hasil karya seni kreatif yang menjadikan manusia beserta kehidupannya sebagai objek kajian dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Semi 1988:8). Karya sastra sebagai seni kreatif, artinya hasil ciptaan manusia yang berupa karya bahasa bersifat estetik, hasilnya berupa karya sastra, misalnya novel, puisi, cerita pendek, drama, dan lain-lain, (Noor, 2010:9).

Menurut Aristoteles karya sastra berdasarkan perwujudannya terbagi atas tiga (3) macam, yaitu epik, lirik, dan drama (Teeuw, 1984:109 melalui Sugihastuti,2002). Genre sastra terus mengalami perkembangan dan mengalami perubahan dari waktu ke waktu, namun meskipun konsep-konsep mengenai karya sastra terus berubah tetapi objek studi sastra dapat dikatakan tetap sama, yaitu prosa, puisi dan drama (Noor, 2010:27). Sastra dalam bentuk drama ditampilkan dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya serta menggunakan dialog dan monolog di dalamnya yang merupakan bentuk tontonan atau pertunjukkan di depan khalayak umum. Drama dapat dibagi lagi menjadi drama panggung dan drama film. Drama panggung adalah drama yang diperankan dan dipentaskan oleh aktor, sedangkan drama film adalah drama yang menggunakan layar lebar sebagai medianya. Pementasan drama biasanya dilakukan di atas panggung. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan modern saat ini drama bisa dinikmati dalam bentuk yang lebih beragam seperti film.

Film merupakan yang menampilkan bentuk cerita rekaan, yang menggambarkan suatu kehidupan watak manusia. Pengertian film adalah hasil proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia dan kecanggihan teknologi (Trianton,2013:1). Pada umumnya berfungsi sebagai media komunikasi dan penyebaran informasi. Selain itu karya sastra dalam bentuk film merupakan salah satu cara pengarang untuk menyampaikan karya ciptaannya dengan cara lebih menarik kepada penonton, semua diwujudkan melalui gambar-gambar bergerak atau audiovisual yang menghadirkan rangkaian peristiwa. Klasifikasi film secara umum dapat ditentukan berdasarkan proses produksinya, yakni film animasi dan non-animasi.

Animasi adalah gambar bergerak dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan. Gambar tersebut dapat berupa makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan. Animasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Secara umum dapat dikatakan sebagai suatu *sequence* gambar yang ditampilkan pada batas waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Hingga kini proses pembuatan animasi di berbagai belahan dunia terlihat sangat mengalami perkembangan, hampir seluruh negara berlomba menciptakan karya animasinya sendiri yang diharapkan mampu bersaing di kancah internasional. Berbicara mengenai animasi, tidak diragukan lagi apabila Jepang merupakan salah satu negara yang terkenal akan animasinya. Terbukti dengan banyaknya film animasi Jepang yang ditayangkan di berbagai negara. Di Jepang sendiri animasi lebih dikenal dengan sebutan *anime*. Salah satu animator

dan sutradara ternama Jepang adalah Mamoru Hosoda yang lahir di Toyama pada tanggal 19 September 1967. Beliau telah menciptakan beberapa karya yang sukses mendapatkan berbagai penghargaan, sebagai contoh karya terkenalnya antara lain *Ookami Kodomo no Ame to Yuki (Wolf Children )*, *Summer Wars* dan *Kakeru Shoujo*. Awalnya Beliau pernah bekerja di salah satu studio terkenal di Jepang yang bernama Madhouse pada tahun 2005 hingga 2011, akan tetapi Mamoru Hosoda memutuskan keluar dari Madhouse untuk membangun sendiri studio miliknya, yang bernama studio Chizu. Pada 11 Juli 2015 Mamoru Hosoda kembali membuat Film animasi yang berjudul *Bakemono no ko*. Film ini juga berhasil meraih penghargaan Animation of The Year dari Japan Academy Prize ke-37 di tahun yang sama.

*Bakemono no Ko* menceritakan kehidupan seorang anak laki-laki berumur 9 tahun bernama Ren yang harus menerima kematian ibunya, sedangkan ayahnya tidak diketahui keberadaannya karena kondisi mereka yang sudah bercerai. Ren menolak untuk tinggal bersama dengan keluarga sang ibu yang memenangkan hak asuh atas dirinya. Dia memilih untuk kabur dari rumah dan terpaksa hidup di pinggir jalan tanpa tempat tinggal di kawasan Shibuya, Tokyo. Bertemulah Ren dengan Kumatetsu yang merupakan seorang pendekar terkemuka dari negeri para *bakemono* yang disebut Jutengai. *Bakemono* memiliki arti hewan dan binatang dalam bentuk manusia<sup>1</sup>. Kumatetsu berwujud seekor beruang yang bisa berbicara layaknya manusia. Ren yang penasaran akan sosok Kumatetsu yang seperti monster mengikuti Kumatetsu hingga ke Jutengai dan pada akhirnya menjadi murid dari Kumatetsu. Nama Ren dirubah menjadi Kyuuta oleh Kumatetsu ketika dia resmi

---

<sup>1</sup> "[Daijirin: Bakemono](#)". *Yahoo Japan Jisho* . Diakses tanggal 28 Maret 2019 pukul 23:21

menjadi muridnya. Kumatetsu membutuhkan seorang murid sebagai syarat untuk mengikuti pertarung merebutkan status Maha Guru. Mereka hidup bersama sebagai guru dan murid, Kyuuta bertekad untuk menjadu lebih kuat melebihi Kumatetsu. Sedangkan Kumatetsu ingin menjadi pendekar terkuat mengalahkan saingan beratnya yaitu Iouzen. Keadaan ini pun terus berlanjut, hingga pada suatu hari dia kembali ke dunia manusia. Kyuuta yang sudah lama tidak kembali ke dunia manusia merasakan kesulitan berinteraksi dengan sesama manusia

Dalam film ini penulis melihat permasalahan yang dialami Kyuuta yang bingung akan jati dirinya dan harus memilih kehidupannya sebagai manusia atau menjalani kehidupannya di Jutengai yang menyebabkan pergolakan batin. Konflik batin merupakan permasalahan psikologi yang membicarakan mengenai tingkah laku manusia sebagai respon terhadap permasalahan. Konflik batin terjadi ketika seseorang dihadapkan pada dua pilihan atau lebih dimana dia diharuskan untuk memilih salah satu diantaranya. Dengan demikian, sastra tidak mampu melepaskan diri dari aspek psikis, sehingga muncul psikologi sastra. Psikologi sastra juga memandang bahwa sastra merupakan hasil kreativitas pengarang yang menggunakan media bahasa, yang diabdikan untuk kepentingan estetis. (Endraswara, 2008 : 56) Jadi dapat disimpulkan, psikologi sastra adalah salah satu pendekatan sastra yang bisa digunakan.

Penulis menganalisis tokoh Kyuuta dalam film *Bakemono no Ko* karena merasa tertarik dengan kehidupan yang dialami oleh Kyuuta sebagai anak piatu setelah ibunya meninggal. Tidak seperti anak kecil pada umumnya, Kyuuta yang merupakan anak manusia menghabiskan masa kecilnya hingga remaja dengan hidup di negeri para monster berwujud hewan yang dapat berbicara dan berjalan

layaknya manusia (*bakemono*). Hingga pada suatu hari, dia secara tidak sengaja kembali ke dunia manusia. Permasalahan memuncak ketika Kyuuta mulai bimbang dengan jati dirinya. Dalam proses pencarian jati dirinya sebagai manusia atau bagian dari para *bakemono*, dia dihadapkan oleh berbagai pilihan yang mengharuskan dirinya untuk memilih. Hal tersebut menjadi dasar ketertarikan penulis untuk mengetahui lebih lanjut tentang tokoh utama dalam film *Bakemono No Ko*. Dengan pendekatan psikologi sastra penulis akan menggunakan teori struktur naratif film dan teori konflik Kurt Lewin untuk menganalisis pergolakan batin tokoh Kyuuta.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. bagaimana struktur naratif film *Bakemono no ko* ?
2. bagaimana bentuk konflik batin yang dialami tokoh Kyuuta dalam film *Bakemono no Ko*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. mendeskripsikan unsur- unsur struktur naratif film *Bakemono no ko*;
2. mendeskripsikan konflik batin yang dialami oleh tokoh Kyuuta dalam film *Bakemono no Ko*



#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan secara teoretis dalam karya sastra Jepang, khususnya dalam unsur-unsur pembangun sastra dengan aspek psikologis menggunakan teori psikologi sastra dalam film *Bakemono no Ko* karya sutradara Mamoru Hosoda.

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pembaca dalam mempermudah memahami secara lebih dalam mengenai sisi lain konflik batin seseorang khususnya yang dikaji melalui teori Kurt Lewin.

#### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan yang keseluruhan bahan dan data yang penulis ambil dari sumber yang sifatnya tertulis. Dalam penelitian ini unsur-unsur yang akan dijabarkan berupa objek material yaitu film animasi *Bakemono No Ko* karya Mamoru Hosoda yang diproduksi pada 11 Juli 2015 oleh studio Chizu. sedangkan objek formal dari penelitian ini adalah pendekatan psikologi sastra. *Bakemono No Ko* merupakan film yang bertema supranatural. Film ini sangat kental akan budaya Jepang, terlihat dari budaya-budaya khas Jepang seperti beladiri kendo, pakaian tradisional Jepang dan mitos adanya dewa-dewa yang disisipkan di dalam cerita. Penelitian ini difokuskan kepada analisis konflik batin yang dialami tokoh Kyuuta atau Ren yang menjadi seorang anak piatu setelah kematian ibunya dan menjalani masa kecilnya bersama dengan Kumatetsu di Jutengai

Selain itu, dalam penelitian ini penulis berfokus pada analisis struktur naratif film dan psikologi sastra menggunakan teori konflik Kurt Lewin. Analisis unsur

naratif film akan mengkaji meliputi pelaku cerita, plot, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, dan tujuan yang terdapat pada *film Bakemono No Ko*. Unsur naratif akan dijadikan dasar maupun landasan pendukung dalam analisis konflik batin yang dialami oleh tokoh Kyuuta.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah sosiologi sastra. Metode sosiologi sastra mengutamakan teks sastra sebagai bahan penelaahan. Metode yang dipergunakan dalam sosiologi sastra adalah analisis teks sebagai data untuk mengetahui strukturnya, kemudian dipergunakan memahami lebih dalam lagi gejala yang ada di luar karya sastra.

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah studi pustaka, yaitu dengan cara menonton film animasi *Bakemono no Ko*, dan mengelompokkan dialog-dialog menurut persoalan yang akan diteliti, kemudian menganalisis data-data yang mengandung permasalahan yang akan diteliti.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori struktur naratif dan psikologi sastra, teori konflik Kurt Lewin. Aspek yang diteliti adalah psikologi tokoh dengan menyertakan analisis struktur naratif sebagai langkah awal penelitian ini. Struktur naratif film ini digunakan untuk mengetahui unsur-unsur pembangun film yang akan digunakan sebagai dasar analisis konflik batin.

Struktur naratif merupakan penelitian sastra yang terikat pada prinsip logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi pada ruang dan waktu (Pratista, 2008:33). Menempatkan penelitian struktur naratif sebagai langkah awal yang merupakan metode pendukung akan mempermudah sebelum melakukan penelitian pada aspek

psikologi tokoh. Penulis menggunakan ilmu bantu psikologi sastra, teori Kurt Lewin untuk menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh Kyuuta. Analisis konflik batin yang dialami tokoh Kyuuta memerlukan ilmu bantu psikologi karena berkaitan langsung dengan kondisi psikologis tokoh Kyuuta dalam film *Bakemono No Ko*.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Bab ini menyampaikan gambaran secara umum tentang penelitian, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tinjauan pustaka yang terbagi atas dua sub bab yang terdiri atas penelitian terdahulu, teori struktur naratif film dan teori psikologi Kurt Lewin.

Bab III berisi mengenai analisis struktur naratif film dan analisis konflik batin tokoh utama kaitannya dengan teori Kurt Lewin.

Bab IV merupakan simpulan dari keseluruhan uraian penelitian mulai dari bab satu hingga bab tiga, disertai dengan saran untuk penelitian berikutnya

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini penulis akan menjelaskan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan terkait judul yang penulis ambil. Panduan atau acuan teori dan data pada penelitian sebelumnya merupakan hal penting untuk menunjang penelitian ini, baik dalam kesamaan teori, metode, maupun objek material. Selain itu penelitian-penelitian tersebut dapat menjadi acuan yang menunjukkan tidak adanya plagiarisme dalam penelitian penulis kali ini. Berikut ini merupakan uraian mengenai penelitian-penelitian sebelumnya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Putri Lestari mahasiswa Universitas Diponegoro Fakultas Ilmu Budaya jurusan Sastra Jepang yang berjudul “ Konflik Batin Tokoh utama Kaoru Amane Dalam Film *Taiyou No Uta* Karya Sutradara Norihiro Koizumi (2016)”.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Putri Lestari menganalisis konflik batin yang dialami tokoh utama yaitu Kaoru Amane yang mengidap penyakit *Xeroderma Pigmentosum* dengan menggunakan teori dari Kurt Lewin dalam buku Sarlito W. Sarwono yaitu konflik mendekat-mendekat, mendekat-menjauh, dan menjauh-menjauh. Hasil dari penelitiannya, Ayu menjelaskan bahwa dikarenakan penyakit yang idapnya itu, Kaoru mengalami dua jenis konflik batin, yaitu konflik mendekat-menjauh dan menjauh-menjauh. Konflik batin mendekat-menjauh yang dialami Kaoru yaitu pada saat Ia ingin berkenalan dengan laki-laki yang sangat dicintainya. Kaoru juga mengalami dua konflik menjauh-menjauh yaitu pada saat ia harus menjauhi Kouji karena penyakitnya dan pada saat dia ingin melepaskan baju

pelindungnya karena merasa tidak nyaman, namun jika dia melepaskan baju tersebut nyawanya menjadi taruhannya.

Dari uraian tersebut dapat dilihat adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Pada penelitian di atas, perbedaan terletak pada objek material. Objek material yang digunakan adalah Film *Taiyou No Uta* karya Noihiro Koizumi, sedangkan pada penelitian ini objek material yang digunakan adalah Film *Bakemono No Ko* karya Mamoru Hosoda. Kesamaan terletak pada teori yang digunakan. Teori yang digunakan, yakni teori konflik Kurt Lewin konflik mendekat-mendekat, mendekat-menjauh, dan menjauh-menjauh. Namun, penulis juga akan membahas faktor penyebab dari konflik batin dengan menggunakan teori dari Kurt Lewin. Penelitian di atas tidak menggunakan teori Kurt Lewin dalam meneliti faktor penyebab konflik batin.

2. Penelitian Aisyatul Hardzatillah mahasiswa Universitas Diponegoro yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Ibu dalam Anime *Ookami Kodomo No Ame To Yuki* Karya Mamoru Hosoda”(2017)

Penelitian di atas berfokus pada tokoh Hana yang jatuh cinta lalu menikah dengan seorang manusia setengah serigala. Hana mengalami konflik batin untuk mengasuh kedua anaknya yang sewaktu-waktu bisa berubah menjadi serigala. Penelitian di atas menganalisis konflik batin yang dialami Hana tersebut dengan menggunakan teori Kurt Lewin yaitu mendekat-mendekat, menjauh-menjauh, dan mendekat-menjauh. Bentuk dari konflik batin yang dialami Hana meliputi pertentangan yang tidak sesuai dengan keinginan, kebimbangan dalam menghadapi permasalahan, dan harapan yang tidak sesuai dengan kenyataan. Hana mengalami tiga wujud konflik mendekat-mendekat yaitu ketika memutuskan melahirkan

anaknyanya tanpa bantuan dokter atau bidan, berkonsultasi dengan Dokter hewan atau Dokter manusia melalui telfon mengenai keadaan anaknyanya dan pada saat Hana memutuskan untuk pindah ke Desa. Hana mengalami dua konflik batin mendekat-menjauh yaitu ketika anaknyanya menginginkan untuk pergi ke sekolah dan upaya untuk mendapatkan penghasilan untuk membiayai kedua anaknyanya. Hana mengalami dua konflik menjauh-menjauh yaitu pada saat menemukan suaminya meninggal dalam wujud seekor serigala dan pada saat salah satu anaknyanya mengutarakan keinginannya untuk menjadi seekor serigala.

Dari uraian tersebut dapat dilihat perbedaan terletak pada objek material yang digunakan. Objek yang digunakan dalam penelitian ketiga ini adalah anime *Ookami Kodomo No Ame To Yuki*, sedangkan penelitian ini menggunakan objek material Film *Bakemono No Ko*. Persamaan terletak pada objek formal dan teori yang digunakan, keduanya menggunakan Konflik batin sebagai objek formal dan Teori Kurt Lewin mengenai konflik batin yaitu mendekat-mendekat, mendekat menjauh, dan menjauh-menjauh. Namun di dalam penelitian Aisyatul Hardzatillah ini menggunakan teori strukturalisme dalam menganalisis unsur intrinsik, sedangkan penelitian ini menggunakan struktur naratif film untuk menganalisis unsur instrinsik film. Selain itu penelitian di atas hanya menggunakan teori dari Kurt Lewin yaitu konflik mendekat-mendekat, mendekat-menjauh, dan menjauh-menjauh, sedangkan penulis juga akan membahas mengenai faktor penyebab konflik batin dengan menggunakan teori Kurt Lewin.

3. Penelitian Putri Alexandra Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta berjudul “ Kajian Mitos Terhadap Representasi Karakter Hewan Pada Film Animasi *Bakemono No Ko* (2017)”.

Penelitian di atas berfokus pada karakter-karakter hewan yang ada pada film *Bakemono no Ko*. Karakter-karakter hewan yang muncul sebagian besar mengambil konsep kehidupan masyarakat Jepang pada umumnya, mulai dari Samurai, pendeta, dan para petinggi (dewa) yang berwujud hewan yang dipercayai keberadaannya oleh masyarakat Jepang. Penelitian di atas menggunakan pendekatan semiotika untuk memahami bentuk-bentuk representasi dan karakter hewan yang menjadi karakter utama dan kaitannya dengan kepercayaan masyarakat Jepang. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa Kumatetsu dan Iouzen merupakan sebuah representasi sosok seorang ayah dengan 2 tipe yang berbeda, Kumatetsu adalah seorang ayah dengan pekerjaan yang biasa atau seorang wirausaha yang sibuk dengan kegiatannya. Sosok seorang ayah yang selalu mendidik dengan cara yang keras dan penuh amarah serta emosi. Sedangkan Iouzen adalah representasi dari sosok seorang ayah yang bekerja rutin di luar rumah sehingga jarang bertemu anak-anaknya, sosok ayah yang selalu memanjakan anak-anaknya. Fenomena ini dinamakan *Chichioya Fuzai* (Fenomena ketiadaan sosok ayah dalam keluarga Jepang di daerah perkotaan).

Perbedaan penelitian tersebut terletak pada teori yang digunakan. Teori yang digunakan menggunakan pendekatan semiotika sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra. Kesamaan terletak pada objek material, keduanya sama-sama menggunakan film *Bakemono No Ko* sebagai objek kajian.

## **2.2 Kerangka Teori**

### **2.2.1 Struktur Naratif Film**

Menurut Pratista sebuah film dapat terbentuk melalui adanya dua unsur pembentuk yang saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain, yaitu disebut unsur

naratif dan unsur sinematik (2008:1). Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat ( kausalitas ) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut saling berinteraksi serta berkesinambungan satu sama lain yang membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Untuk memahami pola struktur naratif, terlebih dahulu kita perlu memahami elemen- elemen pokok pembentuk struktur naratif, sebagai berikut :

a. Pelaku Cerita

Salah satu elemen penting dalam struktur naratif adalah pelaku cerita. Pelaku cerita berperan dalam membangun jalan cerita. Setiap film pasti memiliki pelaku cerita yang terbagi menjadi karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Karakter utama sering disebut dengan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung biasanya berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis. Pada umumnya, karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik atau bahkan sebaliknya dapat membantu karakter utama menyelesaikan masalahnya. (Pratista,2008:43-44)

b. Alur/Plot

Alur adalah kerangka dasar yang sangat penting dalam sebuah kisah. Alur mengatur bagaimana tindakan-tindakan harus bertalian satu sama lain, bagaimana insiden mempunyai hubungan dengan insiden yang lain, bagaimana tokoh-tokoh harus digambarkan dan berperan dalam tindakan itu, dan bagaimana



situasi perasaan tokoh yang terlibat dalam tindakan-tindakan tersebut yang terikat dalam kesatuan waktu (Keraf, 1982 :148). Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Plot merupakan cerminan tingkah laku para pelaku cerita dalam bertindak, berpikir, dan bersikap dalam menghadapi berbagai masalah yang muncul (Pratista, 2008:34). Tasrif dalam Sugihastuti (2012) menyatakan bahwa struktur alur terdiri dari; (1) *situation*, yaitu pengarang mulai menggambarkan keadaan, (2) *Generating Circumstances*, yaitu peristiwa yang bersangkutan paut mulai bergerak, (3) *Rising Action*, yaitu keadaan mulai memuncak, (4) *Climax*, yaitu peristiwa-peristiwa mencapai puncaknya, (5) *Denouement*, yaitu pemecahan persoalan-persoalan dari semua peristiwa.

#### c. Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam sebuah film pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun non-fisik (nonmateri). Tujuan fisik bersifat jelas dan nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak). Pada umumnya tujuan nonfisik seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dll (Pratista,2008:44)

#### d. Hubungan Naratif dengan Ruang

Hukum kausalitas merupakan dasar naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi atau dengan dimensi ruang yang jelas. Latar cerita bisa saja menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula bersifat fiktif (rekaan), (Pratista,2008:35)

#### e. Hubungan Naratif dengan Waktu

Seperti halnya unsur ruang, sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu yang berpengaruh dalam berjalannya sebuah cerita. (Pratista, 2008:36)

### **2.2.2 Psikologi Sastra**

Psikologi sastra adalah cabang ilmu sastra yang mendekati karya sastra dari sudut pandang psikologi. Perhatian dapat diarahkan kepada pengarang, pembaca, atau kepada teks sastra (Hartoko, 1986:126). Sastra dan psikologi dapat saling melengkapi dengan masing-masing fungsinya di dalam kehidupan. Keduanya membahas persoalan manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Selain itu, Pengalaman manusia dijadikan sebagai landasan sebagai bahan telaah. Oleh karena itu, Pendekatan psikologi sangat penting dan dapat digunakan dalam penelitian sastra (Endraswara 2008:15).

Karya sastra berupa novel, puisi, cerita pendek, maupun film pada hakikatnya juga bergumul dengan para tokoh dan penokohan yang terdapat di dalam sebuah karya sastra tersebut. Para tokoh rekaan ini menampilkan berbagai watak dan perilaku terkait dengan kejiwaan dan pengalaman psikologis atau konflik-konflik yang dialami oleh manusia. Pada permasalahan kehidupan yang sering dialami manusia inilah sering muncul konflik batin.

### **2.2.3 Teori Psikologi Kurt Lewin**

Menurut Kurt Lewin, perilaku manusia harus dilihat dalam konteksnya. Perilaku manusia bukanlah sekedar respon dari stimuli, tetapi hasil dari berbagai

gaya yang mempengaruhinya secara spontan. Lewin menyebut seluruh gaya psikologis yang mempengaruhi manusia sebagai ruang hayat (*life space*). Dari Lewin terkenal rumus:  $B = f(P,E)$ , artinya *Behavior* (perilaku) adalah hasil interaksi antara *Person* (diri orang itu) dengan *Environment* (lingkungan psikologisnya).

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

a.. *Energy* (energi)

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

b. *Tension* (Tegangan)

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

c. *Needs* (Kebutuhan)

Menurut Lewin kebutuhan itu mencakup pengertian motif, keinginan dan dorongan. Kebutuhan adalah sifat pribadi yang menyebabkan meningkatnya tension. Hal tersebut dapat berupa, keadaan fisiologis, keinginan akan sesuatu, dan keinginan akan mengerjakan sesuatu.

d. *Locomotion* (gerakan)

Pengertian dari gerakan dapat diilustrasikan sebagai berikut, misalnya seorang anak melewati sebuah toko, dan melihat di etalase toko itu sebuah boneka yang sangat bagus dan dia ingin memilikinya. Jadi melihat boneka menimbulkan kebutuhan

akan boneka. Misalnya anak itu harus masuk ke toko itu untuk membeli boneka tersebut, maka hal itu disebut gerakan.

e. *Valance* (Valensi)

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

f. *Force* atau *Vector*

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

g. *restructuring* (Pengubahan atau perubahan struktur)

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

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

### 2.2.3.1 Konflik Batin

Sewaktu individu mengalami konflik, individu mengalami bermacam-macam motif, dan terdapat beberapa respons yang dapat dipilih oleh individu yang

bersangkutan, seperti pemilihan atau penolakan, kompromi atau ragu-ragu (bimbang). Dalam pengertian ragu-ragu (bimbang) inilah konflik batin dijelaskan, yaitu konflik yang muncul disebabkan adanya beberapa motif dan individu tersebut harus memutuskan untuk memilih pilihan yang ada, Sedangkan kata batin merupakan penjelasan dimana konflik itu terjadi.

Konflik batin adalah konflik yang terjadi dalam diri seorang tokoh. Konflik ini disebut konflik kejiwaan karena seorang tokoh melawan dirinya sendiri untuk menentukan dan menyelesaikan sesuatu yang dihadapinya menurut Jones (Nurgiyantoro, 2015: 124). Konflik batin termasuk permasalahan kepribadian, dimana terjadi tindak laku individu atau suatu perbuatan yang terlalu sering dilakukan yang bertentangan dengan suara batin, di dalam kehidupan yang sadar, pertentangan tersebut akan menyebabkan pecahnya pribadi seseorang, sehingga di dalamnya akan selalu dirasakan konflik-konflik jiwa yang tidak berkesudahan (Sujanto, 2006: 12).

Konflik batin adalah suatu pertarungan individual melawan dirinya sendiri (Keraf, 1982: 169). Menurut Wellek dan Warren, konflik adalah sesuatu yang bersifat dramatik, mengacu pada pertarungan dua kekuatan yang seimbang, menyiratkan aksi dan balasan aksi. Dapat disimpulkan konflik batin terjadi akibat pertentangan yang ada pada diri individu, pertentangan tersebut terjadi akibat dari dua pilihan atau lebih yang saling bertentangan sehingga mempengaruhi tingkah laku individu. Pada umumnya, konflik dapat dikenali karena beberapa ciri, adalah sebagai berikut :

1. Konflik terjadi pada setiap orang dengan reaksi berbeda untuk

rangsangan yang sama. Hal ini bergantung pada faktor-faktor yang sifatnya pribadi.

2. Konflik terjadi bilamana motif-motif mempunyai nilai yang seimbang atau kira-kira sama sehingga menimbulkan kebimbangan dan ketegangan.
3. Konflik dapat berlangsung dalam waktu yang singkat, mungkin beberapa detik, tetapi bisa juga berlangsung lama, berhari-hari, berbulan-bulan, bahkan bertahun-tahun. (Kurt Lewin dalam Irwanto, 1997 : 213-216).

Dalam penerapannya Kurt Lewin membagi jenis konflik menjadi 3, yaitu:

1. Konflik mendekat-mendekat (Approach-approach conflict), yaitu individu dihadapkan kepada dua atau lebih tujuan yang sama-sama memiliki nilai positif, dimana individu harus memilih satu dari beberapa pilihan tersebut.
2. Konflik mendekat-menjauh (Approach-avoidance conflict), dimana objek yang menjadi tujuan menjadi nilai yang positif dan negatif sekaligus.
3. Konflik menjauh-menjauh ( Avoidance-avoidance conflict), yaitu individu dihadapkan pada dua pilihan yang sama-sama mempunyai nilai negatif dan sama-sama harus dihindari (Sarwono, 2014: 141).

### **2.2.3.2 Faktor penyebab konflik batin**

Kurt Lewin (dalam Alwisol, 2016: 325), konflik terjadi di daerah lingkungan psikologis. Ada beberapa penyebab konflik, berupa jenis kekuatan yang bertindak seperti vektor, yakni:

1. Kekuatan pendorong (*driving force*): menggerakkan, memicu terjadinya lokomosi ke arah yang ditunjuk oleh kekuatan itu.

2. Kekuatan penghambat (*restraining force*): halangan fisik atau sosial, menahan terjadinya lokomosi, memengaruhi dampak dari kekuatan pendorong.
3. Kekuatan kebutuhan pribadi (*forces corresponding to a persons needs*): menggambarkan keinginan pribadi untuk mengerjakan sesuatu.
4. Kekuatan pengaruh (*induced force*): menggambarkan keinginan dari orang lain (misalnya orang tua atau teman) yang masuk menjadi region lingkungan psikologis.
5. Kekuatan non manusia (*impersonal force*): bukan keinginan pribadi tetapi juga bukan keinginan orang lain. Ini adalah kekuatan atau tuntutan dari fakta atau objek.

## **BAB III**

### **ANALISIS STRUKTUR NARATIF DAN KONFLIK BATIN TOKOH KYUUTA PADA FILM BAKEMONO NO KO**

Pada bab ini akan dibahas mengenai konflik batin yang dialami Kyuuta dalam film *Bakemono No Ko*. Namun sebelum menganalisis konflik batin, akan dijabarkan terlebih dahulu struktur naratif film yang dapat dijadikan sebagai landasan pendukung analisis faktor penyebab dan konflik batin Kyuuta.

#### **3.1 Struktur Naratif Film**

##### **3.1.1 Pelaku Cerita**

Pelaku cerita adalah pemegang peran yang mengalami peristiwa dalam suatu cerita. Pelaku cerita dapat dibedakan menjadi dua ,yaitu karakter utama dan karakter pendukung. Pada penelitian ini, penulis akan membahas karakter utama dan beberapa karakter pendukung yang merupakan karakter penting dalam cerita. Penulis tidak membahas semua karakter pendukung yang berperan di film *Bakemono no Ko*, tetapi hanya membahas karakter pendukung yang memiliki peran penting terhadap Kyuuta yang merupakan karakter utama dalam penelitian ini. Karakter pendukung yang akan dibahas adalah Kumatetsu dan Kaede. Keterangan mengenai sifat yang dimiliki Karakter utama dan pendukung akan diwakili oleh kutipan percakapan dan gambar.

##### **3.1.1.1 Karakter Utama**

Kyuuta adalah karakter utama dari film *Bakemono No Ko* ini. Cerita mengenai Kyuuta mendominasi seluruh peristiwa yang terjadi. Nama asli Kyuuta adalah Ren, namun setelah dia bertemu dengan Kumatetsu dia dipanggil dengan sebutan Kyuuta yang menunjukkan umurnya berusia 9 tahun. Adegan Kyuuta saat



berumur 9 tahun hingga menginjak remaja ditampilkan di dalam film. Berikut adalah gambaran karakter Kyuuta yang terlihat hampir di seluruh adegan dalam film, seperti yang terlihat pada gambar dan kutipan berikut :



Gambar 1. Kyuuta berumur 9 tahun

(*Bakemono no ko*, 00:16:53)



Gambar 2. Kyuuta berusia 17 tahun

(*Bakemono no ko*, 01:38:04)

#### Kutipan 1

熊徹 : 「なら年は?。。。九?じゃ、おめえは今から九太だ。」

Kumatetsu : “Umurmu?...sembilan? berarti mulai saat ini namamu adalah Kyuuta.”  
(*Bakemono no Ko*, 00:16:48-00:17:00)

#### Kutipan 2

熊徹 : 「九太、おまえいくつになった?そうか、ならお前は今から十七太だ。」

九太 : 「九太で結構だ。」

Kumatetsu : “Kyuuta, sekarang berapa umurmu?... kalau begitu, mulai sekarang namamu adalah Juunanata.”

Kyuuta : “Kyuuta saja sudah cukup.”

(*Bakemono no Ko*, 00:53:31-00:53:58)

Dari gambar-gambar di atas terlihat intensitas kemunculan Kyuuta dalam jalan cerita film ini. Dimulai dengan kemunculan Kyuuta yang berusia 9 tahun di durasi awal film seperti pada gambar 1 hingga akhir film seperti pada gambar 2 dimana Kyuuta telah berusia 17 tahun. Selain itu dapat dilihat dari perubahan fisik Kyuuta

yang tumbuh mengikuti usianya seperti pada gambar 1 dan 2 di atas. Hal ini juga diperkuat dengan kutipan 1 dan 2 dimana Kumatetsu menanyakan usia dari Kyuuta pada durasi awal dan pertengahan film. Ini membuktikan bahwa cerita berfokus kepada tokoh Kyuuta. Dilihat dari intensitas kemunculan dan peran dalam cerita, dapat disimpulkan bahwa karakter utama dalam film *Bakemono No Ko* adalah Kyuuta. Sebagai tokoh utama Kyuuta memiliki beberapa sifat yang menonjol. Berikut ini adalah sifat yang menonjol dari Kyuuta :

a. Bertekad kuat

Bertekad berasal dari kata “tekad” yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah Kemauan, kehendak atau kebulatan hati dari seseorang. Sedangkan kata “kuat” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti tidak mudah goyah atau teguh. Watak ini terlihat jelas digambarkan pada diri Kyuuta pada salah satu adegan yang memperlihatkan tekad kuatnya. Pada saat dia tidak mau tinggal dengan menolak ikut bersama saudara-saudaranya setelah kematian ibunya. Ia menanyakan dimana keberadaan ayahnya ketika ibunya meninggal, namun mereka menyuruh Kyuuta untuk melupakan ayahnya sebagai jawaban atas pertanyaannya. Kyuuta menganggap bahwa mereka hanya ingin mendapatkan warisan peninggalan keluarganya dengan mendapatkan hak asuh atas dirinya. Oleh karena itu, Dia tidak mau mendengarkan apa yang dikatakan oleh saudaranya dan bersikeras untuk hidup sendirian. Berikut adalah gambar dan kutipan percakapan dari adegan tersebut :



Gambar 3. Kyuuta berkeinginan untuk hidup seorang diri  
(*Bakemono no ko*, 00:05:55)

### Kutipan 3

親戚の男 : 「れん、お母さんが突然いなくなって、寂しかもしれんが、交通事項だから仕方がない。お前は本家が後見人になって、引き取るいな？」

親戚の女 : 「あなたはうちの家計唯一の男の子で、大事な跡取り。これから何不自由なく育ててあげるから。」

親戚の男 : 「れん！わかったら返事ぐらいしろ！」

九太 : 「お父さんは何で来ないの？」

親戚の男 : 「あいつのこともう忘れろ！」

九太 : 「なんで？お父さんはお父さんだ。」

親戚の女 : 「お母さんとあの人離婚したの知ってるでしょ？親権も裁判所がこっちって認めたの。もう赤他人なのよ。」

九太 : 「なら、一人で生きていく。」

親戚の男 : 「ふん、子供が何言ってる。そんなことできるわけないだろ。」

九太 : 「一人だって生きてやる、強くなって、お前らを見返してやる。」

親戚の男 : 「なんて口きくんだ。れん、お前は」

Paman : “Ren, aku tahu kamu pasti sedih karena Ibumu meninggal dengan tiba-tiba. Tapi mau bagaimana lagi karena ini sebuah kecelakaan. Kepala keluarga akan mengasuh dan menjadi walimu. Kamu mengerti?”

Bibi : “Kamu itu merupakan satu-satunya anak laki-laki di keluarga dan merupakan seorang pewaris. Mulai sekarang kami akan membesarkanmu dengan baik.”

Paman` : “Ren, Jawab jika kamu paham !”

Kyuuta : “kenapa ayah tidak datang?”

Paman : “lupakan tentang orang itu!”

Kyuuta : “kenapa? Sekali ayah tetaplh seorang ayah.”

Bibi : “ kamu sudah tahu kalau ayah dan ibumu sudah bercerai bukan? Pengadilan juga sudah mengakui kami sebagai pemegang hak asuh. Dia sudah menjadi orang lain.”  
 Kyuuta : “ kalau begitu, aku akan hidup sendiri.”  
 Paman : “ anak kecil bisa apa? Mana mungkin kamu bisa melakukan itu?”  
 Kyuuta : “ sendirian pun aku bisa hidup. Aku akan menjadi kuat dan membuktikannya pada kalian.”  
 Paman : “berani sekali mulutmu itu!”

(*Bakemono no Ko*, 00:05:05 – 00:05:58)

Berdasarkan kutipan di atas, tekad kuat Kyuuta dapat dilihat dari pernyataan yang dikatakan olehnya pada dialog baris ke 12 dan 14. Pada baris ke 12, Kyuuta mengatakan bahwa Ia mampu hidup meski hanya seorang diri. Pada baris ke 14, Kyuuta juga mengatakan Ia bertekad untuk bertambah kuat dan membuktikannya kepada saudara-saudaranya. Melalui kutipan ini lah penulis dapat menyimpulkan bahwa niat Kyuuta untuk hidup sendirian dan keinginannya untuk membuktikan kepada orang lain setelah mencapai tujuannya adalah sebuah tekad yang kuat dari sosok Kyuuta. Sehingga tokoh Kyuuta dapat dikatakan sebagai sosok yang bertekad kuat.

#### b. Rajin

Rajin menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti suka bekerja (belajar dan sebagainya); getol; sungguh-sungguh bekerja; selalu berusaha giat; kerap kali; terus-menerus. Rajin adalah sifat manusia yang melakukan suatu hal dengan bersungguh-sungguh untuk mencapai suatu tujuan. Seseorang dapat dikatakan rajin ketika melakukan sesuatu secara berulang kali atau terus menerus untuk mencapai tujuannya. Watak rajin dari tokoh Kyuuta dapat terlihat pada gambar dan kutipan di bawah ini :



Gambar 4. Kyuuta meniru gerakan Kumatetsu berulang kali  
(*Bakemono no Ko*,00:45:38)



Gambar 5. Kyuuta terangan-terangan mengikuti gerakan Kumatetsu  
(*Bakemono no Ko*,00:47:02)

#### Kutipan 4

多々良：「おい、ガキ。いつまで茶番を続ける気だよ。まねっこで  
強くなるなら苦労はねえぜ」

Tatara： “Oi bocah. Sampai kapan kau mau melawak begitu? Bila terus menirunya  
membuatmu menjadi kuat, tidak akan ada kesulitan seperti ini.”  
(*Bakemono no Ko*,00:48:21-00:48:26)

Berdasarkan kutipan dialog di atas, Tatara mengatakan bahwa Kyuuta terus saja menirukan gerakan Kumatetsu untuk menjadi lebih kuat. Selain itu, pada gambar 4 dan 5 di atas dapat dilihat Kyuuta yang sedang berusaha secara bersungguh-sungguh berlatih dengan meniru semua gerak-gerik gurunya. Hal ini tidak hanya dilakukan sekali namun hingga berulang kali. Tindakan Kyuuta dengan berlatih berulang kali meniru gerakan gurunya dan berusaha dengan giat adalah bentuk dari sifat rajin Kyuuta untuk menjadi lebih kuat. Selain rajin untuk berlatih

seni beladiri, Kyuuta juga rajin dalam belajar. Hal tersebut dapat dilihat melalui gambar-gambar sebagai berikut :



Gambar 6. Kyuuta belajar di perpustakaan  
(*Bakemono no Ko*,00:59:31)



Gambar 7. Kyuuta sedang belajar di taman  
(*Bakemono no Ko*,01:00:58)



Gambar 8 . Kyuuta belajar bersama Kaede  
(*Bakemono no Ko*,00:59:27)



Gambar 9. Kyuuta belajar di rumah  
(*Bakemono no Ko*, 00:59:33)

Berdasarkan gambar-gambar di atas menunjukkan intensitas Kyuuta yang rajin dalam belajar. Dibuktikan dengan Kyuuta yang belajar dimana saja. Seperti pada gambar 6 dan 8 memperlihatkan Kyuuta yang sedang fokus belajar bersama Kaede di sebuah perpustakaan. Pada gambar 7 memperlihatkan Kyuuta yang sedang belajar di sebuah taman di pusat kota. Pada gambar 9 memperlihatkan Kyuuta yang sedang belajar meskipun berada di rumah. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa Kyuuta mempunyai sifat yang rajin.

c. Keras kepala

Definisi dari keras kepala menurut Kamus Besar bahasa Indonesia adalah perilaku dimana seseorang tidak mau menuruti nasihat dari orang lain . Sifat keras kepala seringkali juga disebut kepala batu. Seseorang yang memiliki sifat keras kepala tidak akan mau mendengar perkataan orang lain. Pemilik watak ini merasa dirinya yang paling benar dan akan bertindak sesuai dengan apa yang dia inginkan.

Watak ini terlihat pada salah satu adegan yang memperlihatkan sifat keras kepala Kyuuta. Pada adegan tersebut terlihat Kyuuta yang sedang melakukan latihan beladiri kendo mengalami kesulitan dalam mempelajari arahan yang diberikan oleh Kumatetsu. Kyuuta yang berperan sebagai murid tidak mau mendengarkan apa yang dikatakan Kumatetsu sebagai gurunya. Dia menolak untuk melakukan perintah sesuai dengan perkataan gurunya. Kyuuta menganggap perkataan dari Kumatetsu itu mustahil dan tidak mungkin untuk dilakukan. Berikut adalah gambar dan kutipan percakapan dari adegan tersebut :



Gambar 10. Kyuuta menolak untuk mengikuti perintah Kumatetsu  
(*Bakemono no ko*, 00:33:29)

#### Kutipan 5

- 九太 : 「そんな教え方ができるわけないだろ」  
 熊徹 : 「つべこべ言われずにやれ！」  
 九太 : 「嫌だ」  
 熊徹 : 「やれ！」

九太 : 「嫌だ」  
 熊徹 : 「あーくっそー」  
 百秋坊 : 「九太は初心者だ、もっとかみくだいてだな」  
 熊徹 : 「ああ、分かったよ。じゃ懇切丁寧にみてやる。胸ん中で剣をにぎるんだよ。あるだろ、胸ん中の剣が！」  
 九太 : 「は？そんなもんあるか」  
 熊徹 : 「胸ん中の剣が重要なんだよ。ここんところに！ここんこの！わかったやれ！やれ！」

Kyuuta : “ Kalau cara mengajarimu begitu, mana bisa aku melakukannya?”  
 Kumatetsu : “ lakukan saja tanpa mengeluh!”  
 Kyuuta : “ tidak mau”  
 Kumatetsu : “ Lakukan!”  
 Kyuuta : “ tidak mau”  
 Kumatetsu : “ agh...sial”  
 Hyakushuubo : “ Kyuuta itu masih seorang pemula, jelaskan dengan lebih sederhana.”  
 Kumatetsu : “ iya, Aku mengerti. Aku akan mencoba mengajarnya dengan lebih rinci lagi. Jadi, yang kumaksud adalah menggenggam pedang yang ada di dadamu! Ada bukan? Pedang di dalam dadamu ?”  
 Kyuuta : “ hah? Mana ada hal semacam itu.”  
 Kumatetsu : “ Pedang di dalam dadamu itu sangat lah penting. Di dalam sini! Di dalam sini ! kalau sudah paham, cepat lakukan! Lakukan!” ( menekan tangannya ke dada)

( *Bakemono no Ko*,00:33:01-00:33:29)

Berdasarkan kutipan di atas, sifat keras kepala Kyuuta dapat dilihat melalui dialog baris ke 3 dan 5. Pada baris ke 3, Kyuuta tidak mau untuk melakukan sesuatu sesuai perintah dari Kumatetsu. Pada baris ke 5, Kyuuta kembali menolak untuk melakukan perintah Kumatetsu. Penolakan yang terus dilakukan oleh Kyuuta untuk mengikuti perintah dari gurunya dapat dikatakan sebagai sifat keras kepala. Hal ini diperkuat dengan gambar 10 di atas, Kyuuta terlihat memalingkan wajahnya dari Kumatetsu sebagai tanda tidak ingin mendengarkan dan mengikuti perintahnya.

### 3.1.1.2 karakter pendukung

#### a. Kumatetsu



Kumatetsu merupakan tokoh yang berwujud seperti seekor beruang, namun dapat berjalan dan berbicara layaknya seorang manusia. Ia juga mengenakan baju dan alas kaki seperti manusia. Ia adalah seorang pendekar tersohor dari negeri para monster yang disebut dengan Jutengai. Jutengai berada pada dimensi yang berbeda dengan dunia yang dihuni oleh manusia pada umumnya. Kumatetsu digambarkan sebagai pendekar berbakat dalam seni beladiri kendo. Kumatetsu dapat dikatakan sebagai tokoh penting dalam kisah hidup Kyuuta. Berikut adalah beberapa watak yang menonjol pada Kumatetsu:

a. Egois

Definisi dari kata egois menurut Kamus Besar bahasa Indonesia adalah perilaku dimana seseorang mementingkan kepentingan diri sendiri daripada orang lain. Seseorang yang memiliki sifat egois selalu menginginkan segala sesuatu berjalan sesuai dengan kehendaknya. Pemilik sifat ini merasa bahwa apa yang diinginkan harus dilakukan dan tidak boleh dibantah oleh siapapun.

Watak ini terlihat jelas pada salah satu adegan yang memperlihatkan sifat egois kumatetsu. Pada adegan ini memperlihatkan Kyuuta yang sedang berbicara dengan Kumatetsu mengenai keputusan yang diinginkannya. Kyuuta ingin pergi ke dunia manusia untuk lebih mengenal dan mempelajari banyak hal di dunia manusia. Selain itu, alasan keputusan Kyuuta saat itu dikarenakan dia telah bertemu dengan ayahnya. Kumatetsu yang mendengar hal ini seakan tidak peduli dan tidak mau peduli dengan keputusan yang dibuat Kyuuta. Kumatetsu seakan tidak ingin kehilangan murid satu-satunya. Berikut adalah kutipan percakapan dari adegan tersebut :



Gambar 11. Perdebatan antara Kumatetsu dan Kyuuta

(*Bakemono No ko*, 01:07:58)

Kutipan 6

- 九太 : 「あんたと話すといつもこんなになるよな。俺の話すも聞かず、自分ばっか勝手にわめいて」
- 熊徹 : 「言ってみろ！いつ強くなったんだ？」
- 九太 : 「もういいよ」
- 熊徹 : 「待って！どこ行く」
- 九太 : 「もう一つ話すがある。父親が見つかった、そこへ行く今決めた」
- 熊徹 : 「待って！待って！行くな」
- 九太 : 「とけよ」
- 熊徹 : 「行かせねえ」
- Kyuuta : “setiap berbicara denganmu selalu begini jadinya. Selalu saja sewenang-wenang tanpa mendengar perkataanku.”
- Kumatetsu : “coba katakan! Sejak kapan kau sudah jadi kuat?”
- Kyuuta : “sudahlah.”
- Kumatetsu : “tunggu! mau kemana kau?”
- Kyuuta : “Ada satu hal lagi yang ingin aku katakan, aku menemukan ayahku dan aku memutuskan akan pergi kesana.”
- Kumatetsu : “tunggu!tunggu! jangan pergi!”
- Kyuuta : “minggir”
- Kumatetsu : “Tidak akan kubiarkan pergi”

(*Bakemono no Ko*, 01:08:05 - 01:08:29)

Berdasarkan kutipan di atas, sifat egois dari Kumatetsu dapat dilihat dari dialog baris ke 1. Pada baris ke 1 Kyuuta mengatakan bahwa setiap kali berbicara dengannya, Kumatetsu selalu bertindak sewenang-wenang tanpa mendengarkan perkataannya terlebih dahulu. Bentuk dari tindakan sewenang-wenang tersebut terlihat dari dialog baris ke 10. Pada baris ke 10, Kumatetsu tidak membiarkan Kyuuta untuk pergi. Tindakan sewenang-wenang yang dilakukan Kumatetsu dianggap sebagai bentuk memaksakan kehendak pribadinya terhadap Kyuuta. Hal ini lah yang membuat penulis dapat menyimpulkan bahwa Kumatetsu memiliki sifat egois dengan memaksakan segala sesuatu berjalan sesuai dengan kehendaknya. Sifat egois dari Kumatetsu juga diperkuat di dalam kutipan sebagai berikut :

Kutipan 7

多々良 : 「ところがこいつがちょっと厄介な奴でな。手前勝手ときたもんだから、弟子の一人もいやしねえ」

Tatara : “ngomong-ngomong dia ini agak menyusahkan. Karena keegoisannya dia tidak memiliki satu orang pun murid.”

(*Bakemono no Ko*,00:02:18-00:02:25)

Pada kutipan di atas, dapat diketahui bahwa Kumatetsu merupakan sosok yang egois melalui perkataan Tatara. Tatara menyatakan pendapatnya bahwa Kumatetsu merupakan monster yang agak menyusahkan karena memiliki sifat yang egois. Keegoisan Kumatetsu menyebabkan dirinya tidak memiliki seorang pun murid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Kumatetsu adalah sosok yang egois.

#### b. Pemarah

Definisi dari kata pemarah menurut Kamus Besar bahasa Indonesia yaitu berasal dari kata “marah” yang menunjukkan perilaku seseorang mudah terbawa emosi akan perkataan atau perbuatan orang lain. Seseorang yang memiliki sifat

pemarah biasanya akan mulai berkata kasar untuk meluapkan emosinya. Dalam beberapa kasus seseorang yang memiliki watak ini memiliki kemungkinan untuk bertindak secara fisik atau dapat melakukan kekerasan. Hal ini bisa saja dilakukan sebagai respon dari emosi yang memuncak. Seperti yang terlihat dari gambar dan kutipan sebagai berikut :



Gambar 12. Kumatetsu marah mendengar ucapan Kyuuta  
(*Bakemono no Ko*, 00:37:27)



Gambar 13. Kumatetsu mengejar Kyuuta  
(*Bakemono no ko*, 00:37:43)

#### Kutipan 8

九太 : 「何度だって言ってやるぜ。あんたなんか最低だ」  
 百秋坊 : 「落ち着け二人とも」  
 熊徹 : 「何様だてめえ師匠に向かって」  
 九太 : 「師匠なら師匠らしくしろ」  
 熊徹 : 「何？」  
 九太 : 「ちょっとしたことで頭にくる」

- 熊徹 : 「おい！」  
 九太 : 「すぐに無理だと、投げ出す」
- Kyuuta : “Berapa kalipun akan kuucapkan. Perilakumu itu buruk sekali.”  
 Hyakushuubo : “tenangkan diri kalian berdua”  
 Kumatetsu : “Berani sekali kamu berkata seperti itu pada gurumu.”  
 Kyuuta : “kalau begitu bersikaplah selayaknya seorang guru.”  
 Kumatetsu : “apa?!”  
 Kyuuta : “Cuma hal sepele saja kau langsung marah.”  
 Kumatetsu : “woi”  
 Kyuuta : “jika kau anggap sesuatu mustahil, langsung pakai kekerasan.”

(*Bakemono no Ko*, 00:37:32 – 00:37:47)

Berdasarkan kutipan di atas, sifat pemarah dari Kumatetsu dapat dilihat melalui dialog baris ke 6. Pada baris ke 6, Kyuuta mengatakan bahwa Kumatetsu mudah marah akan sesuatu hal yang kecil. Hal ini dapat diperkuat dengan melihat dari raut wajahnya yang menunjukkan ekspresi kemarahan seperti pada gambar 12. Kumatetsu terlihat marah dengan alis yang berkerut serta pupil matanya yang mengecil menunjukkan ekspresi kemarahan. Pada gambar 13 dapat dilihat Kumatetsu yang berusaha untuk mengejar Kyuuta sebagai respon dari rasa marahnya yang memuncak. Selain itu terdapat gambar dan kutipan sebagai berikut :



Gambar 14 . Kumatesu yang sedang marah terhadap Kyuuta  
 ( *Bakemono no Ko*, 00:19:16)

## Kutipan 9

- 熊徹 : 「どうしても食わねえつもりなら」  
 九太 : 「どーすんだよ」  
 熊徹 : 「口んの中にほりこんでやる」  
 百秋坊 : 「やめろくまてつ。優しく扱え。」  
 多々良 : 「わかったろくまてつ。そんな小憎らしいガキとっとと突っ返してこい」  
 Kumatetsu : “ Kalau kau tidak mau memakannya...”  
 Kyuuta : “ Kau mau apa?”  
 Kumatetsu : “ Akan kujejali paksa ke mulutmu!”  
 Hyakushuubo : “ Hentikan itu Kumatetsu! Perlakukan dia lebih lembut.”  
 Tatara : “ Apa kau paham Kumatetsu? Jangan langsung terprovokasi dengan bocah seperti itu.”

(*Bakemono no Ko*, 00:19:23 -00.19.35)

Berdasarkan kutipan di atas pada baris ke 3, Kumatetsu meluapkan emosinya dengan berkata kasar kepada Kyuuta. Ia mengatakan akan menjejalkan makanan ke mulut Kyuuta jika dia tidak mau makan. Diperkuat dengan perkataan Tatara pada baris ke 6, Ia mengatakan untuk jangan mudah terprovokasi dengan perkataan bocah. Dengan berkata-kata kasar dan mudah marah akibat terprovokasi perkataan orang lain dapat disimpulkan bahwa Kumatetsu adalah sosok yang pemaarah.

## c. Kaede

Kaede adalah karakter yang merupakan seorang manusia. Ia berasal dari dunia manusia sama dengan Kyuuta. Kaede digambarkan sebagai gadis yang duduk di bangku sekolah menengah atas, memiliki rambut pendek, berkulit putih, berwajah imut dan berperilaku lembut. Keduanya bertemu untuk pertama kali ketika Kaede sedang ditindas oleh murid-murid lainnya. Pertemuan mereka ini membuat

keduanya memutuskan untuk menjadi teman. Berikut adalah beberapa watak yang melekat pada Kaede:

a. Berbudi baik

Definisi dari kata berbudi baik menurut Kamus Besar bahasa Indonesia yaitu menunjukkan perilaku seseorang yang berkelakuan baik dan juga murah hati. Seseorang yang memiliki sifat ini biasanya akan senang membantu sesama. Watak ini terlihat jelas pada salah satu adegan yang memperlihatkan sifat baik Kaede. Pada adegan ini memperlihatkan Kaede bermurah hati membantu Kyuuta. Kaede mengetahui Kyuuta yang tidak lancar dalam membaca karena tidak lagi pergi ke sekolah sejak sekolah dasar, oleh karena itu Kaede menawarkan untuk membantu Kyuuta belajar. Berikut adalah kutipan percakapan dari adegan tersebut :



Gambar 15. Kaede membantu Kyuuta untuk belajar  
( *Bakemono no Ko*, 00:59:26)

Kutipan 10

- 楓 : 「進学校はみんな仲良しなんて嘘だよ、暴力はよくないでも一  
一ありがとう、助けてくれて」
- 九太 : 「別に助けてない」
- 楓 : 「助けてくれたじゃん」

- 九太 : 「ねえ、これ何て読む？何も知らないんだ。小学校から学校へ行ってない」
- 楓 : 「本当に？じゃーその本にある字、私が全部教える」
- 九太 : 「本当？」
- 楓 : 「うん。私はかえで。木に風って書いて、楓」
- Kaede : “tidak semua anak itu berteman saat di sekolah yang baru. Kekerasan itu tidak baik. Tapi, terima kasih sudah menolongku.”
- Kyuuta : “aku tidak berniat untuk menolongmu.”
- Kaede : “jelas-jelas kamu sudah menolongku.”
- Kyuuta : “Hei, ini bacanya apa? Aku tidak tahu apa-apa. Sejak sekolah dasar aku tidak lagi pergi ke sekolah.”
- Kaede : “benarkah? Kalau begitu, aku akan mengajarimu semua huruf yang ada di buku itu.”
- Kyuuta : “sungguh?”
- Kaede : “iya”

(*Bakemono no Ko*,00:58:21 -00:58:58)

Berdasarkan kutipan di atas, Kaede yang berbudi baik dapat dilihat melalui dialog baris ke 7. Pada baris tersebut, Kaede menawarkan diri untuk mengajari Kyuuta mengenai buku tersebut. Hal ini juga dapat diperkuat dengan gambar 15 di atas, dapat dilihat Kaede yang sedang membantu Kyuuta untuk belajar di perpustakaan. Keinginannya untuk membantu Kyuuta dalam hal belajar ini lah yang membuat penulis dapat menyimpulkan bahwa Kaede adalah sosok yang berbudi baik. Budi baik Kaede dibuktikan dengan tindakannya yang senang membantu sesama.

### 3.1.2 Alur/Plot

#### 1. *Situation* (tahap awal)

Pada tahap *situation*, pengarang mulai menggambarkan situasi dari film *Bakemono No Ko*. Situasi awal dari film ini disajikan dalam bentuk visual disertai dengan audio. Wajah dari tokoh belum diperlihatkan, mendengar situasi awal cerita



melalui Tatara dan Hyakushuubou sebagai orang ketiga serba tahu yang seolah-olah bercerita kepada penonton. Pada tahap ini, pengarang menggambarkan tokoh-tokoh yang terlibat di dalam cerita dan keadaan awal dari peristiwa yang akan terjadi. Situasi awal film *Bakemono No Ko* ini dapat dilihat dari kutipan berikut ini :

#### Kutipan 11

- 多々良 : 「昔々. . . と言ってもそんなに昔じゃねえ」
- 百秋坊 : 「ほんの少し前の出来た事よ。世界に化け物の街あまたあれどひとときわ賑わう渋谷のすり鉢状の谷にすみつく化け物の数約十万。それらを長年束ねてきた化け物の宗師様が引退して、神様に転性すると宣言なされた。何の神になるか思するがもし決まれば、あたらしい宗師を選ぶことになるので皆これに備えよとの仰せだ」
- 多々良 : 「強さを品格とも一流ってえのが跡目の条件だ。そこで真っ先に名が挙がったのが猪王山って化け物よ。」
- Tatara : “ Pada zaman dahulu kala,.. tapi belum terlalu lama sih.”
- Hyakushuubou : “ peristiwanya terjadi belum lama ini. Ada banyak monster di dunia ini, khususnya di Jutengai. Monster yang tinggal di lembah berbentuk kerucut ini mencapai 1.100.000 jiwa. Mahaguru monster yang menemani mereka bertahun-tahun lamanya, akan menobatkan dirinya sebagai dewa saat pensiun nanti. Entah menjadi dewa apa, namun jika sudah ditentukan, mahaguru yang baru akan dipilih. Semua monster mempersiapkan dirinya untuk hal tersebut.
- Tatara : “ kekuatan dan martabat adalah persyaratan utama sebagai seorang penerusnya.lalu monster yang namanya sedang naik saat itu adalah Iouzen. Tenang dan juga pemberani, orang ini memiliki banyak murid.”

(*Bakemono no Ko*,00:00:56 – 00:01:36)

Pada kutipan di atas dapat kita ketahui permulaan cerita yang disampaikan melalui Tatara dan Hyakushuubou. Cerita diawali dengan menyebutkan kapan peristiwa ini terjadi. Mereka menceritakan sebuah dunia dimana hanya dihuni oleh monster saja. Dunia tersebut bernama Jutengai yang dihuni oleh jutaan monster. Selain itu, mereka juga menceritakan mengenai pergantian mahaguru yang akan

dipilih melalui sebuah pertandingan beladiri. Hal ini lah yang merupakan titik awal cerita film *Bakemono no Ko*.

## 2. *Generating Circumstances* ( Pemunculan Konflik )

Pada tahap *Generating Circumstances* atau tahap pemunculan konflik memperlihatkan peristiwa yang bersangkutan paut mulai bergerak. Pada tahap pemunculan konflik atau *Generating circumstances* ini merupakan masa dimana masalah-masalah atau peristiwa-peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan di dalam cerita. Konflik yang dimunculkan nantinya akan berkembang.

Peristiwa-peristiwa awal Film *Bakemono no Ko* yang menjadi awal mula konflik, dimunculkan pada saat Kyuuta memilih kabur dari rumah setelah kematian ibunya. Keputusannya untuk meninggalkan rumah membuat pertemuannya dengan Kumatetsu terjadi yang pada akhirnya secara tidak sengaja Kyuuta masuk ke dunia para monster yaitu Jutengai. Kehadiran Kyuuta di Jutengai menuai banyak pertentangan dari beberapa pihak dan menjadi awal mula konflik muncul diantara Kumatetsu dan Iouzen. Iouzen meyakini datangnya Kyuuta akan mendatangkan masalah serta keributan di Jutengai. Namun Kumatetsu tetap bersikeras menginginkan Kyuuta untuk tinggal sebagai muridnya. Peristiwa ini digambarkan pada saat Kyuuta memasuki dunia monster pada gambar berikut ini :



Gambar 16. Iouzen menentang Kumatetsu yang menjadikan Kyuuta sebagai murid  
( *Bakemono no Ko*, 00:22:30)

### 3. *Rising Action* (peningkatan konflik)

Pada tahap *Rising Action* atau tahap peningkatan konflik memperlihatkan peristiwa yang bersangkutan mulai bergerak. Pada tahap peningkatan konflik atau ini *Rising Action* merupakan masa dimana masalah-masalah atau peristiwa-peristiwa yang telah dimunculkan mengalami perkembangan.

Menurut penulis peristiwa semakin berkembang ketika pada suatu hari Kyuuta yang telah berumur 17 tahun secara tidak sengaja kembali menemukan jalan pulang menuju dunia manusia. Pada kesempatan ini lah Kyuuta bertemu dengan Kaede yang memperkenalkan dan mengajari banyak hal kepadanya. Secara sembunyi-sembunyi tanpa sepengetahuan Kumatetsu, Kyuuta bolak-balik pergi ke dunia manusia untuk belajar dan mencari keberadaan ayahnya. Hingga secara tidak sengaja Ia berhasil menemukan keberadaan ayah kandungnya di dunia manusia. Pertemuan dengan ayahnya yang menyebabkan Kyuuta semakin membulatkan tekadnya untuk meninggalkan Jutengai dan Kumatetsu.

#### 4. *Climax* (Puncak Konflik)

Tahap *Climax* atau tahap puncak konflik adalah tahap dimana rentetan masalah-masalah atau peristiwa-peristiwa yang telah dimunculkan mencapai puncaknya. Penulis mendapati peristiwa yang menjadi *Climax* dalam film *Bakemono No Ko* ini adalah pada saat pertandingan untuk menentukan siapa yang akan menjadi mahaguru Jutengai telah dibuka. Pada tahap ini menceritakan pertarungan Kumatetsu melawan Iouzen tak terhindarkan, Iouzen yang memang merupakan ahli beladiri pedang yang kuat hampir membuat Kumatetsu tumbang. Seperti yang bisa dilihat dari gambar berikut:



Gambar 17. Kumatetsu yang tidak berdaya melawan Iouzen  
(*Bakemono no Ko*, 01:20:26)

Konflik semakin memuncak ketika Kyuuta tiba-tiba muncul dari kerumunan penonton melontarkan kata-kata yang membuat Kumatetsu kembali bangkit. Kemunculan Kyuuta sangat membuat perubahan besar dari cara bertarung kumatetsu. Kumatetsu semakin semangat dalam melawan Iouzen dengan keberadaan Kyuuta, hingga pada akhirnya secara mengejutkan Iouzen mampu dikalahkan. Kumatetsu akhirnya ditetapkan sebagai pemenang dan menjadi penerus mahaguru Jutengai.



Gambar 18. Ichirouhiko tertelan oleh kegelapan  
( *Bakemono no Ko*, 01:25:23)



Gambar 19. Kumatetsu terluka parah akibat ditusuk pedang  
( *Bakemono no Ko*, 01:25:47)



Gambar 20. Kyuuta marah terhadap Ichirouhiko  
( *Bakemono no Ko*, 01:26:01)

##### 5. *Denouement* (Penyelesaian konflik)

*Denouement* yaitu pemecahan persoalan-persoalan dari semua peristiwa. Setelah mengalami peristiwa puncak atau klimaks, cerita akan mulai mengalami

penyelesaian. Pada film *Bakemono No Ko* ini tahap penyelesaian konflik ditandai dengan Kyuuta yang ingin menghentikan Ichirouhiko yang lepas kendali atas dirinya sendiri.

Di lain sisi, Kumatetsu yang sedang terluka parah mengetahui jika Kyuuta mengejar Ichirouhiko. Kumatetsu berusaha untuk membantu Kyuuta dalam menghadapi Ichirouhiko. Ia tahu bahwa kekuatan Kyuuta belum cukup untuk pertarungan itu. Kyuuta yang menggunakan Kumatetsu dalam bentuk pedang akhirnya mampu mengalahkan dan menyelamatkan Ichirouhiko dari kegelapan. Seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 21. Kyuuta menggunakan Kumatetsu yang telah berenkarnasi menjadi pedang (*Bakemono no Ko*, 01:47:44)

Kyuuta mendapatkan sebuah perayaan besar di Jutengai setelah berhasil menyelamatkan Ichirouhiko. Setelah itu, Ia memutuskan untuk meninggalkan Jutengai untuk menjalani kehidupan normal sebagai seorang manusia bersama ayahnya.

Jadi alur yang terdapat pada Film *Bakemono no Ko* ini merupakan alur maju. Sesuai dengan analisis penulis, Alur film *Bakemono no Ko* disajikan secara runtut sesuai hubungan sebab-akibat dengan beberapa tahap yaitu, pengarang mulai

menggambarkan keadaan, peristiwa yang bersangkutan paut mulai bergerak, keadaan mulai memuncak, peristiwa-peristiwa mencapai puncaknya, lalu pemecahan masalah.

### 3.1.3 Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam sebuah film pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun non-fisik (nonmateri). Tujuan fisik bersifat jelas dan nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak).

Tujuan yang terdapat pada film *Bakemono No Ko* ini berfokus pada tujuan karakter utama yaitu Kyuuta. Tujuan atau harapan yang diinginkan Kyuuta bersifat nonfisik, yaitu ingin bertambah kuat dalam beladiri dan mencari jati dirinya. Keinginannya untuk bertambah kuat dibuktikan saat Kyuuta meminta Kumatetsu yang merupakan pendekar tersohor di negerinya untuk mengajarnya beladiri pedang. Seperti pada kutipan berikut :



Gambar 22. Kyuuta ingin berlatih ilmu beladiri

( *Bakemono no Ko*, 00:50:44)

## Kutipan 12

- 熊徹 : ならうんだと?!なぜ俺が。  
 九太 : 教えてあってもいいぜ。  
 熊徹 : は?!  
 九太 : その代わり、剣の持ち方とかパンチとか全然分かんないから、  
 教えてくれよ!  
 Kumatetsu : Belajar katamu? Kenapa harus aku.  
 Kyuuta : Aku akan mengajarimu.  
 Kumatetsu : Hah?  
 Kyuuta : Sebagai gantinya, Karena aku sama sekali tidak paham cara  
 Meninju dan memegang pedang, tolong ajarkan aku!

(*Bakemono no Ko*, 00:50:39 – 00:50:49)

Keinginan Kyuuta untuk bertambah kuat dapat dilihat pada Gambar 22 di atas, terlihat Kyuuta sedang memegang sebuah tongkat untuk berlatih beladiri pedang sebagai bukti tekad kuatnya untuk belajar. Hal ini juga diperjelas dengan kutipan dialog diatas, pada baris ke 4 dan 5 Kyuuta meminta bantuan Kumatetsu untuk mengajarnya cara belajar seni beladiri dalam berpedang dan meninju. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan keinginannya untuk belajar seni beladiri pedang adalah sebagai bentuk keinginan Kyuuta yang ingin bertambah kuat.

Tujuan kedua yang dimiliki oleh Kyuuta adalah mengetahui jati dirinya yang sebenarnya. Kyuuta yang hidup bertahun-tahun di Jutengai bersama para monster lainnya mengalami krisis identitas dimana Dia merasa bukanlah manusia normal pada umumnya. Kebingungannya dalam menentukan dirinya seorang monster atau manusia dapat dilihat dalam gambar dan kutipan sebagai berikut :





Gambar 23. Kyuuta sedang bingung akan jati dirinya

(*Bakemono no Ko*,01:13:16)

Kutipan 13

九太 : 教えてくれ！俺はいったい何なんだ。人間かなそれともばけ  
のかな？

楓 : 化け物？

九太 : それとも醜い怪物かな。

楓 : 何を言ってるの？

九太 : 教えてくれ！

Kyuuta : Beritahu aku !Aku ini sebenarnya apa ? manusia atau monster ?

Kaede : Monster ?

Kyuuta : atau aku monster yang sangat buruk rupa ?

Kaede : Bicara apa kamu ?

Kyuuta : katakan padaku !

(*Bakemono no Ko*, 01:13:18 – 01:13:31)

Pada kutipan dialog baris pertama, Kyuuta menanyakan kepada Kaede siapa sebenarnya dirinya. Dia ingin memastikan mengenai identitasnya sebagai manusia atau sebagai seorang monster kepada Kaede. Selain itu, pada gambar 23 terlihat Kyuuta yang sedang menutupi wajahnya. Hal ini menunjukkan rasa tidak percaya diri terhadap siapa sebenarnya dirinya. Rasa tidak percaya diri ini disebabkan oleh krisis identitas Kyuuta yang menganggap dirinya seorang monster buruk rupa

seperti pada kutipan dialog baris ke tiga. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa Kyuuta yang ingin memastikan identitasnya kepada Kaede adalah sebagai bentuk Pencarian atas jati dirinya.

#### 3.1.4 Hubungan Naratif dengan Ruang

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi atau dengan dimensi ruang yang jelas. Latar cerita bisa saja menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula bersifat fiktif (rekaan).

Pada film *Bakemono No Ko* ini, terdapat beberapa latar tempat dimana peristiwa terjadi. Latar tempat yang terdapat padaini dibagi menjadi dua yaitu lokasi yang sesungguhnya (nyata) dan lokasi yang bersifat fiktif atau rekaan. Film ini menjadikan Shibuya, Tokyo untuk dijadikan sebagai latar tempat yang bersifat nyata. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 24. Persimpangan Shibuya, Tokyo  
(*Bakemono no Ko*, 01:37:18)



Gambar 25. Kyuuta dan Kaede berada di Stasiun bawah tanah Shibuya  
(*Bakemono no ko*,01:38:19)

Pada gambar 24 di atas dapat dilihat bahwa latar tempat yang diambil dibuat seakan-akan mirip dengan yang ada di dunia nyata yaitu Shibuya, Tokyo. Shibuya digambarkan sebagai tempat yang ramai dan tidak pernah sepi walau di malam hari sekalipun. Banyak gedung-gedung yang tinggi dihiasi dengan lampu warna-warni layaknya Shibuya di dunia nyata. Pada gambar 25 dapat dilihat Kyuuta dan Kaede yang sedang menuruni tangga menuju stasiun bawah tanah Shibuya. Hal ini dapat dilihat dari papan petunjuk yang bertuliskan stasiun Shibuya pada gambar tersebut.

Selain mengambil Tokyo sebagai latar tempat, film *Bakemono no ko* ini juga mengambil latar yang bersifat fiktif ( tidak nyata ), yaitu Dunia para monster yang diberi nama Juutengai. Dunia ini dihuni oleh monster-monster yang bertubuhkan binatang namun dapat berbicara dan beraktivitas layaknya manusia pada umumnya. Monster-monster tersebut mengenakan pakaian dan memiliki rambut seperti manusia. Seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 26. Kyuuta ditemukan tersesat oleh penduduk dunia monster  
(*Bakemono no Ko*,00:12:57)



Gambar 27. Gerbang bertuliskan Juutengai  
(*Bakemono no Ko*,00:12:28)

Pada gambar 26 di atas, terlihat dari sosok monster bertubuh binatang yang mengenakan pakaian serta memiliki rambut menyerupai seorang manusia, dapat dikatakan jika Kyuuta sedang tidak berada di dunia manusia melainkan berada di Juutengai. Pada gambar 27 terdapat sebuah gerbang yang bertuliskan Juutengai saat pertama kali Kyuuta menginjakkan kakinya disana. Juutengai akan menjadi latar tempat terjadinya peristiwa cerita. Berdasarkan hubungan naratif dengan ruang ini juga menjadi landasan adanya konflik batin yang dihadapi oleh Kyuuta.

### 3.1.5 Hubungan Naratif dengan Waktu

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

berpengaruh dalam berjalannya sebuah cerita. Pada film *Bakemono No Ko* ini, Urutan waktu yang digunakan adalah pola linier. Pola linier adalah pola yang menunjukkan urutan sebuah masalah atau peristiwa tanpa adanya pengurangan waktu yang signifikan pada cerita. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat alur/plot yang digunakan dalam film ini.

Durasi cerita dalam film *Bakemono No Ko* dapat dikatakan memiliki rangkaian waktu yang cukup panjang. Rangkaian waktu yang ada pada film ini memiliki durasi cerita selama bertahun-tahun. Hal ini dapat dilihat melalui tokoh Kyuuta pada gambar sebagai berikut :



Gambar 28. Kyuuta berlatih saat musim gugur  
(*Bakemono no Ko*,00:52:44)



Gambar 29. Kyuuta berlatih saat musim dingin  
(*Bakemono no Ko*,00:52:46)



Gambar 30. Kyuuta berlatih saat musim hujan  
(*Bakemono no ko*, 00:52:57)



Gambar 31. Kyuuta berlatih saat musim panas  
(*Bakemono no Ko*, 00:53:00)

Pada Gambar 28 di atas, sosok Kyuuta digambarkan sebagai anak berusia 9 tahun yang sedang berlatih ilmu beladiri bersama Kumatetsu saat musim gugur. Seiring dengan alur yang diceritakan, kita akan melihat pertumbuhan kyuuata dari seorang anak-anak berubah menjadi seorang remaja berusia 17 tahun. Perubahan sosok Kyuuta menjadi remaja yang diperlihatkan di dalam film dapat dikatakan disajikan dengan sangat instan, yaitu hanya menampilkan beberapa transisi adegan dalam hitungan detik. Pada gambar 28 hingga gambar 31, dapat dilihat adegan Kyuuta yang terus berlatih beladiri hingga berubah menjadi remaja. Perubahan ini dapat Kyuuta menjadi remaja dapat dilihat dengan membandingkan gambar 28 dengan gambar 31. Pada gambar 31, tinggi badan Kyuuta sudah hampir menyamai

tinggi Kumatetsu jika dibandingkan dengan gambar 28. Durasi waktu yang panjang diperkuat dengan adanya perubahan dari musim pada transisi gambarnya.

### 3.2 Analisis Konflik Batin Kyuuta

Konflik batin terjadi akibat pertentangan yang ada pada diri individu, pertentangan tersebut terjadi akibat dari dua pilihan atau lebih yang saling bertentangan sehingga mempengaruhi tingkah laku individu. Konflik batin yang dialami oleh Kyuuta Pada *film Bakemono no Ko* adalah :

#### 3.2.1 Konflik mendekat-menjauh

Konflik mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*) adalah suatu keadaan dimana objek yang menjadi tujuan memiliki nilai yang positif dan negatif sekaligus. Konflik mendekat-menjauh yang dialami oleh Kyuuta sebagai tokoh utama dalam Film *Bakemono no Ko* ini terjadi pada peristiwa berikut ini :

##### 1. Pada saat Kyuuta mencari ayahnya di Tokyo

Saat masih berada di dunia manusia, perpisahan dirinya dengan sang ayah semenjak kecil menyisakan luka mendalam di hati Kyuuta. Rasa kecewa dan benci menyelimuti hati Kyuuta sejak ayahnya tidak ikut serta datang saat hari kematian ibunya. Ditambah dia tidak datang untuk mendapatkan hak asuh atas dirinya. Inilah yang menyebabkan Kyuuta semasa kecil membenci semua orang termasuk ayahnya dan memilih kabur dari rumah. Kebencian Kyuuta kecil kepada ayahnya dapat dilihat dari kutipan sebagai berikut :

## Kutipan 14

九太                   : 「大嫌いだ。お前らもお父さんも全部大嫌いだ」  
 親戚の男           : 「レン、待って!レン」

Kyuuta               : “ Benci. Ayah ataupun kalian, Aku benci kalian semua”  
 Paman               : “ Ren, tunggu! Ren !”

(*Bakemono no Ko*, 00:06:02-00:06:07)

Kyuuta yang rajin dalam belajar memutuskan untuk meneruskan pendidikannya yang sempat terhenti. Tanpa diduga Ia mendapatkan alamat ayahnya saat mengurus dokumen untuk masuk ke universitas. Hal ini sangat tidak disangka-sangka olehnya, selama ini dia mengira tidak akan bertemu dengan ayahnya lagi. Namun di lain sisi, Kyuuta butuh untuk menemui ayahnya. Salah satu syarat untuk bisa mengikuti ujian masuk universitas adalah dengan memiliki seorang wali. Ini adalah satu-satunya kesempatan baginya untuk meneruskan pendidikannya. Seperti yang terlihat kutipan sebagai berikut :

## Kutipan 15

戸籍係   : 「高認受験のため住民票とのことですが、元の住民票は職権で削除されているようです。ですが戸籍の附票に記録がのこっていますので、新しい住民票を登録できます。お父様の現住所の記載に間違いがないか確認してください」

Petugas kartu penduduk : “ Untuk mengikuti ujian, peserta harus mencantumkan alamat saat ini. Tampaknya yang anda cantumkan sudah dihapus dari daftar. Tetapi karena catatan kartu keluarga masih ada. Anda bisa membuat kartu identitas yang baru. Tolong pastikan alamat rumah dari ayah anda.”

(*Bakemono no Ko*,01:03:38-01:03:58)





Gambar 32. Kyuuta mencari rumah ayahnya yang berada di Tokyo  
(*Bakemono no Ko*, 01:04:15)

#### Kutipan 16

- 楓 : 「離れて暮らしてたお父さん？」  
 九太 : 「どこにいるか全然知らなかった。でもこんなに簡単にわかるなんて」  
 楓 : 「会いに行く？」  
 九太 : 「いきなり行っても迷惑しれないし、もう忘れちゃってるかもしれないし、でも... でも...」

- Kaede : “Terpisah dengan ayahmu?”  
 Kyuuta : “Aku tidak tahu di mana keberadaannya. Tapi bagaimana mungkin tiba-tiba bisa tahu dengan mudah seperti ini?”  
 Kaede : “Kamu akan menemuinya?”  
 Kyuuta : “Kalau tiba-tiba seperti ini, mungkin akan merepotkan atau bahkan dia sudah melupakanku.”

(*Bakemono no Ko*, 01:03:59 – 01:04:20)

Berdasarkan kutipan dialog di atas pada baris ke 5, Kyuuta berfikir akan merepotkan ayahnya jika datang secara tiba-tiba setelah lama tidak bertemu. Kyuuta juga mengkhawatirkan jika ayahnya bisa saja sudah melupakan dirinya. Pada akhirnya Kyuuta memutuskan pergi mencari alamat sang ayah di dunia manusia dengan hanya membawa secarik kertas yang menunjukkan alamat ayahnya seperti pada gambar 32 di atas.

Kyuuta dihadapkan dengan keadaan yang memiliki positif dan negatif sekaligus bagi dirinya. Nilai positif bagi Kyuuta adalah dia bisa mendapat

kesempatan untuk kembali menempuh pendidikan dengan adanya ayahnya sebagai satu-satunya wali baginya untuk mendapatkan kartu penduduk baru sebagai syarat mengikuti ujian seperti pada kutipan 15. Sedangkan sisi negatif jika Ia bertemu dengan ayahnya adalah akan muncul rasa khawatir akan terbukanya kembali luka lama yang menyisakan rasa kecewa dan benci jika ayahnya tidak mengenali dirinya seperti pada kutipan 16 baris ke 5. Oleh karena itu, Penulis menyimpulkan Kyuuta mengalami konflik batin mendekati menjauh ketika hendak memutuskan untuk bertemu dengan ayahnya karena Kyuuta dihadapkan dengan keadaan yang memiliki nilai positif dan negatif sekaligus bagi dirinya.

## 2. Keputusan Kyuuta untuk pergi ke dunia manusia

Pertemuan kembali dengan ayahnya membuat Kyuuta mengetahui jika selama ini beliau tidak pernah menyerah untuk terus mencari keberadaannya. Fakta inilah yang semakin membuat Kyuuta bertekad kuat untuk memiliki kehidupan normal dengan meninggalkan Jutengai. Oleh karena itu, Kyuuta menemui Kumatetsu untuk memberitahukan keputusannya. Sesuai dengan hubungan naratif dengan ruang Kyuuta ingin pergi dari Jutengai untuk meneruskan pendidikannya di dunia manusia yaitu tokyo, Sihibuya. seperti pada kutipan 17 di bawah baris pertama. Selain itu alasan dari keputusannya pergi ke dunia manusia adalah untuk tinggal bersama ayahnya kandungannya seperti pada baris ke 16 -17. Berikut kutipannya :

### Kutipan 17

九太                               : 「人間の学校に行きたい」  
熊徹                               : 「あ？」

九太 : 「他の世界を知りたい、だから」  
熊徹 : 「そんなことより、お前にはもっとやることがあるだろ。  
強くなるのはお前の目的じゃねのか」  
九太 : 「強くなったよ」  
熊徹 : 「は？笑かすな」  
百秋坊 : 「くまてつ」  
九太 : 「十分強くなった」  
熊徹 : 「おめえのどこが強いつてんだ、は？」  
九太 : 「あんたと話すといつもこんなになるよな。俺の話すも  
聞かず自分ばっか勝手にわめいて」  
熊徹 : 「言ってみろ！いつ強くなったんだ？」  
九太 : 「もういいよ」  
熊徹 : 「待って！どこ行く」  
九太 : 「もう一つ話すがある。父親が見つかった、そこへ行く  
今決めた」

Kyuuta : “ aku ingin sekolah di dunia manusia”  
Kumatetsu : “ hah?”  
Kyuuta : “ aku ingin mengetahui tentang dunia yang lain, jadi..”  
Kumatetsu : “ daripada itu, kamu punya hal yang lebih penting, kan?  
Bukankah kau ingin jadi lebih kuat ?”  
Kyuuta : “ aku sudah kuat”  
Kumatetsu : “ hah? Jangan bercanda”  
Hyakushuubou : “ kumatetsu”  
Kyuuta : “aku sudah cukup kuat.”  
Kumatetsu : “ apanya yang kuat darimu? hah?”  
Kyuuta : “ setiap berbicara denganmu selalu begini jadinya. Selalu saja  
egois tanpa mendengar perkataanku.”  
Kumatetsu : “ coba katakan! Sejak kapan kau sudah jadi kuat?”  
Kyuuta : “ sudahlah.”  
Kumatetsu : “ tunggu! mau kemana kau?”  
Kyuuta : “ Ada satu hal lagi yang ingin aku katakan, aku menemukan  
ayahku dan aku memutuskan akan pergi kesana.”

(Bakemono no Ko, 01:07:46 - 01:08:21)



Gambar 33. Kyuuta mengutarakan kebingungannya dengan Kaede  
(*Bakemono no Ko*, 01:06:57)

#### Kutipan 18

- 九太 : 「これで俺も普通になれるかな？」
- 楓 : 「普通？」
- 九太 : 「普通の奴みたいに親と一緒ににいて、普通に勉強にしたり働いたりして、普通に家に帰って、普通にねる。そんな生き方ひよっとしたら俺にもあるのかな。」
- 楓 : 「でも、迷ってる？師匠さんのこと」
- Kyuuta : “apa dengan begini aku bisa menjadi anak normal?”
- Kaede : “menjadi normal?”
- Kyuuta : “anak normal yang hidup bersama dengan orang tuanya. Anak yang normal belajar lalu mendapat pekerjaan. Pulang dan tidur di rumah dengan normal. Apa aku bisa memiliki kehidupan yang seperti itu?”
- Kaede : “Tapi, kamu sekarang sedang bingung...,mengenai bagaimana dengan gurumu?”

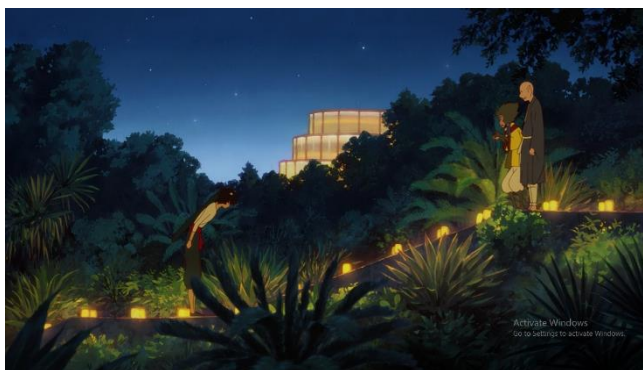
(*Bakemono no Ko*,01:06:57-01:07:19)

Dalam mengambil keputusannya dampak positif yang bisa dia dapatkan adalah memenuhi keinginannya untuk hidup normal layaknya anak seumurannya. Seperti pergi ke sekolah, bekerja dan tinggal bersama orang tuanya seperti tertera pada kutipan 18 di atas baris ke 3 hingga baris ke 5. Namun di lain sisi, Keputusannya memiliki sisi negatif dimana dia harus meninggalkan Jutengai dan Kumatetsu. Meninggalkan Kumatetsu dan Jutengai adalah sesuatu yang sulit bagi Kyuuta karena Kumatetsu adalah guru yang telah

mengasuhnya sejak usia 9 tahun hingga menginjak remaja di Jutengai. Meninggalkan Kumatetsu akan membuat Kyuuta kehilangan sosok seseorang yang telah mengajarkan beladiri berpedang selama ini. Hal ini lah yang membuat Kyuuta bingung seperti yang ditanyakan oleh Kaede pada baris ke 6. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan Kyuuta mengalami konflik batin saat memutuskan untuk pergi ke dunia manusia. Konflik batin yang dialami oleh Kyuuta termasuk ke dalam konflik mendekat-menjauh yang tujuannya memiliki sisi positif dan negatif.

### 3. Keputusan Kyuuta untuk mencari keberadaan Ichirouhiko

Kyuuta mengetahui Identitas Ichirouhiko yang merupakan manusia sama seperti dirinya. Mengetahui identitas Ichirouhiko yang sebenarnya mengubah rasa marah di hati Kyuuta menjadi rasa simpati. Akhirnya, Kyuuta yang memiliki tekad kuat dalam mengambil keputusan memutuskan untuk pergi mencari keberadaan Ichirouhiko yang melarikan diri dari Jutengai menuju dunia manusia. Seperti pada gambar dan kutipan sebagai berikut :



Gambar 34. Kyuuta pamit untuk mencari Ichirouhiko di dunia manusia

(*Bakemono no Ko*,01:32:00)

## Kutipan 19

- 多々良 : 「久太、くまてつのことほっておく気かよ」  
 百秋坊 : 「バカ者！敵討ちのつもりか。そんなことをして何になる？」
- 多々良 : 「お. . . おい百秋坊」  
 百秋坊 : 「もう我慢ならん。私がいつまでも甘い顔をしてると思ったら、大間違いだ。くまてつあの姿を見て何も学ばぬか。この愚か者め！それでも行くというのか。」
- 九太 : 「ありがとう。叱ってくれて。おかげで背筋がしゃんと伸びた。ただね敵討ちとは違うんだ。俺と一郎彦は同じで、俺は間違えたら一郎彦みたいになっていたかもしれない。そうならず済んだのは俺を育ててくれたたくさんの人たちのおかげだよ。多々さんや百さんやみんなの」
- 多々良 : 「久太、お前」  
 九太 : 「だからって他人ごとにはできないんです。一郎彦の問題は俺の問題でもあるから。だから、俺は行きます。あいつのことよろしく頼みます。」
- Tatara : “Kyuuta, Kau akan meninggalkan Kumatetsu?”  
 Hyakushuubou : “Dasar bodoh! Apa kamu berniat untuk balas dendam? Memangnya apa guna balas dendam?”
- Tatara : “o..oi Hyakushubo”  
 Hyakushuubou : “aku tidak tahan lagi. Kalian salah kalau menganggapku selalu tenang. Apa kamu tidak belajar setelah melihat keadaan kumatetsu sekarang ini? Apa kamu akan tetap pergi ?”
- Kyuuta : “Terima kasih telah memarahiku. Sekarang aku jadi lebih tenang. Aku tidak berniat untuk balas dendam. Aku dan Ichirouhiko adalah sesama manusia. Jika aku salah jalan, mungkin aku akan jadi seperti dirinya. Nyatanya aku tidak sepertinya, itu karena kalian yang telah membesarkanku. Berkat tata, hyaku, dan lainnya.”
- Tatara : “Kyuuta, kamu...”  
 Kyuuta : “Karena itu, aku tidak bisa mengabaikannya. Masalah Ichirouhiko adalah masalahku juga. Maka dari itu, aku akan pergi. Tolong jaga Kumatetsu”

(*Bakemono no Ko*, 01:30:43-01:32:00)

Kyuuta mengalami konflik batin ketika hendak memutuskan untuk mencari keberadaan Ichirouhiko. Konflik batin yang dialami Kyututa termasuk ke

dalam konflik mendekat-menjauh karena terdapat nilai positif dan negatif dalam keputusannya mencari Ichirouhiko. Nilai positif dari keputusannya adalah dia bisa menyelamatkan Ichirouhiko. Pada baris ke 9 dan 10 Ia merasa Ichirouhiko sama seperti dirinya dan ingin membantu Ichirouhiko lepas dari kegelapan. Namun, keputusannya dalam mencari Ichirouhiko juga memiliki sisi negatif dimana Kyuuta harus meninggalkan Kumatetsu. Hal ini dapat dilihat pada kutipan baris 16-17, Kyuuta mengatakan dia akan pergi dan meminta bantuan untuk menjaga Kumatetsu untuknya. Meninggalkan Kumatetsu dalam keadaan kritis adalah hal sulit bagi Kyuuta. Selain itu, karena Kumatetsu telah memenangkan pertandingan melawan Iouzen, Ia telah mendapat gelar mahaguru dimana dia akan bereinkarnasi menjadi dewa. Hal ini bisa menjadi kesempatan terakhir Kyuuta untuk melihat sosok Kumatetsu.

### 3.2.2 Konflik menjauh-menjauh

Konflik menjauh-menjauh atau *avoidance-avoidance conflict* yaitu suatu keadaan dimana individu dihadapkan pada dua pilihan atau lebih yang sama-sama mempunyai nilai negatif dan sama-sama harus dihindari . Konflik menjauh-menjauh yang dialami oleh Kyuuta sebagai tokoh utama dalam Film *Bakemono no Ko* ini terjadi pada peristiwa berikut ini :

1. Pada saat Kyuuta dikejar oleh polisi patrol di Shibuya, Tokyo.

Konflik batin ini terjadi saat Kyuuta sedang berada di dunia manusia. Kyuuta berkeliaran kesana kemari seorang diri di pusat kota Shibuya, Tokyo. Saat Kyuuta sedang duduk terpuk sendirian di parkiran sepeda, Ia bertemu dengan sosok monster berjubah yang kebetulan lewat dan mengajak Kyuuta

untuk ikut dengannya. Rasa ingin tahu mengalahkannya, Kyuuta mengikuti kemana mereka pergi dengan diam-diam. Sesaat setelah itu, tiba-tiba saja dia tertangkap oleh polisi patroli pencari anak-anak di bawah umur yang diduga kabur dari rumah di kawasan tersebut. Polisi itu akan membawa Kyuuta yang bersikap keras kepala tidak ingin kembali pulang ke walinya. Mendengar hal itu, dengan sekuat tenaga dia berhasil melepaskan diri. Aksi kejar-kejaran pun terjadi antara Kyuuta dan polisi. Kyuuta yang sedang panik kembali melihat siluet monster yang tadi bertemu dengannya. Monster tersebut terlihat masuk ke dalam sebuah lorong sempit di antara bangunan lalu menghilang begitu saja. Kyuuta sempat bingung kemana dia harus pergi. Setelah beberapa saat berpikir, dia memutuskan untuk mengikuti monster tersebut masuk ke dalam lorong menuju Jutengai meski sangat beresiko. Seperti pada gambar dan kutipan di bawah ini :



Gambar 35. Kyuuta tertangkap polisi saat berkeliaran di Shibuya

(*Bakemono no Ko*, 00:09:31)





Gambar 36. Kyuuta hendak mengikuti Kumatetsu menuju Jutengai  
(*Bakemono no Ko*, 00:10:30)

#### Kutipan 20

- |             |   |   |   |
|-------------|---|---|---|
| 警官          | 1 | : | 「ねえ、家出してきた？」  |
| 九太          |   | : | 「は、. . . 離せ」  |
| 警官          | 2 | : | 「子供が夜中に出歩くのはよくないでしょ」  |
| 九太          |   | : | 「離せよ」   |
| 警官          | 1 | : | 「保護者の連絡先は？」   |
| 警官          | 2 | : | 「迎えに来てもらうから」  |
| 九太          |   | : | 「嫌だ」  |
| 警官          | 1 | : | 「さあ来て」  |
| 九太          |   | : | 「絶対に嫌だ」   |
| 警官たち        |   | : | 「待ちなさい、こら待って」   |
| Polisi      | 1 | : | ：“Hei, apa kau lari dari rumah?”                              |
| Kyuuta      |   | : | ：“Le-lepaskan”  |
| Polisi      | 2 | : | ：“Anak kecil berkeliaran di malam hari itu tidak baik,bukan?” |
| Kyuuta      |   | : | ：“Lepaskan aku”   |
| Polisi      | 1 | : | ：“Apakah ada kontak dari walinya?”                            |
| Polisi      | 2 | : | ：“Mereka akan menjemputnya.”                                  |
| Kyuuta      |   | : | ：“Tidak mau”  |
| Polisi      | 1 | : | ：“Nah, kemarilah”   |
| Kyuuta      |   | : | ：“Tidak akan mau”   |
| Para polisi |   | : | ：“Tunggu! Woi tunggu!”  |

(*Bakemono no Ko*,00:09:25-00:09:42)

Kyuuta dihadapkan pada dua pilihan yang keduanya bersifat negatif dan harus dihindari baginya. Pilihan pertama adalah tertangkap polisi dan

dipulangkan ke rumah bersama paman dan bibi yang dia benci. Hal ini dapat dilihat pada gambar 35 yang memperlihatkan Kyuuta di tangkap oleh polisi. Pada kutipan baris ke 5 dan 6, polisi mengatakan Kyuuta akan dijemput oleh walinya. Pilihan kedua adalah memilih mengikuti monster yang bahkan tidak dikenalnya masuk ke dalam lorong sempit dengan resiko yang bisa saja berbahaya bagi dirinya sendiri seperti pada gambar 36. Terlihat keraguan Kyuuta untuk memasuki lorong tersebut. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan hal ini dapat dikatakan sebagai konflik menjauh-menjauh karena Kyuuta dihadapkan dengan keadaan yang memiliki 2 nilai negatif dimana dia diharuskan untuk memilih salah satunya.

### **3.3 Faktor penyebab konflik batin**

Berdasarkan teori dari Kurt Lewin berikut adalah faktor-faktor penyebab terjadinya konflik batin tokoh Kyuuta :

1. Kekuatan pendorong (*driving force*)

Kekuatan pendorong atau *driving force* merupakan faktor yang menggerakkan dan memicu terjadinya lokomosi ke arah yang ditunjuk oleh kekuatan tersebut. Faktor pendorong dapat berupa sebuah objek atau suatu peristiwa yang terjadi. Objek yang dimaksud bisa dalam bentuk lokasi suatu tempat, benda, atau orang.

Penulis menemukan faktor kekuatan pendorong dari konflik batin yang dialami oleh tokoh Kyuuta adalah lorong yang menghubungkan dunia manusia dan dunia monster. Faktor kekuatan pendorong konflik batin Kyuuta berupa sebuah lokasi atau tempat. Tempat tersebut digambarkan seperti sebuah lorong sempit di tengah-tengah perkotaan yang terbentuk dari bangunan-bangunan di sekitarnya. Lorong

dapat dikatakan objek yang berperan sebagai sebuah kekuatan pendorong. Lorong ini yang menyebabkan adanya lokomosi dari Kyuuta. Lokomosi yang dimaksud adalah pergerakan Kyuuta untuk mendekati atau menuju objek tersebut. Tingkah laku atau gerak seseorang akan terjadi kalau ada kekuatan yang cukup yang mendorongnya. Lewin menyebut kekuatan itu dengan nama Vektor. Vektor merupakan kekuatan psikologis yang mengenai seseorang, cenderung membuatnya bergerak ke arah tertentu. Dalam kasus Kyuuta, terjadi lokomosi dari Kyuuta karena adanya lorong sebagai vektor yang memiliki kekuatan psikologis.

tersebut diperlihatkan dalam gambar dan kutipan di bawah ini ;



Gambar 34. Kyuuta menyusuri lorong mendekati arah cahaya  
(*Bakemono no ko*, 00:55:17)



Gambar 35. Kyuuta menemukan lorong penghubung Jutengai dan dunia manusia  
(*Bakemono no Ko*, 00:55:08)

## Kutipan 17

九太 : 「まったくあいつしつこいんだから、あれ？ここは....」  
 Kyuuta : “ Dasar dia itu keras kepala sekali. Loh, tempat ini kan...”

(*Bakemono no Ko*,00:55:07 – 00:55:17)

Berdasarkan gambar 34 dan kutipan dialog di atas, lorong ini dapat dikatakan sebagai faktor kekuatan pendorong dikarenakan pada saat kyuuta kembali menemukan lorong tersebut, Ia sadar bahwa lorong itu merupakan tempat yang dilewatinya saat masih kecil. Ia lantas melangkah kakinya mengikuti cahaya berjalan melewati lorong tersebut seperti pada gambar 24. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan teori dari Kurt Lewin, lorong dapat dijadikan sebagai faktor pendorong konflik batin yang dialami oleh Kyuuta karena terjadinya lokomosi dari Kyuuta ke arah lorong.

## 2. Kekuatan penghambat (*restraining force*)

Kekuatan penghambat atau *restraining force* merupakan faktor yang menjadi halangan fisik atau sosial bagi tokoh. Halangan ini nantinya akan menahan atau menghambat terjadinya lokomosi, bahkan mampu mempengaruhi dampak dari kekuatan pendorong atau *driving force*. Penulis menemukan bahwa faktor kekuatan penghambat dari tokoh Kyuuta adalah sosok Kumatetsu. Kyuuta mendapatkan halangan fisik yang menghalangi terjadinya lokomosi atau pergerakan oleh Kumatetsu. Lokomosi yang dimaksud adalah pergerakan Kyuuta menuju lorong penghubung Jutengai dan Shibuya. Kumatetsu berperan sebagai penghambat untuk membuat Kyuuta menjauhi *driving force*. Hal ini berdampak pada lorong sebagai *driving force* yang berperan untuk memicu adanya lokomosi Kyuuta ke arah

tertentu mengalami hambatan. Hal ini dapat menyebabkan lorong kehilangan kekuatan pemicu (vektor). Seperti yang terlihat pada gambar dan kutipan berikut :



Gambar 36. Kumatetsu tidak membiarkan Kyuuta pergi

(*Bakemono no Ko*, 01:08:33)

#### Kutipan 18

- 九太 : 「あんたと話すといつもこんなになるよな。俺の話すも聞かず、自分ばっか勝手にわめいて」
- 熊徹 : 「言ってみろ！いつ強くなったんだ？」
- 九太 : 「もういいよ」
- 熊徹 : 「待って！どこ行く」
- 九太 : 「もう一つ話すがある。父親が見つかった、そこへ行く今決めた」
- 熊徹 : 「待って！待って！行くな」
- 九太 : 「とけよ」
- 熊徹 : 「行かせねえ」
- Kyuuta : “setiap berbicara denganmu selalu begini jadinya. Selalu saja egois tanpa mendengar perkataanku.”
- Kumatetsu : “coba katakan! Sejak kapan kau sudah jadi kuat?”
- Kyuuta : “sudahlah.”
- Kumatetsu : “tunggu! mau kemana kau?”
- Kyuuta : “Ada satu hal lagi yang ingin aku katakan, aku menemukan ayahku dan aku memutuskan akan pergi kesana.”
- Kumatetsu : “tunggu!tunggu! jangan pergi!”
- Kyuuta : “minggir”
- Kumatetsu : “Tidak akan kubiarkan pergi”

(*Bakemono no Ko*, 01:08:05 - 01:08:29)

Pada gambar 36 di atas memperlihatkan Kumatetsu yang berusaha untuk mencegah Kyuuta yang sudah membulatkan tekadnya untuk pergi ke lorong penghubung Shibuya dan Jutengai. Kumatetsu mencoba menghalangi kepergian Kyuuta seperti pada kutipan dialog baris ke 8 dan 10. Berdasarkan teori dari Kurt Lewin, dapat disimpulkan bahwa Kumatetsu bisa dikatakan berperan sebagai objek kekuatan penghambat bagi Kyuuta yang menghambat terjadinya lokomosi menuju *driving force*.

### 3. Kekuatan kebutuhan pribadi (*forces corresponding to a persons needs*)

Kekuatan kebutuhan pribadi atau *forces corresponding to a persons needs* menggambarkan keinginan pribadi dari tokoh utama. Keinginan pribadi yang dimaksud adalah keinginan yang murni muncul dari diri sendiri bukan orang lain. Menurut Lewin kebutuhan itu mencakup pengertian motif, keinginan, dan dorongan. Kebutuhan adalah sifat pribadi yang menyebabkan meningkatnya *tension*. Hal tersebut dapat berupa keadaan fisiologis, keinginan akan sesuatu, dan keinginan akan mengerjakan sesuatu.

Penulis menemukan faktor yang dapat dijadikan sebagai kekuatan kebutuhan pribadi Kyuuta adalah kebutuhan untuk belajar. Kebutuhan Kyuuta untuk belajar dapat dijadikan sebagai faktor kekuatan kebutuhan pribadi yang membuat konflik batin di dalam dirinya. Kebutuhan untuk belajar menyebabkan meningkatnya *tension*/Tegangan. *Tension* yang dimaksud adalah keadaan pribadi Kyuuta terhadap system daerah tempat tinggalnya (lingkungan psikologis). Ada dua sifat dari *Tension* yaitu tegangan yang cenderung menjadi seimbang atau menyamakan diri dengan system di sekitarnya dan cenderung untuk menekan sistem yang

mewadahnya. Tension Kyuuta cenderung untuk menyesuaikan diri dengan system lingkungannya. Hal ini dapat terlihat dengan keinginan Kyuuta untuk belajar mata pelajaran umum jika berada di dunia manusia. Sedangkan, jika berada di Jutengai Ia berkeinginan belajar seni beladiri berpedang menyesuaikan System yang ada pada lingkungan psikologisnya. Keinginan untuk belajar Seperti terlihat pada gambar dan kutipan berikut ini :



Gambar 37. Kyuuta sedang bertanya kepada Kaede  
(*Bakemono no Ko*, 00:56:22)

#### Kutipan 19

九太 : 「感じの . . . などを . . . にして . . . くっつけて . . . する  
のだが . . . その . . . の . . . は . . . の . . . 長く . . .  
い . . . から、ねえこれ何て読む？」

楓 : 「鯨」

九太 : 「ああ、クジラか」

Kyuuta : “Hal penting... dalam...hal ini...adalah...menempelkannya...  
Namun itu...akan...memperpanjang...dirinya. Hei, ini bacanya  
apa?”

Kaede : “Ikan paus”

Kyuuta : “Oh, Ikan paus ternyata”

(*Bakemono no Ko*, 00:55:55 – 00:56:29)

Pada kutipan baris pertama di atas, Kyuuta terlihat kesulitan dalam membaca sebuah buku. Kemampuannya dalam membaca huruf-huruf masih terbata-bata.

Selain itu, dapat dilihat pada gambar 37 Kyuuta sedang menanyakan cara membaca huruf di dalam buku yang sedang dipegangnya kepada Kaede.



Gambar 38. Kyuuta sedang belajar bersama Kaede  
(*Bakemono no Ko*,00:59:27)

#### Kutipan 20

- 楓 : 「私が教えるだけじゃ限りがあるよ」  
もっとしっかりと読みこなす方法を学べる先生がきっといる」
- 九太 : 「どこに？」
- 楓 : 「大学行く気ある？」
- 九太 : 「そんな. . .」
- 楓 : 「受験するなら、サポートするよ」
- 九太 : 「でも大学何て俺」
- 楓 : 「知らないことをもっとたくさん知りたくない？」
- 九太 : 「知りたい」
- 楓 : 「高認、高等学校卒業程度認定試験という制度があるね。昔は大検と言って、高校に行かなくとも大学を受験できる資格試験で」
- Kaede : “Apa yang aku ajarkan itu ada batasnya. Pasti ada guru yang bisa mengajarimu secara lebih sempurna.”
- Kyuuta : “Di mana?”
- Kaede : “Apa kamu berniat untuk masuk ke universitas?”
- Kyuuta : “Tidak mungkin”
- Kaede : “Kalau mau ikut ujian masuk,aku akan mendukungmu”
- Kyuuta : “Tidak mungkin aku masuk ke universitas”
- Kaede : “Bukankah kamu ingin mengetahui hal-hal yang tidak kamu ketahui?”
- Kyuuta : “Aku ingin tahu”
- Kaede : “Aksel. Ada system ujian yang tingkatnya sama dengan kelulusan SMA. Dulu namanya ujian paket. Meski tidak pernah masuk SMA, tapi



bisa langsung ikut ujian masuk ke universitas.”

(*Bakemono no Ko*,01:02:11 – 01:02:44)

Berdasarkan gambar 38 di atas, dapat dilihat Kyuuta yang sedang serius belajar bersama dengan Kaede di Perpustakaan. Keseriusannya dalam belajar dibuktikan dengan keinginannya untuk masuk ke salah satu universitas sesuai dengan saran dari Kaede seperti pada kutipan baris ke 10 untuk mengambil ujian masuk universitas. Melalui hal ini penulis menyimpulkan bahwa keinginan belajar Kyuuta adalah sebuah faktor kebutuhan pribadinya.

#### 4. Kekuatan pengaruh (*induced force*)

Kekuatan pengaruh atau *induced force* menggambarkan keinginan yang berasal bukan dari diri sendiri melainkan dari orang lain, sebagai contoh keinginan bisa saja muncul dari teman atau orang tua. Kekuatan pengaruh ini datang dari seseorang yang masih termasuk di dalam ruang lingkup lingkungan psikologis.

Penulis menemukan adanya *induced force* yang diberikan kepada Kyuuta datang dari sosok ayahnya dan Kumatetsu. Tidak hanya dari satu pihak saja, melainkan keinginan-keinginan yang diberikan kepada Kyuuta datang dari beberapa pihak. Faktor Kekuatan pengaruh harus berada pada ruang lingkup lingkungan psikologis Kyuuta. Salah satu lingkungan psikologis Kyuuta adalah dunia manusia (Shibuya, Tokyo). Saat berada di Shibuya, ayah Kyuuta berperan sebagai faktor kekuatan pengaruh dalam terbentuknya konflik batin yang dialami Kyuuta. Hal ini dikarenakan keinginan-keinginan yang diutarakan sang ayah kepada Kyuuta. Ayahnya menginginkan Kyuuta untuk kembali tinggal bersama dengannya. Keinginan sang ayah membuat Kyuuta memutuskan untuk pergi dari Jutengai. Keinginan sang ayah ini lah yang dianggap sebagai pengaruh keinginan

orang lain terhadap keputusan yang dibuat oleh Kyuuta. Seperti terlihat pada gambar dan kutipan sebagai berikut :



Gambar 39. Kyuuta bersama dengan ayahnya

(*Bakemono no Ko*, 01:10:21)

#### Kutipan 21

- 九太の父 : 「今日の晩飯ハム入りオムライス。作って一緒に食おうそ。これはそうと、今までお世話になった人のこともっと詳しく教えてくれないか」
- 九太 : 「へ？」
- 九太の父 : 「ご挨拶しなきゃ。それでちゃんとお礼をして、それから二人で一緒に暮らそう」
- 九太 : 「ちょっと待って」
- 九太の父 : 「ん？当然だろう」
- Ayah Kyuuta : “Makan malam hari ini adalah omelet daging babi. Mari kita buat bersama-sama ngomong-ngomong, bisa kamu bicarakan tentang orang yang merawatmu selama ini?”
- Kyuuta : “Eh?”
- Ayah Kyuuta : “ayah harus mengunjunginya dan menyampaikan ucapan terima kasih. lalu setelah itu, kita bisa tinggal bersama.”
- Kyuuta : “tunggu dulu”
- Ayah Kyuuta : “hm? Sudah seharusnya bukan”

(*Bakemono no ko*, 01:09:56 – 01:10:23)

Melalui kutipan baris ke 2 dan 3 di atas , Ayah Kyuuta mengutarakan keinginannya bertemu dengan orang yang selama ini mengasuh anaknya untuk

mengucapkan terima kasih. Selain itu pada baris ke 6, ayahnya menginginkan untuk kembali tinggal dengan Kyuuta. Menurut penulis keinginan sang ayah untuk kembali tinggal bersama Kyuuta yang menjadi kekuatan pengaruh menyebabkan konflik batin Kyuuta untuk meninggalkan Kumatetsu.

Lingkungan psikologis selanjutnya adalah Jutengai. Saat berada di Jutengai, Kumatetsu berperan sebagai faktor kekuatan pengaruh orang lain terhadap konflik batin yang dialami oleh Kyuuta. Hal ini disebabkan karena Kumatetsu memberikan keinginan-keinginan terhadap Kyuuta. Kumatetsu menginginkan Kyuuta untuk tetap berlatih beladiri dan tetap menjadi muridnya. Keinginan Kumatetsu ini menyebabkan dampak pada pengambilan keputusan Kyuuta pergi ke dunia manusia saat mengalami konflik batin mendekat-menjauh di atas.

##### 5. Kekuatan non manusia (*impersonal force*)

Kekuatan non manusia atau *impersonal force* merupakan Kekuatan yang bukan berasal dari keinginan pribadi dan juga bukan keinginan orang lain. *Impersonal force* adalah kekuatan atau tuntutan dari fakta atau objek. Fakta yang dimaksud adalah segala sesuatu yang bersifat benar atau nyata. Fakta dapat berupa sebuah keadaan atau peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan psikologis.

Penulis menemukan faktor *impersonal force* tokoh Kyuuta adalah fakta bahwa dirinya merupakan seorang anak manusia. Menjadi seorang anak manusia bukanlah keinginan pribadi maupun keinginan orang lain. Status Kyuuta sebagai manusia adalah sebuah fakta atau kenyataan. Pada saat Kyuuta mengalami konflik batin untuk menyelamatkan Ichirouhiko, statusnya sebagai seorang manusia menjadi salah satu faktor dalam mengambil keputusan yang dibuatnya. Kyuuta dituntut untuk menyelamatkan ichirouhiko atas dasar sesama manusia.

Selain itu, Fakta bahwa Kyuuta merupakan anak manusia mendapat pertentangan dari Jutengai yang merupakan lingkungan psikologisnya. Fakta bahwa dirinya adalah manusia membuat Kyuuta mengalami konflik batin dalam mengambil keputusan meninggalkan Jutengai dengan menganggap bahwa tidak seharusnya ia berada disana. Hal ini dibuktikan dengan dunia Jutengai yang tidak mengizinkan seorang anak manusia untuk tinggal. Seperti pada kutipan berikut ini :

#### Kutipan 22

百秋坊 : 「この渋天街へは定められている順路を巡らねばたどりつけない。神にすらなれる我ら化け物となれぬ人間とでは生きる世界違うでな。偶然に迷い込んで心細かったろう。さあ、私が元の世界に送り届けるてあげるから」

Hyakushuubou : “Distrik Jutengai ini bisa didatangi bila melewati rute yang sudah ditakdirkan. Kami monster yang sudah terbiasa hidup bersama dewa dan manusia yang tidak terbiasa dengannya, pasti hidup di dunia yang berbeda. Pasti kamu ketakutan karena tidak sengaja tersesat kemari. Nah aku akan mengantarkanmu ke asal duniamu.”

(*Bakemono no Ko*,00:13:32-00:13:48)

Pada kutipan di atas, Hyakushuubo mengatakan bahwa para monster dan manusia seharusnya hidup di dunia yang berbeda. Hal ini dikarenakan manusia tidak terbiasa hidup berdampingan dengan dewa. Sehingga Kyuuta harus kembali ke dunia manusia tempat di berasal. Fakta ini lah yang menyebabkan status Kyuuta sebagai seorang manusia menjadi faktor *impersonal force*.

Menurut teori Kurt Lewin terdapat rumus:  $B = f(P,E)$ , artinya *Behavior* (perilaku) adalah hasil interaksi antara *Person* (diri orang itu) dengan *Environment* (lingkungan psikologis). Jadi, secara psikologis Kyuuta adalah sosok yang

terbentuk akibat dari interaksinya dengan menyesuaikan perilakunya terhadap lingkungan tempat tinggalnya. Kyuuta menyesuaikan diri sesuai dengan keadaan lingkungan psikologisnya. Kyuuta adalah sosok yang memiliki tekad kuat dalam melakukan sesuatu seperti belajar ataupun berlatih seni beladiri, Ia juga merupakan sosok yang rajin namun juga keras kepala. Kyuuta mengalami konflik batin sebagai akibat dari memiliki dua lingkungan psikologis yang membuat semakin besar ruang lingkup psikologisnya.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Simpulan**

Pada bab ini penulis akan memaparkan simpulan dari pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis yang telah penulis analisis maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut :

Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa unsur naratif film pembangun film *Bakemono no Ko* meliputi pelaku cerita, alur/plot, tujuan, hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu. Pelaku cerita pada film *Bakemono no Ko* dibagi menjadi dua yaitu karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama pada film ini diperankan oleh Kyuuta dan terdapat dua karakter pendukung yaitu Kumatetsu dan Kaede. Sebagai karakter utama Kyuuta memiliki sifat rajin dan bertekad kuat namun keras kepala. Kumatetsu memiliki sifat pemarah dan egois, sedangkan Kaede memiliki budi yang baik.

Alur yang digunakan dalam film ini adalah alur maju, diawali dengan tahap *situation*, *generating circumstances*, *rising action*, *climax* dan *denouement*. Pada tahap *situation*, menggambarkan sedikit keadaan awal mengenai isi cerita meliputi nama beberapa tokoh hingga watak mereka. Pada tahap *generating circumstances* mulai munculnya konflik yang dialami oleh karakter utama, Pada tahap *rising action*, konflik terus mengalami perkembangan. Pada tahap *Climax*, konflik yang dialami karakter utama mencapai puncaknya. Lalu pada tahap *denouement*, konflik mulai mengalami penyelesaian dengan memberikan jawaban atas persoalan yang

terjadi pada tahap *climax*. Tujuan yang terdapat pada film *Bakemono No Ko* ini berfokus pada tujuan karakter utama yaitu Kyuuta. Tujuan yang diinginkan Kyuuta bersifat nonfisik, yaitu ingin bertambah kuat dalam beladiri pedang dan mencari jati dirinya. Hubungan naratif dengan ruang pada film ini dibagi menjadi dua yaitu lokasi yang sesungguhnya (nyata) dan lokasi yang bersifat fiktif atau rekaan. Lokasi bersifat nyata pada film ini adalah Shibuya, Tokyo, sedangkan lokasi yang bersifat fiktif adalah Jutengai atau negeri para monster. Hubungan naratif dengan waktu pada film *Bakemono no Ko* memiliki urutan cerita pola linier, memiliki durasi cerita bertahun-tahun dilihat dari pertumbuhan tokoh utama dari umur 9 tahun hingga 17 tahun.

Kedua, hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk konflik batin yang dialami oleh Kyuuta dalam film *Bakemono no Ko* ini berupa konflik menghindari-menghindari dan konflik mendekat-menghindari. Penulis tidak menemukan adanya konflik mendekat-mendekat yang dialami oleh Kyuuta. wujud konflik batin yang dialami Kyuuta meliputi pertentangan yang tidak sesuai dengan keinginan dan kebimbangan dalam menghadapi permasalahan.

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

Konflik batin ini terjadi saat objek yang menjadi tujuan menjadi nilai yang positif dan negatif sekaligus. Konflik mendekat-menghindari yang dialami oleh Kyuuta pada film *Bakemono no Ko* ini terjadi pada tiga peristiwa berikut :

- 1) Pada saat Kyuuta mencari ayahnya di Tokyo
- 2) Keputusan Kyuuta untuk pergi ke dunia manusia
- 3) Keputusan Kyuuta untuk mencari keberadaan Ichirouhiko

2. Konflik menghindari-menghindari (*avoidance-avoidance conflict*)

konflik ini terjadi apabila individu dihadapkan pada dua pilihan yang sama-sama mempunyai nilai negatif dan sama-sama harus dihindari. Konflik menghindari-menghindari yang dialami oleh Kyuuta dalam film *Bakemono no Ko* ini terjadi pada satu peristiwa yaitu pada saat Kyuuta dikejar oleh polisi patroli di Shibuya, Tokyo

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian penulis juga menemukan faktor-faktor penyebab konflik batin yang dialami oleh Kyuuta sebagai berikut :

1. Kekuatan pendorong atau *driving force*

merupakan faktor yang menggerakkan dan memicu terjadinya lokomosi ke arah yang ditunjuk oleh kekuatan tersebut. Faktor pendorong dapat berupa sebuah objek atau suatu peristiwa yang terjadi. Objek yang menjadi faktor kekuatan pendorong bagi Kyuuta adalah lorong penghubung dunia manusia dan dunia monster.

2. Kekuatan penghambat atau *restraining force*

merupakan faktor yang menjadi halangan fisik atau sosial bagi tokoh. Halangan ini nantinya akan menahan atau menghambat terjadinya lokomosi, bahkan mampu mempengaruhi dampak dari kekuatan pendorong atau *driving force*. Penulis menemukan bahwa faktor kekuatan penghambat dari tokoh Kyuuta adalah sosok Kumatetsu.

3. Kekuatan kebutuhan pribadi atau *forces corresponding to a persons needs*

menggambarkan keinginan pribadi dari tokoh utama. Faktor kekuatan kebutuhan pribadi Kyuuta adalah keinginan untuk belajar.



4. Kekuatan pengaruh atau *induced force*

menggambarkan keinginan yang berasal bukan dari diri sendiri melainkan dari orang lain, Kekuatan pengaruh ini datang dari seseorang yang masih termasuk di dalam ruang lingkup lingkungan psikologis. Penulis menemukan adanya *induced force* yang diberikan kepada Kyuuta datang dari sosok ayahnya saat berada di dunia manusia dan *induced force* dari Kumatetsu saat berada di Jutengai.

5. Kekuatan non manusia atau *impersonal force*

merupakan Kekuatan yang bukan berasal dari keinginan pribadi dan juga bukan keinginan orang lain. *Impersonal force* adalah kekuatan atau tuntutan dari fakta atau objek. Penulis menemukan faktor *impersonal force* tokoh Kyuuta adalah fakta bahwa dirinya merupakan seorang anak manusia.

Pada penelitian di atas, penulis dapat mengetahui bahwa secara psikologis Kyuuta adalah sosok yang terbentuk akibat dari interaksinya dengan menyesuaikan perilakunya terhadap lingkungan tempat tinggalnya. Kyuuta menyesuaikan diri sesuai dengan keadaan lingkungan psikologisnya. Kyuuta adalah sosok yang memiliki tekad kuat dalam melakukan sesuatu seperti belajar ataupun berlatih seni beladiri, Ia juga merupakan sosok yang rajin namun juga keras kepala. Kyuuta mengalami konflik batin sebagai akibat dari memiliki dua lingkungan psikologis yang membuat semakin besar ruang lingkup psikologisnya. Pada akhirnya, Ia memilih untuk meninggalkan salah satu dari lingkungan psikologisnya yaitu Jutengai sebagai jawaban atas konflik batin yang dialaminya.

## 4.2 Saran

Pada penelitian ini, peneliti terfokus pada tokoh Kyuuta yang terbatas pada unsur naratif film meliputi pelaku cerita, plot, tujuan, hubungan naratif dengan waktu, serta hubungan naratif dengan ruang. Selain itu, Penulis memilih menggunakan kajian psikologi sastra yang membahas mengenai konflik batin serta faktor-faktor yang menyebabkan konflik batin itu sendiri. Peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan film *Bakemono no Ko* dapat dikembangkan dengan menggunakan kajian lainnya seperti sosiologi sastra ataupun semiotika. Dikarenakan di dalam film ini ditemukan peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan kehidupan sosial juga keragaman budaya Jepang yang sangat kental.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, Putri. 2017. *Mitos Terhadap Representasi Karakter Hewan Pada film Animasi Ba kemono No Ko*. Jogjakarta: Institut Seni Indonesia.
- Alwisol. 2016. *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Hartoko, Dick dan B. Rahmanto, 1986. *Pemandu di Dunia Sastra*. Yogyakarta: Kanisius
- Hosoda, Mamoru. 2015. *Bakemono No Ko*. Japan : Studio Chizu. 118 mins. <https://meownime.xyz/bakekok-sub-indo/> [diunduh 15 Oktober 2019]
- Hardzatillah, Aisyah. 2017. *Konflik Batin Tokoh Ibu dalam Anime Ookami Kodomo No Ame To Yuki Karya Mamoru Hosoda*. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Diponegoro.
- Irwanto. 1997. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- KBBI, 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, [Online] available at <https://www.kbbi.web.id/konflik> [ diakses 17 April 2018 ].
- Keraf, Gorys. 1982. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta : PT Gramedia.
- Lestari, Ayu Putri. 2016. *Konflik Batin Tokoh Utama Kaoru Amane Dalam Film Taiyou No Uta Karya Sutradara Norihiro Koizumi*. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Diponegoro.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Pratista, Himawan. 2008 . *Memahami Film*. Yogyakarta : Homarian Pustaka.
- Sarwono, W.Sarlito. 2014. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : Rajawali Press.
- Semi, Atar. 1988. *Menulis Efektif*. Padang: CV Angkasa Raya.
- Sugihastuti. 2012. *Struktur Naratif : Masalah-masalah Pendahuluan*. <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/691/537>. [ diakses 29 april 2019, pukul 18.13]

Sujanto, Agus dkk (2006:12) dalam Febrianto, Agung. 2013. *Konflik Batin Tokoh Tejongrat dalam Novel Amangkurat karya Ardiyan Kresna*. <http://konflikbatintokohnovel.blogspot.co.id/> [ diakses 30 Mei 2018].

Suryabrata, Sumadi.2000. *Psikologi Kepribadian*.Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Teeuw melalui Sugihastuti. 2002. *Teori dan Resepsi sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianton, Teguh. 2013. *Film : Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Wellek, Rene dan Austin Warren. 1977. *Theory of Literature*. New York: Harcourt. Brace Jovanovich. (Terjemahan dalam bahasa Indonesia oleh Melani Budianta. 2016. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.)

## 要旨

本論文の題名は、細田守が制作された『化け物の子』の映画における九太という登場人物の身分葛藤の文学的心理学研究である。この題名を選んだ理由は、人生の中でさまざまな選択に直面した九太の話に興味を持っていたからである。九太は人間の世界と化け物の世界に2つの異なる世界に生活を暮らしていることが珍しくて、面白いと思っているので、彼が経験した身分葛藤を詳しく知りたい。そこで、筆者は Kurt Lewin の「*approach-approach*」、「*avoidance-avoidance*」、「*approach-avoidance*」という葛藤理論を使用して、九太が経験した身分葛藤を調べました。さらに、筆者は映画の構造要素をするためにナラティブの構造メソッドを使用した。

本研究のためのデータ収集手法は文献展望で主要なデータとしては「化け物の子」という2015年7月11日に細田守が制作した映画である。また映画の物語構造の参照として使用された本は、Himawan Pratista に書かれた『Memahami Film』という本である。その本に基づいて、筆者は登場人物、プロット、目的、空間との物語関係、および時間との物語関係を含む物語の構造を分析した。そして、主人公の身分葛藤を分析するために、筆者は W. Sarlito Sarwono に書かれた『Pengantar Psikologi Umum』と Alwisol に書かれた『Psikologi Kepribadian』という本に載っている Kurt Lewin の理論を使用した。分析した結果としては下記のようなものである。

第一は、この映画のナラティブの構造のことである。それは登場人物、プロット、目的、空間との物語関係、および時間との物語関係である。まず、登場人物のことである。主人公としては、九太であり、脇役は熊徹と楓である。主人公として九太は勤勉で決意満載があり、しかし頑固な性格を持っている。脇役として熊徹は不機嫌でわがままな性格を持っていて、一方楓は良いマナーをもっている人である。次はプロットのことである。使用されるプロットは時系列プロットである。それは「*situation*」、「*generating circumstances*」、「*rising action*」、「*climax*」、「*denouement*」で構成される時系列プロットである。この映画の時系列プロットは五つの段階に分かれて、それは九太が母が亡くなった時に家を出た場面、九太は十代まで熊徹と渋谷に住んでいる場面、九太は人間界に戻って欲しい場面、次は九太は一郎彦と戦った場面、最後は九太は渋谷を離れて人間界に住むことにした場面である。そして目的のことである。映画の目的は九太の目的に焦点を当て、九太は刀を強くして、自分自身のことを見つげたいということである。そして、空間との物語関係のことである。空間との物語関係は東京の渋谷と化け物の世界で映画の空間との物語関係は実際の場所（実在）と架空の場所の2つに分かれていた。この映画の実際の場所は東京の渋谷で、架空の場所は渋谷という化け物の世界である。最後に映画の時間との物語関係はリニアパターンを使用した。物語の持続時間は主人公の9歳の時から17歳までの生活なので、何年間の話しを続けるという時間背景を表している。

第二は、この映画にある九太の身分葛藤である。その身分葛藤の形は三つがあって、それは「*approach-approach*」、「*avoidance-avoidance*」、「*approach-avoidance*」という葛藤である。その身分葛藤「*approach-avoidance*」というには目標となるオブジェクトに正と負の両方の値がある場合に発生した。九太が経験した「*approach-avoidance*」という葛藤は3つの出来事にあり、それは九太が東京で父を探していた場面、九太が人間の世界に行く決心の場面、九太が一郎彦がいる場所を探す決心の場面である。「*avoidance-avoidance*」という葛藤には誰かが負の値を持ち2つの選択肢にかかって、回避する必要場合に発生した。九太が経験した「*avoidance-avoidance*」という葛藤は一つの出来事にあり、それは九太が東京の渋谷の巡視警察に追われた場面である。本研究に筆者は「*approach-approach*」という葛藤を見つけませんでした。

研究結果に基づいて、筆者は九太が経験した身分葛藤を引き起こす要因が五つ見つけて、それは「*Driving Force*」、「*Restraining Force*」、「*forces corresponding to a persons needs*」、「*Induced force*」、「*Impersonal Forces*」という原因である。九太の「*Driving Force*」に原因されたことは人間の世界と化け物の世界を結ぶ通路のことで、九太の「*Restraining Force*」に原因されたことは熊徹のことである。九太の「*induced force*」に原因されたことは人間の世界では父親に由来し、九太が渋谷にいた時、熊徹からである。九太の「*forces corresponding to a persons needs*」に原因されたことは勉強が必要性的のことで、九太の「*Impersonal Forces*」に原因されたことは彼が人間の子供のことである。

著者は、行動を調整することにより、環境との相互作用の結果として人格を形成できることが分かるようになった。文学的心理学の観点から、本研究は、九太が自分を調整するのが困難の二つの生活環境を持つ結果として、身分葛藤を経験することを示した。その身分葛藤は九太がその二つ環境に慣れるべきだと原因された上記のことで、筆者は九太の身分葛藤は「*avoidance-avoidance*」、「*approach-avoidance*」という葛藤の形で証明されている。それに、筆者は新しいことを見つけた。それは、九太が経験した身分葛藤を知ることで、筆者は現実の世界で発生する身分葛藤とどのように応答するかもより分かるようになった。