BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya, karya sastra tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Menurut Nurgiyantoro (2000:3), karya sastra menceritakan berbagai masalah kehidupan manusia dalam interaksinya dengan diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan juga Tuhan. Walaupun berupa khayalan, tidak benar jika karya sastra dianggap sebagai hasil lamunan belaka, melainkan hasil perenungan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Karya sastra merupakan karya imajinatif yang dilandasi kesadaran dan tanggung jawab dari segi kreativitas sebagai karya seni. Dengan kata lain, karya sastra yang dibuat oleh seorang sastrawan, baik penokohan, alur cerita, dan hal lainnya yang terkandung dalam cerita, telah dipikirkan dengan matang sebelumnya.

Seiring berkembangnya zaman, jenis karya sastra pun semakin beragam, salah satunya adalah *anime*. *Anime* merupakan karya sastra yang bersifat khayalan, namun di dalamnya diselipkan peristiwa atau kejadian pada kehidupan manusia. Oleh sebab itu, terkadang secara sengaja atau tidak, pengarang juga menciptakan kepribadian karakter sesuai dengan kenyataan. Mengacu pula pada pendapat Nurgiyantoro yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa karya sastra merupakan karya imajinatif dan menceritakan kehidupan manusia, sehingga dapat disimpulkan bahwa *anime* juga merupakan salah satu jenis karya sastra. Dalam

hal ini, penulis tertarik untuk membahas sebuah *anime* yang berjudul *Death Note* karya Tetsuro Araki.

Death Note merupakan sebuah *anime* adaptasi *manga* berjudul sama karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata. Seri asli *manga* ini, telah terjual sebanyak 26 juta kopi dan memperoleh penghargaan sebagai *Best Manga* pada *2006 American Anime Awards* (dalam Hoyne, 2015:1). *Anime Death Note* pertama kali dirilis pada tahun 2006-2007 oleh sutradara Tetsuro Araki, dan mendapatkan *rating* 9/10 menurut *website Internet Movie Database* (imdb.com). Selanjutnya, tertulis pada *website japanifo.com*, bahwa Tetsuro Araki berhasil mendapatkan penghargaan sebagai *Best Director* pada *Tokyo Anime Award Festival* 2014 dalam pembuatan *anime Shingeki no Kyojin, High School of The Dead, Death Note, dan Guilty Crown*.

Anime ini menceritakan tentang seorang anak dari Kepala Kepolisian Jepang bernama Light Yagami yang menemukan sebuah buku dengan sampul bertuliskan *Death Note* (buku catatan kematian). Di dalam buku itu, tertulis bahwa orang yang namanya ditulis dalam *Death Note* akan mati. Light awalnya menganggap buku tersebut hanya lelucon, tetapi rasa penasarannya membuat dirinya mencoba menuliskan nama seorang kriminal yang diberitakan di televisi. Setelah beberapa detik, orang tersebut benar-benar mati. Light yang menganggap kejadian itu hanya kebetulan, esok harinya kembali menuliskan nama salah satu orang dari kelompok preman jalanan yang akan melakukan pelecehan seksual pada seorang wanita. Salah satu anggota preman tersebut, menyebutkan nama temannya sehingga Light tahu, kemudian menuliskan namanya di dalam *Death*

Note, bahwa orang tersebut akan mati karena kecelakaan. Kemudian sesuai dengan aturan yang tertulis di dalam buku catatan kematian itu, preman yang namanya dituliskan Light mati karena tertabrak truk.

Sejak menemukan *Death Note,* muncul keinginan dalam diri Light untuk mengubah dunia menjadi lebih baik dengan membunuh secara tidak langsung setiap pelaku kriminal. Light mengetahui nama dan wajah pelaku dari berita yang dilihatnya di televisi serta surat kabar. Kematian massal para pelaku kriminal membuat kepolisian curiga, kemudian mulai menyelidiki kasus tersebut dengan bekerja sama dengan L, seorang detektif yang memiliki *track record* yang baik.

Suatu ketika, L mencoba menjebak Kira, julukan untuk Light dari pengagumnya yang membuat sebuah *website*. Seorang pembaca berita yang mengaku sebagai L, muncul di televisi dan menantang Kira. Pembaca berita tersebut berkata bahwa dirinya akan menemukan Kira, dan perbuatan Kira adalah kejahatan. Light yang terpancing emosi, kemudian panik dan menuliskan nama pembaca berita tersebut di dalam *Death Note,* setelah beberapa lama pembaca berita tersebut mati. Light tertawa senang, namun beberapa detik berikutnya layar berubah latar belakang menjadi putih dengan hanya bertuliskan huruf L, kemudian L mulai berbicara dengan suara palsu dan berkata bahwa dirinya baru saja menjebak Kira.

Kecerobohan Light Yagami yang terpancing emosi justru membuatnya gagal untuk menyembunyikan jati dirinya. Light memang belum ditemukan, tetapi L berhasil menemukan beberapa bukti dan fakta mengenai Kira. Di sisi lain, Light yang cerdas dalam bidang akademik, mendapatkan kepercayaan penuh dari kedua

orang tuanya. Sikap yang dilakukan oleh Light Yagami, yaitu tergesa-gesa (impulsif) berupa kecerobohan, melakukan tindakan tidak bertanggung jawab seperti membunuh (secara tidak langsung), dan menggunakan Kira sebagai nama palsu, diduga menunjukkan gejala gangguan kepribadian antisosial.

Gejala gangguan kepribadian antisosial menurut Gunderson, dkk (2005:649) diantaranya adalah gagal untuk menyesuaikan diri dengan norma sosial dan hormat pada tindakan berdasarkan hukum, impulsifitas atau gagal merencanakan sesuatu, menggunakan nama palsu dan melakukan tindakan tidak bertanggung jawab, dan lain sebagainya. Perilaku antisosial yang timbul tentu memiliki penyebab terjadinya hal tersebut. Dalam kasus Light Yagami, diduga karena kepercayaan penuh yang diberikan oleh orang tuanya berkaitan dengan hal yang dikemukakan oleh Sumiati dan Mutaqqin (2007:89), bahwa pembentukan gangguan kepribadian antisosial adalah suatu proses perkembangan yang melibatkan individu (seorang anak) dengan orang tuanya yang bertindak sebagai agen sosialisasi.

Berdasarkan ciri gejala gangguan kepribadian yang dikemukakan Gunderson, dkk, dengan menggunakan *Death Note* sebagai objek penelitian, penulis akan mendeskripsikan lebih lanjut gejala gangguan kepribadian yang dialami oleh Light Yagami dengan menggunakan psikologi sastra. Menurut Jatman (dalam Endraswara, 2008:97), psikologi dan sastra memiliki hubungan fungsional karena sama-sama mempelajari keadaan kejiwaan orang lain. Perbedaannya dalam psikologi gejala tersebut riil (nyata), sedangkan dalam sastra bersifat imajinatif (hasil imajinasi/rekayasa). Dalam hal ini, penulis akan

menganalisis penyebab gangguan kepribadian antisosial pada tokoh Light Yagami mengacu pada hal yang dikemukakan oleh Sumiati dan Mutaqqin, kemudian meneliti gejala apa saja yang tercermin pada tokoh menggunakan teori milik Gunderson, dkk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penyebab gangguan kepribadian antisosial pada tokoh Light Yagami pada *anime Death Note* episode 1-16?
2. Apa saja gejala gangguan kepribadian antisosial yang tercermin pada tokoh Light Yagami pada *anime Death Note* episode 1-16?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah, maka penelitian ini beberapa tujuan, yaitu:

1. Mendeskripsikan penyebab gangguan kepribadian antisosial pada tokoh Light Yagami pada *anime Death Note* episode 1-16.
3. Mendeskripsikan gejala gangguan kepribadian yang tercermin pada tokoh Light Yagami pada *anime Death Note* episode 1-16.

1.4 Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah deskriptif analisis. Menurut Ratna (2011:351) metode deskriptif analisis

digunakan dengan pertimbangan bahwa suatu analisis didasarkan atas deskripsi permasalahan secara keseluruhan. Deskripsi yang dimaksudkan dilanjutkan dengan analisis sehingga pada akhirnya menghasilkan suatu simpulan.

Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menonton sumber data, yaitu *anime Death Note* episode 1-16. Kemudian memilih tokoh yang akan dianalisis, yakni Light Yagami.
2. Menentukan masalah yang disajikan oleh pokok pembahasan, yaitu gejala dan penyebab gangguan kepribadian antisosial pada tokoh Light Yagami berdasarkan sumber data.
3. Menentukan ruang lingkup penelitian, dengan menentukan fokus pembahasan. Fokus pembahasan adalah perilaku dalam keseharian tokoh Light Yagami yang berkaitan dengan teori gangguan kepribadian antisosial yang dikemukakan oleh Gunderson, dkk dan hal yang diduga menjadi penyebab adanya perilaku antisosial tersebut sesuai dengan dengan hal yang dikemukakan oleh Sumiati dan Mutaqqin.
4. Mengumpulkan data, berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah adegan dan dialog dalam *anime Death Note* yang dapat mencerminkan gejala dan penyebab gangguan kepribadian antisosial pada tokoh Light Yagami. Data sekunder adalah teori-teori yang mendukung analisis yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu teori psikologi sastra, teori milik Gunderson, dkk tentang gangguan kepribadian antisosial, teori milik Sumiati dan Mutaqqin tentang penyebab gangguan kepribadian antisosial, tokoh dan penokohan serta *mise en scene*.

5. Pengolahan data, diawali dengan mendeskripsikan beberapa karakter Light Yagami dan sedikit penjelasan tentang tokoh pendukung. Kemudian adegan yang sudah dipilih, diklasifikasikan/dikelompokkan ke dalam beberapa kondisi rumah yang menjadi penyebab gangguan kepribadian antisosial menurut Sumiati dan Mutaqqin dan gejala gangguan kepribadian antisosial milik Gunderson, dkk sesuai dengan data yang ditemukan. Dalam hal ini menggunakan buku *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: Fourth Edition* dan Mengenal Psikopat "Suatu Pemahaman Psikologi terhadap Bentuk Gangguan Kepribadian Antisosial", serta didukung oleh teori *mise en scene* serta tokoh dan penokohan.
6. Menarik kesimpulan dari data yang telah terkumpul.

Sumber pendukung lainnya berasal dari beberapa buku, jurnal internasional, *ebook*, dan artikel dari majalah elektronik.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini terdapat 4 bab yang tersusun dari:

1. Bab I merupakan bagian pendahuluan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II terdiri dari kajian pustaka yang menjelaskan mengenai psikologi sastra, gangguan kepribadian antisosial, gejala gangguan kepribadian antisosial, penyebab gangguan kepribadian antisosial, *mise en scene*, serta penelitian terdahulu.

3. Bab III merupakan pembahasan yang terdiri dari sinopsis *anime Death Note,* tokoh dan penokohan dalam *anime* tersebut, serta pembahasan dari analisis perilaku gangguan kepribadian antisosial yang ditunjukkan oleh tokoh Light Yagami.
4. Bab IV berisi kesimpulan dari penulisan skripsi ini, serta saran dari penulis.