

**KONFLIK BATIN TOKOH KOSUKE MATSUYAMA
DALAM FILM *PACCHIGI!***

KARYA SUTRADARA KAZUYUKI IZUTSU

SKRIPSI

OLEH:

GATHISA SILVIA GUNAWAN

175110200111001



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2021

**KONFLIK BATIN TOKOH KOSUKE MATSUYAMA
DALAM FILM *PACCHIGI!*
KARYA SUTRADARA KAZUYUKI IZUTSU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**



**Oleh:
Gathisa Silvia Gunawan
NIM 175110200111001**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2021**



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Gathisa Silvia Gunawan

NIM : 175110200111001

Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah murni karya saya, bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang diberikan.

Malang, 20 Juli 2021



Gathisa Silvia Gunawan

NIM. 175110200111001

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana berjudul KONFLIK BATIN TOKOH KOSUKE MATSUYAMA DALAM FILM PACCHIGI! KARYA SUTRADARA KAZUYUKI IZUTSU atas nama GATHISA SILVIA GUNAWAN telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Sastra.

Tanggal Ujian: 12 Juli 2021

Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si., Ketua/ Penguji
NIP. 201309 770430 2 001

Emma Rahmawati Fatimah, M.A., Anggota/ Pembimbing
NIP. 2017068509242001

Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik

Hamamah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19730103 200501 2 001

APPROVAL SHEET

This is to certify that the undergraduate thesis titled KONFLIK BATIN TOKOH KOSUKE MATSUYAMA DALAM FILM PACCHIGI! KARYA SUTRADARA KAZUYUKI IZUTSU by GATHISA SILVIA GUNAWAN has been approved by the Board of Examiners as one of the requirements for the degree of *Sarjana Sastra*.

Examination Date (dd/mm/yyyy): 12/07/2021

Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si., Chair/ Examiner
Employee ID Number. 201309 770430 2 001

Emma Rahmawati Fatimah, M.A., Member/ Supervisor
Employee ID Number. 2017068509242001

Acknowledged by,

Deputy Dean for Academic Affairs,



Hamamah, M.Pd., Ph.D.

Employee ID Number. 19730103 200501 2 001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan oleh-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berikut yang berjudul "Konflik Batin Tokoh Kosuke Matsuyama dalam Film *Pacchigi!* Karya Sutradara Kazuyuki Izutsu". Skripsi ini disusun demi memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang sudah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini, di antaranya:

1. Kedua orang tua penulis, Pak Gunawan dan Bu Suratmi yang tiada henti memberikan semangat dan doa kepada penulis selama penulis menimba ilmu di Sastra Jepang hingga sampai ke tahap penyelesaian skripsi.
2. Emma Rahmawati Fatimah, M.A. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Retno Dewi Ambarastuti, M.Si. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran yang berguna sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi.
4. Bapak dan Kak Nab, yang selalu ada di sisi penulis baik dalam suka maupun duka, sejak sebelum penyusunan skripsi ini, dan semoga begitu seterusnya di waktu yang akan datang.

5. Adik penulis, Eugenia Silvia Gunawan yang selalu memberikan dukungan yang tidak pernah gagal menaikkan semangat penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh dosen dan staf Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya atas ilmu-ilmu dan bantuan yang sudah diberikan kepada penulis selama penulis menimba ilmu di Sastra Jepang.

7. Teman-teman seperjuangan Sastra Jepang yang telah memberikan semangat dan inspirasi sehingga penulis semakin terdorong untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dari pembaca agar penulis dapat menjadi lebih baik lagi. Kemudian penulis juga berharap semoga penelitian yang penulis lakukan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti-peneliti selanjutnya, terutama penelitian di bidang psikologi sastra.

Malang, 20 Juli 2021

Penulis

ABSTRAK

Gunawan, Gathisa Silvia. 2021. **Konflik Batin Tokoh Kosuke Matsuyama dalam Film *Pacchigi!* Karya Sutradara Kazuyuki Izutsu**. Program Studi Sastra Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Emma Rahmawati Fatimah, M.A.

Kata Kunci : psikologi sastra, konflik, konflik batin

Konflik merupakan hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Selain konflik dari luar diri, juga ada konflik yang terjadi dalam diri seseorang atau konflik batin. Konflik batin juga terjadi dalam film Jepang *Pacchigi!* pada tokoh Kosuke Matsuyama dalam interaksinya dengan para *zainichi* (etnis Korea yang tinggal di Jepang) pada tahun 1960an. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis, menggunakan teori konflik batin dari Kurt Lewin dan dibantu dengan teori tokoh dan penokohan serta teori *mise-en-scène*.

Dari penelitian ini diketahui bahwa dalam interaksi tokoh Kosuke Matsuyama dengan para *zainichi*, tokoh Kosuke Matsuyama mengalami dua jenis konflik batin yaitu konflik batin mendekat-menjauh dan konflik batin menjauh-menjauh, di mana konflik menjauh-menjauh menjadi konflik batin yang lebih banyak dialami oleh Kosuke. Konflik mendekat-menjauh terjadi saat Kosuke menyatakan cintanya pada Kyungja, sedangkan konflik menjauh-menjauh terjadi pada tiga peristiwa berbeda, yaitu saat Kosuke diperintah wali kelasnya untuk pergi ke SMA Chosen, saat Kosuke memberi penghormatan terakhir pada mendiang Jaedok, dan saat Kosuke hendak menyanyikan lagu Korea Utara yang dilarang untuk disiarkan di radio.

要旨

グナワン、ガティサ・シルヴィア。2021。井筒和幸の映画「パッチギ！」における松山康介の内心葛藤。日本文学科、文学部、ブラウイジャヤ大学。

指導教員：エツマ・ラーマウティ・ファティマー

キーワード：心理文学、葛藤、内心葛藤

葛藤は人間の生活から切り離すことのできないものである。他の人や周囲の環境との葛藤に加えて、人の中で起こる葛藤いわゆる内心葛藤も存在する。内心葛藤は、1960年代に在日（在日コリアン）との相互作用で松山康介というキャラクターを演じた日本の映画「パッチギ！」にでも発生した。本研究の目的は、松山康介が経験した内心葛藤を説明することである。

本研究は、カート・レウインの内心葛藤の理論を使用し、性格と特徴付けの理論およびミザンセヌの理論によって支援された、記述的分析法による定性的研究である。

本研究の結果、松山康介と在日コリアンとの相互作用において、松山康介は、アプローチ・アヴォイダンス内心葛藤とアヴォイダンス・アヴォイダンス内心葛藤とうい2つのタイプの内心葛藤を経験することが知られていた。アヴォイダンス・アヴォイダンス内心葛藤は康介が最も経験した内心葛藤であった。アプローチ・アヴォイダンス内心葛藤は康介がキョンジャへの愛を告白したときに起こった。一方、アヴォイダンス・アヴォイダンス内心葛藤は、担任の先生から選ばれて朝鮮高校へ行くを命じられたとき、チェドギに最後の敬意を表したとき、そしてラジオで放送することは禁じられていた朝鮮の歌を歌おうとしたときの3つの出来事で起こった。

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIANii

HALAMAN PENGESAHANiii

HALAMAN PENGESAHAN (BAHASA INGGRIS)iv

KATA PENGANTARv

ABSTRAKvii

ABSTRAK (BAHASA JEPANG)viii

DAFTAR ISIix

DAFTAR GAMBARxi

DAFTAR LAMPIRANxii

DAFTAR TRANSLITERASIxiii

BAB I PENDAHULUAN 1

 1.1 Latar Belakang 1

 1.2 Rumusan Masalah 8

 1.3 Tujuan Penelitian 8

 1.4 Manfaat Penelitian 8

 1.4.1 Manfaat Teoretis 8

 1.4.2 Manfaat Praktis 8

 1.5 Ruang Lingkup Penelitian 9

 1.6 Definisi Istilah Kunci 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA 11

 2.1 Landasan Teori 11

 2.1.1 Psikologi Sastra 11

 2.1.2 Konflik 12

 2.1.3 Konflik Batin 14

 2.1.4 Tokoh dan Penokohan 17

 2.1.5 *Mise-en-scène* dan Sinematografi 19

 2.2 Penelitian Terdahulu 24

BAB III METODE PENELITIAN 27

3.1 Jenis Penelitian 27

3.2 Sumber Data 28

3.2.1 Sumber Data Primer 28

3.2.2 Sumber Data Sekunder 29

3.3 Teknik Pengumpulan Data 29

3.4 Teknik Analisis Data 30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 31

4.1 Penokohan dan Konflik Batin Kosuke Matsuyama 31

4.1.1 Konflik Mendekat-Menjauh 36

4.1.2 Konflik Menjauh-Menjauh 40

BAB V PENUTUP 59

5.1 Kesimpulan 59

5.2 Saran 60

DAFTAR PUSTAKA 61

LAMPIRAN 63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kosuke (kanan) melihat poster band terkenal bersama Norio32

Gambar 4.2 Norio dan Kosuke dengan model rambut baru.....33

Gambar 4.3 Kosuke dan Norio melihat gerombolan siswa SMA Chosen yang marah33

Gambar 4.4 Bangho mengajari Kosuke kalimat bahasa Korea.....34

Gambar 4.5 Kosuke menyatakan cintanya pada Kyungja.....36

Gambar 4.6 Kosuke ditanya tentang kemajuan hubungannya dengan Kyungja39

Gambar 4.7 Kosuke terkejut mendengar perintah wali kelasnya.....41

Gambar 4.8 Kosuke dan Norio datang ke SMA Chosen.....43

Gambar 4.9 Ansung, Bangho dan Kosuke berduka sambil minum sake45

Gambar 4.10 Haraboji memarahi Kosuke47

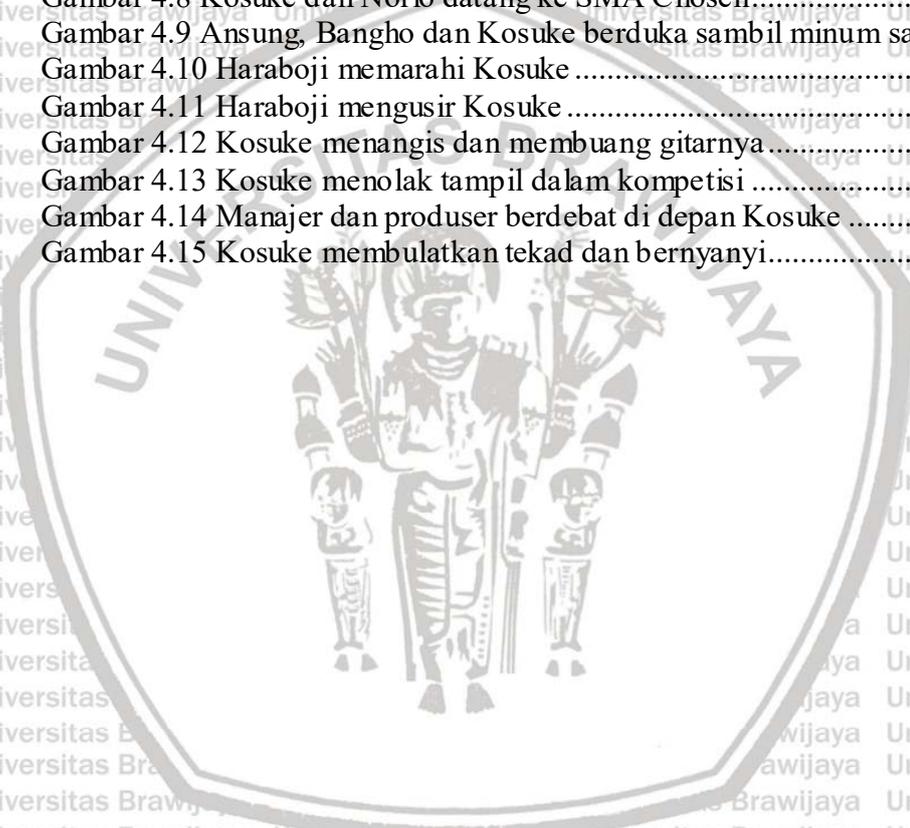
Gambar 4.11 Haraboji mengusir Kosuke49

Gambar 4.12 Kosuke menangis dan membuang gitarnya.....52

Gambar 4.13 Kosuke menolak tampil dalam kompetisi54

Gambar 4.14 Manajer dan produser berdebat di depan Kosuke55

Gambar 4.15 Kosuke membulatkan tekad dan bernyanyi.....57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 *Curriculum Vitae* 63
Lampiran 2 Sertifikat JLPT N3 64
Lampiran 3 Berita Acara Seminar Proposal 65
Lampiran 4 Berita Acara Seminar Hasil 66
Lampiran 5 Berita Acara Ujian Skripsi 67



DAFTAR transliterasi

あ(ア) a	い(イ) i	う(ウ) u	え(エ) e	お(オ) o
か(カ) ka	き(キ) ki	く(ク) ku	け(ケ) ke	こ(コ) ko
さ(サ) sa	し(シ) shi	す(ス) su	せ(セ) se	そ(ソ) so
た(タ) ta	ち(チ) chi	つ(ツ) tsu	て(テ) te	と(ト) to
な(ナ) na	に(ニ) ni	ぬ(ヌ) nu	ね(ネ) ne	の(ノ) no
は(ハ) ha	ひ(ヒ) hi	ふ(フ) fu	へ(ヘ) he	ほ(ホ) ho
や(ヤ) ya		ゆ(ユ) yu		よ(ヨ) yo
ら(ラ) ra	り(リ) ri	る(ル) ru	れ(レ) re	ろ(ロ) ro
わ(ワ) wa				を(ヲ) wo
が(ガ) ga	ぎ(ギ) gi	ぐ(グ) gu	げ(ゲ) ge	ご(ゴ) go
ざ(ザ) za	じ(ジ) ji	ず(ズ) zu	ぜ(ゼ) ze	ぞ(ゾ) zo
だ(ダ) da	ぢ(ヂ) ji	づ(ヅ) dzu	で(デ) de	ど(ド) do
ば(バ) ba	び(ビ) bi	ぶ(ブ) bu	べ(ベ) be	ぼ(ボ) bo
ぱ(パ) da	ぴ(ピ) pi	ぷ(プ) pu	ぺ(ペ) pe	ぽ(ポ) po

きゃ(キヤ) kya	きゅ(キュ) kyu	きょ(キョ) kyo
しゃ(シヤ) sha	しゅ(シュ) shu	しよ(シヨ) sho
ちゃ(チャ) cha	ちゅ(チュ) chu	ちよ(チヨ) cho
にゃ(ニヤ) nya	にゅ(ニユ) nyu	にょ(ニヨ) nyo
ひゃ(ヒヤ) hya	ひゅ(ヒユ) hyu	ひよ(ヒヨ) hyo
みゃ(ミヤ) mya	みゅ(ミユ) my	みよ(ミヨ) myo
りゃ(リヤ) rya	りゅ(リュ) ryu	りよ(リヨ) ryo
ぎゃ(ギヤ) gya	ぎゅ(ギユ) gyu	ぎょ(ギョ) gyo
じゃ(ジャ) ja	じゅ(ジュ) ju	じよ(ジヨ) jo
ぢゃ(ヂヤ) ja	ぢゅ(ヂユ) ju	ぢよ(ヂヨ) jo
びゃ(ビヤ) bya	びゅ(ビユ) byu	びよ(ビヨ) byo
ぴゃ(ピヤ) pya	ぴゅ(ピユ) pyu	ぴよ(ピヨ) pyo

- ん(ン) n, m, ㄱ
- っ(ツ) menggandakan konsonan berikutnya, contoh やっと(yatto)
- は ha sebagai partikel dalam kalimat dibaca wa
- を wo sebagai partikel dalam kalimat dibaca o
- あ a penanda bunyi panjang a, contoh おばあさん (obaasan)
- い i penanda bunyi panjang i, contoh おいしい (oishii)
- う u penanda bunyi panjang u, contoh かんどう (kandou)
- え e penanda bunyi panjang e, contoh おねえさん (oneesan)
- お o penanda bunyi panjang o, contoh おおさか (oosaka)
- ー penanda bunyi panjang pada penulisan katakana, contoh データ (deeta)

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan dijabarkan pendahuluan dari penelitian yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan ruang lingkup penelitian, serta definisi dari istilah kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini.

1.1 Latar Belakang

Konflik adalah suatu hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Tidak hanya di kehidupan nyata, dalam karya sastra pun konflik menjadi salah satu unsur utama yang membentuk keseluruhan cerita. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, konflik dapat diartikan sebagai sebuah ketegangan atau pertentangan di dalam sebuah cerita rekaan, yang dapat berupa pergolakan antara dua kekuatan, pertentangan dalam diri tokoh, perselisihan antara dua tokoh, dan sebagainya. Wellek dan Warren (dalam Nurgiyantoro, 2002:122) menjelaskan bahwa konflik adalah perselisihan seimbang antara dua kekuatan yang dramatik, dan menggambarkan adanya aksi dan reaksi. Konflik mengacu pada hal-hal yang sifatnya tidak menyenangkan dan tidak diinginkan yang dialami oleh para tokoh dalam cerita. Konflik adalah sesuatu yang apabila tokoh dalam cerita tersebut bisa memilih, mereka tidak akan memilih sesuatu tersebut menimpa mereka. Serupa dengan penjelasan di atas, Lewin (1935:88) mengatakan bahwa secara psikologis, konflik didefinisikan sebagai pertentangan antara dua medan yang sama kuatnya.

Sifat dari kedua medan yang bertentangan tersebut bisa sama-sama negatif, negatif-positif, atau sama-sama positif.

Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2002:124) menjelaskan bahwa konflik dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu konflik eksternal dan konflik internal.

Konflik eksternal merupakan konflik antara tokoh dengan hal-hal yang berada di luar dirinya, bisa dengan lingkungan alam maupun dengan sesama manusia.

Sedangkan konflik internal atau konflik kejiwaan adalah bentuk konflik yang terjadi di dalam diri atau batin seorang tokoh, yang terjadi akibat munculnya pergolakan antara dua keyakinan, keinginan, pilihan yang sulit, dan masalah-masalah lainnya (*ibid.*).

Jenis-jenis konflik di atas merupakan jenis konflik utama yang umum ditampilkan dalam sebuah karya sastra, salah satunya yaitu konflik batin yang biasanya digambarkan pada tokoh utama dan tokoh tambahan yang memiliki pengaruh dalam alur cerita. Berdasarkan sifat-sifat medan konflik yang sudah dijelaskan sebelumnya, Lewin (dalam Sarwono, 2017:143-144) membedakan konflik batin menjadi tiga jenis, yaitu (a) *approach-approach conflict* atau konflik mendekat-mendekat, yaitu konflik batin di mana seseorang harus menentukan antara pilihan yang keduanya sama-sama menguntungkan atau bernilai positif; (b) *approach-avoidance conflict* atau konflik mendekat-menjauh, yaitu konflik batin di mana seseorang dihadapkan pada pilihan yang menguntungkan dan merugikan sekaligus atau bersifat positif dan negatif di waktu yang bersamaan; dan (c) *avoidance-avoidance conflict* atau konflik menjauh-menjauh, yaitu konflik batin

di mana seseorang harus memilih antara pilihan yang sama-sama bersifat negatif atau sama-sama merugikan.

Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya, konflik tidak hanya terjadi di dunia nyata namun juga ada dalam karya sastra seperti novel, drama, film dan sebagainya. Di antara jenis-jenis karya sastra tersebut, film merupakan salah satu sastra visual yang mempertunjukkan suatu cerita buatan menggunakan dimensi yang berbeda dari bentuk karya sastra lain. Pratista (2008:3) mengatakan bahwa film adalah suatu bentuk karya sastra yang isi dan gagasan di dalamnya lebih mudah dipahami oleh para penonton karena bentuk penyajiannya merupakan gabungan dari elemen audio (bahasa suara) dan elemen visual (bahasa gambar).

Menurut Trianton (2013:1), film merupakan sebuah hasil dari proses kreatif para pembuat film yang menggabungkan bermacam aspek seperti ide, nilai moral, pandangan kehidupan, norma, keindahan, perilaku manusia, dan kecanggihan teknologi. Oleh karena itu, dalam sebuah film dapat terkandung gambaran yang ada dalam kehidupan sebenarnya, dan penonton bisa memahami dan menghayati macam-macam konflik kehidupan yang ditunjukkan pengarang melalui media tersebut.

Salah satu film tersebut adalah film produksi Jepang berjudul *Pacchigi!*. Film ini terinspirasi oleh novel autobiografi Takeshi Matsuyama yang berjudul *Shōnen M no Imujin-gawa (The Imjin River of Boy M)* yang diterbitkan pada 2002 (Dew, 2014). Berlatar di Kyoto, Jepang 1968, film ini berpusat pada tokoh Kosuke Matsuyama, siswa kelas dua di SMA Prefektur Higashi. Kosuke dan sahabatnya Norio diperintah oleh wali kelasnya untuk pergi ke SMA Chosen,

sekolah menengah khusus bagi orang Korea yang tinggal di Jepang atau *zainichi*, yang siswanya sering berkelahi dengan siswa dari sekolah Kosuke. Kosuke diminta untuk mengajak mereka melakukan pertandingan sepakbola persahabatan antar sekolah mereka. Awalnya Kosuke enggan, karena di hari sebelumnya Kosuke baru saja tidak sengaja terlibat kerusuhan yang diakibatkan oleh para siswa SMA Chosen, namun pada akhirnya Kosuke menurut juga. Saat Kosuke datang bersama dengan sahabatnya, Kosuke jatuh cinta pada lagu yang dimainkan oleh para siswa di ruang musik, dan di saat bersamaan jatuh cinta pada pandangan pertama dengan Kyungja Lee, seorang siswi pemain *flute* di ruangan tersebut. Namun Kosuke harus menelan kenyataan bahwa Kyungja adalah adik dari Ansung Lee, pemimpin geng dari SMA Chosen yang brutal dan suka berkelahi. Setelah memantapkan hati, Kosuke dengan gigih belajar bahasa Korea demi mengenal Kyungja lebih jauh, dan membeli gitar untuk mempelajari lagu Imjingu yang Kyungja mainkan saat pertemuan pertama mereka di ruang musik SMA Chosen. Bukan hanya Kyungja, Kosuke juga berteman dengan para *zainichi* yang lain seperti Ansung dan teman satu gengnya. Perjalanan Kosuke dalam musik, cinta dan persahabatan dipenuhi dengan konflik, baik dengan lingkungan sekitarnya maupun dengan dirinya sendiri, namun akhirnya Kosuke berhasil melewatinya.

Zainichi Korea (*zainichi chousenjin*, 在日朝鮮人) atau singkatnya *zainichi* merujuk pada seluruh orang Korea yang tinggal di Jepang, meski julukan ini lebih umum digunakan bagi *zainichi* yang berasal dari Korea Utara. Salah satu peristiwa signifikan yang mengawali kedatangan *zainichi* di Jepang adalah

aneksasi semenanjung Korea oleh Jepang pada 1910. Jepang membawa orang Korea sebagai tambahan sumber daya manusia di sektor industri Jepang. Di saat yang bersamaan, banyak orang Korea yang juga memilih untuk pindah ke Jepang dengan harapan mendapat kesempatan pekerjaan dan kualitas pendidikan yang lebih baik (Cho, 2016:2). Kebanyakan orang Korea saat itu bekerja sebagai buruh kasar di pertambangan, konstruksi bangunan, dan lain-lain. Saat Perang Dunia II, migrasi orang Korea yang awalnya dilakukan secara sukarela menjadi migrasi paksa dari pihak Jepang, guna menambah pekerja untuk membantu suplai produk keperluan perang, bahkan sebagai tentara perang untuk Jepang dengan estimasi penduduk Korea yang dibawa paksa mencapai 700.000-800.000 orang. Pada 1945 jumlah penduduk Korea di Jepang mencapai 2 juta orang, dan menurun menjadi 600.000 orang pada 1948 karena sebagian besar kembali ke Korea setelah perang berakhir. Sebagian dari mereka tinggal karena menikah dan berkeluarga dengan orang Jepang, sebagian lagi karena mendapat hak istimewa karena berjasa saat perang, dan ada pula yang memilih tidak kembali karena tidak bisa membayar biaya perjalanan. Sebagian besar juga memilih untuk tinggal di Jepang karena Jepang memiliki tingkat keamanan yang lebih terjamin dibandingkan Korea yang saat itu masih bisa dibilang sebagai negara miskin (Cho, 2016:3).

Meskipun sebelum Perang Dunia II para *zainichi* Korea mengalami diskriminasi dan eksploitasi ekonomi, pemerintah Jepang masih mengakui etnis Korea sebagai warga negara Jepang dan berusaha mengasimilasi penduduk etnis Korea ke dalam masyarakat Jepang melalui pendidikan dan perkawinan antar etnis (Moon, 2010). Namun saat perang, pemerintah Jepang menetapkan etnis

Korea sebagai orang asing dan tidak lagi mengakui mereka sebagai bagian dari warga negara Jepang. Istilah *zainichi* mencerminkan ekspektasi umum bahwa para etnis Korea yang tinggal di Jepang hanya tinggal untuk sementara dan pada akhirnya akan tetap kembali ke Korea. Pada Desember 1945, hak pilih para etnis Korea di Jepang dicabut. Kemudian pada 1947, Undang-Undang Penduduk Asing menetapkan status etnis Korea di Jepang dan mewajibkan mereka untuk membawa kartu identitas asing (*alien registration card*) setiap saat (Cho, 2016:5).

Pada 1950 dalam Undang-Undang Kewarganegaraan tercantum peraturan bahwa hanya anak-anak berdarah campuran Jepang-Korea yang memiliki ayah berkewarganegaraan Jepang saja yang dapat memperoleh kewarganegaraan Jepang. Apabila ibunya yang berkewarganegaraan Jepang, kewarganegaraannya tidak akan diakui dan diperlakukan sama seperti etnis Korea lainnya (Moon, 2010). Semua subjek bekas jajahan Jepang, yang mayoritas adalah etnis Korea, yang tempat asalnya tidak diakui sebagai negara yang sah oleh Jepang menjadi tidak memiliki kewarganegaraan. Tidak adanya status kewarganegaraan yang jelas membuat para warga *zainichi* dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti tidak menerima tunjangan kesejahteraan sosial, kesulitan mendapatkan pekerjaan, dan menghadapi ujaran kebencian. Tingkat pengangguran di kalangan *zainichi* sekitar dua kali lipat dari rata-rata nasional Jepang pada tahun yang sama. Beberapa percaya bahwa tingkat pengangguran lebih tinggi karena etnis Korea sering berpindah pekerjaan, biasanya bekerja di industri jasa.

Pada 1991, Jepang membuat sistem tempat tinggal permanen khusus untuk orang Korea dan keluarganya yang lahir di masa penjajahan Jepang. Sistem ini

memudahkan beberapa persyaratan untuk penduduk permanen khusus, seperti tidak memerlukan sidik jari dan memperpanjang persyaratan lama tinggal di Jepang. Mengingat *zainichi* Korea merupakan populasi minoritas terbesar di Jepang, hal tersebut merupakan kemenangan bagi etnis Korea dan merupakan langkah awal ke arah yang positif untuk mendapatkan kesetaraan hukum yang lebih besar (Cho, 2016:5). Namun bukan berarti *zainichi* Korea terbebas dari diskriminasi oleh Jepang. Hingga saat ini, meski tidak terlihat di permukaan, masih banyak terjadi pengucilan dan diskriminasi *zainichi* mulai dari perundungan di sekolah hingga penyampaian ujaran kebencian oleh organisasi khusus yang menentang keberadaan *zainichi* Korea di Jepang. Fenomena diskriminasi etnis *zainichi* inilah yang melatarbelakangi permusuhan antar sekolah dalam film *Pacchigi!*.

Diskriminasi terus-menerus terhadap masyarakat *zainichi* dan perlawanan *zainichi* yang terus memperjuangkan keberadaannya di Jepang digambarkan dalam film *Pacchigi!* melalui permusuhan sengit antara SMA Prefektur Higashi dan SMA Chosen. Film *Pacchigi!* mengambil latar 1960an di mana *zainichi* dipandang rendah, bahkan dibenci oleh mayoritas orang Jepang. Sebagai orang Jepang yang mulanya awam dengan *zainichi* dan hanya mengetahui sisi brutal yang diperlihatkan oleh siswa SMA Chosen, perjuangan Kosuke meraih cinta dan persahabatan dengan masyarakat *zainichi* di sekitarnya selalu diwarnai konflik, salah satunya adalah konflik yang terjadi dalam diri Kosuke. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut perihal konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama menggunakan teori konflik batin dari Kurt Lewin.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka penulis menarik rumusan masalah sebagai berikut; bagaimana konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama dalam film *Pacchigi!* karya sutradara Kazuyuki Izutsu menurut teori konflik batin Kurt Lewin?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama dalam film *Pacchigi!* karya sutradara Kazuyuki Izutsu menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media untuk menambah pemahaman tentang konflik batin yang dialami tokoh Kosuke Matsuyama melalui pendekatan psikologi sastra.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan bagi pembaca maupun peneliti lain yang ingin meneliti sebuah karya sastra menggunakan pendekatan psikologi sastra, terutama penelitian dengan teori konflik batin Kurt Lewin.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama dalam film *Pacchigi!* karya sutradara Kazuyuki Izutsu ditinjau menggunakan pendekatan psikologi sastra yaitu teori konflik batin Kurt Lewin.

1.6 Definisi Istilah Kunci

Berikut adalah beberapa definisi dari istilah kunci yang digunakan penulis dalam penelitian ini.

- a. **Psikologi Sastra** : Salah satu cabang ilmu kajian karya sastra yang memiliki tujuan untuk memahami aspek-aspek kejiwaan yang digambarkan dalam suatu karya sastra (Ratna, 2011:342).
- b. **Konflik** : Sebuah perselisihan seimbang antara dua kekuatan dramatik yang menggambarkan adanya aksi dan reaksi, mengacu pada hal-hal bersifat tidak menyenangkan, dan merupakan sesuatu yang apabila tokoh dalam cerita tersebut bisa memilih, mereka tidak akan memilih sesuatu tersebut menimpa mereka (Wellek dan Warren, dalam Nurgiyantoro, 2002:122).
- c. **Konflik Batin** : Disebut juga konflik internal atau konflik kejiwaan, merupakan bentuk konflik yang terjadi di dalam diri

atau batin seorang tokoh, yang terjadi akibat munculnya pergolakan antara dua keyakinan, keinginan, pilihan yang sulit, dan masalah-masalah lainnya (Nurgiyantoro, 2002:124).



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dijabarkan pokok pikiran dari landasan teori yang akan digunakan dalam menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama dalam film *Pacchigi!*, antara lain pengertian psikologi sastra, pengertian konflik, pengertian konflik batin beserta teori konflik batin milik Kurt Lewin, teori tokoh dan penokohan, teori *mise-en-scène* dan sinematografi, serta hasil-hasil penelitian dari penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai referensi.

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Psikologi Sastra

Sebuah karya sastra dapat dianalisis menggunakan berbagai macam pendekatan, termasuk psikologi sastra. Ratna (2011:342) mengatakan bahwa psikologi sastra merupakan kajian karya sastra yang bertujuan untuk memahami aspek-aspek kejiwaan yang digambarkan dalam suatu karya sastra. Hal ini sejalan dengan pengertian yang disampaikan oleh Minderop (2010:54) yang mengatakan bahwa psikologi sastra merupakan kajian karya sastra yang mengandung suatu proses dan aktivitas kejiwaan. Sebuah karya sastra dapat dikaji menggunakan pendekatan psikologi karena karya sastra menampilkan watak para tokoh yang menggambarkan berbagai macam masalah psikologis meski tokoh-tokoh yang ditampilkan hanyalah rekaan atau imajinasi pengarang.

Ratna (2011:343) menjelaskan, gejala psikologi yang terkandung dalam sebuah karya sastra dapat dipahami dengan menggunakan tiga cara yaitu: 1) memahami aspek-aspek kejiwaan yang dimiliki pengarang karya sastra, 2) memahami aspek-aspek kejiwaan tokoh yang ditampilkan dalam karya sastra, dan 3) memahami aspek-aspek kejiwaan penikmat karya sastra tersebut. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan cara kedua yaitu memahami aspek kejiwaan tokoh dalam karya sastra untuk meneliti konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama dalam film *Pacchigi!*.

2.1.2 Konflik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, arti konflik adalah sebuah pertentangan di dalam sebuah cerita rekaan, yang dapat berupa pergolakan antara dua kekuatan, pertentangan dalam diri tokoh, perselisihan antara dua tokoh, dan sebagainya. Konflik merupakan suatu perselisihan yang seimbang antara dua kekuatan yang dramatik, dan menggambarkan adanya aksi dan reaksi. Konflik mengacu pada hal-hal yang sifatnya tidak menyenangkan dan tidak diinginkan, yang dialami oleh para tokoh dalam cerita. Konflik adalah sesuatu yang apabila tokoh dalam cerita tersebut bisa memilih, mereka tidak akan memilih sesuatu tersebut menimpa mereka (Wellek dan Warren, dalam Nurgiyantoro, 2002:122).

Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2002:124) menjelaskan bahwa secara umum, konflik dapat dikategorikan menjadi dua jenis sebagai berikut.

1. Konflik Eksternal

Konflik eksternal merupakan konflik antara tokoh dengan hal-hal yang berada di luar dirinya, bisa dengan lingkungan alam maupun dengan sesama manusia. Jones (dalam Nurgiyantoro, 2002:124) membagi lagi konflik eksternal menjadi dua, yaitu konflik fisik dan konflik sosial.

a. Konflik Fisik

Konflik yang disebabkan oleh pertentangan tokoh dengan lingkungan alam sekitarnya, misalnya konflik yang dialami tokoh karena terjadi bencana alam seperti banjir bandang, gempa bumi, gunung meletus dan sebagainya.

b. Konflik Sosial

Konflik yang terjadi akibat pertentangan dalam hubungan sosial yang terjalin antarmanusia. Misalnya percekocokan, peperangan, penindasan, dan sebagainya.

2. Konflik Internal

Konflik internal atau konflik kejiwaan adalah bentuk konflik yang terjadi di dalam diri seorang tokoh, yang terjadi akibat munculnya pergolakan antara dua keyakinan, keinginan, pilihan yang sulit, dan masalah-masalah lainnya (Nurgiyantoro, 2002:124).

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan penelitian pada konflik internal atau konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama dalam film *Pacchigi!*.

2.1.3 Konflik Batin

Menurut Sarwono (2017:142), konflik batin adalah konflik dari berbagai motif atau gagasan yang berbeda dan saling bertentangan yang ada dalam diri seseorang. Gagasan tersebut bisa berupa keyakinan, keinginan, dan pilihan yang bertentangan yang muncul di saat bersamaan dan sulit untuk memilih salah satu di antaranya, sehingga dapat memunculkan perasaan frustrasi. Merujuk pada penjelasan psikolog sosial Kurt Lewin (dalam Irwanto, 1997:213-216), konflik batin dapat dikategorikan menjadi tiga jenis sebagai berikut.

1. Konflik Mendekat-Mendekat

Konflik mendekat-mendekat atau *approach-approach conflict* adalah konflik batin di mana muncul dua gagasan di saat bersamaan yang sama-sama memiliki nilai yang positif, dan individu yang dihadapkan pada dua pilihan tersebut harus memilih salah satunya. Dibandingkan dengan dua jenis konflik batin lainnya, pengambilan keputusan dalam konflik mendekat-mendekat cenderung lebih mudah karena kedua pilihannya sama-sama menguntungkan (Lewin 1935:89). Contohnya adalah ketika seorang anak diberikan pilihan oleh orang tuanya antara pergi ke taman bermain atau ke kebun binatang. Anak tersebut sebenarnya ingin pergi ke dua tempat tersebut sekaligus, namun karena orang tuanya hanya memperbolehkannya memilih salah satu. Apabila ia memilih pergi ke taman bermain, ia tidak akan bisa pergi ke kebun binatang dan melihat hewan yang lucu-lucu. Begitu pula sebaliknya, jika ia memilih pergi ke kebun binatang, ia tidak bisa menikmati atraksi-atraksi yang ada di taman bermain. Dalam batin anak

tersebut terjadi kebimbangan untuk memilih dari dua pilihan yang sama-sama disukainya.

2. Konflik Mendekat-Menjauh

Konflik mendekat-menjauh atau *approach-avoidance conflict* adalah konflik batin di mana suatu gagasan memiliki nilai yang positif dan negatif dalam waktu yang bersamaan (Lewin, 1935:89). Karena sifatnya menguntungkan dan merugikan sekaligus, muncul kebimbangan dalam diri individu karena nilai positifnya membuat si individu ingin mendekati gagasan tersebut, namun nilai negatifnya membuat individu tersebut ingin menjauhinya.

Umumnya individu yang mengalami konflik ini berusaha mencari titik keseimbangan di mana ia bisa sepenuhnya menerima nilai positif dan nilai negatif dari gagasan tersebut, atau justru menjauhinya. Contohnya adalah ketika seseorang mendapatkan promosi berupa posisi baru yang lebih tinggi di tempat kerjanya. Promosi tersebut termasuk kenaikan gaji yang cukup signifikan. Namun posisi tersebut mengharuskan dia untuk bekerja lebih lama dengan tambahan delapan jam per minggunya dan pergi dinas ke luar kota minimal sekali dalam sebulan. Di sini ia mengalami konflik batin. Di satu sisi, jika ia menerima posisi tersebut ia bisa mendapat gaji yang lebih tinggi dan bisa memenuhi kebutuhan-kebutuhannya yang tertunda. Namun di satu sisi, ia harus bekerja lebih lama per minggunya dan harus sering keluar kota, mengurangi waktunya bersama dengan keluarga.

3. Konflik Menjauh-Menjauh

Konflik menjauh-menjauh atau *avoidance-avoidance conflict* adalah konflik batin di mana muncul dua gagasan di saat bersamaan yang sama-sama memiliki nilai yang negatif (Lewin, 1935: 91). Individu yang dihadapkan pada dua pilihan ini tidak bisa menentang keduanya dan harus memilih salah satu meski pilihan tersebut sifatnya merugikan. Contohnya adalah ketika seorang anak dimintai tolong ayahnya untuk membersihkan garasi.

Anak itu sebenarnya malas karena garasi mereka luas dan ia ingin melanjutkan menonton seri favoritnya. Di sini ia mengalami konflik menjauh-menjauh. Ia akan menghabiskan waktu berjam-jam untuk membersihkan garasi yang luas dan ia akan merasa sangat lelah, dan ia harus rela untuk menonton seri favoritnya di lain waktu. Namun jika ia tidak melakukannya, ayahnya pasti akan memarahinya atau bahkan memberinya hukuman. Kedua gagasan yang dihadapi anak tersebut sama-sama tidak disukainya karena sifatnya merugikan baginya, namun mau tak mau ia harus memilih salah satu.

Lebih lanjut Lewin (dalam Irwanto, 2002:211) menjelaskan bahwa konflik batin bersifat subjektif dan tidak selalu menggambarkan kenyataan di luar individu yang mengalami konflik batin tersebut. Seberapa kuat atau lemahnya konflik batin bagi individu tergantung dari beberapa faktor sebagai berikut.

1. Bobot kebutuhan yang muncul. Jika keduanya sangat penting, maka konflik yang dirasakan akan semakin kuat.

2. Waktu datangnya pengambilan keputusan. Semakin dekat datangnya pengambilan keputusan, semakin kuat pula konflik yang dirasakan.
3. Besarnya pengaruh konflik. Semakin besar pengaruh dari konflik yang mendekat, konflik yang dirasakan semakin kuat.
4. Umumnya konflik menjauh-menjauh terasa lebih kuat dibandingkan dengan konflik mendekat-mendekat, terutama saat insentifnya sudah dekat. Hal yang sebaliknya akan terjadi apabila insentifnya masih jauh.

Seperti yang dijabarkan di atas, konflik batin tidak selalu menggambarkan kenyataan di luar individu yang mengalami konflik batin tersebut. Tergantung dari watak dan pola pikir yang dimiliki, konflik yang terjadi dalam batin individu dan cara individu mendekati konflik tersebut akan berbeda dengan individu lain. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan digunakan pula teori tokoh dan penokohan sebagai teori pendukung untuk mengetahui penokohan para tokoh dalam film *Pacchigi!*.

2.1.4 Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan merupakan salah satu unsur penting yang membangun sebuah karya sastra secara keseluruhan. Tokoh merupakan pelaku cerita yang ada dalam sebuah karya, sedangkan penokohan merujuk pada sifat dan sikap yang ditunjukkan oleh seorang tokoh (Nurgiyantoro, 2002:165).

1. Tokoh

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2002:165) mengatakan bahwa tokoh cerita merupakan orang-orang yang muncul dalam suatu karya yang kepribadian

dan kualitas moralnya dimaknai oleh pembaca maupun penonton berdasarkan ucapan dan tindak-tanduk yang dilakukan tokoh tersebut. Jenis-jenis tokoh dapat dibagi ke dalam beberapa kategori, namun dalam penelitian ini, penulis memilah tokoh berdasarkan segi peranan atau tingkat pentingnya yang terbagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Nurgiyantoro (2002:176-177) menjelaskan bahwa tokoh utama merupakan tokoh yang mendapat porsi penceritaan yang lebih banyak dibanding tokoh lainnya dalam sebuah cerita dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, sehingga keberadaannya amat berpengaruh terhadap perkembangan alur cerita secara keseluruhan. Sedangkan tokoh tambahan merupakan tokoh yang porsi penceritaannya lebih sedikit dan hanya muncul jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Penokohan

Penokohan adalah sifat atau sikap yang ditunjukkan oleh tokoh dalam cerita baik melalui ucapan maupun tindakan yang dilakukan tokoh tersebut. Istilah penokohan lebih luas pengertiannya dibandingkan dengan tokoh atau perwatakan karena di dalamnya mencakup siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan pencitraannya dalam sebuah cerita sehingga pembaca atau penonton mendapatkan gambaran yang jelas terkait tokoh tersebut (Nurgiyantoro, 2002:166). Umumnya pengarang menggunakan dua cara dalam menentukan watak tokoh, yaitu metode *telling* (langsung) dan metode *showing* (tidak langsung). Menurut Minderop (dalam Minderop, 2010:76-

77) metode *telling* biasanya digunakan oleh penulis fiksi jaman dahulu, di mana watak tokoh dijelaskan langsung menggunakan eksposisi dan komentar langsung dari pengarang. Sedangkan metode *showing* tidak mendapat campur tangan penulis dan para tokoh menampilkan perwatakannya melalui dialog dan aksi yang dilakukan oleh tokoh tersebut (Pickering dan Hoepfer, dalam Minderop, 2010:77).

Dalam film, tokoh dan penokohan ditampilkan dengan cara memanfaatkan teknik-teknik dalam mengambil gambar adegan, sehingga dalam meneliti tokoh dan penokohan serta konflik batin dalam film *Pacchigi!*, akan digunakan pula teori pengambilan gambar dalam film, yaitu teori *mise-en-scène* dan sinematografi.

2.1.5 *Mise-en-scène* dan Sinematografi

Istilah *mise-en-scène* (dibaca *mizonsein*) awalnya digunakan dalam dunia teater, yang secara harfiah berarti menata sebuah adegan menggunakan gabungan dari unsur-unsur yang akan dilihat penonton seperti aktor, pemandangan, pencahayaan, dan properti pembantu (Pramaggiore dan Wallis, 2008:88). Dalam pembuatan film, *mise-en-scène* merujuk pada seluruh objek yang tertangkap oleh lensa kamera. Menurut Pratista (2008:61), unsur utama dalam *mise-en-scène* terbagi menjadi empat jenis sebagai berikut.

1. *Setting* (Latar)

Setting merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah produksi film, yang mencakup seluruh latar dalam film beserta properti pelengkapannya (Pratista, 2008:62). Dalam film, umumnya *setting* digarap senyata mungkin

demikian mencapai kesesuaian dengan konteks cerita yang hendak disampaikan.

Setting dalam film terbagi menjadi tiga:

a. *Set Studio*

Set studio sudah digunakan sejak dulu dan selalu berkembang karena didukung dengan teknologi pencahayaan yang semakin canggih.

Sebagian besar proses produksi film menggunakan *set studio*, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

b. *Shot on Location*

Shot on location adalah proses produksi film yang menggunakan lokasi sesungguhnya untuk pengambilan gambar. Lokasi yang dipilih tidak selalu sama persis namun sama-sama menggambarkan latar dalam cerita. Contohnya adalah pengambilan gambar di sekolah, desa, pusat kota, bandara, dan lain-lain.

c. *Set Virtual*

Set virtual adalah set buatan yang mengandalkan perkembangan teknologi untuk membuat latar yang mungkin tidak tersedia di lokasi pengambilan gambar. Di masa kini, banyak film yang menggunakan teknologi CGI (*computer-generated imagery*) untuk membuat latar bahkan karakter dalam sebuah cerita.

2. *Costume* (Kostum dan Tata Rias)

Kostum adalah segala sesuatu baik pakaian, tata rias wajah, hingga aksesoris yang dikenakan oleh para aktor (Pratista, 2008:71). Kostum tersebut dapat

berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu maupun sebagai penunjuk status sosial karakter yang diperankan oleh aktor dalam film.

3. *Acting* (Aktor dan Pergerakannya)

Sebagian besar film bercerita tentang manusia dan konflik yang mereka hadapi, oleh karena itu penampilan seorang aktor sangat besar pengaruhnya pada sebuah film (Pramaggiore dan Wallis, 2008:97). Melalui akting dan ekspresi yang ditampilkan seorang aktor, penonton dapat melihat makna yang ingin disampaikan melalui ekspresi tersebut, seperti senang, sedih, marah, takut, dan sebagainya.

4. *Lighting* (Tata Cahaya)

Menurut Pramaggiore dan Wallis (2008:107), *lighting* merupakan sesuatu yang penting dalam produksi sebuah film. Selain untuk membantu penonton untuk melihat film dengan jelas, *lighting* juga berfungsi untuk memberikan efek tertentu dalam menggambarkan suasana latar sebuah adegan. Pratista (2008:75) mengelompokkan tata cahaya menjadi empat unsur sebagai berikut.

a. Kualitas Cahaya

Kualitas dalam pencahayaan adalah besar-kecilnya intensitas cahaya yang digunakan. Cahaya terang akan menghasilkan tampilan objek dan bayangan yang jelas, sedangkan cahaya yang redup akan menghasilkan tampilan bayangan yang lebih tipis.

b. Arah Cahaya

Arah pencahayaan berhubungan dengan sumber cahaya terhadap objek yang akan diambil gambarnya. Arah pencahayaan dibagi menjadi lima, yaitu pencahayaan dari depan, pencahayaan dari samping, pencahayaan dari belakang, pencahayaan dari bawah dan pencahayaan dari atas.

c. Sumber Cahaya

Sebuah produksi film umumnya menggunakan dua sumber cahaya, yaitu sumber cahaya utama yang paling kuat menghasilkan bayangan dan sumber cahaya buatan yang umumnya berupa lampu-lampu sorot yang sudah disesuaikan dengan pengaturan tertentu.

d. Warna Pencahayaan

Warna dalam pencahayaan berhubungan dengan warna yang digunakan sumber cahaya untuk menyorot objek yang akan diambil gambarnya. Di masa kini produksi film memanfaatkan teknologi filter untuk membuat warna cahaya tertentu, sehingga sudah tidak terbatas pada warna cahaya natural seperti putih dan kuning muda.

Selain *mise-en-scène*, penelitian ini juga menggunakan sinematografi sebagai pendukung, yaitu teknik pengambilan gambar menggunakan kamera yang terbagi menjadi dua sebagai berikut:

1. *Angle* (Posisi Kamera)

Letak kamera menentukan hasil gambar yang akan diambil. Pramaggiore dan Wallis (2008:140-141) mengkategorikan posisi kamera sebagai berikut.

a. *Eye-level Shots*

Posisi kamera yang paling umum digunakan dalam pengambilan gambar, di mana posisi kamera sejajar dengan tinggi mata dari adegan yang ditampilkan sehingga didapatkan gambar yang datar.

b. *High-angle Shots*

Posisi kamera terletak di atas karakter atau adegan yang sedang terjadi untuk memberikan efek subjek yang terlihat lebih kecil.

c. *Low-angle Shots*

Posisi kamera berada di bawah karakter untuk memberikan efek subjek yang terlihat lebih besar dan memberikan kesan kuat.

2. *Distance* (Jarak Kamera)

Distance merujuk pada jarak antara subjek yang akan diambil gambarnya.

Pramaggiore dan Wallis (2008:143) mengkategorikan jenis-jenis jarak kamera yang digunakan dalam pembuatan film sebagai berikut.

a. *Extreme Long Shot* (XLS)

Teknik pengambilan gambar dari jarak yang sangat jauh. Hasil yang didapatkan adalah subjek manusia terlihat sangat kecil dan lebih didominasi oleh lingkungan sekitarnya.

b. *Long Shot* (LS)

Teknik pengambilan gambar untuk mendapatkan hasil subjek yang terlihat utuh dan memenuhi layar namun lingkungan sekitarnya masih terlihat dalam satu layar.

c. *Medium Long Shot* (MLS)

Teknik pengambilan gambar untuk mendapatkan hasil subjek manusia yang terlihat dari lutut hingga ujung kepala.

d. *Medium Shot* (MS)

Teknik pengambilan gambar untuk memperlihatkan subjek dari pinggang hingga ujung kepala.

e. *Medium Close-up* (MCU)

Teknik pengambilan gambar dari jarak yang lumayan dekat untuk mendapatkan hasil subjek terlihat dari dada hingga ujung kepala.

f. *Close-up* (CU)

Teknik pengambilan gambar dari jarak dekat agar hanya bagian tubuh tertentu dari subjek saja yang terlihat, misalnya wajah, dada, lengan, atau kaki.

g. *Extreme Close-up* (XCU)

Teknik pengambilan gambar dari jarak yang sangat dekat untuk mendapatkan hasil fokus dari bagian tubuh subjek, misalnya mata, bibir, atau jari.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian penulis antara lain penelitian oleh Aisyulun Hardzatillah (2017) dan penelitian oleh Muhammad Basyir Asrori (2019).

Penelitian terdahulu yang pertama adalah penelitian milik saudari Aisyatul Hardzatillah dari Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang ditulis pada 2017 berjudul *Konflik Batin Tokoh Ibu dalam Anime Ookami Kodomo no Ame to Yuki Karya Hosoda Mamoru*. Menggunakan teori konflik batin dari Kurt Lewin, penelitian tersebut diperoleh hasil yaitu karakter ibu atau Hana mengalami konflik batin mendekat-mendekat ketika melahirkan putrinya yang bernama Yuki, ketika menelepon dokter tentang keadaan Yuki, dan ketika memutuskan untuk pindah ke desa. Kemudian Hana mengalami konflik batin mendekat-menjauh ketika Yuki mengatakan ingin pergi ke sekolah serta ketika Hana hendak bekerja untuk mengumpulkan uang. Lalu Hana mengalami konflik batin menjauh-menjauh ketika hendak memutuskan oleh siapa jasad suaminya diambil dari gorong-gorong dan ketika Ame menyatakan keinginannya untuk hidup sebagai seekor serigala. Persamaan penelitian Hardzatillah dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin untuk menganalisis objek penelitiannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, di mana saudari Hardzatillah menggunakan film animasi *Ookami Kodomo no Ame to Yuki*, sedangkan penulis menggunakan film *Pacchigi!*.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah penelitian milik Muhammad Basyir Asrori dari Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang ditulis pada 2019 berjudul *Konflik Batin Pada Tokoh Shinichi Izumi dan Tokoh Migi dalam Anime Kiseijuu: Sei no Kakuritsu Karya Hitoshi Iwaaki*. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil yaitu tokoh protagonis Shinichi Izumi mengalami konflik batin mendekat-menjauh dan konflik batin menjauh-menjauh

yang dipicu faktor biologis dan faktor temporal sehingga tokoh Shinichi Izumi mengalami perubahan kepribadian dari penakut menjadi pemberani. Kemudian, tokoh antagonis Migi mengalami konflik batin mendekat-menjauh yang dipicu faktor biologis sehingga tokoh Migi mengalami perubahan kepribadian dari tidak mempunyai rasa belas kasihan menjadi mempunyai rasa belas kasihan. Persamaan penelitian Asrori dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin untuk menganalisis objek penelitiannya. Sedangkan perbedaannya antara lain terletak pada objek yang diteliti, di mana Asrori menggunakan serial animasi *Kiseijuu: Sei no Kakuritsu*, sedangkan penulis menggunakan film *Pacchigi!*.

Dari kedua penelitian terdahulu tersebut, penelitian dari Hardzatillah fokus kepada konflik batin dengan bantuan teori struktural, dan penelitian Asrori memfokuskan pada faktor personal yang menyebabkan konflik dalam batin tokoh, berbeda dengan penelitian penulis di mana penulis meneliti konflik batin tokoh yang dilatarbelakangi oleh faktor sosial-budaya, yaitu perbedaan etnis dan diskriminasi yang dialami masyarakat *zainichi* di Jepang.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini, akan dijabarkan jenis penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini masuk ke dalam kategori penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Siyoto dan Sodik (2015:27) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang lebih mengutamakan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang diteliti, yang disebut juga sebagai penelitian interpretif karena data hasil penelitian yang diperoleh merupakan hasil interpretasi dari data yang didapat di lapangan, sedangkan Moleong (2012:6) mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, motivasi, persepsi, tindakan, dan lain-lain, yang dideskripsikan dalam bentuk kata dan bahasa dalam suatu konteks khusus dengan memanfaatkan metode alamiah. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengutamakan pemahaman mendalam terkait fenomena yang dialami subjek penelitian, yang dideskripsikan dalam bentuk kata dan bahasa menggunakan metode alamiah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis, yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang diperoleh lalu dilanjutkan dengan proses analisis fakta tersebut (Ratna, 2011:53). Penulis memutuskan untuk menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis karena penulis hendak meneliti konflik batin yang dialami tokoh Kosuke Matsuyama dalam film *Pacchigi!* dengan cara menjelaskan fakta-fakta yang didapat saat pengumpulan data menggunakan kata-kata dan menganalisisnya guna mendapatkan hasil penelitian yang lebih aktual.

3.2 Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, sumber data utama yang digunakan berupa kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah sumber data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2012:157). Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data dalam bentuk kata-kata yang diucapkan secara lisan, perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh subjek yang diteliti secara langsung (Siyoto dan Sodik, 2015:28). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah cuplikan adegan dan kutipan dialog dari film berdurasi 118 menit dengan judul *Pacchigi!* karya sutradara Kazuyuki Izutsu yang dirilis pada 2005, untuk meneliti konflik batin yang dialami salah satu tokoh dalam film tersebut, yaitu Kosuke Matsuyama.

3.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikompilasi dari dokumen-dokumen berupa tabel, catatan, notulen rapat, foto-foto dan lain-lain yang dapat memperkaya data primer (Siyoto dan Sodik, 2015:28). Sumber data pendukung dalam penelitian ini berasal dari buku, jurnal, laman situs resmi dan penelitian terdahulu berupa skripsi yang memiliki korelasi dengan konflik batin, khususnya teori konflik batin milik Kurt Lewin.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu langkah awal yang penting dalam sebuah penelitian guna memperoleh data yang akan dianalisis. Adapun langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan observasi dengan cara menonton film *Pacchigi!* secara berulang untuk memahami isi film tersebut.
2. Mengidentifikasi kalimat-kalimat dan/atau adegan dalam film yang berhubungan dengan tokoh dan penokohan serta konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama dalam film tersebut dengan cara mencatat dan mengambil tangkapan layar (*screenshot*).
3. Memilah data-data tangkapan layar dan kutipan dialog yang sudah diidentifikasi tersebut ke dalam data-data yang relevan dengan tokoh dan penokohan serta konflik batin untuk kemudian dianalisis.

3.4 Teknik Analisis Data

Moleong (2012:280) mengatakan bahwa analisis data merupakan suatu proses mengorganisasikan dan mengurutkan data yang telah diperoleh ke dalam suatu pola, kategori, atau uraian dasar. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan tokoh dan penokohan yang ada dalam film *Pacchigi!* berdasarkan data-data yang sudah diperoleh menggunakan teori tokoh dan penokohan didukung dengan teori *mise-en-scène* dan sinematografi.
2. Mendeskripsikan konflik batin yang dialami tokoh Kosuke Matsuyama berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dan dipilah sebelumnya menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin didukung dengan teori *mise-en-scène* dan sinematografi.
3. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan dijabarkan temuan dalam penelitian penulis, yang mencakup tokoh dan penokohan dalam film *Pacchigi!* dan konflik batin yang dialami oleh tokoh Kosuke Matsuyama dalam film tersebut.

4.1 Penokohan dan Konflik Batin Kosuke Matsuyama

Tokoh merupakan orang-orang yang muncul dalam suatu karya yang kepribadiannya dimaknai melalui ucapan dan tindakan tokoh tersebut. Tokoh terbagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan, dilihat dari porsi penceritaannya dalam karya sastra. Dari intensitas kemunculannya, Kosuke Matsuyama adalah tokoh utama dari film *Pacchigi!* karena Kosuke lebih sering muncul daripada tokoh-tokoh lainnya. Kosuke merupakan siswa kelas dua di Sekolah Menengah Prefektur Higashi, yang memiliki ketertarikan pada musik. Kosuke adalah siswa SMA biasa yang pasif, pendiam dan polos. Kosuke menurut saja saat Norio mengajaknya untuk mengganti model rambut mereka menjadi *bowl cut* seperti penampilan band yang sedang naik daun agar lebih populer di kalangan wanita. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 1 (Menit 02:04-02:10)



Gambar 4.1 Kosuke (kanan) melihat poster band terkenal bersama Norio

紀男 : 康介、このキノコ頭やろう！夢が叶うぞ。挿入、できん
で。

Norio : *Kousuke, kono kinoko atama yarou! Yume ga kanauzo. Sounyuu, dekinde.*

Norio : Kosuke, ayo ganti model rambut menjadi kepala jamur seperti ini! Mimpi kita bisa tercapai. Kita bisa... melakukan seks.

Potongan adegan tersebut diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di pinggir jalan di sudut kota dengan teknik *medium shot* dan *eye-level shot* sehingga subjek terlihat sejajar dari pinggang hingga kepala, memperlihatkan wajah Norio yang terlihat bersemangat dan wajah Kosuke yang mengerucutkan bibir dengan dahi mengerut. Saat melihat gambar anggota band populer yang semuanya memiliki rambut *bowl-cut*, Norio langsung mengajak Kosuke untuk mengganti model rambutnya karena Norio percaya model rambut seperti itu akan membuat mereka populer karena model rambut tersebut adalah model rambut dari band yang sedang digandrungi para wanita. Awalnya Kosuke ragu, namun pada akhirnya Kosuke mengikuti ide Norio, yang dapat dilihat dari gambar berikut.

Data 2 (Menit 04:00)**Gambar 4.2 Norio dan Kosuke dengan model rambut baru**

Potongan adegan di atas diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di pinggir jalan menggunakan teknik *eye-level shot* dan *medium close-up* sehingga subjek terlihat sejajar dari dada hingga ujung kepala. Terlihat perubahan penampilan Kosuke dan Norio yang berganti model rambut menjadi *bowl-cut*.

Kosuke juga tidak suka berkelahi dan mencari masalah, terlihat pada awal film saat Kosuke dan Norio berusaha lari dari kerumunan SMA Chosen yang membuat kerusuhan. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 3 (Menit 05:58-06:03)

(1)

(2)

Gambar 4.3 Kosuke dan Norio melihat gerombolan siswa SMA Chosen yang marah

紀男: うお、朝高のやつらや...逃げよっか?

康介: 当たり前やる!

Norio: Uo, chokou no yatsura ya... nigeyokka?

Kosuke: Atarimaeyaro!

Norio : Oh, anak-anak dari SMA Chosen... haruskah kita kabur?
Kosuke : Ya jelaslah!

Kedua potongan adegan tersebut diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di tengah jalan menggunakan posisi *eye-level shot* dan jarak kamera *medium close-up* sehingga didapatkan gambar yang sejajar dan memperlihatkan subjek dari dada hingga ujung kepala. Pada bagian (1) terlihat Kosuke dan Norio yang membelakangi kamera dan Norio yang menoleh dengan wajah khawatir ke arah Kosuke, bertanya apakah mereka harus lari menjauhi gerombolan SMA Chosen yang berlari ke arah mereka. Kemudian pada bagian (2) terlihat wajah Kosuke dan Norio yang sama-sama takut dan bersiap-siap untuk lari.

Sifat Kosuke yang polos dan mudah menurut juga terlihat saat Kosuke sudah mulai dekat dengan Ansong dan kawan-kawannya. Mereka mengerjai Kosuke dengan mengajarnya kalimat-kalimat bahasa Korea yang berbeda dengan apa yang mereka artikan dalam bahasa Jepang. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 4 (Menit 1:18:28-1:18:53)



(1)

(2)

Gambar 4.4 Bangho mengajari Kosuke kalimat bahasa Korea

バンホ : ほな、アンソンに「タンシネーケーモッコシプスムニダ」言わな。タンシネーケーモッコシプスムニダ。貴方の妹はものすごく——

- 康介 : タンシネーケーモッコシプスムニダ？
- バンホ : そうや。兄さん貴方の妹さんをくださいって意味や。し
っかり言わんと絶対に認めてもらえへんぞ。
- 康介 : タンシネーケーモッコシプスムニダ。
- Bangho : *Hona, Anson ni “tanshine ke mokooshipu sumunida” iwana.
Tanshine ke mokooshipu sumunida. Anata no imouto wa mono
sugoku---*
- Kosuke : *Tanshine ke mokooshipu sumunida?*
- Bangho : *Souya. Niisan anata no imouto-san wo kudasai tte imi ya.
Shikkari iwanto zettai ni mitome morarehenzo.*
- Kosuke : *Tanshine ke mokooshipu sumunida.*
- Bangho : Kalau begitu kau bilang begini saja ke Anson, “tanshine ke
mokooshipu sumunida”. “saya ingin memakan anjingmu”.
Artinya adik anda sangat---
- Kosuke : “Saya ingin memakan anjingmu”?
- Bangho : Ya benar. Artinya tolong berikan adik Anda pada saya. Kalau
tidak mengatakan itu dengan tegas sudah pasti akan ditolak.
- Kosuke : “Saya ingin memakan anjingmu”.

Dari potongan adegan di atas, kedua bagian sama-sama diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di sudut sebuah klub cabaret yang mewah, diambil menggunakan teknik *eye-level shot* dan *medium close-up* sehingga didapatkan gambar yang sejajar dan menampilkan subjek dari dada hingga ujung kepala. Pada bagian (1) terlihat ekspresi heran Kosuke melihat Bangho yang berbicara bahasa Korea, dan pada bagian (2) Bangho mengamati ekspresi Kosuke yang terlihat serius saat mengulangi kalimat yang diajarkan Bangho, tidak menyadari bahwa Kosuke sedang dijahili. Dengan penokohan yang sudah dijelaskan di atas, tokoh Kosuke Matsuyama mengalami konflik batin yang terjadi akibat interaksinya dengan para *zainichi*.

Menurut Kurt Lewin, konflik batin terbagi menjadi tiga, yaitu konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*), konflik mendekat-menjauh

(*approach-avoidance conflict*), dan konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*). Di sepanjang film, tokoh Kosuke Matsuyama hanya mengalami dua jenis konflik batin, yaitu konflik mendekat-menjauh dan konflik menjauh-menjauh, yang dijabarkan sebagai berikut.

4.1.1 Konflik Mendekat-Menjauh

Konflik mendekat-menjauh atau *approach-avoidance conflict* adalah konflik batin di mana suatu gagasan memiliki nilai yang positif dan negatif dalam waktu yang bersamaan sehingga muncul kebimbangan dalam diri individu. Kosuke mengalami konflik batin mendekat-mendekat saat Kosuke bertemu dengan Kyungja yang sedang bermain *flute* di tepi sungai, lalu menyatakan rasa sukanya pada Kyungja dan mengajaknya berpacaran. Hal tersebut bisa dilihat dari gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 5 (Menit 1:16:44-1:17:24)



(1)

(2)

Gambar 4.5 Kosuke menyatakan cintanya pada Kyungja

康介	:	付き合ってくれへんか？
キョンジャ	:	どこに?...もしも、ね。
康介	:	へ？
キョンジャ	:	もしもの話よ。あたしと康ちゃんがずっと付き合って、もし結婚するなんてことになったら...朝鮮人になれる？
Kosuke	:	<i>Tsukiattetekurehenka?</i>
Kyungja	:	<i>Doko ni?...Moshimo, ne.</i>
Kosuke	:	<i>He?</i>

Kyungja : *Moshimo no hanashi yo. Atashi to Kou-chan ga zutto tsukiatte, moshi kekkonsuru nante koto nattara... chousenjin ni nareru?*

Kosuke : Maukah kau berpacaran denganku?

Kyungja : Ke mana? ...Seandainya...

Kosuke : Ya?

Kyungja : Ini hanya seandainya saja, aku dan Ko-chan serius berkencan sampai akhirnya menikah... apa kau bisa jadi orang Korea?

Dalam potongan adegan di atas, kedua bagian sama-sama diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di tepi sungai di Kyoto. Kemudian bagian (1)

diambil dengan teknik *long shot* dengan posisi kamera sejajar dengan mata atau *eye-level shot* sehingga subjek, yaitu Kosuke dan Kyungja terlihat jelas saling

menatap satu sama lain namun masih memperlihatkan latarnya yaitu tepi sungai di

malam hari, dengan cahaya putih yang terkesan natural dari lampu di sekitar

sungai. Sedangkan gambar bagian (2) diambil dengan menggunakan teknik *close-*

up dengan posisi kamera sejajar atau *eye-level shot* sehingga didapatkan fokus

wajah Kosuke yang terlihat kaget bercampur bingung saat Kyungja bertanya

apakah Kosuke mau menaturalisasi dirinya menjadi orang Korea.

Dari cuplikan dialog di atas, Kyungja bertanya apakah Kosuke bersedia

menaturalisasi dirinya menjadi orang Korea apabila kelak menikah dengan

Kyungja dan bukan sebaliknya, Kyungja yang menaturalisasi menjadi orang

Jepang. Kyungja menanyakan hal ini karena dari pengalamannya, kebanyakan

masyarakat Jepang memandang rendah masyarakat *zainichi*, termasuk siswa

berandalan dari sekolah Kosuke. Statistik pernikahan menunjukkan bahwa

zainichi cenderung menikah dengan orang Jepang daripada dengan *zainichi*

lainnya (Ryang, 2009:10). Kemudian mayoritas *zainichi* yang menikah dengan

orang Jepang tersebut cenderung menaturalisasi diri mereka menjadi orang Jepang, dan anak yang lahir dari pernikahan antar etnis pun menerima pendidikan mereka di sekolah Jepang (Ryang, 2008:52). Apabila Kyungja resmi menjadi orang Jepang pun, tidak menutup kemungkinan Kyungja dan keluarganya akan tetap mengalami diskriminasi, bahkan bisa beresiko mengalami diskriminasi dari dua sisi sekaligus karena bagi generasi awal *zainichi*, menaturalisasi menjadi orang Jepang berarti mengkhianati etnis Korea. Apabila kelak Kyungja dan Kosuke menikah dan Kosuke menjadi orang Korea, bukan berarti diskriminasi yang Kyungja alami akan berkurang, namun setidaknya Kyungja masih bisa mempertahankan identitasnya sebagai orang Korea atau *zainichi*, sehingga Kyungja mengajukan permisalan tersebut pada Kosuke. Pertanyaan yang diajukan Kyungja membuat Kosuke mengalami konflik batin mendekat-menjauh.

- 1) Mendekat: Jika Kosuke mengiyakan pertanyaan Kyungja, Kosuke bisa berpacaran dengan Kyungja dengan tujuan menikah dan hidup bersama.
- 2) Menjauh: Jika Kosuke mengiyakan pertanyaan Kyungja, apabila mereka menikah di kemudian hari, kemungkinan besar Kosuke harus menaturalisasi dirinya menjadi orang Korea.

Keputusan Kosuke dalam konflik batin ini tidak ditampilkan secara langsung melalui dialog, namun terimplikasi pada adegan selanjutnya saat Kosuke diajak minum bersama Bangho dan Jaedok di sebuah klub kabaret ditemani gadis penghibur yang bekerja di klub tersebut. Kosuke digoda Bangho untuk meraba payudara gadis penghibur yang ada disampingnya sambil membayangkan gadis penghibur tersebut sebagai Kyungja, lalu Jaedok yang penasaran bertanya sudah

sampai mana hubungan Kosuke dan Kyungja. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 6 (Menit 1:18:06-1:18:21)



(1)

(2)

Gambar 4.6 Kosuke ditanya tentang kemajuan hubungannya dengan Kyungja

バンホ : キョンジャや思っておっぱい揉めさせてもらえや!
 ホステス : へ～どんな子なん?
 チェドキ : おい、お前どこまでいってん?
 バンホ : AかBか? アンソンには内緒にしとっから。
 康介 : いや... まだ...
 バンホ : なんじゃそれ。根性で行かないあかんで。

Bangho : *Kyonja ya omote oppai mome sasete moraeya!*
 Penghibur : *He~ donna ko nan?*
 Jaedok : *Oi, omae doko made itten?*
 Bangho : *A ka B ka? Anson ni wa naisho ni shitokkara.*
 Kosuke : *Iya... mada...*
 Bangho : *Nanja sore. Konjou de ikanaito akande.*

Bangho : Bayangkan saja dia Kyungja dan raba dadanya!
 Penghibur : Wah, gadis seperti apa dia?
 Jaedok : Hei, hubunganmu sudah sampai sejauh mana?
 Bangho : Tahap 1? Tahap 2? Katakanlah, kami akan merahasiakannya dari Ansong.
 Kosuke : Ah, tidak, kami masih belum...
 Bangho : Apa-apaan? Kau tidak boleh loyo begitu!

Dalam potongan adegan di atas, kedua bagian sama-sama diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di sudut sebuah klub cabaret yang mewah, diambil menggunakan teknik *eye-level shot* sehingga gambar sejajar dengan mata. Pada

bagian (1) diambil menggunakan *medium close-up* sehingga subjek yaitu Jaedok terlihat dari dada hingga ujung kepala. Kemudian pada bagian (2) diambil dengan posisi kamera *medium shot* sehingga subjek yaitu Bangho, Kosuke, dan gadis penghibur terlihat dari pinggang hingga kepala. Terlihat wajah Kosuke yang tersenyum malu-malu saat Bangho dan Jaedok bertanya sudah sejauh mana hubungannya dengan Kyungja. Hal ini menunjukkan bahwa Kosuke memutuskan untuk berpacaran dengan Kyungja. Pada konflik batin ini, bobot kebutuhan dan besarnya pengaruh dari konflik yang datang cukup besar bagi hidup Kosuke karena Kosuke dihadapkan pada pilihan untuk menaturalisasi dirinya menjadi orang Korea. Namun konflik yang dirasakan Kosuke tidak terlalu kuat karena waktu pengambilan keputusannya masih lama, yaitu saat/apabila Kosuke dan Kyungja memutuskan untuk menikah.

4.1.2 Konflik Menjauh-Menjauh

Konflik menjauh-menjauh atau *avoidance-avoidance conflict* adalah konflik batin di mana muncul dua gagasan yang keduanya bersifat negatif. Individu yang dihadapkan pada dua pilihan ini tidak bisa menentang keduanya dan harus memilih salah satu. Kosuke mengalami konflik batin menjauh-menjauh saat wali kelasnya meminta Kosuke dan temannya untuk pergi ke SMA Chosen dan mengundang mereka untuk berpartisipasi dalam pertandingan sepakbola persahabatan. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 7 (Menit 13:44-13:55)



(1) Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya (2) Universitas Brawijaya
Gambar 4.7 Kosuke terkejut mendengar perintah wali kelasnya

先生 : 今週の主は、沢田か？
 沢田 : 松山です。
 康介 : はい？
 先生 : 朝鮮高校に親善サッカーの申し込みに行って来い。
 康介 : ええ？！
 紀男 : ぷっ！

Sensei : *Konshuu no shu ha, Sawada ka?*
 Sawada : *Matsuyama desu.*
 Kosuke : *Hai?*
 Sensei : *Chousen koukou ni shinzen sakka no moushikomi ni itte koi.*
 Kosuke : *Ee?!*
 Norio : *Pu!*

Sensei : Perwakilan kelas hari ini Sawada?
 Sawada : Matsuyama, pak.
 Kosuke : Ya?
 Sensei : Pergilah ke SMA Chosen dan undang mereka untuk ikut pertandingan sepakbola persahabatan.
 Kosuke : Eh?!
 Norio : Pfft!

Pada potongan adegan di atas, kedua bagian sama-sama diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di dalam kelas, diambil menggunakan teknik *medium close-up* dan *eye-level shot* sehingga diperoleh gambar yang sejajar dan subjek yang diambil terlihat dari dada hingga ujung kepala. Bagian (1) fokus pada Kosuke dengan alis terangkat tinggi dan mata membelalak lebar karena terkejut

dengan perintah yang diberikan wali kelasnya. Kemudian pada bagian (2), kamera beralih fokus ke belakang Kosuke di mana Norio tersenyum canggung karena menahan tawa. Kosuke merasa enggan pergi ke SMA Chosen karena sehari sebelumnya Kosuke merasakan sendiri secara langsung bagaimana brutalnya siswa-siswa dari sekolah tersebut, apalagi saat sedang terbakar amarah. Namun diperintah langsung oleh wali kelasnya membuat Kosuke mengalami konflik batin menjauh-menjauh sebagai berikut.

- 1) Menjauh: Jika Kosuke menolak untuk melaksanakan perintah wali kelasnya, Kosuke tidak memenuhi tanggung jawabnya sebagai perwakilan kelas hari itu dan mendapatkan hukuman dari wali kelasnya.
- 2) Menjauh: Jika Kosuke menyanggupi perintah wali kelasnya dan pergi ke SMA Chosen, Kosuke masuk ke wilayah *zainichi* dan bisa saja terkena masalah karena Kosuke berasal dari etnis mayoritas yang melakukan diskriminasi terhadap masyarakat *zainichi*.

Kedua pilihan tersebut sama-sama merugikan bagi Kosuke, namun Kosuke harus memilih salah satu. Pada akhirnya, Kosuke memilih menyanggupi perintah wali kelasnya dan pergi ke SMA Chosen bersama Norio, yang bisa dilihat dari gambar berikut.

Data 8 (Menit 14:45-15:05)



(1) (2)

Gambar 4.8 Kosuke dan Norio datang ke SMA Chosen

- 康介 : 平和協定、結べるか?
 紀男 : 康介くん。か、革命的になってくれよ。世界は俺たちのものなんで。
 康介 : ...紀男、お前も怖いわ...
 Kosuke : *Heiwakyoutei, musuberu ka?*
 Norio : *Kosuke-kun. Ka, kakumeiteki ni natte kureyo. Sekai wa oretachi no mono nande.*
 Kosuke : *...Norio, omae mo kowaiwa...*
 Kosuke : Menurutmu perjanjian perdamaian ini akan berhasil tidak?
 Norio : Kosuke-kun. Ja, jadilah orang yang revolusioner. Dunia adalah milik kita.
 Kosuke : ...Norio, kau malah membuatku takut...

Dari potongan adegan tersebut, kedua bagian sama-sama diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di pintu masuk SMA Chosen dan di dalam area bangunan SMA Chosen. Kedua bagian juga menggunakan *eye-level shot* untuk mendapatkan gambar yang sejajar. Bagian (1) diambil dengan teknik *long shot* untuk memperlihatkan subjek secara penuh dari kaki hingga ujung kepala dan memperlihatkan latar dari adegan tersebut, yaitu gerbang masuk menuju SMA Chosen. Bagian (2) diambil dengan teknik *medium close-up* sehingga subjek terlihat dari dada hingga ujung kepala, memperlihatkan ekspresi Norio yang tegang dan ekspresi Kosuke yang melihat ke arah bangunan SMA Chosen sambil

berpikir apakah undangan mereka akan diterima dengan baik-baik atau tidak. Dari cuplikan dialog di atas, terlihat Kosuke yang meragukan keberhasilan dari perintah wali kelasnya untuk memberikan undangan pertandingan sepakbola persahabatan. Meski tidak tahu secara detail tentang *zainichi*, Kosuke tahu bagaimana brutalnya berandalan dari SMA Chosen, dan Kosuke ragu bahwa konflik antara sekolahnya dan SMA Chosen bisa diselesaikan hanya dengan melaksanakan pertandingan sepakbola persahabatan antara sekolah mereka. Norio hanya menjawab sekenanya yang justru malah membuat Kosuke semakin ragu dan takut. Pada konflik batin ini, bobot kebutuhan dan besarnya pengaruh dari konflik yang datang tidak terlalu besar karena konsekuensi dari kedua konflik tersebut sifatnya hanya sekali dan tidak berpengaruh secara signifikan pada kehidupan Kosuke seterusnya. Namun konflik yang dirasakan Kosuke menguat dikarenakan waktu pengambilan keputusan yang sempit dan sifat konflik yang menjauh-menjauh.

Kosuke juga mengalami konflik menjauh-menjauh saat Kosuke menghadiri pemakaman Jaedok, di mana Kosuke bertemu dengan beberapa *zainichi* generasi tua dan mendengarkan cerita masa lalu mereka di bawah pemerintahan Jepang yang diskriminatif. Saat menunggu prosesi selesai, Ansong dan Bangho mengajak Kosuke minum, yang dapat dilihat dari gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 9 (Menit 1:35:59-1:36:34)



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 4.9 Ansung, Bangho dan Kosuke berduka sambil minum sake

バンホ : 康介、お前も行け。
 アンソン : バンホ、兄弟杯じゃ。
 バンホ : おう。
 アンソン : カンゲ、お前とは、またいとこの杯じゃ。
 康介 : ...chedoki to, bando yaritakatta na...
 アンソン : ...kore mo kan ni iretattekure.

Bangho : *Kousuke, omae mo ike.*
 Ansung : *Banho, kyoudai sakazuki ja.*
 Bangho : *Ou.*
 Ansung : *Kan'ge, omae to ha, mata itoko no sakazuki ja.*
 Kosuke : *...Chedoki to, bando yaritakatta na...*
 Ansung : *...Kore mo kan ni iretattekure.*

Bangho : Kosuke, kau juga minum sini.
 Ansung : Bangho, gelas sake ini kuberikan padamu sebagai saudara.
 Bangho : Ya.
 Ansung : Kan'ge, denganmu, gelas sake ini kuberikan padamu sebagai sepupu jauh.
 Kosuke : ...Aku ingin sekali membuat band dengan Jaedok...
 Ansung : ...Masukkan ini ke petinya juga.

Dari potongan adegan tersebut, keempat bagian sama-sama diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di dalam salah satu ruangan di rumah keluarga mendiang Jaedok. Keempat potongan adegan tersebut sama-sama menggunakan teknik *medium close-up* untuk mendapatkan gambar subjek dari dada hingga ujung kepala dan *eye-level shot* sehingga didapatkan gambar yang sejajar dengan mata. Bagian (1) menunjukkan ekspresi Bangho yang minum sambil menangis mengenang Jaedok, dan Kosuke yang merenung sambil membawa gelas sake. Bagian (2) memperlihatkan ekspresi Ansung yang serius saat mengatakan bahwa Ansung akan minum dengan Kosuke sebagai sepupu jauh. Kemudian bagian (3) memperlihatkan Kosuke yang menengadahkan wajah sedih saat mengingat Jaedok, dan bagian (4) memperlihatkan Ansung yang menyodorkan *haramaki* (penghangat perut) miliknya pada Kosuke untuk dimasukkan ke dalam peti mati bersama dengan jasad Jaedok.

Pada cuplikan dialog di atas, Ansung mengakui Kosuke sebagai sepupu jauh, sebagai seseorang yang memiliki akar etnis yang sama. Hal ini memperlihatkan bagaimana Ansung dan generasi muda *zainichi* lainnya sudah menerima Kosuke dan mempercayainya sebagai teman meski berbeda etnis. Ansung juga mempercayakan *haramaki*-nya pada Kosuke agar Kosuke memasukkannya ke dalam peti mati Jaedok sebagai bentuk penghormatan terakhir. Kosuke sendiri juga sudah menganggap mereka sebagai teman, terlihat saat Kosuke tidak sungkan saat bersama mereka dan mengatakan bahwa Kosuke ingin membentuk band dengan Jaedok.

Saat Kosuke masuk ke ruang berduka dan memasukkan *haramaki* Ansung ke dalam peti, Kosuke dibentak oleh kakek atau biasa dipanggil *haraboji* (sebutan kakek dalam bahasa Korea) yang memimpin upacara pamakaman Jaedok dan meminta Kosuke untuk pergi. *Haraboji* kemudian mengatakan bagaimana orang Jepang seperti Kosuke tidak akan pernah tahu bagaimana menderitanya masyarakat *zainichi*. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 10 (Menit 1:37:18-1:38:45)



(1)

(2)

Gambar 4.10 Haraboji memarahi Kosuke

ハラボジ : 帰れ。お前もう帰れ!...お前、どっか行け。日本語や。
 親戚 : ハラボジ、まあ、まあ...
 ハラボジ : お前、淀川のシジミ食ったことあるか? 道途の野草食ったことあるか? ウリナラで田植えしとった。紙切れ突き付けられて、トラックに放り込まれたんよ。ハラモニ泣いとった。田んぼひっくり返って泣いとったよ! 釜山から船で、海飛び降りて死んだろうか思っと! 国空っぽなるほど連れて来られたよ! お前ら日本のガキ何知ってる? 知らんかったらこの先ずっと知らんやろ、馬鹿垂れ! わしらはお前らと違うんやぞ!

Haraboji : *Kaere. Omae mou kaere! ...Omae, dokka ike. Nihon'go ya.*

Kerabat : *Haraboji, maa, maa...*

Haraboji : *Omae, Yodo-gawa no shijimi kutta koto aru ka? Douto no yasou kutta koto aru ka? Urinara de taue shitotta. Kamikire tsukidzuke rarete, torakku ni hourikomaretan'yo. Haramoni naitotta. Tanbo hikkuri kaete naitotta yo! Busan kara fune de, umi tobi orite shindarouka omotto! Kuni karappo naru hodo*

*tsurete korareta yo! Omaera nihon no gaki nani shitteru?
Shirankattara kono saki zutto shiran'yaro, bakatare! Washira
wa omaera to chigaun'yazo!*

Haraboji : Pergilah. Pergi kau! Pergilah dari sini. Aku bicara pakai bahasa Jepang, mengerti kan.
Kerabat : Kakek, sudahlah...
Haraboji : Kau pernah makan kerang sungai dari Sungai Yodo? Atau rumput liar di pinggir jalan? ...Aku hidup di negara asalku menanam padi. Lalu tiba-tiba aku disodori secarik kertas dan dilempar ke dalam truk. Nenekku menangis. Nenekku menangis sampai berguling-guling di sawah kami! Saat di dalam kapal di Busan, aku sampai berpikir untuk melompat ke laut dan mati! Mereka mengambil orang-orang kami sampai nyaris tak bersisa! Bocah Jepang sepertimu tahu apa? Sampai kapanpun kau tidak akan tahu, bodoh! Kami ini berbeda dengan kalian!

Dari potongan adegan tersebut, kedua bagian sama-sama diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di dalam ruang duka mendiang Jaedok. Kemudian bagian (1) diambil menggunakan teknik *long shot* untuk mendapatkan subjek yang terlihat utuh dalam layar dan masih memperlihatkan latar sekitarnya, dan posisi kamera menggunakan *high-angle shot* yaitu mengambil gambar dari atas subjek untuk didapatkan subjek yang terlihat kecil. Terlihat Kosuke yang duduk di depan peti mati, dengan pencahayaan redup dari lilin sehingga terlihat suasana sedang berkabung. Di sampingnya terlihat *haaraboji* dan kerabat yang sedang berduka. Kemudian pada bagian (2) diambil menggunakan *medium close-up* dan *eye-level shot* sehingga subjek terlihat sejajar dari dada hingga ujung kepala. Terlihat wajah Kosuke yang menunjukkan ekspresi sedikit terkejut namun terdiam saat mendengar cerita *haraboji*.

Dari cuplikan dialog di atas, terlihat *haraboji* yang marah dan bercerita bagaimana sengsaranya para generasi awal *zainichi* yang migrasi paksa ke Jepang

dan menjadi buruh kasar di sana, di mana untuk makan saja mereka sampai harus mencabuti rumput liar di pinggir jalan. Perlakuan diskriminatif Jepang yang terus berlangsung hingga *haraboji* beranjak tua membuat *haraboji* tidak semudah itu melupakan perlakuan kejam Jepang kepada masyarakat *zainichi*, dan amarahnya tersebut terlihat dari bagaimana *haraboji* mengusir Kosuke, meski Kosuke adalah generasi muda yang tak memiliki hubungan langsung dengan apa yang alami *haraboji* saat itu. Hal ini juga merupakan perbedaan dari perlakuan Ansong dan kawan-kawannya pada Kosuke, yang menerimanya sebagai teman dan bahkan mengakui Kosuke sebagai saudara jauh. Meski sama-sama mengalami diskriminasi, generasi muda *zainichi* lebih menerima dan terbuka pada orang Jepang. Hal ini dipengaruhi oleh generasi muda *zainichi* yang tidak mengalami secara langsung apa yang dirasakan oleh generasi tua *zainichi*, dan meskipun generasi muda *zainichi* mengidentifikasi diri mereka dengan sekolah dan organisasi yang berafiliasi dengan Korea, pengaruh budaya yang dirasakan sering kali tidak berbeda dengan anak-anak Jepang lainnya (Lie, 2008:129). *Haraboji* juga bercerita bagaimana *haraboji* mengalami kekerasan fisik dari orang Jepang, yang terlihat dari gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 11 (Menit 1:39:06-1:39:52)



(1) (2)

Gambar 4.11 Haraboji mengusir Kosuke

ハラボジ : お前は何知ってる?一つも知らんやろ。だから出てって
くれ!...

...日本人食べ残した、ぶ、豚の餌、盗み食いして。見張
りの役にどつかれて、足曲がとるんど。

親戚 : 俺もな、兄貴生きとるんか死んどるんか分かんよ。

ハラボジ : 帰れ!!!お前はいて欲しいない... 帰って、ください。

Haraboji : *Omae wa nani shitteru? Hitotsu mo shiran'yarō. Dakara detette kure! ...*

...Nihonjin tabenokoshita, bu, buta no esa, nusumigui shite. Mihari no yaku ni dotsukarete, ashi magatorundo.

Kerabat : *Ore mo na, aniki ikitorunka shindorunka wakaranno yo.*

Haraboji : *KAERE!!! Omae wa ite hoshii nai... Kaette, kudasai.*

Haraboji : Bocah sepertimu tahu apa? Sedikitpun kau tidak tahu. Karena itu pergilah dari sini! ...

...Dulu aku mencuri sisa makanan babi dari orang Jepang, tapi penjaga melihat dan meghajarku habis-habisan hingga kakiku cengkok sampai sekarang.

Kerabat : Aku juga, aku tak tahu apakah kakakku masih hidup atau sudah mati.

Haraboji : PERGI!!! Aku tidak ingin kau ada di sini... Tolong pergilah...

Dari potongan adegan di atas, kedua bagian masih diambil di dalam ruang

duka mending *Jaedok* atau *shot on location* menggunakan *eye-level shot*

sehingga didapatkan gambar yang sejajar. Pada bagian (1) diambil dengan teknik

medium shot sehingga didapatkan gambar subjek dari pinggang hingga ujung

kepala, yang memperlihatkan *haraboji* menunduk sambil menceritakan kekerasan

orang Jepang yang pernah *haraboji* alami, dan kerabat yang duduk di belakangnya.

Kemudian pada bagian (2) diambil dengan teknik *close-up* sehingga didapatkan

fokus gambar pada wajah Kosuke yang menahan tangis saat *haraboji* membentak

dan menyuruhnya pergi.

Dari cuplikan dialog di atas, *haraboji* bercerita bagaimana *haraboji*

menderita cacat permanen dikarenakan kekerasan yang dilakukan orang Jepang

padanya, hanya karena *haraboji* mengambil sisa makanan babi yang sudah tidak dimakan lagi. Cerita *haraboji* tersebut menggambarkan kekejaman Jepang pada masyarakat *zainichi* pada masa itu. *Haraboji* merupakan salah satu dari generasi pertama *zainichi* di Jepang, yaitu generasi tua yang mengalami masa-masa tergelap saat hidup di Jepang, termasuk di antaranya upah yang sangat rendah sehingga menyebabkan kemiskinan, kemudian pengucilan dan diskriminasi tidak terkecuali kekerasan fisik (Moon, 2010). Generasi pertama *zainichi* dideskripsikan sebagai generasi awal yang dipaksa untuk tetap tinggal di Jepang dan menjalani kehidupan yang menderita dalam situasi politik dan ekonomi Jepang yang kacau (Yoon, dalam Lie, 2008:113). Karena itulah *haraboji* membentak Kosuke untuk pergi karena posisinya sebagai generasi muda etnis Jepang yang tidak tahu penderitaan masyarakat *zainichi* pada masa itu. Kosuke yang datang sebagai teman Ansung dan mendiang Jaedok untuk memberikan penghormatan pada mendiang temannya pun mengalami konflik menjauh-menjauh.

1) Menjauh: Jika Kosuke tetap tinggal untuk memberi penghormatan pada mendiang Jaedok, *haraboji* dan kerabat lainnya akan marah dan mengusir Kosuke dengan paksa.

2) Menjauh: Jika Kosuke pergi, Kosuke tidak bisa memberi penghormatan pada mendiang Jaedok dan kemungkinan besar tidak bisa ke sana lagi.

Karena tidak ingin memancing masalah lebih jauh lagi, Kosuke memilih untuk pergi, meski di sepanjang jalan Kosuke menangis dan membuang gitarnya ke sungai karena rasa frustasinya yang tidak tahu apa-apa tentang *zainichi* dan

sedalam apa luka penderitaan yang mereka alami di Jepang. Hal tersebut dapat dilihat ada gambar berikut.

Data 12 (Menit 1:41:25-1:42:28)



Gambar 4.12 Kosuke menangis dan membuang gitarnya

Dari potongan adegan di atas, keempat bagian diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di atas jembatan yang memotong sungai. Kemudian bagian (1), (2), dan (3) menggunakan *eye-level shot* sehingga didapatkan gambar yang sejajar. Pada bagian (1) menggunakan teknik *medium shot* sehingga didapat subjek yaitu Kosuke terlihat dari pinggang hingga ujung kepala, dengan latar langit malam dengan pencahayaan dari lampu jalan dari kejauhan. Terlihat ekspresi Kosuke yang menangis sambil berjalan. Kemudian pada bagian (2) menggunakan teknik *medium shot* sehingga subjek yaitu Kosuke terlihat dari pinggang hingga ujung kepala, dengan latar jembatan. Pada adegan ini Kosuke yang marah dan frustrasi karena mendengar cerita *haraboji* membanting gitarnya ke pagar jembatan hingga hancur. Lalu pada bagian (3), diambil menggunakan

teknik *medium close-up* sehingga didapatkan subjek dari dada hingga ujung kepala, memperlihatkan Kosuke yang berteriak sambil menangis, mengeluarkan rasa frustasinya. Kemudian pada bagian (4), gambar diambil menggunakan teknik *extreme long shot* dan *high-angle shot* sehingga didapatkan subjek yaitu tempat gitar yang dilempar Kosuke ke sungai terlihat dari atas dan nampak kecil dibandingkan dengan latar sekitarnya yaitu air sungai. Pada konflik batin ini, bobot kebutuhan dan besarnya pengaruh dari konflik yang datang cukup besar karena *zainichi* generasi awal yang bersikukuh mengusir Kosuke dari ruang duka dengan kasar, membuat konflik tersebut semakin kuat. Konflik tersebut semakin kuat dirasakan oleh Kosuke karena waktu pengambilan keputusan yang sempit dan sifat konflik yang menjauh-menjauh.

Konflik menjauh-menjauh juga terjadi dalam batin Kosuke saat Kosuke datang ke stasiun radio setelah pergi dari pemakaman Jaedok untuk mengikuti kompetisi musik folk. Kosuke datang dengan tangan kosong dan keinginannya untuk bernyanyi lagu Imjin-gawa sudah hilang, meskipun sebenarnya mengikuti kompetisi tersebut bisa menjadi batu loncatan bagi Kosuke untuk terjun ke dunia musik folk. Ketika manajer membujuknya dengan cara meminjaminya gitar cadangan, Kosuke tetap bersikeras bahwa Kosuke tidak akan bernyanyi, yang dapat dilihat pada gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 13 (Menit 1:45:24-1:45:34)



(1)

(2)

Gambar 4.13 Kosuke menolak tampil dalam kompetisi

康介 : やっぱり歌へないです。

マネジャー : 冗談はよせおい...

Kosuke : *Yappari utahenaidesu.*

Manajer : *Joudan wa yose oi...*

Kosuke : Saya tidak akan bernyanyi.

Manajer : Hei, jangan bercanda begitu...

Dalam potongan adegan di atas, kedua bagian sama-sama diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di dalam bangunan stasiun radio tempat kompetisi musik folk diadakan, yang diambil menggunakan *eye-level shot* untuk mendapatkan gambar yang sejajar. Bagian (1) diambil dengan teknik *medium close-up*, memperlihatkan Kosuke dari dada hingga ujung kepala, dan latar belakang dari adegan tersebut masih terlihat yaitu stasiun radio tempat kompetisi musik folk tersebut dilakukan. Ekspresi Kosuke menunjukkan rasa tidak enaknya pada manajer karena manajer sudah menunggu Kosuke bahkan meminjamnya gitar, namun Kosuke tetap menolaknya. Kemudian pada bagian (2), gambar diambil dengan teknik *medium shot* sehingga didapat gambar subjek yaitu manajer dari pinggang hingga ujung kepala dan masih bisa memperlihatkan latar dari adegan tersebut, yaitu stasiun radio dan seorang asisten. Ekspresi manajer

menunjukkan rasa kecewa dan tidak percaya saat Kosuke bersikeras bahwa dia tidak akan bernyanyi. Kosuke tidak ingin menyanyikan lagu Imjin-gawa karena lagu tersebut membuatnya teringat pada *zainichi* yang marah padanya dan bercerita bagaimana sulitnya hidup mereka sebagai masyarakat *zainichi*. Lagu Imjin-gawa sendiri merupakan lagu yang dilarang untuk disiarkan di Jepang, karena lagu tersebut merupakan lagu buatan orang Korea yang menggambarkan kerinduan para etnis Korea akan kampung halaman mereka. Versi terjemahan bahasa Jepang dari lagu ini dilarang untuk disiarkan atas protes keras dari Asosiasi Umum Penduduk Korea di Jepang (*zai nihon chousenjin souren goukai*, 在日本朝鮮人総連合会, disingkat Souren), dengan alasan terjemahan tersebut tidak akurat dan dilakukan tanpa izin pembuat lagu tersebut, sehingga versi terjemahan bahasa Jepang dari lagu tersebut dianggap sebagai bentuk jiplakan demi keuntungan pribadi (Dew, 2014). Hal tersebut ditunjukkan pada adegan selanjutnya ketika produser dari acara kompetisi tersebut menyentak keras manajer karena niatannya untuk menyiarkan lagu tersebut secara langsung, yang dapat dilihat pada gambar dan cuplikan dialog berikut.

Data 14 (Menit 1:45:36-1:45:54)



Gambar 4.14 Manajer dan produser berdebat di depan Kosuke

プロデューサー : お前何考えてんねん？

マネジャー : 仕事してるだけですよ。
 プロデューサー : こいつの歌は北朝鮮の歌なんや!
 マネジャー : 北朝鮮? 何なんすか。どこにあるんすか。
 プロデューサー : 発売も、放送も、禁止されてるんやぞアホ!
 Produser : *Omae nani kangaetennen?*
 Manajer : *Shigoto shiteru dake desuyo.*
 Produser : *Koitsu no uta wa, kitachousen no uta nan 'ya!*
 Manajer : *Kitachousen? Nan nansuka. Doko ni arunsuka.*
 Produser : *Hatsubai mo, housou mo, kinshisareterun 'yazo aho!*
 Produser : Apa yang kau pikirkan?
 Manajer : Aku hanya melakukan pekerjaanku.
 Produser : Lagu bocah ini adalah lagu Korea Utara!
 Manajer : Korea Utara? Apa itu? Ada di mana itu?
 Produser : Lagu itu adalah lagu yang dilarang untuk disiarkan dan dikomersilkan, bodoh!

Dalam potongan adegan di atas, kedua bagian sama-sama diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di dalam bangunan stasiun radio tempat kompetisi musik folk diadakan, dan diambil menggunakan *eye-level shot* sehingga didapat gambar yang sejajar. Bagian (1) diambil dengan teknik *medium close-up* sehingga terlihat subjek dari bagian dada hingga ujung kepala, yaitu manajer yang sedang berdebat produser, dengan menampilkan Kosuke di latar belakang yang melihat perdebatan tersebut dengan ekspresi tegang. Kemudian pada bagian (2), gambar diambil dengan teknik *close-up* sehingga gambar fokus pada wajah produser yang mengerutkan dahi menatap tajam manajer.

Dari cuplikan dialog tersebut, diketahui bahwa lagu Imjin-gawa merupakan lagu yang dilarang untuk disiarkan di Jepang, dan orang atau instansi yang menyiarkannya bisa dapat masalah besar. Saat mengetahui fakta tersebut, Kosuke mengalami konflik menjauh-menjauh.

1) Menjauh: Jika Kosuke memutuskan untuk tidak tampil, Kosuke menutup jalan menuju debutnya di dunia musik folk dan mengecewakan manajer yang amat mendukungnya untuk ikut kompetisi tersebut.

2) Menjauh: Jika Kosuke memutuskan untuk tetap tampil, Kosuke bisa membuat manajer dan orang-orang lain dari stasiun radio tersebut terkena masalah karena Kosuke menyanyikan lagu yang dilarang untuk disiarkan.

Karena kompetisi tersebut disiarkan secara langsung, Kosuke memiliki rentang waktu pengambilan keputusan yang sempit. Namun akhirnya Kosuke membulatkan tekadnya untuk tetap menyanyi, dengan mengesampingkan kemungkinan konsekuensi yang akan Kosuke hadapi setelah itu. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Data 15 (Menit 1:47:05-1:47:55)



(1)

(2)



(3)

Gambar 4.15 Kosuke membulatkan tekad dan bernyanyi

Dari potongan adegan di atas, ketiga-tiganya diambil di lokasi asli atau *shot on location* yaitu di ruang rekam stasiun radio, dan diambil menggunakan *eye-level*

shot sehingga gambar sejajar dengan mata. Bagian (1) diambil menggunakan teknik *medium-shot* sehingga subjek terlihat dari pinggang hingga ujung kepala, dan memperlihatkan sedikit latar dari gambar tersebut, di mana terlihat beberapa orang yang berpartisipasi dalam kompetisi tersebut. Terlihat ekspresi Kosuke yang mengatupkan bibir dan mengeraskan rahangnya, membulatkan tekad untuk tetap tampil dan menyanyikan lagu Imjin-gawa. Bagian (2) juga menggunakan teknik *medium shot*, memperlihatkan Kosuke yang mulai bernyanyi dan menghayati lagu yang Kosuke nyanyikan. Kemudian bagian (3) diambil menggunakan teknik *medium close-up* sehingga didapatkan gambar subjek dari dada hingga ujung kepala, memperlihatkan ekspresi Kosuke yang nyaris menangis karena menghayati lagu tersebut. Pada konflik batin ini, bobot kebutuhan dan besarnya pengaruh dari konflik yang datang cukup besar karena Kosuke dihadapkan pada pilihan yang dapat merugikan orang lain selain dirinya sendiri sehingga konflik yang dirasakan menjadi kuat. Konflik yang dirasakan Kosuke semakin menguat dikarenakan waktu pengambilan keputusan yang sempit dan sifat konflik yang menjauh-menjauh. Dalam konflik ini, Kosuke tetap memilih untuk menyanyikan lagu Imjin-gawa dan mengesampingkan resiko yang akan dihadapinya untuk meluapkan rasa frustasi karena Kosuke merasa tidak tahu apa-apa tentang *zainichi* sekaligus sebagai bentuk ‘dukungan’ di mana meski berbeda etnis, Kosuke menganggap *zainichi* sebagai manusia yang sama derajatnya dengan manusia lain, mengingat pertemanan dan percintaannya dengan orang-orang dari masyarakat *zainichi*.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini, akan dijabarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis penulis beserta saran yang sekiranya berguna untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari data-data yang telah dilakukan oleh penulis, didapatkan kesimpulan bahwa tokoh Kosuke Matsuyama dalam film *Pacchigi!* merupakan tokoh utama karena kemunculannya yang paling sering di antara tokoh-tokoh lainnya. Kosuke merupakan pemuda yang cenderung pasif dan juga polos sehingga mudah dibodohi. Kosuke juga tidak suka berkelahi dan lebih memilih menghindari masalah.

Berdasarkan penokohnya yang demikian, penulis juga menemukan bahwa dalam interaksinya dengan lingkungan dan masyarakat *zainichi*, Kosuke mengalami dua jenis konflik batin dari tiga jenis konflik batin yang dijabarkan oleh Kurt Lewin, yaitu konflik mendekat-menjauh dan konflik menjauh-menjauh.

Konflik mendekat-menjauh dirasakan Kosuke saat dihadapkan pada pilihan untuk menaturalisasi dirinya menjadi orang Korea apabila Kosuke berpacaran dan menikah dengan Kyungja. Kemudian konflik menjauh-menjauh dirasakan Kosuke dalam tiga waktu yang berbeda. Yang pertama terjadi saat Kosuke diperintah wali kelasnya pergi ke SMA Chosen untuk mengantarkan undangan pertandingan sepakbola persahabatan, yang kedua dirasakan Kosuke saat Kosuke memberi penghormatan terakhir pada mendiang Jaedok, dan yang ketiga dirasakan Kosuke

saat Kosuke dihadapkan pada pilihan untuk menyanyikan lagu Korea Utara yang dilarang untuk disiarkan di radio. Kosuke yang merupakan orang Jepang pada awalnya melihat masyarakat *zainichi* sebagai kelompok yang berbeda dengannya, namun di sepanjang film, karena rasa sukanya pada Kyungja dan perlakuan generasi muda *zainichi* yang mulai menerimanya, Kosuke pun mulai menerima dan memperlakukan mereka sebagai teman sesama manusia terlepas dari keadaan dan identitas mereka sebagai *zainichi*.

5.2 Saran

Dengan penelitian penulis yang dibatasi pada konflik batin yang dialami tokoh utama dalam film *Pacchigi!*, bagi peneliti selanjutnya mungkin dapat meneliti film *Pacchigi!* melalui sudut pandang yang berbeda, misalnya dikaji dari sudut pandang konflik sosial yang terjadi antara masyarakat Jepang dan masyarakat *zainichi* yang digambarkan dalam film tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Asrori, M. B. (2019). *Konflik Batin pada Tokoh Shinichi Izumi dan Tokoh Migi dalam Anime Kiseijuu: Sei no Kakuritsu Karya Hitoshi Iwaaki* (Skripsi). Universitas Brawijaya, Malang.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses pada 24 Maret 2021 di <https://kbbi.web.id/konflik>.

Cho, Y. (2016). *Koreans in Japan: A Struggle for Acceptance*. Student Paper. Chicago: University of Chicago.

Dew, O. (2014). Pacchigi, the Imjin River Incident and '1968': Transmedia History Telling. Dalam *Journal of Japanese and Korean Cinema*, 6 (2): 134-151. London: Taylor & Francis Group.

Eiga.com. パッチギ!. Diakses 25 Maret 2021 di <https://eiga.com/movie/41436/>.

Hardzatillah, A. (2017). *Konflik Batin Tokoh Ibu dalam Anime Ookami Kodomo no Ame to Yuki Karya Hosoda Mamoru* (Skripsi). Universitas Diponegoro, Semarang.

Irwanto. (2002). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Prenhallindo.

Lewin, K. (1935). *A Dynamic Theory of Personality: Selected Papers*. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.

Lie, J. (2008). *Zainichi (Koreans in Japan): Diasporic Nationalism and Postcolonial Identity*. Berkeley: University of California Press.

Minderop, A. (2010). *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Moon, R. (2010). *Koreans in Japan*. SPICE. Diakses pada 7 April 2021 di https://spice.fsi.stanford.edu/docs/koreans_in_japan/.

Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Pramaggiore, M. dan Wallis, T. (2008). *Film: A Critical Introduction, Second Edition*. London: Laurence King Publishing Ltd.

Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Ratna, N. K. (2011). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ryang, S. (2008). *Writing Selves in Diaspora: Ethnography of Autobiographics of Korean Women in Japan and the United States*. United Kingdom: Lexington Books.

Ryang, S. (2009). Between the Nations: Diaspora and Koreans in Japan. Dalam Ryang, S. dan Lie, J. (Ed.). *Diaspora Without Homeland: Being Korean in Japan* (hal. 1-21). Berkeley: University of California Press.

Sarwono, S. W. (2017). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Press.

Siyoto, S. dan Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Trianton, T. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wikipedia. パッチギ！. Diakses 24 Mei 2021 di

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%91%E3%83%83%E3%83%81%E3%82%AE>

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



Lampiran 1 Curriculum Vitae**CURRICULUM VITAE**

Nama : Gathisa Silvia Gunawan

NIM : 175110200111001

Program Studi : Sastra Jepang

Tempat, Tanggal Lahir : Balikpapan, 25 Februari 1999

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Desa Trosono RT 05/03, Kec. Parang,
Kab. Magetan, Jawa Timur – 63371

Alamat Surel : thisa.silvia@gmail.com

Nomor Telepon : 082234205698

Pendidikan Formal

2003-2002 : TK Tri Warga, Magetan

2005-2011 : SDN Trosono 1, Magetan

2011-2014 : SMPN 3 Parang, Magetan

2014-2017 : SMAN 1 Magetan, Magetan

2017-Sekarang : S1 Sastra Jepang Universitas Brawijaya, Malang

Pengalaman Kepanitiaan

2017-2018 : Staf Divisi Bentori Isshomi Tanoshimimashou 13

2019 : Bendahara Jikoshoukai 2019

Riwayat Japanese Language Proficiency Test (JLPT)

2019 : Lulus JLPT N3

Lampiran 2 Sertifikat JLPT N3


N3

日本語能力認定書
CERTIFICATE
JAPANESE-LANGUAGE PROFICIENCY

氏名 GATHISA SILVIA GUNAWAN
Name

生年月日 (y/m/d) 1999/02/25
Date of Birth

受験地 インドネシア Indonesia
Test Site

上記の者は2019年7月に独立行政法人国際交流基金および
公益財団法人日本国際教育支援協会が実施した日本語能力試験
N3レベルに合格したことを証明します。

2019年8月23日

*This is to certify that the person named above has passed
Level N3 of the Japanese-Language Proficiency Test given in
July 2019, jointly administered by the Japan Foundation
and Japan Educational Exchanges and Services.*

August 23, 2019

独立行政法人 国際交流基金 理事長 安藤 裕康	公益財団法人 日本国際教育支援協会 理事長 井上 正幸
Hiroyasu Ando President The Japan Foundation	Masayuki Inoue President Japan Educational Exchanges and Services



N3A274490A 19A2010901-30113

Lampiran 3 Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,
Telp. +62341- 575875, Fax. +62341- 575822
E-mail : fib_ub@ub.ac.id - <http://www.fib.ub.ac.id>

BERITA ACARA UJIAN SEMINAR PROPOSAL

Telah dilaksanakan Ujian Seminar Proposal Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Rabu, 19 Mei 2021

Untuk mahasiswa :

NAMA : GATHISA SILVIA GUNAWAN

NIM : 175110200111001

PRODI : Sastra Jepang

Dengan judul :

KONFLIK BATIN TOKOH KOSUKE MATSUYAMA DALAM FILM PACCHIGI! KARYA
SUTRADARA KAZUYUKI IZUTSU

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing : Emma Rahmawati Fatimah, M.A.

Malang, 19 Mei 2021

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19790116 200912 1 001

Lampiran 4 Berita Acara Seminar Hasil



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,
Telp. +62341- 574138, Fax. +62341- 575822
E-mail : fib_ub@ub.ac.id - <http://www.fib.ub.ac.id>

BERITA ACARA UJIAN SEMINAR HASIL

Telah dilaksanakan Ujian Seminar Hasil Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada:

Hari, tanggal : Selasa, 29 Juni 2021

Untuk mahasiswa :

NAMA : GATHISA SILVIA GUNAWAN

NIM : 175110200111001

PRODI : Sastra Jepang

Dengan judul :

KONFLIK BATIN TOKOH KOSUKE MATSUYAMA DALAM FILM PACCHIGI! KARYA
SUTRADARA KAZUYUKI IZUTSU

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing : Emma Rahmawati Fatimah, M.A.

2. Penguji : Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.

Malang, 29 Juni 2021

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19790116 200912 1 001

Lampiran 5 Berita Acara Ujian Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,
Telp. +62341- 574138, Fax. +62341- 575822
E-mail : fib_ub@ub.ac.id - <http://www.fib.ub.ac.id>

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada:

Hari, tanggal : Senin, 12 Juli 2021

Untuk mahasiswa :

NAMA : GATHISA SILVIA GUNAWAN

NIM : 175110200111001

PRODI : Sastra Jepang

Dengan judul :

KONFLIK BATIN TOKOH KOSUKE MATSUYAMA DALAM FILM PACCHIGI! KARYA
SUTRADARA KAZUYUKI IZUTSU

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Emma Rahmawati Fatimah, M.A.

2. Penguji : Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.

Malang, 12 Juli 2021

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19790116 200912 1 001