



**“KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA KAORU AMANE
DALAM FILM *TAIYOU NO UTA* (太陽の歌) KARYA
SUTRADARA NORIHIRO KOIZUMI”**

「憲弘小泉」に書かれた「太陽の歌」という映画にいる
「あまねかおる」の身分葛藤

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 dalam Ilmu Sastra Jepang

Oleh

Ayu Putri Lestari

NIM 13050112140122

**JURUSAN S1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**“KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA KAORU AMANE
DALAM FILM *TAIYOU NO UTA* (太陽の歌) KARYA
SUTRADARA NORIHIRO KOIZUMI”**

「憲弘小泉」に書かれた「太陽の歌」という映画にいる
「あまねかおる」の身分葛藤

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 dalam Ilmu Sastra Jepang

Oleh

Ayu Putri Lestari

NIM 13050112140122

**JURUSAN S1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2016**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya penulis menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya penulis sendiri, bukan jiplakan dari hasil karya orang lain. pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Desember 2016

Penulis,

Ayu Putri Lestari

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”. (Q.S Al-Insyirah:5)

“*fabiayyialairabbikuma tukaddziban* (maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan)” (Q.S Ar-Rahman: 13)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirohhim

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, kakak, kakak ipar serta keponakan saya yang selalu mendukung baik moril maupun materil.

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum
NIP 19780616012015011024

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Tokoh Utama Kaoru Amane dalam Film *Taiyou No Uta* Karya Sutradara Norihiro Koizumi” ini telah diterima dan disahkan Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 13 desember 2016

Tim Penguji Skripsi

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro

Ketua

Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum

Anggota I

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum

Anggota II

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Redyanto Noor, M.Hum
NIP. 195903071986031002

PRAKATA

Assalamualaikum Wr. Wb.

Penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penelitian “*Konflik Batin Yang Dialami Tokoh Utama Kaoru Amane dalam Film Taiyou No Uta Karya Sutradara Norihiro Koizumi*”

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari kemudahan dan bantuan berbagai pihak. penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro bapak Dr. Redyanto Noor, M. Hum
2. Ketua Jurusan Sastra Jepang Ibu Elizabeth I.H.A.N.R, S.S, M.Hum
3. Dosen Pembimbing, Bapak Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum yang telah membimbing skripsi saya dari awal hingga akhir.
4. Dosen Wali, Ibu Nurhastuti, S.S, M.Hum yang telah sabar menjadi dosen wali saya dan banyak memberikan dukungan selama saya kuliah.
5. Seluruh Dosen Sastra Jepang Universitas Diponegoro atas semua ilmu yang diberikan. Sekali lagi penulis ucapkan terimakasih.
6. Orangtua, dan kakak terimakasih atas doa dan dukungannya yang tiada henti-hentinya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan sampai sekarang ini.
7. Teman-teman MT, Tyas, Retno, Siwi, inul, Janet, Nia, Lintang, Intan, Rukti, Monic, Nicha, Putri, Lisa, Vicko, Zaka, Bilal, Stani terimakasih telah memberikan kenangan yang begitu banyak selama saya kuliah di jurusan Sastra Jepang Universitas Diponegoro.
8. Putri Widya Lestari yang telah menjadi teman seperjuangan selama di Semarang.
9. Teman-teman anak bimbingan Zaki Sensei, Nila Ayu, Siska, Idah, dan khususnya Nicha yang telah menjadi teman seperjuangan selama mengerjakan skripsi.

10. Fadhlul R.Wijayanto, yang telah mendukung dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Seluruh anggota paduan suara Gita Bahana Arisatya atas pengalaman-pengalaman yang luar biasa.
12. Mikat 2015, Tongki, Trias, Nissa, Meilani, Elsa, Vania, Irhas, Aning, Dargo, Aul, Kabiders kabinet Reformasi Maya, Ghani, Supri, Widy, Derry, Dean, Menteri Mikat saya tersahabat Ali Vicko Nasution dan teman-teman BEM FIB atas dukungan, pelajaran, dan pengalaman yang saya dapatkan selama menjadi anggota.
13. Teman-teman KKN Desa Margoyoso yang telah memberi warna baru dan pengetahuan baru.
14. Semua Pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang,

Penulis,

Ayu Putri Lestari

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Permasalahan	4
1.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.4 Metode Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika	6
 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Kerangka Teori.....	10
2.2.1 Teori struktural.....	11
2.2.2 Psikologi Sastra	21
2.2.3 Psikologi Sosial	22
2.2.4 Konflik batin	23
2.2.5 Faktor-Faktor yang Menyebabkan Konflik Batin	25

**BAB 3 STRUKTUR FILM DAN ASPEK PSIKOLOGIS DALAM FILM
TAIYOU NO UTA**

3.1 Struktur Film <i>Taiyou No Uta</i>	32
3.1.1 Tema.....	32
3.1.2 Tokoh	35
3.1.3 Penokohan	39
3.1.4 Plot/alur	44
3.1.5 Latar	49
3.2 Aspek Psikologis Tokoh Utama dalam Film <i>Taiyou No Uta</i>	52
3.2.1 Latar Belakang Kejiwaan Tokoh	52
3.2.2 Konflik Batin Tokoh Kaoru Amane.....	59
3.2.3 Faktor-faktor yang Menyebabkan Konflik Batin.....	64

BAB 4 SIMPULAN 70

要旨..... 74

DAFTAR PUSTAKA 81**LAMPIRAN**

INTISARI

Ayu Putri Lestari, 2016. “*Konflik Batin Tokoh Utama Kaoru Amane dalam Film Taiyou No Uta Karya Sutradara Norihiro Koizumi*”. Skripsi Program Studi Sastra Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen pembimbing Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum.

Taiyou No Uta adalah sebuah film karya Sutradara Norihiro Koizumi. *Taiyou No Uta* menceritakan tentang perjuangan seorang gadis bernama Kaoru Amane yang mengidap penyakit langka *Xeroderma Pigmentosum* dalam menggapai cinta sejatinya. Penelitian ini mengungkapkan konflik batin yang dialami tokoh utama yang terdapat dalam film *Taiyou No Uta*.

Metode untuk memperoleh data dengan studi pustaka. Penelitian ini menggunakan metode struktural yakni untuk mengetahui struktur film *Taiyou No Uta* yang meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur dan latar. Sehingga penulis dapat melihat keterkaitan antara unsur-unsur pembangun karya sastra dengan konflik batin yang dialami tokoh. Selain struktural penulis juga menggunakan metode psikologi sastra untuk mengungkap kondisi kejiwaan tokoh utama, konflik batin yang dialami tokoh utama, serta faktor-faktor yang menyebabkan konflik batin yang dialaminya. Teori yang dipakai yaitu teori Higgins, Kurt Lewin dan teori Djalaludin Rakhmat.

Hasil yang dicapai adalah bahwa tokoh utama mengalami kegagalan dalam mengatasi kesenjangan antara *ideal self* dan *actual self* pada masa kecil, masa sebelum mengenal Kouji, dan masa harus menjauhi Kouji. selain itu tokoh utama juga mengalami 2 jenis konflik batin, yaitu konflik mendekat-menjauh dan menjauh-menjauh. Faktor yang menyebabkan konflik batin tersebut adalah faktor sosiopsikologis dan faktor biologis.

Kata Kunci: *Taiyou No Uta, Norihiro Koizumi, konflik batin, struktural, actual self, ideal self, konflik mendekat-menjauh, konflik menjauh-menjauh*

ABSTRACT

Ayu Putri Lestari, 2016. “*Internal Conflict of Kaoru Amane as the Main Character in Norihiro Koizumi’s Movie Taiyou No Uta*”. A thesis of Japanese Department, Diponegoro University, Semarang. Advisor: Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.

Taiyou No Uta is a movie by Norihiro Koizumi. *Taiyou No Uta* tells about a girl with rare illness *Xeroderma Pigmentosum*, Kaoru Amane who struggles for her true love. This study discovers the internal conflict of main character in movie *Taiyou No Uta*.

Data collection of the study is library research. Method of the study uses structural method which reveals the movie aspects such as theme, character, characterization, plot, and setting. Those aspects can discover an interrelationship with the internal conflict. This study also uses psychological method in regard to discover the psychological condition of main character, the internal conflict, and the factor of internal conflict. Theories of this study are Higgins’s theory, Kurt Lewin’s theory, and Djalaludin Rakhmat’s theory.

The result of this study explains main character’s failure of ideal self-actual self discrepancy solving. The failure occurs in three period of time consisting of childhood period, period of not knowing Kouji, and period of being faraway from Kouji. Moreover, the main character involves in two internal conflicts such as approach-avoidance conflict and avoidance-avoidance conflict. The factors that trigger those conflicts are socio-psychological factor and biological factor.

Keywords: *Taiyou No Uta*, Norihiro Koizumi, internal conflict, structural, actual self, ideal self, approach-avoidance conflict, avoidance-avoidance conflict

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah

1.1.1 Latar Belakang

Menurut Aristoteles karya sastra berdasarkan perwujudannya terbagi atas tiga (3) macam, yaitu *epik*, *lirik*, dan *drama* (Teeuw, 1984:109).

Film merupakan salah satu jenis/genre dalam sastra selain drama, prosa, dan puisi yang menyajikan bentuk cerita rekaan, dalam dimensi yang berbeda.

Film adalah hasil proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi (Trianton, 2013:1). Film merupakan hasil karya sastra yang berfungsi sebagai media komunikasi dan penyebaran informasi. Menurut Pratista (2007:40), film merupakan produk karya seni dan budaya yang memiliki nilai guna karena bertujuan memberikan kepuasan batin bagi penonton. Melalui sarana cerita itu, penonton secara tidak langsung dapat belajar merasakan dan menghayati berbagai permasalahan kehidupan yang sengaja ditawarkan pengarang. Melalui film yang akan diteliti yaitu *Taiyou no Uta* karya sutradara Norihiro Koizumi penulis melihat bahwa dalam film tersebut terdapat permasalahan kehidupan yang dialami tokoh utamanya yang mengidap penyakit langka sehingga menyebabkan pergolakan batin dalam dirinya.

Konflik batin merupakan permasalahan yang bertema psikologi. Permasalahan psikologi ini banyak dituangkan pengarang dalam karyanya. Hal ini disebabkan karena psikologi membicarakan tentang tingkah laku manusia. Oleh

karena itu, pendekatan psikologi merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam menganalisis sebuah karya sastra. Psikologi juga dapat berkaitan dengan sastra sehingga munculah teori psikologi sastra.

Istilah psikologi sastra memiliki empat pengertian, yakni studi psikologi pengarang sebagai tipe atau pribadi, kajian proses kreatif, dampak sastra terhadap pembaca dan kajian tipe dan hukum, yakni hukum psikologi yang diterapkan dalam karya sastra. penelitian yang terakhir ini paling terkait dengan bidang sastra (Wellek dan Warren, 1993:90). Psikologi sastra adalah sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra (Endraswara, 2008:16). Daya tarik psikologi sastra ialah pada masalah manusia yang melukiskan potret jiwa. Tidak hanya jiwa sendiri yang muncul dalam sastra, tetapi juga bisa mewakili jiwa orang lain. Setiap pengarang kerap menambahkan pengalaman sendiri dalam karyanya dan pengalaman pengarang itu sering pula dialami oleh orang lain (Minderop, 2010:59).

Konflik batin merupakan suatu perbuatan yang sering dilakukan yang bertentangan dengan suara batin, di dalam kehidupan yang sadar, pertentangan tersebut akan menyebabkan pecahnya pribadi seseorang, sehingga di dalamnya akan selalu dirasakan konflik-konflik jiwa (Agus Sujanto dkk, 2006: 12).

Film *Taiyou no Uta* karya sutradara Norihiro Koizumi menceritakan tentang tokoh perempuan bernama Kaoru Amane yang mengidap penyakit *Xeroderma Pigmentosum (XP)* yaitu suatu penyakit yang membuat kulit penderitanya tidak boleh terkena sinar matahari. Apabila penderita terkena sinar matahari maka akan mengalami peradangan kulit dan dapat mengakibatkan kematian. Namun dalam keterbatasannya itu Kaoru diam-diam jatuh cinta pada

seorang laki-laki yang bernama Kouji Fujishiro. Dari jendela kamarnya, setiap pagi Kaoru selalu memerhatikan Kouji yang sedang menunggu teman-temannya di halte bis. Karena keterbatasannya itu Kaoru hanya bisa menikmati dunia luar pada malam hari. Singkat cerita suatu malam Kaoru berkenalan dengan Kouji, kemudian Kouji bercerita pada Kaoru bahwa hobinya adalah *surfing*, setelah mendengar cerita itu terjadilah pergolakan batin yang dirasakan Kaoru, dan akhirnya Kaoru perlahan-lahan menjauhi Kouji.

Dalam istilah psikologi keadaan yang dialami Kaoru disebut sebagai frustrasi, karena frustrasi memiliki arti yaitu, suatu keadaan emosi yang disebabkan oleh tidak tercapainya kepuasan atau suatu tujuan akibat adanya hambatan atau rintangan dalam usaha mencapai kepuasan atau tujuan tersebut. Frustrasi disebabkan dari beberapa sumber, salah satunya adalah frustrasi konflik. Frustrasi konflik menurut Sarwono yaitu frustrasi yang disebabkan oleh konflik dari berbagai motif dalam diri seseorang (2014: 142-143).

Walgito mengemukakan bahwa konflik yang datang bersamaan dalam keseharian individu dalam menjalankan kehidupannya merupakan sumber utama frustrasi. Dari beberapa motif tersebut tidak semuanya dapat dikompromikan maka individu dituntut untuk mengambil keputusan. Keadaan inilah yang dapat menimbulkan konflik dalam diri individu yang bersangkutan (2004:236). Ketika mengalami konflik, individu menghadapi bermacam-macam motif dan terdapat beberapa respons yang dipilih oleh individu yang bersangkutan, seperti pemilihan atau penolakan, kompromi atau ragu-ragu (bimbang). Dalam pengertian ragu-ragu (bimbang) inilah konflik batin dijelaskan, yaitu konflik yang muncul

disebabkan adanya beberapa motif dan individu tersebut harus memutuskan untuk memilih. Sedangkan kata “batin” merupakan tempat dimana konflik itu terjadi.

Penulis menganalisis konflik batin tokoh Kaoru dalam film *Taiyou no Uta* karena merasa tertarik dengan konflik batin yang dialami tokoh utama yang mengidap penyakit *Xeroderma Pigmentosum*, sehingga ia tidak dapat melakukan aktivitas sehari-harinya seperti orang normal. Penulis akan menganalisis dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra, yakni gabungan antara teori sastra dengan psikologi sebagai ilmu bantu.

1.1.2 Permasalahan

Dari latar belakang diatas rumusan masalah yang dapat diambil adalah:

1. Bagaimana struktur cerita film *Taiyou No Uta*?
2. Bagaimana kondisi kejiwaan tokoh utama yang mengidap penyakit langka dalam film *Taiyou No Uta*?
3. Jika dilihat dari kondisi kejiwaan tokoh utama, bagaimana konflik batin yang dialaminya dalam film *Taiyou No Uta*?

Tujuan Penelitian

Dari permasalahan diatas maka tujuan penulis adalah untuk mengungkap struktur cerita dari film *Taiyou No Uta*, kondisi kejiwaan tokoh yang mengidap penyakit langka dalam film *Taiyou No Uta*, dan konflik batin yang dialami tokoh utama jika dilihat dari kondisi kejiwaan tokoh utama dalam film tersebut.

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan mengingat bahan dan data seluruhnya diperoleh dari sumber tertulis yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Penelitian ini dibatasi oleh film *Taiyou No Uta* sebagai objek material. Adapun objek formalnya adalah pengungkapan konflik batin tokoh Kaoru yang terkandung dalam film *Taiyou No Uta* sebagai objek kajian. Kajian dibatasi pada analisis film ini dengan metode struktural dan psikologi sastra untuk menjelaskan kondisi kejiwaan Kaoru pada masa kecil, pada masa remaja dan konflik batin yang dialami tokoh utama jika dilihat dari kondisi kejiwaannya, serta faktor yang menyebabkan konflik batin tokoh Kaoru dalam film ini. Kajian struktural yang dibahas meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, dan latar dalam film ini.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode struktural dan psikologi sastra, sebab aspek yang diteliti adalah psikologi tokoh dengan menyertakan analisis struktural sebagai bahan pijakan.

Metode struktural ini digunakan untuk mengetahui unsur-unsur yang membentuk keutuhan karya sastra. Metode struktural adalah metode penelitian sastra yang bertindak pada prinsip strukturalisme yang memandang bahwa karya sastra merupakan peristiwa kesenian (seni bahasa) yang terdiri dari sebuah struktur (Wellek, 1990:159). Metode ini biasanya dilakukan pada relasi antar unsur pembangun teks yang memandang bahwa karya sastra merupakan karya yang otonom atau berdiri sendiri. Metode struktural merupakan langkah awal

yang merupakan metode pendukung sebelum melakukan penelitian pada aspek psikologi tokoh.

Untuk menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh utama, penulis menggunakan metode psikologi sastra. Aspek psikologi merupakan bagian sosial karya sastra. Analisis konflik batin yang dialami tokoh utama memerlukan ilmu bantu psikologi karena metode ini berkaitan langsung dengan kondisi psikologis tokoh utama dalam film *Taiyou No Uta*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis memberikan sumbangan pengetahuan khususnya dunia sastra Jepang, yaitu pemahaman unsur pembangun sastra yang berhubungan dengan aspek psikologis dalam film *Taiyou No Uta* karya sutradara Norihiro Koizumi. Secara praktis penelitian ini dapat mempermudah pembaca dalam memahami psikologi tokoh dalam film *Taiyou No Uta* karya sutradara Norihiro Koizumi serta memperkaya wawasan pembaca dalam bidang kesusastraan yang dikaji dari segi psikologi tokoh utamanya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab 1 Pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran secara umum tentang penelitian, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang

lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 tinjauan pustaka, yang mencakup penelitian sebelumnya dan landasan teori berupa teori struktural, teori psikologi sastra, teori skema diri, teori konflik batin dan teori mengenai faktor yang menyebabkan konflik batin.

Bab 3 merupakan pemaparan hasil analisis yang menjelaskan proses analisis secara struktural dan kondisi kejiwaan tokoh utama yang mengidap penyakit langka serta analisis mengenai konflik batin tokoh utama dalam film *Taiyou No Uta*.

Bab 4 merupakan penutup, memuat simpulan dari hasil analisis dari bab-bab sebelumnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang memuat paparan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya dan penjelasan komprehensif mengenai landasan teori relevan yang digunakan dalam penelitian ini.

Tinjauan Pustaka

Dewasa ini dunia penelitian sastra mengalami perkembangan. Hal ini terlihat dari beragamnya objek sastra yang digunakan dalam penelitian. Tidak hanya cerpen, novel, lagu, puisi, manga dan anime saja namun banyak juga yang meneliti film sebagai objek kajian. Beberapa peneliti melakukan penelitian yang memiliki kesamaan objek formal dan objek material yang akan diteliti oleh penulis yaitu konflik batin dan film *Taiyou No Uta*.

Setelah dilakukan penelusuran di internet dan perpustakaan, terdapat satu penelitian yang memiliki kesamaan objek material dengan penulis yaitu, penelitian Tito Jordan mahasiswa Universitas Brawijaya Fakultas Ilmu Budaya berjudul “Pengaruh Omoiyari Terhadap Perubahan Sikap Tokoh Kaoru Amane dalam film *Taiyou No Uta* Karya Sutradara Norihiro Koizumi (2014)”.

Penelitian Tito Jordan mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya memiliki kesamaan objek material yang diteliti yaitu film *Taiyou No Uta* namun objek formal yang diteliti oleh Tito Jordan adalah “Pengaruh Omoiyari terhadap perbedaan sikap Kaoru Amane dalam film *Taiyou No Uta* karya Sutradara Norihiro Koizumi” sedangkan objek formal yang akan diteliti

oleh penulis adalah pergolakan batin tokoh utama Kaoru Amame dalam film *Taiyou No Uta*. Dalam penelitiannya, Jordan menggunakan konsep *omoiyari* yang dipadukan dengan psikologi sosial. Psikologi sosial yang terfokus pada sikap menolong dan empati menjelaskan lebih lanjut tentang 4 unsur yang terdapat dalam *omoiyari*. Jordan menggunakan psikologi sosial David Myers (2012) sebagai pendukung penjelasan *omoiyari* dalam mengkaji adegan-adegan di dalam film *Taiyou No Uta*.

Sedangkan penelitian yang memiliki objek formal yang sama dengan penulis diantaranya adalah:

1. Penelitian Bahri Zumanto mahasiswa Universitas Diponegoro Fakultas Ilmu Budaya yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Aku dalam Cerpen *Izu No Odoriko* Karya Kawabata Yasunari (2012)”.
2. Penelitian Rizki Meidyan Pratiwi mahasiswa Universitas Diponegoro Fakultas Ilmu Budaya jurusan Sastra Indonesia berjudul ”Konflik Batin Perempuan Marjinal: Kajian Struktural-Psikologi Terhadap Tokoh Utama Novel *Berkisar Merah* Karya Ahmad Tohari (2014)”.
3. Penelitian Sri Dhoho Saktiaji mahasiswa Universitas Brawijaya Fakultas Ilmu Budaya jurusan Sastra Jepang berjudul “Konflik Batin Tokoh Tokiko Umezawa Pada Novel *Tenseijyutsu Satsujin Jiken* Karya Soji Shimada (2014)”.

Dari ketiga penelitian diatas persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada objek formal yaitu konflik batin yang dialami tokoh utama dalam sebuah karya sastra dan perbedaannya adalah objek material.

Selain kesamaan objek formal, terdapat juga persamaan pada teori yang digunakan penulis dalam menganalisis konflik batin tokoh utama yaitu penelitian Rizki Meidyan Pratiwi yang menggunakan teori Kurt Lewin dalam buku Walgito yaitu konflik angguk-angguk (*approach-approach conflict*), geleng-angguk (*approach-avoidance conflict*), dan geleng-geleng (*avoidance-avoidance conflict*). Selain Rizki Meidyan Pratiwi, Sri Dhoho Saktiaji juga memiliki kesamaan teori yang digunakan untuk menganalisis konflik batin yang dialami tokoh utama yaitu teori dari Kurt Lewin dalam buku Sarlito W. Sarwono yaitu konflik mendekat-mendekat, mendekat-menjauh, dan menjauh-menjauh.

2.1 Landasan Teori

Ada dua unsur dalam karya sastra, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra dari dalam yang meliputi peristiwa, cerita, plot, tokoh dan penokohan, tema, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan lain-lain (Nugiyantoro, 1995:23) disisi lain, unsur ekstrinsik adalah unsur luar yang menyusun dan mempengaruhi sebuah karya sastra. Unsur ekstrinsik meliputi aspek sosiologi, psikologi, sejarah, politik, latar belakang kehidupan pencipta karya sastra dan lain-lain.

Teori yang digunakan penulis dalam penelitan ini adalah teori struktural dan teori psikologi yang disesuaikan dengan metode yang digunakan. Teori struktural dimaksudkan untuk mengetahui unsur-unsur yang membentuk film *Taiyou No Uta*. Analisis struktural digunakan untuk mengetahui aspek-aspek psikologi yang terdapat dalam film tersebut.

Penggabungan teori sastra dan teori psikologi sebagai alat bantu, penulis harapkan dapat mendukung penelitian berbasis psikologi sastra untuk menganalisis kejiwaan dalam diri tokoh fiktif dalam sebuah karya.

2.2.1 Teori Struktural

Struktur adalah keseluruhan relasi antara berbagai unsur sebuah teks. Strukturalisme adalah ilmu dan kritik yang memusatkan perhatian pada relasi-relasi antar unsur (Noor, 2009:76).

Menurut Abrams dalam (Nurgiyantoro, 2012: 36) Struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah.

Pada dasarnya analisis struktural bertujuan memaparkan fungsi dan keterkaitan antar berbagai unsur karya sastra. Analisis struktural karya sastra, terutama fiksi dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur intrinsik fiksi yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 2012:37). Unsur intrinsik yang terdapat dalam karya fiksi adalah sebagai berikut:

A. Tema

Tema merupakan bagian karya sastra. unsur intrinsik yang lain di luar tema, masing-masing memiliki keterkaitan dengan tema. Dengan menganalisis tema terlebih dahulu, dapat memudahkan pembahasan berikutnya. Pembahasan tema

harus selalu berkaitan dengan dasar pemikiran tentang nilai dan norma yang berlaku di kalangan masyarakat (Semi, 1993:68).

Menurut Sayuti (1988:191), pengertian sederhana tentang tema adalah makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Tema merupakan gagasan pokok yang harus dicapai melalui karya fiksi. Wujud tema dalam fiksi biasanya berujung pada alasan tindakan atau motif tokoh (1988:187). Sayuti juga menjelaskan bahwa tema adalah makna yang dapat ditemukan dalam suatu cerita. Tema merupakan unsur penting yang terlibat dalam keseluruhan cerita, bukan bagian yang dapat dipisahkan.

Nurgiyantoro membagi tema menjadi dua jenis, yaitu tema mayor dan tema minor. Tema mayor adalah makna pokok cerita yang menjadi dasar atau gagasan dasar umum cerita, sedangkan makna-makna lain atau makna-makna tambahan dalam cerita disebut tema minor (2010: 82-83).

B. Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita (Aminudin melalui Nurgiyantoro, 1995:75). Menurut *Abrams* (melalui Nurgiyantoro, 2000:165), tokoh adalah pelaku cerita yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Nurgiyantoro membedakan tokoh menjadi dua yaitu utama dan tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam cerita yang

bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itupun mungkin dalam porsi penceritaan yang lebih pendek. Perbedaan antara tokoh utama dan tambahan tak dapat dilakukan secara eksak. Perbedaan itu lebih bersifat gradasi, kadar keutamaan tokoh-tokoh itu bertingkat: tokoh utama (yang) utama, utama tambahan, tokoh tambahan utama, tambahan (yang memang) tambahan (Nurgiyantoro, 2005:176-177).

Dilihat dari segi kemunculannya dalam sebuah cerita tokoh dibedakan menjadi dua yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan.

- a. Tokoh utama adalah tokoh yang paling sering muncul dan paling sering diceritakan.
- b. Tokoh tambahan adalah tokoh yang lebih sedikit muncul dan lebih sedikit diceritakan. Hadirnya tokoh tambahan tidak begitu penting, tokoh tambahan hadir jika ada hubungannya dengan tokoh utama (Nurgiyantoro, 2010:176-177).

Berdasarkan penampilannya, tokoh dibagi menjadi dua, yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

- a. Tokoh protagonis adalah tokoh yang digambarkan sebagai orang yang baik hati dan idolakan oleh pembaca.
- b. Tokoh antagonis seringkali digambarkan sebagai tokoh jahat yang sifatnya sangat bertolak belakang dengan tokoh protagonis (Nurgiyantoro, 2010:178).

Berdasarkan perwatakannya, tokoh dibedakan menjadi tokoh sederhana dan tokoh bulat.

- a. Tokoh sederhana adalah tokoh yang memiliki satu karakter yang sengaja ditonjolkan oleh pengarang, biasanya terjadi pada diri tokoh heroik. Tokoh sederhana cenderung bertingkah laku datar dan monoton.
- b. Tokoh bulat adalah tokoh yang memiliki lebih dari satu karakter, seorang tokoh yang mengalami perubahan karakter bergantung pada situasi yang dihadapinya (Nurgiantoro, 2010: 181).

C. Penokohan

Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan atau karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan, menunjukkan pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita.

Menurut Jones yang dikutip oleh Nurgiyantoro, penokohan lebih luas pengertiannya daripada tokoh dan perwatakan sebab penokohan sekaligus mencakup siapa masalah tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana penempatan dan pelukisan dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus tertuju pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2012: 166).

Secara garis besar teknik pelukisan suatu tokoh dalam suatu karya dapat dibedakan ke dalam dua cara atau teknik, yaitu:

- a. Metode analitik, dengan menggunakan metode ini pengarang secara langsung mendeskripsikan keadaan tokoh secara terperinci baik itu deskripsi secara fisik, psikis dan keadaan sosialnya.
- b. Metode dramatik, metode ini lebih banyak menampilkan tokoh melalui lakuan dan dialog antar tokoh (Nurgiyantoro, 2010: 194).

Untuk memberikan wujud penggambaran penampilan tokoh secara dramatik dapat dilakukan dengan sejumlah teknik. Dalam sebuah karya fiksi, biasanya pengarang mempergunakan berbagai teknik itu secara bergantian dan saling mengisi. Berbagai teknik yang dimaksud adalah sebagai berikut (Nurgiyantoro, 2012: 200-201).

1. Teknik Cakapan

Menurut Nurgiyantoro, Penggambaran sifat tokoh yang bersangkutan dilakukan para tokoh melalui percakapan. Tidak semua percakapan mencerminkan kedirian tokoh, namun percakapan yang baik, yang efektif, yang lebih fungsional adalah yang menunjukkan perkembangan plot dan sekaligus mencerminkan sifat kedirian tokoh pelakunya (2012: 201).

2. Teknik Tingkah Laku

Jika teknik cakapan dimaksudkan untuk menunjuk tingkah laku verbal yang berwujud kata-kata para tokoh, teknik tingkah laku menyaran pada tindakan yang bersifat nonverbal, fisik. Apa yang dilakukan orang dalam wujud tindakan dan tingkah laku, dalam banyak dapat dipandang sebagai menunjukkan reaksi, tanggapan, sifat, dan sikap yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya (Nurgiyantoro, 2012:203).

3. Teknik Pikiran dan Perasaan

Pada hakikatnya “tingkah laku” pikiran dan perasaanlah yang kemudian diwujudkan menjadi tingkah laku verbal dan non verbal. Perbuatan dan kata-kata merupakan perwujudan konkret tingkah laku pikiran dan perasaan. Sebagaimana keadaan dan jalan pikiran serta perasaan, apa yang melintas dalam pikiran dan perasaan, serta apa yang (sering) dipikir dan dirasakan oleh tokoh, dalam banyak hal akan mencerminkan sifat-sifat kediriannya jua.

4. Teknik Arus Kesadaran

Teknik arus kesadaran (*stream of conciousness*) berkaitan erat dengan teknik pikiran dan perasaan. Keduanya tak dapat dibedakan secara pilah, bahkan mungkin dianggap sama karna memang sama-sama menggambarkan tingkah laku batin tokoh. Dewasa ini dalam fiksi modern teknik arus kesadaran banyak dipergunakan untuk melukiskan sifat-sifat kedirian tokoh. Arus kesadaran merupakan sebuah teknik narasi yang berusaha menangkap pandangan dan aliran proses mental tokoh, di mana tanggapan indera bercampur dengan kesadaran dan ketaksadaran pikiran, perasaan, ingatan, harapan, dan asosiasi-asosiasi acak (Abrams, 1981:187).

5. Teknik Reaksi Tokoh

Teknik reaksi tokoh dimaksudkan sebagai reaksi tokoh terhadap suatu kejadian, masalah, keadaan, kata, dan sikap-tingkah-laku orang lain, dan sebagainya yang berupa “rangsang” dari luar diri tokoh yang bersangkutan. Bagaimana reaksi tokoh terhadap hal-hal tersebut dapat dipandang sebagai suatu bentuk penampilan yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya (Nurgiyantoro, 2012: 207).

6. Teknik Reaksi Tokoh Lain

Reaksi tokoh(-tokoh) lain dimaksudkan sebagai reaksi yang diberikan oleh tokoh lain terhadap tokoh utama, atau tokoh yang dipelajari kedirannya, yang berupa pandangan, pendapat, sikap, komentar, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2012: 209).

7. Teknik Pelukisan Latar

Pelukisan suasana latar dapat lebih mengintensifkan sifat kedirian tokoh seperti yang telah diungkapkan dengan berbagai teknik yang lain. Keadaan latar tertentu, memang, dapat menimbulkan kesan yang tertentu pula dipihak pembaca (Nurgiyantoro, 2012: 209).

8. Teknik Pelukisan Fisik

Pelukisan keadaan fisik tokoh, dalam kaitannya dengan penokohan, kadang-kadang terasa penting. Keadaan fisik tokoh perlu dilukiskan, terutama jika ia memiliki bentuk fisik khas sehingga pembaca dapat menggambarkan secara imajinatif. Di samping itu, ia juga dibutuhkan untuk mengefektif dan mengkonkretkan ciri-ciri kedirian tokoh yang telah dilukiskan dengan teknik yang lain (Meredith & Fitzgerald, 1972:109).

D. Plot/Alur

Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (1995:113) plot/alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra.

Ada tiga unsur yang amat esensial dalam pengembangan sebuah alur cerita yaitu peristiwa, konflik, klimaks. Keberadaan alur dalam karya sastra yang saling berkaitan membuat pembaca dimudahkan dalam menangkap isi cerita. Kaitan antar kejadian dalam karya sastra biasa juga disebut *plot*. *Plot* menurut Waluyo (1994:145-146) merupakan kerangka atau struktur cerita yang merupakan jalin-menjalannya cerita dari awal hingga akhir. *Plot* berfungsi (1) membawa pembaca kearah pemahaman cerita sebagai rinci, (2) menyediakan tahap-tahap tertentu bagi penulis untuk melanjutkan cerita berikutnya. Beberapa ahli sastra menekankan bahwa peristiwa yang dirangkai tersebut harus memiliki hubungan sebab-akibat (prihatmi, 1990:9).

Untuk memperoleh keutuhan sebuah plot cerita, Aristoteles mengemukakan bahwa sebuah plot haruslah terdiri dari tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*) (Abrams, 1981: 138). Tahap awal biasanya disebut tahap perkenalan yang berisi sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan berbagai hal yang dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya. Tahap awal cerita, disamping untuk memperkenalkan situasi latar dan tokoh-tokoh cerita, konflik sedikit demi sedikit mulai dimunculkan. Masalah-masalah yang dihadapi tokoh yang menyulut terjadinya konflik, pertentangan-pertentangan, dan lain-lain yang akan memuncak dimunculkan ditahap tengah cerita, atau juga disebut sebagai tahap pertikaian. Pada tahap ini pengarang menampilkan pertentangan dan atau konflik yang sudah mulai dimunculkan pada tahap sebelumnya, menjadi semakin meningkat, semakin menegangkan. Konflik yang dikisahkan, dapat berupa konflik internal, konflik yang terjadi dalam diri seorang

tokoh, konflik eksternal, konflik atau pertentangan yang terjadi antar tokoh cerita. Pada tahap inilah inti cerita disajikan. Kemudian pada tahap akhir atau bisa disebut juga sebagai tahap pelaraian, pengarang menampilkan adegan tertentu sebagai akibat klimaks yang terjadi di tahap tengah cerita. Jadi, bagian ini berisi kesudahan cerita (Nurgiyantoro, 2012: 142-146).

E. Latar

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams, 1981:175). Stanton (1965) mengelompokan latar, bersama tokoh dan plot, ke dalam fakta (cerita) sebab ketiga hal inilah yang akan dihadapi, dan dapat diimajinasi oleh pembaca secara faktual jika membaca cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2012:216).

Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Pembaca, dengan demikian, merasa dipermudah untuk “mengoperasikan” daya imajinasinya, di samping dimungkinkan untuk berperan serta secara kritis sehubungan dengan pengetahuannya tentang latar (Nurgiyantoro, 2012:217).

Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial.

a. Latar Tempat

Latar tempat menyorotkan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama-nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas. Tempat-tempat yang bernama adalah tempat yang dijumpai dalam dunia nyata.

b. Latar Waktu

Sebuah cerita pasti memiliki latar waktu, “kapan” peristiwa-peristiwa yang di ceritakan dalam karya fiksi. Latar waktu dalam cerita fiksi dapat mempengaruhi dan memiliki fungsi jika digarap secara teliti, terutama jika dihubungkan dengan waktu sejarah. Namun, hal itu membawa juga sebuah akibat: sesuatu yang diceritakan harus diceritakan sesuai dengan perkembangan sejarah. Segala sesuatu yang menyangkut hubungan waktu, langsung maupun tidak langsung, harus memiliki kemiripan dengan waktu sejarah yang menjadi acuannya. Jika terjadi ketidaksesuaian waktu peristiwa antara yang terjadi di dunia nyata dengan yang terjadi di dalam karya fiksi, hal itu akan menyebabkan cerita tak wajar, bahkan mungkin sekali tidak masuk akal, pembaca merasa dibohongi (Nurgiyantoro, 2010:231).

c. Latar Sosial

Latar sosial menyorotkan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara

kehidupan sosial masyarakat meliputi berbagai masalah seperti: kebiasaan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain termasuk latar yang bersifat kejiwaan seperti disebutkan sebelumnya. Di samping itu, latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh (Nurgiyantoro, 2010:233-234).

2.2.2 Psikologi Sastra

Menurut Endraswara psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan. Karya sastra di pandang sebagai fenomena psikologis yang menampilkan aspek kejiwaan melalui tokohnya (2008: 96). Psikologi sastra dapat diartikan sebagai sebuah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan (Minderop, 2010:53).

Psikologi sastra akan ditopang oleh tiga pendekatan sekaligus. *Pertama*, pendekatan tekstual, yang mengkaji aspek psikologis tokoh dalam karya sastra. *Kedua*, pendekatan reseptif-pragmatik, yang mengkaji aspek psikologis pembaca sebagai penikmat karya sastra yang terbentuk dari pengaruh karya yang dibacanya, serta proses resepsi pembaca dalam menikmati karya sastra. *Ketiga*, pendekatan ekspresif, yang mengkaji aspek psikologis sang penulis ketika melakukan proses kreatif yang terproyeksi lewat karyanya, baik penulis sebagai pribadi maupun wakil masyarakat (Roekhan, 1990: 88).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan pertama yaitu pendekatan tekstual karena aspek yang akan diteliti adalah konflik batin yang dialami tokoh utama dalam film *Taiyou No Uta*.

2.2.3 Psikologi Sosial

Pengetahuan Tentang Diri

Konsep diri pada dasarnya merupakan suatu skema, yaitu pengetahuan yang terorganisasi mengenai suatu yang kita gunakan untuk menginterpretasikan pengalaman. Dengan demikian, konsep diri adalah skema diri (*self-schema*), yaitu pengetahuan tentang diri, yang memengaruhi cara seseorang mengolah informasi dan mengambil tindakan (Vaughan & Hogg, 2002). Menurut Higgins (1987), ada tiga jenis skema yang disebutkan berikut ini:

1. *actual self*, yaitu bagaimana diri kita saat ini;
2. *ideal self*, yaitu bagaimana diri yang kita inginkan;
3. *ought self*, yaitu bagaimana diri kita seharusnya.

Pada diri seseorang, mungkin terjadi kesenjangan atau diskrepansi antara *actual self* dan *ideal self* atau *ought self*. Higgins dalam teori diskrepansi diri (*self discrepancy theory*), menyatakan bahwa diskrepansi yang terjadi dapat memotivasi seseorang untuk berubah atau mengurangi diskrepansi yang dirasakannya. Namun, apabila seseorang gagal dalam mengatasi diskrepansi, maka dapat menyebabkan munculnya emosi-emosi negatif. Kegagalan dalam mengatasi diskrepansi *actual self* dan *ideal self* dapat memicu munculnya *dejection-related emotions* seperti kecewa, tidak puas, dan sedih. Sedangkan diskrepansi antara *actual self* dan *ought self* dapat memicu munculnya *agitation-related emotions* seperti cemas, takut, dan terancam (Sarwono, 2012: 54-55).

2.2.4 Konflik Batin

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, disebutkan bahwa konflik memiliki arti : (1) percekocokan; perselisihan; pertentangan; (2) ketegangan atau pertentangan di dalam cerita rekaan atau drama (pertentangan antara dua kekuatan, pertentangan dalam diri satu tokoh, dan pertentangan antara dua tokoh) sedangkan batin, di dalam kamus memiliki arti (1) yang terdapat dalam hati; yang mengenai jiwa atau perasaan, (2) yang tersembunyi; (3) semangat; hakikat: lahirnya menolong. Jadi dari penjelasan diatas dapat disimpulkan pengertian konflik batin adalah pertentangan yang terdapat dalam hati seseorang yang diakibatkan adanya dua atau lebih gagasan atau keinginan yang mempengaruhi perilaku seseorang (*KBBI*, 2007).

Konflik batin termasuk permasalahan kepribadian, konflik batin merupakan suatu perbuatan yang terlalu sering dilakukan yang bertentangan dengan suara batin, di dalam kehidupan yang sadar, pertentangan tersebut akan menyebabkan pecahnya pribadi seseorang, sehingga di dalamnya akan selalu dirasakan konflik-konflik jiwa (Agus Sujanto dkk, 2006: 12).

Bimo Walgito menjelaskan bahwa dalam mencapai tujuan terkadang atau sering individu mengalami berbagai kendala, sehingga tujuan tersebut tidak dapat dicapai. Ketika individu tidak mengetahui mengapa tujuannya tidak dapat dicapai, maka individu akan mengalami frustrasi atau kecewa. Menurut T.R. Gurr (1970) Sumber frustrasi itu dapat timbul dari berbagai hal seperti, lingkungan, diri sendiri dan konflik (2004: 236).

Frustrasi lingkungan disebabkan oleh halangan atau rintangan yang terdapat dalam lingkungan. Misalnya seorang ingin pulang tetapi tidak bisa karena semua bus penuh atau sedang hujan lebat. Frustrasi pribadi timbul dari ketidakmampuan orang itu sendiri dalam mencapai tujuan. Dengan perkataan lain, frustrasi pribadi ini terjadi karena adanya perbedaan antara tingkatan aspirasi dengan tingkatan kemampuannya. Sedangkan frustrasi konflik disebabkan oleh konflik dari berbagai motif dalam diri seseorang. Dengan adanya motif-motif yang saling bertentangan, maka pemuasan dari salah satunya akan menyebabkan frustrasi bagi yang lain. Frustrasi konflik ini dapat timbul dari tiga macam konflik yang berbeda. Kurt Lewin membagi jenis konflik menjadi 3, yaitu:

- a. Konflik mendekat-mendekat, yaitu individu dihadapkan kepada dua atau lebih tujuan yang sama-sama memiliki nilai positif, dimana individu harus memilih satu dari beberapa pilihan tersebut.
- b. Konflik mendekat-menjauh, dimana objek yang menjadi tujuan menjadi nilai yang positif dan negatif sekaligus.
- c. Konflik menjauh-menjauh, yaitu individu dihadapkan pada dua pilihan yang sama-sama mempunyai nilai negatif dan sama-sama harus dihindari (Sarwono, 2014: 141)

Ketika mengalami konflik, individu mengalami bermacam-macam motif, dan terdapat beberapa respons yang dapat dipilih oleh individu yang bersangkutan, seperti pemilihan atau penolakan, kompromi atau ragu-ragu (bimbang). Dalam pengertian ragu-ragu (bimbang) inilah konflik batin dijelaskan, yaitu konflik yang muncul disebabkan adanya beberapa motif dan individu tersebut harus

memutuskan untuk memilih. Sedangkan kata “batin” merupakan penjelasan di mana konflik itu terjadi.

2.2.5 Faktor-Faktor yang Menyebabkan Terjadinya Konflik Batin

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi konflik batin, yaitu faktor personal (individu) dan faktor situasional.

A. Faktor Personal

Rakhmat (2007: 33-34), menyatakan bahwa faktor personal adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri. Secara garis besar faktor personal ada dua yaitu faktor biologis dan faktor sosiopsikologis. Kedua faktor tersebut adalah sebagai berikut.

a. Faktor Biologis

Faktor biologis adalah faktor-faktor yang terlibat dalam seluruh kegiatan makhluk hidup. Manusia adalah makhluk biologis yang tidak berbeda dengan hewan yang lain. Yang termasuk faktor biologis adalah insting dan motif bercumbu, memberi makan, merawat anak, perilaku agresif merupakan contoh insting faktor biologis.

b. Faktor Sosiopsikologis

Faktor sosiopsikologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi semua tingkah laku manusia sebagai makhluk sosial. Karena manusia merupakan makhluk sosial, dari proses sosial ia memperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilakunya. Faktor sosiopsikologis digolongkan menjadi tiga yaitu: komponen afektif, kognitif, dan komponen konatif (Rakhmat, 2007: 37).

1. Komponen Afektif

Komponen afektif adalah aspek emosional dari faktor sosiopsikologis yang terdiri atas motif sosiogenesis, sikap, dan emosi.

I. Motif Sosiogenesis

Motif sosiogenesis adalah motif yang dipelajari orang dan berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang itu berada dan berkembang (Gerungan 2004:154). Motif ini sering juga disebut motif sekunder sebagai lawan dari motif primer (motif biologis). Peranannya dalam membentuk perilaku sosial sangat menentukan. Motif ini meliputi:

- Motif ingin tahu: mengerti, menata, dan menduga (predictability)

Motif ingin tahu (*curiosity motive*) adalah hasrat untuk memperoleh informasi tentang suatu aspek dari lingkungan (Kartono 2003:105). Setiap orang berusaha memahami dan memperoleh arti dari dunianya. Manusia menjadi tidak sabar dalam suasana yang ambigu atau tidak pasti, tidak menentu, atau sukar diramalkan sehingga ia akan berusaha mencari jawaban sendiri atas informasi yang terbatas dan akhirnya menyimpulkan sendiri tanpa mengkonfirmasi informasi tersebut.

- Motif kompetensi

Motif kompetensi (*competence motive*) adalah kemampuan berinteraksi dengan lingkungan untuk mempromosikan dan memajukan efektivitas umum daripada memuaskan dorongan-dorongan fisiologis (Kartono 2003:78). Setiap orang ingin membuktikan bahwa ia mampu mengatasi persoalan kehidupan apapun. Motif kompetensi erat kaitannya dengan kebutuhan akan

rasa aman. Bila orang sudah memenuhi kebutuhan biologisnya, dan yakin bahwa masa depannya gemilang, ia dianggap sudah memenuhi kebutuhannya akan kemampuan diri (kompetensi).

- Motif cinta

Motif cinta adalah keinginan atau kebutuhan akan kasih sayang, keinginan untuk berkumpul dan bergaul dengan orang lain (Kartono 2003:48). Kehangatan, persahabatan, ketulusan kasih sayang, penerimaan orang lain yang hangat akan dibutuhkan manusia. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan kasih sayang yang tidak terpenuhi akan menimbulkan perilaku manusia yang kurang baik, orang menjadi agresif, kesepian, frustrasi, dan yang akan menakutkan lagi adalah bunuh diri.

- Motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas

Motif harga diri dan kebutuhan mencari identitas adalah kebutuhan akan prestise, keberhasilan dan penghargaan diri (Kartono 2003:156). Kita ingin kehadiran kita bukan saja dianggap bilangan tetapi juga diperhitungkan. Hilangnya identitas diri akan menimbulkan perilaku yang patologis (penyakit): impulsif, gelisah, mudah terpengaruh, dan sebagainya.

- Motif akan nilai, kedamaian, dan makna kehidupan

Motif akan nilai, kedamaian dan makna kehidupan adalah nilai yang dibutuhkan manusia untuk menuntun dalam mengambil keputusan atau memberikan makna pada kehidupannya (Rakhmat 2007:39). Termasuk dalam motif ini adalah motif-motif keagamaan. Bila manusia kehilangan nilai, tidak

tahu tujuan hidup sebenarnya, ia tidak memiliki kepastian untuk bertindak sehingga menimbulkan ia akan cepat putus asa dan kehilangan pegangan.

- Kebutuhan akan pemenuhan diri

Kebutuhan akan pemenuhan diri adalah proses penggunaan potensi-potensi yang dimiliki oleh seseorang atau keadaan yang dihasilkannya (Kartono 2003:440). Kita bukan saja ingin mempertahankan hidup, tetapi juga ingin meningkatkan kualitas kehidupan kita dengan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri kita.

II. Sikap

Sikap adalah kecenderungan bertindak, berekspresi, berpikir, dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi, dan nilai. Sikap mempunyai daya pendorong atau motivasi, sikap bukan rekaman masa lalu, sikap mengandung aspek evaluatif dan sikap timbul dari pengalaman.

III. Motif Emosi

Emosi adalah reaksi yang kompleks yang mengandung aktifitas dengan derajat yang tinggi dan adanya perubahan dalam kejasmanian serta berkaitan dengan perasaan yang kuat (Walgito 2004:203). Kartono (2003:146) mengemukakan bahwa emosi adalah tergugahnya perasaan yang disertai dengan perubahan-perubahan dalam tubuh, misalnya otot-otot yang menegang, debaran jantung yang cepat, dan sebagainya.

Emosi menunjukkan kegonjangan organisme yang disertai gejala-gejala kesadaran, berperilaku, dan proses psikologis. Emosi mempunyai empat fungsi yaitu: sebagai pembangkit energi, sebagai pembawa informasi, pembawa peran

dalam hubungan interpersonal, member informasi tentang sumber keberhasilan mereka.

2. Komponen Kognitif

Komponen kognitif adalah aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui. Termasuk dalam komponen ini adalah kepercayaan. Kepercayaan adalah keyakinan bahwa sesuatu itu benar atau salah satu dasar bukti, sugesti, otoritas, pengalaman atau intuisi.

3. Komponen Konatif

Komponen konatif adalah aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak. Kebiasaan adalah aspek perilaku manusia menetap erat dengan tindakan, bahkan ada yang mendefinisikan sebagai tindakan yang merupakan usaha seseorang untuk mencapai tujuan.

B. Faktor Situasional

Faktor situasional adalah faktor yang datang dari luar individu. Menurut Sampson (dalam Rakhmat 2007:54-58) faktor situasional meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Faktor Ekologis

Faktor ekologis adalah keadaan alam yang mempengaruhi gaya hidup dan perilaku seseorang. Misalnya, efek temperatur pada tindakan kekerasan seseorang, perilaku interpersonal, dan suasana emosional.

3. Faktor Temporal

Faktor temporal adalah waktu yang memberi pengaruh terhadap perilaku keseharian manusia. Telah banyak penelitian yang meneliti bahwa pengaruh waktu terhadap bioritma atau keseharian manusia. Jadi yang mempengaruhi manusia bukan hanya dimana mereka berada tetapi bilamana mereka berada.

4. Faktor Suasana Perilaku

Faktor suasana perilaku adalah lingkungan yang dibagi dalam beberapa satuan yang dapat mempengaruhi perilaku orang di dalamnya. Pada setiap suasana terdapat pola-pola hubungan yang mengatur perilaku orang-orang di dalamnya. Contoh: di masjid orang tidak akan berteriak keras, dalam pesta orang tidak akan melakukan upacara adat.

5. Faktor Teknologi

Faktor teknologi adalah lingkungan teknologis yang meliputi sistem energi, sistem produksi, dan sistem distribusi yang membentuk serangkaian perilaku sosial yang sesuai dengannya. Revolusi teknologi sering disusul dengan revolusi dalam perilaku sosial. Bersamaan dengan itu tumbuhlah pola-pola penyebaran informasi yang akan mempengaruhi suasana kejiwaan setiap anggota masyarakat. Misalnya saja kehadiran televisi telah mengubah masyarakat menjadi manusia yang membutuhkan informasi dalam kesehariannya. Informasi menjadi mudah didapatkan dan mempengaruhi pola pikir masyarakat di dalamnya.

6. Faktor Sosial

Faktor sosial adalah sistem peranan yang ditetapkan dalam suatu masyarakat, struktur kelompok atau organisasi, dan karakteristik populasi yang menata

perilaku manusia. Dalam organisasi, hubungan antara anggota dengan ketua diatur oleh sistem peranan dan norma-norma kelompok. Karakteristik populasi seperti usia, kecerdasan, karakteristik biologis mempengaruhi pola-pola perilaku anggota-anggota populasi itu.

7. Faktor Psikososial

Faktor psikososial adalah persepsi orang tentang kebebasan individual, ketaatan, pengawasan, kemungkinan, kemajuan, dan tingkat keakraban. Persepsi tentang sejauh mana lingkungan memuaskan atau mengecewakan manusia juga akan mempengaruhi manusia.

8. Faktor Stimuli Mendorong dan Memperteguh perilaku

Faktor stimuli mendorong dan memperteguh perilaku adalah situasi untuk mempengaruhi kelayakan melakukan perilaku tertentu. Ada situasi yang memberikan rentangan kelayakan perilaku dan situasi yang banyak memberikan kendala pada perilaku. Situasi yang permisif memungkinkan orang melakukan banyak hal tanpa harus merasa malu. Sebaliknya, situasi restriktif menghambat orang untuk berperilaku sekehendak hatinya.

9. Faktor Budaya

Faktor budaya adalah faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang lewat latar budaya tertentu. Seseorang dengan latar budaya tertentu dan karakter tertentu akan berperilaku tertentu pula sesuai dengan latar budayanya.

BAB III
STRUKTUR FILM *TAIYOU NO UTA*
DAN KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA KAORU AMANE

Dalam bab ini akan dibahas tentang struktur film *Taiyou no Uta* dan konflik batin yang dialami Kaoru Amane dalam film tersebut. Selanjutnya, dari struktur film yang dijabarkan dan dikombinasikan dengan teori psikologi, diharapkan dapat mengungkap permasalahan batin dan psikologi pada Kaoru Amane. Struktur film yang akan penulis bahas meliputi, tema, tokoh dan penokohan, alur, dan latar.

3.1 Struktur Film *Taiyou No Uta*

3.1.1 Tema

Tema dalam film ini adalah perjuangan Kaoru dalam menggapai cinta sejati. Di awal cerita dikisahkan Kaoru yang merupakan tokoh utama yang menyukai seorang laki-laki bernama Kouji namun ia hanya dapat memandangi Kouji dari atas jendela kamarnya tanpa bisa melakukan apa-apa agar dapat dekat dengan Kouji, hal itu terlihat pada gambar berikut.



00:02:08



00:03:49

Di tengah cerita dikisahkan Kaoru akhirnya dapat berkenalan dengan Kouji berkat keekatannya dan akhirnya ia dapat dekat dengan Kouji. Hal itu terlihat pada kutipan dan gambar berikut.



00:21:17



00:22:35



00:23:18

みさき：しっている。
ちよつとどこいくの。

。 。

かおる：あまねかおるです。

こうじ：なに。

かおる：あまねかおるです。

こうじ：ええ。。なにか。

かおる：あまねかおるです。16歳さいです。趣味は音楽しゆみ おんがくです。性格はちよつせいかくと感情かんじょうです。彼氏かれしはいません。

こうじ：ええ。。。

かおる：いつも見てました、ずっとずっと見てました。彼氏かれしはいません。

こうじ：ああ、ちよつとまってあもう。

Misaki: kau mengenalnya?

Kau mau pergi kemana?

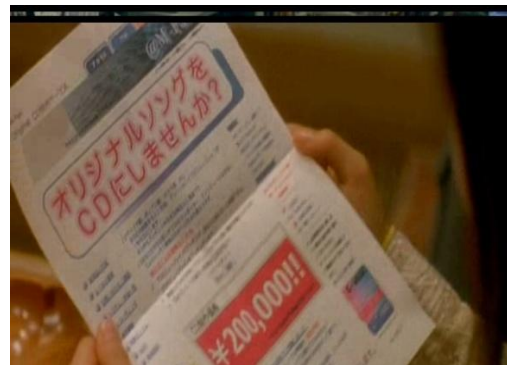
.....

Kaoru: namaku Kaoru Amane.
 Kouji: hee, apa?
 Kaoru: namaku Kaoru Amane.
 Kouji: hah, ada apa?
 Kaoru: namaku Kaoru Amane, umurku 16 tahun, hobiku bermain musik, kepribadianku agak sedikit emosi, aku tidak punya pacar.
 Kouji: haahhh?
 Kaoru: aku selalu memperhatikanmu, selama ini aku selalu memperhatikanmu. Aku tidak punya pacar.
 Kouji: aaa, tentang ini tunggu sebentar.

Pada gambar dan kutipan di atas terlihat Kaoru yang nekat mengejar Kouji dan memperkenalkan dirinya kepada Kouji. Setelah kenal dan dekat dengan Kouji, Kouji akhirnya mengetahui penyakit yang diidap Kaoru, karena ia sangat mencintai Kaoru ia pun berusaha agar dapat membawa Kaoru ke dapur rekaman dan mewujudkan impian Kaoru yaitu, mendengarkan kepada orang-orang lagu yng diciptakan oleh Kaoru. Setelah berhasil membawa Kaoru ke dapur rekaman tidak lama kemudian Kaoru meninggal dan tidak dapat mendengar hasil rekamannya tersebut. Dan kisah cinta merekapun harus dipisahkan oleh kematian. hal itu terlihat pada gambar dan kutipan dibawah ini:



01:13:00



01:13:27



01:43:02



01:49:52

こうじ: これ。どうしても好きに歌をききたくですが。でも、頭いいじゃなくて、アイデアを覚えなくて。またバイト初めは、ぜんぜん金をないけど。

Kouji: ini. Bagaimanapun juga aku ingin mendengarkan lagumu yang aku suka sekali lagi. Tapi karena aku tidak begitu pintar, aku hanya bisa memikirkan ide seperti ini. Aku sudah mulai kerja paruh waktu. Aku tidak memiliki uang sama sekali.

Sesuai dengan tema yang telah dijabarkan di atas, bahwa konflik batin yang dialami Kaoru salah satunya karena cinta. Meskipun cinta kaoru dan Kouji merupakan cinta sejati, namun dalam proses mendapatkan cintanya itu Kaoru mengalami konflik batin.

3.1.2 Tokoh

Tokoh adalah pemegang peran dalam roman atau drama. Analisis tokoh diperlukan dalam psikologi sastra karena berkaitan dengan aspek kejiwaan dan kepribadian yang akan diteliti.

Dilihat dari intensitas kemunculannya, Tokoh utama dalam film *Taiyou No Uta* adalah Kaoru Amane dan Kouji Fujishiro, karena intensitas kemunculannya lebih sering dibanding tokoh lain yang terdapat dalam film tersebut. Kaoru dan

Kouji juga mempunyai peranan penting sebagai inti cerita. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian ataupun yang dikenai kejadian. Hal itu terlihat pada gambar berikut:



00:02:08



00:03:49



00:36:45



01:48:52

Dari gambar diatas terlihat intensitas kemunculan Kaoru dan Kouji dalam tiap peristiwa di film ini, mulai dari awal, tengah hingga akhir.

Selain tokoh utama, pengarang juga menampilkan tokoh tambahan yaitu, Misaki Matsumae, Yuki amane, dan Ken Amane.

Jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh, Kaoru merupakan tokoh protagonis, karena ia tidak memiliki tabiat yang jahat pada siapapun. Meskipun ia mengidap penyakit langka, ia tidak hanya berdiam diri dirumah meratapi penyakitnya tetapi ia selalu melakukan hal-hal yang positif, seperti

mengembangkan bakatnya bermain gitar dan menciptakan lagu. Hal itu terlihat pada kutipan berikut:

かおるの父：ああ、かおる^き来たぞう。
 かおる：はい。
 かおるの母：今晚の行くの。
 かおる：うん。
 かおるの父：今日^{きょう}は休みです。おれだ^みが見てるね。
 かおる：来たら、殺^{ころ}すんです。
 かおるの父^{ちち}：はい。
 かおるの母^{はは}：日^ひの出時間^{でじかん}分^わかっている。
 かおる：うん。
 かおるの母^{はは}：うんじゃなくて。
 かおる：4. 40です。
 かおるの母^{はは}：なら絶対^{ぜったい}4時^じ書いて着^きたね。
 かおる：わかっている。

Ayah Kaoru: bu, Kaoru datang.
 Kaoru: iya.
 Ibu kaoru: malam ini mau pergi lagi?
 Ayah Kaoru: tiap malam. Kau membuat lagu kan?
 Kaoru: ya.
 Ayah Kaoru: hari ini aku libur. Aku akan melihatnya bu.
 Kaoru: kalau kau datang, aku akan membunuhmu.
 Ayah Kaoru: ya.
 Ibu Kaoru: kau tahu matahari terbit jam berapa kan?
 Kaoru: ya.
 Ibu kaoru: jangan ya ya saja.
 Kaoru: jam 4.40.
 Ibu Kaoru: kalau begitu jam 4 sudah pulang ya.
 Kaoru: ya aku mengerti.

こうじ：こんばんは。
 かおる：あ、うん。あのう時^{とき}ご免^{めん}なさい。
 こうじ：ああそれはいいんだけど。ここに何^{なに}をしてる。
 かおる：あ歌^{うた}ったかえり。えきまえで歌^{うた}っての。
 こうじ：さき、歌^{うた}の歌^{うた}ったはだいめいをなに。
 かおる：まだきめてないの。
 こうじ：ええ、自分^{じぶん}で書^かいた。
 かおる：うん。
 こうじ：ああ、それはすげよ。

Kouji: haahhh?
 Kaoru: aku selalu memperhatikanmu, selama ini aku selalu memperhatikanmu.
 Aku tidak punya pacar.
 Kouji: aaa, tentang ini tunggu sebentar.

こうじ：こんばんは。
 かおる：あ、うん。あのう時^{とき}ご免^{めん}なさい。
 こうじ：ああそれはいいんだけど。ここに何^{なに}をしてる。
 かおる：あ歌^{うた}ったかえり。えきまえで歌^{うた}っての。
 こうじ：さき、歌^{うた}の歌^{うた}ったはだいめいをなに。
 かおる：まだきめてないの。
 こうじ：ええ、自分^{じぶん}で書^かいた。
 かおる：うん。
 こうじ：ああ、それはすげよ。
 かおる：そちはサーフィン。
 こうじ：うん。

Kouji: selamat malam, kamu yang kemarin itu kan?
 Kaoru: ah, ya. Soal yang kemarin aku minta maaf ya.
 Kouji: ya, tidak apa apa. Apa yang kamu lakukan di sini?
 Kaoru: aku habis selesai bernyanyi. Nyanyi di depan stasiun.
 Kouji: lagu yang tadi kamu nyanyikan judulnya apa?
 Kaoru: belum aku tentukan.
 Kouji: hee, kamu yang membuat sendiri lagunya?
 Kaoru: ya.
 Kouji: wah keren sekali.
 Kaoru: itu papan selancar ya?
 Kouji: ya.

Dilhat dari kedua kutipan diatas terlihat bahwa tokoh Kaoru merupakan tokoh bulat karena pengarang mendeskripsikan tokoh kaoru secara kompleks dan menyerupai kehidupan manusia yang sesungguhnya. Meskipun ia memiliki karakter sedikit emosi namun ia juga memiliki kemampuan bermusik yang hebat. Ia dapat bermain gitar dan menciptakan lagu sendiri.

3.1.3 Penokohan

Dalam film *Taiyou No Uta*, pengarang mengungkapkan karakter tokoh melalui teknik dramatik. Secara dramatik melalui teknik pelukisan fisik, tokoh Kaoru memiliki fisik yang sehat dan tidak terlihat seperti orang yang mengidap penyakit langka. Hal ini terlihat pada gambar berikut:



00:07:42



00:13:20

Secara dramatik dengan teknik cakapan Kaoru memiliki karakter sedikit emosional, namun pintar dalam bermusik, ia mahir bermain gitar dan menciptakan lagu, hal itu terlihat pada kutipan berikut:

かおる：あまねかおるです。

こうじ：なに。

かおる：あまねかおるです。

こうじ：ええ。。なにか。

かおる：あまねかおるです。16歳^{さい}です。趣味^{しゅみ}は音楽^{おんがく}です。性格^{せいかく}はちょっと感情^{かんじょう}です。彼氏^{かれし}はいません。

こうじ：ええ。。。。

かおる：いつも見てました、ずっとずっと見てました。彼氏^{かれし}はいません。

こうじ：ああ、ちょっとまってあろう。

Kaoru: namaku Kaoru Amane.

Kouji: hee, apa?

Kaoru: namaku Kaoru Amane.

Kouji: hah, ada apa?

Kaoru: namaku Kaoru Amane, umurku 16 tahun, hobiku bermain musik, kepribadianku agak sedikit emosi, aku tidak punya pacar.

Kouji: haahhh?

Kaoru: aku selalu memperhatikanmu, selama ini aku selalu memperhatikanmu.
 Aku tidak punya pacar.
 Kouji: aaa, tentang ini tunggu sebentar.

こうじ：こんばんは。
 かおる：あ、うん。あのう^{とき}ご免^{めん}なさい。
 こうじ：ああそれはいいんだけど。ここに何^{なに}をしてる。
 かおる：あ^{うた}歌^{うた}ったかえり。えきまえで^{うた}歌^{うた}つての。
 こうじ：さき、歌^{うた}の^{うた}歌^{うた}ったはだいめい^かを^かなに。
 かおる：まだきめてないの。
 こうじ：ええ、自分^{じぶん}で^か書^かいた。
 かおる：うん。
 こうじ：ああ、それはすげよ。
 かおる：そちはサーフィン。
 こうじ：うん。

Kouji: selamat malam, kamu yang kemarin itu kan?
 Kaoru: ah, ya. Soal yang kemarin aku minta maaf ya.
 Kouji: ya, tidak apa apa. Apa yang kamu lakukan di sini?
 Kaoru: aku habis selesai bernyanyi. Nyanyi di depan stasiun.
 Kouji: lagu yang tadi kamu nyanyikan judulnya apa?
 Kaoru: belum aku tentukan.
 Kouji: hee, kamu yang membuat sendiri lagunya?
 Kaoru: ya.
 Kouji: wah keren sekali.
 Kaoru: itu papan selancar ya?
 Kouji: ya.

Secara dramatik melalui teknik tingkah laku Kaoru memiliki sifat nekat, hal itu terlihat pada scene ketika Kaoru sedang bermain gitar di taman Stasiun bersama Misaki, saat itu tiba-tiba Kaoru melihat Kouji berjalan melewati taman depan stasiun, karena ia ingin sekali berkenalan dengan Kouji ia nekat mengejar Kouji untuk mengajaknya berkenalan. Hal itu terlihat pada kutipan dibawah ini:

みさき：しっている。
 ちよつとどこいくの。

。 。

かおる：あまねかおるです。
 こうじ：なに。
 かおる：あまねかおるです。
 こうじ：ええ。。なにか。
 かおる：あまねかおるです。16歳です。趣味は音楽です。性格はちょっと感情です。彼氏はいません。
 こうじ：ええ。。。。
 かおる：いつも見てました、ずっとずっと見てました。彼氏はいません。
 こうじ：ああ、ちょっとまってあのう。

Misaki: kau mengenalnya?
 Kau mau pergi kemana?

.....

Kaoru: namaku Kaoru Amane.
 Kouji: hee, apa?
 Kaoru: namaku Kaoru Amane.
 Kouji: hah, ada apa?
 Kaoru: namaku Kaoru Amane, umurku 16 tahun, hobiku bermain musik, kepribadianku agak sedikit emosi, aku tidak punya pacar.
 Kouji: haahhh?
 Kaoru: aku selalu memperhatikanmu, selama ini aku selalu memperhatikanmu. Aku tidak punya pacar.
 Kouji: aaa, tentang ini tunggu sebentar.

Dibalik kekuatannya, Kaoru juga memiliki karakter minder, hal ini terlihat pada kutipan berikut:

みさき：じゃ、さあエンかのある服を着ている。
 かおる：いやだよ。見られたとき嫌いよ。

Misaki: mengapa kamu tidak mau mengenakan baju itu?
 Kaoru: tidak, kalau dia (Kouji) melihatku memakainya dia akan membenciku.

Dari kutipan di atas pengarang menggambarkan karakter Kaoru secara dramatik melalui teknik cakapan. Terlihat karakter Kaoru yang merasa minder dengan baju yang dibuatkan ibunya untuk melindunginya dari sinar matahari, ia tidak ingin Kouji melihatnya memakai baju itu karena ia takut Kouji akan membencinya.

Selain Kaoru tokoh utama dalam film ini adalah Kouji Fujishiro, ia adalah tokoh laki-laki yang sangat disukai Kaoru. Pengarang dalam film *Taiyou No Uta* menggambarkan tokoh Kaoru secara dramatik melalui teknik cakapan bahwa tokoh Kouji memiliki karakter tulus dan rela berkorban, hal itu terlihat pada kutipan berikut:

こうじ: すみません。
 店主: はい。ああ、サーフボードか。
 こうじ: はい。
 店主: 2000円ぐらいかな。
 こうじ: あります。

Kouji: Permisi.
 Pemilik Toko: Iya. Papan selancar ya?
 Kouji: Iya benar.
 Pemilik Toko: Saya bayar 2000 yen.
 Kouji: Iya Baiklah.

船主: やってるがバイト。
 こうじ: はい。
 船主: にちぼつぜんにうちにおわってよ。
 こうじ: はい。あもうそれでこれで20000円本当ですか。
 船主: 本当だけド、いっそうじゃなくて全部だぞ。
 こうじ: ええ。
 船主: 全部洗って20000だよ。がんばれ。

Pemilik kapal: kamu pekerja paruh waktu?
 Kouji: iya.
 Pemilik kapal: selesaikan sebelum matahari terbenam.
 Kouji: baiklah. Soal itu, apakah benar saya dibayar 20000 yen?
 Pemilik kapal: tentu saja, tapi tidak hanya satu perahu, itu untuk semuanya.
 Kouji: haaaaahhhh??
 Pemilik kapal: bersihkan semua dan saya akan membayar 20000 yen. Semangat!

こうじ: これ。どうしても好きに歌をききたくですが。でも、頭いいじゃなくて、アイデアを覚えなくて。またバイト初めは、ぜんぜん金をないけど。

Kouji: ini. Bagaimanapun juga aku ingin mendengarkan lagumu yang aku suka sekali lagi. Tapi karena aku tidak begitu pintar, aku hanya bisa memikirkan ide

seperti ini. Aku sudah mulai kerja paruh waktu. Aku tidak memiliki uang sama sekali.

Pada kutipan diatas sangat jelas bahwa karakter Kouji pada film ini adalah tulus dan rela berkorban, meskipun baru mengenal Kaoru ia rela menjual papan selancar kesayangannya dan kerja paruh waktu untuk mencari uang agar Kaoru dapat masuk dapur rekaman. Ia ingin sekali suara Kaoru di dengar oleh semua orang.

3.1.4 Plot/Alur

Alur yang terdapat pada film *Taiyou No Uta* adalah alur *progresif*. Hal ini dapat terlihat dari serangkaian peristiwa yang terjadi diceritakan secara urut mulai dari tahap pengenalan (A), tahap tengah yang merupakan inti cerita (B) (C), dan (D), hingga tahap pemecahan masalah (E).

Tahap A yaitu tahap pengenalan. Tahap ini merupakan tahap pembuka cerita yang memuat informasi awal tentang keadaan cerita. Dalam film *Taiyou No Uta*, tahap pengenalan menggambarkan kehidupan sehari-hari Kaoru yang mengidap penyakit. Hal itu terlihat pada kutipan di bawah ini:



00:02:08



00:10:43

警察 1 : あれ、どう見ても見せれる子ね。迷うしますか。
 警察 2 : あのう、彼の両親説明受けてから。
 警察 1 : せつめいなのか。
 警察 2 : 何したかな。XP のソートアレルギー。太陽に合った死ぬになった。
 警察 1 : ええ。
 警察 2 : だからあの子は夜しかで出るんです。

Polisi 1: dilihat bagaimanapun, ia terlihat masih anak-anak. Apakah ia tersesat. (sambil membuka pintu mobil dan ingin menghampiri Kaoru)
 Polisi 2: jangan. orangtua anak itu sudah memberi penjelasan.
 Polisi 1: penjelasan apa?
 Polisi 2: bagaimana aku mengatakannya... anak itu mendrita XP, XP itu semacam alergi. Apabila penderitanya terkena sinar matahari maka ia akan meninggal.
 Polisi 1: eh??
 Polisi 2: oleh karena itu anak itu hanya dapat keluar pada malam hari.

Pada gambar dan kutipan diatas terlihat pengarang menggambarkan awalan cerita ketika Kaoru sedang memperhatikan Kouji dari atas jendela kamarnya dan ketika Kaoru sedang berada di taman depan stasiun untuk menyanyikan lagu ciptaannya.

Tahap tengah B, C, dan D yaitu tahap di mana pemicu konflik muncul dan konflik memuncak. Munculnya pemicu konflik (B) dan (C) dalam film ini adalah saat Kaoru berkenalan dan dekat dengan Kouji. Sedangkan konflik memuncak (D) terjadi saat Kaoru pergi bersama Kouji hal itu terlihat pada kutipan di bawah ini:

こうじ : こんばんは。
 かおる : あ、うん。あのう時ご免なさい。
 こうじ : ああそれはいいんだけど。ここに何をしてる。
 かおる : あ歌ったかえり。えきまえで歌っての。
 こうじ : さき、歌の歌ったはだいめいをなに。
 かおる : まだきめてないの。
 こうじ : ええ、自分で書いた。
 かおる : うん。
 こうじ : ああ、それはすげよ。
 かおる : そちはサーフィン。

こうじ：うん。
 。。。。。。。。。。。。。。。。。。
 こうじ：このあたり^す住んでいる。
 かおる：あのう^{たか}高い^{いえ}ので家。
 こうじ：あそこ、毎日^{まいにち}この道^{みち}に^{けいゆ}経由した。
 かおる：うん。知^しってる。
 こうじ：知^しってるの、いつも^み見てあそこ^はから。恥^はずかしいな。
 。。。。。。。。。。。。。。。。。。
 かおる：じゃ、あたしは^{かえ}そろ帰るね。
 こうじ：あ、そうだね。
 かおる：じゃ。
 こうじ：うん。ねえ、今^{こん}度^{どき}着^きたらいこうかな。あなたが^{ろじょう}路上^{うた}で歌^{うた}って。
 かおる：いけたら^き行くとか、来^きてこないよ。

Kouji: selamat malam, kamu yang kemarin itu kan?

Kaoru: ah, ya. Soal yang kemarin aku minta maaf ya.

Kouji: ya, tidak apa apa. Apa yang kamu lakukan di sini?

Kaoru: aku habis selesai bernyanyi. Nyanyi di depan stasiun.

Kouji: lagu yang tadi kamu nyanyikan judulnya apa?

Kaoru: belum aku tentukan.

Kouji: hee, kamu yang membuat sendiri lagunya?

Kaoru: ya.

Kouji: wah keren sekali.

Kaoru: itu papan selancar ya?

Kouji: ya.

.....
 Kouji: apa kamu tinggal di sekitar sini?

Kaoru: ya, di rumah yang tinggi itu.

Kouji: yang itu? setiap hari aku melewati jalan ini.

Kaoru: ya aku tahu.

Kouji: kamu tahu? Kamu selalu melihatnya dari atas sana ya?

Kaoru: ya.

Kouji: aku jadi malu.

.....
 Kaoru: aku pulang dulu ya.

Kouji: ah ya kalau begitu.

Kaoru: sampai jumpa.

Kouji: ya... hei lain kali boleh aku datang? Melihat kamu bernyanyi di jalan.

Kaoru: jangan bilang datang atau tidak kalau tidak datang.

Tahap D ini adalah tahap klimaks. Klimaks dalam film ini terjadi saat Kaoru terlambat pulang ke rumah karena pergi bersama Kouji hingga matahari terbit dan

setelah kejadian itu Kaoru menjauhi Kouji. Hal ini terlihat pada kutipan dibawah

ini:

こうじ：ああ、これでなに。
 かおる：^{ばしょ}場所とわれちゃったの。
 こうじ：いつもあそこで。
 かおる：うん。
 こうじ：^{かれ}彼はしゅうりょうを^ま待つてね。
 かおる：^{せんたく}選択しないの。
 こうじ：^{うた}歌ったさ、ほかの^{ばしょ}場所で歌うことができない。
 かおる：ええ。
 。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。
 かおる：^いここに行くの。
 こうじ：^{ばしょ}いい場所にことができる。のって。
 。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。
 こうじ：^{しょうらい}将来で、^{cd} ^で ^び ^ゆ ^{つく} ^{をつ}デビュー ^を作ったね。
 かおる：^{しょうらい}将来、そうだね。しようとするね。
 こうじ：^{かのじょ}ふじしろこうじです。彼女はいません。^{しゅうみ} ^さ ^ふ ^い ^ん臭味はサーフィンです。
 すきあってください。
 かおる：うん。
 こうじ：そろそろかな。ここでけしきは^ひ ^で ^{うつく}日の出ひじょうに美しいです。
 かおる：ええ。
 こうじ：^{あとじゅうぶん}後十分ぐらい。
 かおる：うそ。
 こうじ：うそじゃない。
 かおる：^{ねが}お願い帰りたい。
 こうじ：ああちよっとなんだかな。どうして、ちよっと待つて。

Kouji: hai, ada apa?

Kaoru: tempatku diambil.

Kouji: kamu selalu nyanyi disitu?

Kaoru: ya.

Kouji: mau menunggu sampai dia selesai?

Kaoru: tidak ada pilihan lain.

Kouji: apakah kamu tidak bisa nyanyi di tempat lain?

Kaoru: bisa.

.....

Kaoru: mau kemana kita?

Kouji: aku akan membawamu ke tempat yang bagus. Naiklah.

.....

Kouji: di masa depan nanti apakah kamu tidak mau merilis cd untuk lagumu?

Kaoru: di masa depan, aku akan mencobanya.

Kouji: namaku Kouji Fujishiro, aku tidak punya pacar, hobiku berselancar. Maukah kamu menjadi pacarku?
 Kaoru: ya.
 Kouji: sebentar lagi pemandangan matahari terbit disini sangat indah.
 Kaoru: hah?
 Kouji: kira-kira 10 menit lagi.
 Kaoru: kamu bohong.
 Kouji: aku tidak bohong.
 Kaoru: tolong antar aku pulang.
 Kouji: aa sebentar lagi ya. Kenapa pergi? Tunggu aku.

Tahap E, merupakan tahap pemecahan masalah atau tahap penyelesaian. Pada tahap ini saat Kouji datang memenuhi undangan ayah kaoru untuk makan malam di rumah Kaoru, dan disana Kouji meminta Kaoru untuk pergi ke dapur rekaman dan mewujudkan impiannya agar lagu yang diciptakannya dapat di dengar oleh banyak orang dan akhirnya Kaoru menyetujui permintaan Kouji. hal ini terlihat pada kutipan dan gambar dibawah ini:

かおる：これは何だね。誰が考えたの。
 こうじ：お父さんが招待された。
 かおる：お父さん。お父さんこうじと何を話しているの。
 こうじ：怒ってないよ。
 かおる：怒ってない、何なの。
 こうじ：これ。どうしても好きに歌をききたくですが。でも、頭いいじゃないくて、アイデアを覚えなくて。またバイト初めは、ぜんぜん金をないけど。じゃどうかな。
 かおる：うん。

Kaoru: ada apa ini? Ide siapakah ini?
 Kouji: ayahmu mengundangku kesini.
 Kaoru: ayah! Apa yang kamu bicarakan pada Kouji ayah?
 Kouji: jangan marah.
 Kaoru: aku tidak marah.
 Kouji: ini. Bagaimanapun juga aku ingin mendengarkan lagumu yang aku suka sekali lagi. Tapi karena aku tidak begitu pintar, aku hanya bisa memikirkan ide seperti ini. Aku sudah mulai kerja paruh waktu. Aku tidak memiliki uang sama sekali. Jadi bagaimana, kamu mau?
 Kaoru: ya, aku mau.

Dari kutipan diatas terlihat bahwa Kaoru akhirnya menyetujui permintaan Kouji untuk pergi ke dapur rekaman, namun sebelum ia dapat mendengarkan hasilnya, Kaoru sudah di panggil Tuhan terlebih dahulu. Hal itu terlihat pada gambar berikut:



01:50:16

Dari analisis alur yang telah dijelaskan di atas, terlihat konflik batin yang dialami Kaoru pada saat klimaks dalam film *Taiyou No Uta*.

3.1.5 Latar

A. Latar Waktu

Latar waktu yang terdapat dalam film *Taiyou No Uta* adalah:

1. Pagi Hari



00:06:08

2. Siang Hari



01:44:40

3. Malam hari



00:09:45

B. Latar Tempat

1. Taman depan stasiun



00:10:27



00:21:06

2. Rumah Kaoru



00:09:08



00:09:27

3. Pantai



01:44:07



01:47:57

C. Latar Sosial

Latar sosial menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat. Pada film *Taiyou No Uta* pengarang mengungkapkan keluarga Kaoru adalah keluarga kalangan menengah ke atas karena dilihat dari kehidupan sehari-harinya. Mereka memiliki restoran makanan Italia, selain itu mereka juga memiliki rumah yang besar dan mereka juga dapat membiayai pengobatan kaoru yang mengidap penyakit langka dari kecil hingga ia besar. Hal itu terlihat pada gambar berikut:



00:19:19



00:19:28



00:19:30

Gambar di atas merupakan restoran italia yang dimiliki orang tua Kaoru. Dengan mengelola restoran italia tersebut keluarga Kaoru mampu membiayai pengobatan Kaoru yang mengidap penyakit langka dari ia kecil hingga ia remaja. Mengobati anak yang mengidap penyakit langka sangat membutuhkan biaya yang banyak namun hal tersebut tidak membuat mereka merasa kesulitan dalam hal ekonomi.

3.2 Aspek Psikologis Tokoh Utama dalam *Film Taiyou No Uta*

3.2.1 Latar Belakang Kejiwaan Tokoh

A. Kejiwaan Kaoru Pada Masa Kecil

Kaoru lahir dari orang tua yang hidup berkecukupan, namun ia kurang beruntung karena harus mengidap penyakit langka yaitu *Xeroderma Pigmentosum* dimana

matahari adalah musuh terbesarnya karena dapat menyebabkan kematian apabila ia terkena paparan sinarnya. Oleh karena itu, sejak kecil ia hanya bisa menikmati dunia luar dari terbit matahari hingga terbenamnya matahari dari atas jendela kamarnya. Meskipun merengek dan menangis kepada ayahnya, Kaoru kecil tidak akan diijinkan keluar oleh ayahnya, malah tamparan dan dikunci dikamar yang ia dapatkan dari rengekan dan tangisannya itu. Hal itu terlihat pada kutipan berikut:

かおるの父ちち：あのう、娘むすめ太陽たいようにさらせたことないんだ。時ときの娘むすめ外がいに出た
い行って、どんなに泣ないて叫さけぶんだほら娘むすめのこちら平手打ちひらてう一つ、家いえの
中なかで閉とざしたんだ。何なんのになんだよ。何なんですることなんだよ。じゃ何か。
ベストべすとしたことは全部無駄ぜんぶむだだのか。何なんだよ。何なんでおれの娘むすめこんなくなるしん
だよ。

Ayah Kaoru: bukankah aneh dokter? Saya tidak pernah membiarkannya terkena sinar matahari. Dahulu, ketika ia ingin pergi keluar, tidak peduli ia menangis dan teriak, saya akan menamparnya lalu menguncinya di dalam rumah. Tapi kenapa? Kenapa harus terjadi seperti ini? Bagaimana saya harus mengatakan ini? Bagaimana? Apakah usaha terbaik saya semuanya sia-sia? Mengapa? Mengapa anak saya harus menderita seperti ini?

Pada masa ini Kaoru mengalami kegagalan dalam mengatasi diskrepansi antara *acual self* yaitu bagaimana diri Kaoru saat itu dan *ideal self* yaitu bagaimana diri Kaoru yang diinginkannya. *Actual self* pada diri Kaoru yaitu ia menderita penyakit langka dan tidak dapat menjalankan aktivitasnya sehari-hari seperti orang normal, ia hanya dapat beraktivitas di luar ruangan mulai matahari terbenam hingga matahari terbit. Sedangkan *ideal self* pada diri Kaoru yaitu, ia ingin bermain di luar ruangan pada pagi hingga sore hari bersama anak-anak sebayanya di luar ruangan. Namun karena penyakitnya itu, Kaoru akhirnya mengalami kegagalan dalam mengatasi kesenjangan antara *actual self* dan *ideal self* sehingga hal itu menyebabkan rasa tidak puas dan sedih pada diri Kaoru.

B.Kejiwaan Kaoru Pada Masa Remaja

1. Kejiwaan Kaoru ketika belum mengenal Kouji

Setelah menginjak usia remaja, Kaoru mulai menyukai laki-laki bernama Kouji Fujishiro yang setiap pagi selalu ia perhatikan dari atas jendela kamarnya. Pada masa ini *ideal self* yang diinginkan Kaoru adalah ia tidak mengidap penyakit sehingga dapat berkenalan dengan Kouji, namun pada kenyataannya terjadi kegagalan dalam mengatasi kesenjangan antara *actual self* dan *ideal self* dalam diri Kaoru sehingga menimbulkan emosi-emosi negatif seperti kecewa dan sedih.

Hal itu terlihat pada kutipan berikut:

かおる：なに。

かおるの父：何じゃないだろう。だった男は。あなたは彼について何も教えてない。

かおる：話すのが好きではない。

かおるの母：かおるの好きな人。そうなの。

かおる：なぜ。でもも終わり。

かおるの母：へ。。

かおる：病気になるって関係を思うしたけど、やっぱりあたしが好きに人、無理だよ。安心して、もう会えないから。病気の彼女の好きな人いやだね。

かおるの母：そんなこと言わないで。

かおる：彼は将来があるし。

かおるの父：将来を待っている。

かおる：どうだった。

かおるの父：あるさ。

Kaoru: ada apa?

Ayah Kaoru: jangan bilang ada apa, siapa laki-laki itu? Kau tidak pernah menceritakan apapun tentang dia.

Kaoru: aku tidak suka membicarakan itu.

Ibu Kaoru: apa itu laki-laki yang disukai Kaoru? Begitukah?

Kaoru: lalu mengapa? Lagipula sudah berakhir.

Ibu Kaoru: heee?

Kaoru: meskipun tidak ada hubungannya dengan penyakitku, pada akhirnya tidak mungkin bagiku untuk menyukai seseorang. Jangan khawatir, aku tidak akan bertemu lagi dengannya. Lagipula tidak akan ada yang menyukai gadis sakit sepertiku.

Ibu Kaoru: jangan berkata seperti itu.

Kaoru: dia punya masa depan.

Ayah Kaoru: kau juga punya masa depan, Kaoru.

Kaoru: begitukah?

Ayah Kaoru: tentu saja.

Dari kutipan di atas terlihat rasa sedih dan kekecewaan Kaoru karena ia mengidap penyakit dan berpikir tidak akan ada laki-laki yang menyukai gadis sakit sepertinya.

2. Kejiwaan Kaoru Setelah Mengenal Kouji

Karena keinginannya yang sangat besar untuk berkenalan dengan Kouji, Kaoru berhasil mengalahkan rasa mindernya dan berlari mengejar Kouji sehingga ia dapat berkenalan dengan Kouji, hal itu terlihat pada kutipan berikut:

みさき : しっている。
ちよっとどこいくの。

.....

かおる : あまねかおるです。

こうじ : なに。

かおる : あまねかおるです。

こうじ : ええ。。 なにか。

かおる : あまねかおるです。16歳です。趣味は音楽です。性格はちよつ
と感情かんじょうです。彼氏かれしはいません。

こうじ : ええ。。。。

かおる : いつも見てました、ずっとずっと見てました。彼氏かれしはいません。

こうじ : ああ、ちよっとまってあのう。

Misaki: kau mengenalnya?

Kau mau pergi kemana?

.....

Kaoru: namaku Kaoru Amane.

Kouji: hee, apa?
 Kaoru: namaku Kaoru Amane.
 Kouji: hah, ada apa?
 Kaoru: namaku Kaoru Amane, umurku 16 tahun, hobiku bermain musik, kepribadianku agak sedikit emosi, aku tidak punya pacar.
 Kouji: haahhh?
 Kaoru: aku selalu memperhatikanmu, selama ini aku selalu memperhatikanmu. Aku tidak punya pacar.
 Kouji: aaa, tentang ini tunggu sebentar.

かおる：なに。
 みさき：なにじゃなくて。
 かおる：邪魔じゃましないですよ。
 みさき：はああ、じゃま。
 あたしは今いまあなたは抓つかったのよ。
 かおる：へえ。
 みさき：へえじゃない言ったの。
 あなたは今いまこんらんしているの。
 も好きずなバナナばななってなに。
 ぜんぜんせんもんかでない。
 かおる：そうおも思います。
 みさき：小しょうがっこう学校から、あなたは男おとこの子こに話はなせないの。
 かおる：うん。

Kaoru: ada apa?
 Misaki: jangan mengatakan ada apa.
 Kaoru: jangan menghalangiku.
 Misaki: hah jangan menghalangimu?
 Aku baru saja akan mencubitmu.
 Kaoru: heee?
 Misaki: jangan mengatakan heee.
 Sekarang kau sedang kebingungan.
 Apa maksudmu mengatakan “aku suka pisang”
 Kau sangat tidak ahli.
 Kaoru: aku rasa begitu.
 Misaki: sejak SD kau belum pernah berbicara dengan anak laki-laki kan?
 Kaoru: ya.

Pada kutipan diatas terlihat Kaoru yang akhirnya berhasil mengalahkan rasa mindernya dan ia dapat berkenalan dengan Kouji. Meskipun menurut Misaki cara berkenalan Kaoru itu salah namun ia berhasil mewujudkan keinginannya.

Pada fase ini, Kaoru berhasil mengatasi diskrepansi atau kesenjangan antara *actual self* dan *ideal self*, atau *actual self* dan *ought self*, sehingga Kaoru tidak mengalami kekecewaan, rasa tidak puas, sedih, cemas dan takut. Namun sebaliknya, Kaoru menjadi lebih ceria dan wajahnya berseri-seri. Hal itu terlihat pada gambar berikut:



00:36:29



00:38:05



00:49:57



01:49:02

Dari keempat gambar di atas terlihat wajah Kaoru yang selalu berseri-seri ketika bersama Kouji. Mulai dari awal berkenalan, sewaktu di atas motor bersama Kouji sampai ketika ia menemani Kouji bermain *surfing* wajahnya selalu berseri-seri.

Kaoru akhirnya semakin dekat dengan Kouji. Suatu malam Kouji berjanji untuk melihat Kaoru menyanyikan lagu ciptaannya di taman stasiun, namun di tempat itu ada pengamen jalanan yang sedang bernyanyi, akhirnya Kouji mengajak Kaoru pergi ke kota dan menyanyikan lagunya di sana. Di luar dugaan ternyata lagu Kaoru sangat disukai oleh orang-orang yang berada di sana. Setelah selesai bernyanyi Kouji mengajak Kaoru pergi ke pantai, di sana ia menyatakan perasaannya pada Kaoru dan Kaoru pun menerima Kouji sebagai kekasihnya. Karena sangat senang dapat menghabiskan waktu dengan Kouji, Kaoru sampai lupa waktu kalau ia harus pulang sebelum matahari terbit. Saat Kouji berkata bahwa sebentar lagi matahari akan terbit Kaoru langsung panik dan meminta Kouji untuk mengantarnya pulang. Namun Kouji memintanya untuk menunggu sebentar. Karena malu mengatakan tentang penyakitnya pada Kouji akhirnya ia berlari menuju rumah. Kouji pun bingung melihat sikap Kaoru seperti itu, lalu ia mengejar dan mengantar Kaoru pulang ke rumah. Tepat saat matahari terbit ia pun sampai di rumah. Orang tua Kaoru dan Misaki kebingungan mencari Kaoru. Saat melihat Misaki panik Kouji bertanya pada Misaki ada apa dengan Kaoru, spontan Misaki langsung menampar Kouji dan berkata "kau ingin membunuhnya? Kalau ia terkena sinar matahari ia akan mati". Mendengar hal itu Kouji sangat terkejut.

Setelah kejadian itu Kaoru menjauhi Kouji. Sejak saat itu pula ia menjadi pendiam dan tidak lagi keluar rumah untuk bernyanyi. Hal itu terlihat pada kutipan berikut:

こうじ：「knock... knock.. knock」

かおる：だれですか。

こうじ：おれだけど。元^{げんき}気。どうしたの。もう歌^{うた}うないの。

うた じょうず
歌う上手にできます。うた
歌うなくて、うた
歌うないよ。もう一つ ひと き
聞いた
いんだ。

かおる：あたしは、ふつう い
普通に生きていけばよかった。それだけで
ほ
欲しいなのに。こないで。

こうじ：へえ。

かおる：わたし いっしょう
私と一生にかんよしている、あなたのためにいいじゃないよ。

こうじ：ちょっとま
まって。

Kouji: (tok.. tok.. tok..)

Kaoru: siapa?

Kouji: ini aku. Bagaimana kabarmu? Kau sudah tidak mau bernyanyi lagi?

Kau sangat hebat dalam bernyanyi. Kalau sekarang tidak bernyanyi nanti tidak akan bernyanyi lagi. Aku ingin mendengarkan kau bernyanyi sekali lagi.

Kaoru: aku ingin hidupku normal seperti orang lain. Hanya itu yang aku inginkan. Kau jangan datang kesini lagi.

Kouji: hee?

Kaoru: kalau kau terlibat denganku, itu tidak baik untukmu.

Kouji: hei tunggu dulu.

Pada masa ini Kaoru mengalami kegagalan dalam mengatasi diskrepansi antara *actual self* dan *ideal self*. *Actual self* pada diri Kaoru yaitu ia menderita penyakit langka sehingga memiliki keterbatasan ketika ingin melakukan sesuatu, seperti contohnya mencintai seseorang. *Ideal self* pada diri Kaoru yaitu, ia menginginkan agar dapat mencintai Kouji tanpa harus memikirkan penyakit yang dideritanya. Namun dalam hal ini Kaoru mengalami kegagalan dalam mengatasi diskrepansi antara *actual self* dan *ideal self* sehingga hal itu menimbulkan kekecewaan dalam dirinya.

3.2.2 Konflik Batin Tokoh Kaoru Amane dalam Film *Taiyou No Uta*

Dari penjabaran di atas, sedikit terlihat peristiwa yang menyebabkan Kaoru mengalami konflik batin. Konflik yang terjadi pada Kaoru banyak disebabkan

こうじ：ええ。。。。

かおる：いつも見てました、ずっとずっと見てました。彼氏はいません。

こうじ：ああ、ちょっとまってあのう。

Misaki: kau mengenalnya?
Kau mau pergi kemana?

.....

Kaoru: namaku Kaoru Amane.

Kouji: hee, apa?

Kaoru: namaku Kaoru Amane.

Kouji: hah, ada apa?

Kaoru: namaku Kaoru Amane, umurku 16 tahun, hobiku bermain musik, kepribadianku agak sedikit emosi, aku tidak punya pacar.

Kouji: haahhh?

Kaoru: aku selalu memperhatikanmu, selama ini aku selalu memperhatikanmu. Aku tidak punya pacar.

Kouji: aaa, tentang ini tunggu sebentar.

Sesuai dengan teori yang dijabarkan di atas, konflik batin yang dialami Kaoru merupakan konflik mendekat-menjauh.

Mendekat: menghilangkan rasa malunya, dan berlari mengejar Kouji agar ia dapat merealisasikan keinginannya untuk berkenalan dengan Kouji.

Menjauh: hanya berdiam diri melihat Kouji saat melewati depan taman stasiun dan melewatkan kesempatan agar dapat berkenalan dengan Kouji.

Kaoru memiliki dua pilihan, harus mendekati atau menjauhi objek tersebut. Pilihan yang diambil Kaoru adalah mendekati objek tersebut, karena ia tidak ingin melewatkan kesempatan agar dapat berkenalan dengan Kouji.

Konflik batin yang dialami Kaoru juga terjadi pada saat ia harus menjauhi Kouji setelah kejadian ia pergi bersama Kouji hingga lupa waktu. Ia pulang hingga matahari terbit. Hal itu terlihat pada kutipan berikut:

かおる：なに。

かおるの父：何じゃないだろう。だった男は。あなたは彼について何も教えてない。

かおる：^{はな}話すのが好きではない。

かおるの母：^{はは}かおるの^す好きな^{ひと}人。そうなの。

かおる：なぜ。でもも^お終わり。

かおるの母：^{はは}へ。。

かおる：^{びょうき}病気な^{かんけい}って^{おも}関係を^す思う^{ひと}したけど、やっぱり^ああたしが^す好き^{ひと}に人、
^{むり}無理だよ。^{あんしん}安心して、もう^あ会^あいないから。^{びょうき}病気な^{かのじょ}彼女の^す好きな^{ひと}人
^{ひと}いやだね。

かおるの母：^{はは}そんなこと^い言^いわないで。

かおる：^{かれ}彼は^{しょうらい}将来^あがあるし。

かおるの父：^{しょうらい}将来^まを^ま待^まっている。

かおる：どう^いだ^いった。

かおるの父：^あある^ささ。

Kaoru: ada apa?

Ayah Kaoru: jangan bilang ada apa, siapa laki-laki itu? Kau tidak pernah menceritakan apapun tentang dia.

Kaoru: aku tidak suka membicarakan itu.

Ibu Kaoru: apa itu laki-laki yang disukai Kaoru? Begitukah?

Kaoru: lalu mengapa? Lagipula sudah berakhir.

Ibu Kaoru: heee?

Kaoru: meskipun tidak ada hubungannya dengan penyakitku, pada akhirnya tidak mungkin bagiku untuk menyukai seseorang. Jangan khawatir, aku tidak akan bertemu lagi dengannya. Lagipula tidak akan ada yang menyukai gadis sakit sepertiku.

Ibu Kaoru: jangan berkata seperti itu.

Kaoru: dia punya masa depan.

Ayah Kaoru: kau juga punya masa depan, Kaoru.

Kaoru: begitukah?

Ayah Kaoru: tentu saja.

Sesuai dengan teori Kurt Lewin, konflik batin Kaoru diatas merupakan konflik menjauh-menjauh, karena ia dihadapkan pada dua pilihan yang sama-sama memiliki nilai negatif.

Menjauh: ia harus menjauhi Kouji dan merasa sangat sedih karena menurut

Kaoru tidak akan ada laki-laki yang menyukai gadis sakit seperti dirinya.

Menjauh: ia tetap bertahan dengan Kouji, tetapi ia akan membuat Kouji terus terlibat dengannya dan akan berakibat tidak baik untuk Kouji.

Kebimbangan yang dialami Kaoru membuat dirinya harus mengambil keputusan, tetap bertahan atau menjauhi Kouji demi kebaikan Kouji. dan keputusan yang ia ambil adalah ia menjauhi Kouji agar Kouji tidak terlibat dengannya dan hal itu tidak baik bagi Kouji. hal itu terlihat pada kutipan berikut:

こうじ：「knock... knock.. knock」
 かおる：だれですか。
 こうじ：おれだけど。元気。どうしたの。もう歌うないの。
 歌う上手にできます。歌うなくて、歌うないよ。もう一つ聞きたいんだ。
 かおる：あたしは、普通に生きていけばよかった。それだけで
 欲しいなのに。こないで。
 こうじ：へえ。
 かおる：私と一生にかんよしている、あなたのためにいいじゃないよ。
 こうじ：ちょっとまって。

Kouji: (tok.. tok.. tok..)

Kaoru: siapa?

Kouji: ini aku. Bagaimana kabarmu? Kau sudah tidak mau bernyanyi lagi?

Kau sangat hebat dalam bernyanyi. Kalau sekarang tidak bernyanyi nanti tidak akan bernyanyi lagi. Aku ingin mendengarkan kau bernyanyi sekali lagi.

Kaoru: aku ingin hidupku normal seperti orang lain. Hanya itu yang aku inginkan.

Kau jangan datang kesini lagi.

Kouji: hee?

Kaoru: kalau kau terlibat denganku, itu tidak baik untukmu.

Kouji: hei tunggu dulu.

Selain kedua konflik batin diatas, pengarang juga menampilkan konflik batin yang dialami Kaoru pada saat ia sedang melihat Kouji bermain *surfing* di pantai. Karena sangat ingin melihat Kouji bermain *surfing* ia rela mengenakan pakaian aneh demi terlindung dari sinar matahari. Namun saat berada di pantai ia

mengalami konflik batin yaitu ketika ia merasa sedikit kepanasan dengan baju di kenakannya, tetapi ia juga harus tetap mengenakannya karena baju itu yang melindunginya dari sinar matahari. Sesuai dengan teori Kurt Lewin, konflik batin yang dialami Kaoru adalah konflik menjauh-menjauh.

Menjauh: ia melepaskan bajunya dan tidak merasa kepanasan tetapi ia mengancam nyawanya karena ia akan terkena paparan sinar matahari.

Menjauh: ia tetap mengenakan bajunya meskipun merasa kepanasan dan hal itu tidak akan mengancam nyawanya karena ia terlindungi dari sinar matahari.

Kebimbangan yang dialami Kaoru membuat dirinya harus mengambil keputusan yang sama-sama tidak menguntungkan bagi dirinya tersebut. Ia akhirnya tetap mengenakan baju aneh agar ia terlindungi dari sinar matahari dan nyawanya tidak terancam. Hal itu terlihat pada kutipan berikut:

かおる：ちょっと暑あついかな。
 お父さん：離はなそう離はなそう。
 かおる：いやだよ。そんなことしたらしんだよ。

Kaoru: aku merasa sedikit kepanasan.

Ayah: lepas saja bajunya lepaskan!!

Kaoru: tidak mau, kalau aku melakukan itu aku akan mati.

3.2.3 Faktor-faktor yang Menyebabkan Terjadinya Konflik Batin yang Dialami

Tokoh Utama

Konflik batin terjadi akibat adanya kebutuhan manusia yang tidak terpenuhi. Hal tersebut membuat manusia melakukan hal-hal yang tidak seharusnya demi memenuhi keinginannya tersebut. Perilaku tersebut disebabkan dari dalam diri individu itu sendiri atau faktor personal. Sedangkan faktor yang mempengaruhi

konflik psikologis dari luar individu disebut faktor situasional. Dalam film *Taiyou No Uta* karya Sutradara Norihiro Koizumi, faktor personal dan fakto situasional juga ikut berpengaruh dalam terjadinya konflik batin yang dialami tokoh utama.

A. Faktor Personal

Faktor personal yang dialami kaoru Amane adalah sebagai berikut:

1. Faktor Biologis

Faktor biologis berpengaruh dalam seluruh kegiatan manusia bahkan terpadu dengan faktor-faktor sosiopsikologis. Contoh faktor biologis yang ada dalam diri manusia meliputi insting dan motif bercumbu, memberi makan, merawat anak, perilaku agresif, kebutuhan memelihara kelangsungan hidup dan menghindari rasa sakit dari bahaya.

Dalam film *Taiyou No Uta* karya Sutradara Norihiro Koizumi faktor biologis yang dialami Kaoru adalah pada saat ia memenuhi kebutuhan fisiologisnya yaitu kebutuhan untuk memelihara kelangsungan hidup. Hal itu terlihat pada kutipan berikut:

香る：ちょっと暑^{あつ}いかな。
 お父さん：離^{はな}そう離^{はな}そう。
 かおる：いやだよ。そんなことしたらしんだよ。

Kaoru: aku merasa sedikit kepanasan.

Ayah: lepas saja bajunya lepaskan!!

Kaoru: tidak mau, kalau aku melakukan itu aku akan mati.

Kutipan di atas menjelaskan keadaan Kaoru saat melihat Kouji bermain *surfing* di pantai siang hari dan ia harus mengenakan pakaian aneh yang dapat

melindunginya agar tidak terkena paparan sinar matahari. Namun, baju tersebut membuatnya merasa merasa kepanasan. Karena ia harus memenuhi kebutuhan fisiologisnya untuk memelihara kelangsungan hidup akhirnya ia memutuskan untuk tetap mengenakan pakaian aneh yang membuatnya kepanasan agar ia dapat terlindung dari paparan sinar matahari yang dapat mengancam nyawanya. Faktor tersebut mempengaruhi Kaoru pada saat ia mengalami konflik psikologis yang tergolong konflik menjauh-menjauh.

2. Faktor sosiopsikologis

Faktor sosiopsikologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi semua tingkah laku manusia sebagai makhluk sosial.

Dalam film *Taiyou No Uta* karya sutradara Norihiro Koizumi, faktor sosiopsikologis yang dialami oleh Kaoru Amane pada saat ia tidak dapat memenuhi kebutuhannya cintanya. Motif cinta ini mempengaruhi konflik batin yang dialami Kaoru Amane.

Pada saat Kaoru harus menjauhi Kouji setelah kejadian ia pergi bersama Kouji. Karena merasa sangat senang ia lupa waktu dan pulang saat matahari hampir terbit, dan hal itu mengancam nyawanya. Sehingga setelah kejadian itu Kaoru harus menjauhi Kouji dan mengubur rasa cintanya dalam-dalam pada Kouji. hal itu terlihat pada kutipan berikut:

かおる：なに。

かおるの父：何ちちじゃないだろう。だった男なんは。あなたは彼おとこについて何も教かえてない。

かおる：話はなすのが好きすではない。

かおるの母：かおるの好きすな人ひと。そうなの。

かおる：なぜ。でもも終おわり。

かおるの母：へ。。

かおる：病気びょうきなって関係かんけいを思おもうしたけど、やっぱりあたしが好きすに人ひと、無理むりだよ。安心あんしんして、もう会あいないから。病気びょうきな彼女かのじよの好きすな人ひといやだね。

かおるの母：そんなこと言いわないで。

かおる：彼かれは将来しょうらいがあるし。

かおるの父：将来しょうらいを待まっている。

かおる：どうだった。

かおるの父：あるさ。

Kaoru: ada apa?

Ayah Kaoru: jangan bilang ada apa, siapa laki-laki itu? Kau tidak pernah menceritakan apapun tentang dia.

Kaoru: aku tidak suka membicarakan itu.

Ibu Kaoru: apa itu laki-laki yang disukai Kaoru? Begitukah?

Kaoru: lalu mengapa? Lagipula sudah berakhir.

Ibu Kaoru: heee?

Kaoru: meskipun tidak ada hubungannya dengan penyakitku, pada akhirnya tidak mungkin bagiku untuk menyukai seseorang. Jangan khawatir, aku tidak akan bertemu lagi dengannya. Lagipula tidak akan ada yang menyukai gadis sakit sepertiku.

Ibu Kaoru: jangan berkata seperti itu.

Kaoru: dia punya masa depan.

Ayah Kaoru: kau juga punya masa depan, Kaoru.

Kaoru: begitukah?

Ayah Kaoru: tentu saja.

こうじ：「knock... knock.. knock」

かおる：だれですか。

こうじ：おれだけど。元気げんき。どうしたの。もう歌うたうないの。

歌うたう上手じょうずにできます。歌うたうないて、歌うたうないよ。もう一つひと聞ききたいんだ。

かおる：あたしは、普通ふつうに生いきていければよかった。それだけで欲ほしいなのに。こないで。

こうじ：へえ。

かおる：私わたしと一いっしょう生せいにかんよしている、あなたのためにいいじゃないよ。

こうじ：ちょっと待まって。

Kouji: (tok.. tok.. tok..)

Kaoru: siapa?

Kouji: ini aku. Bagaimana kabarmu? Kau sudah tidak mau bernyanyi lagi?

Kau sangat hebat dalam bernyanyi. Kalau sekarang tidak bernyanyi nanti tidak akan bernyanyi lagi. Aku ingin mendengarkan kau bernyanyi sekali lagi.

Kaoru: aku ingin hidupku normal seperti orang lain. Hanya itu yang aku inginkan. Kau jangan datang kesini lagi.

Kouji: hee?

Kaoru: kalau kau terlibat denganku, itu tidak baik untukmu.

Kouji: hei tunggu dulu.

Dari kutipan di atas Kaoru akhirnya memutuskan untuk menjauhi Kouji, karena menurutnya apabila Kouji terus dekat dengannya hal itu tidak baik untuk Kouji. Selain itu ia juga berpikir bahwa tidak akan ada laki-laki yang menyukai gadis sakit seperti dirinya. motif cinta tersebut mempengaruhi Kaoru pada saat ia mengalami konflik menjauh-menjauh dan konflik mendekat-menjauh.

B. Faktor Situasional

Faktor situasional yang menyebabkan konflik batin yang dialami Kaoru amane adalah:

Faktor Sosial/ motif sosial

Motif sosial merupakan motif yang kompleks, yang merupakan sumber dari banyak perilaku atau perbuatan manusia. Dikatakan sosial karena motif ini dipelajari dalam kelompok sosial. Motif sosial menurut McClelland (lih. Morgan dkk., 1984) dalam Walgito menjelaskan bahwa motif sosial dapat dibedakan dalam (1) motif berprestasi (*achievement motivation*) atau juga disebut *need for acievement (n-achievement)*; (2) motif berafiliasi atau juga disebut kebutuhan

Kaoru: aku selalu memperhatikanmu, selama ini aku selalu memperhatikanmu.
Aku tidak punya pacar.

Kouji: aaa, tentang ini tunggu sebentar.

Pada kutipan di atas, Kaoru mengalami konflik batin yang disebabkan oleh motif kebutuhan untuk berafiliasi dengan orang lain. Motif ini mempengaruhi Kaoru Amane pada saat ia mengalami konflik mendekat-menjauh.

BAB 4

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa tema dalam film *Taiyou No Uta* karya Sutradara Norihiro Koizumi adalah perjuangan Kaoru Amane dalam menggapai cinta sejati.

Tokoh utama dalam film ini adalah Kaoru Amane dan Kouji Fujishiro. Berdasarkan penampilannya, Kaoru merupakan tokoh protagonis. Jika dilihat dari perwatakannya Kaoru merupakan tokoh bulat. Pengarang menggambarkan karakter Kaoru dengan teknik dramatik. Secara dramatik melalui teknik pelukisan fisik, Kaoru terlihat seperti gadis sehat yang tidak mengidap penyakit langka. Secara dramatik melalui teknik cakapan ia memiliki karakter sedikit emosi namun pintar bermain musik, nekat dan minder. Selain Kaoru, dalam film ini terdapat tokoh tambahan yaitu, Misaki Matsumae, Yuki Amane, dan Ken Amane.

Alur dalam film *Taiyou No Uta* merupakan alur progresif karena pengarang menggambarkan peristiwa secara urut dari mulai tahap pengenalan, pemicu konflik, klimaks, sampai tahap penyelesaian konflik.

Dalam film *Taiyou No Uta* latar waktu yang digambarkan pagi hari, siang hari dan malam hari. Latar tempat yang digunakan oleh pengarang adalah taman depan stasiun, rumah Kaoru dan pantai. Dalam film ini pengarang menggambarkan latar sosial keluarga Kaoru yang merupakan kalangan menengah keatas.

Latar belakang kejiwaan tokoh utama dalam film *Taiyou No Uta* dapat terlihat pada saat ia kecil, dan ketika remaja.

Pada masa kecil, Kaoru mengalami kegagalan dalam mengatasi kesenjangan antara *actual self* dan *ideal self* sehingga hal itu menimbulkan emosi-emosi negatif seperti marah dan merasa tidak puas.

Ketika remaja Kaoru kondisi kejiwaan Kaoru mengalami naik turun, ketika belum mengenal Kouji ia mengalami kegagalan dalam mengatasi kesenjangan antara *actual self* dan *ideal self* namun ketika sudah mengenal Kouji, Kaoru berhasil mengatasi kegagalan kesenjangan antara *actual self* dan *ideal self* atau *actual self* dan *ought self*, sehingga Kaoru menjadi lebih bersemangat dan wajahnya berseri-seri. Tetapi ketika harus menjauhi Kouji Kaoru kembali lagi mengalami kegagalan dalam mengatasi diskrepansi antara *actual self* dan *ideal self* sehingga hal tersebut membuatnya sedih dan kecewa.

Karena penyakit yang idapnya itu, Kaoru mengalami dua jenis konflik batin, yaitu konflik mendekat-menjauh dan menjauh-menjauh dan faktor yang menjadi penyebab konflik batin yang dialaminya adalah faktor biologis, faktor sosiopsikologis yaitu motif cinta dan faktor sosial yaitu keinginan untuk berafiliasi dengan orang lain.

Konflik batin mendekat-menjauh yang dialami Kaoru terlihat saat ia ingin berkenalan dengan Kouji, laki-laki yang sangat dicintainya. Faktor yang menyebabkan konflik batin tersebut adalah faktor sosial yaitu kebutuhan untuk berafiliasi dengan orang lain. Meskipun ia mengidap penyakit langka, ia tetap

ingin memiliki hubungan dengan orang lain, dan Kouji adalah laki-laki yang sangat ia cintai dan ia ingin agar dapat berhubungan dengan Kouji.

Kaoru juga mengalami konflik batin pada saat ia harus menjauhi Kouji. konflik batin yang dialami Kaoru merupakan konflik menjauh-menjauh, dimana ia dihadapkan pada dua pilihan yang sama-sama negatif. Faktor yang menyebabkan konflik batin tersebut adalah faktor sosiopsikologis yaitu motif cinta. Motif cinta adalah keinginan atau kebutuhan akan kasih sayang, faktor ituah yang mengakibatkan konflik batin yang dialami Kaoru, ia ingin mendapatkan kasih sayang dari Kouji namun penyakit yang diidapnya menjadi penghalang untuk mendapatkan kasih sayang tersebut.

Konflik menjauh-menjauh juga terlihat ketika Kaoru mengalami konflik batin ketika ia ingin melepas baju aneh yang dipakainya untuk melindungi dirinya dari sinar matahari namun baju tersebut membuat ia kepanasan. Faktor yang mempengaruhi konflik batin tersebut adalah faktor biologis, karena ia memiliki kebutuhan untuk memelihara kelangsungan hidupnya. Akhirnya, Konflik batin yang dialami Kaoru berakhir dengan kematiannya karena penyakit langka yang terus berkembang dan melemahkan fisiknya.

要旨

本論文のテーマは典弘小泉という映画監督が作った『太陽の歌』という映画での天音かおるとい主人公の身分葛藤に対する研究である。この研究を選んだ理由は、筆者が色素性乾皮症という希少疾患を書かれています主人公の身分葛藤に興味を持っているからである。その病気で、主人公は日の出から日没まで日常生活の活動を行うことができなかった。

本論文の目的はその映画のストーリーの構造要素と主人公の身分葛藤を説明するためである。

本論文で使われた方法は構造的な方法と文学の心理上からのアプローチである。筆者は、「テーマ」、「人物」、「性格」、「プロット」と「設定」を含む映画の構造要素を説明するために、構造的な方法を使った。そして、文学の心理上からのアプローチは、心理状態と身分葛藤の主人公も理解できるし、それに身分葛藤を引き起こす要因も調べるために使った。

本論文で筆者の使った理論は構造理論と心理学理論である。両方の理論は本論文での使われた方法に適合された。Burhan Nurgiyantoro の

『Teori Pengkajian Fiksi』という本にある構造理論で、筆者は『太陽の歌』の構造要素を解析するためにこの研究をした。それに、筆者は主人公の心理状態を説明するために、Sarlito W. Sarwonoの『Psikologi Sosial』という本にあるHigginsの自分スキーマ理論を使った。主人公の心理状態の説明は4つの場面に分けることができる。それは子供のとき、こうじを知る前、彼を知った後と彼から離れなければならないときである。Sarlito W. Sarwonoの『Pengantar Psikologi Umum』という本にあるKurt Lewinの心理学理論は天音かおるという主人公の身分葛藤を説明するために使った。また、筆者は『太陽の歌』の主人公の身分葛藤を引き起こす要因を説明するためにDjaludin Rakhmatの『Psikologi Komunikasi』という本にある通信の心理的理論を使った。

『太陽の歌』という映画を研究した後、結果は以下のように示されている。最初は、筆者は「テーマ」、「人物」、「性格」、「プロット」と「設定」を含む映画の構造要素を解析した。『太陽の歌』のテーマは純愛を掴むための奮闘である。それは純愛を得るのに奮闘していたかおるから見てとれる。劇中の頻度から、かおるが『太陽の歌』という映画

の主人公であることがわかる。理由は、かおるが映画の性格に登場して
 いるからである。また、かおるの性格から、彼女が「Protagonist」であ
 るということがわかる。かおるが誰にも悪意を持っていないからである。
 希少疾患を患っていたのに、かおるは病気に負けずみんなに優しくした。
 かおるは、演奏することや曲を作成することなど、充実した日々を過ご
 した。そして、性格から、かおるは「Round Character」丸い人物である
 ことがわかる。理由は、かおるの自分の中には、性格の変更があったから
 である。この映画では、かおるの性格描写は「Analytic techniques」
 分析的手法と「Dramatic techniques」劇的な手法を使った。分析的に、
 かおるが健全な体を持っていて、希少疾患を患っている人のようではな
 い。それに、かおるは少し感情的な性格を持っていた人として描写され
 ても、演奏することは上手である。劇的に、かおるはこの映画で執拗な人
 と劣等感を抱いていた人として描写されている。

『太陽の歌』のプロットはプログレッシブである。その理由は、監督
 が、初期の段階、核心の段階と決着の段階にわけられる映画のプロット
 を順に見せたからである。

『太陽の歌』の使われた時代の設定は2000年代である。それは、
 かおるの家族が持っていた車やみさきが使ったハンディカムや医者がか
 おるの体の調子を調査するのに使った医療機器などからわかる。そして、
 この映画で使われた場所の設定は日本の都市部である。それはこの映画で
 映されていたシーンに見られた。この映画でのかおるの家族の社会的背景
 は中流社会である。それはかおるの家族の日常生活に見られた。映画の
 シーンから、かおるは家族ともに大きい家に住んでいたし、それにかおる
 の両親もイタリア料理のレストランを経営したことがわかる。また、
 両親は子供からの希少疾患を患っていたかおるの治療費を払ったが、彼
 らは裕福に暮らしていた。

心理的に、筆者は4つの期間にわけられる心理状態を解析した。それ
 は子供のとき、こうじを知る前、こうじを知った後とこうじから離れなけ
 ればならないときである。子供の時、かおるは「実際の自分」と「理想的
 な自分」の間の不一致に対処することに失敗した。かおるの「実際の
 自分」はかおるが希少疾患を患っていて、普通の人のように日常生活の
 活動を行うことができなかった。かおるは日の出から日没までしか活動

できやかったことである。かおるの「理想的な自分」はかおるがかおると
 の同じ年齢にある人ともに日の出から日没まで外で遊ぶという願望を持っ
 ていた。かおるは結局、病気のせいで「実際の自分」と「理想的な自分」
 の間の不一致に対処することができなかった。それで、かおるは自分の
 中に悲しみがあると感じた。

こうじを知る前、かおるは「実際の自分」と「理想的な自分」の間の
 不一致に対処することは失敗しており、自分の中に失望感と悲しみという
 否定的な感情を引き起こした。執拗なキャラクターのおかげで、かおるは
 結局こうじと知り合うことができた。その時、かおるは人々との社交が
 下手であるし、男に良い自分紹介する方法も知らなかった。それで、こ
 うじに自分紹介をしていたときにかおるは自分を辱めてしまった。しか
 し、こうじを知った後、かおるは少しずつ元気になってきて、幸福でいっ
 ぱいというような顔をしていた。この段階では、かおるが「実際の自分」
 と「理想的な自分」の間の不一致に対処することは合格していた。そし
 て、かおるはもう失望感や不満などという否定な感情を感じていなかっ
 た。逆に、かおるは希少疾患を患っていた少女として日々の生活を過ご
 すのにもっと明るく元気になってきた。こうじから離れなければいけなく

なったとき、かおるの心理状態は少し変わってきていた。かおるは陰気な人になったし、それに歌を歌う願望ももう持っていなかった。この時、かおるは「実際の自分」と「理想的な自分」の間の不一致に対処することができなかった。この時のかおるの「実際自分」は、希少疾患を持っていたので、かおるはやりたいことを自由にやることができなかった。例えば、誰かを愛することである。一方で、かおるの「理想的な自分」は、自分の病気のことは考えずにこうじを愛することができるという考えを持っていた。この時、かおるが「実際の自分」と「理想的な自分」の間の不一致に対処することには失敗してしまい、かおるの自分の中には失望感が芽生えた。

構造要素を解析した結果は、かおるの身分葛藤は様々なことから多くの影響を受けていた。

かおるの持っていた希少疾患はかおるの身分葛藤の主な要因になった。筆者は、かおるが持っていた希少疾患に基づいて三つの身分葛藤を見つけた。身分葛藤の一例は以下のように示された。

それは、かおるがこうじと知り合う時に見られた。かおるが駅前の公園でみさきとギターを弾いていたとき、かおるがその公園を渡っていた

こうじを見た。瞬時にかおるは自分の中で葛藤が生まれた。それは、彼に接近すべきかしないべきかという身分葛藤であった。「彼に接近する」とは、かおるがこうじと もっと親しくなれるように、恥ずかしさを乗り越えてこうじを追いかけるとのことである。それは純愛を獲得するためのかおるの第一歩だった。「彼に接近しない」とは、こうじがかおるの近くを歩いていたとき、かおるがただ黙って、こうじと知り合う機会を逸するということである。その二つのオプションから、結局、かおるが対象に接近するオプションを選んだ。理由は、かおるがこうじと知り合う機会を逃したかったからである。その身分葛藤を引き起こした要因は社会的要因である。それは他人との社交の必要性である。希少疾患を持っていたが、かおるは人との関係を築きたかった。正確には、愛された人との関係であった。その人はこうじであった。結局、希少疾患は進行を続けて、かおるの体の調子を悪化させた。そして、かおるの内心の葛藤は自分 の 死 に 終 わ っ た 。

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, Usman dan Juhaya. 1993. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Mutiara.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: MedPress (anggota IKAPI).
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: MedPress (Anggota IKAPI).
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Novita Sari, Diana. 2013. *Skripsi Eksistensi Perempuan Pada Film 7Hati 7Cinta 7Wanita Sutradara Robby Ertanto Sebuah Kajian Feminisme*. Semarang. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Diponegoro.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rakhmat, Djalaludin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Roekhan. 1990. *Kajian Tekstual dalam Psikologi Sastra, Persoalan dan Teori Terapan*. Sekitar Masalah Sastra Beberapa Prinsip dan Model Pengembangannya dalam Aminudin (ED). Malang: YA3.
- Sarwono, W. Sarlito. 2014. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sarwono, W. Sarlito. 2012. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sujanto, Agus dkk (2006:12) dalam Febrianto, Agung. 2013. *Konflik Batin Tokoh Tejonigrat dalam Novel Amangkurat karya Ardian Kresna*. <http://konflikbatintokohnovel.blogspot.co.id/>. (diakses pada 12 November 2015 pukul 21:17 WIB)

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

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

Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.

LAMPIRAN

CURICULUM VITAE PENULIS

Nama : Ayu Putri Lestari
NIM : 13050112140122
Alamat : Jl. Maulana Khasanudin, Porisgaga, Batuceper, Tangerang.
Nama orang tua : Asep Kuswara dan Ida Farida
Alamat Email : putrilestariapl@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Negeri Porisgaga 10 tahun 2000-2006
2. SMP : SMP Negeri 5 Kota Tangerang tahun 2006-2009
3. SMA : SMA Negeri 9 Kota Tangerang tahun 2009-2012

Pengalaman berorganisasi

1. Paduan Suara SMAN 9 Kota Tangerang
2. Paduan Suara Mahasiswa FIB Undip
3. Eksekutif Muda BEM FIB Undip 2014