

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman perang Sekigahara (1600), di Jepang terjadi perebutan kekuasaan antara 2 orang yang saling bersaing untuk merebut kekuasaan, yakni: Ishida Mitsunari dan Tokugawa Ieyasu. Perang ini terjadi di suatu lembah gunung di pusat Jepang Edo (Tokyo). Dalam pertempuran itu, Ieyasu mengalahkan Mitsunari, hampir 40000 prajurit meninggal dalam pertempuran *sekigahara*, dan pada tahun 1603, Ieyasu telah diangkat sebagai shogun dan mendirikan pemerintahannya di Edo (Tokyo). Ieyasu membawa keseluruhan negeri di bawah kendali ketat, Ieyasu dengan pintar mendistribusikan daratan yang diperoleh di antara daimyo (nama untuk para pejabat yaitu, pengikut yang lebih dahulu telah jadi pendampingnya sebelum perang sekighara ada).

Yuu Koyama menulis sejarah perang Sekigahara ini dalam buku komik, dan difilmkan dengan judul "Azumi" oleh sutradara yang bernama Ryuuhi Kitamura pada perusahaan film "On-The-Spot Photo" tahun 2003. Film ini berdasarkan komik yang penjualannya melebihi 8 juta jilid dan menghabiskan biaya sekitar 600 juta yen.

Setting ceritanya adalah perang *sekigahara*, seorang veteran perang bernama Gessai diminta untuk mengumpulkan sepuluh orang anak. Sepuluh orang anak yang dikumpulkan adalah anak yang orang tuanya telah terbunuh pada saat perang. Kesepuluh anak itu akan dilatih sebagai pembunuh, mereka ditugaskan untuk membunuh tiga orang yang sangat berpengaruh di Jepang. Salah satu dari

sepuluh pembunuh yang dilatih adalah Azumi. Azumi adalah tokoh utama dalam cerita ini. Azumi dilatih sejak ia berumur lima tahun. Di akhir masa latihan, Azumi dan teman-temannya diperintahkan untuk saling membunuh, dan akhirnya hanya lima orang yang tersisa, kelima orang tersebut di tugaskan untuk menghabisi tiga orang yang dianggap mengancam perdamaian di Jepang, yakni: Nagamasa Asano, Kiyomasa Kato, Masayuki Sanada. Azumi sebagai salah satu dari kelima orang tersebut harus menghadapi berbagai macam rintangan yang antara lain perlawanan dari pihak musuh, jarak yang harus ditempuh untuk membunuh musuh-musuhnya.

Dalam film “ Azumi “ banyak sekali dimunculkan konflik kejiwaan, seperti dalam karakter tokoh-tokohnya, terutama tokoh utama Azumi yang memiliki dua konflik berbeda yang terjadi pada saat bersamaan. Konflik pertama mengenai dirinya yang ingin menjalankan tugas sebagai seorang murid dan keinginannya untuk menjadi seorang teman. Konflik yang kedua, keinginan untuk menjadi seorang wanita biasa dan keinginannya untuk menjadi seorang pembunuh.

Itulah konflik dalam diri Azumi. Apapun yang dilakukannya meskipun bertentangan dalam batinnya dia tetap melakukan karena sebuah tugas sebagai pembunuh yang dia jalani adalah suatu kehidupan yang harus dia lalui.

Dari penjabaran di atas, banyak sekali dimunculkan mengenai hal-hal kejiwaan seperti konflik pada tokoh utama. Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk menelaah tokoh utama tersebut melalui konflik dua di atas.

1.2 Pembatasan Masalah

Dalam karya tulis ini, penulis membatasi permasalahan hanya pada tokoh utama, yaitu Azumi yang mengalami konflik dalam kehidupannya. Kedua konflik itu adalah: Keinginan Azumi untuk menjadi seorang sahabat, namun keinginannya itu bertentangan dengan tugas yang ia jalani. Serta, peran sebagai seorang wanita biasa, yaitu tugasnya untuk menjadi seorang murid namun keinginan itu bertentangan dengan harapannya sebagai seorang pembunuh.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konflik yang dialami oleh tokoh utama Azumi, melalui pendekatan psikologi kepribadian.

1.4 Metodologi Penelitian

Pendekatan yang di gunakan penulis adalah pendekatan psikologi kepribadian, yaitu: ilmu pengetahuan yang meneliti dan mengkaji tingkah laku atau kegiatan manusia dalam berhubungan dengan lingkungannya (Watson B.John, "The Great Psychologists", edisi 4, 1978). Psikologi didefenisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku dan proses mental. (Drs. E. Effendi, "Pengantar Psikologi", edisi 11, 1994:15). Tingkah laku atau kegiatan manusia ini dapat diamati dengan panca indra, maksud dari panca indra disini, yaitu dapat dilihat oleh mata kita sendiri dan dapat dirasakan oleh indra yang lain. Tingkah laku mempunyai pengertian yang meliputi semua kegiatan dalam diri individu baik

yang tampak maupun yang tidak tampak, baik kegiatan yang dapat dirasakan secara langsung dan kegiatan yang tidak secara langsung serta baik secara sengaja maupun tidak sengaja dilakukan.

Banyak hal yang mempengaruhi munculnya pendekatan psikologi ini, antara lain disebabkan ingin melihat dan mengenal manusia lebih dalam lagi. Oleh karena itu dilakukan penjelajahan ke dalam batin atau kejiwaan untuk mengetahui lebih jauh lagi tentang seluk beluk manusia yang unik.

Definisi dari kepribadian adalah pola yang relatif menetap dari situasi-situasi interpersonal (hubungan dalam berkomunikasi dengan lawan bicara) yang selalu berulang yang merupakan ciri / karakteristik dari kehidupan manusia atau dengan kata lain individu tidak dapat dipisahkan dari relasinya dengan orang lain. (Harry Stack Sullivan, 1892 : 15)

Jadi inti kepribadian di sini merupakan suatu kesimpulan atau kesatuan hipotesis yang tidak dapat diobservasi atau diteliti terlepas dari situasi interpersonal (hubungan antarlawan bicara). Kepribadian hanya dapat dimanifestasikan (di lakukan / di perbuat) bila individu bertingkah laku dalam relasi atau hubungan dengan individu lain. Individu lain itu tidak perlu hadir pada saat itu, tapi dapat melalui “ ilusi “ misalnya melalui proses ingatan. Persepsi, memori, berfikir, sesungguhnya bersifat interpersonal, bahkan mimpi juga bersifat interpersonal.

Prinsip-prinsip yang harus diketahui untuk mengenal sifat kepribadian (sifat yang ada dalam diri masing-masing orang) adalah :

1. Dynamism

Pola yang *relatife* menetap dari transformasi kelakuan yang merupakan ciri dari organisme selama ia merupakan organisme hidup.

(pola yang menetap sehingga menjadi ciri khas orang tersebut)

2. Personifikasi

Merupakan *image* yang dimiliki individu mengenai dirinya sendiri atau orang lain. Personifikasi merupakan suatu kompleksitas dari perasaan, sikap-sikap dan konsepsi-konsepsi yang muncul dari pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan pemuasan kebutuhan dan kecemasan.

Misalnya:

bayi mengembangkan personifikasi ibu yang baik melalui pemeliharaan dan perawatan yang dilakukan ibunya.

Pribadi manusia itu dapat berubah, artinya pribadi manusia dapat dipengaruhi oleh sesuatu. Sesuatu itu disebabkan atas dua kekuatan, yaitu kekuatan dari dalam dan kekuatan dari luar. Kekuatan dari dalam sudah dibawa sejak lahir, berwujud benih, bibit, atau juga sering disebut kemampuan dasar (faktor dasar). Ada pun yang termasuk faktor dalam atau faktor pembawaan ialah segala sesuatu yang telah dibawa oleh anak sejak lahir, baik yang bersifat kejiwaan maupun yang bersifat kebutuhan. Kejiwaan yang berwujud pikiran, perasaan, kemauan, fantasi, ingatan, dan sebagainya yang dibawa sejak lahir, ikut menentukan pribadi seseorang. Keadaan jasmani pun demikian.

Sedangkan kekuatan dari luar berasal dari pengaruh lingkungan, baik lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, lingkungan masyarakat, dan sebagainya. Yang termasuk di dalam faktor lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di luar manusia, baik yang hidup maupun mati yang mencakup tumbuh-tumbuhan, hewan, manusia, maupun batu, gunung, candi, buku dan masih banyak lainnya. Faktor lingkungan ini juga dikenal dengan istilah faktor ajar dan sampai sekarang belum diketahui faktor manakah yang lebih kuat diantara keduanya.

Dengan demikian maka suatu pribadi dengan lingkungannya menjadi saling berpengaruh. Suatu pribadi dipengaruhi lingkungan dan lingkungan dirubah oleh suatu pribadi. Sedangkan yang merupakan faktor intern berkembang dan hasil perkembangannya dipergunakan untuk mengembangkan suatu pribadi lebih lanjut.

1.5 Organisasi Penulisan

Penulis membagi penelitian ini kedalam empat bab, masing-masing bab terdiri dari sub bab tersendiri, antara lain:

Bab I Pendahuluan

Bab ini terdiri dari lima subbab, yaitu:

Pertama latar belakang masalah, pada subbab ini penulis menjelaskan dasar dan alasan penulis tertarik untuk meneliti masalah dalam film ini. Yang kedua pembatasan masalah, pembatasan masalah ini dibuat agar penelitian yang dilakukan

dapat lebih terfokus pada satu masalah, yaitu konflik yang terjadi dalam diri tokoh utama dalam film.

Ketiga tujuan penelitian, tujuan penelitian ini dibuat agar penelitian yang dilakukan lebih terarah.

Keempat metode penelitian dan pendekatan, metode penelitian dan pendekatan dimaksudkan untuk membantu peneliti dalam menguraikan dan membahas mengenai masalah dalam film Azumi.

Kelima organisasi penulisan, untuk menjabarkan mengenai isi dari penulisan yang dilakukan peneliti.

Bab II Konflik

Meliputi pengertian konflik, penyebab konflik, jenis-jenis konflik, konflik sadar dan konflik yang tidak disadari, pengertian peran, serta konflik peran.

Bab III Analisis konflik peran dalam diri “Azumi”:

Pada Bab III Sub yang pertama berisi mengenai konflik peran dalam diri Azumi. Sub yang kedua berisi mengenai konflik sebagai teman dan murid yang meliputi konflik saat Azumi membunuh temannya sendiri, konflik saat Azumi dilarang terlibat menolong Ibu dan anak perempuannya, dan konflik saat Azumi memilih menjaga Amagi yang sedang terluka. Sub ketiga berisi mengenai konflik peran sebagai seorang wanita dan Pembunuh yang meliputi konflik yang disebabkan oleh perkataan Nagamasa

Asano sebelum Azumi membunuhnya, konflik yang disebabkan oleh perkataan Yae, konflik saat Azumi dibebaskan tugas oleh gurunya.

Bab IV Kesimpulan:

Bab ini berisi kesimpulan dari uraian yang ada pada bab tiga.