



**TINGKAT KECEMASAN TOKOH IGARASHI GANTA
DALAM ANIME “DEADMAN WONDERLAND” EPISODE 1-6
KARYA SUTRADARA KŌICHIRO HATSUMI: KAJIAN
PSIKOLOGI SASTRA**

初見浩一郎という監督が作ったエピソード1－6の「デッドマンワンダー
ランド」というアニメでの五十嵐丸太という主人公の不安レベルの、文学
の心理上からのアプローチによる分析

Skripsi

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

Oleh :
Intan Rachmadini
NIM 13050112140053

**PROGRAM STUDI S-1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2017**

**TINGKAT KECEMASAN TOKOH IGARASHI GANTA
DALAM ANIME “DEADMAN WONDERLAND” EPISODE 1-6
KARYA SUTRADARA KŌICHI RŌ HATSUMI: KAJIAN
PSIKOLOGI SASTRA**

初見浩一郎という監督が作ったエピソード1－6の「デッドマンワンダーランド」というアニメでの五十嵐丸太という主人公の不安レベルの、文学の心理上からのアプローチによる分析

Skripsi

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

Oleh :
Intan Rachmadini
NIM 13050112140053

**PROGRAM STUDI S-1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Penulis menyatakan dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya bahwa skripsi berjudul “Tingkat Kecemasan Tokoh Igarashi Ganta dalam *Anime Deadman Wonderland* Episode 1-6 Karya Sutradara Kōichirō Hatsumi” merupakan hasil karya pribadi tanpa mengambil hasil pengkajian dari universitas serta lembaga pendidikan tertentu. Apabila pernyataan tersebut tidak sesuai realita, maka saya bersedia untuk menerima sanksi akademis berupa pencabutan gelar kesarjanaan.

Semarang, 01 Maret 2017
Penulis,

Intan Rachmadini
NIM. 13050112140053

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Tingkat Kecemasan Tokoh Igarashi Ganta dalam *Anime Deadman Wonderland* Episode 1-6 Karya Sutradara Kōichirō Hatsumi: Kajian Psikologi Sastra” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi pada

hari : Rabu

tanggal : 01 Maret 2017

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Redyanto Noor, M.Hum

NIP 1959030719860310

Yuliani Rahmah, S.Pd.,M.Hum

NIP 197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Tingkat Kecemasan Tokoh Igarashi Ganta dalam *Anime Deadman Wonderland* Episode 1-6 Karya Sutradara Kōichirō Hatsumi: Kajian Psikologi Sastra” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Pada tanggal: 01 Maret 2017

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Dr. Redyanto Noor, M.Hum
NIP19590307 198603 1 002

.....

Anggota I

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

.....

Anggota II

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

.....

Anggota III

Budi Mulyadi, S.Pd., M. Hum
NIP 197307152014091003

.....

Dekan

Dr. Redyanto Noor, M.Hum
NIP195903071986031002

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jika kamu menetapkan tujuan yang begitu tinggi dan itu gagal, kamu akan jatuh di atas kesuksesan yang lain

-James Cameron

Saya menemukan bahwa semakin keras saya bekerja, semakin beruntung saya dalam hidup ini

-Thomas Jefferson

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Ibunda Eny Uskiana dan Ayahanda Edy Praidno tercinta yang tak pernah lelah mendukung, mendoakanku dan merawatku sejak kecil.

Rifki Riady, adikku tersayang.

*Georgius Alexander StaniMaitimo, my best man ever.
Seluruh keluarga besar Jurusan Sastra Jepang FIB Undip angkatan
2012.*

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan nikmat dan karunia sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Humaniora di Universitas Diponegoro. Penulis menyadari dalam proses penulisan skripsi yang berjudul “Tingkat Kecemasan Tokoh Igarashi Ganta dalam *Anime Deadman Wonderland* Episode 1-6 Karya Sutradara Kōichirō Hatsumi” ini mengalami banyak sekali kesulitan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ucapkan terima-kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak Dr. Redyanto Noor, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu, saran, arahan, dan bimbingannya selama menjadi pembimbing. Seluruh jasa bapak akan saya ingat selalu;
2. Ibu Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan atas saran, bimbingan, dan motivasinya selama menjadi pembimbing. Seluruh jasa Sensei akan selalu tertanam dalam hati saya;
3. Seluruh Dosen, staf dan karyawan program studi S1 Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro;
4. Kepada Ibu, Bapak, Kiki, juga seluruh keluarga besar, terimakasih atas seluruh doa, dukungan, dan semangat yang diberikan tanpa kenal lelah;
5. Untuk Defa Jeni N dan Yoani Mega P yang selalu memberikan dukungan, nasihat, saran, dan semangat agar saya berusaha lebih baik dari sebelumnya.

Serta untuk sahabat terbaikku Retno Wulan Sari, terima kasih karena selalu ada disaat senang dan sulit selama menjalani kuliah;

6. Untuk Georgius Alexander Stani Maitimo yang telah menjadi pendengar yang baik, selalu membantu dalam keadaan sulit, selalu tertawa bersama dalam keadaan senang, selalu mengingatkan untuk tidak gampang menyerah dalam menghadapi masalah, dan menjadi penghibur di masa-masa terberatku;
7. Serta untuk anggota Mama Cantik Anter Anak (MacanTernak) dan Perjaka Ting-Ting (PTT), Stani, Retno, Vicko, Zaka, Intan, Siwi, Lintang, Janet, Nicha, Tyas, Rukti, Bilal, Ayu, Putri, Lisa, Nia, Monic, terima kasih sudah menjadi orang-orang yang selalu membuatku tertawa dengan tingkah kalian dan membuatku memiliki kenangan yang indahselama masa kuliah ini;
8. Teman-teman sebimbangan, Amanda, Stani, Dini, Siwi terima kasih selama ini telah memberikan nasihat, dukungan dan semangat.
9. Teman-teman seperjuangan Sastra Jepang Universitas Diponegoro Semarang angkatan 2012 yang telah banyak membantu dan memberikan warna selama masa-masa kuliah ini.

Penulis berharap, semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi orang lain sebagaimana penulis mendapatkan pelajaran yang berharga selama proses mengerjakannya.

Semarang, 01 Maret 2017

Intan Rachmadini

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
INTISARI	xii
ABSTRAK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.3 Tujuan dan Manfaat	5
1.4 Ruang Lingkup.....	5
1.5 Landasan Teori	6
1.5.1 Teori Struktur Fiksi.....	6
1.5.2 Teori Psikologi Sastra.....	8
1.6 Metode Penelitian	9
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	9
1.6.2 Metode Pengolahan Data	9
1.6.3 Metode Penyajian Data	10
1.7 Sistematika Penulisan	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian-Penelitian Sebelumnya.....	12
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Teori Struktur Fiksi.....	14
2.2.1.1 Tokoh dan Penokohan.....	15

2.2.1.2 Alur dan Pengaluran	17
2.2.1.3 Latar dan Pelataran.....	18
2.2.2 Teori Psikologi Sastra	19
2.2.3 Teori Kecemasan	20
2.2.3.1 Pengertian Kecemasan	20
2.2.3.2 Penyebab Kecemasan.....	20
2.2.3.3 Tingkat Kecemasan.....	21
2.2.3.4 Respons Terhadap Kecemasan.....	22

**BAB 3 ANALISIS STRUKTUR DAN TINGKAT KECEMASAN TOKOH
IGARASHI GANTA DALAM ANIME *DEADMAN WONDERLAND*
EPISODE 1-6**

3.1 Sinopsis	24
3.2 Analisis Struktur Fiksi	26
3.2.1 Tokoh dan Penokohan	26
3.2.1.1 Tokoh Utama.....	26
a. Tokoh Igarashi Ganta	26
3.2.1.2 Tokoh Tambahan	27
a. Tokoh Shiro	27
b. Yō Takami	30
c. <i>Wretched Egg</i>	32
d. Kiyosama Senji.....	32
e. Minatsuki Takami.....	34
f. Tsunenaga Tamaki	36
3.2.2 Alur dan Pengaluran	37
3.2.3 Latar dan Pelataran	39
3.2.3.1 Latar Tempat	39
a. Ruang Kelas	40
b. Rumah Sakit	40
c. Pengadilan.....	41

d. <i>Deadman Wonderland</i>	41
e. Klinik	42
f. Sel Tahanan	43
g. Arena <i>Dog Race</i>	43
h. Arena <i>Carnival Corpse</i>	44
i. Blok G	45
j. Kamar Minatsuki	45
3.2.3.2 Latar Waktu	46
a. Pagi Hari	46
b. Siang Hari	47
c. Sore Hari	47
d. Malam Hari.....	48
3.2.3.2 Latar Sosial	48
3.3 Analisis Tingkat Kecemasan Tokoh Igarashi Ganta.....	49
3.3.1 Tingkat Kecemasan Ringan.....	49
3.3.2 Tingkat Kecemasan Sedang	55
3.3.3 Tingkat Kecemasan Berat.....	61
3.3.4 Tingkat Kecemasan Panik	67

BAB 4 PENUTUP

4.1 Simpulan	73
--------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	76
-----------------------------	----

YOUSHI	77
---------------------	----

BIODATA PENULIS	81
------------------------------	----

INTISARI

Rachmadini, Intan. 2016. “Tingkat Kecemasan Tokoh Igarashi Ganta dalam *Anime Deadman Wonderland* 「デッドマンワンダーランド」 Episode 1-6 Karya Sutradara Kōichirō Hatsumi”. Skripsi Program Studi Sastra Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing I Drs. Redyanto Noor, M.Hum. Pembimbing II Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum.

Skripsi ini meneliti tingkat kecemasan yang dialami tokoh Igarashi Ganta dalam *anime Deadman Wonderland*. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan unsur-unsur struktur pembangun cerita dan menjelaskan tingkat kecemasan yang dialami tokoh Igarashi Ganta. Teori yang digunakan adalah teori struktur fiksi dan teori kecemasan. Teori struktur fiksi digunakan untuk menjelaskan adalah tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, serta latar dan pelataran, sedangkan teori kecemasan digunakan untuk mengungkapkan tingkat kecemasan yang dialami tokoh Igarashi Ganta.

Hasil analisis *anime Deadman Wonderland* episode 1-6 bahwa tokoh Igarashi Ganta mengalami tingkat kecemasan panik karena mengalami proses tingkat kecemasan, yaitu dari tingkat kecemasan ringan, sedang, berat, hingga panik. Pada tingkat kecemasan ringan, ia cenderung waspada, meningkatnya persepsi, memiliki rasa ingin tahu, dan mampu mengatasi masalah. Pada tingkat kecemasan sedang, ia cenderung fokus, mengesampingkan hal lain, gemetar, dan memiliki perhatian yang selektif. Pada tingkat kecemasan berat, ia cenderung menjadi sulit berkonsentrasi, sulit berbicara dengan baik, dan memerlukan pengarahan dari orang lain dalam berpikir. Pada tingkat kecemasan panik, ia cenderung ketakutan, kehilangan kendali diri, dan tidak mampu berpikir rasional. Penyebab tingkat kecemasan didominasi konflik, sedangkan ancaman dan ketakutan memiliki pengaruh pada kemunculan tingkat kecemasan yang dialami oleh tokoh utama ini.

Kata Kunci: Strukturfiksi, psikologi sastra, tokoh, tingkat kecemasan.

ABSTRACT

Rachmadini, Intan. 2017. "Tingkat Kecemasan Tokoh Igarashi Ganta dalam Anime Deadman Wonderland 「デッドマンワンダーランド」 Episode 1-6 Karya Sutradara Kōichirō Hatsumi". A thesis in partial fulfillment of the requirement for S-I Degree Japanese Department, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. First Advisor Drs. Redyanto Noor, M.Hum. Second Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum.

This thesis examines the level of anxiety experienced by Igarashi Ganta in Deadman Wonderland directed by Koichiro Hatsumi. This research aims to explaining the elements of story structure builder and explaining the level of anxiety experienced by Igarashi Ganta. The theories used are the theory of the structure of fiction and theory of anxiety. The structure of fiction theory used to explain character and characterization, plot and plotting, as well as the setting, and anxiety theory is used to express the level of anxiety experienced by Igarashi Ganta.

The results of the research of Deadman Wonderland episodes 1-6 showing that Igarashi Ganta suffered panic caused by the proces of light anxiety, moderate anxiety, severe anxiety, and panic. At the level of light anxiety, he tends to be alert, increased perceptions, curious, and able to overcome the problem. At the level of moderate anxiety, he tends to focus, aside other things, tremor, and have a selective attention. At the level of severe anxiety, he tends to be difficult to concentrate, hard speaking properly, and requires guidance from others in thinking. At the level of panic, he tends fear, loss of selfcontrol, and unable to think rationally. The cause of the anxiety levels predominantly by the conflict, while the threat and fear have an influence on the the level of anxiety experienced by Igarashi Ganta.

Keywords: Structural fiction, psychology literature, characters, levels of anxiety

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, perkembangan karya sastra kini mulai meningkat. Karya sastra cukup menarik dan sangat memberi manfaat sebagai hiburan. Redyanto Noor mengungkapkan bahwa karya sastra merupakan struktur dunia rekaan, artinya realitas dalam karya sastra adalah realitas rekaan yang tidak sama dengan realitas dunia nyata. Sebagai cerminan kehidupan tidak berarti karya sastra itu merupakan gambaran tentang kehidupan, akan tetapi merupakan pendapat pengarang tentang keseluruhan kehidupan. Karya sastra itu sendiri meskipun bersifat rekaan, tetapi tetap mengacu pada realitas dunia nyata (Noor, 2009:13).

Karya-karya sastra mempunyai dua unsur pembangun, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Menurut Burhan Nurgiyantoro unsur-unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra (2007:23). Selanjutnya Nurgiyantoro menjelaskan bahwa unsur-unsur intrinsik ini meliputi peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa, dan lain-lain (2007:23). Penokohan, alur, dan latar merupakan bagian unsur cerita yang terpenting untuk memberikan ciri khas tertentu pada sebuah karya sastra dan membangkitkan ketertarikan pada penikmat sastra.

Pada bentuk yang umum karya sastra memiliki jenis yang beragam, misalnya novel, cerita pendek, syair, pantun, drama, puisi, cerita bergambar, roman, dan lain-lain. Di Jepang, hasil karya sastra berupa cerita bergambar atau komik dikenal dengan sebutan *manga* (漫画). Orang dari segala usia membaca *manga*. *Manga* juga memiliki banyak genre seperti: aksi-petualangan, asmara, olahraga dan permainan, sejarah drama, komedi, fiksi ilmiah dan fantasi, misteri, detektif, horor, seksualitas, dan lain-lain. Seiring dengan berjalannya waktu karya sastra berupa *manga* bergeser ke film animasi atau *anime*. Film animasi di Jepang disebut *anime* (アニメ). *Anime* merupakan animasi kartun khas Jepang yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditunjukkan pada beragam jenis penonton. Di Indonesia perkembangan *anime* bisa dibilang bukan hal yang baru. *Anime* diperkenalkan di Indonesia sudah sejak lama. Banyak *anime* yang masuk ke Indonesia dan mendapatkan sambutan yang baik dari para penikmatnya. Penikmat *anime* tersebut bukan hanya berasal dari kalangan anak-anak saja, tapi juga berasal dari kalangan remaja bahkan dari kalangan dewasa.

Film animasi merupakan perubahan atau bentuk alih wahana dari cerita tertulis yang divisualkan menjadi cerita bergambar. Dalam kegiatan alih wahana akhir-akhir ini, di samping penerjemahan buku, yang paling sering dilakukan dan menjadi pembahasan dan bahan studi adalah pengubahan novel, cerpen, naskah drama yang diubah menjadi film (Damono, 2005:87). Damono juga mengatakan bahwa karya sastra tidak hanya dapat diterjemahkan, yakni dialihkan dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi juga dialihwahanakan, yakni diubah menjadi jenis

kesenian lain. Cerita rekaan misalnya, dapat diubah menjadi seni tari, drama, atau film; sedangkan puisi dapat diubah menjadi lagu atau lukisan (2005:96).

Dalam hal ini, penulis ingin meneliti *anime Deadman Wonderland* episode 1-6 karya sutradara Kōichirō Hatsumi. *Anime Deadman Wonderland* merupakan hasil alih wahana dari *manga* di Jepang yang berjudul *manga Deadman Wonderland* yang dibuat menjadi *anime*. *Anime Deadman Wonderland* disutradarai oleh Kōichirō Hatsumi dan mulai tayang di Jepang tanggal 17 April 2011 sampai 3 Juli 2011 dengan total jumlah episode sebanyak dua belas episode. *Anime Deadman Wonderland* menceritakan awal munculnya *Akai Otoko* (pria berwarna merah) yang tiba-tiba datang dan membunuh satu kelas di sebuah SMP. Dari seluruh murid di kelas tersebut, satu orang sengaja dibiarkan hidup. Ia adalah Igarashi Ganta. Karena ia satu-satunya orang yang hidup, ia difitnah telah melakukan pembantaian atas kematian teman-teman sekelasnya. Bagaimanapun ia mengelak, ia tetap harus menerima hukuman, dan hukuman yang tepat untuknya adalah hukuman mati. Ia pun harus menjalani hari-hari di sebuah penjara khusus bernama *Deadman Wonderland* sebelum hari kematiannya.

Penulis memilih karya sastra berupa *anime* garapan sutradara Kōichirō Hatsumi ini karena memiliki jalan cerita yang menarik. Penggambaran kehidupan di dalam penjara pada *anime* ini sangat berbeda dengan kehidupan manusia sebenarnya, sehingga membuat *anime* ini sangat imajinatif. Penulis memilih tokoh Igarashi Ganta untuk diteliti karena tokoh ini adalah tokoh yang sering muncul dalam *anime* ini. Penulis tertarik meneliti tingkat kecemasan karena, hampir semua orang di dunia pasti mengalami kecemasan, dan kecemasan tersebut akan

meningkat karena adanya perasaan yang tidak nyaman seperti khawatir, takut, dan rasa keprihatinan yang menyebabkan seseorang merasa cemas dalam tingkat yang berbeda-beda. Atkinson menjelaskan bahwa kecemasan adalah emosi yang tidak menyenangkan yang ditandai dengan istilah-istilah seperti “kekhawatiran”, “keprihatinan”, dan “rasa takut” yang kadang-kadang dialami dalam tingkatan yang berbeda-beda (1983:212). Dapat diketahui bahwa kehidupan manusia erat kaitannya dengan kecemasan. Kecemasan tersebut bisa meningkat, dan peningkatan dari kecemasan tersebut akan berbeda-beda bagi setiap orang tergantung selain dari faktor usia, juga faktor penyebab dari kecemasan itu sendiri. Hal inilah yang menjadi latar belakang penelitian ini dilakukan.

Dari uraian di atas, terdapat struktur cerita yang menarik karena tokoh utama dalam *anime* ini memiliki konflik tersendiri. Penulis hanya menggunakan *anime Deadman Wonderland* episode 1-6 sebagai objek penelitian karena data yang diperlukan dalam penelitian ini dianggap sudah cukup, terutama dalam menganalisis tingkat kecemasan tokoh Igarashi Ganta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana unsur-unsur struktur yang membangun cerita *anime Deadman Wonderland* yang meliputi tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, serta latar dan pelataran. Kemudian, bagaimana tingkatan kecemasan yang dialami tokoh Igarashi Ganta.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan dari permasalahan di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah menjelaskan unsur-unsur struktur pembangun cerita dalam pada *anime Deadman Wonderland*, yang meliputi tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, serta latar dan pelataran. Selanjutnya, yaitu menjelaskan tingkatan kecemasan yang dialami tokoh Igarashi Ganta. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis penelitian ini diharapkan mampu memperluas pengetahuan penulis mengenai sastra, khususnya pada penelitian *anime*. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pada bidang sastra mengenai *anime* dimasa mendatang terutama dalam lingkup Universitas Diponegoro serta untuk siapapun agar dapat digunakan sebagai bahan-bahan rujukan bagi penelitian lain yang sejenis.

1.4 Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, karena bahan yang diteliti adalah bahan-bahan kepustakaan yang berupa buku, jurnal ataupun artikel. Penelitian kepustakaan ini dapat menghasilkan informasi dan data yang mengarah pada suatu analisis. Selanjutnya, setiap masukan dapat mendukung dan mengarah kepada telaah *anime* yang membahas struktur cerita dan penggambaran tingkat kecemasan yang dialami oleh tokoh Igarashi Ganta.

Penelitian ini dibatasi pada *anime Deadman Wonderland* episode 1-6 sebagai objek material. Adapun objek formalnya adalah pengungkapan tingkat

kecemasan tokoh Igarashi Ganta. Pada analisis *anime* ini kajian dibatasi dengan pendekatan psikologi untuk mengungkapkan aspek kejiwaan, yakni tingkat kecemasan tokoh Igarashi Ganta.

1.5. Landasan Teori

Teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teori struktural fiksi, teori psikologi sastra, dan teori kecemasan. Berikut penjabarannya.

1.5.1 Teori Struktur Fiksi

Struktur adalah keseluruhan relasi antara berbagai unsur sebuah teks sedangkan strukturalisme adalah aliran ilmu dan kritik yang memusatkan perhatian pada relasi antar unsur (Noor, 2009:76). Noor mengungkapkan bahwa unsur-unsur itu sendiri tidak penting, tetapi memperoleh arti dalam relasi-relasi itu. Relasi yang telah ditelaah dapat berkaitan dengan unsur-unsur dalam mikroteks (misalnya kata-kata dalam suatu kalimat), atau dalam keseluruhan yang lebih luas (misalnya baris-baris atau bait-bait dalam sebuah sajak; bab-bab dalam fiksi); relasi intertekstual (karya sastra dengan karya sastra lain dalam periode tertentu) (Noor, 2009:76-77).

Teeuw melalui Sugihastuti menjelaskan bahwa pendekatan struktural sangat penting bagi analisis karya sastra karena di dalam suatu karya sastra dibangun oleh unsur-unsur yang membentuknya. Analisis struktural merupakan prioritas pertama sebelum melakukan analisis yang lain. Tanpa analisis struktural tersebut kebulatan makna instrinsik yang dapat digali dari karya tersebut tidak

dapat ditangkap, dipahami sepenuhnya atas dasar pemahaman tempat dan fungsi unsur itu di dalam keseluruhan karya sastra (2002:44). Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori struktural fiksi untuk menganalisis unsur intrinsik pembangun cerita seperti tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, serta latar dan pelataran. Altenbernd dan Lewis melalui Nurgiyantoro menjelaskan bahwa cerita fiksi dapat diartikan sebagai prosa naratif yang bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan-hubungan antar manusia. Pengarang mengemukakan hal itu berdasarkan pengalaman dan pengamatannya terhadap kehidupan. Namun, hal itu dilakukan secara selektif dan dibentuk sesuai dengan tujuannya yang sekaligus memasukkan unsur hiburan dan penerangan terhadap pengalaman kehidupan manusia (2012:2).

Adapun pembagian unsur struktur cerita fiksi adalah unsur intrinsik dan ekstrinsik. Nurgiyantoro mengungkapkan bahwa unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur yang dimaksud, untuk menyebut sebagian saja, misalnya, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain (2012:23). Uraian lebih rinci tentang teori tersebut akan penulis bahas pada bab 2 subbab landasan teori.

1.5.2 Teori Psikologi Sastra

Psikologi secara sempit dapat diartikan sebagai ilmu tentang jiwa. Jatman dan Roekhan melalui Endraswara mengemukakan bahwa sastra sebagai “gejala kejiwaan”, di dalamnya terkandung fenomena-fenomena kejiwaan yang tampak lewat perilaku tokoh-tokohnya. Dengan demikian, karya sastra dapat didekati dengan pendekatan psikologi. Sastra dan psikologi terlalu dekat hubungannya. Meskipun sastrawan jarang berpikir secara psikologis, namun karyanya tetap bisa bernuansa kejiwaan. Hal ini dapat diterima karena antara sastra dan psikologi memiliki hubungan lintas yang bersifat tak langsung, dan fungsional (2008:88). Selanjutnya Endraswara menjelaskan bahwa manusia sebagai tumpuan sastra selalu terkait dengan gejolak jiwanya. Manusia yang memiliki derajat istimewa, memiliki budi bahasa, watak, dan daya juang kejiwaan berekspresi. Namun, manusia juga tidak sendirian di dunia. Mereka harus hidup berdampingan dengan manusia-manusia lain. Fenomena ini akan menjadi bidikan pengarang. Pengarang akan mengarahkan kamera jiwanya ke arah tersebut secara masak (2008:87).

Teori utama yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teori psikologi kecemasan. Teori psikologi kecemasan penulis gunakan untuk meneliti tingkat kecemasan tokoh Igarashi Ganta dalam *anime Deadman Wonderland* episode 1-6. Kecemasan disebut juga dengan ansietas. Ansietas merupakan suatu penilaian intelektual terhadap sesuatu yang berbahaya. Ansietas adalah respon emosional terhadap penilaian tersebut (Stuart dan Sundeen, 1998:175). Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi karena berkaitan dengan aspek kejiwaan.

Uraian lebih rinci tentang teori tersebut akan penulis bahas pada bab 2 subbab landasan teori.

1.6 Metode Penelitian

Langkah yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengumpulan data, metode pengolahan data, dan metode penyajian data.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data peneliti menggunakan metode menyimak, yaitu dengan mencermati mencari, dan mencatat data berupa struktur fiksi dan tingkat kecemasan yang terkandung dalam *anime* yang dianalisis, dengan cara menonton *anime Deadman Wonderland* episode 1-6 karya sutradara Kōichirō Hatsumi dan memahami cerita yang terkandung dalam *anime* tersebut. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini seluruhnya dari *anime Deadman Wonderland* episode 1-6 karya sutradara Kōichirō Hatsumi.

1.6.2 Metode Pengolahan Data

Dalam analisis data penulis menggunakan metode sosiologi sastra. Sosiologi sastra terbagi menjadi tiga, yaitu sosiologi pengarang, sosiologi karya sastra, dan sosiologi pembaca. Penulis menggunakan metode sosiologi karya sastra sebagai metode agar sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sosiologi karya sastra fokus pada karya sastra itu sendiri. Karya sastra merupakan cerminan sebuah

masyarakat atau refleksi kehidupan manusia. Dalam sosiologi karya sastra terdapat berbagai cabang ilmu lainnya yang dapat digunakan untuk memahami masyarakat dan manusia seperti agama, kepemimpinan, feminisme, kepahlawanan, dan salah satunya adalah psikologi. Penggunaan metode sosiologi sastra ini dilandasi alasan bahwa tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan aspek sosial yang terkandung dalam *anime Deadman Wonderland* episode 1-6. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dengan menggunakan ilmu bantu psikologi karena bertujuan mengungkapkan aspek kejiwaan, yaitu tingkat kecemasan tokoh Igarashi Ganta.

1.6.3 Metode Penyajian Data

Hasil dari analisis data *anime Deadman Wonderland* disusun dalam bentuk laporan dan diuraikan dengan metode deskriptif, yaitu dengan memberikan pemaparan tingkat kecemasan tokoh Igarashi Ganta.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca memahami isi, maka penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam empat bab sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan. Bab ini berisi uraian tentang latar belakang yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 tinjauan pustaka dan landasan teori. Bab ini berisikan uraian penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan serta uraian teori struktur fiksi, teori psikologi sastra dan teori kecemasan.

Bab 3 pembahasan. Bab ini berisi uraian sinopsis, analisis struktur fiksi, dan analisis tingkat kecemasan tokoh Igarashi Ganta dalam *anime Deadman Wonderland*.

Bab 4 penutup. Bab ini berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini memuat dua subbab, yaitu subbab penelitian-penelitian sebelumnya dan subbab landasan teori. Subbab penelitian-penelitian sebelumnya menjelaskan beberapa penelitian yang pernah dilakukan berkaitan dengan *anime*. Subbab landasan teori menjelaskan teori-teori yang digunakan sebagai alat analisis dalam penelitian ini. Teori-teori yang penulis gunakan diantaranya adalah teori struktur fiksi yang memaparkan unsur-unsur struktur dalam anime *Deadman Wonderland*, teori psikologi sastra yang akan memaparkan aktivitas kejiwaan tokoh dalam anime *Deadman Wonderland* dan teori kecemasan yang memaparkan tingkat kecemasan yang dialami tokoh dalam anime *Deadman Wonderland*.

2.1 Penelitian-Penelitian Sebelumnya

Tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang serupa sangat penting dilakukan supaya tidak ada kesamaan dalam sebuah penelitian. Penelitian mengenai tingkat kecemasan seorang tokoh sudah pernah dilakukan sebelumnya, sebagaimana terdapat pada skripsi seorang mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

Budi Wibowo (2013) mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dalam skripsinya berjudul “Tingkat Kecemasan Tokoh Utama *Okabe Rintarō* 岡部倫太郎 dalam *Anime Shutainzu Gēto* シュタインズ・ゲート Episode 1-5 Karya Sutradara *Hamasaki Hiroshi* 浜崎博嗣” tersebut membahas tingkat kecemasan tokoh utama yang terdapat dalam suatu media berupa karya sastra yaitu anime.

Teori yang digunakan adalah teori tingkat kecemasan yang dikemukakan oleh Atkinson, Stuart, dan Sundeen.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tingkat kecemasan seorang tokoh dalam anime meskipun objek material yang digunakan berbeda. Teori yang digunakan adalah teori tingkat kecemasan yang dikemukakan oleh Atkinson, Stuart, dan Sundeen. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada cakupan yang diamati. Cakupan pada penelitian tersebut hanya sebatas dialog dari beberapa tokoh, sedangkan cakupan pada penelitian ini tidak hanya sebatas dialog saja, melainkan juga tingkah laku dan tindakan dari beberapa tokoh. Meskipun kajian dan teori yang digunakan sama seperti penelitian tersebut, akan tetapi, berdasarkan penelusuran penulis, penelitian dengan objek material berupa anime *Deadman Wonderland* karya sutradara Kōichirō Hatsumi belum pernah dilakukan.

Dalam ranah sastra penelitian yang menyangkut *anime* tidak terlalu sulit didapat khususnya dilingkungan Universitas Diponegoro (Undip) sendiri. Seperti penelitian yang dikemukakan oleh Satya Adibaskara (2015) yang meneliti “Kode Etik Bushido dalam Anime Sengoku Basara”. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media karya sastra berupa *anime*. Meskipun media yang digunakan sama seperti penelitian tersebut, akan tetapi berdasarkan penelusuran penulis, penelitian dengan objek material berupa anime *Deadman Wonderland* karya sutradara Kōichirō Hatsumi belum ada yang mengkaji di kalangan Undip baik S1 maupun S2.

2.2 Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan tiga teori utama untuk dapat menganalisis tingkat kecemasan dalam anime *Deadman Wonderland* episode 1-6 karya sutradara Kōichirō Hatsumi. Di antaranya penulis menggunakan teori struktural, teori psikologi dan teori kecemasan. Teori struktural digunakan untuk mendeskripsikan unsur-unsur struktural yang membangun sebuah cerita. Teori psikologi sastra digunakan untuk mengungkapkan aspek kejiwaan tokoh, sedangkan teori kecemasan digunakan untuk mengetahui tingkat kecemasan yang dialami tokoh.

2.2.1 Teori Struktur Fiksi

Ada dua unsur pembangun dalam karya sastra, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Burhan Nurgiyantoro, unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur yang dimaksud, untuk menyebut sebagian saja, misalnya, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang pencitraan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain (Nugiyantoro, 2012:23). Selanjutnya, Nurgiyantoro menjelaskan bahwa unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra (2012:23).

2.2.1.1 Tokoh dan Penokohan

Dalam bukunya *Teori Pengkajian Fiksi*, Nurgiyantoro mengatakan bahwa istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus dan sebaliknya ada tokoh-tokoh yang hanya ditampilkan beberapa kali dalam cerita (2012:176-177). Burhan Nurgiyantoro mengatakan bahwa tokoh utama adalah tokoh yang di utamakan penceritanya dalam cerita yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak di ceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Karena tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, ia sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan (Nurgiyantoro, 2012:177). Selanjutnya, Nurgiyantoro menjelaskan bahwa di pihak lain, pemunculan tokoh-tokoh tambahan dalam keseluruhan cerita lebih sedikit, tidak dipentingkan, dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama, secara langsung ataupun tak langsung (2012:177).

Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Jones melalui Nurgiyantoro, 2012:165). Lebih lanjut Nurgiyantoro menjelaskan bahwa istilah “penokohohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca (2012:166).

Ada dua metode atau cara pengarang dalam penggambaran watak tokoh, menurut Nurgiyantoro meliputi: teknik ekspositori dan teknik dramatik. Teknik ekspositori, yang sering juga disebut sebagai teknik analitis, pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung (Nurgiyantoro, 2012:195). Lebih lanjut, Nurgiyantoro menjelaskan bahwa tokoh cerita hadir dan dihadirkan oleh pengarang ke hadapan pembaca secara tidak berbelit-belit, melainkan begitu saja dan langsung disertai deskripsi kediriannya, yang mungkin berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, atau bahkan juga ciri fisiknya (2012:195). Penampilan tokoh cerita dalam teknik dramatik yaitu mirip dengan yang ditampilkan pada drama, dilakukan secara tak langsung. Maksudnya, pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan (baca: menyiasati) para tokoh cerita untuk menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, baik secara verbal lewat kata maupun nonverbal lewat tindakan atau tingkah laku, dan juga melalui peristiwa yang terjadi (Nurgiyantoro, 2012:198).

Wujud penggambaran teknik dramatik menurut Nurgiyantoro dapat dilakukan dengan beberapa teknik, penulis hanya menggunakan tiga teknik yang berkaitan dengan *anime Deadman Wonderland*, yaitu teknik cakapan, teknik tingkah laku, serta teknik pikiran dan perasaan. Nurgiyantoro menyatakan bahwa percakapan yang dilakukan oleh (baca: diterapkan pada) tokoh-tokoh cerita biasanya juga dimaksudkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh yang bersangkutan. Bentuk percakapan dalam sebuah karya fiksi, khususnya novel, umumnya cukup banyak, baik percakapan yang pendek maupun yang (agak)

panjang (2012:201). Teknik tingkah laku menyoroti 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). Nurgiyantoro menjelaskan bahwa bagaimana keadaan dan jalan pikiran serta perasaan, apa yang melintas di dalam pikiran dan perasaan, serta apa yang (sering) dipikir dan dirasakan oleh tokoh, dalam banyak hal akan mencerminkan sifat-sifat kediriannya jua. Kemudian Nurgiyantoro mengatakan jika teknik pikiran dan perasaan dapat ditemukan dalam teknik cakapan dan tingkah laku. Artinya, penuturan itu sekaligus untuk menggambarkan pikiran dan perasaan tokoh. Hal itu memang tidak mungkin dipisahkan secara tegas. Hanya, teknik pikiran dan perasaan dapat juga berupa sesuatu yang tidak pernah dilakukan secara konkret dalam bentuk tindakan dan kata-kata, hal ini tidak dapat terjadi sebaliknya (Nurgiyantoro, 2012:204).

2.2.1.2 Alur dan Pengaluran

Sudjirman dalam Pujiono mengatakan bahwa alur adalah struktur naratif bagi seluruh cerita dan harus dapat menjalankan tugasnya dalam menyelesaikan gagasan hingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh di dalam pengesahan cerita. Pengaluran dalam suatu cerita adalah pengaluran urutan penampilan peristiwa untuk memenuhi berbagai tuntutan sehingga peristiwa itu dapat tersusun dalam hubungan sebab akibat (Pujiono, 2006:10). Pengaluran adalah teknik menyusun alur. Pengaluran terdiri atas pengaluran mundur (*flashback*),

pengaluran maju (kronologis), dan pengaluran gabungan antara pengaluran maju dan mundur (Sumardjo dan Saini melalui Pujiono, 2006:11).

2.2.1.3 Latar dan Pelataran

Latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung (Stanton melalui Nurgiyantoro 2012:216). Nurgiyantoro menjelaskan bahwa latar juga dapat memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Latar dapat memberikan kesan realitis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Hal ini akan terjadi jika latar mampu mengangkat suasana setempat, warna lokal, lengkap dengan perwatakannya ke dalam sebuah cerita (2012:217).

Menurut Nurgiyantoro, latar terbagi menjadi tiga unsur yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat merupakan lokasi di mana peristiwa-peristiwa yang di ceritakan dalam sebuah karya fiksi itu terjadi dan biasanya berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lainnya (2012:227). Latar waktu berhubungan dengan kapan peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi itu terjadi (Nurgiyantoro, 2012:230). Nurgiyantoro juga mengatakan bahwalatar sosial mengacu pada perilaku kehidupan sosial masyarakat yang berupa kebiasaan hidup, adat-istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berfikir dan bersikap, status sosial (rendah, menengah, atas), dan lain-lain (2012:233-234).

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Ratna mengungkapkan bahwa tingkah laku merupakan bagian dari gejolak jiwa sebab dari tingkah laku manusia dapat dilihat gejala-gejala kejiwaan yang pastinya berbeda satu dengan yang lain. Pada diri manusia dapat dikaji dengan ilmu pengetahuan yakni psikologi yang membahas tentang kejiwaan. Oleh karena itu, karya sastra disebut sebagai salah satu gejala kejiwaan (2004:62). Menurut Endraswara, sastra adalah fenomena yang tepat didekati secara psikologis. Sastra merupakan hasil ungkapan kejiwaan seorang pengarang, yang berarti di dalamnya ternuansakan suasana kejiwaan sang pengarang, baik suasana pikir maupun suasana rasa (emosi) (2008:86).

Endraswara menjelaskan bahwa psikologi dan karya sastra memiliki hubungan fungsional, yakni sama-sama berguna untuk sarana mempelajari keadaan kejiwaan orang lain. Hanya perbedaannya, gejala kejiwaan yang ada dalam karya sastra adalah gejala-gejala kejiwaan dari manusia-manusia imajiner, sedangkan dalam psikologi adalah manusia-manusia riil. Namun, keduanya dapat saling melengkapi dan saling mengisi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap kejiwaan manusia, karena terdapat kemungkinan apa yang tertangkap oleh sang pengarang tidak mampu diamati oleh psikolog, atau sebaliknya (2008:88). Sastra dan psikologi tampaknya seperti berbeda jauh. Seperti ada penyekat antara ilmu sastra dan psikologi. Namun, jika dicermati, sesungguhnya keduanya mirip dalam esensi penelitian. Hanya wilayah penelitian mereka yang berbeda (Endraswara, 2008:89).

Menganalisis tokoh dalam karya sastra dan perwatakannya, seorang pengkaji sastra juga harus berdasarkan pada teori dan hukum-hukum psikologi yang menjelaskan perilaku dan karakter manusia. Teori psikologi yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian sebuah karya sastra adalah teori psikologi kecemasan yang dikemukakan oleh Rita L. Atkinson, Stuart, dan Sundeen.

2.2.3 Teori Kecemasan

Penulis menggunakan teori kecemasan yang mencakup pengertian, penyebab kecemasan, tingkat kecemasan, respon terhadap kecemasan.

2.2.3.1 Pengertian Kecemasan

Stuart dan Sundeen mengungkapkan bahwa ansietas sangat berkaitan dengan perasaan tidak pasti dan tidak berdaya. Keadaan emosi ini tidak memiliki objek spesifik. Kondisi dialami secara subjektif dan dikomunikasikan dalam hubungan interpersonal. Ansietas berbeda dengan rasa takut, yang merupakan penilaian intelektual terhadap sesuatu yang berbahaya. Ansietas adalah respons emosional terhadap penilaian tersebut (1998:175).

2.2.3.2 Penyebab Kecemasan

Atkinson menyebutkan segala bentuk situasi yang mengancam kesejahteraan organisme dapat menimbulkan kecemasan. Konflik dan bentuk frustrasi lainnya merupakan salah satu sumber kecemasan. Ancaman fisik, ancaman terhadap harga diri, dan tekanan untuk melakukan sesuatu di luar kemampuan, juga menimbulkan

kecemasan. Yang dimaksud dengan kecemasan adalah emosi yang tidak menyenangkan, yang ditandai dengan istilah-istilah seperti “kekhawatiran,” “keprihatinan,” dan “rasa takut,” yang kadang-kadang kita alami dalam tingkat yang berbeda-beda (1983:212).

2.2.3.3 Tingkat Kecemasan

Gejala kecemasan ada dalam bermacam-macam bentuk dan kompleksitasnya, namun biasanya cukup mudah dikenali. Seseorang yang mengalami kecemasan cenderung untuk terus menerus merasa khawatir akan keadaan yang buruk yang akan menimpa dirinya atau diri orang lain yang dikenalnya dengan baik. Stuart dan Sundeen (1998:175) membagi kecemasan menjadi 4 tingkatan yaitu:

1. Kecemasan Ringan

Kecemasan ringan berhubungan dengan ketegangan akan peristiwa kehidupan sehari-hari dan menyebabkan seseorang menjadi waspada dan meningkatkan lahan persepsinya. Kecemasan dapat memotivasi belajar dan menghasilkan pertumbuhan dan kreativitas.

2. Kecemasan sedang

Kecemasan sedang memungkinkan seseorang untuk memusatkan pada hal yang penting dan mengesampingkan yang lain. Sehingga seseorang mengalami perhatian yang selektif namun dapat melakukan sesuatu yang lebih terarah.

3. Kecemasan berat

Pada kecemasan berat sangat mengurangi lahan persepsi seseorang. Seseorang cenderung untuk memusatkan pada sesuatu yang terinci dan spesifik dan tidak dapat berpikir tentang hal lain. Semua perilaku ditujukan untuk mengurangi ketegangan. Orang tersebut memerlukan banyak pengarahan untuk dapat memusatkan pada suatu area lain.

4. Panik

Pada tingkat ini berhubungan dengan terperangah, ketakutan, dan teror. Rincian terpecah dari proporsinya. Karena mengalami kehilangan kendali, orang yang mengalami panik tidak mampu melakukan sesuatu walaupun dengan pengarahan. Panik melibatkan disorganisasi kepribadian. Dengan

Pernafasan	Nafas cepat, nafas pendek, tekanan pada dada, nafas dangkal, pembengkakan pada tenggorok, sensasi tercekik, terengah-engah.
Neuromuskuler	Reflek meningkat, reaksi kejutan, mata berkedip-kedip, insomnia, tremor, rigiditas, wajah tegang, kelemahan umum, gerakan yang janggal.
Gastrointestinal	Kehilangan nafsu makan, menolak makan, abdomen discomfort, mual, diare.
Traktus Urinarius	Tidak dapat menahan kencing, sering kencing.
Kulit	Wajah kemerahan, telapak tangan berkeringat, gatal, rasa panas dan dingin pada kulit, wajah pucat.

Tabel 8-1 Respon Fisiologis Terhadap Ansietas (Stuart & Sundeen 1998)

Sistem Tubuh	Respon
Perilaku	Gelisah, ketegangan fisik, tremor, gugup, bicara cepat, kurang koordinasi, cenderung cepat cedera, menarik diri dari hubungan interpersonal, menghalangi, melarikan diri dari masalah, menghindar, hiperventilasi.
Kognitif	Perhatian terganggu, konsentrasi buruk, pelupa, salah dalam memberikan penilaian, preokupasi hambatan berpikir, bidang persepsi menurun, bingung, sangat waspada, kesadaran diri meningkat, kehilangan objektivitas, takut kehilangan kontrol, takut pada gambaran visual, takut edera atau kematian.
Afektif	Mudah terganggu, tidak sabar, gelisah, tegang, nervus, ketakutan, alarm, teror, gugup.

Tabel 8-2 Respon Perilaku, Kognitif dan Afektif Terhadap Ansietas (Stuart & Sundeen 1998)

BAB 3
ANALISIS STRUKTUR DAN TINGKAT KECEMASAN TOKOH
IGARASHI GANTA DALAM ANIME *DEADMAN WONDERLAND*
EPISODE 1-6

Bab 3 ini terdiri atas tiga subbab, yaitu subbab sinopsis, subbab analisis struktur, dan subbab analisis tingkat kecemasan. Subbab sinopsis memaparkan cerita singkat *anime Deadman Wonderland*, subbab analisis struktur memaparkan tentang unsur intrinsik yang ada dalam *anime Deadman Wonderland*, subbab analisis tingkat kecemasan memaparkan tingkat kecemasan yang dialami tokoh Igarashi Ganta yang terdapat dalam *anime Deadman Wonderland*.

3.1 Sinopsis

Pada episode 1-6 menceritakan seorang siswa di Sekolah Menengah Pertama Nagano bernama Igarashi Ganta. Ganta berumur 14 tahun dan memiliki teman baik bernama Mimi dan Yamakatsu. Ganta digambarkan bertubuh kecil dengan rambut berbentuk runcing menghadap atas. Ganta merupakan siswa periang dan peduli terhadap teman-temannya. Ganta sering menghabiskan waktu setelah pulang sekolah bersama sahabat-sahabatnya, yaitu Mimi dan Yamakatsu.

Hidup Ganta berubah menjadi buruk ketika seorang Pria Merah melayang di luar jendela kelas Ganta. Pria Merah tersebut membunuh semua teman sekelas Ganta. Hanya Ganta yang tersisa dan Pria Merah tersebut memasukkan sebuah kristal merah ke dalam dada Ganta. Kemudian Ganta dijatuhi hukuman mati karena menjadi satu-satunya siswa yang selamat dari kejadian tersebut. Pada akhirnya, Ganta dikirim ke penjara *Deadman Wonderland* untuk menjalani

hukuman yang telah diterimanya. Ganta tidak pernah menyangka atas apa yang terjadi di dalam hidupnya, berada di penjara yang tidak pernah dibayangkan sebelumnya. Selain itu, Ganta juga dihadapkan dengan peraturan-peraturan penjara yang bisa membuatnya mati atau malah bertahan hidup lebih lama. Ganta menunjukkan sikap cemas terhadap hal-hal yang harus ia jalani selama berada di penjara *Deadman Wonderland*.

Pada episode 7-12 menceritakan Ganta ternyata memiliki kemampuan terpendam selama ini, Ganta merupakan seseorang yang mampu mengendalikan darah. Di dalam penjara *Deadman Wonderland*, orang yang memiliki kemampuan tersebut disebut dengan “*Deadman*”. Kemampuan para *Deadman* tersebut disebut dengan *Tsumi No Eda*. Pada suatu hari bertemu dan bergabung dengan kelompok “perlawanan bawah tanah” yang berisi dengan para *deadman* yang mempunyai rencana untuk membobol penjaradan memberitahukan ke dunia bahwa terjadi kejahatan di dalam *Deadman Wonderland*. Kelompok tersebut dipimpin oleh seorang *Deadman* bernama Nagi. Promotor Tamaki selaku pemilik penjara *Deadman Wonderland* mengetahui rencana kelompok “perlawanan bawah tanah” tersebut telah menyiapkan rencana untuk mengatasi masalah tersebut. Promotor Tamaki mempunyai kelompok khusus yang bertujuan khusus untuk mengalahkan dan membunuh para *Deadman*. Kelompok tersebut berisikan penjahat-penjahat paling jahat yang sudah tidak dapat direhabilitasi lagi. Mereka dipersenjataidengan senjata canggih yang mampu mengalahkan para *Deadman*. Kelompok disebut dengan *Undertaker* yang dipimpin oleh seorang penjahat bernama Genkaku.

Di akhir cerita, terjadi pertempuran antara kelompok “perlawanan bawah tanah” dengan para *Undertaker*. Para *Deadman* berkorban agar salah satu dari mereka mampu keluar dari *Deadman Wonderland* untuk memberitahukan kebenaran kepada dunia. Sementara Para *Undertaker* berusaha untuk membunuh para *Deadman*. Pertempuran tersebut akhirnya dimenangkan oleh *Undertaker* dan para *Deadman* gagal untuk keluar dari *Deadman Wonderland*.

3.2 Analisis Struktur Fiksi

Pada analisis struktur fiksi, penulis membahas tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, serta latar dan pelataran.

3.2.1 Tokoh dan Penokohan

3.2.1.1 Tokoh Utama

a. Tokoh Igarashi Ganta

Tokoh Igarashi Ganta merupakan seorang yang memiliki sifat pendendam dan sifat pantang menyerah. Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut.

ガンタ：^{ほんとう} ^し 本当は死にたくない。^{おれ} ^{むじつ} 俺は無実だって証明して。あ
いつを。。。あの赤い男^{あか} ^{おとこ} ^{しけい} を死刑にして。みんなの
ヤマカツ^{やま} ^{かつ} とミミ^み ^み の仇^{あだ} ^と を取りたい。俺^{おれ} ^い は生きたいんだ！

Ganta: Sebenarnya aku tidak ingin mati. Akan aku buktikan kalau aku tidak bersalah. Dia... Aku akan membunuh Pria Merah itu. Untuk semuanya, untuk Yamakatsu dan Mimi, aku balaskan dendam mereka!

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Ganta adalah seorang pendendam karena memiliki niat membunuh Pria Merah untuk teman-temannya yang telah terbunuh. Sedangkan sifat pantang menyerah yang dimiliki oleh Ganta ditunjukkan pada saat Ganta mengatakan bahwa ia tidak ingin mati di dalam penjara *Deadman Wonderland*. Ganta juga memiliki rasa setia kawan yang tinggi. Hal tersebut terlihat pada cuplikan gambar dan kutipan berikut.



Episode 2. 21:55.

ホスト：ボールを取れば7番の優勝だ。

Pembawa acara: Jika nomor tujuh bisa menangkap bolanya, dia menang.

Cuplikan gambar dan kutipan di atas menunjukkan bahwa Ganta memiliki sifat setia kawan karena menyelamatkan Shiro. Jika Ganta menangkap bola, Ganta akan menjadi pemenang permainan *Dog Race*. Tetapi hal tersebut tidak dilakukan Ganta, ia memilih untuk menyelamatkan Shiro dan tidak menjadi pemenang.

3.2.1.2 Tokoh Tambahan

a. Tokoh Shiro

Shiro merupakan salah satu tahanan di *Deadman Wonderland* dan menjadi teman baik Ganta saat berada di dalam penjara. Meskipun begitu, sebenarnya Shiro

adalah teman masa kecil Igarashi Ganta. Tokoh Shiro digambarkan memiliki warna kulit albino, rambut panjang berwarna putih mencapai lutut, dan mata berwarna merah.

Shiro merupakan seorang yang polos, kepolosan tersebut membuat dia tidak memiliki pandangan hidup dan sangat kekanak-kanakan. Sifat polos Shiro terlihat pada kutipan berikut.

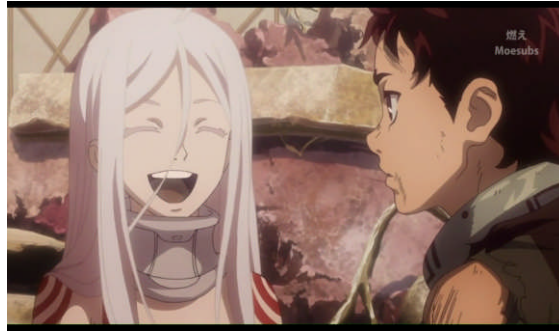
白 : ね ^{が ん た} ガンタ ^{いっしょ} 一緒に ^{れ す} レースやろ. ^{おお} なんか ^{が ん ぐ} 大きい玩具 ^{みたい} みたいの
^{いっぱい} が一杯あんの。
 鷹見羊くん : ^{ごご} 午後からの ^{どっぐれ} ドッグレース ^{すしよー} ショーのことだね。
 ガンタ : ^{どっぐれ} ドッグレース?

Shiro : Hei Ganta, balapan denganku! Ada tempat dengan mainan besar yang banyak!

Yō : Maksudnya pasti *Dog Race*.

Ganta : *Dog Race*?

Kutipan di atas menunjukkan sifat polos yang dimiliki Shiro karena mengajak Ganta balapan. Balapan dan tempat permainan besar yang dimaksud oleh Shiro adalah *Dog Race*. *Dog Race* merupakan salah satu permainan berbahaya yang terdapat di dalam penjara. Sifat polos Shiro tersebut membuatnya tidak dapat memahami banyak hal, ia hanya ingin bersenang- senang. Sifat lain yang dimiliki Shiro adalah periang, hal tersebut terlihat pada cuplikan gambar berikut.



Episode 1. 22:11.

Cuplikan gambar di atas menunjukkan sifat periang yang dimiliki Shiro karena tersenyum sesaat setelah pingsan akibat ledakan pada salah satu bangunan di dalam penjara. Shiro tidak membahas kejadian yang telah menimpanya dengan Ganta, ia justru mengajak Ganta untuk makan bersama suatu hari nanti. Sifat periang yang dimiliki Shiro membuat Ganta melupakan peristiwa yang baru saja terjadi. Kemudian, Shiro juga memiliki sifat setia kawan. Hal tersebut terlihat pada cuplikan gambar berikut.

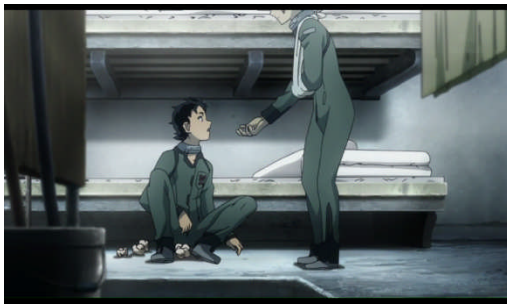


Episode 3. 22:17.

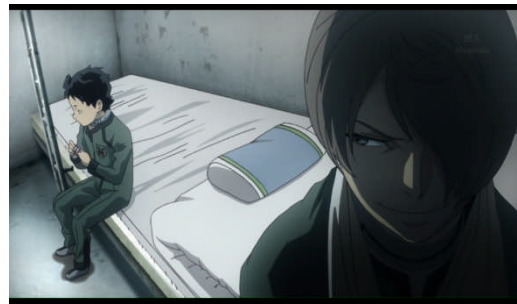
Cuplikan gambar di atas menunjukkan sifat setia kawan yang dimiliki Shiro saat terjebak di sebuah lorong. Sifat setia kawan Shiro ditunjukkan saat Shiro menyampingkan rasa kesalnya, dan memilih mendengarkan Yō yang menyuruh Shiro membantu Ganta menunjukkan jalan rahasia menuju Blok G.

b. Yō Takami

Yō digambarkan sebagai remaja laki-laki, tinggi, kurus, rambutnya sedikit pirang, dan bermata abu-abu. Pada awal cerita, Yō menunjukkan sifat ramah dan peduli terhadap teman. Namun, sebenarnya Yō memiliki sifat licik. Hal tersebut terlihat pada cuplikan gambar dan kutipan berikut.



Episode 3. 04:11.



Episode 3. 04:41.

ガンタ：^{よう}羊くん。
 羊：^{さが}君を探していたんだやっ^{わた}とお渡せるよ。
 ガンタ：これ^{キャンデー}キャンディ？
 羊：^{ぼく}僕が^{きみ}君にぶつかったせいで^{なくな}なくなってしまったものだから。
^{せきにと}ね。責任取ら^{おも}なくちゃと思^{なん}って。何^てとか手^いに入れたんだ。
^{ぜひ}是非^{うと}受け取^とってよ。
 ガンタ：いいの。
 羊：^{もちろん}もちろん。
 ガンタ：これでまだ^い生きられる。ありがとう^{ひつじ}羊くん。俺^{おれ}一生^{いっしょう}恩^{おん}に^き着るよ。
 羊：^そそうでないと困る。大怪我^{して}まで手^いに入れたんだからな。

Ganta : Yō.

Yō : Aku mencarimu, untuk memberimu ini.

Ganta : *Candy?*

Yō : Kau kehilangan jatah pertamamu karena aku menabrakmu. Aku ingin menggantinya, dan akhirnya kudapatkan satu buah. Ini, ambillah.

Ganta : Bolehkah?

Yō : Tentu saja.

Ganta : Dengan ini, aku akan baik-baik saja. Terimakasih Yō. Aku takkan pernah melupakan ini.

Yō : Lebih baik kau tak melupakannya. Aku mendapatkan itu dengan susah payah.

Cuplikan gambar dan kutipan di atas menunjukkan sifat ramah dan peduli yang dimiliki Yō karena memberikan *candy* penawar kepada Ganta. Yō telah menjatuhkan jatah pertama Ganta saat pertama kali bertemu. Dengan senang hati, Ganta menerimanya. Ganta tidak akan melupakan apa yang pernah dilakukan Yō. Tetapi, sifat licik yang dimiliki Yō terlihat ketika Yō tersenyum kecil kemudian berbalik dan menyetujui perkataan Ganta untuk tidak pernah melupakan apa yang telah diberikannya. Sifat yang dimiliki Yō selanjutnya adalah menghalalkan segala cara demi bertahan hidup. Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut.

玉木：こんどはい しんじん こ かんし れい はず
 今度入る新人の子を監視してくれませんか？ お礼は弾みますよ
なん うご へんか ほうこく せつめい
 何でもいい。動きや変化があったら報告を。説明いります？

羊 : いるのはカストポイントだけです。

玉木：きみ もはんしゅう
 君ほどの模範囚はいませんね。

Tamaki: Maukah kau mengawasi tahanan baru ini untukku? Tentu saja, aku akan memberimu imbalan. Apapun tak masalah. Bilang saja padaku kalau dia mencoba sesuatu atau bertingkah aneh. Butuh penjelasan lebih lanjut?

Yō : Yang kubutuhkan hanya *cast point*.

Tamaki: Kau adalah tahanan teladan, terbaik yang kupunya.

Kutipan di atas menunjukkan sifat menghalalkan berbagai cara untuk bisa bertahan hidup yang dimiliki oleh Yō, karena ia menyetujui permintaan Tamaki untuk mengawasi Ganta selama berada di penjara *Deadman Wonderland*. Yō meminta *cast point* sebagai imbalannya kepada Tamaki.

c. *Wretched Egg*

Penampilan *Wretched Egg* cukup menarik, karena ia menggunakan pakaian serba merah dengan sebuah topeng tanpa lubang yang menutupi mata dan hidung. *Wretched Egg* tidak pernah berbicara. Sebagai Pria Merah, ia menggunakan setelan yang terbuat dari baja untuk melindungi tubuh, tangan, dan kaki. *Wretched Egg* memiliki sifat kejam karena menghancurkan segala hal yang berada di sekitarnya. Hal tersebut terlihat pada cuplikan gambar berikut.



Episode 1. 02:48.

Sifat kejam yang dimiliki *Wretched Egg* ditunjukkan oleh cuplikan gambar di atas, yaitu saat *Wretched Egg* muncul di luar jendela kelas Ganta dengan keadaan melayang, kemudian menghancurkan ruang kelas serta isinya. Seisi kelas yang merupakan teman Ganta mati terbunuh dan ruang kelas pun menjadi hancur.

d. Kiyosama Senji

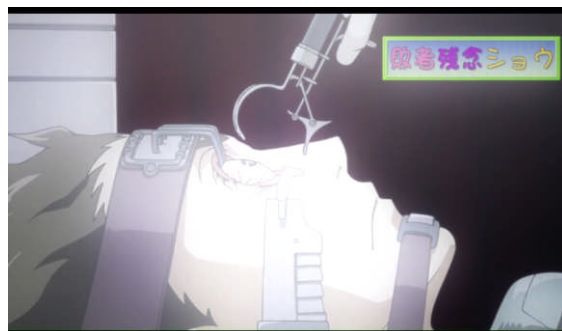
Kiyosama senji merupakan salah satu tahanan di *Deadman Wonderland*. Julukan Senji di tahanan adalah *Crow* atau gagak. Senji digambarkan sebagai seorang laki-laki, berbadan tinggi, berotot, berkulit sawo matang, dan rambut berwarna hitam.

Ia memiliki tato bertuliskan DSMK yang berada di atas mata kanannya. Senji memiliki sifat setia kawan, hal tersebut terlihat pada kutipan berikut.

せんじ：ガキの^{がき}体^{からだ}じゃそろそろか。お前の^{まえ}「罪^{つみ}の枝^{えだ}」は^と飛び道具^{どうぐ}。
 だからこそその^{さくせん}作戦^{さくせん}だったんだろうが。てめえの^ち血^ちを^う撃つ
 ってことがどういうことか。^{かんが}考^{かんが}える余裕^{よゆう}がなかつたみて
 えいだな。^{からだ}体^{からだ}から^ち血^ちが^へ減^へり^{ぞく}続^{ぞく}けりやどうなるか。^{かぎ}カギ^{かぎ}で
 も^わ分^わかるだろ。

Senji: Tubuhmu sudah mau tamat, bocah. Tsumi no Eda-mu menghasilkan peluru. Jadi coba pikirkanlah cara bertarung sebentar... Saat menembakkan banyak darah, kau pikir apa yang akan terjadi? Kelihatannya kau sama sekali tidak memikirkannya, ya? Apa yang akan terjadi bila tubuh terus kehilangan banyak darah bocah pun seharusnya mengerti.

Kutipan di atas menunjukkan sifat setia kawan yang dimiliki oleh Senji karena ia berhenti menyerang Ganta pada permainan Carnival Corpse. Ia memberi waktu pada Ganta untuk berpikir terhadap cara bertarung yang digunakan Ganta. Senji juga menjelaskan pada Ganta mengapa tubuh Ganta lemas saat menyerangnya. Kemudian, Senji memiliki sifat pemberani. Hal tersebut terlihat pada cuplikan gambar berikut.



Episode 5. 18:12.

Cuplikan gambar di atas menunjukkan sifat pemberani yang dimiliki Senji karena ia tidak takut mengalami kekalahan. Jika kalah, Senji akan menerima kekalahan dan tidak menghindari hukuman yang menyakitkan. Senji menerima hukuman atas kekealahannya pada arena *Carnival Corpse*, ia harus kehilangan mata sebelah kanannya. Tanpa takut, ia menerima hukuman tersebut.

e. Minatsuki Takami

Minatsuki Takami merupakan salah satu tahanan perempuan di *Deadman Wonderland*. Minatsuki mempunyai julukan *Hummingbird* diantara tahanan lainnya. Minatsuki Takami digambarkan sebagai remaja perempuan, berkulit coklat, berpenampilan dengan rambut diikat dua, dan berpakaian gaun berwarna kuning selutut. Ia adalah orang yang sangat menyukai bunga. Minatsuki memiliki sifat kejam. Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut.

みずめいげつ ふたり とことんばか。これで 確実にやれるじゃない。
ほね う 骨が浮かぶまで 肉を弄ってやる。

Minatsuki: Mereka adalah sepasang orang bodoh! Dengan begini mereka adalah sasaran empuk. Aku akan mencambuk mereka berdua sampai ke tulang.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa Minatsuki memiliki sifat kejam karena ingin menyerang Ganta dan Yō. Saat Ganta akan menyerang Minatsuki, Yō bergegas berdiri di depan Minatsuki agar tidak tertembak oleh Ganta. Namun, Minatsuki justru ingin mencambuk Ganta dan Yō dengan *Tsumi No Eda* yang dimilikinya. Sifat lain yang dimiliki Minatsuki adalah pembohong. Hal tersebut terlihat pada cuplikan gambar dan kutipan berikut.



Episode 6. 15:50.



Episode 6. 16:28.

羊 : そうやって親父も殺したのか。あの時は気が動転して
 なにが起きたのが分からなかった。自分がやったと思
 込んでいた。親父はお前に何もしちゃいなかった。

水名月 : 何言ってるのお兄ちゃん。

羊 : でもあんなことは。お前にできるワケないって。この世に
 あんな力を持った人間がいるって知るまで。そう思っ
 てた。もう嘘は付かなくていい。

水名月 : 意味分かんないよそんな。

Yō : Beginikah caramu membunuh ayah? Waktu itu aku sangat
 bingung. Aku tak pernah tau apa yang sebenarnya terjadi.
 Kukira aku sudah melakukannya. Ayah tak pernah
 menyentuhmu.

Minatsuki: Apa yang kau katakan, kakak?

Yō : Tapi, aku tak pernah berpikir kau bisa melakukannya. Sampai
 kulihat sendiri orang-orang dengan kekuatan sepertimu, benar-
 benar ada. Kau tak perlu berbohong lagi.

Minatsuki: Aku tak mengerti apa yang kau katakan.

Kutipan di atas menunjukkan sifat pembohong yang dimiliki oleh Minatsuki karena Yō mengatakan bahwa ia telah mengetahui kebohongan yang dilakukan oleh Minatsuki, padahal Yō tahu bahwa ayahnya tidak pernah memperkosa Minatsuki. Sedangkan, cuplikan gambar di atas menunjukkan Minatsuki tersentak dan batal menyerang karena terkejut mendengar perkataan Yō. Kemudian, Minatsuki tertunduk lemas saat menyangkal tuduhan Yō.

f. Tsunenaga Tamaki

Tamaki merupakan promotor dan pelaksana dari *Deadman Wonderland*. Ia menjalankan *Deadman Wonderland*, mulai dari hukuman, permainan, tahanan, pasukan keamanan, jadwal di penjara, dan lainnya. Tamaki digambarkan seorang laki-laki tinggi, kurus, berambut abu-abu sedikit hitam, dan memakai kacamata. Ia digambarkan selalu memakai setelan jas berwarna abu-abu dan dasi biru. Tamaki memiliki sifat licik. Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut.

たまき
玉木 : 国選弁護人? ああそんな顔もありましたかね。本業はこの
デッドマン・ワンダーランドのポロモーターですよ。

ガンタ: どういうことだよ。

たまき
玉木 : まあここに能力者を集めるには色んな手管が必要ですから。わりとよくやるんですよ。冤罪。

ガンタ: まさかあ。。。。

たまき
玉木 : ああああいうの得意な子がいましてね。作ってもらった
んですよ。万全を期さないといけませんから。

Takami : Pembela publik? Ah, terkadang aku memang memakai topeng itu. Tugas utamaku adalah Promotor di *Deadman Wonderland* ini.

Ganta : Apa maksudmu?

Takami : Yah, aku harus menggunakan berbagai cara untuk membawa orang-orang dengan kekuatan spesial kesini. Meski metode utamaku adalah... Pemfitnahan.

Ganta : Jangan-jangan, itu...

Takami : Aku punya orang yang ahli dalam bidang itu, jadi kuminta membuatnya. Demi kepuasan dan keuntungan pribadiku.

Kutipan di atas menjelaskan sifat licik yang dimiliki Tamaki karena telah menipu Ganta dengan berpura-pura menjadi pengacara Ganta. Ia memfitnah Ganta agar dapat membawa Ganta masuk ke dalam penjara *Deadman Wonderland*. Tamaki juga memiliki sifat kejam. Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut.

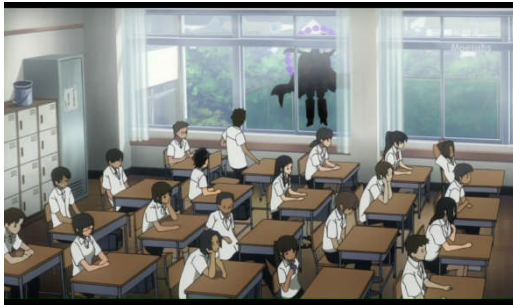
- 男性 1 : やり過ぎだと言っている。昨日も「ドッグレースショー」でやらで何人殺した。死刑囚でもない囚人をあれで公開虐殺だ。我々の擁護にも限界がある。
- 男性 2 : 所長に合わせてくれ 君とではもう話にならん。
- 玉木 : 責任者は私ですよ。あのジイサンは生ける屍だ。あなた方は助成金でも搾り取っておけばいい。

- Pria 1 : Kau sudah berlebihan! Berapa banyak orang yang kau bunuh selama *Dog Race* kemarin? Mereka tahanan biasa bukan untuk dihukum mati. Itu adalah pembunuhan massal! Kami hanya bisa melindungimu!
- Pria 2 : Kelakuanmu itu tidak bermoral. Aku ingin bicara dengan kepala sipir!
- Takami : Akulah yang bertanggung jawab di sini. Mereka tak lebih dari sekedar mayat hidup belaka. Apa kalian tak punya sumbangan atau dana untuk diberikan?

Sifat kejam Tamaki ditunjukkan oleh kutipan di atas, yaitu saat rekan-rekan Tamaki tidak setuju atas apa yang diperbuat Tamaki pada permainan *Dog Race*. Mereka menilai bahwa Tamaki sangat kejam terhadap tahanan dan berpendapat bahwa Tamaki telah melakukan pembunuhan massal saat permainan *Dog Race* berlangsung. Tamaki memiliki pemikiran bahwa para tahanan tidak lebih dari sekedar mayat hidup.

3.2.2 Alur dan Pengaluran

Anime Deadman Wonderland menggunakan alur gabungan antara pengaluran maju (kronologis) dan mundur (*flashback*). Hal tersebut terlihat pada awal cerita, yang memperlihatkan seorang Pria Merah menyerang SMP Nagano yang mengakibatkan ruang kelas hancur dan seluruh murid di kelas tersebut meninggal, kecuali satu orang murid.



Episode 1. 02:42.



Episode 1. 06:37.

Pada pertengahan cerita, terjadi alur mundur saat Ganta yang berada di dalam penjara merasakan kesepian dan putus asa. Hal tersebut membuatnya teringat pada teman-teman dekatnya yang menjadi korban pembunuhan massal, yaitu Mimi dan Yamakatsu. Ia juga selalu teringat kejadian saat Pria Merah melayang dan kemudian membantai seluruh murid di kelas. Ganta tidak bisa melupakan kejadian pada saat dilempari telur oleh salah satu orangtua murid korban pembunuhan massal. Ingatan-ingatan tersebut menjadi motivasi Ganta untuk tetap bertahan hidup selama berada di penjara, ia ingin mencari Pria Merah untuk membalaskan dendam atas kematian teman-temannya. Mengikuti permainan *Dog Race* dan *Carnival Corpse* dilakukan Ganta agar bisa mendapatkan *candy* penawar untuk bertahan hidup.



Episode 1. 15:06.



Episode 1. 15:17.

Pada akhir cerita, diceritakan keadaan Ganta berteman dengan sesama tahanan yang membantunya untuk bertahan hidup. Mereka mengajarkan Ganta cara bertarung, cara bertahan hidup, cara mendapatkan *candy*, dan cara menemukan Blok G.

3.2.3 Latar dan Pelataran

Latar merupakan salah satu unsur yang membangun sebuah cerita. Latar dalam suatu cerita berhubungan dengan tempat, waktu, dan lingkungan sosial yang terjadi dan berhubungan dengan tokoh. Dengan menampilkan latar yang baik pada suatu cerita akan menciptakan suasana tertentu bagi pembaca atau penonton.

3.2.3.1 Latar Tempat

Latar tempat yang terjadi pada *anime Deadman Wonderland* berupa tempat yang tidak nyata atau fiksi. Akan tetapi, walaupun fiksi tetap bisa digambarkan menjadi suatu bentuk tempat seperti di kehidupan nyata. Latar tempat dalam *anime Deadman Wonderland* terjadi di ruang kelas, rumah sakit, pengadilan, *Deadman Wonderland*, klinik, sel tahanan, arena *Dog Race*, arena *Carnival Corpse*, blok G, dan kamar Minatsuki. Tokoh-tokoh dalam *anime* ini sangat pas dengan setting tempat yang terjadi, yaitu tokoh-tokoh seperti penjahat, pencuri, pembunuh, dan lain sebagainya.

a. Ruang Kelas



Latar tempat terjadi di ruang kelas Ganta yang berada di Sekolah Menengah Pertama bernama Nagano. Ruang kelas merupakan tempat Ganta sering menghabiskan waktu bersama teman-temannya, yaitu Mimi dan Yamakatsu. Ruang kelas Ganta berada di lantai tiga. Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut.

ガンタ： 浮いてる？ っていうかここ三階！

Ganta: Dia melayang? Tapi ini lantai tiga!

b. Rumah Sakit



Rumah sakit dalam *anime* ini *nampak* sama dengan rumah sakit di dunia nyata. Terdapat tempat tidur pasien, tirai pembatas untuk memeriksa pasien, dan lain sebagainya. Di rumah sakit, Ganta di tangkap oleh petugas kepolisian karena

merupakan siswa satu-satunya yang selamat dan diduga sebagai pelaku pembunuhan.

c. Pengadilan



Di dalam ruang pengadilan, dibagian belakang, terdapat kursi penonton sidang yang berbentuk beberapa barisan setengah lingkaran. Kursi-kursi tersebut diduduki oleh orang tua murid yang menjadi korban meninggal atas kejadian pembunuhan massal di SMP Nagano. Dibagian tengah merupakan tempat berdiri untuk terdakwa. Sedangkan dibagian depan terdapat para hakim pemberi dakwaan. Di pengadilan tersebut Ganta dijatuhi hukuman mati.

d. *Deadman Wonderland*



Deadman Wonderland merupakan taman bermain sekaligus satu-satunya penjara

pribadi milik Jepang, yang dibangun untuk membantu pemulihan Tokyo akibat gempa bumi yang tidak wajar. Gempa bumi tersebut dikenal dengan *Dead Hole*. Di dalam *Deadman Wonderland* terdapat berbagai macam ruangan, area bermain, area pertunjukkan, sel tahanan, dan lain sebagainya. Banyak hal unik yang dimiliki oleh *Deadman Wonderland* yaitu, *Deadman Wonderland* dibangun sebagai bisnis milik pribadi, beroperasi di bawah peraturan sendiri, gabungan antara taman bermain dan penjara, dan menghasilkan keuntungan dari pertunjukkan dan atraksi yang dibintangi oleh para tahanan.

e. Klinik



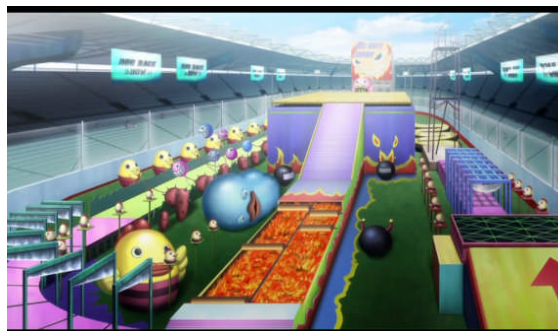
Klinik ini berada di dalam area *Deadman Wonderland* dan digunakan untuk merawat tahanan yang sakit.

f. Sel Tahanan



Sel tahanan pada *anime Deadman Wonderland* memiliki bentuk seperti di dunia nyata, karena terdiri atas jeruji besi, tempat tidur, dan kamar mandi. Di dalam sel-sel tahanan tersebut terdapat banyak pelaku kriminal, seperti pembunuh, pencuri dan lain sebagainya. Pada awalnya Ganta tidur dalam satu sel dengan You, namun Ganta dipindahkan ke blok G karena memiliki keistimewaan.

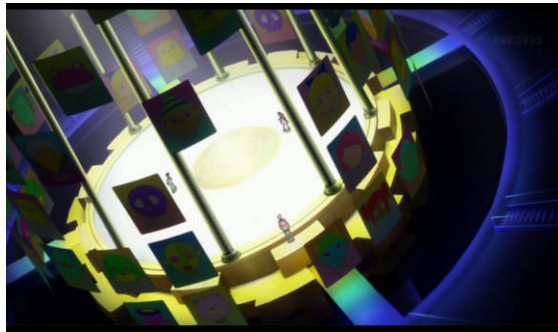
g. Arena *Dog Race*



Arena *Dog Race* adalah atraksi yang paling populer di *Deadman Wonderland*. Banyak pengunjung yang ingin menikmati atraksi ini. Arena *Dog Race* merupakan satu pertunjukkan yang menggunakan para tahanan sebagai pemain dan merupakan salah satu atraksi yang mendapatkan banyak dana untuk menyokong penjara. Terdapat banyak rintangan dalam arena *Dog Race*, seperti

lari melewati rintangan, menghindari panah, dan lain sebagainya. Pemenang pertama akan mendapat seratus ribu *cast*. *Cast* atau *cast point* adalah mata uang yang digunakan tahanan *Deadman Wonderland*. Tanpa *cast point* tahanan bahkan tidak bisa membeli makanan, akan tetapi, dengan banyak *cast point* para tahanan dapat memperoleh pakaian, rokok, alkohol, dan bisa mengurangi masa penahanan.

h. Arena *Carnival Corpse*



Arena Carnival Corpse merupakan tempat fiksi karena berbentuk seperti kandang burung besar dan tinggi, dikelilingi oleh beberapa gambar profil pihak yang menonton. Permainan *Carnival Corpse* tidak akan dihentikan sampai salah satu pemain tidak mampu bergerak. Pemain yang kalah dan masih hidup akan menerima hukuman yaitu kehilangan salah satu anggota tubuhnya. Berbeda dengan *Dog Race*, pemain *Carnival Corpse* bukan tahanan biasa, melainkan *Deadman*. Ketika Ganta diharuskan untuk bermain di arena *Carnival Corpse* pertama kalinya, Crow adalah lawan pertamanya.

i. Blok G



Blok G merupakan sel tahanan khusus karena memiliki tingkat keamanan tinggi. Dengan tingkat keaman yang tinggi tersebut, maka Blok G tidak terdapat dalam peta penjara *Deadman Wonderland*. Penghuni Blok G merupakan para deadman. Setelah Ganta memenangkan permainan *Carnival Corpse*, Ganta dipindahkan ke Blok G karena ia adalah *Deadman*. Di blok G ganta bertemu dengan Minatsuki Takami yang tidak lain adalah adik dari You Takami.

j. Kamar Minatsuki



Latar tempat yang terakhir ada di kamar Minatsuki Takami. Dalam *anime Deadman Wonderland*, Minatsuki sangat menyukai bunga. Kamar tersebut sangat cantik karena terdapat berbagai jenis bunga. Ada bunga warna merah, kuning, putih, dan lain sebagainya. Setelah Ganta menolong Minatsuki, Minatsuki

mengajak Ganta ke dalam kamarnya. Di kamar tersebut Minatsuki bercerita banyak hal pada Ganta, tetapi semua hal yang dikatakan oleh Minatsuki adalah bohong.

3.2.3.2 Latar Waktu

Latar waktu yang muncul pada *anime* ini menunjukkan pagi hari, siang hari, sore hari, hari, hari, dan malam hari.

a. Pagi Hari

Latar waktu terjadi di pagi hari, antara lain, saat Ganta berada di sekolah. Mimi datang dan menyapa Ganta yang sedang memainkan telepon genggamnya. Hal tersebut terlihat pada cuplikan dan kutipan berikut.



Episode 1. 00:16.

美々:おはようガンタ。

ガンタ:お 美々。

美々:また学校で朝ごはん?ヤマカツは?

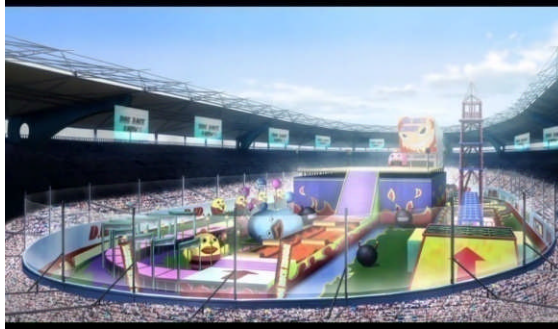
Mimi :Selamat pagi, Ganta.

Ganta : Hei, Mimi.

Mimi :Sarapan di sekolah lagi?

b. Siang Hari

Latar waktu siang hari ditunjukkan saat permainan *Dog Race* sedang berlangsung. Langit yang cerah dan terik matahari yang menyinari arena permainan terlihat seperti pada cuplikan gambar berikut.



Episode 2. 14:03.

c. Sore Hari

Latar waktu sore hari pada *anime* ini dapat dilihat pada cuplikan gambar berikut.



Episode 1. 22:01.

Cuplikan gambar di atas menggambarkan warna langit berwarna oranye.

Warna langit tersebut menunjukkan matahari yang akan terbenam.

d. Malam Hari

Latar waktu malam hari ditunjukkan oleh sinar rembulan yang terlihat pada cuplikan gambar berikut.



Episode 5. 21:47.

3.2.3.3 Latar Sosial

Latar sosial dalam *anime Deadmand Wonderland* berhubungan dengan kehidupan di sebuah penjara. Kehidupan seorang anak usia Sekolah Menengah Pertama yang secara misterius terlibat dalam suatu keadaan yang tidak pernah ia duga. Kehidupan Ganta berubah dari kehidupan sekolah yang ceria menjadi kehidupan yang harus menghadapi hal-hal yang sadis.

Ganta yang harus bertahan hidup di penjara khusus *Deadmand Wonderland* menggunakan seluruh kemampuannya. Latar sosial kehidupan di penjara memperlihatkan bagaimana para tahanan menjalani kehidupannya, yang sudah dijadwalkan setiap harinya, tugas para penjaga untuk memastikan para tahanan tidak berlaku yang membahayakan, dan ditambah dengan konflik antara Ganta dengan tokoh lainnya.

3.3 Analisis Tingkat Kecemasan Tokoh Igarashi Ganta

Penulis akan membahas tingkat kecemasan yang dirasakan Ganta pada *anime Deadman Wonderland*.

3.3.1 Tingkat Kecemasan Ringan



Episode 1. 16:08-16:49.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan pertama kalinya Ganta dan Shiro bertemu. Secara tiba-tiba, muncul seorang gadis bernama Shiro yang langsung menyerang Ganta. Shiro berusaha mengabulkan keinginan Ganta untuk mati dengan mencoba memukul Ganta. Namun, Ganta berkali-kali menghindari pukulan Shiro hingga tersungkur. Shiro mengetahui bahwa keinginan Ganta untuk mati hanyalah kebohongan belaka. Ganta heran mengapa Shiro mengetahui bahwa hati kecilnya tidak memiliki keinginan untuk mati. Ia juga bingung bagaimana Shiro mengetahui namanya dan memberitahu kalau mereka adalah teman.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan ringan. Kecemasan ringan yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

シロ : ^{うそ}嘘だ。ここは「死にたくない」って^い言ってるよ。
 がんた : ^{なん}何で^わ分かるんだよ。そんなの。

シロ : ^わ分かるよ。
 がんた : ^{まえおれ}お前俺と^{かんけい}関係ねえじゃん？
 シロ : ^{かんけい}関係あるよ。ガンタとシロは^{ともだち}友達だもん。

Shiro : Itu bohong. Di sini berkata, “aku tak mau mati”.
 Ganta : Bagaimana kau bisa tahu?
 Shiro : Tahu saja.
 Ganta : Tapi kau tidak ada hubungannya denganku.
 Shiro : Ada hubungannya. Ganta dan Shiro adalah teman.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan ringan yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri waspada dan mampu mengatasi perasaan yang sedang dialami. Karena memiliki rasa waspada, Ganta menjadi tidak mudah percaya dengan perkataan orang yang baru dikenalnya. Kemudian, Ganta mampu mengendalikan diri dan mengakui bahwa sebenarnya ia tidak memiliki keinginan untuk mati.

Pada cuplikan tersebut Ganta mengatasi rasa cemas yang dialaminya dengan menghadapi masalah yang datang. Hal tersebut dapat terlihat saat ia berani menghadapi serangan Shiro yang datang secara tiba-tiba. Ia pun jujur terhadap dirinya sendiri maupun Shiro dengan mengatakan jika ia sebenarnya tidak ingin mati.



Episode 2. 03:12-03:23.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta sedang duduk di dalam sel

penjara seorang diri. Di atas tempat tidur, terlihat tas beserta isinya, yang diberikan oleh petugas penjara untuk narapidana baru. Isi tas tersebut yaitu, sabun, sikat gigi, pasta gigi, pensil, *cast card*, buku panduan, dan lain sebagainya. Ganta merasa sejak terjadinya pembunuhan massal oleh Pria Merah, hidupnya menjadi berubah. Sambil melihat awan di luar jendela kamarnya, Ganta terus memikirkan apa yang sebenarnya terjadi pada dirinya dan tidak ingin mati di tempat tersebut.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan ringan. Kecemasan ringan yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ : あの赤い男が俺の友達を殺したあの日から。分からないとばっかで。分からない。。。こんな所で死にたくない。

Ganta : Dari hari itu, saat Pria Merah membunuh teman-temanku. Aku tak tahu apa yang terjadi padaku. Tidak tahu... Aku tidak mau mati di tempat seperti ini.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan ringan yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki motivasi. Ganta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang terjadi pada dirinya, sejak Pria Merah membunuh semua teman sekelasnya. Bagi Ganta, penjara tersebut merupakan tempat yang menyeramkan dan sangat merubah hidupnya. Kemudian, Ganta memiliki tekad dan motivasi untuk terus bertahan hidup dan tidak ingin mati di tempat tersebut.

Pada cuplikan tersebut Ganta mengatasi rasa cemas yang dialaminya dengan berusaha mencari jalan keluar dari masalah yang muncul. Hal tersebut dapat terlihat saat ia bertekad untuk tidak mau mati, melihat dan mencari tahu isi tas yang diberikan penjaga saat ia baru tiba di penjara, dan pergi ke klinik untuk

mengobati luka di pipi usai mengalami cedera saat terjadi ledakan pada sebuah bangunan di dalam penjara.



Episode 2. 06:08-06:13.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta, Shiro, dan Yō bertemu. Pertemuan di klinik tersebut adalah kali kedua bagi Ganta dan Yō, sedangkan Yō baru pertama kali bertemu dengan shiro. Pada pertemuan tersebut Yō menjelaskan pertunjukan *Dog Race*, yaitu pertunjukan yang dimainkan oleh narapidana dan memiliki tujuan untuk menyokong dana penjara. Juara pertama akan mendapat hadiah seratus ribu *cast*. Ganta tidak mengetahui apa itu *cast*, kemudian Yō menjelaskan pada Ganta. Yō memberitahu Ganta jika bergegas, maka Ganta masih dapat mengikuti pertunjukan *Dog Race* tersebut. Ganta menyadari bahwa ia membutuhkan *cast* tersebut, namun merasa pesimis bahwa dirinya tidak mungkin dapat menjadi pemenang dalam pertunjukan *Dog Race* tersebut.

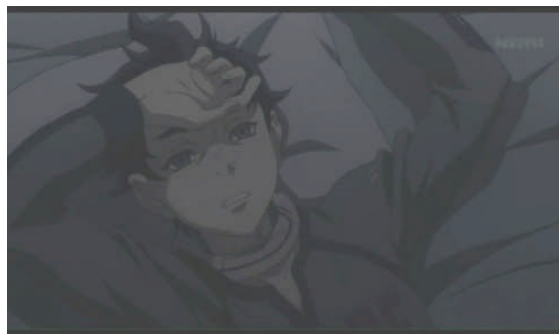
Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan ringan. Kecemasan ringan yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

羊くん：エントリーまだ間に合^まうん^あじゃないかな。
 がんた：でもレースで優勝^{ゆうしょう}なんて無理^{むり}か。

Yō : Kau masih bisa mengikutinya kalau bergegas.
 Ganta : Tapi aku tak mungkin bisa memenangkan balapan.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan ringan yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri meningkatnya lahan persepsi dan rasa ingin tahu yang tinggi. Meningkatnya lahan persepsi pada diri Ganta terjadi ketika banyak hal penting yang belum diketahui tentang penjara tersebut. Lahan persepsi yang meningkat membuat rasa ingin tahu Ganta menjadi bertambah. Kecemasan ringan yang dialami Ganta tersebut membuat Ganta berpikir untuk ikut dalam pertunjukan *Dog Race* agar dirinya bisa mendapatkan *cast* yang dapat digunakan untuk bertahan hidup.

Pada cuplikan tersebut Ganta mengatasi rasa cemas yang dialaminya dengan berani mengikuti kemauan yang ada pada dirinya. Hal tersebut dapat terlihat saat ia memutuskan untuk mengikuti permainan *Dog Race*, padahal ia tidak yakin apakah bisa memenangkan permainan tersebut.



Episode 6. 03:47-04:04.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta sedang sendirian di kamarnya yang terletak di Blok G. Blok G merupakan Blok rahasia karena tahanan di dalam blok tersebut meruka *Deadman*. Di dalam kamar tersebut Ganta merenung memikirkan tempat yang selama ini dikenalnya sebagai penjara

Deadman Wonderland. Ganta juga memikirkan bagaimana keadaan Shiro dan Yō yang sudah tidak bertemu dengan dirinya semenjak berada di Blok G.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan ringan. Kecemasan ringan yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ：ここは異常なんだ。わかってたつもりだった。でもシロや
 ひつじ 羊くんがいてくれたから忘れてたんだ。二人とも大丈夫
 かな。

Ganta : Tempat ini kacau. Kukira aku sudah mengerti. Tapi, Shiro dan Yō-kun ada untukku membantu untuk melupakannya. Apa mereka berdua baik-baik saja?

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan ringan yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri meningkatnya lahan persepsi dan rasa ingin tahu yang tinggi. Lahan persepsi Ganta meningkat saat Ganta berpikir bahwa dirinya sudah mengerti tentang penjara *Deadman Wonderland*. Namun, setelah banyak hal yang Ganta alami, ia masih tidak mengerti seperti apa cara penjara *Deadman Wonderland* bekerja. Ganta terus bertanya-tanya, sebenarnya penjara seperti apa yang ia tempati ini, kemudian, ia juga terus memikirkan dan bertanya pada dirinya sendiri apakah keadaan Shiro dan Yō baik-baik saja selama tidak bertemu dirinya. Ganta merasa jika Shiro dan Yō adalah orang-orang yang telah membantu melupakan kejadian buruk, yaitu pembunuhan massal.

Pada cuplikan tersebut rasa cemas Ganta hilang dengan cepat karena konsentrasi yang terpecah. Hal tersebut terlihat saat ia sedang mengkhawatirkan keadaan Shiro dan Yō, kemudian secara bersamaan terdengar suara anak perempuan berteriak. Ganta fokus mendengarkan arah suara yang terdengar di luar kamarnya, dan berhenti berpikir tentang keadaan Shiro dan Yō.

3.3.2 Tingkat Kecemasan Sedang



Episode 1. 14:52-15:24.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta dan beberapa tahanan lainnya saat sedang melakukan tugas yang diberikan oleh petugas tahanan, untuk membetulkan sebuah bangunan di dalam penjara *Deadman Wonderland*. Ganta termenung saat melihat seorang tahanan yang sedang mengelas besi, ia teringat kenangan ketika bermain kembang api bersama Mimi dan Yamakatsu. Namun, Ganta juga teringat saat Pria Merah membunuh semua teman sekelasnya dan saat ia diteriaki pembunuh sambil dilempari telur oleh salah satu orang tua murid yang menjadi korban meninggal saat pembunuhan massal itu terjadi. Ganta menyerah dengan keadaan, lalu menangis, dan kemudian ia memiliki keinginan untuk mati.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan sedang. Kecemasan sedang yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ : もう死^しにてえよ。

Ganta: Aku ingin mati saja.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan sedang yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri sulit berkonsentrasi, serta memusatkan pikiran pada satu hal dan mengesampingkan hal lain. Pada awalnya, Ganta hanya melewati tahanan lain

yang sedang mengelas besi, namun percikan api yang dihasilkan membuat Ganta kembali teringat kenangan saat bermain kembang api bersama teman-temannya. Hal tersebut membuat Ganta susah berkonsentrasi untuk kembali melanjutkan tugas membetulkan sebuah bangunan di dalam penjara *Deadman Wonderland*, yang diberikan oleh petugas tahanan. Kemudian, Ganta menangis dan memusatkan pada keinginannya untuk mati. Ia mengesampingkan untuk kembali melanjutkan tugas yang diberikan penjaga tahanan.

Pada cuplikan tersebut rasa cemas yang dialami Ganta diatasi dengan menangis. Hal tersebut terlihat saat ia kembali mengingat kenangan masa lalu bersama teman-temannya bermain kembang api. Rasa cemas yang dialami Ganta berkurang ketika air mata Ganta tidak dapat menahan air matanya dan ia mulai menangis.



Episode 1. 21:48-22:01.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta berhasil menyelamatkan dirinya dan Shiro dari salah satu bangunan yang roboh, dengan menggunakan kekuatan yang tidak diketahui oleh dirinya sendiri. Ia duduk termenung dan melihat keadaan sekitar yang telah hancur akibat puing-puing reruntuhan bangunan yang roboh. Tiba-tiba ia teringat pada Shiro dan mencoba membangunkannya. Ganta menggoyang-goyangkan badan Shiro untuk

memastikan jika Shiro baik-baik saja. Shiro membuka mata dan Ganta merasa lega.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan sedang. Kecemasan sedang yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ：おい。大丈夫か？
シロ：シロ。お腹一杯。

Ganta: Hei. Kau baik-baik saja?

Shiro: Shiro. Kenyang...

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan sedang yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri memusatkan pikiran pada satu hal dan kemudian mengesampingkan hal lain. Hal tersebut terjadi saat Ganta sedang termenung dan berpikir mengapa ia bisa selamat, secara tiba-tiba Ganta teringat Shiro dan langsung mencari keberadaan Shiro. Saat melihat Shiro, tanpa pikir panjang Ganta langsung menggoyangkan tubuh Shiro untuk memastikan apakah Shiro baik-baik saja.

Pada cuplikan tersebut, rasa cemas Ganta teratasi karena masalah yang dihadapi selesai dengan sendirinya. Hal tersebut terlihat saat ia sedang mencemaskan keadaan Shiro yang pingsan akibat sebuah ledakan di salah satu bangunan di dalam penjara. Ganta menggoyang-goyangkan tubuh Shiro dan beberapa saat kemudian Shiro siuman. Ganta merasa lega melihat keadaan Shiro yang baik-baik saja.



Episode 2. 13:16-13:24.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta memutuskan untuk mengikuti pertunjukkan *Dog Race*. Sesaat setelah ia selesai membaca buku peraturan tahanan penjara *Deadman Wonderland*, ia berbaris dengan tahanan lainnya yang juga mengikuti pertunjukkan *Dog Race* tersebut.. Sambil memegang buku peraturan di tangan kirinya, Ganta mengepal tangan kanannya lalu menaruhnya di depan dada dan bertekad untuk menjadi juara pertama. Ia menatap Shiro yang sedang melakukan pemanasan, kemudian Shiro membalas menatap Ganta dan melambaikan tangan. Tetapi dengan berat hati, Ganta menghiraukan Shiro.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan sedang. Kecemasan sedang yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ : 3日^かご^とつ^つま^り。これがないと俺^{おれ}死^しぬ^つてこと？何^{なに}が
何^{なに}でも勝^かたなきや。

Ganta: Jadi kalau aku tak memakan itu dalam 3 hari. Itu berarti, aku akan mati? Aku harus menang tak peduli bagaimana caranya.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan sedang yang dimiliki Ganta, yaitu sedang dengan ciri-ciri memusatkan pada satu hal dan mengesampingkan hal lain, serta sulit berkonsentrasi. Ganta bertekad menjadi juara pertama

pertunjukkan *Dog Race* agar dapat membeli *candy* penawar. Tetapi, saat Ganta dan Shiro saling bertatap, Ganta terlihat dengan berat hati mencoba menghiraukannya. Hadiah hanya diberikan untuk satu tahanan saja, sedangkan Ganta secara tidak langsung harus melawan teman barunya, Shiro.

Pada cuplikan tersebut, Ganta dapat mengatasi rasa cemas yang dialami karena fokus pada satu hal, yaitu memenangkan permainan *Dog Race*. Hal tersebut dapat terlihat saat ia mampu menghiraukan keberadaan Shiro dan memutuskan untuk melawannya dalam permainan *Dog Race*.



Episode 2. 17:48-17:58.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta berada di lapangan *Dog Race*. Satu persatu tantangan sudah dilewati Ganta, kemudian pada saat Ganta dan Shiro lolos dari tantangan meloncati bola-bola besar yang berjarak berjauhan, Ganta menyerah pada keadaan. Tetapi, Shiro terus memberikan semangat pada Ganta agar tidak menyerah. Ganta tahu bahwa dirinya tidak bisa melakukan apa-apa dan tidak memiliki pilihan lain. Ia sadar jika tidak ingin mati, maka ia harus mengikutii peraturannya meskipun ia tidak mau.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan sedang. Kecemasan sedang yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ： ^{しかた}仕方ないじゃないか。そうだよ ^{しかた}仕方なかったんだ。俺 ^{おれ}に
 はどうすることもできない。死 ^しなないためには嫌 ^{いや}、でも
^{したが}従 ^{したが}うしか。それしかないんだよ。

Ganta: Tidak ada pilihan lain. Benar, aku tidak punya pilihan. Tidak ada yang dapat kulakukan. Kalau tidak mau mati, aku harus mengikuti peraturannya meskipun aku tidak mau...

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan sedang yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri sulit berkonsentrasi. Setelah melewati beberapa rintangan yang sulit, Ganta mengalami kesulitan berkonsentrasi untuk menjadi juara pertama. Ia menyerah pada keadaan dan tidak sanggup melanjutkan rintangan selanjutnya. Namun, setelah beberapa saat Ganta berpikir, konsentrasinya membaik dan Ganta kembali bertekad dengan konsentrasi yang tinggi untuk dapat melanjutkan ke rintangan selanjutnya.

Pada cuplikan tersebut, Ganta dapat mengatasi rasa cemas yang dialami karena mampu berkonsentrasi dengan baik. Hal tersebut dapat terlihat saat ia hendak menyerah ketika mengikuti permainan *Dog Race* karena merasa tidak mampu melanjutkan lagi, namun ia mengingat kembali tujuan mengikuti permainan tersebut adalah demi bertahan hidup dan mencari Pria Merah. Ganta menjadi yakin dan memutuskan untuk kembali melanjutkan permainan di arena *Dog Race*.

3.3.3 Tingkat Kecemasan Berat



Episode 1. 05:45-06:25

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta baru tersadar dan dirawat di rumah sakit setelah terjadinya pembunuhan oleh Pria Merah. Penangkapan Ganta oleh polisi dilakukan di rumah sakit. Sambil berjalan di lorong rumah sakit, Ganta berusaha meyakinkan para polisi bahwa pelaku pembunuhan terhadap teman-teman sekelasnya adalah Pria Merah. Saat menceritakan apa yang sebenarnya terjadi, mengingat kembali kejadian yang telah menyimpannya, kemudian ia menutup mulutnya karena mual dan ingin muntah. Ganta juga menceritakan bahwa Pria Merah tersebut menembaknya dibagian dada, tetapi saat ia membuka baju dan melihat ke dadanya, tidak terdapat luka apapun. Dengan borgol ditangannya, Ganta tetap meyakinkan bahwa dirinya tidak melakukan pembunuhan tersebut kepada polisi.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan berat. Kecemasan berat yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ： いやあのちょっと^ま待って。。。あいつが ^{あか}あの赤い男^{おとこ}が
^{みな}皆^{...}を... ^{おれ}そうだ俺^うだって打^うたれて。。。傷^{きず}が。。。な
 い。

たまき：^き気の^{どく}毒にまだ^き気が^{どうてん}動転して^るんだろ。^{しんぱい}心配しなくていいですよ。

がんと：^{おれ}俺もしてません。

Ganta : Tidak, tunggu sebentar... Dialah Pria Merah itu yang membunuh semuanya! Oh ya, dia juga menembakku. Lukanya... Tidak ada...

Tamaki: Mungkin kamu masih kaget. Tidak perlu khawatir.

Ganta : Aku tidak melakukan apa-apa.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan berat yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri lahan persepsi berkurang dan tidak mampu berpikiran berat. Ganta tidak memikirkan hal lain selain menjelaskan bahwa dirinya bukan pelaku pembunuhan massal seperti yang dituduhkan. Ia juga bersikeras kepada polisi jika di dadanya terdapat luka tembak akibat perbuatan Pria Merah. Selain itu, Ganta juga memerlukan banyak pengarahan terhadap hal-hal lain. Seperti saat Tamaki berkali-kali mencoba meyakinkan Ganta bahwa semua akan baik-baik saja dan Tamaki bersedia membantunya. Namun Ganta tetap tidak bisa tenang mendengarkan penjelasan Tamaki.

Pada cuplikan tersebut, rasa cemas yang dialami Ganta teratasi ketika ia merasa lega bertemu dengan Tamaki yang berjanji akan menolong Ganta untuk mengeluarkan dirinya dari penjara. Ganta menjadi tenang dan tidak lagi merasa gelisah serta cemas.



Episode 2. 10:32-10:53.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat seorang tahanan bernama Kouzuji mencekik Ganta karena mendengar Ganta berbicara bahwa dirinya gila. Dengan sigap, kedua tahanan lainnya yang merupakan teman Kouzujo, memegang erat tangan Ganta. Kemudian Kouzuji mendatangnya, Ganta hanya bisa terpaku dan seluruh tubuhnya bergetar. Saat Kouzuji berbicara, Ganta memalingkan wajahnya dan Kouzuji langsung mencengkram pipi Ganta dengan kencang. Kouzuji memberi perintah pada Ganta untuk tertawa. Di dalam hati, Ganta tidak ingin mati dan harus mengikuti keinginan Kouzuji. Perlahan Ganta tertawa, dari matanya keluar air mata, seeluruh tubuhnya gemetar.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan berat. Kecemasan berat yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ : ここで生きていくしかないなら。ルールに従^るう^るしか^{したが}ない
なら。。。

Ganta : Aku harus bertahan hidup. Aku harus mengikuti peraturannya.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan berat yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri lahan persepsi berkurang, tremor, dan tidak dapat berpikir tentang hal lain. Pada saat Kouzuji mencengkram pipi Ganta dan menyuruh untuk tertawa,

Ganta tidak berpikir hal lain selain menuruti keinginan Kouzuji. Dengan menuruti keinginan Kouzuji, maka dirinya akan selamat dan tujuan untuk tetap bertahan hidup di dalam penjara *Deadman Wonderland* dapat terwujud. Saat tertawa, seluruh badan Ganta gemetar hingga matanya mengeluarkan air mata.

Pada cuplikan tersebut, rasa cemas yang dialami Ganta teratasi dengan berusaha mencari jalan keluar. Hal tersebut terlihat saat salah satu tahanan menyerang Ganta dan meminta Ganta untuk tertawa. Awalnya Ganta tidak ingin menuruti permintaan tahanan tersebut, namun tahanan tersebut mencengkram pipi Ganta sehingga Ganta menangis dan menurutinya untuk tertawa. Setelah Ganta tertawa, tahanan tersebut melepaskan cengkraman pada pipi Ganta dan rasa cemas Ganta perlahan berkurang.



Episode 3. 07:18- 07:53.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta sedang duduk bersama Yō sambil makan es krim bersama. Tiba-tiba Ganta mendengar suara detak jarum jam dan teringat kejadian pembunuhan masal yang terjadi di sekolahnya. Ganta tidak menghiraukan Yō yang sedang berbicara dengannya. Kemudian tubuh Ganta gemetar sampai mengeluarkan air mata. Saat jarum panjang tepat di angka 12, muncul cahaya merah dari dada Ganta. Ganta tersungkur jatuh dan Yō memastikan apakah Ganta baik-baik saja. Kemunculan Pria Merah secara tiba-tiba

membuat Ganta terbelalak dan gemetar. Ganta bertanya pada dirinya sendiri mengapa Pria Merah ada di dalam penjara *Deadman Wonderland*.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan berat. Kecemasan berat yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

羊くん：ガンタくん。ガンタくん。大丈夫？
 がんた：何でここに。赤い。。。男。

Yō : Ganta. Ganta. Kau tidak apa-apa?
 Ganta : Kenapa dia ada di sini? Pria.... Merah.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan berat yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri lahan persepsi berkurang, tremor, dan komunikasi yang dilakukan sulit dipahami. Ganta tidak menghiraukan saat Yō sedang berbicara, ia hanya terus mendengar detak jarum jam. Kemudian, seluruh tubuhnya gemetar sampai mengeluarkan air mata. Saat Yō menanyakan keadaan Ganta yang sedang jatuh tersungkur, Ganta tidak dapat menjawab Yō karena terus memegang dadanya yang secara tiba-tiba mengeluarkan cahaya berwarna merah.

Pada cuplikan tersebut, rasa cemas yang dialami Ganta teratasi dengan berani menghadapi masalah yang datang. Hal tersebut terlihat saat ia bertemu dengan Pria Merah yang telah membunuh teman-temannya. Ia berani menyerang Pria Merah tersebut, kemudian saat Pria Merah tersebut melayang dan menghilang, ia bertekad untuk mencari sampai ketemu.



Episode 3. 15:10 - 15:50.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Yō bertemu Ganta dan Shiro di salah satu lorong yang berada di dalam penjara. Yō memperingatkan Ganta jika Ganta mengabaikan peringatan yang diberikan petugas tahanan, maka nasib Ganta akan berakhir seperti Yō. Namun, Ganta menjelaskan bahwa dirinya sedang terburu-buru. Dengan kesal dan nada yang terburu-buru, Ganta menjelaskan bahwa Pria Merah yang mereka lihat di taman memiliki kekuatan aneh. Kekuatan tersebut yang digunakan untuk membunuh semua teman sekelas Ganta. Yō dan Shiro tampak terkejut mendengar penjelasan Ganta.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan berat. Kecemasan berat yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ：羊くんも見たろ、あの赤い男。あのへんな力^{ちから}で俺の友達^{ともだち}を。友達^{ともだち}をみんな一人残らず^{ひとりのこころ}殺したんだ。

Ganta : Yō, kau juga lihat Pria Merah itu kan? Kekuatan aneh yang dia punya itu, dia memakainya untuk membunuh semua temanku.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan berat yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri lahan persepsi berkurang. Ganta tidak peduli saat dirinya dipanggil oleh petugas tahanan. Ia tetap berusaha mencari Blok G, yaitu tempat Pria Merah berada. Ganta tidak dapat memikirkan hal lain, selain menemukan

Pria Merah yang muncul secara tiba-tiba di dalam penjara *Deadman Wonderland*. Ganta hanya ingin membalaskan dendam atas kematian semua teman sekelasnya.

Pada cuplikan tersebut Ganta mengatasi rasa cemas yang dialaminya dengan cara fokus mencari keberadaan pria merah di *Deadman Wonderland*. Hal tersebut dapat terlihat saat Ganta mencari pria merah dan bertemu dengan Yō. Yō langsung menahan dan menasihati Ganta untuk berhati-hati dengan petugas tahanan. Ganta yang fokus untuk menemukan Pria Merah tidak mengindahkan perkataan tersebut dan tetap berlari untuk mencari pria merah.

3.3.4 Tingkat Kecemasan Panik



Episode 1. 07:02-07:32.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat hakim menjatuhkan hukuman mati kepada Ganta di pengadilan. Ganta terkejut dan tidak percaya atas putusan hakim. Seluruh badannya bergetar, air mata tidak dapat tertahan. Dua petugas polisi memasang borgol pada tangan Ganta, kemudian membawanya menuju keluar ruangan. Namun, saat akan dibawa, Ganta terus bertanya-tanya kenapa dirinya yang bersalah. Setelah beberapa langkah Ganta berjalan, ia tidak dapat menahan tangis dan berteriak sambil memberontak. Ganta juga menjelaskan sambil berteriak bahwa dirinya tidak bersalah.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan panik. Kecemasan panik yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ：^{なに}何で俺^{おれ}が。。。ふざけんじゃねえよ。^{なん}何で俺^{おれ}がこんな^め目に
遭^あうんだよお！！

Ganta : Kenapa aku... Jangan main-main denganku. Kenapa aku? Kenapa ini terjadi padaku?

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan panik yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri terperangah, hilang kendali, dan ketakutan. Saat dijatuhi hukuman mati oleh hakim, Ganta terpengarah, matanya terbuka lebar dengan air mata yang mulai keluar. Badannya gemetar tetapi tidak bisa bergerak. Kemudian saat akan dibawa keluar dari ruangan, Ganta tiba-tiba mengamuk dan berteriak bahwa dirinya tidak pernah melakukan pembunuhan massal tersebut. Gerakan badan Ganta secara tiba-tiba sangat tidak terkontrol, sehingga tangan polisi yang memegang tubuh Ganta terlepas. Situasi di atas menjelaskan bahwa Ganta merasa ketakutan pada hukuman yang dijatuhi untuknya. Ia harus bertanggung jawab untuk hal yang tidak pernah ia lakukan.



Episode 2. 22:25-22:50.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta berada pada rintangan terakhir dalam pertunjukkan *Dog Race*. Ganta mengabaikan bola yang dilempar

Shiro. Ia memilih menangkap tangan Shiro dan menyelamatkannya, daripada menangkap bola dan menjadi juara pertama. Pada akhir pertunjukkan *Dog Race*, tidak ada satu pun tahanan yang menang. Hanya Ganta dan Shiro tahanan yang masih tersisa dan hidup dari pertunjukkan *Dog Race* tersebut. Ganta tahu bahwa dirinya tidak dapat membeli *candy* penawar dan besok racun di kalungya akan membunuhnya. Tubuhnya gemetar dan ia menatap Shiro dengan mata berkaca-kaca.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan panik. Kecemasan panik yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ : ^{どっぐれす}ドッグレースの^{すゆうしょうしゃ}優勝者はなし。^{しょうきん}賞金を^{かくとく}獲得できず。
^{げどくざい}解毒剤の^{きゃんてい}「キャンディ」を^か買うことができなかつた^{おれ}俺は。
^{かめ}3日目の^{あしたからだじゅう}明日体中に^{どく}毒がまわって^し死ぬことになった。
^{しけいしっこう}死刑執行だ。

Ganta : Tidak ada pemenang di *Dog Race* hari itu. Aku tidak bisa memenangkan hadiahnya. Itu berarti aku tidak dapat membeli *candy* penawar. Besok, dihari ketiga, racun dikalungku akan membunuhku. Aku akan dieksekusi.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami panik dengan ciri-ciri ketakutan dan teror. Ia takut jika tujuan untuk bertahan hidup akan gagal dan akan dieksekusi esok hari. Racun yang terdapat pada kalung Ganta, membuat ganta merasa dihantui teror. Tidak memakan *candy* penawar, secara tiba-tiba dapat membuat racun pada kalung Ganta disuntikkan pada tubuhnya.



Episode 5. 00:00-00:49.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta berada di atas tempat tidur besi, dengan tangan dan kaki terikat, mata yang ditahan dengan besi agar tidak dapat berkedip, kabel-kabel yang di tempelkan pada tubuh Ganta. Ganta mendengarkan Tamaki yang sedang menjelaskan tentang permainan *Carnival Corpse*. Jika menang, Ganta akan mendapat *candy* penawar dan *cast*. Jika kalah, akan mati. Tamaki memberi tahu bahwa Crow adalah lawan Ganta di *Carnival Corpse*. Tidak hanya itu, Tamaki juga menjelaskan bagaimana cara Crow bertarung. Ganta hanya bisa mendengarkan penjelasan Tamaki sambil menangis dengan nafas yang tersengal-sengal. Ganta merasa dirinya tidak dapat menang melawan Crow.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan panik. Kecemasan panik yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

たまき : これ^{きみ}が君^{しゅつえん}が出演^{しょう}するショウ——。カーニバル・コップス
 の概要^{がいよう}です。勝^かてば「キャンディ」とキャスト。負^{かすと}けたら
 死ぬ^し。簡単^{かんたん}でしょう。対戦^{たいせん}相手^{あいて}は「クロウ」もう会^あって
 ますね。体育会系^{たいいくかいけい}の筋肉^{きんにく}バカ。(おチ^ち***^{きんにく})まで筋肉^{きんにく}で
 きてるって噂^{うわさ}ですが。怖^{こわ}がる必要^{ひつよう}はありません。「デッ
 ドマン^{どまん}」同士^{どうし}の戦^{たたか}いに。筋肉^{きんにく}量^{くりょう}は関係^{かんけい}ないですからね。
 がんた : あんな^{ひと}な人^かに勝^かてるわけ。

Tamaki: Dan itulah inti pertunjukan yang akan kau ikuti. *Carnival Corpse*. Menang, kau akan dapun *candy* dan *cast*. Kalah, kau akan mati. Mudah, kan? Lawanmu adalah *Crow*. Kau sudah bertemu dengannya. Tipe bertarungnya adalah berpikir dengan otot. Kudengar rumor, bahkan ti*** pun di potongnya. Tapi kau tak perlu mengkhawatirkan itu. Dalam pertarungan antar *Deadman*, otot besar tidak jadi jaminan.

Ganta : Aku tidak mungkin menang melawan orang seperti dia.

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan panik yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri ketakutan dan terjadinya peningkatan aktivitas motorik. Ganta merasa takut untuk mengikuti permainan *Carnival Corpse*, terlebih lawan ertamanya adalah *Crow*. Mendengar penjelasan Tamaki soal kehebatan *Crow* dalam bertarung membuat Ganta yakin bahwa dirinya akan kalah. Dan jika kalah, berarti akan mati. Aktivitas motorik yang dialami Ganta yaitu, tersengal-sengal saat bernafas dan tidak dapat berhenti menangis.



Episode 5. 21:52-22:32.

Cuplikan gambar di atas menjelaskan saat Ganta muntah di dalam kamar mandi. Akibat kekalahan yang dialami *Crow*, *Crow* harus menerima hukuman, yaitu kehilangan mata sebelah kanan. Ganta melihat dengan jelas bagaimana mata sebelah kanan *Crow* dicabut, berapa banyak darah yang keluar dari mata sebelah kanan *Crow*, dan mendengar jeritan *Crow* saat proses pencabutan mata sebelah

kanannya tersebut. Setelah menonton pencabutan mata kanan Crow, Ganta merasa mual dan tidak dapat menahan muntah.

Melihat situasi pada cuplikan gambar di atas, Ganta mengalami kecemasan panik. Kecemasan panik yang dialami Ganta juga terlihat pada kutipan berikut.

がんだ：ここはこういう場所なんだ。忘れちゃダメなんだ。ここが俺の現実なんだ。ここは何もかも狂ってるんだ。

Ganta: Hanya di sini tempat yang begini. Aku tidak akan pernah melupakannya. Ini adalah kenyataanku. Tempat ini, segalanya, gila...

Kutipan di atas menunjukkan kecemasan panik yang dimiliki Ganta, yaitu dengan ciri-ciri ketakutan, terjadinya peningkatan aktivitas motorik, dan kehilangan pemikiran yang rasional. Ketakutan Ganta pada penjara *Deadman Wonderland* semakin menjadi. Hukuman yang diterima oleh Crow membuat aktivitas motorik pada diri Ganta meningkat yaitu, merasa mual, tidak bisa menahan rasa ingin muntah, menangis, dan bernafas dengan cepat. Ganta merasa tidak ada yang lebih kejam dari penjara *Deadman Wonderland* beserta isinya. Ia tidak akan pernah bisa melupakan kejadian yang menimpa dirinya. Ganta yakin bahwa penjara *Deadman Wonderland* beserta isinya merupakan hal yang gila.

BAB 4 PENUTUP

4.1 Simpulan

Pada analisis struktur fiksi, unsur intrinsik yang diteliti adalah tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, serta latar dan pelataran. Tokoh utama pada *anime Deadman Wonderland* adalah Igarashi Ganta, sebab ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan dan sangat menentukan perkembangan alur cerita keseluruhan. Sedangkan tokoh tambahan adalah Shiro, Yō, Minatsuki, Senji, promotor Tamaki, dan *Wretched Egg*. Alur dalam *anime Deadman Wonderland* adalah alur gabungan antara alur maju (kronologis) dan alur mundur (*flashback*). Latar tempat dalam *anime Deadman Wonderland* terjadi di ruang kelas, rumah sakit, pengadilan, *Deadman Wonderland*, klinik, sel tahanan, arena *Dog Race*, arena *Carnival Corpse*, blok G, dan kamar Minatsuki. Latar waktu pada *anime* ini menunjukkan pagi hari, siang hari, sore hari, dan malam hari. Latar sosial dalam *anime Deadmand Wonderland* berhubungan dengan kehidupan di sebuah penjara.

Tokoh Igarashi Ganta dalam *anime Deadman Wonderland* merupakan potret gambaran kehidupan nyata manusia dalam memiliki dan mengalami rasa cemas. Ganta, seorang remaja yang kehilangan teman-temannya karena dibunuh oleh Pria Merah, sampai harus rela menerima kenyataan bahwa dirinya dihukum mati oleh pengadilan atas tindakan yang tidak pernah ia lakukan. Tokoh Igarashi Ganta digambarkan sebagai tokoh yang setia kawan, tidak mudah menyerah, dan memiliki dendam karena ingin membalas kematian teman-temannya. Situasi yang

berubah drastis dalam kehidupan Ganta, membuat dirinya memiliki rasa cemas terhadap hal-hal yang ia temui di penjara *Deadman Wonderland*. Tokoh Igarashi Ganta merupakan ajaran pada manusia bahwa setiap manusia pasti memiliki dan pernah mengalami rasa cemas terhadap suatu hal.

Dalam *anime Deadman Wonderland* episode 1-6, tokoh utama Igarashi Ganta mengalami tingkat kecemasan panik. Hal tersebut terjadi karena Ganta mengalami proses tingkat kecemasan, yaitu dari tingkat kecemasan ringan, tingkat kecemasan sedang, tingkat kecemasan berat, hingga tingkat kecemasan panik. Pada tingkat kecemasan ringan Ganta memiliki ciri-ciri, yakni berperilaku waspada, meningkatnya persepsi, memiliki rasa ingin tahu, dan mampu mengatasi masalah. Pada tingkat kecemasan sedang Ganta memiliki ciri-ciri, yakni berperilaku memusatkan pikiran pada satu hal penting, mengesampingkan hal lain, gemetar, dan memiliki perhatian yang selektif. Pada tingkat kecemasan berat Ganta memiliki ciri-ciri, yakni berperilaku sulit berkonsentrasi, sulit berbicara dengan baik, dan memerlukan pengarahan dari orang lain dalam berpikir. Pada tingkat kecemasan panik Ganta memiliki ciri-ciri, yakni ketakutan, kehilangan kendali atas dirinya, menurunnya kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain, dan tidak mampu berpikir rasional.

Saat mengalami tingkat kecemasan ringan hingga berat, Ganta masih mampu mengatasi bahkan menghilangkan rasa cemas yang dialaminya. Namun, saat mengalami tingkat kecemasan panik, Ganta tidak dapat mengatasi dan menghilangkannya karena ia terus terngiang-ngiang terhadap hal yang membuat ia panik. Butuh waktu lama dan berbagai proses untuk meredakan rasa paniknya,

namun rasa panik tersebut tidak hilang sepenuhnya. Sementara, penyebab tingkat kecemasan yang dialami tokoh Igarashi Ganta ini didominasi karena konflik yang ia rasakan ketika dituduh menjadi pelaku pembunuhan massal dan harus menjalani kehidupan di penjara *Deadman Wonderland*. Sedangkan ancaman dan ketakutan memiliki pengaruh pada timbulnya tingkat kecemasan yang dialami oleh tokoh Igarashi Ganta.

Sebagai penutup tulisan ini, penulis menyadari bahwa penelitian ini hanya membahas sebagian kecil tingkat kecemasan. Penulis berharap agar tulisan ini dapat berkembang lebih baik. Bila ada kesempatan untuk meneliti lebih lanjut, penulis ingin meneliti perbandingan nilai-nilai kehidupan di dalam penjara Jepang dengan penjara Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, R.L., Atkinson, R.C., Hilgard, E.R. 1983. *Pengantar Psikologi: Jilid 2*. Alih bahasa: Taufiq Nurdjannah. Jakarta: Erlangga. (Edisi kedelapan)
- Damono, Sapardi Djoko. 2005. *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widya Utama.
- Escarpit, Robert. 2008. *Sosiologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyontoro, Burhan. 2012. Cetakan kesembilan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pujiono, Muhammad. 2006. *Analisis Nilai-Nilai Religius dalam Cerita Pendek (Cerpen) Karya Miyazawa Kenji*. Medan: Universitas Sumatra Utara.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stuart dan Sundeen. (1998). *Buku Saku Keperawatan Jiwa Edisi 3 alih bahasa Achir Yani. S.* Jakarta: EGC.
- Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Karya.
- Sugihastuti. 2002. *Teori dan Resepsi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Anime> (Diakses 1 April 2016).
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Manga> (Diakses 1 April 2016).

要旨

本論文の題名は『初見浩一郎監督が作ったエピソード1－6の『デッドマンワンダーランド』というアニメにいる五十嵐丸太という主人公の不安レベルの分析』である。このアニメを選んだ理由はストーリー性と登場人物が面白くて、興味を持っているからである。また、不安感のことは人間を経験したことなので、「五十嵐丸太」を「Stuart & Sundeen」の理論で不安レベルを研究することになった。本論文に筆者は文芸社会学の方法を使った。

本論文で使った理論は構造理論と心理学理論のことである。両理論は、本論文で使用する参考としてアニメの構造要素を分析するための Burhan Nurgiyantoro が書いた「Teori Pengkajian Fiksi」や Suwardi Endraswara が書いた「Metodologi Penelitian Sastra」である。また、主人公の性格を理解できるように「人間心理学」という理論を使用した。さらに、主人公の不安レベルを調べるために、「Stuart & Sundeen」が書いた「Buku Saku Keperawatan Jiwa Edisi 3 : Alih bahasa Achir Yani」や Atkinson が書いた「Pengantar Psikologi: Jilid 2」の心理学理論を使用した。

「アニメデッドマンワンダーランド」というアニメは五十嵐丸太という少年の生活を語っている。彼は学校の同級生と殺したと非難された。五十嵐丸太は死刑を受信し、デッドマンワンダーランドという特別な刑務所に

入れられた。その刑務所では、彼は苦しい生活をしていた上にそこで新しい友達と付き合っ、いろいろなことが勉強できた。

『デッドマンワンダーランド』というアニメの研究の結果として以下のように分かった。ストーリーの構造要素として筆者は、「登場人物」、「性格」、「プロット」と「設定」を分析した。まず、登場人物のこである。このアニメには、よく全体的にストーリーに表れているし、ストーリーに大きい影響してから、五十嵐丸太はこのアニメの主人公ということが分かった。五十嵐丸太のほかに、何人かの登場人物もいる。それらは「シロ」、「鷹見羊」、「鷹見水名月」、「千地清正」、「プロモーター玉木」、「Wretched Egg」である。五十嵐丸太は恨みを抱いている人が、不屈の精神を持って、忠実な人物を描かれている。「シロ」は純朴で明る、忠実な友人としてを描かれている。鷹見羊は優しく他人を気遣い、生き残るために可能な限りのことを行う人としてを描かれている。また、「Wretched Egg」は残酷な人で千地清正は忠実で勇気のある人描かれている。鷹見水名月は残酷な性格を持って、うそつきの人で、玉木常長はズルくて残酷な性格を持っている人と描かれている。

次はプロットのことである。『デッドワンダーランド』のプロットは「alur campuran」というプロットである。それから、場所背景のことである。それは教室、病院、法廷、「デッドマンワンダーランド」、診療所、囚人室、ドッグレース場、カーニバルコップス場、G の区画と水名月の室

である。時間背景は、「朝」、「昼」、「夜」、と「一日」のことである。『デッドマンワンダーランド』の使われた社会的背景は監獄にある生活と関係がある。

不安レベルの分析結果として、次のことが分かった。まず、不安の強さのレベルのことである。「Stuart & Sundeen」の理論によって、五十嵐丸太の不安レベルはその理論にあるパニックの不安の強さに入る。五十嵐丸太が不安レベルのプロセスを経験しているので、これが発生である。それは「軽度の不安」、「中程度の不安」、「深刻な不安」と「パニック」という不安レベルのプロセスである。「軽度の不安」というのは日常生活のことで緊張を表す状態で、人が警戒になっていると原因されている。

「中程度の不安」というのは何かに対してもっと選択的注意を持っている人を表す状態である。「深刻な不安」というのは現実を受け入れられない人の状態を表すことである。「パニック」というのは自分のことをコントロールできないを表す人の状態である。

デッドマンワンダーランドに五十嵐丸太の場合はその四つのことは次のようなことがおきた。「軽度の不安」レベルで彼は常に警戒したり、知覚を上げたり、好奇心を持ったり、問題を解決できたりした。「中程度の不安」レベルで彼は一つの大事なことに焦点を当たり、他のことを避けたり、体が震えたり、選択的注意を持ったりした。「深刻な不安」レベルで彼は何かを集中できないし、人と話し合っていることも混乱で何かを考え

たかったら他の人の指導をいること。「パニック」レベルで彼は恐やすく、自分の感覚をコントロールできないし、それに人と付き合う能力も下がったり、合理的にも考えらなかった。それから、不安レベルの原因である。

「Atkinson」の理論によると、筆者は脅しや恐怖感のことは人の不安レベルに大きい影響があると結論した。五十嵐丸太の場合にはその影響が周りの人との葛藤のことが主な原因になると思う。

本論文に筆者は不安レベルについてしか説明しなかったがこのアニメではいくつかの面白いこともあるだと思う。その一つは日本の刑務所の生活のことである。それで、機会があればインドネシアの刑務所と日本の刑務所での生活の比較を研究したいと思う。

BIODATA PENULIS

Nama : Intan Rachmadini

NIM : 13050112140053

Tempat Tanggal Lahir: Jakarta, 15 Nopember 1994

Alamat : Jl. Palem 1 no 2, Petukangan Utara, Jakarta Selatan.

Nama Orang Tua : Edy Praidno (Ayah)

Eny Uskiana (Ibu)

Nomor Telepon : 081291557776

Email : intanrach15@gmail.com

Riwayat pendidikan :

No	Pendidikan Formal	Tahun
1.	TK Dinna	1998-1999
2.	TK Al-Azhar 09 Kembangan	1999-2000
3.	SDI Al-Azhar 08 Kembangan	2000-2006
4.	SMP Al-Azhar 10 Kembangan	2006-2009
5.	SMA Negeri 112 Jakarta	2009-2012
6.	Sastra Jepang / Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro	2012-2017

Pengalaman organisasi :

Lembaga	Departemen	Jabatan	Tahun
Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang	Bakat Budaya	Staf Ahli	2014-2015

Pelatihan dan Seminar yang pernah diikuti :

Nama Kegiatan	Lembaga Penyelenggara	Tahun
LKMM Pra Dasar HMJ Sastra Jepang	HMJ Sastra Jepang	2012
PPMB dan Pendidikan Karakter	Universitas Diponegoro	2012
Entrepreneurship Sharing “We Share To Inspire”	FISIP Univ. Diponegoro	2013
Selangkah Lebih Dekat dengan Negeri Sakura	HMJ Sastra Jepang	2013

Prestasi yang pernah diraih :

Nama Lomba/ Event	Penyelenggara	Tahun
Batik Fashion Show	HMJ Sastra Jepang	2014

Kepanitiaan yang pernah diikuti :

Nama Kegiatan/ Event	Penyelenggara	Jabatan	Tahun
Original Event Japan at Indonesia 2014 (ORENJI)	HMJ Sastra Jepang	Ketua Panitia	2014
Latihan Ketrampilan Manajemen Mahasiswa Pra Dasar (LKMM-PD)	HMJ Sastra Jepang	Anggota	2014