



**KEPRIBADIAN TOKOH UTAMA DALAM ANIME
DETECTIVE CONAN : THE FOURTEENTH TARGET
KARYA SUTRADARA KENJI KODAMA
(KAJIAN PSIKOANALISIS)**

こだま兼嗣監督が創作したアニメ「名探偵コナン：14番目の標的」の

主人公の人格

(精神分析の研究)

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Linguistik dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :

Yuqdhha Imaduddin

NIM 13050113130166

**PROGRAM STUDI STRATA 1
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2019

**KEPRIBADIAN TOKOH UTAMA DALAM ANIME
DETECTIVE CONAN : THE FOURTEENTH TARGET
KARYA SUTRADARA KENJI KODAMA**

(KAJIAN PSIKOANALISIS)

こだまけんじ監督が創作したアニメ「名探偵コナン：14番目の標的」の
主人公の人格

(精神分析の研究)

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Linguistik dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :

Yuqdhha Imaduddin

NIM 13050113130166

**PROGRAM STUDI STRATA 1
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2019

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan.

Semarang, 06 Februari 2019

Penulis,

Yuqdhha Imaduddin

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Analisis Kepribadian Tokoh Utama Conan Edogawa dalam *Anime Detective Conan : The Fourteenth Target* karya Sutradara Kenji Kodama” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji

Skripsi pada:

hari : Rabu

tanggal : 6 Februari 2019

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum
NPPU: H.7.197806162018071001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ Kepribadian Tokoh Utama dalam *Anime Detective Conan* : *The Fourteenth Target* karya Sutradara Kenji Kodama (Kajian Psikoanalisis)” ditulis oleh Yuqdhya Imaduddin telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada Tanggal : 6 Februari 2019

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum
NPPU: H.7.197806162018071001

Anggota I

Nur Hastuti, SS, M.Hum
NIK 198104010115012025

Anggota II

Arsi Widiandari, SS, M.Si
NIK 198606110115092089

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro

Dr. Nurhayati, M.Hum.
NIP 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Jika tak ada yang memilihmu untuk jadi pemenang. Pilihlah dirimu sendiri. Latih dirimu sendiri. Menangkan semua yang kau tuju sendiri. Nanti, biar semua kaget sendiri. Kau yang mungkin tak diperhitungkan, bisa melewati orang-orang yang dulu meremehkan.

-Boy Chandra-

It's You VS You. Believe you can make it. Stay focused, work hard and you will make it happen.

-Jason David Frank-

Persembahan:

Teruntuk kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas doa dan dukungan untuk penulis.

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi yang berjudul “Analisis Kepribadian Tokoh Utama Conan Edogawa dalam *Anime Detective Conan : The Fourteenth Target* Karya Sutradara Kenji Kodama (Kajian Psikoanalisis)” ini mengalami banyak kesulitan. Namun, berkat bimbingan dari dosen pembimbing, serta kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak, maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat diatasi. Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum., selaku ketua Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
3. Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum., selaku dosen pembimbing penulis. Terimakasih untuk bimbingan, arahan, ilmu dan waktu yang telah sensei berikan. Semoga segala kebaikan selalu tercurahkan kepada sensei sekeluarga.
4. Elizabeth Ika Hesti, ANR, S.S, M.Hum, selaku dosen wali. Terima kasih atas perhatiannya selama ini.

5. Seluruh dosen Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasannya kepada penulis selama perkuliahan berlangsung.
6. Orang tua penulis yang senantiasa mendoakan serta memberikan motivasi selama penulisan skripsi ini. Terimakasih atas doa dan dukungannya.
7. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas doa dan dukungannya.

Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyusunan skripsi ini. Penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi penulis secara pribadi maupun pihak lain yang menggunakannya. Semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca.

Semarang,6 Februari 2019

Yuqdhha Imaduddin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PESETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6. Metode Penulisan.....	7
1.6.1. Penyediaan Data.....	8
1.6.2. Metode Analisis.....	8

1.6.3. Metode Penyajian.....	8
1.7.Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.2. Kerangka Teori.....	10
2.2.1. Teori Struktur Fiksi.....	12
2.2.1.1.Elemen Pokok Naratif.....	13
2.2.1.2. Cerita dan Plot.....	14
2.2.1.3. Hubungan Naratif dengan Waktu.....	15
2.2.1.4.Hubungan Naratif dengan Ruang.....	16
2.2.2. Teori Psikologi Kepribadian.....	16
2.2.3. Psikologi Sastra.....	18
2.2.3.1.Dasar Teori Psikoanalisis Sigmund Freud.....	18
2.2.3.2.Struktur Kepribadian Menurut Sigmund Freud.....	19
BAB III KEPERIBADIAN TOKOH UTAMA DALAM ANIME DETECTIVE	
CONAN: THE FOURTEENTH TARGET.....	22
3.1. Elemen Pokok Naratif <i>Anime Detective Conan : The Fourteenth Target</i>	23
3.1.1. Pelaku Cerita.....	23
3.1.1.1. Conan Edogawa.....	24
3.1.1.2. Sawaki Kouhei.....	32
3.1.2. Permasalahan dan Konflik.....	36
3.2. Cerita dan Plot	38

3.3. Hubungan Naratif dengan Waktu.....	42
3.3.1. Urutan Waktu.....	43
3.4. Hubungan Naratif dengan Ruang.....	44
3.5. Struktur Kepribadian Tokoh Conan Edogawa dalam <i>Anime Detective</i> <i>Conan : The Fourteenth Target</i>	49
3.5.1. <i>Id, Ego</i> dan <i>Superego</i> Tokoh Utama ketika Ingin Mengejar Pelaku Kasus Pembunuhan.....	51
3.5.2. <i>Id, Ego</i> dan <i>Superego</i> Tokoh Utama ketika Memerintahkan Shiratori untuk Menangkap Sawaki.....	52
3.5.3. <i>Id, Ego</i> dan <i>Superego</i> Tokoh Utama ketika Mengejar Sawaki.....	53
3.5.4. <i>Id, Ego</i> dan <i>Superego</i> Tokoh Utama ketika Menembak Ran.....	54
BAB IV PENUTUP.....	56
4.1. Kesimpulan.....	56
要旨.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	63
BIODATA PENULIS.....	65

INTISARI

Imaduddin, Yuqdh. 2019. “Analisis Kepribadian Tokoh Utama Conan Edogawa dalam *Anime Detective Conan : The Fourteenth Target* karya Sutradara Kenji Kodama (Kajian Psikoanalisis)”. Skripsi, Program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing Zaki Ainul Fadli, SS, M.Hum.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkapkan unsur struktur naratif dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* dan kepribadian tokoh utama dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*. Penelitian ini menggunakan objek kajian berupa *anime* dengan judul *Detective Conan : The Fourteenth Target*. Metode yang digunakan dalam analisis ini adalah metode studi kepustakaan untuk memperoleh data yang menunjang penelitian. Dan teori yang menunjang penelitian ini adalah teori struktural dan teori psikologi kepribadian menurut Sigmund Freud.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, tokoh utama Conan Edogawa memiliki kepribadian yang kuat dimana Ego nya memiliki kemampuan menyesuaikan tindakannya dengan mempertimbangkan prinsip realitas. Selain itu, Conan memiliki kepribadian yang cerdas ,karena dapat menggunakan cara -cara yang efektif dan diluar dugaan untuk menemukan pelaku kasus pembunuhan dan memecahkan kasus tersebut.

Kata kunci: psikoanalisis, kepribadian tokoh utama, “*Detective Conan : The Fourteenth Target*”, Kenji Kodama.

ABSTRACT

Imaduddin, Yuqdhha. 2018. "Analysis of Personality of the Main Character Conan Edogawa in Detective Conan : The Fourteenth Target by Director Kenji Kodama (Psychoanalysis Study) ". Thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Diponegoro University, Semarang. Supervisor, Zaki Ainul Fadli, SS, M. Hum.

The main purpose of this thesis is the explain the substances of narrative structure in the movie of Detective Conan : The Fourteenth Target and its main character's personality. This research uses a movie entetled Detective Conan : The Fourteenth Target, as the object of the studies. The method used in this analysis is the library study method to obtain data that supports research. Furthermore, the theories that support the research are the structural theories and personality psychology by Sigmund Freud.

The results show that the main character's personality Conan Edogawa, has strong personality where his Ego has the ability to adjust his action by considering the principle of reality. Furthermore, Conan has smart personality, because he uses the effective and unexpected way to find the culprit of homicide and solve it.

Keywords: *psychoanalysis, personality of the main character, "Detective Conan : The Fourteenth Target", Kenji Kodama.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Taum, “Sastra adalah karya cipta atau fiksi yang bersifat imajinatif” (1997: 13). Di zaman modern ini, karya sastra sangat mudah untuk diakses dengan berbagai macam media cetak dan *online*. Genre karyanya pun juga bermacam-macam.

Salah satu jenis karya sastra adalah drama. Drama adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak, drama adalah menyaksikan kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung (Hasanuddin, 2015: 2). Melihat drama, penonton seolah melihat kejadian dalam masyarakat. Drama adalah potret kehidupan manusia, potret suka duka, pahit manis, hitam putih kehidupan manusia.

Hasanuddin mengatakan, “Jenis-jenis drama berdasarkan masanya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu drama modern (drama yang bertujuan memberikan pendidikan pada masyarakat dan bertemakan kehidupan sehari-hari) dan drama klasik (drama yang umumnya menceritakan kesaktian, kehidupan istana atau kerajaan, kehidupan dewa-dewi, kejadian luar biasa, dan lain sebagainya)” (2015: 71). Sedangkan berdasarkan kandungan isi ceritanya, drama dibedakan menjadi sepuluh jenis, yaitu drama komedi, tragedi, tragikomedi, opera, dagelan, operet, pantomim, tablau, *passie*, dan wayang (2015:72).

Dari sekian banyak contoh jenis drama yang telah disebutkan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa drama belum mencapai kesempurnaan apabila belum sampai ke tahap seni teater dalam bentuk pementasan atau pagelaran sebagai

perwujudannya. Drama dalam perwujudannya terbagi lagi menjadi drama panggung dan drama film (2015:73). Drama panggung merupakan drama yang dimainkan oleh para aktor di panggung, sedangkan drama film menggunakan layar lebar dalam bentuk film layar lebar.

Menurut KBBI, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Pratista mengatakan, “Film merupakan produk karya seni dan budaya yang memiliki nilai yang karena bertujuan memberikan kepuasan batin bagi penonton” (2015: 40). Melalui film, penonton secara tidak langsung dapat merasakan dan menghayati berbagai permasalahan kehidupan yang ditawarkan oleh sutradara. Secara umum film terbagi menjadi tiga jenis, yaitu film dokumenter, film eksperimental, dan film fiksi (2015: 29). Salah satu contoh film fiksi yang terkenal secara umum, yaitu film animasi.

Film animasi adalah film yang dibuat dengan suatu proses menggambar dengan memodifikasi gambar dari tiap-tiap frame yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak (Sumarno, 1996: 4). Arti animasi tidak semata-mata hanya menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter pada objek-objek yang akan dibuat dalam bentuk animasi. Dengan kemajuan teknologi, film animasi menjadi semakin populer di masyarakat khususnya kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa. Selain sifatnya yang menghibur, film animasi memiliki jalan cerita yang menarik serta terdapat pelajaran atau nilai moral yang dapat diambil. Bahkan, tidak jarang beberapa film animasi menyelipkan atau mengungkapkan fakta-fakta umum yang ada di dunia.

Di Jepang, film animasi dikenal dengan sebutan *anime*. Ciri khas *anime* Jepang adalah genrenya yang bermacam-macam dan selalu menyelipkan budaya-budaya Jepang. *Anime* mencerminkan realitas kehidupan yang tengah terjadi di masyarakat, karena dibuat berdasarkan pengalaman dan pengamatan dari pengarang. Seperti yang diungkapkan oleh Albertend dan Lewis (melalui Nurgiyantoro, 2009, hal. 2), karya sastra merupakan ungkapan pengarang yang dibuat berdasarkan pengalaman dan pengamatannya tentang kehidupan, yang dilakukan secara selektif dan dibentuk dengan tujuannya yang sekaligus memasukkan unsur hiburan dan penerangan terhadap nilai-nilai dalam kehidupan.

Film animasi Jepang banyak dikenal banyak masyarakat dengan judul yang beragam, salah satunya *Detective Conan* yang sudah dibuat dalam bentuk *manga* sejak tahun 1994, kemudian dibuat dalam bentuk serial *anime* pada tahun 1996 lalu dibuat dalam bentuk film sejak tahun 1997 dan masih berlanjut sampai sekarang. Dalam penelitian ini, penulis akan mengambil *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* yang dirilis tahun 1998 karya Sutradara Kenji Kodama.

Anime Detective Conan : The Fourteenth Target merupakan film ke-2 serial *Detective Conan*. *Anime* ini bercerita tentang pembunuhan yang dilakukan terhadap 14 orang yang diurutkan berdasarkan unsur angka yang ada pada nama setiap korbannya. Dalam penyelesaian setiap kasusnya, Conan terus menganalisa setiap korban yang menjadi target pelaku pembunuhan dengan melihat benda-benda tertentu dan menyesuaikan unsur angka pada nama korban dengan kartu *bridge*. Korban dalam kasus tersebut adalah orang-orang terdekat pelaku, orang-orang yang memiliki hubungan dengan Kogoro Mouri dan orang-orang yang akan

memecahkan kasus, termasuk Conan sendiri jika dia menunjukkan identitas aslinya, Shinichi Kudo, karena nama aslinya mengandung unsur angka 1.

Dalam dunia sastra penelitian tentang kepribadian tokoh termasuk dalam cabang ilmu psikologi sastra. Secara umum psikologi sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis. Psikologi sendiri adalah “ilmu mengenai perilaku”, tetapi hal yang menarik pengertian “perilaku” yang telah mengalami perkembangan sehingga sekarang ikut menangani hal yang pada masa lampau disebut pengalaman.

Hal-hal pribadi seperti proses-proses (subjektif) seperti berpikir, sekarang berhubungan dengan “perilaku dalam”, serta mengenai pengetahuan yang menyelidiki dan membahas tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia, baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan (Atkinson, 1983:19). Melalui sebuah *research* yang peneliti lakukan, penelitian tentang kepribadian dapat ditelaah dengan teori dari beberapa pakar seperti Sigmund Freud, Skinner, dan Cattell.

Menurut teori kepribadian Sigmund Freud, kepribadian manusia dibagi menjadi tiga tingkat kesadaran, yakni sadar (*conscious*), prasadar (*preconscious*), dan tak-sadar (*unconscious*). Topografi atau peta kesadaran ini dipakai untuk mendeskripsikan unsur cermati (*awareness*) dalam setiap kegiatan mental seperti berfikir dan berfantasi.

Alasan penulis memilih *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* sebagai objek penelitian ini adalah karena kepribadian karakter tokoh utama yaitu Conan yang sangat kuat dan unik. Ia merupakan siswa SD yang memiliki kemampuan di atas rata-rata anak-anak seumurannya. Walaupun Conan adalah

siswa SD, namun memiliki kemampuan analisa yang sangat baik layaknya orang dewasa. Bahkan polisi atau detektif yang usianya jauh lebih dewasa dibuat kagum oleh analisisnya. Dalam mencari petunjuk dari setiap kasus kriminal yang ada, Conan dapat menemukan hal-hal tertentu yang dapat menjadi petunjuk dan menjadikan berbagai petunjuk tersebut untuk mengungkap pelaku dari setiap kasus kejahatan yang terjadi.

Dari petunjuk yang ditemukan, Conan dapat dengan mudah menemukan barang bukti di TKP yang digunakan sebagai alat untuk menemukan identitas pelaku yang sebenarnya, unsur angka pada setiap nama korban sesuai dengan urutan kartu *bridge* yang diurutkan secara mundur dari *Jack* sampai angka 1 yang nantinya dijadikan acuan untuk memprediksi korban selanjutnya. Conan juga bekerja sama dengan teman-teman satu sekolahnya yang tergabung dalam grup detektif cilik. Hal ini dapat dikaitkan dengan anak kecil atau anak muda yang memiliki kemampuan yang kadang tidak dimiliki oleh orang dewasa.

Dalam menganalisis *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* penulis menggunakan menggunakan struktur naratif karena bahasan dalam *anime* ini merupakan unsur yang membangun dari dalam untuk karya sastra. Struktur naratif dimaksudkan untuk mengetahui yang terdapat dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* dengan karakter tokoh utama dalam memecahkan kasus tersebut. Karena alasan itulah penulis tertarik untuk meneliti karakter Conan dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* karya Sutradara Kenji Kodama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur naratif dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* karya Sutradara Kenji Kodama?
2. Bagaimana kepribadian tokoh utama dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* karya Sutradara Kenji Kodama?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengungkap aspek struktur naratif yang membangun *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* yang meliputi elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan waktu, serta hubungan naratif dengan ruang.
2. Mengungkap kepribadian tokoh utama dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menjadikan referensi dalam bidang sastra terutama mengenai karakteristik tokoh dalam karya sastra khususnya film dan juga dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan peneliti dalam rangka meningkatkan pengetahuan mengenai penelitian sastra.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan kontekstual dan konseptual operasional dalam merumuskan pola kepribadian tokoh dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai analisis kepribadian dalam tokoh *anime*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan yang dibatasi pada *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*. Elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan waktu, serta hubungan naratif dengan ruang, serta berorientasi dalam bahasan tokoh yang diteliti adalah Conan Edogawa. Pada latar belakang telah dijelaskan mengenai Conan Edogawa yang merupakan seorang anak dengan kemampuan analisis yang baik layaknya orang dewasa, bahkan bisa membuat kagum detektif atau polisi dalam menyelesaikan kasus pembunuhan. Dengan menggunakan teori psikologi kepribadian milik Sigmund Freud, untuk membantu meneliti menemukan hasil yang akan diteliti.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data sampai pada tahap pengambilan kesimpulan, disesuaikan berdasarkan pada tipe penelitiannya.

1.6.1. Penyediaan data

Penelitian ini bersumber pada *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* karya sutradara Kenji Kodama, selain itu peneliti menggunakan data pendukung berupa buku teori penunjang ataupun artikel-artikel dari internet.

1.6.2. Metode analisis

Metode analisis yang digunakan peneliti adalah metode analisis isi. Sesuai dengan namanya, metode ini berhubungan dengan isi komunikasi, baik secara verbal, dalam bentuk bahasa, maupun non verbal. Isi yang terdapat dalam metode analisis isi terdiri atas dua macam, yaitu isi laten dan isi komunikasi. Isi laten adalah isi yang terkandung dalam dokumen dan naskah, sedangkan isi komunikasi adalah pesan yang terkandung sebagai akibat komunikasi yang terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan analisis terhadap isi komunikasi.

1.6.3. Metode penyajian

Dengan menonton *video anime Detective Conan : The Fourteenth Target* yang dilanjutkan dengan mencatat serta mengelompokkan kalimat-kalimat yang sesuai pada kasus-kasus yang akan diteliti, kemudian dari analisis yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bagaimana karakter dan kepribadian pada tokoh Conan Edogawa, serta struktur naratif *Detective Conan : The Fourteenth Target*. Sebagai pelengkap data, peneliti mendokumentasikan artikel-artikel dari internet yang dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penelitian mudah dipahami, penulis menyusun skripsi ini yang dibagi menjadi 4 bab. Bab 1 berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan. Bab 2 berisi tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab 3 berisi pembahasan kepribadian tokoh Conan Edogawa dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* karya sutradara Kenji Kodama. Bab 4 berisi simpulan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI .

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisikan tentang hasil penelitian terdahulu, hal ini berguna sebagai referensi dan juga agar terhindar dari unsur plagiarisme. Sebagai bahan referensi peneliti mengambil contoh beberapa skripsi yang berbeda, baik dalam objek maupun metode penelitian yang memiliki persamaan dalam objek formal.

Yang pertama adalah Adrianus Rio Hintono, mahasiswa Sastra Jepang Undip bernama (2017), dengan judul skripsi “Kepribadian Tokoh Utama dalam Novel *Uesugi Kenshin* karya Yoshikawa Eiji (Kajian Psikoanalisis)”. Skripsi tersebut meneliti tentang kepribadian tokoh utama dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk meneliti kepribadian tokoh utama dan teori Nurgiyantoro untuk meneliti latar tempat, *plot*, dan karakteristik tokoh utama.

Persamaan penelitian Rio dengan penulis adalah sama-sama membahas kepribadian tokoh utama dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Adapun perbedaannya adalah objek material yang digunakan penulis adalah film *anime*, sedangkan Rio menggunakan novel sebagai objek materialnya. Selain itu, teori yang digunakan penulis adalah teori struktur naratif dari Himawan Pratista, sedangkan Rio menggunakan teori Nurgiyantoro.

Tinjauan Pustaka kedua adalah skripsi dari Ari Wulandari, mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah Universitas Negeri Yogyakarta (2013) yang berjudul “Perwatakan Tokoh Utama dalam Novel “Cinrong Paju-Pat” karya Suparto Brata (Sebuah Kajian Psikologi Sastra)”. Skripsi tersebut meneliti kepribadian

tokoh utama dan konflik psikis tokoh utama. Penelitian tersebut menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk meneliti watak dan konflik psikis tokoh utama.

Persamaan penelitian Ari dan penulis adalah objek formal yang digunakan, yaitu kesamaan objek formal yang sama-sama membahas kepribadian tokoh utama yang menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Namun, ada perbedaan antara penelitian penulis dan Ari. Dalam penelitian Ari, objek material yang digunakan adalah novel, sedangkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan film *anime* sebagai objek material.

Selanjutnya adalah skripsi dari Annisa Rizqi Andini , mahasiswa Universitas Diponegoro (2017) dengan judul skripsi “Struktur Kepribadian Tokoh Utama dalam Cerpen “The Silence” karya Haruki Murakami: Kajian Psikoanalisis”. Skripsi tersebut meneliti kepribadian tokoh utama dengan menggunakan teori struktural fiksi dan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan unsur struktural dalam cerpen “The Silence” dan bagaimana kepribadian tokoh Ozawa dalam cerpen “The silence” karya Haruki Murakami berdasarkan teori struktur kepribadian menurut Sigmund Freud.

Persamaan antara penelitian Annisa dan penulis adalah sama-sama meneliti kepribadian tokoh dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan, dimana Annisa menggunakan cerpen sebagai objek material penelitiannya, sedangkan penulis menggunakan film *anime* sebagai objek penelitiannya. Perbedaan lainnya adalah teori yang digunakan Annisa adalah teori struktural fiksi milik Nurgiyantoro, sedangkan penulis menggunakan teori struktur naratif milik Himawan Pratista.

Ketiga skripsi diatas berbeda dengan penelitian ini, baik dalam hal objek material maupun objek formal. Penulis sejauh ini belum menemukan penelitian yang menggunakan *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* sebagai objek material dan dikaji dengan menggunakan teori struktur naratif dan teori kepribadian Sigmund Freud.

2.2. Kerangka Teori

Agar kajian penelitian terarah diperlukan landasan teori sebagai pedoman penulisan dalam melakukan penelitian. Penulis menggunakan beberapa teori yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu teori struktur naratif, dan teori struktur kepribadian Sigmund Freud.

2.2.1. Teori Struktur Fiksi

Menurut Pratista sebuah film dapat terbentuk melalui adanya dua unsur pembentuk yang saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik (2008:1).

Unsur naratif merupakan materi atau bahan olahan penceritaan dalam film. Didalam setiap pembuatan sebuah film akan selalu berhubungan dengan unsur-unsur naratif seperti aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Seluruh elemen-elemen tersebut saling berinteraksi serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni, hukum kausalitas (logika sebab-akibat) (Pratista, 2008:2).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (pratista, 2008:33).

Teori struktur naratif dibagi menjadi enam unsur yaitu; cerita dan plot, hubungan naratif dengan waktu, hubungan naratif dengan ruang, pola struktur naratif, elemen pokok naratif, dan batasan batasan informasi cerita. Dalam anime ini juga memiliki struktur naratif film yang membangunnya, akan tetapi peneliti hanya menggunakan elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan waktu serta hubungan naratif dengan ruang.

2.2.1.1. Elemen Pokok Naratif

Menurut Pratista pada dasarnya dalam setiap cerita film disamping aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok, yakni elemen karakter (pelaku cerita), elemen konflik, serta elemen tujuan. Disimpulkan bahwa inti cerita dari film (fiksi) adalah bagaimana seorang karakter menghadapi tujuan yang terjadi dalam suatu ruang waktu (2008:43). Elemen pokok yang merupakan pemicu masalah utama serta konflik dalam film adalah pelaku cerita.

Setiap film cerita pada umumnya pelaku cerita memiliki karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis, sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering berada sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya. Permasalahan dan konflik yang

dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Karakter antagonis dan protagonis memiliki masalah yang klasik, seperti satu pihak ingin menguasai dunia sementara pihak lainnya ingin menyelamatkan dunia, memiliki tujuan yang sama atau saling berlawanan. Permasalahan juga bisa muncul tanpa pihak antagonis (Pratista, 2008:44).

Masalah dapat muncul dari dalam diri tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin (Pratista, 2008:44). Tujuan, harapan, cita-cita yang ingin dicapai pelaku cerita tersebut dapat bersifat fisik (materi) seperti bisa mengalahkan musuh untuk menyelamatkan umat manusia ataupun berupa non fisik sifatnya tidak nyata (abstrak) seperti kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri dan lain sebagainya (Pratista, 2008:44).

2.2.1.2. Cerita dan Plot

Dalam sebuah novel, suasana pagi yang cerah dapat dideskripsikan begitu detail sehingga beberapa ratus kata, namun dalam film bisa hanya disajikan dalam sebuah *shot* saja. Aktivitas seseorang sejak ia bangun tidur, mandi, berpakaian, makan, pergi ke kantor, bekerja, dan seterusnya hingga ia pulang kembali ke rumah, dalam sebuah film bisa hanya tampak dalam beberapa *shot* saja. Melalui plot cerita dalam film dapat dimanipulasi sedemikian rupa oleh sutradara, sehingga bisa menyajikan dan mengarahkan alur cerita sesuai dengan apa yang ia inginkan, maka dapat disimpulkan bahwa plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Hal ini sekaligus digunakan untuk mempermudah sineas jika film diangkat berdasarkan novel, tanpa

meninggalkan keterikatan ruang dan waktu sehingga film bisa dinikmati penonton (Pratista, 2008: 34).

2.2.1.3. Hubungan Naratif dengan Waktu

Menurut Pratista seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu dan frekuensi waktu. Akan tetapi penelitian yang dilakukan peneliti, lebih terfokus pada penggunaan metode urutan waktu saja.

Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni pola linier dan pola non-linier.

Pola linier merupakan plot film yang sebagian besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Urutan cerita secara linier memudahkan untuk melihat hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Jika film berlangsung selama sehari, maka penurutan kisahnya disajikan secara urut dari pagi, siang, sore hingga malam harinya. Sepanjang apapun rentang waktu cerita jika tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan maka polanya tetap linier (Pratista, 2008:36).

Pola non-linier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah

urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier cenderung menyulitkan penonton untuk mengikuti alur cerita filmnya. Satu contoh, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya. Jika cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang (Pratista, 2008:37).

2.2.1.4. Hubungan Naratif dengan Ruang

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film pada umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti rumah, si A di kota B, dan di negara C, dan sebagainya. Latar cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula (rekaan) (Pratista, 2008:35).

2.2.2. Teori Psikologi Kepribadian

Psikologi berasal dari kata Yunani, *psyche*, yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi psikologi berarti ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari tingkah laku manusia (Atkinson dalam Minderop, 2013:3). Sejak lahir ilmu psikologi pada akhir abad 18, kepribadian selalu menjadi salah satu topik bahasan yang penting.

Psikologi lahir sebagai ilmu yang berusaha memahami manusia seutuhnya, yang hanya dapat dilakukan melalui pemahaman tentang kepribadian. Kepribadian adalah ranah kajian psikologi; pemahaman tingkah laku, pikiran-perasaan-kegiatan manusia, memakai sistematik, metode dan rasional psikologik. Kepribadian adalah bagian dari jiwa yang membangun keberadaan manusia menjadi satu kesatuan, tidak terpecah belah dalam fungsi-fungsi. Memahami kepribadian berarti memahami aku, diri, atau memahami manusia seutuhnya (Alwisol, 2014:1-2).

Bagi para psikoanalisis, kepribadian adalah pengutamaan alam bawah sadar yang berada diluar sadar, yang membuat struktur berpikir diwarnai oleh emosi. Mereka beranggapan, perilaku seseorang sekedar wajah permukaan karakteristiknya, sehingga untuk memahami secara mendalam kepribadian seseorang, harus diamati gelagat simbolis dan pikiran yang paling mendalam dari orang tersebut. Mereka juga mempercayai bahwa pengalaman masa kecil individu bersama orang tua telah membentuk kepribadian kita. Anggapan tentang karakteristik di atas memperoleh tempat utama dalam teori kepribadian dari Sigmund Freud.

Berdasarkan beberapa uraian mengenai kepribadian, penulis simpulkan bahwa yang dimaksud dengan kepribadian adalah semua faktor yang mempengaruhi tingkah laku manusia, baik dalam faktor individu itu sendiri atau dari faktor lingkungan berdasarkan pengalaman, sebab kepribadian itu dapat berubah atau berkembang dengan sendirinya.

2.2.3. Psikologi Sastra

Psikologi Sastra merupakan cabang ilmu sastra yang mendekati karya sastra dari sudut psikologi. Perhatian dapat diarahkan kepada pengarang, pembaca atau kepada teks sastra (Hartoko, 1986:126) dalam Noor. Menurut Hartoko, pendekatan psikologis terhadap teks sastra dapat dilangsungkan secara deskriptif dengan melakukan suatu penafsiran. Dalam penelitian sastra secara psikologis sering digunakan teori psikoanalisis ala Freud, sebab menurut Freud terdapat titik-titik temu antara penelitian teks sastra dengan psikoanalisis, terutama dalam hal metodenya. Analoginya seorang psikoanalisis menafsirkan penyakit jiwa pasiennya melalui ucapan-ucapan (imajinasinya), demikian pula seorang peneliti teks sastra menafsirkan ungkapan bahasa dalam teks tertentu. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Psikoanalisis atau Psikoanalisa adalah wilayah kajian psikologi sastra.

2.2.3.1. Dasar Teori Psikoanalisis Sigmund Freud

Sumbangan Freud dalam teori psikologi kepribadian substansial sekaligus kontroversial. Teori psikoanalisis, menjadi teori yang paling komprehensif di antara teori kepribadian lainnya, namun juga dapat mendapat tanggapan yang paling banyak, baik tanggapan positif maupun negatif. Peran penting dari ketidak sadaran beserta insting-insting seks dan agresi yang ada didalamnya dalam pengaturan tingkah laku, menjadi karya atau temuan monumental Freud. Sistematika yang dipakai Freud dalam mendeskripsi kepribadian menjadi tiga pokok yaitu: struktur kepribadian, dinamika kepribadian, dan perkembangan

kepribadian (Alwisol, 2014:13). Dari ketiga pokok teori tersebut, penulis hanya berfokus pada pokok struktur kepribadiannya saja.

2.2.3.2. Struktur Kepribadian Menurut Sigmund Freud

Menurut Freud, kehidupan jiwa memiliki tiga tingkat kesadaran, yakni sadar (*conscious*), prasadar (*preconscious*), dan tak-sadar (*unconscious*). Topografi atau peta kesadaran ini dipakai untuk mendeskripsikan unsur cermati (*awareness*) dalam setiap kegiatan mental seperti berfikir dan berfantasi. Sampai dengan tahun 1920-an, teori tentang konflik kejiwaan hanya melibatkan ketiga unsur kesadaran itu. Baru pada tahun 1923 Freud mengenalkan tiga model struktural yang lain, yakni *id*, *ego*, dan *superego*. Struktur baru ini tidak mengganti struktur lama, tetapi melengkapi/menyempurnakan gambaran mental terutama dalam fungsi atau tujuannya (Alwisol, 2014:13).

Selanjutnya Freud membahas pembagian psikisme manusia: *Id* (terletak di bagian tak sadar) yang merupakan reservoir pulsi dan menjadi sumber energi psikis. *Ego* (terletak diantara alam sadar dan tak sadar) yang bertugas sebagai penengah yang mendamaikan tuntutan pulsi dan larangan *superego*. *Superego* (terletak sebagian dibagian sadar dan sebagian lagi dibagian tak sadar) bertugas mengawasi dan menghalangi pemuasan sempurna pulsi-pulsi tersebut yang merupakan hasil pendidikan dan indentifikasi pada orang tua. Freud mengibaratkan *id* sebagai raja atau ratu, *ego* sebagai perdana menteri, dan *superego* sebagai pendeta tertinggi (Minderop, 2013: 20-21).

Berikut penjelasan ketiga model struktural menurut Freud:

1. *Id* merupakan energi psikis dan naluri yang menekan manusia agar memenuhi kebutuhan dasar seperti misalnya kebutuhan : makan, seks, menolak rasa sakit atau tidak nyaman (Freud,2010:21) dalam Albertine Minderop. Komponen kepribadian yang hadir sejak lahir dan termasuk aspek kepribadian yang sepenuhnya sadar dan juga termasuk dari perilaku naluriah dan primitif. *Id* didorong oleh prinsip kesenangan yang berusaha untuk kepuasan segera dari semua keinginan dan kebutuhan. Cara kerja *id* berhubungan dengan prinsip kesenangan, yakni selalu mencari kenikmatan dan selalu menghindari ketidaknyamanan. Jadi komponen dari *Id* sepenuhnya berada di alam bawah sadar.

2. *Ego* merupakan sesuatu yang dibawa sejak lahir dan berkembang seiring dengan hubungan individu dengan lingkungan, prinsipnya realitas atau kenyataan. *Ego* terperangkap diantara dua kekuatan yang bertentangan dan dijaga serta patuh pada prinsip realitas dengan mencoba memenuhi kesenangan individu yang dibatasi oleh realitas. *Ego* berada di antara alam sadar dan alam bawah sadar. Tugas *Ego* memberi tempat pada fungsi mental utama, misalnya : penalaran, penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu dimana *ego* berfungsi berdasarkan prinsip-prinsip realitas, artinya dia memenuhi kebutuhan organisme berdasarkan objek-objek yang sesuai dan dapat ditemukan dalam kenyataan.

3. *Superego* merupakan komponen kepribadian yang menjelaskan mengenai nilai atau aturan yang baik dan buruk. *Superego* mengacu pada moralitas dalam kepribadian. *Superego* mempresentasikan aspek moral dan ideal kepribadian dan

dituntun oleh prinsip-prinsip moralistik dan idealistik sebagai lawan bagi prinsip kesenangan *id* dan prinsip-prinsip *ego*. *Superego* tumbuh dari *ego* ketika *ego* menginternalisasikan norma-norma sosial dan moral, jadi *superego* merupakan perwujudan internal dari nilai nilai dan tradisional suatu masyarakat dimana individu tumbuh dan seperti *ego*, dia tidak memiliki energi dalam dirinya sendiri.

BAB III

PEMBAHASAN KEPERIBADIAN TOKOH UTAMA CONAN EDOGAWA DALAM ANIME *DETECTIVE CONAN : THE FOURTEENTH TARGET*

Anime Detective Conan : The Fourteenth Target bercerita tentang pembunuhan yang dilakukan terhadap 14 orang yang diurutkan berdasarkan unsur angka yang ada pada nama setiap korbannya. Dalam penyelesaian setiap kasusnya, Conan terus menganalisa setiap korban yang menjadi target pelaku pembunuhan dengan melihat benda-benda tertentu dan menyesuaikan unsur angka pada nama korban dengan kartu remi. Korban dalam kasus tersebut adalah orang-orang terdekat pelaku, orang-orang yang memiliki hubungan dengan Kogoro Mouri dan orang-orang yang akan memecahkan kasus, termasuk Conan sendiri jika dia menunjukkan identitas aslinya, Shinichi Kudo, karena nama aslinya mengandung unsur angka 1.

Conan sempat menduga bahwa pelakunya adalah Murakami Jo, pelaku kasus pembunuhan 10 tahun lalu ketika Kogoro dan Inspektur Megure memecahkan kasus tersebut dan menangkap Jo Murakami, namun setelah melakukan analisa pada korban ke-7, Nana Osanai, Conan ternyata melakukan kesalahan dalam analisisnya karena pelakunya menggunakan tangan kanan, sedangkan Jo Murakami menggunakan tangan kiri. Hal ini terlihat ketika Conan melihat bekas gengaman tangan pada punggung Nana Osanai. Ketika berada di *rooftop* setelah Aquacrystal meledak karena ledakan sebuah bom, semua orang yang berada di Aquacrystal tersebut naik ke *rooftop* yang berada di puncak Aquacrystal. Di *rooftop* tersebut, penyelidikan kasus dilanjutkan dan Conan berhasil menemukan

pelaku dari kasus pembunuhan tersebut, yaitu Sawaki Kouhei, seorang *sommelier* yang berhenti dari pekerjaannya setelah menderita Ageusia, yaitu keadaan yang menyebabkan seseorang kehilangan kemampuan untuk mengecap rasa setelah mengalami kecelakaan. Walaupun, sudah terbukti bahwa Sawaki adalah pelakunya, Sawaki masih mencoba untuk lari dan membunuh Ran yang masih dalam kondisi setengah sadar setelah tenggelam Aquacrystal yang terendam akibat air yang merendam Aquacrystal setelah ledakan bom. Conan, Kogoro Mouri, dan Inspektur Megure mengejar Sawaki dan Conan mengambil pistol untuk menembak Sawaki dan Sawaki berhasil ditangkap.

3.1. Elemen Pokok Naratif *Anime Detective Conan : The Fourteenth Target*

Karya sastra film yang akan diteliti, biasanya tidak luput dari pembahasan elemen pokok naratif. Hal ini dikarenakan terdapat elemen pokok seperti elemen karakter (pelaku cerita), elemen konflik, dan elemen tujuan dari sebuah penelitian karya sastra, tidak terkecuali pada *anime*.

3.1.1. Pelaku Cerita

Pelaku cerita yang membangun pada *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* dapat dilihat melalui karakter-karakter di dalamnya. Peneliti hanya membahas beberapa karakter yaitu 1 karakter utama dan 1 karakter pendukung yang berperan penting dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*.

3.1.1.1. Conan Edogawa

Conan Edogawa adalah karakter utama dalam anime *Detective Conan : The Fourteenth Target*. Conan mendominasi dalam anime ini karena banyak kejadian yang berkaitan dengan dirinya, terutama dalam pemecahan kasus yang terjadi.

Pada awal cerita, Conan digambarkan sebagai seorang anak yang memiliki fisik seperti anak SD, namun memiliki kemampuan analisis yang tidak dimiliki anak-anak seusianya, sehingga polisi ataupun orang dewasa di sekitarnya tidak menduga hal-hal yang sebenarnya menjadi petunjuk pada kasus pembunuhan. Berikut adalah beberapa sifat Conan.

a. Cerdik

Menurut KBBI, cerdas memiliki arti cepat mengerti (tentang situasi dan sebagainya) dan pandai mencari pemecahannya dan sebagainya, atau panjang akal. Dalam film ini, Conan mampu menjelaskan 3 kasus pembunuhan yang terjadi kepada Kogoro, Ran, dan Shiratori ketika menjenguk Profesor Agasa yang dirawat di rumah sakit setelah ditembak oleh pelaku. Hal ini bisa dilihat pada durasi 25.02-26.20.

こごろう : 「トランプ？」

コナン : 「うん。犯人はトランプのえふだにあわせて犯行をやっているんだよ。さいしょうにおそわれためぐれけいぶ。名前はじゅうぞうでしょう。じゅうさんってかくから、スペードのキング。このおうさまがもってる剣、げんばのおちたと同じ形じゃない。つぎにらんねえちゃんのおかあさんのきさきは英語で「Queen」っていうでしょう。だから、スペードのク

イー。このじょうさまが持つてる花、チョコレートのつつみがみについてたのと同じ花だよ。」

らん : 「本当、同じだわ。」

しらとり : 「しかし、あがさ博士と十一と言うの？」

コナン : 「博士は名前があがさひろしで、「士」っていう字は十と一の組み合わせだよ。だからスペードのジャック。ジャックはもともと兵士の意味があるし、この剣のみたいもの。」

こごろう : 「同じだ。間違いない。」

らん : 「でもどうしてトランプ？それもスペードなのかしら。」

しらとり : 「スペードには「死」のいみがあるんです。同じようにハートには愛、ダイヤにはお金、クラブにはこうふくのいみがあります。」

こごろう : 「じゃ、犯人はトランプになぞらえて、なまえにつるじのはいつているじゅうさんからいちまでの人物をじゅんにころすとしているのか。」

コナン : 「それも、おじいさんに関係があるね。」

Kogorou : "Toranpu?"

Conan : "Un.Hannin wa efuda ni awasete Hankou wo yatterundayo. Saishou ni osowareta Megure-keibu. Namae wa juuzou deshou. Jyuusan tte kaku kara, supeedo no kingu. Kono ousama ga motteru ken, genba no ochita to onaji katachi jyanai.Tsugi ni Ran-nee-chan no okaasan no Kisaki wa eigo de "Queen" tte iu deshou. Dakara, supeedo no kuiin. Kono jyousama ga motteruhana, chocoreeto no tsutsumi ga mi ni tsuiteta no onaji hana dayo."

Ran : "Hontou, onajidawa."

Shiratori : "Shikashi, Agasa-hakase to jyuuichi to iuno?"

Conan : "Hakase wa namae ga Agasa Hiroshi de, "Shi" tte iu ji wa "jyuu" to "ichi" no kumi awase dayo. Dakara supeedo no Jakku. Jakku wa motomoto heishi no imi ga aru shi,kono ken no mitai mono."

Kogorou : "Onajida. Machigainai."

Ran : "Demo doushite toranpu?Soremo supeedonano kashira."

Shiratori : "Supeedo no ni wa "Shi" no imi ga arundesu. Onaji youni haato ni wa ai, Daiya ni wa okane, kurabu ni wa koufuku no imi ga arimasu."

Kogorou :Jya, hannini wa toranpu ni nazoraete, namaenitsurujinowa itteiru jyuusan kara ichi made no jinbutsu wo jyun ni korosu to shiteirunoka."

Conan : "Soremo, ojiisan ni kankei ga arune."

- Kogorou : “Kartu remi?”
- Conan : “Ya. Pelakunya melakukan pembunuhan dengan mencocokkan gambar pada kartu. Orang pertama yang diserang adalah Inspektur Megure. Namanya Jyuuzou kan. Jika ditulis dengan angka 13 berarti sama dengan kartu Sekop Raja. Pedang yang dipegang oleh raja di kartu ini sama dengan pedang yang terjatuh di TKP bukan? Selanjutnya nama dari ibu Kak Ran adalah Kisaki yang dalam Bahasa Inggris artinya *Queen*. Maka, kartu yang sesuai adalah Sekop Ratu. Bunga yang dipegang oleh ratu ini, sama seperti bunga yang ada pada kotak pembungkus coklat.”
- Ran : “Benar, sama persis.”
- Shiratori : “Tetapi, apa hubungan Profesor Agasa dengan angka 11?”
- Conan : “Nama professor adalah Agasa Hiroshi. Huruf Shi ada namanya adalah kombinasi dari angka 10 dan 1. Maka kartunya adalah Sekop Jack. Jack adalah seorang tentara yang membawa benda mirip pedang seperti ini.”
- Kogorou : “Tidak salah lagi, ini mirip.”
- Ran : “Tapi kenapa kartu remi? Lalu kenapa sekop?”
- Shiratori : “Sekop memiliki arti kematian. Sama seperti, hati yang berarti cinta, berlian berarti uang, klub berarti kebahagiaan.”
- Kogorou : “Jadi, pelakunya mengikuti susunan kartu remi dan membunuh korban yang memiliki unsur angka 13 sampai 1 pada namanya.”
- Conan : “Dan juga orang terdekat paman.”

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 25.02-26.20*)

Dari dialog di atas, Conan menemukan beberapa benda tertentu yang menjadi petunjuk ketika beberapa korban mulai berjatuh. Petunjuk yang ditemukan olehnya memiliki unsur angka pada nama setiap korban.

- コナン : 「警部殿。今度の一連の事件、犯人は村上丈じゃありません。」
- めぐれ警部 : 「なんだって。」
- コナン : 「なぜなら、あがさ博士を打った犯人も、ななさんころしたはんにんも、右利きだったからです。」
- しらとり : 「みぎきき？」

- コナン : 「犯人はおそらく、仮出所した村上とどこかであ
い、十年前私に肩を撃たれたことや、彼がもとト
ランプとばくのディーラーで、ジョーカーのあだ
ながあったことなどをきき、利用しようとかんが
えたんです。」
- めぐれ警部 : 「利用？」
- コナン : 「はい。犯人は自分がころしたいとおもっている
あいてと、自分自身の名前につうじがはいって
いることにきづきました。そこで、このなまえ
のつうじトランプを組み合わせ、自分の犯行を
村上の犯行におきかえられると考えたのです。」
- めぐれ警部 : 「じゃあ わしと英理さん阿笠博士を狙ったのは
村上の君への復讐と思わせるカムフラージュだった
のか？」
- コナン : 「そうです。」
- めぐれ警部 : 「では 犯人が本当に殺したかった相手は？」
- コナン : 「旭さんと奈々さんの二人です。それに辻さん。
彼の場合目薬をすり替えるという死ぬ確率の高い
やり方を選んだ点から見てまず間違いないでしょ
う。」
- コナン : 「そうです。旭さんと奈々さん殺害し、辻さんと
仁科さんを殺そうとした犯人、それは沢木浩平
さん、あなただ！」
- Conan : “*Keibudono, kondou no ichien no jiken, hannin wa
Murakami Joe jya arimasen.*”
- Megure-keibu: “*Nandatte?*”
- Conan : “*Nazenara, Agasa Hakase wo utta hannin mo, Nana-
san wo koroshita hanninn mo, migikikidatta kara desu.*”
- Shiratori : “*Migikiki?*”
- Conan : “*Hannin wa osoraku, karishushu shita Murakami to
dokoka de ai, jyuunen mae atashi ni kata wo utareta koto
ya, kare ga moto toranpu tobaku no diiraa de, Jookaa no
atana ga atta koto nado wo kiki, riyou shiyou to
kangaetandesu.*”
- Megure-keibu: “*Riyou?*”
- Conan : “*Hai, hannin wa jibun ga koroshitai to omotteiru aite to,
jibun jishin no namae ni tsuuji ga haitteiru koto ni ki
tzukimashita. Soko de, kono namae tsuuji toranpu wo
kumi awase, jibun no hankou wo Murakami no hankou ni
okikaerareru to kangaetanodesu.*”

Megure-keibu : "Jyaa, washi to Eri-san to Agasa-hakase wo neratta no wa Murakami Jyo no kimi e no fukushuu to omowaseru kamufuraajyu data no ka?"

Conan : "Soudesu."

Megure-keibu: "Dewa, hannini ga hontouni koroshitakatta aite wa?"

Conan : "Asahi-san to Nana-san no futari desu. Sore ni Tsujisan. Kare no ba ai megusuri wo kaeru to iu shinu kakuritsu no takai yarikata wo eranda ten kara mite mazu machigainaideshou."

Conan : "Inspektur. Pelaku dari pembunuhan berantai ini bukan Joe Murakami."

Inspektur Megure : "Apa!?"

Conan : "Karena, pelaku yang menembak professor Agasa dan membunuh Nana menggunakan tangan kanan."

Shiratori : "Tangan kanan?"

Conan : "Pelaku kemungkinan besar bertemu dengan Murakami setelah dia dibebaskan, lalu mempelajari teknik menembak darinya, seperti yang aku lakukan 10 tahun lalu dan awalnya dia adalah pembagi kartu pada judi dengan nama Joker dan memutuskan untuk menggunakannya."

Inspektur Megure : "Menggunakan?"

Conan : "Ya. Pelaku menyadari bahwa dia dan orang-orang yang ingin dibunuhnya memiliki unsur angka pada masing-masing namanya. Lalu, dia memiliki ide untuk menggabungkan unsur angka pada kartu remi dan nama setiap korban agar dan merekayasa agar terlihat seolah-olah pelakunya adalah Murakami."

Inspektur Megure : "Jadi, alasan dia menyerangku, Profesor Agasa, dan Eri adalah aksi kamufase agar seolah Murakami memiliki dendam padamu?"

Conan : "Benar."

Inspektur Megure : "Jadi, siapa sebenarnya yang ingin dibunuh oleh pelaku?"

Conan : "Asahi dan Nana. Lalu Tsuji. Jika dia mengganti obat tetes mata, maka besar kemungkinannya untuk mati dari ketinggian."

(Detective Conan : The Fourteenth Target, 01.15.49-01.17.11)

Dari kutipan dialog di atas, Conan mengungkap petunjuk yang menunjukkan bahwa pelakunya bukan Joe Murakami.

コナン : 「そうです。旭さんと奈々さん殺害し、辻さんと仁科 さんを殺そうとした犯人、それは沢木浩平さん、あなただ！」

Conan : “*Soudesu. Asahi-san to Nana-san wo satsugai shi, Tsuji-san to Nishina-san wo korosou to shita hannin, sore wa Sawaki Kouhei-san, anata da!*”

Conan :”Benar. Pelaku yang membunuh Asahi dan Nana, lalu mencoba membunuh Tsuji dan Nana adalah Kouhei Sawaki. Anda adalah pelakunya!”

(Detective Conan : The Fourteenth Target, 01.18.05-01.18.14)

Dari dialog diatas, Conan mengungkapkan bahwa pelaku kasus pembunuhan tersebut adalah Sawaki Kouhei. Dari 2 kutipan dialog di atas, dapat disimpulkan bahwa Conan adalah orang yang cerdas.

b. Pemikir

Pemikir dalam KBBI berarti orang cerdas pandai yang hasil pemikirannya dapat dimanfaatkan orang lain. Conan digambarkan sebagai orang yang pemikir ketika sedang memikirkan tentang alasan Murakami Joe meninggalkan petunjuk dan bagaimana hal-hal tertentu yang berkaitan korban pembunuhan. Hal ini bisa dilihat pada monolog durasi 33.56-34.20.

コナン : 「それにしても、むらかみジョーはなぜじぶんのはんこうだとわかるようなてがかりをのこしたのか？おっちゃんとかいさつにちょうせんしてるつもりなのか？だが、むらかみはふくえきちゅにどうやっておっちゃんのしりあいをしらべ上げたんだ。やつはらんのお母さんが好きなチョコレートめいがらまでしっていた。」

Conan :”*Soreni shitemo, Murakami Joe wa naze jibun no hankou da to wakaruru youna tegakari wo nokoshitanoka? Occhan to keisatsu chousen shiteru tsumori nanoka?*”

Daga, Murakami wa fukuekuchuni douyatte occhan no shiriai wo shirabe agetanda. Yatsu wa Ran no okaasan ga sukina chokoreeto no meigara made shitteta.”

Conan :”Lagipula,mengapa Joe Murakami meninggalkan petunjuk yang dapat dimengerti? Apa di sedang menantang paman dan polisi? Tapi, bagaimana ia menyelidiki kenalan paman. Bahkan ia mengetahui merk coklat yang disukai oleh ibu Ran.”
(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 33.56-34.20*)

Dari dialog di atas, Conan berpikir apa alasan pelaku meninggalkan petunjuk yang mudah dimengerti, bahkan sampai ke hal-hal privasi korban, seperti merk coklat yang disukai oleh Eri Kisaki, sehingga dapat dikatakan bahwa Conan adalah seorang pemikir.

c. Pandai Memprediksi

Dalam KBBI, prediksi berarti ramalan atau perkiraan. Dalam film ini, Conan dapat memperkirakan korban berikutnya sesuai urutan angka 7, 2, 4 dan 1. Kelima korban tersebut adalah Osanai Nana, Nishina , Ford dan Shinichi, jika tubuh Conan tidak mengecil dan menggunakan nama aslinya. Hal itu terlihat pada durasi 52.11-52.21 dan 52.51-53.01.



コナン : 「他の三人にもつじがはいってるよ。」
 ことろう : 「なに？」
 コナン : 「ほら、奈々さんは七、仁科さんは二、フォードさんは英語で四の事「フォー」っていうでしょう。」

Conan : “*Hoka no sannin ni mo tsuji ga haitteruyo.*”
 Kogorou : “*Nani?*”

Conan :”Hora, Nanasan wa nana, Nishinasan wa ni, Foodosan wa eigo de yon no koto four tte iu deshou.”

Conan :”Tiga orang lainnya juga memiliki angka pada namanya.”

Kogorou :”Apa?”

Conan :”Coba perhatikan, Nana berarti angka 7, Nishina berarti angka 2, Ford berarti angka 4 dalam bahasa Inggris, yaitu *four*.”

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 52.11-52.21*)

Dari kutipan dialog di atas, Conan memprediksi beberapa orang yang menjadi korban berikutnya. Gambar di atas memperlihatkan bahwa nama korban bukan sekedar nama, tapi juga menjadi petunjuk bahwa nama orang tersebut menjadi korban berikutnya.

コナン : 「たしかに。おれが小さくなってなきゃ、当然この事件にきょうみをもって、いっしょうについて来たはずだ。ってことは一はやっぱり俺のことか。」

Conan :”*Tashikani. Ore ga chiisakunattenakya, touzen kono jiken ni kyoumi wo motte, isshouni tsuite kita hazu da. Ttekoto wa ichi wa yappari ore no kotoka.*”

Conan :”Benar. Jika tubuhku tidak mengecil, aku juga menarik perhatiannya untuk datang pada kasus ini. Apa itu berarti korban nomor 1 adalah aku?”

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 52.51-53.01*)

Dari kutipan monolog di atas, Conan memprediksi bahwa dirinya yang menjadi juga korban jika tubuhnya tidak mengecil dan menggunakan identitas aslinya, yaitu Shinichi Kudo, dimana ia menjadi korban terakhir karena terdapat unsur angka 1 pada namanya. Dari 2 kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa Conan adalah orang yang pandai memprediksi.

3.1.1.2. Sawaki Kouhei

Sawaki Kouhei adalah seorang *sommelier*¹ yang terbukti melakukan kasus pembunuhan yang dilakukan terhadap 14 orang. Kemunculannya hanya terjadi pada tengah-tengah film, tetapi berpengaruh pada jalan cerita ketika ia tertuduh dan terbukti menjadi pelaku dari kasus pembunuhan tersebut. Berikut adalah sifat-sifat Sawaki yang tergambar pada film tersebut.

a. Pembohong

Menurut KBBI, pembohong berarti orang yang suka membohong. Dalam film ini, Sawaki digambarkan memiliki sifat pembohong setelah tertuduh melakukan kasus pembunuhan terhadap 14 orang. Ia menyangkal bahwa ia juga tertembak oleh *bowgun*² yang ada di gudang penyimpanan *wine*³ yang sebenarnya ia pasang sendiri dengan posisi tertentu agar seolah-olah ia adalah korban ke-8. Walaupun Sawaki menyangkal, tetapi Conan tetap mengetahui bahwa hal tersebut sengaja dilakukan olehnya.



¹ *Sommelier* adalah orang yang bekerja di restoran untuk menguji *wine*.

² *Bowgun* adalah senjata berbentuk busur horizontal yang ditempelkan pada sebuah gagang yang dinamakan badan busur .

³ *Wine* adalah minuman beralkohol yang dbuat dari fermentasi buah anggur.

さわき：「もうりさん！私だってボウガンでねらわれたんじゃないんですか？」

コナン：「あれやあなたがまえもってしかけておいたものです。昨夜、このアクアクリスタルであさひさんをさつがいのしたあとでね。」

Sawaki: "Mouri-san! Watashi datte bougan de nerawaretan jyanaindesuka?"

Conan: "Areya anata ga mae motte shikakete oita monodesu. Sakuya, kono akuakurisutaru de Asahi-san wo satsugai shita atode ne."

Sawaki: "Mori! Bukankah saya juga diserang dengan *bowgun*?"

Conan: "Itu adalah benda yang telah Anda letakkan sebelumnya. Yaitu tadi malam, setelah Anda membunuh Asahi di restoran Aquacrystal ini."

(Detective Conan : The Fourteenth Target, 01.18.16-01.18.26)

Dari dialog diatas, Sawaki menyangkal kalau dia adalah pelaku dari kasus pembunuhan tersebut dengan alasan bahwa dia juga tertembak oleh *bowgun* , namun Conan mengatakan bahwa hal tersebut sengaja dilakukan oleh Sawaki setelah membunuh Asahi, sehingga dapat dikatakan bahwa Sawaki adalah seorang pembohong. Gambar di atas menunjukkan bahwa ia terkejut ketika ia tertuduh sebagai pelaku kasus pembunuhan tersebut, namun ia mencari alasan bahwa ia diserang dengan *bowgun* , namun sebenarnya ia sengaja memasang benda tersebut.



さわき : 「もうりさん。すべてあなたがおっしゃったとおりだ。三か月前、私は店から帰る中、彼女の車とせつしょくいっしょうになっててんぼうした。それからしばらくしてとつぜん、あじがわからなくなった。医者からはストレスが原因の可能性のあると言われた。ぜつぼうした、わたしはもうはやソムリエーであることあきらめ、じこのげんいんをつくったおさないななどストレスのげんいんとなっているあさひ、つじ、にしなへの復讐をけつした。」

めぐれ警部 : 「しかし、旭さんたちは君にいったいなにを？」

さわき : 「旭はワインブームにめをつけ、ばくだいなざいりょうものにいわせ、かいがいのきしをかやさっていた。そのくせかんりはふじぶ。仁科！お前グールメをきどって、しかかぶりのほんをかき、ワインについてのまちがったちしきはどくせいうえつけた。そして、つじひろき。やつはわたしのソムリエーのそんけいをけがした。」

Sawaki : "Mouri-san. Subete anata ga osshatta toori da. San ka getsu mae, watashi wa mise kara kaeruchuu, kanojyo no kuruma to sesshoku isshouni natte tenpou shita. Sorekara shibaraku shite totsuzen, aji ga wakaranakunatta. Isha kara wa sutoresu ga genin no kanousei no aru to iwareta. Zetsubou shita, watashi wa mou haya somuriee de aru koto akirame, jiko no genin wo tsukutta Osanai Nana to sutoresu no genin to natteiru Asahi, Tsuji, Nishina e no fukushuu wo ketsui shita."

Megure-keibu : "Shikashi, Asahi-san tachi wa kimi ni ittai nani wo?"

Sawaki : "Asahi wa wain buumu ni me wo tsuke, bagudaina zairyuu mono ni iwase, kaigai no kishi wo kayasatteita. Sono kuse kanri wa fujibu. Nishina! Omae guurume wo ki dotte, shikakaburi no hon wo kaki, wain ni tsuite no machigatta chishiki wa dikusei ue tsuketa. Soshite Tsuji Hiroki. Yatsu wa watashi no somuriee no sonkei wo ke ga shita."

Sawaki : "Pak Mori. Semua yang Anda katakan itu benar. Tiga bulan lalu, saat aku pulang ke rumah dari tempat kerja, aku hampir bertabrakan dengan mobilnya dan terjatuh dari sepeda motor. Lalu tiba-tiba setelah kejadian itu, aku jadi tidak bisa mengecap rasa. Dokter bilang bahwa ada kemungkinan penyebabnya adalah stres. Aku putus asa dan aku memutuskan untuk berhenti menjadi *sommelier* dan berniat untuk membalas dendam pada Nana sebagai

penyebab kecelakaan dan penyebab stres yaitu Asahi, Tsuji, Nishina.”

Inspektur Megure:”Tapi, apa yang dilakukan oleh Asahi, Nishina dan Tsuji?”

Sawaki :”Asahi menggunakan uangnya untuk membeli anggur asing, tapi dia tidak memperdulikannya. Nishina, kau berpura-pura menjadi *gourmet* dan menulis buku yang memuat informasi yang salah tentang *wine* untuk pembaca. Lalu Tsuji Hiroki, dia merusak kehormatanku sebagai *sommelier*.”

(*Detective Conan: The Fourteenth Target, 01.22.18-01.23.19*)

Dari dialog di atas, dapat disimpulkan bahwa Sawaki mengaku bahwa ia melakukan pembunuhan tersebut. Tujuan Sawaki melakukan pembunuhan tersebut adalah untuk membalas dendam kepada 4 orang temannya yang membuatnya menderita penyakit *ageusia* dan membuat karirnya sebagai *sommelier* berhenti. Gambar di atas menunjukkan bahwa Sawaki akhirnya mengaku setelah apa yang dikatakan Conan itu benar. Dari 2 kutipan di atas, dapat dikatakan bahwa Sawaki adalah seorang pembohong.

b. Pengancam

Dalam KBBI, pengancam berarti orang yang mengancam, yaitu menyatakan maksud untuk melakukan sesuatu yang merugikan. Dalam film ini, Sawaki digambarkan memiliki sifat pengancam. Hal ini bisa dilihat ketika Sawaki mengancam akan membunuh Ran setelah ia terbukti menjadi pelaku kasus pembunuhan tersebut.

さわき : 「くるな！くるとこのいのちはないぞ！」

Sawaki :”*Kuruna! Kuru to kono inochi wa nai zo!*”

Sawaki :”Jangan mendekat! Kalau mendekat, dia akan mati!”

(*Detective Conan : The Fourteenth Target*, 01.28.43-01.28.45)

Dari kutipan di atas, Sawaki mengancam bahwa ia akan membunuh Ran saat berada di *heliport* untuk melarikan diri. Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa Sawaki adalah seorang pengancam.

3.1.2. Permasalahan dan Konflik

Menurut KBBI, permasalahan berarti hal yang menjadikan masalah, sedangkan konflik berarti perpecahan, perselisihan, atau pertentangan.

Permasalahan dan konflik biasanya dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. seringkali ditimbulkan oleh pihak antagonis ataupun masalah yang muncul dari dalam diri tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

Terdapat beberapa permasalahan dan konflik yang terjadi dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*, permasalahan-permasalahannya yang ingin diangkat dalam film ini adalah :

- a. Permasalahan mengenai Conan yang gagal mengejar pelaku saat Profesor Agasa tertembak oleh pistol panah.
- b. Permasalahan mengenai Conan yang melakukan kesalahan dalam menganalisa kasus pembunuhan tersebut.
- c. Permasalahan mengenai Conan yang mengalami kesulitan dalam menangkap pelaku.

Dari permasalahan-permasalahan yang dialami tokoh utama tersebut muncul konflik-konflik yang akhirnya memicu munculnya konflik batin sebagai berikut :

- a. Konflik antara Conan dan pelaku yang dikejar oleh Conan setelah menembak Profesor Agasa. Namun, Conan kehilangan jejak setelah Conan menolong nenek yang hampir terjatuh di tangga Jembatan Penyebrangan Orang(JPO) dan Conan kembali ke rumah Profesor Agasa.
- b. Konflik antara Conan dan pelaku yang membuat Conan melakukan kesalahan dalam menganalisa kasus pembunuhan tersebut, dimana pelakunya bukan Joe Murakami. Ketika Conan melihat bekas genggaman tangan kiri di punggung Nana dan Conan mengingat bahwa pelaku menggunakan tangan kanan dan Joe Murakami menggunakan tangan kiri. Hal ini membuat Conan kesal karena telah melakukan kesalahan dalam menganalisa kasus tersebut.
- c. Konflik antara Conan dan Sawaki yang merupakan pelaku dari kasus pembunuhan. Sawaki meledakkan Aquacrystal dan melarikan diri ke *helipad*⁴ yang ada di *rooftop* restoran tersebut. Setelah sampai, Sawaki yang menahan Ran mengancam akan membunuh Ran jika Shiratori menembaknya. Shiratori lalu melempar pistol tersebut dan Sawaki menyuruh Conan untuk menyerahkan pistol yang dilemparkan Shiratori tersebut.

⁴ *Helipad* adalah landasan untuk helikopter.

3.2. Cerita dan Plot

Pola cerita dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* adalah progresif. Hal ini terlihat pada rangkaian peristiwa yang ada pada film tersebut yang diceritakan secara berurutan, mulai dari tahap pengenalan (A), pemicu konflik (B), konflik memuncak (C), klimaks (D), dan penyelesaian (E). Pada tahap pengenalan, menjadi tahap awal yang memberi informasi awal mengenai informasi awal suatu kejadian. Pada *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*, tahap pengenalan terjadi pada saat Kogoro menghadiri acara makan malam dan bertemu dengan Tsuji dan memperkenalkan keluarganya.

こごろ：「おお、つじさん。家族を紹介しますよ。つまのえりと、むすめのらんです。それと、居候のコナン。」

Kogoro: "Oo, Tsuji-san. Kazoku wo shoukai shimasuyo. Tsuma no Eri to, musume no Ran desu. Sore to, isourou no Conan."

Kogoro: "Oh, Tsuji. Ku kenalkan keluargaku. Istriku, Eri, putriku, Ran. Lalu penumpang di rumahku, Conan."

(Detective Conan : The Fourteenth Target, 13.18-13.26)

Tahap pemicu konflik terjadi saat Inspektur Megure dirawat di rumah sakit setelah ditembak oleh *bowgun* saat *jogging* dan motif penembakkan tersebut masih belum dipastikan.

しらとりけいじ：「めぐれ警部としてねらったのか、たまたまとりかかったけいぶおもしろはんぶんにうただけなのか、そのりょうめんからそうさをかいしゅつしています。」

Shiratori-keiji : "Megure-keibu to shite neratta no ka, tamatama torikakatta keibu omoshiro hanbun ni utta dake nano ka, sono ryoumen kara souse wo kaishutsu shiteimasu."

Detektif Shiratori: "Kami menginvestigasi kasus ini dari 2 alasan, apakah memang mengincar Inspektur Megure atau hanya untuk senang-senang ketika ia melewati."

(Detective Conan : The Fourteenth Target, 19.06-19.14)

Tahap konflik memuncak. Tahap ini terjadi saat Conan melakukan kesalahan dalam menganalisis kasus pembunuhan tersebut. Pada saat mengidentifikasi korban ke-7, Conan mengira pelakunya adalah Joe Murakami, tapi setelah melihat bekas genggam tangan kiri di punggung Nana, Conan mengetahui bahwa pelakunya membunuh Nana dengan tangan kanan, sedangkan Joe Murakami adalah seorang kidal.

コナン：「左手でつかまれたあとだ。よほどつかまれたらしい。ってことは犯人はみぎきき。たしかむらかみは。。。ひだりきき。奈々さんを殺したのは村上じゃない。待ってよ！犯人あの時。。。おもいだせ！おもいだすんだ！みぎてだ！なんてこった！おれはとんでもないおもいちがいをしてたんだ！」

Conan: "Hidari te de tsukamareta ato da. Yohodo tsukamareta rashii. Tte koto wa hannin wa migi kiki. Tashika Murakami wa...hidari kiki. Nana-san wo koroshita no wa Murakami jyanai. Matte yo! Hannin wa ano toki...omoi dase! Omoi dasunda! Migite da! Nante kotta! Ore wa tondemonai omoichigai wo shitetanda!"

Conan: "Ia digenggam dengan tangan kiri. Digenggam dengan sangat kuat. Berarti, pelakunya menggunakan tangan kiri. Kalau tidak salah Murakami...kidal. Orang yang membunuh Nana bukan Murakami. Tunggu dulu! Pelakunya waktu itu...ayo ingat! Ayo ingat! Menggunakan tangan kanan! Apa ini! Aku sudah salah memperkirakan!"

(Detective Conan : The Fourteenth Target, 01.05.55-01.06.26)

Tahap klimaks. Tahap ini menjadi tahap puncak dari kasus pembunuhan tersebut, dimana Sawaki yang tertuduh sebagai pelaku pembunuhan terhadap 14 orang tersebut mengancam akan membunuh Ran. Sawaki lalu meledakkan

restoran Aquacrystal melarikan diri ke *heliport*⁵ restoran Aquacrystal. Conan, Kogorou, Inspektur Megure dan Detektif Shiratori mengejar Sawaki sampai ke *heliport*.

さわき : 「くるな！くるとこのいのちはないぞ！」
 ござろう : 「やめろう、さわきさん！」
 しらとりけいじ : 「らんさんをはなせ！はなさないとうつぞ！」
 さわき : 「面白い！うってるものならうってみろう！」
 めぐれ警部 : 「しらとりくん！ようせ！」
 しらとりけいじ : 「警部！大丈夫ですか？」
 めぐれ警部 : 「ヘリコプターでにげてもむだだぞ！らんくんはなすんだ！」
 さわき : 「うるさい！この子つれて、辻さんを殺しに行く！」
 ござろう : 「辻さんを？彼は全米オープンにでられないんだ！それでいいじゃないか?!」
 さわき : 「だめだ！奴を殺して俺もしぬ。この女もみちつれだ！」
 ござろう : 「さ。。。さわきさん。」
 さわき : 「けんじゅうをよこせ。」
 しらとりけいじ : 「なに？」
 さわき : 「さつぞ！」
 ござろう : 「おい、しらとり！おれにじゅうをよこせ！よこせって言うてるんだ。」
 しらとりけいじ : 「冗談じゃない。あなたなんかにわたしませんよ。」
 さわき : 「何をしてる！？はやくしろ！」
 しらとりけいじ : 「わ。。。わかった。」
 さわき : 「ポーズ。お前がもってこい。この女がこれで死んでもいいのか。」
 めぐれ警部 : 「だめだ。子供にそんな危ないまでは。オ…オイイ。」
 さわき : 「さあ！早くもってこい。」
 らん : 「だ。。。だめ。コナン君、わたしちゃ。。。わたしちゃ、だめ。」
 さわき : 「よし！いいこだ！さあ、こっちもってこい！さあ、はやく。早く、もってこいって言うてんだ。」

⁵ *Heliport* memiliki arti yang sama dengan *Helipad*.

Sawaki : "Kuruna! Kuru to kono inochi wa nai zo!"
Kogorou : "Yamerou Sawaki-san!"
Shiratori-keiji : "Ran-san wo hanase! Hasanai to utsuzo!"
Sawaki : "Omoshiroi! Utteru mono nara utte mirou!"
Megure-keibu : "Shiratori-kun! Youse!"
Shiratori-keiji : "Keibu! Daijyoubu desu ka?"
Megure-keibu : "Herikoputaa de nigete mo muda da zo! Ran-kun hanasunda!"
Sawaki : "Urusai! Kono ko tsurete, Tsuji-san wo koroshi ni iku!"
Kogorou : "Tsuji-san wo? Kare wa zenbei oopun ni derarenainda! Sore de ii jyanai ka!?"
Sawaki : "Yatsu wo koroshite ore mo shinu. Kono onna mo michi tsure da!"
Kogorou : "Sa...Sawakisan."
Sawaki : "Kenjyuu wo yokose."
Shiratori-keiji : "Nani?"
Sawaki : "Satsu zo!"
Kogorou : "Oi, Shiratori! Kenjyuu wo yokose!"
"Yokose tte itterunda."
Shiratori-keiji: "Jyoudan jyanai. Anata nanka ni watashimasenyo."
Sawaki : "Nani wo shiteru? Hayaku shiro!"
Shiratori-keiji: "Wa...wakatta."
Sawaki : "Boozu, omae ga motte koi."
"Kono onna ga shinde mo ii no ka."
Megure-keibu: "Dame da! Kodomo ga sonna ni abunai made."
"O...Ooii."
Sawaki : "Saa! Hayaku motte koi."
Ran : "Da...dame. Conan-kun, watashicha...watashicha, dame."
Sawaki : "Yosh! Ii ko da! Saa, hayaku motte koi!"
"Sa, hayaku. Hayaku, motte koi tte ittenda!"

Sawaki : "Jangan mendekati! Kalau mendekati, dia akan mati!"
Kogorou : "Hentikan, Sawaki!"
Detektif Shiratori: "Lepaskan Ran! Kalau tidak, akan ku tembak!"
Sawaki : "Menarik! Tembak saja jika kau mau!"
Inspektur Megure: "Shiratori, hentikan!"
Detektif Shiratori: "Inspektur, Anda tidak apa-apa?"
Inspektur Megure: "Percuma saja melarikan diri dengan helikopter! Lepaskan Ran!"
Sawaki : "Diam! Aku akan membawa anak ini dan membunuh Tsuji!"
Kogorou : "Tsuji? Dia tidak bisa ikut kejuaraan Amerika Terbuka! Apa itu tidak cukup?!"
Sawaki : "Jika aku membunuhnya, aku juga akan mati. Aku juga akan mengajak anak ini!"
Kogorou : "Sa...Sawaki."
Sawaki : "Serahkan pistolnya."
Detektif Shiratori : "Apa?"
Sawaki : "Akan ku bunuh dia!"

Detektif Shiratori :”Ba...baik.”
 Sawaki :”Nak,kau yang bawa pistolnya.”
 “Apa kau mau perempuan ini mati?”
 Inspektur Megure:”Jangan! Kau melibatkan anak kecil di situasi berbahaya seperti itu! He...hei!”
 Sawaki :”Ayo! Cepat bawa kesini!”
 Ran :”Ja...jangan. Conan, jangan...jangan berikan pistolnya.”
 Sawaki :”Ya! Anak baik! Sekarang,cepat berikan!”
 “Ayo, cepat! Kubilang cepat serahkan!”
 (*Detective Conan : The Fourteenth Target, 01.28.43-01.31.07*)

Tahap penyelesaian masalah. Pada tahap ini Sawaki ditangkap oleh Inspektur Megure dengan tuduhan pembunuhan, penyiksaan fisik dan beberapa tuduhan lainnya.

めぐれ警部 : 「さわきこうへい、殺人よひ、よびしょうがいらしいともげんこうはんで、たいほする。」

Megure-keibu :”*Sawaki Kouhei, satsujin yohi,yobi shougai rashii tomo genkouhan de taiho suru.*”

Inspektur Megure:”Sawaki Kouhei, Anda ditahan atas pembunuhan,penyiksaan fisik dan lain-lain.”

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 01.32.47-01.32.51*)

3.3. Hubungan Naratif dengan Waktu

Aspek yang terdapat didalam hubungan naratif dengan waktu antara lain, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Akan tetapi peneliti lebih terfokus pada aspek urutan waktunya saja yang terdapat dalam anime *Detective Conan : The Fourteenth Target*.

3.3.1 Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita dalam sebuah film. Dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target* pola urutan waktu yang digunakan adalah pola linier, karena kisah yang disajikan berurutan dan sama yakni A-B-C-D-E. pada pola ini tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan disepanjang rentang waktu cerita. Ada dua latar waktu yang digunakan dalam *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*, yaitu pagi dan malam.

a. Pagi

Latar pagi ditunjukkan oleh Eri yang memasuki ruangan kerjanya dan disambut oleh bawahannya yang mengucapkan *ohayo gozaimasu* dalam bahasa Jepang, yang berarti “Selamat Pagi” dalam bahasa Indonesia. Berikut latar pagi yang diucapkan oleh bawahan Eri .

えりのめした : 「おはようございます。」

Eri no meshita :”*Ohayou gozaimasu.*”

Bawahan Eri :”Selamat pagi.”

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 20.06-20.07*)

b. Malam

Latar malam ditunjukkan oleh Ran yang sedang menelpon ibunya dan mengatakan bahwa malam harinya ada acara untuk makan malam bersama Conan dan ayahnya. Latar ini juga terlihat pada saat Eri menyapa Conan saat Conan, Kogorou, dan Ran tiba di tempat makan malam. Berikut latar malam yang diucapkan Ran dan Conan.

らん : 「じゃ、今夜七時ね？お父さんもコナン君もたのしみにしてるから。」

Ran : "Jya, kon ya shichi ji ne? Otousan mo Conan-kun mo tanoshimi ni shiteru kara."

Ran : "Baik, nanti malam jam 7 ya? Ayah dan Conan juga tidak sabar menunggunya."

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 01.58-02.01*)

えり : 「こんばんわ、コナン君。」

コナン : 「っけ。。。こんばんわ。」

Eri : "Konbanwa, Conan-kun."

Conan : "Kke... konbanwa"

Eri : "Selamat malam, Conan."

Conan : "Se...selamat malam."

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 12.56-12.59*)

3.4. Hubungan Naratif dengan Ruang

a. Museum Peringatan Penerbangan Touto

Latar museum tersebut diperlihatkan ketika Conan, Ayumi, Mitsuhiko, Genta, dan Profesor Agasa pergi ke Museum Peringatan Penerbangan Touto. Di dalam museum tersebut, mereka melihat koleksi pesawat di museum tersebut. Ayumi merasa kagum koleksi pesawat yang di museum tersebut.



あゆみ : 「いろんな飛行機があるわ。」

Ayumi :”Ironna hikouki ga aru wa.”

Ayumi :”Banyak sekali koleksi pesawatnya.”

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 07.52-07.54*)

b. Rumah Kogoro Mouri

Latar Rumah Kogoro Mouri dapat dilihat ketika Conan pulang ke Rumah Kogoro Mouri yang menjadi tempatnya untuk menumpang.



コナン : 「ただいま。」

らん : 「おかえりなさい。」

Conan :”Tadaima.”

Ran :”Okaerinasai.”

Conan :”Aku pulang.”

Ran :”Selamat datang kembali.”

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 11.53-11.56*)

c. Restoran La Fleur

Latar Restoran La Fleur ditunjukkan saat Kogorou dan Eri berada di restoran tersebut. Eri menyukai *wine* yang diminumnya karena rasanya yang enak. Kogorou mengatakan bahwa rasa *wine* dan makanannya tidak berubah.



えり : 「おいしかったわ。」

こごろう : 「ここの料理とワインのあじはむかशीいとちよ
つとも変わらないな。」

Eri : "Oishikattawa."

Kogorou : "Koko no ryouri to wain no aji wa mukashii to chotto
mo kawaranaina."

Eri : "Rasanya enak."

Kogorou : "Rasa makanan dan wine di restoran ini tidak berubah
sedikitpun."

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 16.31-16.37*)

d. Rumah Sakit Kepolisian Midori

Latar Rumah Sakit Kepolisian Midori dapat dilihat pada saat Kogorou, Ran, Conan dan teman-temannya menjenguk Inspektur Megure yang dirawat di rumah sakit tersebut setelah tertembak oleh *bowgun* saat *jogging*.



こごろう : 「警部どの、きずのぐあいは。。」

しらとりけいじ : 「さいわい、きゅうしょはずれましたので、命にべつじょうありませんが、つうじつ入院がひつようだそうです。」

Kogorou : "Keibu-dono, kizu no guai wa..

Shiratori-keiji : "Saiwai, kyuusho hazuremashitanode, inochi ni betsujyou arimasen ga, tsuujiitsu nyuwin ga hitsuyou da soudesu.

Kogorou : "Inspektur, bagaimana keadaan lukanya...

Detektif Shiratori : "Untungnya, tidak mengenai organ vitalnya, jadi tidak akan mengancam hidupnya, tapi dia perlu dirawat untuk beberapa hari."

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 18.40-18.49*)

e. Rumah Sakit Universitas Touto.

Latar Rumah Sakit Universitas Touto bisa dilihat pada saat Kogorou, Ran, dan Conan menjenguk kondisi Eri yang dirawat di rumah sakit tersebut setelah keracunan akibat memakan coklat Zigoba.



らん : 「母は？」

病院員 : 「ご安心ください。すぐに胃の洗浄をしましたので、命にべつじょうはありません。」

らん : 「よかった。」

Ran : "Haha wa?"

Byouin-in : "Go anshin kudasai. Sugu ni i no senjyou wo shimashita node, inochi ni betsujyou wa arimasen."

Ran : "Yokatta."

Ran : "Bagaimana kondisinya?"

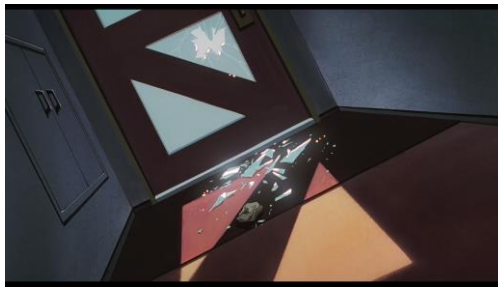
Petugas RS : "Tenang saja. Karena perutnya segera kami bersihkan, nyawanya bisa tertolong."

Ran : "Syukurlah."

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 21.17-21.26*)

f. Rumah Profesor Agasa

Latar Rumah Profesor Agasa bisa dilihat saat Conan dan Profesor Agasa melihat kaca pintu rumahnya pecah karena dilempar oleh batu. Conan melarang Profesor Agasa yang akan membuka pintu rumahnya.



コナン：「博士、あけちゃだめだ！」

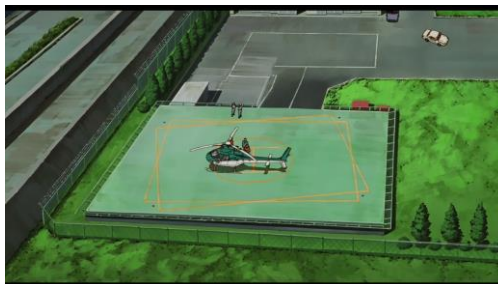
Conan : "Hakase, akecha dame da!"

Conan: "Profesor, jangan buka pintunya!"

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 22.51-22.53*)

g. Helipad

Latar *helipad* dapat dilihat ketika Tsuji Hiroki akan terbang dengan menaiki helikopternya. Pada saat ia akan berangkat terbang, Inspektur Megure menasihatinya untuk membatalkan rencananya untuk terbang menggunakan helikopternya.



めぐれ警部：「とにかく、今日の飛行はやめられたほうが。」

Megure-keibu: "Tonikaku,kyou no hikou wa yamerareta houga."

Inspektur Megure:"Bagaimanapun juga, Anda lebih baik menghentikan penerbangan Anda hari ini."

(Detective Conan : The Fourteenth Target, 35.48-35.51)

h. Restoran Aquacrystal

Latar Restoran Aquacrystal dapat dilihat ketika Nana Osanai melihat tempat makan dari restoran bawah air tersebut. Ia takjub dengan bentuk dekorasi restoran tersebut yang mirip seperti aquarium.

なな：「すいぞうかんみたい、まじ海中レストランね。」

Nana: "Suizoukan mitai,maji kaichuu resutoran ne."

Nana:"Terlihat seperti aquarium,benar-benar restoran bawah laut."

(Detective Conan : The Fourteenth Target, 50.58-51.02)

3.5. Struktur Kepribadian Tokoh Conan Edogawa dalam *Anime Detective*

Conan : The Fourteenth Target

Penelitian ini berfokus pada kepribadian tokoh utama. Walaupun tokoh utama dalam *anime* ini ada 3 tokoh, namun penulis hanya berfokus pada 1 tokoh, yaitu Conan Edogawa. Conan adalah seorang anak SD namun memiliki kemampuan analisis yang baik layaknya orang dewasa, bahkan orang dewasa dan polisi dibuat kagum oleh kemampuannya karena mampu menemukan petunjuk yang tidak diduga dan menggunakan cara-cara tertentu untuk menemukan berbagai petunjuk yang terkait dalam penyelesaian kasus pembunuhan terhadap 14 orang yang diurutkan sesuai urutan kartu *bridge*.

Dalam menganalisis kepribadian tokoh utama pada *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*, penulis menggunakan teori kepribadian milik Sigmund Freud yang terdiri dari *id*, *ego*, dan *superego*.

Id merupakan lapisan psikis paling dasar yang bertujuan untuk memenuhi psikis dan naluri manusia agar dapat memenuhi kebutuhan dasarnya, yaitu naluri biologis(seksual dan agresif, tidak ada pertimbangan akal atau etika dan yang menjadi pertimbangan kesenangan), serta keinginan-keinginan yang direpresi. Jadi, *id* sebagai bawaan waktu lahir merupakan bahan dasar bagi pembentukan hidup psikis. Adapun naluri *id* merupakan prinsip kehidupan yang asli atau pertama yang dinamakan prinsip kesenangan. *Id* tidak diperintahkan oleh hukum akal atau logika dan tidak memiliki nilai etika ataupun akhlak. *Id* hanya didorong oleh satu pertimbangan yaitu mencapai kepuasan bagi keinginan nalurinya, sesuai dengan prinsip kesenangan.

Ego adalah sistem kepribadian yang didominasi oleh kesadaran yang terbentuk sebagai pengaruh individu pada dunia objek dari kenyataan dan menjalankan fungsinya berdasarkan prinsip kenyataan yang ada. Jadi, *ego* terbentuk pada struktur kepribadian individu sebagai hasil kontak dengan dunia luar. *Ego* merupakan pelaksanaan dari kepribadian yang mengontrol dan memerintahkan *id* dan *superego* serta memelihara hubungan dengan dunia luar untuk kepentingan seluruh kepribadian yang keperluannya luas.

Berikut adalah pemaparan dinamika *id*, *ego* dan *superego* tokoh Conan pada film *Detective Conan : The Fourteenth Target*

3.5.1. *Id, Ego* dan *Superego* Tokoh Utama ketika Ingin Mengejar Pelaku Kasus Pembunuhan

Saat Conan mengejar pelaku yang menembak Profesor Agasa dengan *bowgun*. Agresi Conan untuk menangkap pelaku kasus tersebut adalah bentuk manifestasi dari *Id* pada Conan. Cara yang digunakan Conan untuk mengejar pelaku, yaitu dengan menggunakan *skateboard* tenaga *turbo* adalah manifestasi dari *ego*-nya supaya dapat mengejar pelaku yang menggunakan sepeda motor. Pada saat Conan berada di JPO⁶, ia menolong seorang nenek yang hampir terjatuh akibat hampir tertabrak oleh sepeda motor pelaku saat menaiki tangga JPO merupakan bentuk penggambaran *superego* dari Conan yang berisi norma-norma, yang salah satu diantaranya adalah keharusan menolong bagi yang membutuhkannya.

コナン : 「よ～し、みつけた。」
「にがさねえ！ぜったいにがさねえぞ！」
「大丈夫？ おばあさん！」
おばあさん : 「どうもありがとう。」

Conan : "Yoosh, mitsuketa!"
"Nigasanee! Zettai nigasanee zo!"
"Daijyoubu? Obaasan!"
Obaasan : "Doumo arigatou."

Conan : "Itu dia. Ketemu."
"Tidak akan! Tidak akan kubiarkan dia lolos!"
"Anda tidak apa-apa, Nek?"
Nenek : "Terima kasih."

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 24.11-24.40*)

Dari kutipan di atas, Conan yang berusaha mengejar pelaku yang menembak Profesor Agasa berhasil ditemukan di Stasiun Beika dengan menggunakan *skateboard* mesin *turbo*. Namun, saat mengejar pelaku tersebut, Conan melihat

⁶ JPO adalah singkatan dari Jembatan Penyebrangan Orang

seorang nenek yang hampir terjatuh di tangga JPO setelah hampir tertabrak motor yang dipakai pelaku dan menolongnya.

3.5.2. *Id, Ego dan Superego* Tokoh Utama ketika Memerintahkan Shiratori untuk Menangkap Sawaki

Ketika Conan mengetahui bahwa Sawaki akan meledakkan *rooftop* Restoran Aquacrystal, ia berinisiatif untuk memerintahkan Shiratori untuk menangkap Sawaki. Hal ini menjadi bentuk gambaran *id* dari Conan. Setelah mengetahui hal tersebut, Conan memerintahkan Shiratori untuk menangkap Sawaki dengan menggunakan alat pengubah suara. Tindakan tersebut menjadi gambaran *ego* dari Conan. Tujuan tindakannya tersebut adalah untuk mencegah Sawaki meledakkan tempat tersebut. Hal ini menjadi bentuk gambaran *superego* dari Conan.

コナン : 「ここが崩れ落ちて？」
 めぐれ警部 : 「沢木さん。もう逃げ場所はない。観念するんだすな。」
 コナン : 「白鳥刑事！沢木さんを取り押さえるんだ！」

Conan : "Koko ga kuzure ochite?"
 Megure-keibu : "Sawaki-san. Mounigebashou wa nai. Kannen surundesuna."
 Conan : "Shiratori-keiji! Sawaki-san wo torisaerunda!"

Conan : "Tempat ini akan ambruk?"
 Inspektur Megure: "Sawaki. Kau sudah tidak bisa melarikan diri. Menyerahlah."
 Conan : "Inspektur Shiratori. Tangkap Sawaki!"

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 01.25.27-01.25.36*)

Dari kutipan di atas, Conan menyuruh Shiratori untuk menangkap Sawaki dengan alat pengubah suara. Tindakan tersebut bertujuan untuk mencegah Sawaki agar tidak meledakkan tempat tersebut.

3.5.3. *Id, Ego dan Superego* Tokoh Utama ketika Mengejar Sawaki

Ketika Conan dan Kogoro melihat Sawaki yang akan melarikan diri dengan helikopter setelah meledakkan *rooftop* Restoran Aquacrystal dan menyandera Ran, ia berniat untuk mengejar Sawaki. Hal ini adalah bentuk gambaran *id* dari Conan. Ketika Conan melihat Kogoro mulai berlari mengejar Sawaki, ia juga turut mengejar Sawaki. Tindakan ini menjadi bentuk gambaran *ego* dari Conan. Tujuan tindakannya tersebut adalah untuk menyelamatkan Ran yang disandera oleh Sawaki. Hal ini menjadi bentuk manifestasi *superego* dari Conan.

小五郎 : 「蘭！どこだ 蘭！」
 コナン : 「あそこだ！」
 小五郎 : 「どこへ行く気だ！」
 コナン : 「ヘリコプターで逃げるつもりなんだ！」
 小五郎 : 「何！？」
 コナン : 「ここからの脱出用に秘書の名前を使って呼んであったんだよ。」
 小五郎 : 「そうはさせるか！」
 めぐれ警部 : 「おい毛利君！あとは我々に…
 あっ、コナンくん！」

Kogorou : "Ran! Doko da!"
Conan : "Asoko da!"
Kogorou : "Doko e iku ki da!"
Conan : "Herikoputaa de nigeru tsumori nanda!"
Kogorou : "Nani!?"
Conan : "Koko kara no dasshutsuyouni hisho no namae wo tsukatte yonde attandayo."
Kogorou : "Sou wa saseruka!"
Megure-keibu : "Oi Mori-kun! Ato wa wareware ni...
 A, Conan-kun!"

Kogorou : "Ran! Kau di mana!"
Conan : "Di situ!"
Kogorou : "Mau ke mana dia!"
Conan : "Dia mau melarikan diri dengan naik helikopter!"
Kogorou : "Apa!"

Conan :”Dia melarikan diri dengan menggunakan nama sekretaris di tempat ini.”
 Kogorou :”Takkan ku biarkan!”
 Inspektur Megure :”Hei, Mori!Sisanya serahkan pada...
 A, Conan!”

(*Detective Conan : The Fourteenth Target, 01.26.40-01.26.58*)

Dari kutipan di atas, Conan dan Kogoro melihat Sawaki berusaha melarikan diri dengan menggunakan helikopter dan berencana membunuh Ran. Melihat hal tersebut, Kogoro dan juga Conan mengejar Sawaki yang lebih dulu melarikan diri setelah meledakkan *rooftop* Restoran Aquarystal untuk menangkap Sawaki dan menyelamatkan Ran.

3.5.4. *Id, Ego* dan *Superego* Tokoh Utama ketika Menembak Ran

Ketika Conan berada di *heliport* bersama Kogoro, Inspektur Megure, dan Inspektur Shiratori, Conan berencana menembak Ran yang sedang disandera oleh Sawaki. Ketika Conan diminta untuk menyerahkan pistol yang dilemparkan Shiratori, Conan teringat dengan cara yang digunakan Kogoro saat berusaha menyelamatkan Eri 10 tahun lalu, yaitu dengan menembak Eri yang saat itu disandera oleh Joe Murakami. Lalu, ia berinisiatif untuk menggunakan cara tersebut. Hal ini menjadi bentuk gambaran *id* pada Conan. Lalu, ia menembak Ran dengan pistol tersebut dan terlepas dari Sawaki. Tindakan ini menjadi bentuk perwujudan *ego* dari Conan. Tujuan tindakan ini adalah untuk membebaskan Ran yang disandera oleh Sawaki. Tujuan tindakannya tersebut adalah bentuk gambaran dari *superego* dari Conan.

沢木 : 「さあ 早く！早く持って来いって言ってんだ！」

コナン : 「そうか…そうだったのか…だから おっちゃん…」

らん : 「し…新一…?」

沢木 : 「クソ〜!おい 立てよ!おい!おい!おい!」

Sawaki : "Saa hayaku! Hayaku motte koi tte ittenda!"

Conan : "Souka..Sou dattanoka...dakara occhan..."

Ran : "Shi...Shinichi...?"

Sawaki : "Kuso~!Oi tateyo! Oi! Oi! Oi!"

Sawaki:"Ayo cepat! Kubilang cepat berikan!"

Conan : "Oh...jadi begitu...karena itu Paman..."

Ran : "Shi...Shinichi...?"

Sawaki:"Sial! Hei berdiri! Hei! Hei! Hei!"

(Detective Conan : The Fourteenth Target,01.31.02-01.31.55)

Dari kutipan di atas, Conan menembak Sawaki yang sedang menyandera Ran yang sedang disandera oleh Sawaki. Sawaki tidak bisa menyandera Ran yang tertembak dan Ran terlepas.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

Pertama, berdasarkan pengkajian elemen pokok naratif, tokoh utama Conan Edogawa sebagai sosok protagonis yang digambarkan memiliki sifat cerdas, pemikir dan pandai memprediksi. Sedangkan yang bertindak sebagai sosok antagonis adalah tokoh Sawaki Kouhei yang digambarkan memiliki sifat pembohong dan pengancam.

Kedua, permasalahan dan konflik dalam *anime* ini dimulai ketika Conan mengejar pelaku kasus pembunuhan tersebut dan kehilangan jejak di Jembatan Penyebrangan Orang (JPO) setelah menolong seorang nenek yang hampir tertabrak sepeda motor pelaku. Lalu, kesalahan Conan dalam menganalisa kasus pembunuhan tersebut setelah Nana terbunuh pada kasus pembunuhan tersebut yang menjadi bentuk dari konflik batin yang dialami Conan ketika menganalisa kasus pembunuhan tersebut. Berikutnya, terjadi pada saat Conan dan Sawaki berada pada *helipad* di *rooftop* Restoran Aquacrystal dan diminta Sawaki untuk menyerahkan pistol yang dilemparkan Shiratori.

Ketiga, berdasarkan pengkajian cerita dan plot pada *anime Detective Conan : The Fourteenth Target*. Plot yang digunakan dalam *anime Detective Conan* :

The Fourteenth Target berjalan secara berurutan, yaitu menggunakan pola progresif dengan pola A-B-C-D-E. Plot tersebut diawali dengan tahap pengenalan, yaitu pada saat Kogoro menghadiri acara makan malam dan bertemu dengan seorang *pro-golfer* yang bernama Tsuji dan memperkenalkan keluarganya. Tahap selanjutnya adalah tahap pemicu konflik yang terjadi pada saat Inspektur Megure dirawat di rumah sakit setelah ditembak oleh *bowgun* saat *jogging* dan motif penembakkan tersebut masih belum dipastikan.

Tahap berikutnya adalah tahap konflik memuncak yang terjadi pada saat Conan melakukan kesalahan dalam menganalisis kasus pembunuhan tersebut, yaitu saat melihat gengaman tangan pada punggung Nana, seorang model yang menjadi korban ke-7 pada kasus pembunuhan tersebut. Tahap klimaks terjadi pada saat Sawaki yang tertuduh sebagai pelaku kasus pembunuhan tersebut mengancam akan membunuh Ran. Tahap terakhir adalah tahap penyelesaian masalah, yaitu pada saat Sawaki ditangkap oleh Inspektur Megure.

Keempat, berdasarkan kajian hubungan naratif dengan waktu. Hubungan naratif dengan waktu pada film ini adalah pagi dan malam hari. Latar pagi ditunjukkan pada saat Eri yang memasuki ruangan kerjanya dan disambut oleh bawahannya yang mengucapkan *ohayo gozaimasu* dalam bahasa Jepang, yang berarti “Selamat Pagi” dalam bahasa Indonesia. Latar malam ditunjukkan pada saat Ran yang sedang menelpon ibunya dan membicarakan rencana makan malam bersama Conan dan ayahnya. Latar ini juga terlihat pada saat Eri menyapa Conan.

Kelima, berdasarkan hubungan naratif dengan ruang dalam film ini terdapat di beberapa tempat, yaitu Museum Peringatan Penerbangan Touto, Rumah Kogoro Mouri, Restoran La Fleur, Rumah Sakit Kepolisian Midori, Rumah Sakit Universitas Touto, Rumah Profesor Agasa, *Helipad*, dan Restoran Aquacrystal.

Keenam, berdasarkan hubungan *id*, *ego* dan *superego*. Sebagai satu kesatuan, struktur kepribadian *id*, *ego*, dan *superego* Conan Edogawa dapat disimpulkan bahwa Conan memiliki kepribadian kuat dimana *ego*-nya memiliki kemampuan untuk menyesuaikan tindakannya dengan menyesuaikan prinsip realitas. Dengan kata lain, walaupun terdapat dorongan dari *id* nya, *ego*-nya berusaha menyesuaikan dengan realitas dan masukan normatif dari *superego*. Selain itu, tokoh Conan memiliki kepribadian yang cerdas, karena untuk menemukan pelaku kasus pembunuhan tersebut, Conan menggunakan cara-cara yang efektif dan diluar dugaan untuk memecahkan kasus pembunuhan tersebut.

要旨

この論文のタイトルは、「名探偵コナン：第 14 目標の江戸川の人格分析」である。タイトルを選んだ理由は、主人公としてのコナンのキャラクターの個性が非常に強く、ユニークからである。本研究の目的は、「名探偵コナン：第 14 目標」の中で、江戸川コナンの性格の構造を明らかにして、その映画を構築する物語の要素を記述することである。

使用された研究方法は、映画や精神分析法の構造的方法であり、この研究で用いられる理論は物語構造理論と精神分析理論である。この研究の主なデータ源は 1998 年に日本でリリースされた Detective Conan : The 14th Target である。この研究を支える参考書は 2008 年の HimawanPratista からの Memahami Film である。さらに、2010 年の Albertine Minderop の Psikologi Sastra という本である。

名探偵コナンの映画「第 14 目標」の物語構造の研究結果は以下の通りである。

1. 空間とナレーションの関係
2. 時間と物語の関係
3. 主な物語要素

Id、Ego、および Superego に関するコナンの性格調査の結果は以下の通りである。

1. コナンは殺人者を追求する時

この場合、コナンの Id は、事件の加害者を逮捕する攻撃性があるときに見られた。彼が加害者の後を追うことを許さなかったという現実を見て、コナンはバイクを使った加害者を追うためにターボ動力を与えられたスケートボードを使った。コナンの Superego 形態は、彼が渡り橋の階段に倒れそうになった祖母を見て彼を助けたので、加害者を追いかけようとする彼の努力をやめたときに見られた。Superego には規範が含まれているが、その一つは人を助けるための必要性である。

2. コナンが白鳥に沢木を掴むの命令を上げる時

この場合、彼がさわきはアクアクリスタルレストランを爆発つもりがあつて、彼は白鳥に沢木を掴むの命令を上げるのイニシアチブをとった。これはコナンの Id の表れである。そのことが知った後で、コナンはボイスチェンジャで、白鳥に沢木を掴むの命令を上げる。その行動はコナンの Ego の表れである。その行動の目的は沢木はその所を爆発することを防ぐためである。これはコナンの Superego の表れである。

3. コナンが沢木を追う時

この場合、あと沢木がアクアクリスタルレストランを爆発した後で、彼と小五郎がヘリコプターで逃げるつもり沢木を見る時、彼は沢木を追うのイニシアチブをとった。これはコナンの Id の表れである。コナンは沢木を追うため走る小五郎をみるとき、彼も沢木を追う。この行動はコナンの Ego の表れである。その行動の目的は沢木に人質されている蘭を保存するためである。これはコナンの Superego の表れである。

4. コナンが蘭を撃つ時

この場合、彼が小五郎、めぐれ警部、そして白鳥刑事とヘリパードにいる時、コナンは沢木につかまっている蘭を撃つつもりである。コナンが沢木にしらとりがふりださせた拳銃をよこす時、コナンが 10 年前の小五郎のえりを放すの方法、に思い出して、それは、村上ジョーに人質されていたえりを撃った。そして、彼はその方法を使うイニシアチブをとった。これはコナンの ID の現れである。そして、彼はその拳銃でらんをうって、蘭が沢木の掴みから離された。この行動はコナンの ego の現れである。この行動の目的はさわきに人質されていた蘭をはなすためである。その彼の行動の目的は Superego の代表である。

この研究の結論は、コナンには、Ego が現実の原則を考慮することによってその行動を調整する能力を持っているという強い個性があるということである。言い換えれば、たとえ Id からのインパルスがあっても、Ego はそのインパルスを現実と Superego からの規範的な入力に調整しようとする。加えて、コナンは殺人事件の加害者を見つけるために、殺人事件を解決するために効果的かつ予想外の方法を用いたため、独創的な性格を持っている。

DAFTAR PUSTAKA

- Ahli, Informasi. 2015. *Pengertian Konflik dan Jenis Jenis Konflik*. <http://www.informasiahli.com/2015/08/pengertian-konflik-dan-jenis-jenis-konflik.html> (diakses 21 Agustus 2017).
- Ahli, Pengertian Menurut Para. 2016. *Pengertian Tema*. <http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-tema/> (diakses 13 Juli 2017).
- Alwisol. 2004. *Psikologi Kepribadian*. Malang. UMM Press.
- Andini, Anisa Rizqi. 2017. *Struktur Kepribadian Tokoh Utama dalam Cerpen The Silence karya Haruki Murakami: Kajian Psikonalisis*. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Damar, Yogananta. 2014. *Pendekatan Dalam Kajian Sastra*. <http://www.rumpunsastra.com/2014/09/pendekatan-dalam-kajian-sastra.html> (diakses 22 Oktober 2017).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fajrin, M Rifan. 2016. *Pengertian Tokoh dan Jenis-Jenis Tokoh dalam Cerita*. <http://www.rifanfajrin.com/2016/03/pengertian-tokoh-dan-jenis-jenis-tokoh.html> (diakses 8 Agustus 2017).
- Film *Detective Conan : The Fourteenth Target* 1998. Jepang. Toho. *Case Closed: The Fourteenth Target*. https://en.wikipedia.org/wiki/Case_Closed%3A_The_Fourteenth_Target (diakses 6 Juli 2017).
- Fuji. 2015. *Pengertian Penokohan*. <http://www.trigonalmedia.com/2015/08/pengertian-penokohan.html> (diakses 8 Agustus 2017).
- Hintono, Adrianus Rio. 2017. *Kepribadian Tokoh Utama dalam Novel Uesugi Kenshin karya Yoshikawa Eiji (Kajian Psikoanalisis)*. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Jaenudin, Ujam. 2012. *Psikologi Kepribadian*. Bandung. Pustaka Setia.
- Kutha Ratna, Nyoman, Prof. Dr. S.U. 2013. *Teori , Metode, dan Teknik Penelitian Sastra* . Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra*. Jakarta. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

- Muqarrobin, Firdaus. 2016. *Definisi Menurut Para Ahli*. <http://www.eurekapedidikan.com/2014/10/definisi-metode-menurut-para-ahli.html> (diakses 21 April 2016).
- N, Sora. 2015. *Pengertian Latar dan Macamnya Lengkap*. <http://www.pengertianku.net/2015/04/pengertian-latar-dan-macamnya.html> (diakses 13 Juli 2017).
- Natali, Hasan. 2009. *Pengertian Sastra Secara Umum dan Menurut Para Ahli*. <https://asemmanis.wordpress.com/2009/10/03/pengertian-sastra-secara-umum-dan-menurut-para-ahli/> (diakses 12 Desember 2016).
- Pervin, A.Lawrence, Daniel Cervone, Oliver P. John. 2004. *Psikologi Kepribadian Teori & Penelitian Edisi Kesembilan*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta. Homerian Pustaka.
- Rohman, Taufik. 2015. *Pengertian Latar Menurut Parah Ahli* . <http://www.katapengertian.com/2015/12/pengertian-latar-cerita-menurut-para.html> (diakses 15 Agustus 2017).
- Rokhmansyah, Alfian, S.S., M.Hum. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra*. Semarang. Graha Ilmu.
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- W, Novita. 2016. *Pengertian Alur Cerita – Jenis – Tahapan dan Contohnya*. <http://dosenbahasa.com/alur-cerita> (diakses 15 Agustus 2017).
- Wulandari, Ari. 2013. *Perwatakan Tokoh Utama Dalam Novel Cintrong Paju-Pat karya Suparto Brata*. Skripsi, S1. Yogyakarta : FBS UNY.

BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama Lengkap : Yuqdhha Imaduddin
NIM :13050113130166
Tempat/Tgl. Lahir : Bekasi, 1 April 1995
Nama Ayah : Nurtjahjadi
Nama Ibu : Sylvana
Alamat : Jl. Cendana VI no. 11A Jakapermai, Bekasi
No. Hp : 081329291385
Email : yuqdhha.imaduddin@gmail.com

Pendidikan Formal :

1. SD Al Azhar 6 Jakapermai (2001-2007)
2. SMP Al Azhar 6 Jakapermai, (2007-2010)
3. SMA Labschool Jakarta, (2010-2013)
4. Universitas Diponegoro Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang (2013-2019)

Pengalaman Organisasi

1. Anggota UKM Panahan Undip (2015)

Pengalaman Kepanitiaan:

1. Tim Produksi Musikalisasi Puisi 'Onegai' tahun 2015
2. Panitia Orenji 2016 Sie Dekorasi