



**KEPRIBADIAN TOKOH UTAMA
DALAM ANIME *GUILTY CROWN* (ギルティクラウン)
KARYA SUTRADARA TETSUROU ARAKI
SEBUAH KAJIAN PSIKOANALISIS**

荒木哲郎監督が制作した「ギルティクラウン」のアニメに主演の性格：
精神分析研究

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi
Ujian Sarjana Program Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun Oleh:
Imam Faqih Al-Ahsan
13050112130078

**PROGRAM STUDI SI
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2019

KEPRIBADIAN TOKOH UTAMA
DALAM ANIME *GUILTY CROWN* (ギルティクラウン)
KARYA SUTRADARA TETSUROU ARAKI
SEBUAH KAJIAN PSIKOANALISIS

荒木哲郎監督が制作した「ギルティクラウン」のアニメに主演の性格：
精神分析研究

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi
Ujian Sarjana Program Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun Oleh:
Imam Faqih Al-Ahsan
13050112130078

PROGRAM STUDI SI
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO

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. Peneliti 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 / penjiplakan.

Semarang, 27 Juni 2019

Penulis


Imam Faqih Al-Ahsan
NIM 13050112130078

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Kepribadian Tokoh Utama dalam Anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) karya Sutradara Tetsurou Araki Sebuah Kajian Psikoanalisis" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing


Nur Hastuti, SS., M.Hum.
NIK/198104010115012025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Kepribadian Tokoh Utama dalam Anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) karya Sutradara Tetsurou Araki Sebuah Kajian Psikoanalisis" ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 28 Juni 2019

Ketua,

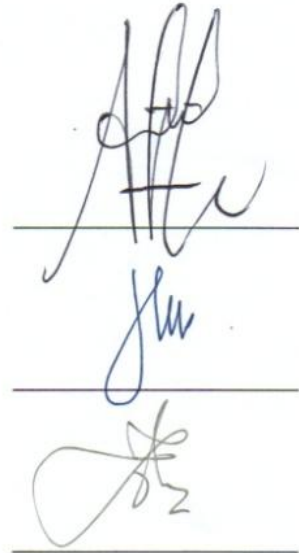
Nur Hastuti, SS., M.Hum.
NIK 198104010115012025

Anggota I,

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

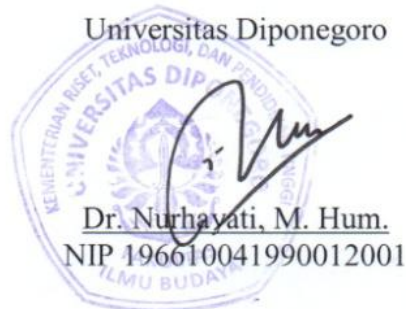
Anggota II,

Zaki Ainul Fadli, M.Hum.
NIK 197806162018071001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro



Dr. Nurhayati, M. Hum.
NIP 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

(Al-Baqarah: 286)

Jika kita "tidak mudah menyerah", maka kita sudah dekat sekali dengan kesuksesan. Karena di dunia ini, ada dua orang yang susah sekali dikalahkan: 1. orang yang sabar; 2. orang yang tidak mudah menyerah.

-Tere Liye -

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- Ibu dan Bapakku tercinta, yang selalu mendo'akanku dalam sujud-sujud panjangnya.
- Kakak dan adik tersayang yang selalu memberi dukungan dan dorongan.

PRAKATA

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin. Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “Kepribadian Tokoh Utama dalam Anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) karya Sutradara Tetsuro Araki Sebuah Kajian Psikoanalisis" ini disusun untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana di Universitas Diponegoro.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini mengalami banyak kesulitan. Namun, berkat dorongan, bimbingan, dan do’a dari berbagai pihak, maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku ketua jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
3. Nur Hastuti, 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. Yuliani Rahmah, S.S, M.Hum., selaku dosen wali. Terima kasih atas perhatiannya selama ini.

5. Seluruh dosen Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasannya kepada penulis selama perkuliahan berlangsung.
6. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam sujud panjangnya di tengah malam dan memberikan motivasi selama penelitian ini.
7. Kakak-kakak dan adik tersayang yang selalu memberi dukungan dan dorongan kepada penulis, dan selalu bertanya “kapan nih bisa ke Jepang?”
8. Teman-teman seperjuangan *The Last Squad '12* yang secara langsung maupun tidak langsung telah memotivasi penulis agar terus melangkah maju.
9. Keluarga besar S1 Sastra Jepang Angkatan 2012 yang telah berjuang bersama-sama sejak awal masuk kuliah.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, 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, 27 Juni 2019
Penulis

Imam Faqih Al-Ahsan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.5. Metode Penelitian	7

1.6. Manfaat Penelitian	8
1.7. Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.2. Kerangka Teori	12
2.2.1. Teori Struktur Naratif	13
2.2.1.1. Elemen Pokok Naratif	14
2.2.1.2. Cerita dan Plot	15
2.2.1.3. Hubungan Naratif dengan Ruang	17
2.2.1.4. Hubungan Naratif dengan Waktu	17
2.2.2. Teori Psikoanalisis	19
2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Kepribadian	21
BAB III PEMBAHASAN	26
3.1. Sinopsis	26
3.2. Analisis Struktur Naratif Anime <i>Guilty Crown</i>	31
3.2.1. Elemen Pokok Naratif	31
3.2.1.1. Pelaku Cerita	32
3.2.1.2. Permasalahan dan Konflik	70
3.2.1.3. Tujuan	73
3.2.2. Cerita dan Plot	74
3.2.3. Hubungan Naratif dengan Ruang	84
3.2.4. Hubungan Naratif dengan Waktu	87

3.3. Kepribadian Tokoh Ouma Shu dalam Anime <i>Guilty Crown</i>	91
3.4. Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Ouma Shu dalam Anime <i>Guilty Crown</i>	102
BAB IV PENUTUP	112
4.1. Kesimpulan	112
4.2. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116
YOUSHI.....	118
BIODATA	122

INTISARI

Al-Ahsan, Imam Faqih, 2019. "Kepribadian Tokoh Utama dalam Anime *Guilty Crown* (*Giruti Kuraun*) karya Sutradara Tetsuro Araki Sebuah Kajian Psikoanalisis". Skripsi, Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing Nur Hastuti, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur naratif dalam anime *Guilty Crown* serta mendeskripsikan struktur kepribadian tokoh utama Ouma Shu dalam anime tersebut. Objek kajian penelitian ini adalah anime berjudul *Guilty Crown* yang disutradarai oleh Tetsuro Araki dan dikaji melalui metode studi kepustakaan untuk memperoleh data yang menunjang penelitian. Teori yang digunakan untuk menunjang penelitian ini adalah teori struktur naratif dan teori struktur kepribadian yang meliputi *id*, *ego*, dan *superego* menurut Sigmund Freud.

Skripsi ini membahas tentang perubahan kepribadian yang dialami oleh tokoh utama Ouma Shu dalam anime *Guilty Crown*. Hasil dari penelitian ini yakni ditemukannya konflik-konflik yang menjadi faktor penyebab berubahnya kepribadian Ouma Shu.

Kata kunci: *Guilty Crown*, kepribadian, psikoanalisis, Sigmund Freud, struktur naratif, Tetsuro Araki.

ABSTRACT

Al-Ahsan, Imam Faqih, 2019. "Personality of the Leader in the Guilty Crown (Giruti Kuraun) Anime by Tetsurou Araki A Psychoanalysis Study". Thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Diponegoro University, Semarang. Advisor Nur Nuruti, S.S., M.Hum.

This study aims to describe the narrative structure in the Guilty Crown anime and describe the personality structure of the main character Ouma Shu in the anime. The object of this research study is an anime entitled Guilty Crown directed by Tetsurou Araki and studied through library study methods to obtain data that supports research. The theory used to support this research is narrative structure theory and personality structure theory which includes id, ego, and superego according to Sigmund Freud.

This thesis discusses the personality changes experienced by the main character Ouma Shu in the Guilty Crown anime. The results of this study were the discovery of conflicts which were the factors that caused the change in personality of Ouma Shu.

Keywords: Guilty Crown, personality, psychoanalysis, Sigmund Freud, narrative structure, Tetsurou Araki.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Karya sastra adalah karya seni bersifat kreatif yang memiliki nilai estetik (dalam arti seni) yang diwujudkan dalam bentuk novel, puisi, cerita pendek, drama, dan lain-lain (Noor, 2009:9). Seni drama merupakan jenis karya sastra yang menggambarkan kehidupan dan watak suatu tokoh melalui tingkah laku dan dialog. Seiring berjalannya waktu, seni drama pun berkembang menjadi sebuah film yang dapat dinikmati melalui layar lebar. Dan seiring berkembangnya teknologi, lahirlah sebuah karya sastra yang menampilkan gambar bergerak yang kita kenal dengan sebutan film kartun atau animasi.

Kata *animasi* itu sendiri sebenarnya merupakan penyesuaian dari kata “animation”, yang berasal dari kata dasar “to animate”, yang dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti “menghidupkan” (Wojowasito, 1997). Animasi adalah hasil dari imajinasi seorang seniman yang dituangkan dalam bentuk gambar bergerak atau animasi. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup (Rangga, 2011:1). Dengan kata lain,

animasi adalah suatu karya dimana seorang seniman menggunakan media elektronik untuk memberikan sifat dan emosi kepada suatu gambar atau benda mati serta membuatnya mampu bergerak layaknya makhluk hidup.

Dalam *Ensiklopedi Americana* volume 19 (1976), seperti yang telah dijelaskan oleh Rangga (2011: 5), disebutkan bahwa manusia sebenarnya telah mengenal animasi sejak zaman dahulu. Teknik animasi yang digunakan pada saat itu masih dilakukan dengan cara menganimasi gerak gambar binatang pada dinding batu, seperti yang ditemukan oleh ahli purbakala di gua *Lascaux* Spanyol Utara, yang sudah berumur lebih dari 200.000 tahun. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang seperti celeng, bison, atau kuda. Hal itu dapat dilihat dari penemuan gambar delapan kaki hewan dalam posisi berbeda yang bertumpuk pada dinding gua (Hallas and Manvell 1973).

Di Mesir, para arkeolog menemukan gambar yang dibuat oleh orang-orang Mesir Kuno sebagai dekorasi dinding sekitar 2000SM. Gambar itu terlihat seperti para pegulat yang sedang bergumul, digambar secara berurutan pada dinding (Thomas 1958). Selain itu, para arkeolog juga menemukan gulungan lukisan di Jepang yang dibuat pada masa Heian (794-1192), lukisan tersebut memperlihatkan suatu alur cerita yang hidup.

Gambar-gambar yang disuguhkan film animasi biasanya adalah gambar-gambar yang unik dan lucu. Hal ini tidak mengherankan jika peminat film animasi ini kebanyakan dari kalangan anak-anak. Namun bukan berarti hanya anak-anak saja yang senang dengan film animasi, banyak dari kalangan remaja dan dewasa

yang menyukai jenis karya seni ini, khususnya adalah animasi yang berasal dari Jepang (Rangga, 2011: 7).

Jepang merupakan salah satu negara yang memproduksi film animasi terbesar di dunia. Di Negara ini film kartun lebih dikenal dengan sebutan *Anime* (アニメ) .Anime adalah kependekan dari *Animeeson* (アニメーション), atau *Animation*. Anime juga merupakan sebuah karya seni kontemporer Jepang yang kaya dan menarik, dengan kekhasan estetika naratif dan visual, yang berakar pada budaya tradisional Jepang dan menjangkau perkembangan seni dan media terkini. Dengan variasi subjek dan materinya, anime adalah sebuah cermin yang berguna pada masyarakat kontemporer Jepang. (Rangga, 2011: 4). Selain para penggemar anime berasal dari kalangan yang beraneka ragam, *genre* atau jenis dari setiap anime pun bermacam-macam. Mulai dari *action*, *adventure*, *sports*, *comedy*, *horror*, *drama*, *romance*, *fantasy*, *sci-fi*, *slice-of-life*, *psychological*, dan sebagainya.

Anime yang akan penulis bahas kali ini merupakan anime dengan *genre action*, *romance*, *science*, dan *fantasy* berjudul *Guilty Crown* (*Giruti Kuraun*, ギルティクラウン) yang disutradarai oleh Tetsuro Araki yang diproduksi oleh *Production I.G* dan ditayangkan di *Fuji TV* (*Noitamin*a) pada bulan Oktober 2011. Tetsuro Araki lulus dari *Universitas Senshu* dan bekerja pada perusahaan *Madhouse* sebelum akhirnya pindah ke *Production I.G* pada tahun 2011. Debutnya sebagai sutradara dimulai sejak tahun 2005 saat ia menyutradarai *Otogi Juushi Akazukin*. Tetsuro Araki terkenal sebagai sutradara dari anime *Death Note*, *Hightschool of the Death*, *Guilty Crown*, dan *Shingeki no Kyojin*.

Anime ini menceritakan tentang siswa SMA bernama Ouma Shu yang mendapatkan kekuatan yang disebut “*王の力, Ou no Chikara*”, atau “Kekuatan Raja”. Kekuatan ini membuat Ouma Shu mampu mengeluarkan benda bernama “void” dari tubuh manusia. *Void* merupakan perwujudan dari hati manusia, karena itulah bentuk serta kegunaan *void* setiap orang berbeda-beda. Karena memiliki kekuatan ini, Ouma Shu terlibat dengan organisasi bernama “*葬儀社, Sougisha*”, sebuah organisasi pemberontak yang berusaha membebaskan Jepang dari Badan International GHQ yang menguasai Jepang.

GHQ adalah organisasi pemerintah yang dibentuk dengan tujuan untuk menanggulangi *Virus Apocalyps* yang tengah melanda Jepang. Pada awalnya, organisasi pemerintah GHQ terlihat seperti organisasi kemanusiaan yang dengan baik membantu para korban *Virus Apocalyps*. Namun, dibalik layar, mereka melakukan hal-hal “kotor” demi keuntungan mereka. Selain itu, mereka memiliki tujuan untuk mengulang kembali insiden *Lost Christmas*. Insiden dimana *Virus Apocalyps* menyebar untuk pertama kalinya di Jepang. Bersama *Sougisha*, Ouma Shu menggunakan kekuatan yang dimilikinya untuk menghentikan kekejaman dan rencana GHQ.

Pada penelitian ini, penulis akan menggambarkan kepribadian tokoh utama dengan menggunakan teori psikoanalisis. Penulis menggunakan kajian psikoanalisis karena kajian tersebut dianggap paling tepat dalam mengkaji pergolakan batin/jiwa dalam diri manusia serta untuk membahas dan menganalisis secara tekstual kepribadian tokoh utamanya. Teori Psikoanalisis yang dipakai dalam menganalisis adalah teori Sigmund Freud. Dan dalam penelitian ini, penulis

akan menggunakan struktur kepribadian Sigmund Freud yang berupa *Id*, *Ego*, dan *Superego* untuk menggambarkan kepribadian tokoh utama.

Alasan penulis memilih anime ini sebagai objek penelitian adalah bahwa penggambaran sifat dan karakter tokoh utama dalam anime ini menurut penulis cukup unik. Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan pada lebih dari 30 anime, umumnya sifat dan karakter tokoh utama suatu anime sudah terlihat sejak episode pertama. Seperti seorang tokoh yang memiliki sifat humoris, percaya diri, baik dan rendah hati, pendiam, keras kepala, pekerja keras, ataupun kejam. Semua itu ditampilkan sejak episode awal hingga episode akhir. Namun, berbeda dengan anime *Guilty Crown*. Penggambaran sifat tokoh utama berbeda-beda, baik di episode awal, tengah, maupun akhir.

Alasan berikutnya yang membuat penulis tertarik adalah saat diawal episode, Ouma Shu digambarkan sebagai sosok yang lemah, lambat, tidak percaya diri, dan pengecut. Bahkan dalam suatu forum diskusi, banyak orang yang mengatakan bahwa Ouma Shu adalah karakter *protagonist yang failure*, atau tidak layak disebabkan sifatnya yang demikian tidak mencerminkan sosok seorang tokoh utama. Namun, seiring berjalannya cerita, Ouma Shu mengalami berbagai macam *event*, seperti perjuangan, pengharapan, penghianatan, pengorbanan, penderitaan, keputus-asaan, penyesalan, dan sebagainya, hingga pada akhirnya karakter dan sifat tokoh Ouma Shu pun terbentuk dan membuatnya layak disebut sebagai *Hero*.

Hal inilah yang membuat penulis ingin mengungkap lebih dalam tentang kepribadian tokoh Ouma Shu ini. Oleh sebab itu, melalui metode analisis tokoh

dan penokohan dalam karya sastra, penulis akan memaparkan kepribadian dan karakter tokoh anime ini dalam penelitian yang diberi judul "Kepribadian Tokoh Utama dalam Anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) karya Sutradara Tetsurou Araki Sebuah Kajian Psikoanalisis".

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, hal-hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah struktur naratif yang meliputi elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, serta hubungan naratif dengan waktu dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン)?
2. Bagaimanakah struktur kepribadian tokoh utama Ouma Shu yang meliputi *id*, *ego* dan *superego* dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン)?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan struktur naratif yang meliputi elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, serta hubungan naratif dengan waktu dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン).
2. Mendeskripsikan struktur kepribadian tokoh utama Ouma Shu yang meliputi *id*, *ego* dan *superego* dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン).

1.4 RUANG LINGKUP PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan karena data bersumber dari bahan-bahan pustaka, baik berupa bahan tertulis maupun *audio-visual* (film animasi). Objek material penelitian ini adalah *anime* berjudul *Guilty Crown* (ギルティクラウン). Adapun objek formalnya adalah psikologi sastra, yakni perubahan kepribadian yang dialami oleh tokoh utama. Penelitian ini menggunakan struktur naratif film yang meliputi elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, serta hubungan naratif dengan waktu.

Penelitian ini berpusat pada tokoh utama Ouma Shu dalam *anime Guilty Crown* (ギルティクラウン). Penelitian ini membahas perubahan kepribadian Ouma Shu yang merupakan dampak psikologis yang dialami setelah menyaksikan kematian orang yang disayanginya.

1.5 METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah langkah kerja yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari penyediaan data yang diperlukan dalam penelitian, analisis data yang telah dikumpulkan, dan penyajian hasil dari apa yang telah di analisis.

1.5.1 Metode Penyediaan Data

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai data informasi yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Data informasi tersebut berasal dari berbagai sumber seperti buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah,

serta artikel dari internet. Selanjutnya penulis menonton berulang-ulang anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) dan mencatat hal-hal yang diperlukan dalam penelitian.

1.5.2 Metode Analisis Data

Setelah data-data terkumpul, penulis mulai menganalisis tokoh, plot, ruang, dan waktu yang terdapat didalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) dengan menggunakan teori struktur naratif dalam film. Kemudian menganalisis perubahan kepribadian tokoh utama Ouma Shu dengan teori psikologi sastra.

1.5.3 Metode Penyajian Data

Selanjutnya, setelah anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) dianalisis dengan menggunakan teori struktur naratif film dan teori psikologi sastra, data-data hasil penelitian tersebut disajikan dalam bentuk kalimat deskriptif sehingga mencapai tujuan penelitian.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini ada 2 (dua).

1. Manfaat teoritis yang dapat diambil adalah hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi para pembaca dalam menganalisis kepribadian dengan menggunakan metode psikologi sastra, khususnya dalam mengkaji karya sastra berupa film atau anime.

2. Manfaat praktis yang didapat dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan wawasan bagi penulis dan para pembaca mengenai perubahan kepribadian suatu tokoh dalam karya sastra khususnya film atau anime.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Hasil penelitian ini akan disusun menjadi 4 (empat) bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka dan kerangka teori, pembahasan, dan kesimpulan.

Bab I Pendahuluan, Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori, Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, yakni penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan referensi, serta kerangka teori atau disebut juga landasan teori, yakni teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab III Pembahasan, Bab ini memuat apa yang akan dibahas oleh peneliti, yakni analisis tentang struktur naratif film yang meliputi elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, dan hubungan naratif dengan waktu, serta analisis tentang perubahan kepribadian tokoh utama dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) berdasarkan teori psikologi sastra.

Bab IV Penutup, Bab ini memuat kesimpulan dari apa yang telah diteliti oleh penulis dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang tinjauan pustaka, yakni beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini dan landasan teori yang akan digunakan.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang menggunakan tema kepribadian sudah banyak digunakan oleh penelitian-penelitian terdahulu dengan berbagai objek material, metode, dan teori yang berbeda-beda. Dan sejauh yang penulis ketahui belum ada peneliti yang menggunakan anime *Guilty Crown* sebagai objek material. Berikut ini adalah beberapa penelitian bertemakan kepribadian terdahulu yang penulis jadikan bahan referensi.

Yang pertama adalah penelitian dengan judul “Perubahan Kepribadian Tokoh Utama dalam Film *Flying Colors (Biri Gyaru - ビリギヤル)* Karya Sutradara Nobuhiro Doi” oleh mahasiswa Sastra Jepang Universitas Diponegoro bernama Winda Ayu Ningsih. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada teori analisis film yang digunakan. Dalam penelitiannya, Winda Ayu Ningsih menggunakan Teori Struktur Naratif Film berdasarkan buku *Memahami Film* yang ditulis oleh Himawan Prasista.

Adapun perbedaan dengan penelitian ini terletak pada objek material yang digunakan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan anime *Guilty Crown* sebagai objek material, sedangkan penelitian Winda Ayu Ningsih menggunakan film *Biri Gyaru* sebagai objek material. Selain itu, dalam penelitiannya Winda Ayu Ningsih menggunakan teori Behavioristik Clark L Hull, yaitu teori belajar untuk meneliti proses belajarnya, dan teori psikologi kepribadian secara umum yang meliputi sikap, temperamen, dan sifat dalam menganalisis perubahan kepribadian tokoh utama yang disebabkan oleh proses belajar. Sedangkan dalam penelitian ini penulis menggunakan teori struktur kepribadian yang meliputi *Id*, *ego*, dan *superego*.

Selanjutnya adalah penelitian berjudul “Kepribadian Tokoh Utama Corinne dalam Roman *Die Weiße Massai* Karya Corinne Hofmann: Analisis Psikologi Sastra” oleh Puspitasari, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada kajian teori yang digunakan. Dalam penelitiannya, Puspitasari menggunakan Teori Psikoanalisis untuk menganalisis kepribadian tokoh utama Corinne dengan cara menjabarkan unsur penunjang yang berupa *id*, *ego*, dan *superego*. Adapun perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan. Objek material yang digunakan Puspitasari adalah Roman *Die Weiße Massai* sedangkan penulis disini menggunakan anime *Guilty Crown* sebagai objek material.

Penelitian selanjutnya yang penulis jadikan referensi adalah penelitian dengan judul “Analisis Narasi Fungsi Karakter Makna Perjuangan dalam Film

Surat dari Praha” yang disusun oleh mahasiswa Konsentrasi Jurnalistik Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta bernama Muhammad Badruzzaman. Persamaan penelitian ini terletak pada teori analisis yang digunakan, yaitu teori Struktur Naratif Film berdasarkan buku *Memahami Film* yang ditulis oleh Himawan Prasista.

Adapun perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan. Objek material yang digunakan oleh Muhammad Badruzzaman adalah salah satu film yang berhasil mewakili Indonesia dalam kategori *Best Foreign Language Film* diajang *Academy Awards (Oscar)* 2017 yang berjudul *Surat dari Praha*. Selain itu, perbedaan juga terletak pada fokus penelitian. Dalam penelitiannya Muhammad Badruzzaman memfokuskan dalam mengkaji pesan yang terdapat pada isi teks narasi adegan dan dialog dalam film *Surat Dari Praha*. Sedangkan dalam penelitian ini, penulis memfokuskan dalam mengkaji perubahan kepribadian tokoh utama.

2.2 Kerangka Teori

Teori merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian. Tanpa teori maka suatu penelitian tidak akan memiliki nilai apa-apa. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan Teori Struktur Naratif yang meliputi elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, serta hubungan naratif dengan waktu dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン). Teori kedua yang digunakan oleh penulis adalah Teori Psikoanalisis. Psikologi sastra adalah kajian

yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan. Karya sastra dipandang sebagai fenomena psikologis yang menampilkan aspek kejiwaan melalui tokohnya (Endraswara, 2008: 96).

Dalam penelitian ini, penulis akan mengkaji aspek kejiwaan yang menyebabkan perubahan kepribadian tokoh utama dengan menggunakan pendekatan psikoanalisis menurut Sigmund Freud. Pengkajian ini meliputi tiga komponen dalam struktur kepribadian menurut Freud, yaitu *id*, *ego*, dan *superego*. Selain itu, dalam penelitian ini juga penulis akan menggunakan beberapa teori tambahan dalam menganalisis perubahan kepribadian tokoh.

2.2.1 Teori Struktur Naratif

Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap cerita pasti memiliki beberapa elemen yang membentuk unsur naratif secara keseluruhan, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lainnya. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan membentuk sebuah jalinan peristiwa. Jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yaitu hukum kausalitas atau sebab-akibat (Pratista, 2008:2).

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain (Pratista, 2008:29). Struktur naratif terbagi menjadi enam unsur yaitu cerita

dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, elemen pokok naratif, dan pola struktur naratif. Dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan empat unsur yakni elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, serta hubungan naratif dengan waktu.

2.2.1.1 Elemen Pokok Naratif

Pada dasarnya dalam setiap cerita film di samping aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok, yakni elemen karakter (pelaku cerita), elemen konflik, serta elemen tujuan. Dapat disimpulkan bahwa inti cerita dari semua film (fiksi) adalah bagaimana seorang karakter menghadapi segala masalah untuk mencapai tujuannya yang terjadi dalam suatu ruang waktu (Pratista, 2008:43). Berikut ini uraian dari ketiga elemen pokok tersebut.

- **Pelaku Cerita**

Setiap cerita umumnya memiliki karakter utama dan 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 antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (Pratista, 2008:44). Tokoh cerita ialah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diespresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Wijaya, 2010: 41).

- **Permasalahan dan Konflik**

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan sering ditimbulkan pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak protagonis. Permasalahan juga dapat muncul tanpa adanya pihak antagonis, melainkan dapat juga muncul dari dalam diri tokoh utama yang akhirnya memicu munculnya konflik batin (Pratista, 2008:44).

- **Tujuan**

Setiap pelaku (utama) dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak) (2008: 43-44).

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. Aktifitas 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).

Menurut Stanton, alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian yang didalamnya terdapat hubungan sebab akibat. Suatu peristiwa disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa lain (Nurgiyantoro, 2009: 113). Alur berdasarkan urutan waktu terbagi menjadi alur kronologis atau progresif, alur regresif atau mundur, dan alur campuran.

Alur progresif atau kronologis merupakan alur yang mengisahkan peristiwa-peristiwa dengan ditandai adanya sebab dan akibat atau diceritakan secara runtut mulai dari tahap awal (penyituasian, pengenalan, pemunculan, dan konflik), tengah (konflik meningkat, klimaks), dan akhir (penyelesaian). Karya fiksi yang menggunakan jenis plot ini cenderung mudah diikuti jalan ceritanya karena sifatnya yang sederhana dan tidak berbelit-belit (Nurgiyantoro, 2009: 154).

Alur regresif adalah alur yang urutannya diceritakan tidak kronologis. Model alur ini biasanya menampilkan konflik atau penyelesaian terlebih dahulu. Dari sana, barulah diceritakan ulang mengenai tahapan masalah yang membentuk alur sehingga terkesan waktunya bergerak mundur dan disebut sebagai alur mundur.

Alur berdasarkan waktu yang terakhir adalah alur campuran. Alur campuran merupakan penggabungan alur maju yang disertai kilas-kilas kisah yang sifatnya mengenang atau mengingat. Kenangan ini diceritakan pula secara detail untuk membangun kelengkapan cerita.

2.2.1.3 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 beraktifitas. 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).

2.2.1.4 Hubungan Naratif dengan Waktu

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 film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu (Pratista, 2008:36).

- **Urutan Waktu**

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yaitu linier dan nonlinier.

1. **Pola Linier**

Plot film 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).

2. Pola Nonlinier

Nonlinier 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).

- Durasi Waktu

Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita dalam film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad (Pratista, 2008:38). Umumnya, durasi waktu dalam anime untuk versi serial adalah 24 menit dalam setiap episode. Sedangkan untuk versi *Original Video Animation (OVA)* maupun anime *Movie* atau layar lebar berkisar antara 60 hingga 120 menit.

- Frekuensi Waktu

Umumnya sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita film. Dalam beberapa kasus melalui penggunaan teknik kilas balik, adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan hingga berkali-kali. Seperti dalam *Pulp Fiction* adegan perampokan restoran yang muncul diawal film diulang kembali pada akhir film (Pratista, 2008:38).

2.2.2 Teori Psikoanalisis

Psikoanalisis berada dalam wilayah kajian Psikologi Sastra. Kajian ini ditemukan oleh Sigmund Freud. Ia berpendapat bahwa ketidaksadaran merupakan salah satu inti pokok atau tiang pasak teorinya. Segi-segi terpenting perilaku manusia justru ditentukan oleh alam tak sadarnya (hartono, 2003:3). Dalam kajian psikoanalisis, Freud mendeskripsikan kepribadian menjadi tiga pokok bahasan, yakni struktur kepribadian, dinamika kepribadian, dan perkembangan kepribadian.

Dalam hal struktur kepribadian, Sigmund Freud mengungkapkan bahwa kepribadian manusia terbentuk dari tiga unsur kejiwaan, yaitu *id*, *ego*, dan *superego*. Ketiganya bekerja sama dalam menciptakan perilaku manusia yang kompleks.

a. Id

Id adalah sistem kepribadian bawaan sejak lahir. Terletak di bagian alam tak sadar. Id berisi semua aspek psikologi yang diturunkan, seperti insting, impuls, dan drives. Desyandri (2014) mengungkapkan, id beroperasi berdasarkan prinsip kenikmatan, yaitu berusaha memperoleh kenikmatan dan menghindari rasa sakit

atau tegangan. Prinsip ini diproses dengan dua cara, tindak refleks dan proses primer. Tindak refleks adalah reaksi otomatis yang dibawa sejak lahir, seperti mengejapkan mata. Sedangkan proses primer adalah reaksi membayangkan atau menghayal sesuatu yang dapat mengurangi atau menghilangkan tegangan, seperti membayangkan makanan saat lapar.

b. Ego

Ego berkembang dari id, bertugas sebagai penengah agar manusia mampu menangani realita. Ego terletak diantara alam sadar dan taksadar. Desyandri (2014) menyebutkan bahwa ego adalah pelaksana dari kepribadian yang memiliki dua tugas. Pertama, memilih stimulasi mana yang hendak direspon atau insting mana yang akan dipuaskan sesuai dengan prioritas kebutuhan. Kedua, menentukan kapan dan bagaimana kebutuhan itu dipuaskan sesuai dengan tersedianya peluang yang risikonya minimal.

c. Super-Ego

Super-ego adalah kekuatan moral yang bertugas melindungi prinsip-prinsip ideal yang berlaku dikalangan masyarakat. Super-ego sebagian terletak di bagian alam dan sebagian lagi di bagian tasadar. Menurut Desyandri (2014), super-ego pada hakekatnya merupakan elemen yang mewakili nilai-nilai orang tua atau interpretasi orang tua mengenai standar sosial yang diajarkan kepada anak melalui berbagai larangan dan perintah. Ia juga mengungkapkan bahwa super-ego memiliki tiga fungsi. Pertama, mendorong ego menggantikan tujuan-tujuan realistik dengan tujuan-tujun moralistik. Kedua, merintang impuls id, terutama

impuls seksual dan agresif yang bertentangan dengan standar nilai masyarakat. Dan yang ketiga adalah mengejar kesempurnaan.

2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Kepribadian

Faktor yang mempengaruhi perubahan dan dinamika kepribadian seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor., meskipun mengalami perubahan, kepribadian merupakan karakteristik yang relatif stabil.

Dalam buku Psikologi Pendidikan (H. Jaali pada, 2007), perubahan dalam kepribadian tidak bisa terjadi secara spontan, tetapi merupakan hasil pengamatan, pengalaman, tekanan dari lingkungan sosial budaya, rentang usia dan faktor-faktor dari individu.

1. Faktor Biologis

Faktor biologis merupakan faktor yang berhubungan dengan keadaan jasmani, atau seringkali pula disebut faktor fisiologis seperti keadaan genetik, pencernaan, pernafasaan, peredaran darah, kelenjar-kelenjar, saraf, tinggi badan, berat badan, dan sebagainya. Kita mengetahui bahwa keadaan jasmani setiap orang sejak dilahirkan telah menunjukkan adanya perbedaan-perbedaan. Hal ini dapat kita lihat pada setiap bayi yang baru lahir. Ini menunjukkan bahwa sifat-sifat jasmani yang ada pada setiap orang ada yang diperoleh dari keturunan, dan ada pula yang merupakan pembawaan anak/orang itu masing-masing. Keadaan fisik tersebut memainkan peranan yang penting pada kepribadian seseorang.

2. Faktor Sosial

Faktor sosial yang dimaksud di sini adalah masyarakat ; yakni manusia-manusia lain disekitar individu yang bersangkutan. Termasuk juga kedalam faktor sosial adalah tradisi-tradisi, adat istiadat, peraturan-peraturan, bahasa, dan sebagainya yang berlaku dimasyarakat itu. Sejak dilahirkan, anak telah mulai bergaul dengan orang-orang disekitarnya. Dengan lingkungan yang pertama adalah keluarga. Dalam perkembangan anak, peranan keluarga sangat penting dan menentukan bagi pembentukan kepribadian selanjutnya. Keadaan dan suasana keluarga yang berlainan memberikan pengaruh yang bermacam-macam pula terhadap perkembangan kepribadian anak.

Pengaruh lingkungan keluarga terhadap perkembangan anak sejak kecil adalah sangat mendalam dan menentukan perkembangan pribadi anak selanjutnya. Hal ini disebabkan karena pengaruh itu merupakan pengalaman yang pertama, pengaruh yang diterima anak masih terbatas jumlah dan luasnya, intensitas pengaruh itu sangat tinggi karena berlangsung terus menerus, serta umumnya pengaruh itu diterima dalam suasana bernada emosional. Kemudian semakin besar seorang anak maka pengaruh yang diterima dari lingkungan sosial makin besar dan meluas. Ini dapat diartikan bahwa faktor sosial mempunyai pengaruh terhadap perkembangan dan pembentukan kepribadian.

3. Faktor Kebudayaan

Perkembangan dan pembentukan kepribadian pada diri masing-masing orang tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan masyarakat di mana seseorang itu dibesarkan. Beberapa aspek kebudayaan yang sangat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan kepribadian antara lain:

- Nilai-nilai (Values)

Di dalam setiap kebudayaan terdapat nilai-nilai hidup yang dijunjung tinggi oleh manusia-manusia yang hidup dalam kebudayaan itu. Untuk dapat diterima sebagai anggota suatu masyarakat, kita harus memiliki kepribadian yang selaras dengan kebudayaan yang berlaku di masyarakat itu.

- Adat dan Tradisi.

Adat dan tradisi yang berlaku disuatu daerah, di samping menentukan nilai-nilai yang harus ditaati oleh anggota-anggotanya, juga menentukan pula cara-cara bertindak dan bertingkah laku yang akan berdampak pada kepribadian seseorang.

- Pengetahuan dan Keterampilan.

Tinggi rendahnya pengetahuan dan keterampilan seseorang atau suatu masyarakat mencerminkan pula tinggi rendahnya kebudayaan masyarakat itu. Makin tinggi kebudayaan suatu masyarakat makin berkembang pula sikap hidup dan cara-cara kehidupannya.

- Bahasa

Di samping faktor-faktor kebudayaan yang telah diuraikan di atas, bahasa merupakan salah satu faktor yang turut menentukan cirri-ciri khas dari suatu kebudayaan. Betapa erat hubungan bahasa dengan kepribadian manusia yang memiliki bahasa itu. Karena bahasa merupakan alat komunikasi dan alat berpikir yang dapat menunjukkan bagaimana seseorang itu bersikap, bertindak dan bereaksi serta bergaul dengan orang lain.

4. Daya Tarik

Orang yang dinilai oleh lingkungannya menarik biasanya memiliki lebih banyak karakteristik kepribadian yang diinginkan dari pada orang yang dinilai kurang menarik, dan bagi mereka yang memiliki karakteristik menarik akan memperkuat sikap sosial yang menguntungkan.

5. Inteligens

Perhatian lebih terhadap anak yang pandai dapat menjadikan ia sombong, dan anak yang kurang pandai merasa bodoh. Apabila berdekatan dengan orang yang pandai tersebut, dan tidak jarang memberikan perlakuan yang kurang baik.

6. Emosi

Ledakan emosional tanpa sebab yang tinggi dinilai sebagai orang yang tidak matang. Penekanan ekspresi emosional membuat seseorang murung dan cenderung kasar, tidak mau bekerja sama dan sibuk sendiri.

7. Nama

Walaupun hanya sekedar nama, tetapi memiliki sedikit pengaruh terhadap konsep diri, namun pengaruh itu hanya terasa apabila anak menyadari bagaimana nama itu mempengaruhi orang yang berarti dalam hidupnya. Nama yang dipakai memanggil ,mereka (karena nama itu mempunyai asosiasi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan dalam pikiran orang lain) akan mewarnai penilainya orang terhadap dirinya.

8. Keberhasilan dan Kegagalan

Keberhasilan dan kegagalan akan mempengaruhi konsep diri, kegagalan dapat merusak konsep diri, sedangkan keberhasilan akan menunjang konsep diri itu.

9. Penerimaan Sosial

Anak yang diterima dalam kelompok sosialnya dapat mengembangkan rasa percaya diri dan kepercayaannya. Sebaliknya anak yang tidak diterima dalam lingkungan sosialnya akan membenci orang lain, cemberut, dan mudah tersinggung.

10. Pengaruh Keluarga

Pengaruh keluarga sangat mempengaruhi kepribadian anak, sebab waktu terbanyak anak adalah keluarga dan di dalam keluarga itulah diletakkan sendi-sendi dasar kepribadian.

11. Perubahan Fisik

Perubahan kepribadian dapat disebabkan oleh adanya perubahan kematangan fisik yang mengarah kepada perbaikan kepribadian. Akan tetapi, perubahan fisik yang mengarah pada klimakterium dengan meningkatnya usia dianggap sebagai suatu kemunduran menuju ke arah yang lebih buruk.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Sinopsis

Tahun 2029 Jepang mengalami musibah besar yang dikenal dengan *Lost Christmas*. Sebuah peristiwa dimana virus misterius bernama *Apocalypse* melanda Jepang. Kondisi Jepang yang kacau balau berhasil dikendalikan oleh Organisasi multinasional GHQ. Hingga saat ini pun Jepang masih mengandalkan banyak sekali bantuan dari negara-negara lain. Dan kini Jepang pun semakin terpuruk.

Sepuluh tahun berlalu, Ouma Shu adalah seorang pelajar SMA yang menikmati kesehariannya dengan mendengarkan lagu yang dinyanyikan Yuzuriha Inori, *vocalis* dari *Egoist*, penyanyi kesukaanya yang terkenal di dunia internet. Suatu hari, secara kebetulan Shu bertemu dengan Inori yang sedang terluka. Inori mengatakan bahwa ia sedang mengantarkan benda yang ada dalam *Funnel*, sebuah robot kendali kecil, kepada Gai. Tiba-tiba pasukan militer GHQ yang disebut *Anti Bodies* datang dan menangkap Inori. Kemudian diketahui bahwa Inori adalah salah satu anggota kelompok pemberontak *Sougisha*, kelompok yang bertujuan membebaskan Jepang dari kendali GHQ. Shu yang ketakutan membiarkan *Anti Bodies* membawa Inori dan berfikir untuk melupakan kejadian itu. Namun setelah memikirkannya kembali, akhirnya ia memutuskan untuk mengantarkan *Funnel* kepada seseorang bernama Gai.

Berbekal peta yang ada pada *Funnel*, Shu pergi menuju lokasi. Sesampainya disana, ia bertemu dengan Tsutsugami Gai dan anggota *Sougisha* lainnya. Namun disaat yang sama, pasukan *Anti Bodies* menyerang. Mereka ingin merebut kembali *Void Genome*, benda yang telah dicuri oleh Inori. Kemudian Gai meminta kepada Shu untuk melindungi *void genome* yang ia bawa. Saat berlari menyelamatkan diri, Shu melihat Inori dalam bahaya dan memutuskan untuk menyelamatkannya. Saat itulah *void genome* yang dibawa Shu aktif dan memberikan Shu *Ou no Chikara* atau Kekuatan Raja. Kekuatan tersebut membuatnya mampu mengeluarkan *void* dalam diri seseorang. *Void* adalah perwujudan dari hati manusia. Karena itu bentuk dan kegunaan *void* setiap orang berbeda-beda. Dengan kekuatan barunya, Shu bertarung menghadapi *Anti Bodies*.

Shu yang memiliki Kekuatan Raja diajak bergabung oleh Gai, namun ia menolaknya. Shu menganggap bahwa pertikaian antara *Sougisha* dan *Anti Bodies* bukanlah urusannya. Namun Gai tidak kehabisan akal. Menyadari perasaan suka Shu kepada Inori, Gai memerintahkan Inori untuk mendekati Shu dan membujuknya. Kemudian melalui perantara Inori, Gai mengajak Shu kedalam sebuah misi dan memperlihatkan wajah sebenarnya GHQ. Setelah menyaksikan sendiri saat *Anti Bodies* membantai para korban virus *Apocalypse*, Shu memutuskan untuk bergabung dan dimulailah pertarunganya melawan GHQ bersama *Sougisha*.

Sejak bergabung dan menjalankan berbagai misi bersama Gai, muncul rasa kagum dalam diri Shu yang membuatnya ingin menjadi seperti Gai. Rasa kagum Shu yang membuatnya percaya bahwa dirinya bisa menjadi seperti Gai

mendorongnya untuk menyelamatkan temannya Samukawa Yahiro. Yahiro dan adiknya yang terjangkit virus saat itu sedang dikejar-kejar oleh GHQ. Namun misi penyelamatan yang dilakukan oleh Shu berakhir dengan kematian adik Yahiro. Sejak saat itu Shu kehilangan kepercayaan dirinya dan memutuskan untuk berhenti dari *Sougisha*. Ia merasa tidak pantas memiliki kekuatan *Void Genome* dan menjadi senjata utama *Sougisha*.

Sougisha yang sudah tidak diperkuat oleh Shu melanjutkan perjuangan mereka melawan GHQ dibawah kepemimpinan Gai. Dalam suatu pertempuran melawan GHQ, *sougisha* terdesak. Saat itu GHQ sedang menjalankan rencana menyebarkan virus *apocalypse* dan memulai *Lost Christmas* kedua dengan cara memancarkan gelombang radiasi yang berasal dari batu meteorit yang menjadi sumber virus. Anggota *Sougisha* yang terjebak dalam rencana mereka terdesak dan terpecah belah. Tidak hanya itu, GHQ mengumumkan kepada masyarakat bahwa *Sougisha* adalah organisasi teroris yang menjadi dalang penyebaran virus. Mendengar hal ini, Shu memutuskan untuk meminjam kekuatan *void* teman-teman sekolahnya dan pergi untuk menyelamatkan Inori.

Saat Shu bertemu dengan Inori, tiba-tiba seseorang yang dipanggil *Daath* muncul dan menculik Inori. Dan ketika *Daath* menyerang Shu, Gai datang dan melindunginya. Melihat Gai yang terluka, Shu mulai teringat masa lalu yang telah dilupakannya. Dalam keadaan terluka parah Gai meminta pada Shu untuk menghentikan mereka yang akan mengorbankan Inori demi membangkitkan Ouma Mana, kakak perempuan Shu. Pada moment inilah Shu mengingat kembali apa yang terjadi antara dirinya, Mana, dan Gai saat mereka kecil. Kemudian

terungkap juga bahwa sebenarnya Inori adalah tubuh buatan yang dibuat oleh peneliti GHQ sebagai sarana untuk membangkitkan kembali Mana yang telah meninggal. Mereka ingin menjadikan Mana, orang pertama yang berinteraksi dengan virus *apocalypse*, sebagai *Eve* yang akan membimbing umat manusia pada kehancuran. Demi menghentikan rencana tersebut, Gai mengorbankan dirinya. Inori pun diselamatkan dan rencana tersebut berhasil digagalkan.

Pasca kematian Gai dan pertempuran tersebut, keberadaan para anggota *Sougisha* terpisah-pisah. Pertempuran yang mengakibatkan pecahnya virus *apocalypse* secara besar-besaran juga mengakibatkan kondisi kota Tokyo semakin memburuk. Kondisi ini berujung pada dikarantinanya Area Lingkar 7 yang merupakan lokasi dimana SMA Shu berada. Disanalah Shu dan teman-temannya serta beberapa anggota *Sougisha* terjebak.

Kondisi di Area Lingkar 7 pun semakin kacau, termasuk di SMA Tennouzu. Para murid meminta kepastian kepada ketua OSIS saat itu, Kuhouin Arisa. Saat kondisi semakin membingungkan dan tak terkendali, Shu mengusulkan sebuah rencana yang membuat para murid merasa tenang, dan berujung pada Shu diangkat menjadi ketua OSIS yang baru. Situasi pun mulai terkendali dibawah kepemimpinan Shu yang menggunakan kekuatan *void genome*-nya. Kondisi mulai berubah saat Yahiro mengusulkan untuk menggunakan sistem ranking *void* pada seluruh murid disebabkan jumlah vaksin yang menipis. Hal ini sebenarnya tidak didukung oleh Shu, namun beberapa murid salah dalam menanggapi hingga berujung pada pergerakan Tamadate Souta dan menyebabkan kematian Menjou Hare.

Hare adalah teman sekolah Shu yang menyukainya dan selalu percaya padanya. Kematian Hare membuat Shu berubah 180 derajat. Shu menyalahkan Souta atas kematian Hare dan menjadi tidak percaya bahwa kebaikan dapat memberikan kesuksesan untuk seorang pemimpin. Saat itulah Shu memutuskan untuk menjadi Raja, dan Shu pun menjadi Raja yang Otoriter.

Perubahan kepemimpinan Shu ini memicu pemberontakan oleh Arisa. Banyaknya murid yang mendukung kubu Arisa membuat Shu menjadi terasing. Kubu Arisa pun berencana melakukan pemberontakan setelah meeka berhasil menjalankan rencana Shu menerobos blokade GHQ yang mengelilingi Area Lingkar 7. Kemudian dengan memanfaatkan *void* teman-temannya, Shu berhasil menerobos blokade. Namun, tiba-tiba Gai muncul memotong tangan kanan Shu dan merebut kekuatannya. Gai yang muncul dengan penampilan berbeda dari sebelumnya mendeklarasikan bahwa ia akan membangkitkan Mana, dan siapapun yang menghalanginya adalah musuh yang harus dimusnahkan. Kemudian demi menjalankan rencananya, Gai pun menculik Inori.

Shu yang menyesali perbuatannya bertekad untuk menebus kesalahannya dengan menyelamatkan Inori dan melawan Gai. Shu yang sedang mencari keberadaan Inori secara tidak sengaja bertemu dengan ibu tirinya, Ouma Haruka. Haruka saat itu sedang dikejar-kejar oleh *Anti Bodies* karena memberontak dan mencuri tabung *void genome* terakhir. Kemudian, meskipun beresiko pada kematian, Shu menyuntikkan tabung *void genome* kedalam tubuhnya. Shu pun mendapatkan kembali kekuatan Raja dan kali ini ia mengeluarkan *void*-nya

sendiri, *void* dengan fungsi mengumpulkan segalanya dan menanggung bebannya, seperti *void* dan virus *apocalypse*. Pertempuran terakhir melawan Gai pun dimulai.

Shu bersama anggota *Sougisha* dan relawan dari *Kuhouin* Grup menyerang markas besar GHQ. Disana Shu terlibat pertempuran sengit melawan *Daath* dan Gai. Akhirnya Shu berhasil mengalahkan Gai. Namun, meskipun berhasil mengalahkan Gai, Shu tidak dapat menyelamatkan Inori. Dan pada akhirnya, Shu menyerap seluruh *void* dan virus penyakit yang telah tersebar diseluruh dunia kedalam dirinya. Pasca pertempuran terakhir, Shu kehilangan penglihatan dan tangan kanannya. Namun kedamaian dan jiwa Inori tetap ada dalam hatinya.

3.2 Analisis Struktur Naratif Anime *Guilty Crown*

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain (Pratista, 2008:29). Struktur naratif terbagi menjadi enam unsur yaitu cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, elemen pokok naratif, dan pola struktur naratif. Dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan empat unsur yakni elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, serta hubungan naratif dengan waktu.

3.2.1 Elemen Pokok Naratif

Pada dasarnya dalam setiap cerita film di samping aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok, yakni elemen karakter (pelaku cerita), elemen

konflik, serta elemen tujuan. Dapat disimpulkan bahwa inti cerita dari semua film (fiksi) adalah bagaimana seorang karakter menghadapi segala masalah untuk mencapai tujuannya yang terjadi dalam suatu ruang waktu (Pratista, 2008:43). Berikut ini uraian dari ketiga elemen pokok tersebut.

3.2.1.1 Pelaku Cerita

Setiap cerita umumnya memiliki karakter utama dan 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 antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (Pratista, 2008:44). Berikut ini adalah karakter utama dan beberapa karakter pendukung dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン).

- Ouma Shu



Ouma Shu merupakan karakter utama dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン). Peranan Shu dalam anime mendominasi dari awal hingga akhir episode dan ia berperan penting dalam setiap kejadian. Selain itu Shu juga berperan

sebagai narator yang menjelaskan keadaan yang sedang terjadi. Shu adalah tokoh utama protagonist dalam anime ini.

Ouma Shu digambarkan sebagai seorang remaja yang memiliki rambut coklat dengan garis-garis berwarna pirang dan mata berwarna merah darah. Ia biasa terlihat mengenakan seragam sekolah, dan saat bergabung dengan *Sougisha* ia memakai seragam standar anggota. Sejak ia menjadi Raja disekolahnya, ia mengenakan mantel berwarna hijau, syal, kaos putih, celana hitam, dan rantai. Saat ia mengganti tangan kanannya yang hilang dengan *void*, ia mendapatkan virus *apocalypse* di sisi kanan wajahnya.

Sebagai tokoh protagonist, Ouma Shu mengalami berbagai macam peristiwa yang membentuk karakternya. Berikut ini beberapa sifat Ouma Shu diawal cerita.

a) Tidak peka

Di awal cerita, Shu digambarkan sebagai pemuda yang tidak peka atau lambat dalam berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini ditunjukkan di episode pertama, saat Souta ingin mengutarakan sesuatu, Shu menanggapinya dengan hal berbeda dengan apa yang ingin disampaikan Souta. Hare yang menyaksikan hal ini berkomentar bahwa ia merasa kasihan pada Souta dan Shu terlalu lambat.



祭 : かわいそう 颯太君。
 集 : 何で? これでも 頑張^{がんば}って
 空気^{くいきよ}読^よんでるつもりなんだけど。
 祭 : 読^よめてないよ。
 集 : そうかな。
 祭 : 鈍^{にぶ}過ぎだよ。
 集 : 《僕^{にぶ}が鈍^{にぶ}い?》
 《みんなと 感^{かんかく}覚^{かく}が ずれてるって
 いうなら そうかもしれない》
 《僕^{にぶ}には分^わからないだけだ。
 みんなと何^{なに}を話^{はな}したらいいのか》
 《だから 内^{ないしん}心^{しん} 焦^{あせ}りながら 話^あを合^あわせて
 友^{とも}達^{だち}風^{ふう}のものを増^まやして 生^いきてきた》

Hare :Kasihlan Souta-kun.

Shu :Kenapa? Padahal aku sudah bersusah payah menanggapi.

Hare :Tapi gak berhasil kan.

Shu :Begitu ya..

Hare :Kau terlalu lambat.

Shu :[Aku lambat?]

[Mungkin benar kalau pikiranku lebih lambat daripada orang lain]

[Aku hanya tak tau apa yang harus kukatakan pada orang lain]

[Jadi aku hanya mengikuti apa yang mereka katakan,

Itulah caraku mendapatkan pertemanan semu dalam hidupku]

(*Guilty Crown Eps. 01, 00:05:17 – 00:05:51*)

b) Penakut

Shu adalah seorang penakut yang hanya memikirkan keselamatan dirinya sendiri.Saat Inori ditangkap oleh tentara militer, Shu hanya diam ketakutan dan berfikir untuk melupakan kejadian yang dialaminya.



いのり：ふゅーねる。

集：いのりさん！

グエン：おっと。

学生か？

集：は... はい！ あの...

その子 ケガをしてるんです。 できれば...

グエン：この女は犯罪者だ。

かばうなら 君も同罪として 浄化処分するぞ。

集：わあっ...。 ハッ！

グエン：フン。 データ照合の結果は？

兵士：六本木の「葬儀社」の一員に 間違いありません。

グエン：フン。 テロリスト風情が！

連行しろ。

兵士たち：はっ。

集：こんな俺でいいのか...？

《情けないことに 暴力の危険から解放されて

少し ほっとしていた》

《その程度だ 僕は》

《しょせん 彼女の相手をできる 格じゃなかった》

「いのり：《取って》」

集：《取りたかった》

《あの子に近づいて 手を触れたかったよ...》

《もう忘れよう。しばらく休めば 心が回復する》

《そしたら また いつもの僕に戻ろう》

Inori :Funnel!

Shu :Inori-san!

Guin :Eits...

Kau siswa ya?

Shu :Y...ya! Anu, gadis itu terluka, kalau bisa...

Guin :Gadis ini adalah penjahat.

Kalau kau membelanya, kami juga akan menyingkirkanmu
Sebagai komplotannya.

Shu :Waa...

Guin :Hm. Bagaimana hasil pemeriksaan datanya?

Prajurit:Dia adalah anggota dari *Sougisha* di Roppongi, tidak salah lagi.

Guin :Hm. Dasar teroris brengsek!
Bawa dia!

Prajurit:Baik pak!

Shu :Apakah aku hanya tinggal diam saja?
[Aku merasa sedikit lega, karena aku tidak dalam bahaya lagi]
[Aku memang menyedihkan]
[Dibandingkan dengan gadis itu, aku bukanlah apa-apa]

[Inori :Ambillah]

Shu :[Aku ingin mengambilnya]
[Aku ingin mendekatinya, lalu menyentuh tangannya]
[Lupakan saja. Istirahat sebentar, maka aku akan baik-baik saja]
[Setelah itu, tinggal kembali kepada diriku yang biasanya]

(*Guilty Crown Eps. 01, 00:09:27 – 00:11:54*)

Setelah bergabung dengan *Sougisha* karakter dan sifat Shu sedikit demi sedikit mulai berubah. Berikut ini karakter dan sifat Shu sejak bergabung dengan *Sougisha*.

c) Berani

Sejak bergabung dengan *Sougisha*, Shu menjadi lebih percaya diri dan lebih berani. Baik itu berani saat menghadapi musuh, maupun berani dalam mengambil keputusan. Sebagai contoh, saat Shu yang sudah keluar dari *Sougisha* mendapat kabar bahwa Inori dan Gai terjebak masalah, Shu memutuskan untuk meminjam *void* teman-temannya dan pergi untuk menyelamatkan Inori.



颯太 : 何だよ? 集。頼みたいことって。

花音 : 防疫警報が出てるの 知ってるよね?
 集 : うん。 でも 僕は...。 僕は 羽田に行きたいんだ。
 亞里沙 : 空港に?
 花音 : 外には ウイルスが出てるのよ。
 集 : 羽田に... 助けたい人がいるんだ。
 でも 僕1人じゃ無理で。
 その...。 みんなに手伝ってもらえれば...。
 谷尋 : そうやって また 人を道具にするつもりか。
 花音 : 谷尋君!
 颯太 : 何だよ? 道具って。
 谷尋 : さあな。 集なら答えてくれるんじゃないか?
 なあ 集。
 集 : 《涯なら こんなとき どうするだろう?》
 《有無を言わず行動する?》
 花音 : もう 時間ないのよ。 逃げなきゃ。
 颯太 : 話してくれよ 集。 俺たち 友達だろ!
 亞里沙 : 桜満 集君。 あなたには 答える義務が
 あると思うんだけど。
 集 : 《根回しを済ませておく?》
 《人をだまして 思いどおりにさせる?》
 《それとも 強引に 命令してしまうんだろうか...》
 《それは 涯のやり方だ》
 《僕は 涯みたいには できない》
 《僕は 僕にできる やり方で やるしかない!》

Souta :Permintaanmu itu apa, Shu?
 Kano :Kau tahu kita sedang dalam peringatan penularan, kan?
 Shu :Ya... tapi...aku ingin pergi ke Haneda
 Arisa :Ke bandara?
 Kano :Virusnya sedang menyebar disana, kan?
 Shu :Di Haneda...ada orang yang ingin kutolong.
 Tapi aku tidak bisa melakukannya sendirian...
 Jadi, aku membutuhkan bantuan kalian...
 Yahiro :Jadi kau ingin menggunakan orang lain seperti alat lagi, ya?
 Kano :Yahiro-kun!
 Souta :Apa maksudmu “alat”?
 Yahiro :Entahlah... mungkin Shu akan menjawabnya. Benar kan, Shu?
 Shu :[Apa yang akan Gai lakukan pada saat seperti ini?]
 [Apa dia akan bertindak tanpa menolak jawabannya?]
 Kano :Tidak ada waktu lagi! Kita harus segera pergi!
 Souta :Ayolah beritahu kami, Shu! Kita teman, kan?
 Arisa :Ouma Shu-kun, sepertinya kau berkewajiban untuk menjawab.
 Shu :[Apa dia akan merundingkannya dahulu?]

[Apa dia akan menipu mereka agar melakukan apa yang dia mau?]
 [Atau dia akan memaksakan perintahnya kepada mereka?]
 [Itu cara Gai melakukan sesuatu]
 [Aku tak bisa seperti Gai]
 [Aku hanya perlu melakukannya dengan caraku sendiri!]
 (*Guilty Crown Eps. 11, 00:06:33 – 00:09:13*)

d) Bertanggung jawab

Shu menyesal dan mengakui kalau ia telah berbuat kesalahan kepada teman-temannya. Karena itulah ia memutuskan untuk bertanggung jawab dengan membawa beban dosa menggunakan *void genome* dalam dirinya. Ia tidak peduli jika orang lain membencinya, ia akan menanggung semua beban. Oleh sebab itulah *void* milik Shu memiliki fungsi untuk “mengumpulkan semua dan menanggung bebannya”.



嘘界 : 殺せるんですか？ あなたに。
 集 : 僕は決めたんです。
 嘘界 : うん？
 集 : みんなのために この身を汚しきるって。
 嘘界 : 入ってる...！ 私の中に 他人の心が！
 ヴォイドの光があああ！
 綾瀬 : ハッ...。 集！！
 鶯 : あっ 見て！ 集の体...。
 谷尋 : キャンサー！
 花音 : さっきまで なかったのに。
 颯太 : 俺のだ。 あれは 俺のキャンサーなんだ。
 谷尋 : じゃあ 集のヴォイドは...。
 涯 : あいつのヴォイドは 全てを集めて引き受ける。

強さも弱さも 光も闇も 全て。

Segai :Apa kau berani membunuhku?
Shu :Sudah kuputuskan.
Demi semuanya, jika perlu akan kukotori tangan ini.
Segai :Masuk kedalam... Didalam tubuhku... Hati orang lain...
Dan cahaya Void!!!
Ayase :Hah! Shu!!
Tsugumi:Lihat! Tubuhnya Shu!
Yahiro :Kanker?
Kanon :Padahal barusan tidak ada!
Souta :Itu milikku... Itu adalah kankerku.
Yahiro :Kalau begitu, void Shu adalah...
Gai :Void miliknya mengumpulkan semua dan menanggung bebannya.
Kekuatan, kelemahan, cahaya, kegelapan... semuanya.
(*Guilty Crown Eps. 19, 00:19:29 – 00:20:50*)

e) Relu berkorban

Demi menebus kesalahannya dan menyelamatkan teman-temannya, Shu rela mengorbankan dirinya. Setelah memenangkan pertarungan melawan Gai, Shu memutuskan untuk mengakhirinya dengan menyerap seluruh *void* dan virus yang telah tersebar ke seluruh dunia kedalam dirinya.



集 : 《みんなの心が ^{なが} ^こ流れ込んでくる...》
《^{おも} ^で思い出も...》
《^{あく} ^い ^む僕に悪意を向けた人だって
^{だれ} ^{あい}誰かに愛されて生まれたんだ...》

Shu :[Aku bisa merasakan hati setiap orang mengalir kedalam diriku..]

[Ingatan mereka...]
[Bahkan orang-orang yang membenci karena aku dilahirkan
Dan dicintai oleh seseorang..]
(*Guilty Crown Eps. 22, 00:18:56 – 00:19:12*)

- Yuzuriha Inori



Yuzuriha Inori merupakan karakter utama perempuan atau biasa disebut *Heroine* dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン). Ia berperan penting dalam anime tersebut dari awal hingga akhir episode, sehingga ia dikategorikan sebagai tokoh protagonist perempuan. Inori adalah anggota kelompok pemberontak *Sougisha* dan juga vokalis dari artis internet, Egoist.

Yuzuriha Inori digambarkan sebagai seorang gadis dengan rambut berwarna pink yang di kuncir dua. Inori memiliki mata berwarna merah dan bibir kecil yang lembut. Ia terlihat sangat rapuh dengan tubuh ramping dan kakinya yang kurus. Ia biasa mengenakan gaun merah dengan hiasan bunga di kedua sisinya dan sarung tangan merah, atau gaun berwarna putih saat bertarung. Saat sekolah ia mengenakan seragam sekolah standar.

Yuzuriha Inori awalnya diperlihatkan sebagai sosok yang *emotionless* atau tanpa emosi, dan hanya mengikuti perintah Gai.



- 集 : ねえ いのり。 もしも…。 もしもだよ。
 僕が 君に 一緒に 葬儀社を 抜けようって言ったら
 君は…。
- いのり : 涯は 私に 名前をくれたの。
- 集 : えっ…。 ああ。
- いのり : 何もなかった私に 名前をくれたの。
 世界を与えてくれたの。 だから 行けない。
- 集 : えっ。 でも…。 じゃあ その…
 僕のものとか 一緒にいるとか
 あれは どういう… 意味ですか？
 《まさか…》
- いのり : 涯が そうしろって言ったから…。
- 集 : 《マジか…！》
- いのり : あまり近づかないで。
- 集 : えっ…。 そ… そんな…。 いのりさん 待って！
- Shu : Hei, Inori. Kalau saja... kalau saja...
 Aku bilang “Ayo kita meninggalkan *Sougisha* bersama,”
 Apakah kau...
- Inori : Gai sudah memberiku nama.
- Shu : Eh... aa...
- Inori : Aku yang tak memiliki apa-apa, lalu dia memberiku nama.
 Dia telah memberiku dunia. Karena itu aku tak bisa pergi.
- Shu : Eh... tapi... kalau begitu...
 Bagaimana dengan “aku adalah milikmu” dan
 “aku selalu bersamamu” itu... maksudnya... apa...?
 [Jangan-jangan]
- Inori : Gai... yang menyuruhku mengatakan itu.
- Shu : [Sungguh?]
- Inori : Jangan terlalu dekat denganku.
- Shu : Eh... tidak... Inori-san! Tunggu!
 (*Guilty Crown Eps. 05, 00:11:27 – 00:12:39*)

Namun seiring berjalannya waktu, hati Inori mulai terbuka dan tumbuh perasaan-perasaan terhadap Shu.

a) Penyayang dan Setia

Inori adalah gadis yang penyayang dan setia. Saat Shu dikhianati dan dijatuhkan dari singgasananya oleh teman-temannya, Inori adalah satu-satunya orang yang tetap setia berada disisinya. Inori terus menemani dan merawat Shu dimasa-masa sulitnya.



いのり : 聞いて 集。
もう 自分を嫌いにならないで。
自分を責めなくても いいの。
私 集と一緒にいて たくさんの気持ちを もらったよ。
全部 集のおかげ。
みんなが 集のことを 嘘つきって言っても
自分のことを嫌いになっても
私は 集の味方だから。

Inori : Dengar, Shu.
Janganlah membenci dirimu lagi.
Kamu tidak perlu menyalahkan dirimu sendiri.
Bersama denganmu, aku sudah belajar merasakan banyak hal.
Ini semua berkat Shu.
Bahkan jika semuanya berkata Shu adalah pembohong...
Bahkan jika kau membenci dirimu sendiri...
Aku akan selalu disisimu.

(*Guilty Crown Eps. 18, 00:17:43 – 00:18:10*)

b) Rela Berkorban

Setelah Gai merebut *void genome* dari Shu, langkah selanjutnya yang ia lakukan adalah mendapatkan Inori yang menjadi media untuk kebangkitan Mana. Mengetahui bahwa dirinyalah yang diincar, Inori memutuskan untuk menjadi umpan agar Shu dapat meloloskan diri dan selamat.



いのり : それじゃ 行くね。
集 : えっ?
いのり : みんなが捜してるのは 私。
だから 私が おとりになる。 その間に...
集 : そんなの駄目だ!
君を犠牲にするくらいなら 僕が...
いの... り...
いのり : おやすみ 集。

Inori : Kalau begitu, ayo pergi.
Shu : Eh?
Inori : Mereka semua mencariku.
Jadi aku akan menjadi umpannya. Gunakan waktu itu...
Shu : Kau tidak boleh melakukan itu!
Jika itu harus mengorbankan dirimu sendiri, maka aku harus...
I...no...ri...
Inori : Mimpi indah, Shu.
(*Guilty Crown Eps. 18, 00:18:28 – 00:19:00*)



いのり : 《化け物でもいい！》
《偽物の気持ちでも 私は 集を守る！》
《だって 私は 私だから！》
《たとえ偽物だったとしても 私にとっては それが
たった一つの本物だから！》

Inori : [Aku tidak keberatan menjadi monster]
[Aku tidak keberatan memiliki emosi palsu]
[Tapi aku akan melindungi Shu]
[Karena aku adalah aku]
[Bahkan jika aku adalah palsu... Bagiku, aku adalah satu-satunya
Yang nyata...]
(*Guilty Crown Eps. 18, 00:19:47 – 00:20:12*)

- Tsutsugami Gai



Tsutsugami Gai adalah pemimpin kelompok pemberontak *Sougisha* yang misterius dan berkharisma. Awalnya Gai merupakan salah satu tokoh protagonis dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン), namun setelah ia dibangkitkan kembali dari kematian, ia menjadi tokoh utama antagonis.

Tsutsugami Gai digambarkan memiliki postur tubuh yang tinggi dan kurus namun dengan fisik terbentuk, kulit berwarna terang, serta rambut panjang dan pirang layaknya keturunan Eropa. Ia biasa terlihat mengenakan mantel panjang berwarna hitam dengan garis merah, celana hitam, dan sepatu bot. Ia juga biasa memakai perlengkapan militer untuk membawa senjatanya seperti granat, *flashbombs*, dan pistol. Setelah dibangkitkan kembali, Gai mengalami perubahan pada warna rambut yang menjadi putih dan ia memiliki virus *apocalypse* di sisi kanan wajah dan matanya. Ia juga mengenakan pakaian berwarna putih yang sama dengan seragam *Anti Bodies*.

a) Tegas

Sebagai seorang pemimpin, Gai adalah sosok yang tegas dan tanpa ampun. Ia tidak ingin ada anggotanya yang melakukan sesuatu hanya dengan tekad yang setengah-setengah.



涯 : これが作戦案だ。
状況に応じて パターンが1 4 5通りに分岐する。
全員 実行までに これを全て頭に入れろ。

アルゴ : 時間は？

涯 : 三日だ。
それもしかないなら 参加はするな。

(ざわめき)

四分儀 : 隔離施設襲撃のミッションから一日も たっていません。
皆の疲労が心配されますが。

涯 : それは違う。
お前たちは 何をしに ここへ来た？
ゆっくり寝るためではあるまい。
目やにで ぼやけた視界で このこ
敵の前に出ていくつもりか！

Gai : Inilah rencananya.
Tergantung dari situasinya, ada 145 pola
yang berbeda yang bisa diambil.
Kalian harus mengingat semuanya sampai operasinya dimulai.

Argo : Berapa lama?

Gai : Tiga hari.

Jika itu pun tidak bisa, jangan ikut.

(Uuoi..uoi...)

Shibungi : Belum sampai sehari sejak penyerangan ke gedung isolasi.
Kelelahan kita bisa menghawatirkan.

Gai : Itu salah

Kalian datang kesini untuk apa? Pasti bukan untuk tidur santai!

Apa kalian ingin masuk wilayah musuh ketika terkantuk-kantuk

Karena baru bangun tidur?

(*Guilty Crown Eps. 05, 00:03:00 – 00:03:35*)

b) Cerdas

Selain tegas, Gai juga seorang pemimpin yang cerdas dan penuh perhitungan. Ia akan melakukan apapun dan memanfaatkan apapun demi mencapai tujuannya. Sebagai contoh adalah ketika *Sougisha* dihadapkan pada krisis persediaan senjata yang menipis, Gai memutuskan untuk mencari sponsor. Lalu terpilihlah Kuhouin Grup. Saat Gai dan Shu menemui presiden Kuhouin yang tengah mengadakan pesta rahasia diatas laut untuk bernegosiasi, Tsugumi mengabarkan kalau GHQ telah mengetahui acara pesta tersebut dan sedang bersiap menyerang dengan serangan *missile*. Pemimpin penyerangan tersebut, Kolonel Eagleman, mengatakan bahwa ia mendapatkan informasi tentang pesta tersebut dari “penduduk baik” yang melaporkannya. Gai dan Shu pun bekerja sama

menghentikan serangan *missile* tersebut, dan akhirnya Sougisha dan Kuhouin Grup menjalin kerja sama.



供奉院：君たちに 第2次ルーカサイトを
防ぐ手だてがあることは 理解した。
目の前で見せられれば 信じる気にもなる。
取引は成立だ。
四分儀：ありがとうございます。 そのように 涯に伝えます。
いいニュースだ。
国内ルートについては 供奉院グループが
協力してくれることになった。
鶯：やったー！ ああ…。 でも どうして GHQは
船上パーティーのことが 分かったんだろう？
四分儀：善意の市民が 通報したからです。
鶯：えっ？
四分儀：《善意とは そう名乗った時点で悪意である》
《さすがです 涯》

Kuhouin :Kuakui kalian memiliki cara
Untuk bertahan melawan susunan kedua Leukocyte.
Demonstrasi langsung menjadi bukti yang
sangat meyakinkan.
Kita sepakat.
Shibungi :Terima kasih banyak. Saya akan memberitahu Gai.
Aku punya berita baik.
Kuhouin Grup akan membantu jalur domestic kita.
Tsumumi :Asyik!!
Hmm tapi, kenapa GHQ bisa tahu tentang pesta dilaut?
Shibungi :”Penduduk yang baik” melaporkannya.
Tsumumi :Eh?
Shibungi :[Seseorang yang memanggil dirinya baik itu tidak ada]
[Gai memang hebat]
(*Guilty Crown Eps. 07, 00:18:32 – 00:19:20*)

Dalam cuplikan adegan di atas dapat dilihat bahwa ternyata “penduduk baik” yang melaporkan pesta tersebut adalah Gai sendiri. Untuk mendapatkan dukungan dari Kuhouin Grup, Gai sengaja membocorkan acara tersebut agar ketika GHQ menyerang, ia dan Shu dapat memamerkan apa yang bisa mereka lakukan sehingga kesepakatan pun tercapai.

c) Bertanggung jawab

Gai juga memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Ia mengemban kepercayaan dan keselamatan rekan-rekannya ditangannya. Karena itulah ia merasa bertanggung jawab saat ada rekannya yang kehilangan nyawanya.



涯 : 久しぶりに こたえた。
 いったい 何のために こんなことをしているのか...。
正直 リーダーの顔をしているだけで 手いっぱいだった。
ルーカサイトからの攻撃の直後
キョウは まだ生きていた。
笑っていたよ。 俺が無事でよかった。
死ぬのが自分でよかったと。
だから 問い掛けていたのさ。
恙神 涯という人間は 彼らに報いる存在なのか。
こんな俺でいいのか？ と。
俺は みんなに信じさせているよりずっと
ちやちな人間なんだ。
本来なら 真っ先に 淘汰されてしまうような
ちっぽけな...。

Gai :Sudah lama tak ada yang mengatakan itu.

Untuk apa aku melakukan semua ini?
Sejujurnya, untuk menjaga kepemimpinanku
aku harus mengerahkan seluruh tenagaku.
Tepat setelah serangan Leukocyte, Kyo masih hidup.
Dia tersenyum. Dia senang karena aku baik-baik saja...
Senang karena dia yang mati.
Jadi, aku mulai bertanya pada diriku sendiri...
“Apa Tsutsugami Gai adalah orang yang bisa membalas
pengorbanan mereka?”
“Apa aku yang sekarang ini, sudah mencukupi?”
Aku adalah orang yang jauh lebih payah dari yang mereka percaya.
Seharusnya akulah yang pertama kali disingkirkan.
Aku bukan apa-apa...

(*Guilty Crown Eps. 06, 00:08:18 – 00:09:51*)

- Ouma Mana



Ouma Mana merupakan tokoh utama antagonis dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン). Ia adalah kakak perempuan dari Shu dan memiliki hubungan misterius dengan Gai dan Inori. Mana merupakan orang pertama yang menemukan virus *apocalypse*.

Ouma Mana digambarkan memiliki rambut panjang berwarna pink keputih-putihan dan mata berwarna merah oranye. Ia biasa mengenakan gaun berwarna pink terang yang senada dengan warna rambutnya. Setelah dibangkitkan kembali, ia mengenakan gaun berwarna hitam dan rok berwarna ungu. Adapun karakter dan sifat yang dimiliki Mana dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) adalah sebagai berikut.

a) Penyayang

Mana adalah sosok kakak yang sangat menyayangi adiknya, Shu. Bahkan rasa sayang tersebut telalu berlebih sampai pada titik dimana ia ingin menikahi adiknya sendiri. Dalam kamus psikologi, rasa sayang yang berlebih tersebut disebut dengan *Complex*.



集 : 結婚?
真名 : そうよ。
 もしも 私が誰かと結婚したら 寂しい? 集。
集 : 誰と?
真名 : 誰かよ。 トリトンかもしれない。
集 : トリトン!? 駄目だよ そんな...
真名 : フフッ。 冗談よ 集。
 トリトンなんかと 結婚しないわ。
 あいつ 私のことを 大人の目を見たのよ。
 いやらしい目で。 気持ちが悪い。
集 : 分からないや。
真名 : でも 集は 大人の目を見ていいのよ。
集 : お姉ちゃん?
真名 : 好きよ 集。
 ねえ 集。 約束よ。 私と 結婚して。

Shu :Menikah?
Mana :Betul. Kalau aku menikah, apakah kau akan kesepian? Shu
Shu :Menikahi siapa?
Mana :Seseorang. Mungkin Triton.
Shu :Triton!? Tidak bisa itu!
Mana :Hehe Cuma bercanda kok, Shu. Aku takkan pernah menikahi dia.
 Dia memandanguku dengan pandangan dewasa, lho.
 Pandangan mesum. Menjijikkan, ya?

Shu :Aku tak tahu.
Mana :Tapi kalau Shu boleh melihatku dengan pandangan dewasa, lho.
Shu :Kakak?
Mana :Aku mencintaimu, Shu.
Hei, Shu. Berjanjilah... kalau kau akan menikahiku.
(*Guilty Crown Eps. 12, 00:09:27 – 00:11:35*)

b) Sadis

Meskipun sebagai kakak, Mana adalah seorang yang penyayang. Namun sesungguhnya Mana memiliki sifat yang sadis dan kejam. Mana yang ingin menjadi *Eve* dan menyebarkan virus *apocalypse* ke seluruh dunia, menghancurkan jiwa dan merebut kendali tubuh Inori.



涯 : どうだ? 真名。
真名 : 「窮屈ね」
「この子 偽者のくせに 頑固なんだもの」
「でも もう少しで 全部 私になるわ」
「そしたら 楽しいこと いっぱいしましょね
トリトン」

Gai :Bagaimana, Mana?
Mana :[Disini sempit]
[Untuk seorang tiruan, gadis ini keras kepala juga]
[Tapi, sebentar lagi semuanya akan jadi milikku]
[Lalu kita bisa melakukan banyak hal menyenangkan... Triton]
(*Guilty Crown Eps. 20, 00:00:17 – 00:00:34*)



真名 : 集! うれしい! 来てくれたのね! 大変だったのよ。
お姉ちゃんの邪魔をする すっごい嫌な女がいたの。
でも もう大丈夫。 そいつ すりつぶして
この体 お姉ちゃんのものに できたから。
だいたい 生意気なのよ。 つくられた化け物のくせに。

Mana :Shu! Senangnya! Kau datang untukku! Itu tadi mengerikan lho!
Ada seorang wanita yang terus menghalangiku.
Tapi sekarang sudah tak apa-apa. Aku sudah menghancurkannya
Dan mengambil tubuh ini untukku.
Lagipula apa yang dia pikirkan? Padahal Cuma Monster buatan.
(*Guilty Crown Eps. 22, 00:03:30 – 00:03:57*)

- Menjou Hare



Menjou Hare adalah salah satu karakter pendukung utama dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン). Ia adalah anggota klub penelitian film dan teman sekelas Shu. Ia tinggal di blok apartemen yang sama dengan Shu dan belajar di sekolah yang sama dengannya sejak SMP.

Menjou Hare digambarkan memiliki rambut berwarna coklat yang diikat dua pita merah dan mata berwarna coklat. Ia memiliki tinggi yang sama dengan

Inori dan ia biasa terlihat mengenakan seragam sekolah. Adapun karakter yang melekat pada Menjou Hare dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) adalah sebagai berikut.

a) Baik hati

Menjou Hare adalah gadis periang yang baik hati. Hal ini ditunjukkan dengan bentuk dan fungsi dari *void* miliknya, yaitu perban yang mampu menyembuhkan apapun, baik makhluk hidup maupun benda mati.



集 : 祭。
祭 : 何？
集 : これから 僕は 君に ちょっと怖いことをするよ。
でも 何も心配しなくていい。 危険は ないから。
祭 : うん。 いいよ。
颯太 : お... おい！
亞里沙 : これは...！
集 : 《包帯...。 祭らしいな》
花音 : 祭 どうしちゃったの？
集 : 大丈夫。 これを戻せば 目が覚めるから。
颯太 : ど... どうなってんだよ 集。
亞里沙 : 説明してくれるのよね 桜満君。
集 : これはヴォイド。 人の心を形にしたものだよ。
だから 人によって 形と効果は違ってくる。
花音・颯太 : あっ！ 嘘お...！
祭 : あれ？ 私...。
集 : 大丈夫 今 君のヴォイドを使ったよ。
祭 : えっ？ 私 どんнадった？
集 : 祭らしい 優しいヴォイドだったよ。

Shu :Hare.
 Hare :Apa?
 Shu :Aku akan melakukan hal yang sedikit menakutkan kepadamu.
 Tapi jangan khawatir. Ini tidak berbahaya.
 Hare :Baiklah. Silahkan
 Souta :O...Oi?
 Arisa :Ini...?
 Shu :[Perban... memang cocok dengan Hare]
 Kano :Apa yang terjadi dengan Hare?
 Shu :Tidak apa-apa. Kalau kukembalikan ini padanya dia akan bangun.
 Souta :A...ada apa ini, Shu?
 Arisa :Kau akan menjelaskannya kan, Ouma-kun?
 Shu :Ini adalah Void. Ini adalah bentuk dari hati seseorang.
 Jadi bentuk dan efeknya akan berbeda tergantung orangnya.
 Kano .Souta :Ooo... Mustahil...
 Hare :Lho/? Aku...
 Shu :Tidak apa-apa. Barusan aku menggunakan Void-mu.
 Hare :Milikku seperti apa?
 Shu :Cocok denganmu. Void yang baik hati.
 (*Guilty Crown Eps. 11, 00:09:14 – 00:10:53*)

b) Loyal

Hare adalah sahabat yang loyal. Ia selalu percaya apapun yang dilakukan oleh Shu adalah untuk kebaikan dan ia pun selalu mendukungnya bahkan saat Shu sedang terpuruk.



祭 : やっぱり ここにいた。 みんな捜してたよ。
 集 : ちょっと失敗してさ...。 落ち込んでたんだ。
 祭 : 何を失敗したの？
 集 : うん...。 いや 色々あるけど 結局は
 僕が 人の顔色ばかり 見てるところだ。

谷尋の前では 谷尋に。 颯太の前では 颯太に
簡単に なびく。

祭 : それは みんな そうだよ。 それじゃ駄目なの？

集 : 駄目でしょ リーダーは それじゃ。

もっと強くならなくちゃ。

祭？

祭 : 大丈夫。 私 集のいいところ いっぱい知ってるよ。

集は 大きな音 立てないよね。

椅子に座るときでも 物を置くときでも

そっとするでしょう。

断言したりしないのも好き。

Hare : Sudah kuduga kau disini. Semuanya sedang mencarimu.

Shu : Aku agak kacau, dan sedikit depresi.

Hare : Apa yang kau kacaukan?

Shu : Yah, banyak hal sih. Tapi pada akhirnya...

Ini tentang bagaimana aku hanya berpikir
tentang apa yang ingin didengar orang-orang.

Didepan Yahiro, aku setuju dengan Yahiro.

Dan didepan Souta, aku setuju dengan Souta...

Aku sangat gampang berubah pikiran.

Hare : Semua orang juga begitu. Apa itu salah?

Shu : Tentu saja, untuk seorang pemimpin. Aku harus jadi lebih kuat.

Hare?

Hare : Tidak apa-apa. Aku sangat tahu Shu punya maksud baik.

Shu tidak pernah membuat suara berisik,

Kalau sedang duduk di kursi atau meletakkan sesuatu,

Kau melakukannya dengan pelankan?

Dan aku juga menyukaimu yang tidak suka menyebarkan masalah.

(*Guilty Crown Eps. 15, 00:09:55 – 00:11:03*)

- Shinomiya Ayase



Shinomiya Ayase adalah salah satu karakter pendukung dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン). Ia adalah anggota kelompok *Sougisha* yang menjadi pilot *Endlave*, sebuah robot *humanoid*.

Shinomiya Ayase digambarkan sebagai sosok gadis berkursi roda yang cantik dan ramping. Ia biasa mengenakan seragam merah saat memiloti *Endlave*, dan memakai gaun putih saat tidur. Ia juga mengenakan seragam SMA *Tennouzu* saat ia dipaksa untuk berlindung di sekolah untuk sementara. Berikut ini adalah karakter yang melekat pada Shinomiya Ayase dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン).

a) Berjiwa sportif

Saat Shu baru bergabung dengan *Sougisha*, ia diharuskan mengikuti berbagai tes dan ujian. Diujian terakhir ia harus melawan Ayase yang menggunakan *Endlave*. Shu yang hanya bersenjatakan senapan *rifle* kesulitan, dan akhirnya ia meminjam *void* milik Argo dan mengalahkan Ayase. Diakhir pertandingan, Shu meminta maaf kepada Ayase karena sudah berbuat curang dengan menggunakan *void*. Namun Ayase mengatakan bahwa Shu sama sekali tidak melakukan kesalahan, yang ia lakukan hanya menggunakan apa yang menjadi jati dirinya.



集 : ごめん。 ずるしちゃった。

綾瀬 : いいわよ。
あんたは あんたの個性を 使っただけなもの。

Shu :Maaf. Aku bermain curang.

Ayase :Tidak apa-apa kok.

Kau hanya menggunakan sesuatu dari jati dirimu sendiri.

(*Guilty Crown Eps. 05, 00:19:15 – 00:19:23*)

b) Pekerja keras

Ayase adalah satu-satunya anggota *Sougisha* yang bisa menggunakan *Endlave* disebabkan kakinya yang lumpuh. Karena itulah ia tidak ingin terlihat lemah dan selalu bekerja keras untuk menutupi kekurangannya.



綾瀬 : 「鶯! 次のターゲットは?」
鶯 : 10時の方向に 距離400!
綾瀬 : 「遠過ぎ! もっと近いのは?」
鶯 : なら 引いてよ! 綾姉 頑張り過ぎ!
その子 もう限界だよ!
綾瀬 : 「でも できるだけ...」

Ayase :Tsugumi! Dimana target selanjutnya?

Tsugumi :Arah jam 10, jarak: 400!

Ayase :Terlalu jauh! Ada yang lebih dekat?

Tsugumi :Kalau begitu mundur saja! Kak Aya bekerja terlalu keras!
Unitmu itu sudah tidak kuat lagi!

Ayase :Tapi, aku masih bisa...

(*Guilty Crown Eps. 02, 00:03:47 – 00:04:06*)

c) Memiliki kemauan kuat

Ayase memiliki tekad dan kemauan yang kuat. Saat ia telah memutuskan untuk melakukan sesuatu, tidak peduli apapun yang menghalanginya, maka ia pasti akan

melakukannya. Sebagai contoh adalah keputusan Ayase untuk menggunakan *void genome* yang dibawa Haruka karena ia merasa berhutang budi pada Shu yang pernah memberikan kepadanya kekuatan untuk berlari.



綾瀬 : 桜満博士。 私に ヴォイドゲノムを使ってください。
私は 以前 集から 立ち上がる勇氣と力を
もらいました。
だから 今度は 自分で立ち上がりたいんです。
たとえ 涯と討ち合うことになっても！
鶯 : 綾姉。 いきなり 何で...
綾瀬 : 大丈夫。 前から考えてたの。 お願いします！

Ayase :Dr. Ouma, tolong gunakan *void genome* kepadaku.
Shu pernah memberiku keberanian dan kekuatan untuk
berdiri dan bertarung.
Jadi kali ini, aku ingin berdiri dengan diriku sendiri.
Meskipun itu berarti harus melawan Gai.
Tsumugi:Kak Aya, kenapa tiba-tiba begitu?
Ayase :Tidak apa-apa, aku sudah memikirkannya matang-matang.
Kumohon!
(*Guilty Crown Eps. 19, 00:14:36 – 00:15:04*)

- Ouma Haruka



Ouma Haruka adalah ibu tiri dari Shu dan Mana. Ia merupakan seorang peneliti senior di GHQ yang meneliti tentang *virus apocalypse* dan *void genome*.

Ouma Haruka digambarkan sebagai seorang wanita muda dengan rambut panjang bergelombang berwarna coklat dan mata berwarna biru. Ia biasa mengenakan celana *jeans* biru dan jas laboratorium layaknya seorang peneliti. Dan saat di rumah, ia biasa memakai pakaian santai. Adapun karakter yang melekat pada Ouma Haruka dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) adalah sebagai berikut.

a) Ceria

Sebagai seorang peneliti, Haruka adalah seseorang yang serius dalam pekerjaannya. Namun saat kembali pulang kerumahnya, ia menjadi seseorang yang ceria dan senang berkelakar. Ia sering kali menggoda Shu dan memintanya melakukan hal-hal sepele.



春夏 : うーん！ うーん！ ああ...。
ねえ 集！これ 開けてえ。
あれ？ どこか出掛けるのー？
集 : 前に言ったでしょ。 部活の合宿。
春夏 : あー うん。 そんなこと言ってたような...。
言ってた？
集 : 言ってたの。 しばらく うちを空けるからね。
春夏 : えー！ 独りぼっちで お留守番？
集 : しょうがないでしょ...。

春夏 : さみしい! 私も ついていくう!
 集 : こら! 重いつて。
 春夏 : あっ! いのりちゃん! 集が 私のこと捨てるって。
 集 : もう いいから 離れてよ!
 春夏 : 行き先は大島だったっけ?
 集 : うん。
 春夏 : そう。 じゃあ お父さんに会ってらっしゃい。

Haruka: Nnngh...nnggh...! Aagh...
 Hei, Shu! Bukain ini dong!
 Loh? Kamu mau pergi kemana?
 Shu : Sudah pernah kuberitahu kan? Klubku akan pergi berlibur.
 Haruka: Oh, kalau tidak salah kau pernah memberitahuku... pernah ya?
 Shu : Sudah pernah. Aku tidak akan pulang dulu untuk beberapa hari.
 Haruka: Heh, kau akan meninggalkanku sendirian?
 Shu : Apa boleh buat kan?
 Haruka: Nanti aku kesepian! Aku juga mau ikut!
 Shu : Hei, berat tahu!
 Haruka: Ah, Inori-chan! Shu bilang dia mau mennggalkanku!
 Shu : Sudahlah, lepaskan!
 Haruka: Kau mau pergi ke Oshima ya?
 Shu : Ya.
 Haruka: Begitu. Kalau begitu, kunjungilah Ayahmu.
 (*Guilty Crown Eps. 08, 00:00:01 – 00:01:05*)

b) Penyayang

Haruka juga merupakan sosok Ibu yang penyayang. Ia sangat menyayangi Shu meskipun mereka tidak ada hubungan darah. Ia rela melakukan apa saja demi membebaskan Shu dari beban yang ditanggung karena memiliki kekuatan *void genome*.



春夏 : 《ごめんね 集》
《でも これで あなたを 王の運命から
解放することができた》
《あなたは生きて》
《お願い...》

Haruka:[Maaf, Shu]
[Tapi, sekarang kau bebas dari takdir seorang Raja]
[Kau harus tetap hidup]
[Tolonglah...]
(*Guilty Crown Eps. 18, 00:08:54 – 00:09:06*)



春夏 : 知ってるの？ 集のこと。
大雲 : 自分は葬儀社の人間です。
春夏 : そう 葬儀社の...。 集は どんな子だった？
私 母親なのに ほったらかしだったから。
いえ そうじゃない。 逃げていたのね 私は...。
集 : 春夏は 本当の母親じゃないんだ。
父さんと再婚して...。
でも すぐに 父さんは死んじゃって。
それでも 僕を ずっと育ててくれた。
春夏 : 義務感とかじゃなかった。
私は 本当に 集が かわいかったの。
親を亡くした 集と あの人を亡くした 私。
でも 私たち2人は...。 そうね。 ただ ずっと
2人で 傷を なめ合ってきた だけなのかもしれない。

Haruka:Kau kenal Shu?

Ogumo:Aku adalah anggota dari *Sougisha*.

Haruka:Begini ya... *Sougisha*... bagaimana Shu disana?

Aku ini Ibunya, tapi aku menelantarkannya...

Tidak, bukan itu. Selama ini aku hanya melarikan diri ya...

Shu :Haruka bukanlah Ibu kandungku.

Ayahku menikah lagi dengannya,

tapi tak lama kemudian Ayahku meninggal.
Walaupun begitu, dia terus mengurusku.
Haruka: Bukan karena rasa tanggung jawab atau semacamnya.
Aku sangat menyayangi Shu.
Shu telah kehilangan orangtuanya, dan aku juga kehilangan dia.
Tapi, kami berdua...
Ya, mungkin kami berdua hanya saling mengobati luka kami.
(*Guilty Crown Eps.19, 00:05:53 – 00:06:58*)

- Samukawa Yahiro



Samukawa Yahiro adalah salah satu karakter pendukung dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン). Ia adalah teman sekelas Shu dan anggota klub penelitian film.

Samukawa Yahiro digambarkan sebagai sosok pemuda yang tinggi dengan rambut lurus berwarna coklat dan mata berwarna coklat gelap. Ia biasa terlihat mengenakan seragam SMA *Tennozu*, meskipun terkadang ia mengenakan pakaian lain. Adapun karakter yang melekat pada Samukawa Yahiro dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) adalah sebagai berikut.

a) Ramah dan perhatian

Yahiro adalah orang yang ramah pada teman-temannya. Saat Inori baru pindah dan menjadi siswa SMA *Tennozu*, para siswa dikelas mengerumuninya dan melontarkan berbagai pertanyaan terkait dirinya sebagai artis band *Egoist*, termasuk Souta yang menanyakan pendapat Inori tentang kelompok teroris

Sougisha dikarenakan lagu-lagunya terkesan mendukung gerakan tersebut. Saat itulah Yahiro datang dan meminta semuanya agar tenang. Ia juga menyapa Inori dan memperkenalkan Souta yang sebenarnya adalah *fans* berat Inori.



- 颯太 : い... いのりさん!
 あの... 葬儀社とかって どう思います?
- 花音 : いきなり何よ! 颯太君!
- 颯太 : だって EGOISTの歌って
 何か葬儀社っぽいじゃん!
 だから 好きかなーって。
- 花音 : なわけないでしょ!
- 生徒 : ねえ! じゃあ EGOISTの
 他のメンバーって どんな人たち?
 ねえ サインしてくんない? 俺も 俺も!
- 谷尋 : いいかげんにしろよ。 樫さん 困ってるじゃん。
 ごめんな。 こいつ 魂館 颯太ってんだけど
 すごえ 君のファンでさ。 無礼は許してやってよ。
 あっ ちなみに 俺は 寒川 谷尋。
- 颯太 : ああ... 俺と谷尋と あそこの 集ってやつで
 現代映像文化研究会って 同好会をつくってて...
 それで あの...!
- 谷尋 : だーから 焦るなって。 みんなもだ。
 俺たち これから ずっと 一緒のクラスなんだからさ。
 慌てないでいこうぜ。 なっ?
- Souta : I..Inori-san!
 Anu... apa pendapatmu tentang *Sougisha*?
- Kano : Kenapa kau tiba-tiba menanyakan itu, Souta-kun?
- Souta : Yah, soalnya lagu-lagi Egoist selalu menjurus ke *Sougisha* kan?
 Jadi kukira mungkin kau menyukainya...
- Kano : Itu nggak mungkin kan!

Murid :Hei, anggota Egoist itu orangnya kayak gimana aja?
 Hei, bolehkah aku minta tanda tanganmu?
 Aku juga, aku juga!
 Yahiro :Sudah, hentikan ini. Yuzuriha-san jadi bingung tuh.
 Maaf ya. Dia ini Tamadate Souta, *fans* beratmu.
 Kalau dia kurang sopan, maaf ya.
 Ah, ngomong-ngomong aku Samukawa Yahiro.
 Souta :Ah, aku, Yahiro, dan Shu yang disana membuat klub yang disebut
 Klub Kebudayaan Visual Kontemporer, lalu.. anu..
 Yahiro :Sudah kubilang, santai dulu...
 Kalian juga. Mulai sekarang kita akan berada di kelas yang sama.
 Jadi santai saja, ya?
 (*Guilty Crown Eps.03, 00:03:10 – 00:04:07*)

b) Bermuka Dua

Dibalik keramahannya, Yahiro sebenarnya adalah seorang yang kejam. Ia rela menkhianati dan mengorbankan temannya. Saat Shu memergoki bahwa Yahiro adalah seorang pengedar obat bernama Sugar, raut wajah Yahiro yang ramah berubah menakutkan. Dan setelah Shu dan Yahiro mencapai kesepakatan untuk saling merahasiakan identitas mereka, Yahiro mengkhianatinya dengan menyerahkan Shu kepada GHQ atas tuduhan keterlibatannya dengan kelompok teroris.



集 : 前から思ってたけど 谷尋の趣味って
 ちょっと意外だよな。
 谷尋 : 何だよ いきなり...。
 集 : 責めてるわけじゃないんだけど。
 人の中身と見た目は 結構 違うよねって言いたいんだ。

シュガー。

谷尋 : やっぱり 見られてたんだな。 軽蔑したか？

集 : いや…。 何か事情があるんでしょ？

谷尋 : うるせえよ！！

まだ続けるのか 友達ごっこを！

今 お前が 俺を シュガーと呼んだ時点で 全部終わりだろうが！

悩んでるふりして 善人ぶるな！

お前みたいなのが 俺を無害と決め付けるから 俺は そういうやつで 居続けなくちゃならん！

俺でない誰かを 演じ続けなくちゃならん！

全部 お前のせいだ！！

集 : 谷尋！

Shu : Aku terus kepikiran. Selera mu itu sedikit tidak terduga ya.

Yahiro : Kenapa tiba-tiba begitu?

Shu : Maksudku bukan dalam hal buruk sih.

Aku cuma ingin bilang penampilan kadang bisa menipu... Sugar.

Yahiro : Jadi aku benar-benar ketahuan ya. Mau menghakimiku?

Shu : Tidak... maksudku, kau pasti punya alasan sendiri kan? Alasan tertentu...

Yahiro : Berisik!!

Kau masih ingin berpura-pura berteman!?

Semuanya sudah berakhir saat kau memanggilku "sugar"!

Jadi jangan berpura-pura kalau semua baik-baik saja!

Karena orang sepertimu yang menganggapku orang baik,

Aku jadi harus bertingkah seperti itu!

Aku harus berpura-pura menjadi seseorang yang bukan diriku!

Ini semua salahmu!!

Shu : Yahiro!

(*Guilty Crown Eps. 03, 00:17:23 – 00:18:29*)



男性 : おい! 何だ? あれ。 GHQ!?
 集 : あっ。
 谷尋 : 悪いな。
 集 : えっ? 何? どういうこと? 谷尋!
 どういうこと!?
 嘘界 : 桜満 集君。
 集 : えっ?
 嘘界 : あなたを逮捕します。

Pria : Oi! Siapa mereka? GHQ!?
 Shu : Ah.
 Yahiro : Maaf ya.
 Shu : Eh? Apa? Maksudnya apa ini? Yahiro!
 Maksudnya apa!?
 Segai : Ouma Shu-kun.
 Shu : Eh?
 Segai : Kau... telah ditangkap.
 (*Guilty Crown Eps. 03, 00:20:45 – 00:21:22*)

c) Peduli

Dibalik perangai buruk yang dimilikinya, sebenarnya Yahiro adalah orang yang peduli pada teman-temannya. Setelah lolos dari blockade GHQ, Yahiro dan teman-temannya berkumpul dengan sisa-sisa anggota *Sougisha*. Saat *Anti Bodies* menyerang mereka, Yahiro menggendong Souta yang terjangkit virus dan menolak untuk meninggalkannya.



颯太 : 置いてけ...。
 谷尋 : 黙ってろ。
 俺は もう 誰も見捨てたくない。

Souta :Tinggalkan aku...

Yahiro :Diam.

Aku tak mau meninggalkan siapapun lagi.

(*Guilty Crown Eps. 19, 00:14:02 – 00:14:09*)

- Tamadate Souta



Tamadate Souta adalah salah satu karakter pendukung dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン). Ia merupakan anggota klub penelitian film dan teman sekelas Shu.

Tamadate Souta digambarkan sebagai seorang pemuda dengan rambut cepak berwarna hitam dan mata berwarna coklat gelap. Ia biasa terlihat mengenakan seragam SMA *Tenzozu*. Adapun karakter yang melekat pada Tamadate Souta dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) adalah sebagai berikut.

- a) Memiliki kepedulian yang tinggi

Souta adalah seorang pemuda yang peduli dan perhatian dengan kondisi yang ada disekelilingnya. Saat kecemasan melanda sekolah mereka, Souta mengusulkan agar mereka mengadakan Festival untuk menyegarkan suasana. Dan hal itu pun disetujui oleh ketua OSIS, Kuhouin Arisa.



颯太 : うん? そういえば...
集 : どうしたの? 颯太。
颯太 : なあ 文化祭やらないか?
集 : はあ?
颯太 : ホントなら 今月 文化祭じゃん!
なあ やろうぜ 文化祭!
谷尋 : 何 言ってるんだ お前! この非常時に。
颯太 : だからこそだよ!
一発 ドカンと盛り上げて
嫌~な空気を吹き飛ばそうぜ!
亞里沙 : いいアイデアかもしれないわ。
谷尋 : えっ! 会長まで...
亞里沙 : は 当面 心配ないし ささやかなものならやれると思う。
颯太 : 先輩の言うとおりでせよ。
もっと 空気を読みたまえよ 寒川官房長官。

Souta : Hmm... Oiya kalau gak salah...
Shu : Ada apa, Souta?
Souta : Hei, bagaimana kalau kita mengadakan Festival?
Shu : Hah?
Souta : Biasanya dibulan ini kita mengadakan Festival, kan?
Ayo, kita adakan Festival!
Yahiro : Bicara apa kau? Kita sedang ditengah krisis begini.
Souta : Itulah kenapa kita harus melakukannya!
Kita adakan sesuatu yang besar dan segarkan suasana disini!
Arisa : Itu mungkin ide yang bagus.
Yahiro : Ketua juga?
Arisa : Kita masih punya persediaan makanan yang mencukupi.
Kalau kita hemat, mungkin kita bisa.
Souta : Sampai juga setuju, kan?
Bacalah situasi lebih teliti, Kepala Sekertaris Samukawa.
(*Guilty Crown Eps. 13, 00:06:47 – 00:07:27*)

b) Pemaksa

Souta memiliki sifat pemaksa. Ia sering memaksa teman-temannya agar mau mengikutinya. Seperti saat mereka berlibur di Oushima.



颯太 : 幸せな人は ほっといて
もう 今から 海行こうぜ 海!
花音 : ちょっとは片付けとか...。
颯太 : そんなの 後 後!
せっかくのリゾートだぜ!
今は 目いっぱい遊ばなきゃ!
花音 : 魂館君!
颯太 : 海だー! ヤッホー!
みんな 早く来いよー!
花音 : まったく。 強引なんだから。
祭 : アハハ。 颯太君らしいよ。
集 : やれやれ...。
《僕は 颯太が苦手だ》
《強引で デリカシーがなくて 空気読まなくて》

Souta : Kita biarkan saja pasangan bahagia ini, ayo kita ke laut!
Kano : Eh, tunggu kita kan harus beres-beres du...
Souta : Kalau itu nanti saja!
Sudah jauh-jauh ke tempat wisata begini,
Kita harus bersenang-senang sepuasnya!
Kano : Tamadate-kun!
Souta : Laut!! Yahuu!
Teman-teman, cepat kesini!
Kano : Dasar, dia terlalu memaksa.
Hare : Ahaha... dia memang begitu.
Shu : Dasar...
[Aku sulit bergaul dengan Souta]
[Dia terlalu memaksa, ceroboh dan selalu lupa orang disekitarnya]
(*Guilty Crown Eps. 08, 00:04:21 – 00:05:01*)

3.2.1.2 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan sering ditimbulkan pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak protagonis. Permasalahan juga dapat muncul tanpa adanya pihak antagonis, melainkan dapat juga muncul dari dalam diri tokoh utama yang akhirnya memicu munculnya konflik batin (Pratista, 2008:44).

Adapun permasalahan-permasalahan yang ada dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) adalah sebagai berikut.

- a. Permasalahan mengenai Shu yang sebenarnya ingin menolong Inori namun ia takut melawan tentara militer *Anti Bodies*.

集 : こんな俺でいいのか...?
《情けないことに 暴力の危険から解放されて
少し ほっとしていた》
《その程度だ 僕は》
《しょせん 彼女の相手をできる 格じゃなかった》

Shu :Apakah aku hanya tinggal diam saja?
[Aku merasa sedikit lega, karena aku tidak dalam bahaya lagi]
[Aku memang menyedihkan]
[Dibandingkan dengan gadis itu, aku bukanlah apa-apa]
(*Guilty Crown Eps. 01, 00:10:36 – 00:10:55*)

- b. Permasalahan mengenai Shu yang ingin menjadi seseorang yang pemberani seperti Gai.

集 : できると思ったんだ。
僕は変わった。 だから 僕だって
涯みたいになれるって...。
なのに... 僕は僕だった。
どうしようもなく 桜満 集だったんだ。

Shu :Kupikir aku bisa melakukannya.

Aku telah berubah. Jadi kupikir aku bisa menjadi seperti Gai.
Tapi... aku hanyalah aku.
Mau bagaimanapun aku hanyalah Ouma Shu.
(*Guilty Crown Eps. 10, 00:07:32 – 00:07:47*)

- c. Permasalahan mengenai Shu yang ingin menjadi ketua OSIS yang baik dan menyelamatkan teman-temannya dari blockade GHQ.

集 : うん...。 いや 色々あるけど 結局は
僕が 人の顔色ばかり 見てるところだ。
谷尋の前では 谷尋に。 颯太の前では 颯太に
簡単に なびく。
祭 : それは みんな そうだよ。 それじゃ駄目なの？
集 : 駄目でしょ リーダーは それじゃ。
もっと強くならなくちゃ。

Shu :Yah, banyak hal sih. Tapi pada akhirnya...
Ini tentang bagaimana aku hanya berpikir
tentang apa yang ingin didengar orang-orang.
Didepan Yahiro, aku setuju dengan Yahiro.
Dan didepan Souta, aku setuju dengan Souta...
Aku sangat gampang berubah pikiran.

Hare :Semua orang juga begitu. Apa itu salah?

Shu :Tentu saja, untuk seorang pemimpin. Aku harus jadi lebih kuat.
(*Guilty Crown Eps. 15, 00:10:09 – 00:10:32*)

- d. Permasalahan mengenai Shu yang telah menyesali perbuatannya dan ingin menyelamatkan Inori.

集 : ごめん...。 みんな ごめん...。
僕が間違っていた... 全て。
ごめん...。

Shu :Maaf...semuanya, maaf...
Aku yang salah... tentang semuanya...
Maaf...

(*Guilty Crown Eps. 18, 00:10:36 – 00:10:47*)

Dari permasalahan-permasalahan yang dialami tokoh utama tersebut,
muncul konflik-konflik sebagai berikut.

- a. Konflik batin dalam diri Shu yang selalu memikirkan dirinya sendiri, yang pada akhirnya ia memutuskan untuk melakukan sesuatu seperti yang tidak biasa ia lakukan dengan menyelamatkan Inori dan berujung pada ia mendapatkan kekuatan *Void Genome*.

集 : マジか...。そこに行けと...。
《自分を嫌いにならない
最後のチャンスかもしれない!》

Shu :Serius? Kau ingin aku pergi kesana?
[Ini mungkin kesempatan terakhirku untuk tidak membenci
Diriku sendiri]
(*Guilty Crown Eps. 01, 00:09:27 – 00:11:54*)

- b. Konflik dalam diri Shu yang dengan percaya dirinya ingin menyelamatkan Yahiro dan adiknya yang dikejar-kejar GHQ. Namun berakhir dengan kematian adik Yahiro.

谷尋 : ここは? そうだ! 潤! 潤は?
集 : 死んだよ。
谷尋 : あっ! お前 今 何て言った!
集 : 死んだんだよ。
谷尋 : あっ! 集!
集 : 僕が殺したんだ。

Yahiro :Dimana ini? Oh ya! Jun! Dimana Jun?
Shu :Dia mati.
Yahiro :Hah! Kau... bicara apa tadi!?
Shu :Dia mati.
Yahiro :Hah! Shu!
Shu :Akulah yang membunuhnya.
(*Guilty Crown Eps. 09, 00:20:39 – 00:21:11*)

- c. Konflik yang terjadi dalam diri Shu yang saat menjabat sebagai ketua OSIS selalu melakukan sesuatu dengan baik sesuai dengan apa yang diinginkan teman-temannya namun berakhir dengan kematian teman dekatnya Hare. Dan hal itu mengakibatkan ia tidak mempercayai bahwa kebaikan dapat

menyelamatkan teman-temannya dari keterpurukan. Sehingga ia pun memutuskan menjadi pemimpin yang otoriter.

集 : 僕が間違っていた。優しさになんか 何の意味もない。
くずは 区別しなくちゃならない。
僕は 王になる。

Shu : Aku sudah salah. Kebaikan adalah hal yang sia-sia.
Kita harus memisahkan yang baik dari tempat sampah.
Aku akan menjadi Raja.
(*Guilty Crown Eps.15, 00:21:00 – 00:21:19*)

- d. Konflik mengenai Shu yang telah menyesali perbuatannya. Ia bertekad untuk menebus kesalahannya dengan menanggung semua beban, rasa sakit dan penderitaan yang dialami orang lain kedalam dirinya dengan menggunakan kemampuan *void*-nya sendiri. Serta tekadnya untuk melawan Gai demi menyelamatkan Inori yang akan dijadikan tumbal kebangkitan Mana.

集 : 《悲しみを アポカリプスが 悪意に変えるなら
僕は その悪意も引き受ける》
《この体に 悪意が溶けてしまえばいい》
《いのり。今 行くよ》

Shu : [Jika virus apocalypse merubah penderitaan menjadi kejahatan,
Aku juga akan menanggung kejahatan itu]
[Biarkan kejahatan masuk kedalam tubuh ini]
[Inori, aku akan datang]
(*Guilty Crown Eps. 19, 00:21:10 – 00:21:23*)

3.2.1.3 Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun

nonfisik (nonmateri). Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak) (2008: 43-44).

Adapun tujuan yang ada dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) ini adalah menghentikan rencana GHQ dan Daath yang ingin membangkitkan Ouma Mana dan mengulang tragedi *Lost Christmas*.

3.2.2 Cerita dan Plot

Plot atau alur yang digunakan dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) berdasarkan urutan waktu adalah progresif. Hal ini dapat dilihat dari rangkaian peristiwa yang terjadi mulai dari tahap pengenalan, pemicu konflik, tahap konflik memuncak, tahap klimaks, dan tahap penyelesaian masalah.

Tahap pengenalan dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) diawali dengan narasi dari tokoh utama Ouma Shu yang menceritakan kondisi Jepang saat itu. Dilanjutkan dengan pertemuannya dengan Yuzuriha Inori. Shu yang menuju ruang klub penelitian film, bertemu dengan Inori yang sedang terluka disana.



《日本は今 どくりつふう 独立風の しゅけん 主権で うんえい 運営している。母さんは そう言う。
10年前 アポカリプスウイルスのパンデミックで この国は め

ちやくちやになって。大勢おおぜいのよその国よそのくににとんでもなくお世話せわになって。今でもお世話せわになりっ放しぼなで日本にっぽんはようやく屋や台骨たいぼねを支ささえている。いろんな事実じじつが僕ぼくらに伝つたえてくる。「君きみたちには任まかせておけない」、「君きみたちには大切な人大切なひとを守る能力まもりのうりよくがない」。でもそれでいいのかな？僕ぼくにももっとやれることないのかな...》

“Saat ini Jepang telah menjadi negara *semi-bebas*. Itulah yang dikatakan Ibuku. Sepuluh tahun lalu *apocalypse virus pandemic* melanda negeri ini. Dan kami mengandalkan banyak sekali bantuan dari Negara lain. Sekarang pun kami masih mengandalkan mereka dan kini Jepang pun semakin terpuruk. Berbagai macam hal disampaikan kepada kami, ‘kalian tidak dapat diandalkan’, ‘kalian tidak memiliki kemampuan untuk melindungi orang yang penting bagi kalian’. Tapi... apakah itu yang terbaik? Apakah tidak ada yang bisa kulakukan...”

(*Guilty Crown Eps.01, 00:05:52 – 00:06:41*)

Cuplikan diatas merupakan narasi dari tokoh utama Ouma Shu yang menceritakan kondisi Jepang saat itu.



集しゅう : あの... いのりさんだよな？
EGOISTのボーカルの。
それで 何で ここに？ っていうかどうして
そんなケガを？

いのり : この子を涯がいに届とどけるの。
取とって。
取とって。えーと...。

集 : 集おうま！ 桜満 集！

Shu : Anu... kau Inori-san kan?

Vokalis dari EGOIST.
 Jadi, sedang apa disini? Ah bukan, kenapa kau terluka begitu?
 Inori : Membawa ini kepada Gai.
 Ambillah.
 Ambillah, anu...
 Shu : Shu! Ouma Shu!
 (Guilty Crown Eps. 01, 00:08:27 – 00:08:58)

Cuplikan diatas merupakan percakapan perkenalan antara Shu dan Inori saat pertama kali mereka bertemu.

Tahap pemicu konflik merupakan tahap berawalnya suatu konflik yang akan terjadi. Munculnya pemicu konflik dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) adalah saat Shu menerima atau mendapatkan kekuatan dari *void genome* yang disebut sebagai *Ou no Chikara* atau Kekuatan Raja. Setelah mendapatkan kekuatan tersebut, Shu terlibat berbagai konflik dalam upaya menghentikan kekejaman dan rencana GHQ.



しゅう
 集 : いのりさん！
 《たまには自分らしくないことをやれ！》
 うあああああ！！
 これは...！？何だ？
 いのり : 集... お願い。 私を使って。
 (真名) : 《取りなさい 集。 今度こそ》
 集 : 《誰？》
 (真名) : 《これは力。人の心を紡いで形を成す罪の王冠》

Shu : Inori-san!
[Sekali saja, lakukan sesuatu yang bukan seperti diriku]
Uaaaaaa!!
Ini...!? Apa?
Inori : Shu... kumohon... gunakan aku.
(Mana): [Kali ini, ambillah Shu]
Shu : [Siapa?]
(Mana): [Ini adalah kekuatan. Bentuk dari hubungan diantara hati manusia,
Mahkota Dosa (*Guilty Crown*)]
(*Guilty Crown Eps. 01, 00:18:16 – 00:19:30*)

Cuplikan diatas merupakan peristiwa saat Shu mendapatkan kekuatan pertama kalinya. Sejak saat itu Shu terlibat beberapa konflik seperti membebaskan rekan yang tertangkap, menjalin kerja sama dengan perusahaan besar, menyelamatkan Inori yang ditangkap oleh GHQ yang ingin membangkitkan kembali Ouma Mana, dan berujung pada kematian Gai.

Tahap berikutnya adalah konflik memuncak. Pada tahap ini terjadi peristiwa yang membuat suasana semakin dramatis, dengan tujuan agar penonton dibuat penasaran akan tahap cerita selanjutnya. Dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン), konflik memuncak saat Shu menyaksikan kematian teman dekatnya, Menjou Hare. Sejak saat itu, sifat dan perangai Shu berubah. Shu yang saat itu menjabat sebagai ketua OSIS memutuskan untuk menyingkirkan kelemahan dan sifat baik dalam dirinya. Ia bertekad untuk bertindak lebih agresif dalam menghadapi masalah yang dihadapi saat itu.



颯太 : 集！集！ごめん！俺のせいだ！
 俺が 祭に 車を直してなんて 頼んだから！
 集 : そうだよ。
 颯太 : えっ？
 綾瀬 : 集！
 集 : 祭が死んだのは 君のせいだ。
 君が くだらない見えで 祭を連れ出したからだ。
 颯太 : 集...。
 集 : だから 言っただろうが！！
 綾瀬 : 集！ やめなさい！
 集 : お前のせいで 祭が死んだ！
 生き返らせろ！
 お前が 生き返らせろ！！
 颯太 : ごめん！ ごめん 集！！
 集 : 祭は 僕を信じて...。
 「いいところ いっぱいある」って...。 祭...。
 颯太 : 集！
 谷尋 : ほら。 もういいだろう。 集！
 集 : 僕が間違っていた。 優しさになんか 何の意味もない。
 くずは 区別しなくちゃならない。
 僕は 王になる。

Souta :Shu! Shu! Maaf! Ini salahku!
 Ini karena aku menyuruhnya memperbaiki mobil!
 Shu :Itu benar.
 Souta :Eh..?
 Ayase :Shu!
 Shu :Hare meninggal karena salahmu.
 Karena kau memanggil Hare keluar untuk kesombonganmu.
 Souta :Shu..

Shu :Makanya sudah kubilang kan!!
 Ayase :Shu! Hentikan!
 Shu :Karena kealahanmu Hare meninggal!!
 Kembalikan dia!!
 Kau.. kembalikan dia!!
 Souta :Maaf! Maaf Shu!!
 Shu :Hare.. percaya padaku..
 Dia berkata.. aku punya maksud baik.. Hare..
 Souta :Shu..
 Yahiro :Ayolah. Sudah cukup. Shu!
 Shu :Aku sudah salah. Kebaikan adalah hal yang sia-sia.
 Kita harus memisahkan yang baik dari tempat sampah.
 Aku akan menjadi Raja.
 (*Guilty Crown Eps.15, 00:19:53 – 00:21:19*)

Cuplikan diatas merupakan percakapan antara Shu yang menyalahkan Souta atas kematian Hare dan tekadnya untuk menjadi Raja.

Tahap berikutnya adalah klimaks. Pada tahap ini permasalahan berada pada titik puncaknya. Dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン), klimaks terjadi pada beberapa peristiwa disekitar Shu. Diantaranya adalah ketika Gai yang tiba-tiba muncul dan merebut kekuatan Shu dengan cara memotong tangannya. Gai yang dianggap telah mati mengklaim bahwa ia adalah Raja dan akan mengulang kembali tragedi *Lost Christmas*.



がい
 涯 : ひさ 久しぶりだな 集。
 集 : えっ? ああ... ああ... あああ...!
 う... うで 腕が...!! おう 僕の王の ちから 力が...!!

涯 : 王だと？ ^{わす} 忘れたのか？ ^{よこど} お前は横取りしただけ。
^{さいしょ} 最初から ^{おれ} 王は俺だった。

涯 : 俺は ^{えら} かつての俺ではない。
選べ。 ^{したが} それでも従うか ^{てき} あるいは 俺の敵となり
今 ^く ^は ここで朽ち果てるかを。

Gai :Lama tak jumpa Shu

Shu :Eh? Aa... aa... aaa...!

Ta..tanganku!! Kekuatan Rajaku...!!

Gai :Raja? Apa kau sudah lupa? Kau hanyalah perampas kekuatan.
Sejak awal akulah Raja.

(*Guilty Crown Eps.17, 00:19:50 – 00:21:10*)

Gai :Aku bukanlah orang yang sama dari sebelumnya.

Pilihlah. Apa kau ingin tetap mematuhi atau menjadi musuh
Dan mati ditanganku sekarang.

(*Guilty Crown Eps. 18, 00:03:57 – 00:04:08*)

Klimaks juga terjadi pada saat Shu mendapatkan kembali kekuatan Raja dari tabung *void genome* terakhir yang dicuri oleh Ouma Haruka dari GHQ *Headquarters* dan keputusannya untuk menyelamatkan Inori yang ditahan oleh Gai. Serta pertempuran terakhir antara Shu bersama *Sougisha* melawan Gai dan GHQ.



綾瀬 ^{かえ} : 返して！ 集。 ^{かえ} それは何だか分かってるの！？

集 ^{すべ} : もちろんだよ 綾瀬。 ^{はじ} 全ては ここから始まったんだ。
^せ ^お これは やっぱり 僕が背負うべき罪なんだ。

春夏 ^{ちが} : 違う！ ^{つみ} それは 私たちの罪よ！

二度目はないのよ 集。 ヴォイドの力が
あなたを殺すわ！
集 : ありがとう 母さん。
本物の親子じゃなくても 僕は 母さんと一緒にいられて
よかった。
今は 本当に そう思うよ。
でも これが 僕にできる 唯一のことだから。
綾瀬 : 集！！ 駄目えええ！！
集 : ぐっ…。 うわ…！ うわああああああ！！

集 : ずっと 逃げてきたんだ。
でも 僕は 今こそ 僕を さらけ出す！

集 : 《悲しみを アポカリプスが 悪意に変えるなら
僕は その悪意も引き受ける》
《この体に 悪意が溶けてしまえばいい》
《いのり。 今 行くよ》

Ayase :Kembalikan, Shu! Apa kau tau apa itu?

Shu :Tentu saja, Ayase. Semuanya berawal dari sini.
Akulah yang harus menanggung dosa ini.

Haruka:Tidak! Itu adalah dosa kita!

Tidak ada kesempatan kedua, Shu. Kekuatan void
Akan membunuhmu.

Shu :Terima kasih, Ibu.

Walaupun bukan Ibu kandungku aku sangat bersyukur
Bisa bersamamu

Itulah yang kurasakan.

Tapi ini... adalah sesuatu yang bisa kulakukan.

Ayase :Shu!! Jangaaaan!!

Shu :Ugh..aaa! Uwaaaa...!!

Shu :Selama ini aku selalu melarikan diri.

Tapi, sekarang aku akan menunjukkan jati diriku.

Shu :[Jika virus apocalypse merubah penderitaan menjadi kejahatan,

Aku juga akan menanggung kejahatan itu]

[Biarkan kejahatan masuk kedalam tubuh ini]

[Inori, aku akan datang]

(*Guilty Crown Eps. 19, 00:16:26 – 00:21:23*)

Tahap terakhir adalah tahap pemecahan masalah atau tahap penyelesaian masalah. Dalam tahap ini, Gai yang telah dikalahkan Shu menjelaskan bahwa alasan sebenarnya ia ingin menjadi Raja adalah karena ingin menyelamatkan Mana. Dan dilanjutkan dengan Shu yang menyerap semua *void* dan virus penyakit kedalam dirinya.



集 : ここは？
 涯 : 淘汰の収束点。 黙示録の果ての世界だ。
 これが ダアトの言う理想郷...。 この星の全ては
 結晶の中の思い出となるのさ。
 王などと祭り上げられた俺も やがては...。
 俺は ずっと 淘汰されることを 恐れていた。
 だからこそ あらがい イヴを...。 真名を欲した。
 あの時 六本木の地下で お前に刺されて 俺はこれで
 真名を解放できると思った。
 しかし ダアトは...。 生物淘汰の意思は
 真名に死を許さない。
 たとえ 朽ちようと 再生させられるのさ。
 解放するすべは ただ1つ。 その役目を終わらせること。
 だから 俺は賭けた。 自ら魔王となり
 アポカリプスを成就することに。
 そして お前がやって来ることに。 俺の役目は
 ここまでだ。

集 : 涯!

涯 : あとは お前が いのりを^{すく}を救え。

Shu :Dimana aku?

Gai :Tempat dimana penyeleksian bertemu. Dunia dibalik apocalypse.
Ini adalah surganya Daath... Seluruh planet ini akan berubah
Menjadi ingatan dalam Kristal.

Aku yang sudah merayakan sebagai Raja, tapi pada akhirnya..

Aku selalu takut tidak dipilih.

Itulah mengapa aku menginginkan Eve... Mana.

Saat itu ketika kau menusuk kami di Roppongi, aku percaya

Mana akan terbebas.

Tapi Daath... kehendak dari seleksi alam

Tidak akan membiarkan Mana mati.

Meskipun dia mati, dia akan dihidupkan kembali.

Hanya ada satu cara untuk menyelamatkannya.

Yaitu membiarkan ia menyelesaikan perannya.

Karena itulah aku bertaruh. Aku sendiri yang menjadi iblis

Dan membawa apocalypse.

Lalu kau akan datang dan menghentikan kami. Peranku

Berakhir disini.

Shu :Gai!

Gai :Sekarang pergilah dan selamatkan Inori.



集 : 《みんなの心が ^{なが} ^こ流れ込んでくる...》

《^{おも} ^で思い出も...》

《^{あく} ^い ^む僕に悪意を向けた人だって

^{だれ} ^{あい}誰かに愛されて生まれたんだ...》

Shu :[Aku bisa merasakan hati setiap orang mengalir dalam diriku..]

[Ingatan mereka...]

[Bahkan orang-orang yang membenci karena aku dilahirkan

Dan dicintai oleh seseorang..]

(*Guilty Crown Eps. 22, 00:14:35 – 00:19:20*)

3.2.3 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 beraktifitas. 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). Berikut ini adalah beberapa ruang yang berpengaruh dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン).

- SMA Tennozu

SMA Tennozu adalah sekolah tempat Shu dan teman-temannya menuntut ilmu. Lokasi ini merupakan salah satu tempat terpenting. Karena disinilah Shu menjadi ketua OSIS dan menjadikan sekolah sebagai “Kerajaan”-nya.



谷尋 : 待てよ 集。 まだ終わってない。
なあ みんな！ 俺も 集の言うことは
もっともだと思う。
じゃあ 聞くが 今 壇上だんじょうにいる人間で

一番 リーダーにふさわしいのは 誰だれだろうな？
 生徒せいと : 集！ 桜満 集だ！ 集君！
 集 : 谷尋 何を...。
 谷尋しんかいちよう : 新会長しんかいちように 桜満 集しゅうにんが就任することに
 賛成さんせいの者ものは拍手はくしゅを！

Yahiro :Tunggu, Shu. Masih belum selesai.
 Hey semuanya! Menurutku Shu itu benar!
 Jadi mari kita dengar. Siapakah orang diatas panggung
 Yang paling cocok untuk menjadi pemimpin?
 Murid :Shu! Ouma Shu! Shu-kun!
 Shu :Yahiro, apa yang..?
 Yahiro :Bagi yang setuju Ouma Shu menjadi ketua OSIS baru,
 Tepuk tangan!!
 (Guilty Crown Eps. 14, 00:19:50 – 00:20:19)

Cuplikan adegan diatas adalah ketika Yahiro merekomendasikan Shu menjadi ketua OSIS kepada para murid saat sekolah mereka tengah menghadapi krisis blockade dari GHQ.

- Apartemen Shu

Shu tinggal di sebuah apartemen berdua bersama Ibu tirinya Ouma Haruka. Sampai Inori datang dan ikut tinggal bersama mereka.



集 : わあっ！ い... いのりさん！ 何で？
 何 この荷物にもつ！？
 どうして うちくに来るの？
 ってか 何で 鍵かぎ 開ひらけられんの？

いのり : ふゆーねるが やってくれた。

Shu : Waa! I...Inori-san! Kenapa?
Kenapa dengan barang-barang ini?
Kenapa kau ada di apartemenku?
Lalu kenapa kau bisa membuka kunci pintunya?

Inori : Funnel yang membukanya.
(*Guilty Crown Eps. 03, 00:05:15 – 00:05:59*)

Cuplikan diatas adalah adegan saat Shu yang baru pulang dan hendak membuka pintu apartemennya, dikejutkan oleh Inori yang tiba-tiba muncul, membuka pintu apartemen dan masuk begitu saja seolah-olah itu adalah apartemen miliknya.

- *The 24th Ward*

The 24th Ward atau Bangsal 24 adalah markas besar GHQ. Dilokasi inilah pertempuran terakhir antara Shu bersama *Sougisha*, *KuhouinGrup*, dan pasukan PBB melawan Gai dan pengikutnya berlangsung. Pertempuran untuk menghentikan rencana GHQ yang ingin menyebarkan virus *Apocalypse* keseluruhan Dunia.



男性 ^{だんせい} : 24区^くからメッセージだって!
涯^{いそ}が しゃべってる!
急げ!

涯 ^{おれ} : 「俺は かつて お前^つたちに告げた」
「邪魔^{じゃま}をするなど」

「にもかかわらず 24区には 34回の物理侵入工作
 4万2,000回のハッキング行為が行われた」
 「故に 俺は結論した」
 「お前たちは死にたがっている。滅亡したがっていると」
 「ならば それを かなえよう」
 「俺は お前たち
 一人一人の価値をこの世界に問うことにした」
 「12月25日」
 「今ある世界は終了し 新たな世界が始まるだろう」

Pria :Ada pesan dari Bangsal 24!
 Gai sedang berbicara!
 Cepat!
 Gai :[Aku telah member kalian peringatan]
 [Jangan menghalangiku]
 [Namun, telah terhitung 34 percobaan penyerangan dan
 42.000 percobaan hacking kepada Bangsal 24]
 [Dengan begitu, aku telah mendapat kesimpulan]
 [Kalian ingin mati. Kalian ingin dihancurkan]
 [Kalau begitu akan kukabulkan keinginan kalian]
 [Aku telah membiarkan dunia ini memutuskan kelayakan
 kalian masing-masing]
 [Pada 25 Desember]
 [Dunia ini akan berakhir. Dan Dunia baru akan dimulai]
 (*Guilty Crown Eps. 20, 00:02:33 – 00:03:22*)

Cuplikan diatas merupakan adegan saat Gai mengumumkan melalui Bangsal 24 bahwa ia akan memulai rencananya pada tanggal 25 Desember.

3.2.4 Hubungan Naratif dengan Waktu

Aspek selanjutnya yang berpengaruh dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) karya sutradara Tetsuro Araki adalah waktu. “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 film, yakni urutan waktu, durasi waktu,

dan frekuensi waktu” (Pratista, 2008:36). Dalam hal ini penulis hanya akan membahas urutan dan durasi waktu.

- Urutan Waktu

Urutan waktu menurut Pratista terbagi menjadi pola *linier* dan *nonlinier*. Pola linier adalah pola yang memiliki alur yang berjalan sesuai urutan waktu, dan jika terdapat kilas balik atau kilas depan maka tidak mengubah alur cerita. Adapun pola nonlinier adalah pola yang memiliki alur yang tidak berurutan dan tidak jelas.

Pola yang digunakan dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) adalah pola linier. Meskipun terdapat beberapa episode yang menceritakan kilas balik, namun hal itu tidak mempengaruhi alur cerita. Urutan waktu yang digunakan dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) disajikan secara berurutan, yakni pagi, siang, sore, dan malam.

- a. Pagi

Latar pagi diperlihatkan pada beberapa episode, salah satunya adalah dalam episode 1 Hare yang menyapa Shu saat mereka berangkat sekolah. Berikut cuplikannya.



集 : ふあー。
祭 : おはよう 集。 どうしたの？ すごい あくび。
集 : うん... ちょっとね。

Shu :Huaa...
Hare :Selamat pagi Shu. Ada apa? Menguap sebesar itu.
Shu :Yah.. begitulah.
(*Guilty Crown Eps. 01, 00:04:10 – 00:04:17*)

b. Siang

Latar siang juga terdapat dalam beberapa episode. Salah satunya adalah saat Shu dan teman-temannya sedang berlibur, seperti dalam cuplikan berikut.



颯太 : 着いた 着いたー！
祭 : いいお天気！ 晴れてよかったね！

Souta :Sudah sampai,sudah sampai!
Hare :Cuacanya cerah sekali! Syukurlah tidak hujan!
(*Guilty Crown Eps. 08, 00:02:45 – 00:02:48*)

Cuplikan diatas merupakan komentar Hare saat tiba di tempat liburan dan mengatakan bahwa cuaca siang itu sangat cerah.

c. Sore

Latar sore hari dapat ditemukan salah satunya saat misi yang dilancarkan *Sougisha* terhadap salah satu fasilitas GHQ.



ローワン : 2時間17分後?
 ダリル : 日没の時間では?
 ローワン : そうか。 やつらは日没に来る。

Rowan : Dua jam tujuh belas menit?
 Daryl : Saat matahari terbenam, ya?
 Rowan : Begitu ya. Mereka akan datang saat matahari terbenam.
 (Guilty Crown Eps. 06, 00:06:56 – 00:07:04)

Dalam kutipan tersebut, disebutkan bahwa *Sougisha* akan menyerang saat matahari terbenam. Dengan kata lain saat sore hari.

d. Malam

Latar malam hari banyak digunakan dalam anime ini. Salah satunya adalah ketika Yahiro mengunjungi apartemen Shu, seperti dalam cuplikan berikut.



谷尋 : よっ! 遅くに悪いな。
 集 : どうしたの?
 谷尋 : ちょっと思い出してさ。

Yahiro : Yo! Maaf mengganggu selarut ini.

Shu :Ada apa?
Yahiro :Aku baru teringat sesuatu.
(*Guilty Crown Eps. 03, 00:08:21 – 00:08:26*)

Dalam cuplikan diatas Yahiro datang ke apartemen Shu dimalam hari karena ada sesuatu yang ingin disampaikan.

- Durasi Waktu

Umumnya, durasi waktu dalam anime untuk versi serial adalah 24 menit dalam setiap episode, meskipun ada beberapa anime yang memiliki durasi 12 atau 16 menit setiap episode. Sedangkan untuk versi *Original Video Animation (OVA)* maupun anime *Movie* atau layar lebar berkisar antara 60 hingga 120 menit. Dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン), durasi yang digunakan adalah kurang lebih sekitar 23 menit dalam 22 episode. Sehingga total keseluruhan durasi yang digunakan adalah : $23 \times 22 = 506$ menit atau sekitar 8 jam 26 menit.

3.3 Kepribadian Tokoh Ouma Shu dalam Anime *Guilty Crown*

Setelah melalui proses pengamatan yang teliti dan berulang-ulang pada anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) yang terdiri dari 22 episode, penulis akan membedah struktur kepribadian tokoh utama menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Pada tahap ini diketahui bagaimana ketiga sistem kepribadian yaitu *id*, *ego*, dan *superego* menguasai dan mengendalikan karakter dari tokoh utama.

Menurut Sigmund Freud struktur kepribadian meliputi aspek *id*, *ego* dan *superego*. Ketiga aspek ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. *Id* merupakan sifat biologis dari lahir yang dimiliki setiap

individu. Sedangkan *Ego* merupakan respon yang muncul dalam diri seseorang berdasarkan *Id*. Sebelum *Ego* muncul, terlebih dahulu *Superego* bertugas untuk membenarkan atau menyalahkan *Id* tersebut apakah sesuai atau tidak berdasarkan nilai moral dan sosial dalam masyarakat sebelum akhirnya *Ego* melakukan tindakan. Bentuk keterkaitan ketiga struktur tersebut dapat ditemui dalam konflik yang dialami Ouma Shu baik dari dalam dirinya sendiri (internal) ataupun lingkungan sekitar (eksternal). Berikut ini merupakan beberapa konflik yang mempengaruhi kepribadian Shu.

1. Konflik Batin Shu saat Inori Dibawa oleh Tentara GHQ

Saat Shu pulang dari sekolah dan pergi menuju “tempat persembunyian”-nya. Ia justru bertemu dengan Inori yang sedang bersembunyi bersama *Funnel*, sebuah robot kecil, dari kejaran GHQ. Dan ketika tentara militer GHQ datang dan membawa Inori, *Id* yang muncul adalah perasaan takut dan kenginannya untuk tidak terlibat jauh dengan masalah yang muncul dihadapannya. Melupakan kejadian tersebut dan kembali ke kehidupannya yang damai. Namun, *Superego* bertindak. Saat *Funnel* memperlihatkan lokasi Gai berada, *Superego* memberitahukan Shu agar setidaknya ia mengantarkan *Funnel* yang ditinggalkan Inori kepada Gai. Pengaruh *Superego* yang dominan pun akhirnya membuat *Ego* mengeksekusi tindakan yang telah diusulkan.



いのり：ふゆーねる。
 集　　：いのりさん！
 グエン：おっと。
 学生か？
 集　　：は... はい！ あの...
 その子 ケガをしてるんです。 できれば...。
 グエン：この女は犯罪者だ。
 かばうなら 君も同罪として 浄化処分するぞ。
 集　　：わあっ...。 ハッ！
 グエン：フン。 データ照合の結果は？
 兵士　：六本木の「葬儀社」の一員に 間違いありません。
 グエン：フン。 テロリスト風情が！
 連行しろ。
 兵士たち：はっ。
 集　　：こんな俺でいいのか...？
 《情けないことに 暴力の危険から解放されて
 少し ほっとしていた》
 《その程度だ 僕は》
 《しょせん 彼女の相手をできる 格じゃなかった》
 「いのり：《取って》」
 集　　：《取りたかった》
 《あの子に近づいて 手を触れたかったよ...》
 《もう忘れよう。しばらく休めば 心が回復する》
 《そしたら また いつもの僕に戻ろう》
 えっ？
 「いのり：《この子を涯に届けるの》」
 集　　：マジか...。 そこに行けと...。
 《自分を嫌いにならない
 最後のチャンスかもしれない！》

Inori :Funnel!
 Shu :Inori-san!
 Guin :Eits...

Kau siswa ya?

Shu :Y...ya! Anu, gadis itu terluka, kalau bisa...

Guin :Gadis ini adalah penjahat.
Kalau kau membelanya, kami juga akan menyingkirkanmu
Sebagai komplotannya.

Shu :Waa...

Guin :Hm. Bagaimana hasil pemeriksaan datanya?

Prajurit:Dia adalah anggota dari *Sougisha* di Roppongi, tidak salah lagi.

Guin :Hm. Dasar teroris brengsek!
Bawa dia!

Prajurit:Baik pak!

Shu :Apakah aku hanya tinggal diam saja?
[Aku merasa sedikit lega, karena aku tidak dalam bahaya lagi]
[Aku memang menyedihkan]
[Dibandingkan dengan gadis itu, aku bukanlah apa-apa]

[Inori :Ambillah]

Shu :[Aku ingin mengambilnya]
[Aku ingin mendekatinya, lalu menyentuh tangannya]
[Lupakan saja. Istirahat sebentar, maka aku akan baik-baik saja]
[Setelah itu, tinggal kembali kepada diriku yang biasanya]
Huh?

[Inori :Membawa ini kepada Gai]

Shu :Serius? Kau ingin aku pergi kesana?
[Ini mungkin kesempatan terakhirku untuk tidak membenci
Diriku sendiri]

(*Guilty Crown Eps. 01, 00:09:27 – 00:11:54*)

2. Konflik Batin Shu saat Souta ingin Mengungkapkan Perasaannya kepada Inori

Suatu ketika, Shu mengajak teman-temannya berlibur ke Oshima. Namun, sebenarnya itu adalah sebuah misi yang diperintahkan Gai kepada Shu untuk membawa salah satu temannya, Souta, dan menggunakan *void* miliknya untuk menjalankan suatu rencana. Souta mengatakan kepada Shu bahwa ia akan mengungkapkan perasaan sukanya pada Inori. Lalu, Shu pun memanfaatkan hal itu untuk membuat rekayasa agar ia bisa mengambil *void* milik Souta dengan menggunakan Inori sebagai umpan.

Saat Shu melihat Souta yang ingin mengungkapkan perasaannya, *Id* yang muncul dalam diri Shu adalah perasaan cemburu dan keinginan agar tidak ada orang lain yang bisa memiliki Inori. Dalam hal ini, *Superego* bertindak sebagai pendorong agar Shu lebih serius dan jujur dalam memahami perasaannya kepada Inori. Shu pun bertindak berdasarkan *Ego*-nya, dan menghentikan Souta sebelum ia menyelesaikan kata-katanya. Dan pada akhirnya Shu pun mengakui perasaannya dan mengungkapkannya pada Souta.



集 : 《問題ない》
《2人きりにしても 何も問題ない》

颯太 : 見せたいものがあるんだ。俺 EGOISTのPVで
すごく感動して 居ても立ってもいられなくて...。
だから 自分でも作ってみたんだ。

集 : 《何やってんの?》 《僕みたいなことして...》
《誰でも それで いのりの気を引けるとでも...》

いのり : 奇麗。

集 : あっ!

颯太 : い... いのりちゃん!
俺 いのりちゃんのこと まだ よく知らないけどさ
歌う君に感動した気持ちは 本当なんだ!
いのりちゃんのこと もっと知りたい!
俺 いのりちゃんのこと 本気で すっ...! す...!

集 : ちょっと待って!!

颯太 : 集!? お前 何で...?

集 : いのりは 僕の...!

颯太 : うおっ! うああああ!!

Shu : [Tidak masalah]

[Membiarkan mereka berdua sama sekali tak masalah]

Souta :Ada yang ingin kutunjukkan. Aku sangat tersentuh dengan video Egoist, aku tak bisa menahannya. Jadi aku mencobanya untuk membuat sendiri.

Shu :[Sedang apa dia?] [Dia melakukan apa yang kulakukan] [Apa dia pikir Inori akan tertarik dengan siapapun yang melakukan itu?]

Inori :Indahnya

Shu :Eh?

Souta :I... Inori-chan!
 Aku... belum begitu mengenalmu, tapi...
 Ketika nyanyianmu menggerakkan hatiku, perasaan itu nyata!
 Aku ingin lebih mengenal Inori-chan!
 Karena aku... sungguh... menci...ci...

Shu :Tunggu dulu!

Souta :Shu? Kenapa kau disini!?

Shu :Inori itu adalah...

Souta :Ugh! Uwaaa...!
 (*Guilty Crown Eps. 08, 00:13:20 – 00:14:44*)

3. Konflik batin Shu saat Menyelamatkan Adik Yahiro

Suatu ketika, secara tidak sengaja Shu bertemu dengan Yahiro dan adiknya, Samukawa Jun yang sedang dikejar-kejar *Anti Bodies*. Dalam keadaan terdesak, Shu memutuskan untuk meminjam *void* milik Yahiro untuk mengalahkan musuh. Namun, tiba-tiba terjadi hal yang tidak terduga. Jun yang sedang menderita karena terjangkit virus merasuki salah satu robot *Endlave*, dan mencoba untuk membunuh Yahiro. Shu pun dihadapkan pada sebuah dilema dimana jika ia ingin menyelamatkan Yahiro, maka ia harus membunuh Jun. *Id* yang muncul dalam diri Shu adalah perasaan tidak tega, kasihan, bingung, dan perasaan bersalah karena tidak tahu apa yang harus ia lakukan. Kemudian *Superego* meminta agar Shu mau menerima konsekuensi dan jika ia tidak segera bertindak maka Yahiro pun akan mati. Dan *Ego* mengeksekusi perintah tersebut, sehingga Shu pun akhirnya membunuh Jun dengan kedua tangannya.



- 潤 : 集さん。 そのヴォイドで 僕の命を切ってください。
兄さんのヴォイドは 命を切るヴォイド。
僕を葬るためのヴォイド。
- 集 : そんな... バカな。
- 潤 : 僕の自由を奪った結晶が 代わりに
ヴォイドが見える目をくれました。
そこには 僕に見せる兄さんとは 別の兄さんがいた。
僕は もう 何度も 優しい人の優しくない姿を見ました。
友達 親戚のおばさん 医療センターの人。
たぶん 集さん。 あなたも。
これ以上 生きれば 何度でも この悲しみが僕を襲う。
兄さんのことも 嫌いになってしまう。
すてきな兄さんを 大好きな僕のまま 僕は逝きたい。
さあ 早く！
- 集 : あっ！
- 潤 : お願いします。
このままじゃ 僕が兄さんを殺してしまう！
- 集 : くっ！
- 潤 : 兄さん。 僕がいて迷惑だった！？
僕が 兄さんの人生を めちゃくちゃにした！？
僕のこと嫌いだった！？
僕だって 兄さんのことなんか...！！
- 集 : うあああっ！！
- 潤 : ありがとう。 お兄ちゃん 大好き。
- Jun :Shu-san... dengan void itu, potonglah hidupku.
Void kakakku adalah void yang memutuskan hidup.
Void untuk mengistirahatkan diriku.
- Shu :Itu... mustahil...
- Jun :Kristal yang merenggut kebebasanku
Memberiku kemampuan untuk melihat void sebagai gantinya.
Dan aku melihat ada kakak lain selain dari yang dia tunjukkan.
Aku telah melihat sisi jahat dari orang-orang baik berulang kali.

Teman, Ibu-Ibu di keluarga kami, orang-orang dari rumah sakit...
 Mungkin Shu-san, kau juga sama.
 Kalau aku hidup lebih lama,
 kesedihan ini akan terus menyerangku.
 Aku bisa membenci kakakku nanti.
 Aku ingin pergi sebagai diriku yang menyayangi
 kakakku yang baik.
 Ayo, cepatlah!
 Shu :Ah!
 Jun :Kumohon! Kalau begini, aku bisa membunuh kakakku!
 Shu :Ugh!
 Jun :Kakak... apa aku selalu merepotkanmu!?
 Apa aku menghancurkan hidupmu!?
 Apa kau membenciku!?
 Inilah yang aku rasakan pada kakak!!
 Shu :Hyaaaa...!!
 Jun :Terima kasih. Kakak, aku menyayangimu...
 (*Guilty Crown Eps. 09, 00:17:18 – 00:19:47*)

4. Shu Menghadapi Kematian Hare

Setelah pertempuran yang sampai merengut nyawa Gai. Kondisi Jepang semakin memburuk. Pemerintahan dibawah presiden GHQ yang baru, Keidou Suichirou, justru semakin ketat. Shu dan teman-temannya terjebak dalam area yang dikarantina oleh GHQ. Hal ini membuat teman-teman di sekolah Shu resah dan khawatir akan keselamatan mereka. Untuk meredakan keresahan inilah Shu akhirnya ditunjuk sebagai ketua OSIS.

Namun, keresahan tersebut tidak sepenuhnya teratasi. Keresahan baru muncul setelah Yahiro mengusulkan untuk memberlakukan system ranking *void*. Dan hal ini menimbulkan pergerakan dari para murid yang memiliki rank *void* rendah, seperti Souta. Souta dan murid-murid lain yang senasib memutuskan untuk pergi ke kota untuk mencari vaksin tanpa sepengetahuan Shu. Mereka ingin membuktikan bahwa mereka bukanlah orang yang tidak berguna. Namun, hal ini

diketahui oleh *Anti Bodies*. Mereka pun disergap dan berujung pada kematian Hare.

Id yang muncul dalam diri Shu saat melihat Hare yang meninggal adalah perasaan marah dan muak akan kelemahan pada dirinya. *Superego* yang bertindak sebagai penenang tidak mampu mengatasi ledakan emosi dalam diri Shu yang terlalu kuat, sehingga *id* sangat mendominasi disini. *Ego* pun bertindak berdasarkan *id*, mengakibatkan Shu yang menyalahkan Souta atas kematian Hare dan keputusan Shu untuk membuang sifat baik dalam dirinya.



颯太そうた : 集！集！ごめん！俺おれのせいだ！
俺はれが 祭なほに 車たのを直してなんて 頼たのんだから！
集 : そうだよ。
颯太 : えっ？
綾瀬 : 集！
集 : 祭きみが死んだのは 君きみのせいだ。
君みが くだらない見はれえで 祭つを連だれ出したからだ。
颯太 : 集...。
集 : だから 言いっただろうが！！
綾瀬 : 集！ やめなさい！
集 : お前いのせいで 祭かえが死んだ！
生き返かえらせろ！
お前いが 生き返かえらせろ！！
颯太 : ごめん！ ごめん 集！！
集 : 祭は 僕いを信かえじて...。
「いいとこ いっぱいある」って...。 祭...

颯太 : 集!
谷尋 : ほら。もういいだろう。集!
集 : 僕が間違っていた。優しさになんか 何の意味もない。
くずは 区別しなくちゃならない。
僕は 王になる。

Souta :Shu! Shu! Maaf! Ini salahku!
Ini karena aku menyuruhnya memperbaiki mobil!
Shu :Itu benar.
Souta :Eh..?
Ayase :Shu!
Shu :Hare meninggal karena salahmu.
Karena kau memanggil Hare keluar untuk kesombonganmu.
Souta :Shu..
Shu :Makanya sudah kubilang kan!!
Ayase :Shu! Hentikan!
Shu :Karena kealahanmu Hare meninggal!!
Kembalikan dia!!
Kau.. kembalikan dia!!
Souta :Maaf! Maaf Shu!!
Shu :Hare.. percaya padaku..
Dia berkata.. aku punya maksud baik.. Hare..
Souta :Shu..
Yahiro :Ayolah. Sudah cukup. Shu!
Shu :Aku sudah salah. Kebaikan adalah hal yang sia-sia.
Kita harus memisahkan yang baik dari tempat sampah.
Aku akan menjadi Raja.
(*Guilty Crown Eps.15, 00:19:53 – 00:21:19*)

5. Shu Bangkit Kembali Setelah Kejatuhannya

Setelah Shu dikhianati dan dijatuhkan dari kerajaannya oleh teman-temannya sendiri, ia menghabiskan harinya dengan meratapi dan menyesali semua perbuatannya. Kemudian, saat mengetahui bahwa Inori mengorbankan dirinya agar Shu selamat. *Id* yang muncul dalam diri Shu adalah tekad kuat untuk menolong Inori walaupun harus mengorbankan dirinya sendiri. Dalam hal ini, *superego* mendukung dan menguatkan tekad tersebut. Sebab hal tersebut merupakan bentuk penebusan dari kesalahan yang pernah dilakukannya. *Ego* pun

bertindak berdasarkan hal tersebut. Shu mendapatkan kembali kekuatan *void genome*, dan kali ini dengan tekad untuk melindungi rekan-rekannya meskipun harus mengorbankan diri, dia mengeluarkan *void*-nya sendiri.



綾瀬 ^{かえ} : 返して！ 集。それが何だか分かってるの！？
集 ^{すべ} ^{はじ} : もちろんだよ 綾瀬。全てはここから始まったんだ。
これは やっぱり 僕が背負うべき罪なんだ。
春夏 ^{ちが} ^{つみ} : 違う！ それは私たちの罪よ！
^{にどめ} 二度目はないのよ 集。ヴォイドの力が
あなたを殺すわ！
集 ^{ころ} : ありがとう 母さん。
^{ほんもの} ^{おやこ} 本物の親子じゃなくても 僕は 母さんと一緒にいられて
よかった。
^{いま} 今は 本当に そう思うよ。
でも これが 僕にできる ^{ゆいっ} 唯一のことだから。
綾瀬 ^{だめ} : 集！！ 駄目えええ！！
集 : ぐっ…。 うわ…！ うわああああああ！！
集 ^に : ずっと 逃げてきたんだ。
でも 僕は 今こそ 僕を ^だ さらけ出す！
集 ^{かな} ^{あくい} ^か : 《悲しみを アポカリプスが 悪意に変えるなら
僕は その悪意も引き受ける》
《この体に 悪意が溶けてしまえばいい》
《いのり。 今 行くよ》

Ayase :Kembalikan, Shu! Apa kau tau apa itu?
 Shu :Tentu saja, Ayase. Semuanya berawal dari sini.
 Akulah yang harus menanggung dosa ini.
 Haruka:Tidak! Itu adalah dosa kita!
 Tidak ada kesempatan kedua, Shu. Kekuatan void
 Akan membunuhmu.
 Shu :Terima kasih, Ibu.
 Walaupun bukan Ibu kandungku aku sangat bersyukur
 Bisa bersamamu
 Itulah yang kurasakan.
 Tapi ini... adalah sesuatu yang bisa kulakukan.
 Ayase :Shu!! Jangaaaaan!!
 Shu :Ugh..aaa! Uwaaaa...!!

Shu :Selama ini aku selalu melarikan diri.
 Tapi, sekarang aku akan menunjukkan jati diriku.

Shu :[Jika virus apocalypse merubah penderitaan menjadi kejahatan,
 Aku juga akan menanggung kejahatan itu]
 [Biarkan kejahatan masuk kedalam tubuh ini]
 [Inori, aku akan datang]
 (*Guilty Crown Eps. 19, 00:16:26 – 00:21:23*)

3.4 Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Ouma Shu dalam *Guilty Crown*

Pada bab sebelumnya penulis telah memaparkan faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan kepribadian seseorang. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi perubahan kepribadian Ouma Shu.

a. Faktor Sosial

Faktor sosial yang dimaksud di sini adalah masyarakat ; yakni manusia-manusia lain disekitar individu yang bersangkutan. Termasuk juga kedalam faktor sosial adalah tradisi-tradisi, adat istiadat, peraturan-peraturan, bahasa, dan sebagainya yang berlaku dimasyarakat itu.

Dalam anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン), awalnya Ouma Shu adalah seseorang yang pengecut dan tidak peka dengan apa yang ada di sekitarnya.

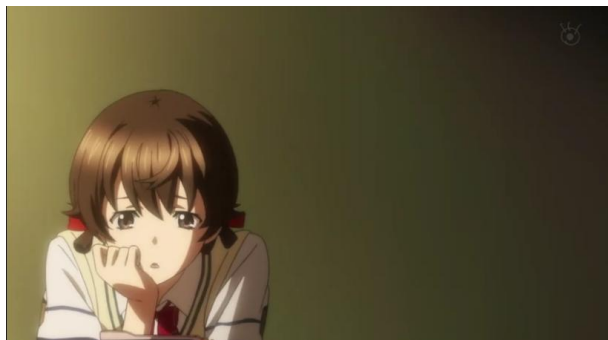
Shu hanya mengikuti arus sehingga ia hanya memiliki persahabatan semu dalam kehidupannya. Hal ini seperti apa yang diungkapkan Hare dan narasi yang dibawakan oleh Shu.



祭 : かわいそう そう た 颯太君。
 集 : 何で? これでも がんば 頑張っ
くうき よ 空気読んでるつもりなんだけど。
 祭 : 読めてないよ。
 集 : そうかな。
 祭 : にぶ す 鈍過ぎだよ。
 集 : 《僕が鈍い?》
かんかく 《みんなと 感覚が ずれてるって
 いうなら そうかもしれない》
 《僕には分からないだけだ。
はなし みんなと何を話したらいいのか》
ないしん あせ 《だから 内心 焦りながら 話を合わせて
ともだちふう 友達風のを増やして 生きてきた》

Hare :Kasih Souta-kun.
 Shu :Kenapa? Padahal aku sudah bersusah payah menanggapi.
 Hare :Tapi gak berhasil kan.
 Shu :Begitu ya..
 Hare :Kau terlalu lambat.
 Shu :[Aku lambat?]
 [Mungkin benar kalau pikiranku lebih lambat daripada orang lain]
 [Aku hanya tak tau apa yang harus kukatakan pada orang lain]
 [Jadi aku hanya mengikuti apa yang mereka katakan,
 Itulah caraku mendapatkan pertemanan semu dalam hidupku]
 (Guilty Crown Eps. 01, 00:05:17 – 00:05:51)

Namun, setelah bergabung dengan Sougisha, Shu mulai berubah menjadi lebih berani. Seperti apa yang diungkapkan oleh Hare.



祭 : ^{さいきん}最近の集 ^{ちが}何か違うの。
^{どうどう}堂々としてるっていうかさ... ^{べつじん}何か別人みたい。

Hare : Akhir-akhir ini Shu tampak berbeda.
Dia kelihatan lebih berani... dia seperti orang lain.
(*Guilty Crown Eps. 09, 00:03:10 – 00:03:17*)

b. Daya Tarik

Orang yang dinilai oleh lingkungannya menarik biasanya memiliki lebih banyak karakteristik kepribadian yang diinginkan dari pada orang yang dinilai kurang menarik, dan bagi mereka yang memiliki karakteristik menarik akan memperkuat sikap sosial yang menguntungkan.

Dalam hal ini Shu tertarik dengan kepemimpinan Gai dalam memimpin *Sougisha*. Rasa ketertarikan ini menumbuhkan kepercayaan diri yang kuat dan rasa kagum yang membuatnya ingin menjadi pemimpin seperti Gai.



谷尋 : あれを使おう。
 集 : 駄目だ！
 わなに決まってる。
 ^{だっしゅつろ} ^{ひら} ^{さそ} ^だ ^{きほん}
 脱出路を開けて 敵を誘い出すのは基本だ。
 ^{しろうとかんが}
 そんな素人考えじゃ 死ぬよ。
 谷尋 : お前 今 何をしようとした！！
 集 : 僕にはヴォイドがある。
 ^{ぶき} ^だ ^{ちから}
 人の心を武器として取り出す力だ。
 エンドレイヴだって倒せる！
 谷尋 : ハハッ。 そんな話 信じろってのか？
 ^{れんちゆう} ^よ
 外の連中だって お前が呼んだんじゃないのか？
 ^{ぎぜんしゃ}
 偽善者め。

Yahiro :Ayo kita pakai itu.

Shu :Jangan!

Ini pasti jebakan.

Membuka jalan keluar dan memancing musuh adalah taktik dasar.

Jika kau terus berpikir amatiran, kau akan mati.

Yahiro :Apa yang baru saja kau lakukan!?

Shu :Aku bisa mengandalkan void.

Kekuatan untuk menarik senjata dari hati seseorang.

Aku bahkan bisa mengalahkan Endlave!

Yahiro :Haha. Memangnya aku bisa percaya itu?

Bukankah kau yang memanggil mereka kesini?

Munafik.

(*Guilty Crown Eps. 09, 00:11:23 - 00:11:59*)

Dalam cuplikan adegan diatas, dengan percaya dirinya Shu mengatakan bahwa ia memiliki kekuatan *void* dan mampu mengalahkan *Endlave*. Kepercayaan diri tersebut merupakan hasil dari rasa kagumnya terhadap Gai.

c. Emosi

Ledakan emosional tanpa sebab yang tinggi dinilai sebagai orang yang tidak matang. Penekanan ekspresi emosional membuat seseorang murung dan cenderung kasar, tidak mau bekerja sama dan sibuk sendiri.

Ledakan emosi yang dialami oleh Shu mengakibatkan berubahnya kepribadian dalam dirinya. Yang pertama kali adalah perasaan *Shock* berat yang ia alami ketika kecil dulu. Saat ia menyaksikan kakaknya meninggal akibat kehilangan control virus *apocalypse* yang ada dalam tubuhnya, mengakibatkan tubuhnya meledak dan virus pun tersebar keseluruh penjuru Jepang. Sebuah tragedy yang kemudian dikenal dengan sebutan *Lost Christmas*. Sejak saat itu, ingatan Shu terkunci rapat. Dan Shu kecil yang pemberani pun berubah menjadi pemuda yang lemah dan pengecut.



涯 : 集 思い出せ。 あの日の出来事を。
お前は覚えていたはずだ。
集 : あの日？
涯 : ロストクリスマスだ。 2029年12月。
。。。
集 : そうだ。
あのとき 真名は 僕らに助けを求め
僕らは それに応えることができなかった。
だから 涯は こう言ったよね。
《僕は 強くなる》 《さよなら》

忘れていた。
僕は 忘れることで 自分を守っていたんだ。

Gai :Shu. Ingatlah.
Sebagian dari dirimu pasti ingat apa yang terjadi hari itu.
Shu :Pada hari itu?
Gai :Lost Christmas. Desember 2029.

...
Shu :Benar..
Pada waktu itu Mana meminta bantuan kepada kita.
Dan kita tidak bisa membantunya.
Lalu Gai, kau bilang..
[Aku akan menjadi lebih kuat] [Selamat tinggal]
Aku telah lupa.
Aku melindungi diriku dengan melupakannya.

(*Guilty Crown Eps. 12, 00:14:15 – 00:17:45*)



涯 : 集。 今 お前には 俺がどう見える？
子供のころのお前は ^{けつだんりょく} 決断力があって 勇敢で ^{つよ} 強くて...。
俺は お前のようになりたいと 思っていた。

集 : 涯！ 何を...。
涯 : お前は いつだって 俺になれる...。
俺が お前になれたように...。
あとは 1人でやってみろ。

Gai :Shu. Sekarang seperti apa diriku dimatamu?
Ketika masih kecil kau adalah orang yang tegas,
pemberani, dan kuat...
Aku ingin menjadi sepertimu.

Shu :Gai! Apa yang kau...
Gai :Kau bisa menjadi diriku kapan pun kau mau...
Sama seperti aku menjadi dirimu...
Selanjutnya lakukanlah sendiri.

(*Guilty Crown Eps. 12, 00:20:27 – 00:20:52*)

Ledakan emosi yang kedua terjadi setelah ia menyaksikan kematian Hare. Kepribadian Shu pun kembali berubah. Shu yang tadinya adalah seorang pemimpin yang baik hati, berubah menjadi pemimpin yang otoriter dan kejam. Ia tidak segan menindas mereka yang lemah.



生徒せいと : 大変だ！ 12番のポンプが！
 班長はんちょう : 誰のだ！？
 生徒 : 2Aの 魂館 颯太だ！
 班長 : 予備のポンプは！？
 生徒 : 駄目です 全部 稼動してて。
 班長 : 仕方ない。 サルベージした
 医療用のボンベがあったろ？ あれを。
 集 : 待って！
 潜水服には 緊急用小型ボンベが
 付いてるはずだよね。 そっちを使えば ホースを
 切り離して 脱出できるはずだ。
 ヘルメットにスイッチがある。
 自分で気付かなきゃ駄目だ。
 だから 手出ししないで。
 生徒 : 何だって！？ 見殺しにするのか！
 最低！ 早く助けろよ！
 集 : Fランクの人間に おいそれと 資源は浪費できない。

Murid :Gawat! Pompa nomer 12-nya!
 Kapten :Punya siapa?
 Murid :Dari kelas 2-A, Tamadate Souta!

Kapten :Apa kita punya cadangan?
Murid :Tidak, semuanya sedang dipakai!
Kapten :Apa boleh buat.
Kita memiliki tabung oksigen yang telah kita dapatkan, kan?
Ambil itu.
Shu :Tunggu!
Pakaian selamnya seharusnya memiliki tabung darurat kecil, kan?
Jika dia menggunakannya, dia seharusnya bisa memotong
Sambungannya dan melepaskan diri.
Ada tombol di helmnya. Dia harus menyadarinya sendiri.
Jadi, jangan mengganggu.
Murid :Apa!? Kau akan membiarkan dia mati!?
Kau jahat! Cepat tolong dia!
Shu :Kita tak bisa menghamburkan sumber hanya untuk rank F.
(*Guilty Crown Eps. 16, 00:07:45 – 00:08:30*)

d. Nama

Walaupun hanya sekedar nama, tetapi memiliki sedikit pengaruh terhadap konsep diri, namun pengaruh itu hanya terasa apabila anak menyadari bagaimana nama itu mempengaruhi orang yang berarti dalam hidupnya. Nama yang dipakai memanggil ,mereka (karena nama itu mempunyai asosiasi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan dalam pikiran orang lain) akan mewarnai penilainya orang terhadap dirinya.

Nama juga mempengaruhi apa yang dialami oleh Shu. Meskipun hal ini tidak disadari oleh Shu sendiri, dan yang menyadarinya adalah Ibu tiri Shu, Ouma Haruka.



春夏 : 《クロスさんは 何でも1人でできる...》
 《やれてしまう人だった》
 《そのせいで いつも 孤独^{こどく}だったわ》
 《でも 本当は とっても寂^{さび}しくて
 みんなと一緒^{いっしょ}にいたくて...》
 《だから あなたに 集^{なづ}と名付けたのよ》

Haruka:[Kurosu adalah orang yang bisa melakukan apapun sendirian...]
 [Apun dia lakukan sendiri]
 [Karena itu dia selalu sendiri]
 [Tapi, sebenarnya dia sangat kesepian...
 dia ingin bersama yang lainnya...]
 [Itulah kenapa ia memberimu nama “Shu”,
 yang berarti “kelompok”]
 (*Guilty Crown Eps. 20, 00:20:58 – 00:21:20*)

e. Keberhasilan dan Kegagalan

Keberhasilan dan kegagalan akan mempengaruhi konsep diri, kegagalan dapat merusak konsep diri, sedangkan keberhasilan akan menunjang konsep diri itu.

Kegagalan yang dialami Shu dalam menyelamatkan adik Yahiro, membuat kepercayaan diri yang ia bangun selama menjadi anggota *Sougisha* runtuh. Rasa percaya diri yang hilang itu membuatnya memutuskan untuk keluar dari *Sougisha*. Ia merasa bahwa ia bukanlah orang yang pantas menanggung beban memiliki kekuatan *void genome* dan menjadi ujung tombak perlawanan *Sougisha*.



綾瀬 : どうしちゃったのよ? あんた。
 集 : 綾瀬さん...。

やめたいんです もう。

綾瀬 : あんた まさか キャンサー^か化した子供を
1人救え^{すく}なかったぐらいで 全部 諦め^{あきら}ようっての？
集 : できると思ったんだ。
僕は変わった。 だから 僕だって
涯^きみたいにできるって...。
なのに... 僕は僕だった。
どうしようもなく 桜満 集^{あき}だったんだ。
綾瀬 : 何 悲劇^{ひげき}の僕に酔^よってるの！
いいかげん 目を覚^さましなさいよ 集！

Ayase : Ada apa denganmu?

Shu : Ayase-san...

Aku mau berhenti.

Ayase : Jangan-jangan hanya karena kau tidak bisa menyelamatkan
Seorang anak yang terkena kanker
Kau akan menyerahkan semuanya?

Shu : Kupikir aku bisa melakukannya.

Aku telah berubah. Jadi kupikir aku bisa menjadi seperti Gai.
Tapi... aku hanyalah aku.

Mau bagaimanapun aku hanyalah Ouma Shu.

Ayase : Kenapa kau malah mengasihani diri sendiri!
Hentikanlah ini dan buka matamu, Shu!

(*Guilty Crown Eps. 10, 00:07:14 – 00:07:53*)

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Anime *Guilty Crown* (ギルティクラウン) merupakan anime dengan *genre action, romance, science, dan fantasy* yang disutradarai oleh Tetsurou Araki yang diproduksi oleh *Production I.G* dan ditayangkan di *Fuji TV (NoitaminA)* pada bulan Oktober 2011. Berdasarkan elemen pokok naratif, pelaku cerita dalam anime ini diantaranya adalah Ouma Shu sebagai protagonist, memiliki sifat lamban dan pengecut. Yuzuriha Inori sebagai Heroin, memiliki sifat setia dan rela berkorban. Tsutsugami Gai, pemimpin yang tegas, cerdas, dan bertanggung jawab. Ouma Mana, kakak yang penyayang namun memiliki perilaku yang buruk. Ouma Haruka, Ibu yang ceria dan penyayang. Menjou Hare, teman yang baik hati dan loyal. Shinomiya Ayase, pilot *Endlave* yang berjiwa sportif, pekerja keras, dan berkemauan kuat. Samukawa Yahiro. Teman yang ramah dan perhatian namun memiliki wajah yang lain. Tamadate Souta, teman yang selalu bersemangat dan selalu memaksakan keinginannya.

Plot atau alur yang digunakan dalam anime ini berdasarkan urutan waktu adalah alur progresif. Hubungan naratif dengan ruang meliputi SMA Tennozu, apartemen, dan *The 24th Ward* atau Bangsal 24. Dan untuk hubungan naratif dengan waktunya adalah pagi, siang sore dan malam hari.

Dalam penelitian ini, penulis mengulas struktur kepribadian tokoh utama Ouma Shu meliputi *id*, *ego* dan *superego*, serta faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan kepribadian tokoh utama. Struktur kepribadian yang meliputi *id*, *ego*, dan *superego* yang ada dalam diri tokoh Ouma Shu dapat dilihat dari konflik-konflik yang terjadi. Berikut ini adalah beberapa konflik yang menunjukkan peran *id*, *ego*, dan *superego* dalam diri Ouma Shu.

Konflik yang pertama adalah saat Shu menyaksikan Inori ditangkap oleh *Anti Bodies*. *Id* yang muncul adalah perasaan takut dan kenginannya untuk tidak terlibat jauh dengan masalah yang muncul dihadapannya. Melupakan kejadian tersebut dan kembali kekehidupannya yang damai. Namun, *superego* memberitahukan Shu agar setidaknya ia mengantarkan *Funnel* yang ditinggalkan Inori kepada Gai. Pengaruh *Superego* yang dominan pun akhirnya membuat *Ego* mengeksekusi tindakan yang telah diusulkan.

Konflik berikutnya adalah saat Shu melihat Souta yang akan mengungkapkan perasaannya pada Inori. *Id* yang muncul dalam diri Shu adalah perasaan cemburu dan keinginan agar tidak ada orang lain yang bisa memiliki Inori. Dalam hal ini, *Superego* bertindak sebagai pendorong agar Shu lebih serius dan jujur dalam memahami perasaannya kepada Inori. Shu pun bertindak berdasarkan *Ego*-nya, dan menghentikan Souta sebelum ia menyelesaikan kata-katanya. Dan pada akhirnya Shu pun mengakui perasaannya dan mengungkapkannya pada Souta.

Konflik berikutnya terjadi saat Shu dihadapkan pada suatu pilihan yang mengharuskannya membunuh Jun agar Yahiro selamat. *Id* yang muncul dalam diri

Shu adalah perasaan tidak tega, kasihan, bingung, dan perasaan bersalah atas ketidak berdayaanya. Kemudian *Superego* memaksa agar Shu siap menerima konsekuensi dan bertindak demi menyelamatkan Yahiro. Dan *Ego* mengeksekusi perintah tersebut, sehingga Shu pun akhirnya membunuh Jun dengan kedua tangannya.

Berikutnya adalah konflik yang disebabkan oleh meninggalnya Hare. *Id* yang muncul dalam diri Shu saat melihat Hare yang meninggal adalah perasaan marah dan muak akan kelemahan pada dirinya. *Superego* yang bertindak sebagai penenang tidak mampu mengatasi ledakan emosi dalam diri Shu yang terlalu kuat, sehingga *id* sangat mendominasi disini. *Ego* pun bertindak berdasarkan *id*, mengakibatkan Shu yang menyalahkan Souta atas kematian Hare dan keputusan Shu untuk membuang sifat baik dalam dirinya.

Konflik terakhir yang terjadi merupakan bentuk penebusan dosa oleh Shu atas kejahatan yang ia lakukan kepada teman-temannya. Konflik terjadi saat mengetahui bahwa Inori mengorbankan dirinya agar Shu selamat. *Id* yang muncul dalam diri Shu adalah tekad kuat untuk menolong Inori walaupun harus mengorbankan dirinya sendiri. Dalam hal ini, *superego* mendukung dan menguatkan tekad tersebut. *Ego* pun bertindak berdasarkan hal tersebut. Shu mendapatkan kembali kekuatan *void genome* dan menggunakannya untuk mengakhiri pertempuran.

Kemudian dalam penelitian ini juga, penulis membahas tentang beberapa faktor yang mempengaruhi perubahan kepribadian Shu. Faktor-faktor tersebut adalah faktor sosial, daya tarik, emosi, serta keberhasilan dan kegagalan.

Berdasarkan hal-hal di atas dapat disimpulkan bahwa peran *superego* lebih mendominasi dibandingkan dengan *id*. Dalam banyak kasus yang terjadi, *superego* berhasil mengendalikan *id* agar *ego* bertindak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku. Sehingga meskipun pada awalnya, Shu adalah seorang pemuda yang lemah, lamban, dan penakut, namun setelah melalui berbagai peristiwa, sedikit demi sedikit keribadiannya mulai berkembang. Ia menjadi lebih berani dalam mengambil keputusan, lebih percaya diri, lebih peduli pada orang lain. Bahkan saat melakukan kesalahan pun, ia mengakuinya, menyesalinya, dan siap untuk bertanggung jawab.

Penulis menilai bahwa anime ini mengajarkan pada kita bahwa manusia tidaklah sempurna. Manusia mampu berkembang menjadi lebih baik. Kemudian kita sebagai manusia pasti pernah melakukan kesalahan. Namun, yang terpenting adalah kita mau mengakuinya, menyesalinya, memperbaikinya, dan siap untuk bertanggung jawab atas kesalahan yang kita perbuat.

4.2 Saran

Dalam penelitian ini, penulis hanya berfokus pada kepribadian tokoh utama, hal-hal yang mempengaruhi perubahan kepribadiannya, dan unsur naratif yang ada dalam anime tersebut. Penulis berharap penelitian ini mempunyai manfaat bagi para pembacanya dan berharap penelitian ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik oleh penelitian selanjutnya. Sebab masih banyak hal yang bisa digali dari anime ini. Masih banyak karakter yang berpotensi untuk dijadikan bahan penelitian. Dan banyak pula nilai-nilai yang dapat diambil dan diteliti dari anime ini khususnya bagi penelitian dibidang sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Badruzzaman, Muhammad. 2017. “Analisis Narasi Fungsi Karakter Makna Perjuangan dalam Film *Surat dari Praha*”. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Brouwer, M.A.W. ... et.al. 1989. *Kepribadian dan Perubahannya (ed. 2)*. Jakarta: Gramedia.
- Cervone, Daniel dan Pervin, Lawrence A. 2011. *Kepribadian: Teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Endrawarsa, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Sastra*. Jakarta: PT Buku Kita.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: MedPress.
- Minderop, Albertine. 2005. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Ningsih, Winda Ayu. 2018. “Perubahan Kepribadian Tokoh Utama dalam Film *Flying Colors (Biri Gyaru - ビリギャル)* Karya Sutradara Nobuhiro Doi”. Universitas Diponegoro Semarang.
- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Puspitasari. 2013. "Kepribadian Tokoh Utama Corinne dalam Roman *Die Weiße Massai* Karya Corinne Hofmann: Analisis Psikologi Sastra". Universitas Negeri Yogyakarta.

Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Bandung: ST-INTEN.

Suryana, Yogi Syafril. 2013. *Perancangan Film Animasi 2D "Asal Usul Nusakambangan" Studi Adegan Pertarungan*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM

Desyandri. 2014. *Teori Perkembangan Psikoanalisis (Sigmund Freud)*.
<https://desyandri.wordpress.com/2014/01/21/teori-perkembangan-psikoanalisis-sigmund-freud/>. Diakses pada Desember 2016.

Wardhana, Ranga Wisnu. 2011. *Pengertian dan Sejarah Animasi*.
<http://itcentergarut.blogspot.com/2011/08/pengertian-animasi-dan-sejarah-animasi.html>. Diakses pada Februari 2017.

要旨

ほんろんぶん だいいめい あらき てつろうかんとく せいさく
本論文の題名は、『荒木哲郎監督が制作した「ギルティクラウン」のアニメ
しゅえん せいかく せいしんぶんせきけんきゅう ちよしや えら りゆう
メに主演の性格：精神分析研究』である。著者がこの研究を選んだ理由は、
このアニメの主人公の性格の説明は非常にユニークである。いっばんてき
あにめ しゅじんこう せいかく さいしょ えびそ どいらいみ たと やさ
アニメの主人公の性格は最初のエピソード以来見られた。例えば優しい
せいかく も しゅじんこう やさ せいかく どうじょう さいご えびそ
性格を持っている主人公にはそもそも優しい性格で登場し最後のエピソード
ど までずっと変わらない。しかし、それはギルティクラウンのアニメに
てきよう
は適用されない。始めには、主人公の「桜満集」は、弱く、鈍い、そ
おくびよう か ものがたり すす かれ しゅうへん か
して臆病に描かれている。しかし、物語が進むにつれて、彼の周辺が変
わったことで、かれ せいかく すこ じんかく へんか
わったことで、彼の性格も少しずつよくなるようになった。人格の変化に
もと ざっか ものがたり しゅ ようそ ものがたり ぶろつと じかん ものがたり
基づいて、作家は物語の主な要素、物語とプロット、時間との物語の
かんけい くうかん ものがたり かんけい
関係、空間との物語の関係、そして Sigmund Freud の「Id」、「Ego」、
と「Superego」である。

ほんろんぶん たいしょう で た あらきてつろうかんとく ねん がつ ほうそう
本論文の対象データは、荒木哲郎監督の 2011年10月に放送された

「ギルティクラウン」である。映画の説話構造の参考として使った本は

Himawan Pratista の書いた「Memahami Film」という本である。その本を

せつわきほんようそ ものがたり ぶろっと じかん せつわかんけい くうかん せつわかんけい
説話基本要素、物語とプロット、時間との説話関係、空間との説話関係

せつわこうぞう ぶんせき さんこう つか つぎ
という説話構造を分析する参考として使った。そして次は、Sigmund

りろん さんこう つか ほん
Freud の理論の参考として使った本は、Daniel Cervone と Lawrence A

Pervin に書かれた「Kepribadian: Teori dan Penelitian」である。そ

の本から、それを使用^{しよう}して「Id」、「Ego」、と「Superego」^{ふく}を含む

じんかくこうぞう しら
人格構造を調べた。

せつわ きほんようそ せつわこうぞう ぶんせき けっか
説話の基本要素の説話構造の分析の結果は、「ギルティクラウン」

の主人公は「桜満 集」であることを示している。女主人公^{おんなしゅじんこう}または

ひろいん きっこうてき せいかく つつがみ がい おうま
ヒロインは「榎 いのり」である。拮抗的な性格は「恙神 涯」と「桜満

まんな どうよう めんじょう ほれ しのみや
真名」である。サポートキャラクターと同様に、「校条 祭」、「篠宮

あやせ はるか さむかわ やひろ たまたで そうた
綾瀬」、「桜満 春夏」、「寒川 谷尋」、および「魂館 颯太」である。

ものがたり ぶろっと いつ だんかい わ
このアニメの物語とプロットは五つの段階に分けられる。まず、「集」

が「いのり」^{し あ}を知り合^あって、「集」は「王の力」^{う と}を受け取^とって、「集」の

せいかく し め あ へんか ゆうじん うらぎ
性格は「祭」の死を目の当たりに変化して、「集」は友人に裏切られ、彼

うしな みな すく
の力が失われた、「集」は「王の力」を取り戻して、そして皆を救うた

かれじしん ぎせい てんのうずこうこう まんしょん く
めに彼自身を犠牲にした。天王洲高校、マンション、そして 24区には、

空間との説話関係がある。そして時間との説話関係は朝、午後、夕方、そ

して夜というリニアパターンで流されてる。

「Id」、「ego」、「superego」を含む人格構造の分析は、主人公

「桜満 集」で発生する対立から観察することができます。これらの

競合は次のとおりである。

最初の対立は、「集」が「アンチボディズ」に捕獲された「いのり」

を見ているときである。生じる「id」は、怖い感覚及び目の前で起こっ

た問題に深く関わりたくないという決意である。しかし、「superego」は

「集」に君は少なくとも「いのり」の残した「フューネル」を「涯」に届

けるだろうと語った。支配的な「superego」の影響により、ついに「ego」

に提案された行動を実行させた。

次に、「祭」の死によって引き起こされた対立があります。「集」

が死んだ「祭」を見たとき、「集」に現れた「id」は、怒りと弱さに対

する嫌悪感でした。精神安定剤として作用する「superego」は強すぎる

「集」の感情の爆発を克服することができないので、「id」はここで

非常に^{ひじょう}支配的^{しはいてき}である。「Ego」はまた彼の「id」に^{もと}基づいて^{こうどう}行動し、その結果^{けっか}「集」は「祭」の死を「颯太」のせいにした、そして「集」は^{じぶん}自分のいい^{せいかく}性格^{しよぶん}を処分する。

最後に^{さいご}発生^{はっせい}した対立^{たいりつ}は、「集」が友人に^{はんざい}犯罪^おを起こした罪^{つみ}の償^{つぐな}うの形^{かたち}であった。「集」は「いのり」が「集」を^い生き^{のこ}残^{のこ}させるために自分自身^{じぶん}を犠牲^{じしん}にしたという現実^{げんじつ}を知^しった時^{とき}、「集」に^{あらわ}現^{あらわ}れた「id」は、「いのり」を^{たす}助^{たす}けるため、たとえ自分自身^{じぶん}を犠牲^{じしん}にする^{ぎせい}行動^{こうどう}が必要^{ひつよう}だとしたら^{ぜったい}絶対^{ぜったい}やるという^{つよ}強い^{けつい}決意^{けつい}である。この場合、「superego」はその^{けつてい}決定^{けつてい}を^し支持^しし^{きようか}強化^{きようか}する。「Ego」もこれに^{もと}基づいて^{こうどう}行動^{こうどう}します。「集」は「イドゲノム」の^{つか}力^{たたか}を取り^お戻^おし、それを^{つか}使^{たたか}って^お戦^おいが終わった。

この^{けんきゆう}研究^{けんきゆう}でも、著者^{ちよしや}は「集」の^{じんかく}人格^{へんか}の^{えいきよう}変化^{えいきよう}に^{あた}影響^{あた}を与える^{あた}いくつかの^{よういん}要因^{せつめい}について^{よういん}説明^{しゃかいてきよういん}した。これらの^{よういん}要因^{しゃかいてきよういん}は、^{みりよく}社会的^{かんじよう}要因^{かんじよう}、^{みりよく}魅力^{かんじよう}、^{かんじよう}感情^{かんじよう}、そして^{せいこう}成功^{しっぱい}と^{しっぱい}失敗^{しっぱい}である。

BIODATA

Nama : Imam Faqih Al-Ahsan

NIM : 13050112130078

Tempat, tanggal lahir : Lampung Utara, 01 November 1993

Jenis kelamin : Laki-laki

Email : theaction2468@gmail.com

No. Telp : 082137998643

Nama Orang Tua : Kardi (Ayah)

Mami Suparmi (Ibu)

Alamat : Jl. Garuda Makmur no 10. Rt 003/Rw 002

Semuli Raya, Kec. Abung Semuli,

Kab. Lampung Utara

Riwayat pendidikan :

- | | |
|---|-----------|
| 1. SD Negeri 02 Semuli Raya | 1999/2005 |
| 2. MTs. Raudhatul Ulum Indralaya, Sumatra Selatan | 2005/2008 |
| 3. MA Husnul Khotimah Kuningan, Jawa Barat | 2008/2012 |