



**KEPRIBADIAN TOKOH JINTA YADOMI DALAM  
ANIME ANOHANA KARYA MARI OKADA  
MENURUT TEORI JUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Annisa Wilma Shabrina

NIM. 13050113140164

**JURUSAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2019**

**KEPRIBADIAN TOKOH JINTA YADOMI DALAM  
ANIME ANOHANA KARYA MARI OKADA  
MENURUT TEORI JUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana  
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan kebudayaan Jepang

Oleh:

Annisa Wilma Shabrina

NIM. 13050113140164

**JURUSAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2019**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

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

Semarang, 30 September 2019

Penulis

**Annisa Wilma Shabrina**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing



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

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Kepribadian Tokoh Jinta Yadomi Dalam Anime *AnoHana* Karya Mari Okada Menurut Teori Jung” ini telah diterima dan disahkan Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada Senin, 30 September 2019.

Ketua

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

  
.....

Anggota 1

**Zaki Ainul Fadli, SS., M.Hum**  
**NIP 197806162018071001**

  
.....

Anggota 2

**Nur Hastuti, SS., M.Hum**  
**NIP 198104010115012025**

  
.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya

  
**Dr. Nurhayati, M.Hum.**

**NIP. 196610041990012001**

## MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di  
jalan Allah”  
(HR. Turmudzi)

学ぶのに遅すぎることはない

“Tidak ada kata terlambat untuk belajar”

"Education is the most powerful weapon which you can use  
to change the world." (Nelson Mandela)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia di setiap hidup peneliti;
2. Ayah Agus Widodo Santoso, SSt.Ft dan Ibu Suzana Maya Dewi, SSt.Ft selaku orang tua, terima kasih atas kepercayaannya dan segala kasih sayangnya, serta yang selalu mendampingi dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini;
3. Teman terdekatku Dhea, Nate, dan Wilda terima kasih karena selalu menghibur, memberikan semangat, dan menemani disaat penulis merasa putus asa dalam proses menuju ujian skripsi dan wisuda;
4. Teman yang selalu menemani dan dapat diajak diskusi Noora, Tyas, Arinda, Farisa, Aya, Ilham dan Aras. Terimakasih atas waktu yang telah diberikan untuk berdiskusi dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih pula untuk canda, tawa, dan kebersamaan yang telah diberikan dari awal perkuliahan hingga kelulusan;
5. Teman-teman KKN Desa Sirangkang, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang yang sudah menjadi keluarga kedua;
6. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang Angkatan 2013 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang yang tidak dapat penulis

sebutkan satu persatu, terima kasih atas kebersamaannya.

## PRAKATA

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Puji syukur senantiasa penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, atas taufik dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kepribadian Tokoh Jinta Yadomi Dalam Anime *AnoHana* Karya Mari Okada Menurut Teori Jung” ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat peran dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. **Dr. Nurhayati, M.Hum**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, dorongan dan bimbingan dalam penyempurnaan skripsi ini.
2. **Elizabeth Ika Hesti A. N. R, SS, M.Hum**, selaku Dosen Wali saya yang telah bersedia membantu membimbing peneliti dan memberi asupan teori yang dibutuhkan dalam pembuatan skripsi ini.
3. **Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum**, selaku Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang yang senantiasa membimbing peneliti dari awal hingga

akhir penelitian, dan dengan bantuan beliauah peneliti menyelesaikan skripsi ini.

4. **Seluruh dosen** program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang yang dengan sabar memberikan ilmunya kepada mahasiswa-mahasiswinya.
5. **Seluruh keluarga besar** Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang yang dengan kesungguhan hati telah berusaha mewujudkan berbagai sarana yang dapat menunjang keberhasilan bagi mahasiswa-mahasiswinya.
6. **Teman-teman S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Angkatan 2013** yang berjuang bersama-sama dan saling menyemangati.

Sebagai manusia biasa, dengan segala kerendahan hati dan keterbatasannya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan terdapat banyak kekurangan baik dari segi isi maupun teknik penulisan, karena peneliti mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Semarang, 30 September 2019

Penulis

**Annisa Wilma Shabrina**

## DAFTAR ISI

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>                         | <b>ii</b>                           |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                        | <b>iii</b>                          |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>MOTTO .....</b>                                      | <b>iv</b>                           |
| <b>PERSEMBAHAN .....</b>                                | <b>vi</b>                           |
| <b>PRAKATA.....</b>                                     | <b>vii</b>                          |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                 | <b>ix</b>                           |
| <b>INTISARI .....</b>                                   | <b>xi</b>                           |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                    | <b>xii</b>                          |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                           | <b>1</b>                            |
| 1.1    Latar Belakang dan Permasalahan .....            | 1                                   |
| 1.1.1    Latar Belakang .....                           | 1                                   |
| 1.1.2    Rumusan Masalah.....                           | 6                                   |
| 1.2    Tujuan Penelitian .....                          | 6                                   |
| 1.3    Ruang Lingkup Penelitian.....                    | 6                                   |
| 1.4    Metode Penelitian .....                          | 7                                   |
| 1.5    Manfaat Penelitian .....                         | 8                                   |
| 1.6    Sistematika Penulisan .....                      | 8                                   |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI .....</b> | <b>10</b>                           |
| 2.1    Tinjauan Pustaka.....                            | 10                                  |
| 2.2    Kerangka Teori .....                             | 13                                  |
| 2.2.1    Teori Naratif Film .....                       | 13                                  |
| 2.2.1.1    Cerita dan Plot .....                        | 14                                  |
| 2.2.1.2    Hubungan Naratif dengan Ruang.....           | 15                                  |

|   |  |            |
|---|--|------------|
| 2.2.1.3   | Hubungan Naratif dengan Waktu .....                                    | 15         |
| 2.2.1.4   | Pelaku Cerita.....   | 18         |
| 2.2.1.5   | Permasalahan dan Konflik.....  | 18         |
| 2.2.1.6   | Tujuan .....   | 19         |
| 2.2.1.7   | Pola Struktur Naratif.....   | 19         |
| 2.2.2   | Psikologi Sastra.....  | 21         |
| 2.2.3   | Psikoanalisis Carl Gustav Jung.....                                    | 23         |
| 2.2.4   | Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Tokoh.....                 | 56         |
| <b>BAB III PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> |  | <b>60</b>  |
| 3.1   | Analisis Unsur Naratif Film.....                                       | 60         |
| 3.1.1   | Hubungan Naratif dengan Ruang.....                                     | 60         |
| 3.1.2   | Hubungan Naratif dengan Waktu .....                                    | 66         |
| 3.1.3   | Elemen Pokok Naratif.....  | 67         |
| 3.2   | Kepribadian Tokoh Jinta Yadomi Berdasarkan Teori Carl Gustav Jung..... | 91         |
| 3.2.1   | Kepribadian Jinta berdasarkan kesadaran (Ego).....                     | 91         |
| 3.2.2   | Kepribadian Jinta berdasarkan Ketidaksadaran .....                     | 99         |
| 3.2.3   | Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Tokoh Jinta .....          | 104        |
| <b>BAB IV SIMPULAN .....</b>                        |  | <b>111</b> |
| <b>要旨 .....</b>                                     |  | <b>115</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                          |  | <b>120</b> |
| <b>BIODATA PENULIS .....</b>                        |  | <b>122</b> |

## INTISARI

Shabrina, Annisa Wilma. Kepribadian Tokoh Jinta Yadomi dalam Anime *AnoHana* Karya Mari Okada Menurut Teori Jung. Skripsi (S1) Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing: **Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum**

*AnoHana* adalah sebuah anime adaptasi dari novel *AnoHana* karya Mari Okada (岡田真里) yang menceritakan tentang 6 orang sahabat dari masa kecil : Jintan, Menma, Yukiatsu, Anaru, Tsuruko dan Poppo. Suatu hari Menma mengalami kecelakaan dan meninggal, dan hidup mereka mulai berubah sejak saat itu. Mereka mulai menjalani hidup mereka masing-masing, menanggung rasa bersalah, dan persahabatan mereka seolah menjadi terlupakan. Waktu pun berlalu dan 10 tahun kemudian, mereka kini sudah remaja. Jintan menjadi *Hikikomori* (mengurung diri dari pergaulan atau anti sosial), Poppo keluar dari sekolah dan menjadi seorang pengembara, Anaru menyembunyikan kesedihannya dibalik make-up dan gaya hidup yang materialistis, sementara Yukiatsu dan Tsuruko masuk ke sekolah elit dan menjalani hidup dengan belajar keras. Penelitian ini bertujuan menganalisis kepribadian dalam tokoh utama terhadap kondisi kejiwaannya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori psikologi sastra dan teori kepribadian milik Carl Gustav Jung. Setiap temuan yang ada dalam data dianalisis untuk menentukan kepribadian tokoh utama dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian adalah ditemukannya kepribadian yang ditunjukkan dengan hal yang dirasakan oleh objek yang diteliti, juga pengaruh tokoh lain dalam mempengaruhi kepribadian dan perkembangan psikologi tokoh.

Kata Kunci: Mari Okada, psikoanalisis, kepribadian, anime *AnoHana*.

## ABSTRACT

Shabrina, Annisa Wilma. " *The Personality of Jinta Yadomi in Mari Okada's Anime AnoHana according to Jung's Theory* ". A thesis of Japanese Department, Diponegoro University, Semarang. Advisor: **Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum**

*AnoHana* is an anime adaptation from *AnoHana* Novel created by Mari Okada that told a story about 6 people including Jintan, Menma, Yukiatsu, Anaru, Tsuruko and Poppo. At one time, Menma has an accident and died, soon after, all of their lives have changes since the moment. They started to feel guilty and their friendship have been forgotten. In the following 10 years, their grown up as teenagers. Jintan became a *Hikikomori* (conceal himself from society/antisocial). Poppo expelled from the school then became a wanderer, while, Anaru hid her sadness behind the makeup and her materialis life style. Meanwhile, Yukiatsu and Tsuruko got accepted in elite school that made them to study harder every day. Objective of the research is to analyze personality on protagonist characters towards their psychological condition. The data collection methods that have been implemented were descriptive qualitative. Furthermore, theory of research that have been used were literature psychoanalysis. Every findings on the data analysis is aiming to determine personality of main characters during workaday.

The expected result is feeling personality that has been seen by the expression of research object, also influenced by other characters who are affecting personality and development of the psychological characters.

Keyword : Mari Okada, psychoanalysis, personality, anime *AnoHana*.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Permasalahan**

#### **1.1.1 Latar Belakang**

Karya Sastra merupakan kreasi dari suatu proses kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi bawah sadar (*subconscious*) yang selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk situasi sadar (*conscious*) (Endraswara, 2003:96).

Suatu hasil karya sastra dapat dikatakan memiliki nilai sastra bila didalamnya terdapat kenikmatan dan manfaat, dengan bentuk bahasanya yang baik dan indah, serta susunan kata beserta isinya dapat menimbulkan perasaan haru dan kagum dihati pembacanya, pendapat ini dikemukakan oleh Horatius seorang kritikus sastra Romawi kuno (Melani Budianta, 2006:178). Menurut Aristoteles karya sastra berdasarkan perwujudannya terbagi atas tiga (3) macam, yaitu epik, lirik, dan drama (Teeuw, 1984:109).

Drama merupakan salah satu jenis bentuk karya sastra yang menggabungkan beberapa unsur seni seperti musik, syair atau prosa dan juga tari. Drama merupakan karangan yang menceritakan watak dan kehidupan manusia yang kemudian dipentaskan seorang aktor di atas panggung. Hal ini sejalan dengan pengetahuan drama menurut KBBI yang berarti komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (akting) atau dialog yang dipentaskan. Awal mula munculnya drama

yaitu pada abad ke 5 SM, hal ini berdasarkan pada penemuan naskah kuno di Yunani, dimana bangsa Yunani kuno menyanyikan syair pemujaan terhadap para Dewa pada festival perayaan musim dingin dan musim semi. Kemudian pada abad pertengahan masehi, drama mulai dipentaskan di atas panggung. Seiring perkembangan zaman, sarana pementasan drama semakin bervariasi. Drama tidak hanya dipentaskan di atas panggung, namun drama bisa juga dinikmati melalui sarana yang ada di rumah, misalnya radio maupun televisi.

Drama televisi (sarana audiovisual) merupakan bagian dari sinematografi yaitu kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* yang artinya gambar. Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannyapun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (*montage*). Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai genre seni (berarti film merupakan produk sinematografi). Film sebagai media penyimpan melalui pias (lembaran kecil) seluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, film berarti (1) selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) / untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). (2) lakon (cerita) gambar hidup (KBBI, 2002:316).

Film adalah gambar hidup dari seongkok seluloid dan dipertontonkan melalui proyektor. Dimana sekarang produksi film tidak hanya menggunakan pita seluloid (proses kimia), tetapi memanfaatkan teknologi video (proses elektronik) namun keduanya tetap sama yaitu gambar hidup (Sumarno, 1994:4).

*Animation* adalah merupakan salah satu produk film dalam bentuk animasi / kartun. Sedangkan *Anime* ( アニメ ) adalah istilah untuk menyebut animasi khas Jepang, yang merupakan bahasa serapan dari *Animation* dan diucapkan dengan lidah orang-orang Jepang menjadi *Anime-shon* yang kemudian disingkat menjadi *Anime*. *Anime* biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* ini sangat dipengaruhi oleh gaya gambar *manga* yaitu komik khas Jepang. Sekarang *anime* sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan *anime* zaman dulu. Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru.

*AnoHana* ( あの花 ) adalah sebuah *anime* adaptasi dari novel dengan judul yang sama karya **Mari Okada** ( 岡田真里 ). *Anime* ini bercerita tentang persahabatan 6 orang anak yang berteman dari kecil, namun suatu ketika terjadi kecelakaan yang membuat Menma, anak perempuan salah satu dari kelompok

mereka meninggal. Kejadian tersebut membuat hubungan 5 anak yang lainnya, yakni Jinta, Tsuruko, Anaru, Yukiatsu, dan Poppo secara perlahan mulai merenggang seiring dengan mereka tumbuh menjadi dewasa, namun ternyata kejadian tragis tersebut berdampak mendalam pada kepribadian mereka. Khususnya Jinta, yang awalnya pemimpin dari kelompok itu menjadi pemuda yang menarik diri dari masyarakat dan memutuskan mengurung diri di rumah (*hikikomori*). Sampai pada suatu musim panas tiba, roh Menma yang telah tampak lebih dewasa muncul di hadapan Jinta dan hanya Jinta yang bisa berinteraksi dengannya. Roh Menma tersebut meminta kepada Jinta agar permohonannya dikabulkan agar dia bisa pergi ke Surga, meskipun Menma sendiri tidak bisa mengingat permohonan apa yang diinginkan. Kemunculan Menma perlahan-lahan membuat hubungan ke 6 anak itu yang sempat terhenti di masa lalu berputar kembali dan menunjukkan perasaan mereka sebenarnya.

Penulis memilih *AnoHana* untuk diteliti karena memiliki kualitas cerita yang sangat bagus dan memiliki unsur drama dan *romance* yang dikombinasikan dengan apik, karena yang menjadi inti cerita adalah kompleksnya hati manusia itu sendiri dalam menerima kepergian orang yang disayangi, jujur pada perasaan sendiri, dan kekuatan persahabatan itu sendiri.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk menganalisis anime *AnoHana* ini dengan menggunakan teori psikoanalisis dari Carl Gustav Jung untuk menganalisis kepribadian tokoh utama, yaitu kesadaran (*ego*), aspek ketidaksadaran pribadi (*personal unconscious*), dan aspek ketidaksadaran kolektif (*collective unconscious*). Dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian

manusia untuk menganalisis faktor yang melatarbelakangi munculnya kepribadian *hikikomori* / tidak bisa bersosialisasi. Oleh karena itu, peneliti memilih tema dengan judul “Kepribadian Tokoh Jinta Yadomi dalam Anime *AnoHana* Karya Mari Okada Menurut Teori Jung”

Istilah psikologi sastra memiliki empat pengertian, yakni (1) studi psikologi pengarang sebagai tipe atau pribadi, (2) kajian proses kreatif, (3) dampak sastra terhadap pembaca dan (4) kajian tipe dan hukum, yakni hukum psikologi yang diterapkan dalam karya sastra. Penelitian yang terakhir ini (hukum psikologi) paling terkait dengan bidang sastra (Wellek dan Warren, 1993:90).

Psikologi sastra adalah sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra (Endraswara, 2008:16). Psikologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang perilaku dan fungsi mental manusia secara ilmiah yang bila dikaitkan dengan karya-karya sastra dimana hubungannya erat terhadap berbagai perilaku manusia dengan segala konfliknya.

Daya tarik psikologi sastra ialah pada masalah manusia yang melukiskan potret jiwa. Tidak hanya jiwa sendiri yang muncul dalam sastra, tetapi juga bisa mewakili jiwa orang lain. Setiap pengarang kerap menambahkan pengalaman sendiri dalam karyanya dan pengalaman pengarang itu sering pula dialami oleh orang lain (Minderop, 2010:59).

Menurut Jung, kepribadian disusun oleh sejumlah sistem yang beroperasi dalam tingkat kesadaran; ego beroperasi pada tingkat sadar, kompleks beroperasi

pada tingkat tak sadar pribadi, dan arsetip beroperasi pada tingkat tak sadar kolektif (Alwisol, 2009:40).

### **1.1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana unsur-unsur naratif film yang terkandung dalam anime *AnoHana*?
2. Bagaimana kepribadian tokoh utama yang digambarkan dalam anime *AnoHana* menurut teori Jung?

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui unsur-unsur naratif film yang terkandung dalam anime *AnoHana*.
2. Mengetahui kepribadian tokoh utama yang digambarkan dalam anime *AnoHana* menurut teori Jung.

### **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan mengingat bahan dan data seluruhnya diperoleh dari sumber tertulis yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Penelitian ini fokus kepada anime *AnoHana* sebagai objek material. Adapun objek formalnya adalah pengungkapan kepribadian tokoh utama bernama Jinta yang digambarkan dalam anime *AnoHana* sebagai objek kajian. Kajian dibatasi pada analisis anime ini dengan unsur-unsur naratif film dan difokuskan

pada teori psikologi kepribadian Carl Gustav Jung. Kajian Unsur naratif film yang akan dianalisis berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan.

#### **1.4 Metode Penelitian**

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini adalah anime *AnoHana* karya Mari Okada. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan penyimakan melalui serial anime *AnoHana*, yaitu dengan cara menonton keseluruhan anime, menonton ulang, serta data-data lain yang dikumpulkan dari internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas untuk mendukung dalam penelitian ini.

##### **2. Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis unsur naratif filmnya terlebih dahulu, kemudian digunakan pendekatan psikologi sastra guna mencari data yang berkaitan dengan tokoh utama, yaitu Jinta Yadomi ditinjau dari aspek psikologi kepribadian yaitu Ego, Ketidaksadaran Pribadi dan Ketidaksadaran Kolektif dari Carl Gustav Jung.

##### **.3. Metode Penyajian Data**

Hasil analisis data dari anime *AnoHana* karya Mari Okada mengenai aspek psikoanalisis tokoh utama akan dipaparkan menggunakan kalimat deskriptif tanpa menggunakan tabel atau grafik.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis memberikan sumbangan pengetahuan khususnya dunia sastra Jepang, yaitu pemahaman unsur pembangun sastra yang berhubungan dengan aspek psikologis dalam anime *AnoHana* karya Mari Okada. Secara praktis penelitian ini dapat mempermudah pembaca dalam memahami psikologi tokoh dalam anime *AnoHana* karya Mari Okada, serta memperkaya wawasan pembaca dalam bidang kesusastraan yang dikaji dari segi psikologi tokoh utamanya

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **Bab 1 Pendahuluan**

Bab ini memberikan gambaran secara umum tentang penelitian, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **Bab 2 Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori**

Bab ini mencakup penelitian sebelumnya dan kerangka teori berupa teori unsur-unsur naratif film, dan teori faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian tokoh Jinta.

### **Bab 3 Pembahasan**

Bab ini memaparkan hasil analisis yang menjelaskan proses analisis unsur-unsur naratif film dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian tokoh Jinta dalam *anime AnoHana*.

## Bab 4 Penutup

Bab ini memuat simpulan dari hasil analisis dari bab-bab sebelumnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Anime *AnoHana* menceritakan tentang seorang anak berumur 16 tahun bernama Jinta. Dia harus menghadapi realita bahwa ibunya dan teman masa kecilnya, Meiko, tiba-tiba pergi meninggalkannya untuk selamanya. Hal ini menjadi alasan Jinta kemudian menjadi seorang *hikikomori* / tidak bisa bersosialisasi. Film ini ditulis oleh Mari Okada dan pertama kali ditayangkan pada tahun 2011 di Jepang.

Berdasarkan katalog skripsi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, dan katalog skripsi universitas di Indonesia yang memiliki jurusan atau program studi bahasa Jepang lainnya, seperti: Katalog Skripsi Universitas Gajah Mada, Universitas Brawijaya, Universitas Udayana, Universitas Airlangga, Universitas Jendral Soedirman, Universitas Negeri Semarang, anime ini belum pernah dijadikan sebagai objek material skripsi yang kemudian dianalisis dengan pendekatan psikologi kepribadian. Sampai penelitian ini ditulis, Setelah dilakukan penelusuran di internet dan perpustakaan, terdapat satu penelitian yang memiliki kesamaan objek material dengan penulis yaitu, penelitian Prayoga Chaerul Fajar mahasiswa Universitas Pasundan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik berjudul “Analisis Semiotika Film Jepang *AnoHana Live Action* (2016)”.

Penelitian Prayoga Chaerul Fajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan memiliki kesamaan objek material yang diteliti yaitu film *AnoHana* namun objek formal yang diteliti oleh Prayoga Chaerul Fajar

adalah “Analisis Semiotika Film Jepang *AnoHana Live Action* (2016)” sedangkan objek formal yang akan diteliti oleh penulis adalah “Kepribadian Tokoh Jinta Yadomi Dalam Anime *AnoHana* Karya Mari Okada Menurut Teori Jung”. Dalam penelitiannya, Prayoga Chaerul Fajar menggunakan konsep penelitian kualitatif dengan analisis semiotika dari Ferdinand de Saussure. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi kepustakaan, observasi, dan wawancara mendalam. Teknik analisis data pada penelitian kualitatif ini dapat dilakukan beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Persamaan penelitian Prayoga Chaerul Fajar dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan objek material Anime *AnoHana* karya Mari okada. Perbedaannya terletak pada pembahasan dan teori yang digunakan. Prayoga Chaerul Fajar membahas tentang “Analisis Semiotika Film Jepang *AnoHana Live Action* (2016)”, menggunakan konsep penelitian kualitatif dengan analisis semiotika dari Ferdinand de Saussure. Sedangkan dalam penelitian ini penulis akan membahas tentang kepribadian tokoh Jinta menggunakan teori kepribadian milik *Carl Gustav Jung*.

Penelitian Selfi Indriyani mahasiswa Sastra Jepang Universitas Diponegoro. Dalam penelitian Selfi Indriyani dengan judul “Kepribadian Tokoh Utama Shinji Dalam Novel *Shiosai* Karya Mishima Yukio” yang menggunakan teori pelukisan tokoh dan teori psikoanalisis kepribadian yang dikemukakan oleh Carl Gustav Jung. Metode yang digunakan adalah metode penelitian yang disebut kualitatif dengan pendekatan psikologi sastra. Pendekatan psikologi sastra

digunakan karena penelitian ini mengangkat permasalahan bagaimana kepribadian tokoh utama novel.

Persamaan penelitian Selfi Indriyani dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama membahas kepribadian. Perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan. Selfi Indriyani membahas novel *Shiosai* dengan menganalisis kepribadian tokoh utama Shinji menggunakan teori pelukisan dan teori psikoanalisis kepribadian Carl Gustav Jung, sedangkan dalam penelitian ini penulis akan membahas tentang kepribadian tokoh Jinta menggunakan teori kepribadian Carl Gustav Jung.

Penelitian Akfiningrum mahasiswa pendidikan bahasa Jerman Universitas Yogyakarta. Dalam penelitian Akfiningrum dengan judul “Perwatakan Tokoh Utama Jonathan Noel Dalam Roman *Die Taube* Karya Patrick Süskind: Analisis Psikologi Kepribadian Jung.” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) perwatakan tokoh utama Jonathan Noel dalam roman *Die Taube* karya Patrick Süskind, (2) permasalahan psikologis yang dihadapi tokoh utama, (3) faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya watak tokoh utama, dan (4) usaha tokoh utama dalam mengatasi permasalahan psikologi yang dihadapinya. Objek penelitian ini adalah roman *Die Taube* karya Patrick Süskind yang diterbitkan oleh Diogenes Verlag pada tahun 1988. Roman ini terdiri dari 100 halaman. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik baca dan catat. Dalam menetapkan keabsahan data dipergunakan validitas dan reliabilitas. Validitas yang

digunakan dalam penelitian ini adalah validitas semantik dan expert judgement. Reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *intrarater* dan *interrater*.

Persamaan penelitian Akfiningrum dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama membahas kepribadian. Perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan. Akfiningrum membahas roman *Die Taube* dengan menganalisis psikologi kepribadian tokoh utama Jonathan Noel. Sedangkan dalam penelitian ini penulis akan membahas tentang kepribadian tokoh Jinta menggunakan teori kepribadian Carl Gustav Jung.

## **2.2 Kerangka Teori**

Objek kajian dalam penelitian ini berupa anime dengan judul *AnoHana*. Karena objek material berupa film maka penelitian ini menggunakan teori naratif film milik Himawan Pratista. Selain itu untuk objek formal yang merupakan seorang tokoh *hikikomori* / tidak bisa bersosialisasi maka akan dikaji dengan teori psikologi kepribadian dari Carl Gustav Jung.

### **2.2.1 Teori Naratif Film**

Film, secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

Unsur naratif sendiri adalah bahan (materi) yang akan diolah. Dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin

lepas dari unsur naratif. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, konflik, masalah, lokasi, waktu, serta lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni, hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu adalah elemen-elemen pokok pembentuk naratif.

Unsur Sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting* atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*, serta *acting* dan pergerakan pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Sedangkan suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling terkait, mengisi, serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan.

### **2.2.1.1 Cerita dan Plot**

Dalam sebuah novel, suasana pagi yang cerah dapat dideskripsikan begitu detail hingga beberapa ratus kata, namun dalam film bisa hanya disajikan dalam sebuah shot saja. Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film.

Adapun cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak.

### **2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang**

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, di kota B, atau di negara C. latar cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan). Film cerita pada umumnya, mengambil latar atau lokasi yang nyata. Pada sebuah adegan pembuka film sering kali diberi informasi teks di mana cerita film tersebut berlokasi. Film fiksi-ilmiah berlatar masa depan sekalipun, umumnya mengambil latar lokasi atau wilayah yang nyata. Sedangkan film fantasi dan fiksi ilmiah, sering menggunakan lokasi fiktif yang tidak akan bisa kita cari dalam peta. Kadang cerita film mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat nonfisik. Alam nonfisik atau supernatural sering kita jumpai dalam film horror supernatural, fiksi ilmiah, dan fantasi (Pratista, 2017: 65-66).

### **2.2.1.3 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 sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

#### a. Urutan Waktu

Menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yakni *linier* dan *nonlinier*.

Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier, dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita secara linier memudahkan kita 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. Sekalipun menggunakan multiplot (tiga cerita atau lebih) jika disajikan secara simultan dan terjadi dalam waktu yang relative sama maka polanya juga tetap dianggap *linier*. Plot film sering kali diinterupsi oleh teknik kilas-balik atau kilas-depan. Namun, interupsi waktu dianggap tidak signifikan selama teknik tersebut tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan.

*Nonlinier* adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. 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. Jika cerita film berlangsung selama satu hari maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang. Tentu saja, pola seperti ini akan menyulitkan penonton untuk memahami ceritanya.

#### b. Durasi Waktu

Sesuai tuntutan naratif, sineas juga mampu memanipulasi durasi waktu cerita film. Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat

memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad.

Dalam kasus bergenre tertentu, seperti fantasi dan fiksi ilmiah, kadang durasi waktu cerita tidak bisa diukur dengan waktu cerita normal karena manipulasi waktu sering kali dilakukan. Dalam kasus tertentu, durasi film bisa sama panjangnya dengan durasi cerita, namun sangat jarang sekali ditemui. Dalam beberapa kasus, durasi cerita bahkan bisa lebih pendek dari durasi filmnya.

#### c. Frekuensi Waktu

Umunya sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita film. Dalam kasus tertentu, melalui penggunaan teknik kilas-balik atau kilas-depan, adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan bisa berkali-kali sesuai tuntutan cerita. Motif cerita juga mampu memotivasi sebuah adegan untuk diulang hingga beberapa kali (Pratista, 2017: 70).

#### d. Elemen Pokok Naratif

Pada dasarnya dalam tiap cerita film disamping aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok yang sama, yakni karakter, permasalahan atau konflik, serta tujuan. Dapat kita simpulkan bahwa inti cerita dari semua film (fiksi) adalah bagaimana seorang karakter menghadapi segala masalah untuk mencapai tujuannya yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.

Alur cerita tidak mungkin berjalan tanpa adanya pelaku cerita atau karakter yang memotivasi aksi. Karakter dalam melakukan aksinya selalu berpijak pada suatu tujuan. Untuk mencapai tujuannya karakter pasti menghadapi masalah

atau sebaliknya masalah yang mampu memotivasi tujuan. Bila tidak ada masalah, alur cerita tidak mungkin akan berkembang (Pratista, 2008: 43).

#### **2.2.1.4 Pelaku Cerita**

Setiap film 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 pihak antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya.

#### **2.2.1.5 Permasalahan dan Konflik**

##### **a. Permasalahan**

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan sering kali ditimbulkan pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak protagonis. Permasalahan klasik antara karakter protagonis dan antagonis adalah satu pihak ingin menguasai dunia sementara pihak lainnya ingin menyelamatkan dunia. Permasalahan ini pula yang memicu konflik (konfrontasi) fisik antara pihak protagonis dan antagonis. Permasalahan juga bisa muncul tanpa pihak antagonis. Masalah dapat muncul dari dalam diri tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin. (Pratista, 2008:44)

## b. Konflik

Konflik ialah proses sosial yang dimana individu atau kelompok mencapai tujuan mereka secara langsung menantang pihak lain dengan cara kekerasan atau ancaman kekerasan, singkatnya dapat dikatakan bahwa konflik mengacu pada perjuangan di antara pihak yang bersaing, berusaha untuk mencapai, tujuan berusaha untuk menghilangkan lawan dengan membuat pihak lain tidak berdaya (Gillin dan Gillin, 1948).

### **2.2.1.6 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). Film-film *superhero* umumnya bertujuan jelas, yakni mengalahkan musuhnya untuk menyelamatkan umat manusia; film roman bertujuan mendapatkan sosok pujaan hatinya; film kriminal bertujuan mengungkap kasus dan menangkap pelaku kejahatan. Adapun film-film drama dan melodrama sering kali bertujuan nonfisik seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dan lain sebagainya (Pratista, 2008: 44).

### **2.2.1.7 Pola Struktur Naratif**

Pola struktur naratif dalam film secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yakni, permulaan, pertengahan, serta penutupan.

#### a. Tahap Permulaan

Pada tahap inilah ditentukan aturan permainan cerita film. Pada tahap ini biasanya telah ditetapkan pelaku utama dan pendukung; pihak protagonis dan antagonis; masalah dan tujuan; serta aspek ruang dan waktu cerita (eksposisi). Jika seorang pelaku cerita baik protagonis maupun antagonis membutuhkan apapun, pada tahap inilah tuntutan tersebut biasanya dipenuhi. Kadang pada tahap ini terdapat sekuen pendahulu atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film. Prolog bukan merupakan bagian dari alur cerita utama namun adalah peristiwa yang terjadi sebelum cerita sebenarnya terjadi. Prolog sering kali digunakan untuk memperkuat figur sosok protagonis atau bisa pula antagonis.

#### b. Tahap Pertengahan

Tahap pertengahan sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Pada tahap inilah alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi diluar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Tindakan inilah yang nantinya memicu munculnya konflik. Konflik sering kali berisi konfrontasi (fisik) antara pihak protagonis dengan antagonis. Pada tahap ini juga umumnya karakter utama tidak mampu begitu saja menyelesaikan masalahnya karena terdapat elemen-elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih sulit atau kompleks dari sebelumnya. Pada tahap inilah tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Pada akhir tahap ini hingga menjelang klimaks, tokoh utama sering kali mengalami titik terendah (putus asa) baik dari segi fisik maupun mental.

### c. Tahap Penutupan

Tahap penutupan adalah klimaks cerita, yakni puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Tokoh utama berhasil mencapai tujuannya dan bisa pula tidak. Mulai titik inilah tempo cerita makin menurun hingga cerita film berakhir (Pratista, 2008: 44-46).

### **2.2.2 Psikologi Sastra**

Pada abad ke-20 teori sastra dilanda perkembangan yang sangat pesat, berbagai teori bermunculan, baik jalur strukturalisme, semiotik, sosiologi sastra, psikologi sastra, psikoanalisis, dan lainnya (Zaimar 2003:29). Pada dasarnya psikologi sastra dibangun atas dasar asumsi-asumsi genesis, dalam kaitannya dengan asal-usul karya, artinya psikologi sastra dianalisis dalam kaitannya dengan psike dengan aspek-aspek kejiwaan pengarang (Minderop 2010:52).

Psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan. Dalam menelaah suatu karya psikologis hal yang penting yang perlu dipahami adalah sejauh mana keterlibatan psikologi pengarang dan kemampuan pengarang menampilkan para tokoh rekaan yang terlibat dengan masalah kejiwaan (Minderop 2010:54-55).

Istilah psikologi sastra memiliki empat pengertian, yakni studi psikologi pengarang sebagai tipe atau pribadi, kajian proses kreatif, dampak sastra terhadap pembaca dan kajian tipe dan hukum, yakni hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra. Pengertian yang terakhir ini paling terkait dengan bidang sastra (Wellek dan Warren 1993:90).

Pengertian psikologi sastra yang lain adalah suatu disiplin yang memandang karya sastra sebagai suatu karya yang memuat peristiwa-peristiwa kehidupan manusia yang diperankan oleh tokoh imajiner atau tokoh-tokoh faktual yang ada di dalamnya. Hal ini merangsang untuk melakukan penjelajahan ke dalam batin atau kejiwaan untuk mengetahui lebih lanjut tentang seluk beluk manusia yang beraneka ragam Semi (seperti dikutip oleh Sangidu 2005:30).

Ratna (2004:349) menganggap bahwa psikologi sastra adalah model penelitian interdisipliner dengan menetapkan karya sastra sebagai memiliki posisi yang lebih dominan. Atas dasar khazanah sastra yang sangat luas, yang menggugah rasa melalui tradisi yang berbeda-beda, unsur-unsur psikologis pun menampilkan aspek-aspek yang berbeda-beda. Dengan kalimat lain, sebagai bagian studi multikultural, analisis psikologi dibangun atas dasar kekayaan sekaligus perbedaan khazanah kultural bangsa.

Menurut Endraswara (2008:88) Psikologi dan karya sastra memiliki hubungan fungsional, yakni sama-sama berguna untuk sarana mempelajari keadaan kejiwaan orang lain. Hanya perbedaannya, gejala kejiwaan yang ada dalam karya sastra adalah gejala-gejala kejiwaan dari manusia-manusia imajiner, sedangkan dalam psikologi adalah manusia-manusia riil. Namun, keduanya saling melengkapi dan saling mengisi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap kejiwaan manusia, karena terdapat kemungkinan apa yang tertangkap oleh pengarang tidak mampu diamati oleh psikolog atau sebaliknya. Titik temu keduanya dapat digabung menjadi psikologi sastra.

### 2.2.3 Psikoanalisis Carl Gustav Jung

Tokoh dari Teori Psikoloanalisis selain Sigmund Freud yaitu Carl Gustav Jung. Carl Gustav Jung lahir pada tanggal 26 Juli 1875 di Kesswill, sebuah kota di Danau Constance Swiss. Jung adalah pencetus ide ketidaksadaran kolektif (*collective unconscious*). Sistem psikologinya hampir sama dengan Freud, tapi memiliki beberapa jalan yang berbeda. Dia menyebut sistemnya Psikologi Analitik (*Analytical Psychology*).

Carl Gustav Jung (1875-1961) adalah murid Freud yang terkenal dengan pemahamannya yaitu psikologi analitis (*analytical psychology*). Teori Jung dibedakan dengan teori psikoanalisa Freud pada penekanannya yang lebih kuat pada tujuan tingkah laku (*teleologi*). Garis besar dari teori Jung adalah bahwa kepribadian seseorang terdiri dari dua alam yaitu alam kesadaran dan alam ketidaksadaran. Menurut Jung ketidaksadaran dibagi menjadi dua yaitu ketidaksadaran pribadi (*personal unconsciousness*) dan ketidaksadaran kolektif (*collective unconsciousness*). Isi ketidaksadaran pribadi diperoleh melalui hal-hal yang diperoleh dari individu selama hidupnya, sedangkan isi dari ketidaksadaran kolektif diperoleh selama pertumbuhan jiwa keseluruhannya, seluruh jiwa manusia melalui sensasi. Ketidaksadaran kolektif ini merupakan warisan kejiwaan yang besar dari perkembangan kemanusiaan yang terlahir kembali dalam struktur tiap individu (Budiningsih, 2002:14).

Suryabrata (2000:156-157) menyatakan bahwa Jung berbicara tentang *psyche* (kepribadian). Adapun yang dimaksud *psyche* atau kepribadian adalah

totalitas segala peristiwa psikis baik yang disadari maupun yang tidak disadari.

Jadi, jiwa manusia terdiri dari dua alam, yaitu :

- 1) Kesadaran (alam sadar)
- 2) Ketidaksadaran (alam tidak sadar)

Keduanya saling mengisi dan berhubungan secara kompensatoris. Kompensatoris artinya semakin berkembang fungsi superior maka semakin besarlah gangguan terhadap keseimbangan jiwa yang dapat menjelma dalam bentuk tindakan-tindakan yang tidak terkendalikan, semakin besar tanggungan dalam jiwanya. Fungsi dari kesadaran yaitu untuk penyesuaian terhadap dunia luar (lingkungan), sedangkan ketidaksadaran yaitu penyesuaian terhadap dunia alam (batin atau yang ada dalam pikiran). Batas antara kedua alam ini tidak tetap, tetapi dapat berubah-ubah, artinya luas daerah kesadaran dan ketidaksadaran itu dapat bertambah atau berkurang (Suryabrata, 2002:157).

### **1. Struktur Kesadaran (Alam Sadar)**

Pusat dari kesadaran adalah ego yang terdiri dari ingatan, pikiran dan perasaan. Ego inilah yang memungkinkan diri dengan lingkungannya (Sarwono,1987:170).

Dimensi keasadaran dari kepribadian ini adalah ego. Menurut (Carl Gustav Jung, dalam Platania, 1997:50) Ego adalah “The Conscious Self-what you usually mean you say ‘I’” Yang berarti keasadaran adalah apa yang biasa anda maksud ketika mengatakan “aku”.

Kesadaran mempunyai dua komponen pokok yaitu fungsi jiwa dan sikap jiwa, yang masing-masing memiliki peranan penting dalam orientasi manusia dalam dunianya sebagai berikut:

## 1) Fungsi Jiwa

Fungsi jiwa merupakan suatu aktivitas kejiwaan yang secara teori tidak berubah dalam lingkungan yang berbeda-beda. Jung membedakan empat pokok fungsi jiwa yaitu dua rasional yang terdiri dari pikiran dan perasaan, sedangkan dua irasional terdiri dari pendriaan dan intuisi (Suryabrata, 2000:158).

Fungsi rasional berkerja dengan penilaian: pikiran, menilai atas dasar benar dan salah, sedangkan perasaan menilai atas dasar menyenangkan dan tidak menyenangkan. Kedua fungsi irasional dalam fungsinya tidak memberikan penilaian, melainkan hanya semata-mata mendapat pengamatan dengan sadar indriah, sedang intuisi mendapat pengamatan secara tidak sadar naluriah.

Pada dasarnya setiap manusia memiliki keempat fungsi tersebut, tetapi biasanya hanya salah satu fungsi saja yang dominan atau paling berkembang. Fungsi yang paling dominan itu merupakan fungsi superior dan menentukan tipe orangnya: tipe pemikir, tipe perasa, tipe pengindraan, tipe intuitif.

Berdasarkan fungsi jiwa manusia dapat dibedakan menjadi empat tipe kepribadian:

1. Tipe pemikir/pikiran yaitu orang yang banyak menggunakan akalanya dalam melakukan sesuatu. Biasanya dimiliki oleh orang-orang yang bekerja atas logika dan bermental analitis.
2. Tipe perasa terdapat pada orang-orang yang sangat dikuasai oleh emosinya, cepat merasa senang atau cepat sedih, menilai segala sesuatu berdasarkan suka atau tidak suka.

3. Tipe pengindraan yaitu kepribadian yang dipengaruhi oleh pancaindera (sensation), dan cepat sekali bereaksi terhadap rangsangan yang diterima pancaindera.

4. Tipe intuitif yaitu kepribadian yang sangat dipengaruhi oleh firasat atau perasaan kira-kira. Orang dengan kepribadian ini bersifat spontan. Kepribadian yang muncul secara alamiah, dan fungsi ini mendapat pengamatan secara tidak sadar melalui naluri.

Jika sesuatu fungsi superior (dominan), yaitu menguasai kehidupan alam sadar, maka fungsi pasangannya menjadi fungsi inferior, yaitu ada dalam ketidaksadaran, sedangkan kedua fungsi yang lain menjadi fungsi bantu sebagian terletak dalam alam sadar dan sebagian lagi dalam alam tak sadar (Suryabrata, 1982:158-160).

## 2) Sikap Jiwa

Sikap jiwa adalah arah energi psikis umum atau libido yang menjelma dalam bentuk orientasi manusia terhadap dunianya. Arah aktivitas energi psikis itu dapat ke luar maupun ke dalam, dan demikian pula arah orientasi manusia terhadap dunianya, dapat ke luar ataupun ke dalam (Suryabrata, 2000:161).

Tiap orang mengadakan orientasi terhadap dunia sekitarnya, namun dalam caranya mengadakan orientasi itu orang yang satu berbeda dengan yang lainnya. Misalnya ada orang yang lekas menutup dirinya atau menutup jendela kalau dirasanya hawa dingin, tetapi ada yang acuh tidak peduli saja, ada orang yang lekas mengagumi orang-orang yang baru mulai naik bintangnya karena kebanyakan orang menyanjungnya, tetapi sebaliknya ada yang karena ia

berpendapat bahwa tidak semua orang yang dikagumi orang banyak itu memang pantas dikagumi.

Apabila orientasi manusia terhadap segala sesuatu itu demikian rupa sehingga putusan-putusan dan tindakan-tindakannya kebanyakan dan terutama tidak dikuasai oleh pendapat-pendapat subjektifnya, maka individu yang demikian itu dikatakan mempunyai orientasi kepribadian ekstrovert. Dan apabila orientasi ekstrovert ini menjadi kebiasaan, maka individu yang bersangkutan mempunyai tipe ekstrovert. Jadi berdasarkan atas sikap jiwanya manusia dapat digolongkan menjadi dua kepribadian, yaitu:

1. Manusia bertipe ekstrovert

Ekstrovert merupakan tipe kepribadian yang lebih mementingkan dunia eksternal yang terdiri dari segala benda, orang lain, dan aktivitas-aktivitas luar (Boeree,2010:199).

Orang yang bertipe ekstrovert terutama dipengaruhi oleh dunia objektif, yaitu dunia di luar dirinya. Orientasi utamanya yaitu tertuju keluar: pikiran, perasaan serta tindakannya terutama oleh lingkungannya, baik lingkungan sosial maupun lingkungan non-sosial. Dia bersikap positif terhadap masyarakatnya: hatinya terbuka, mudah bergaul, berhubungan dengan orang lain lancar. Bahaya bagi tipe ekstrovert ini adalah apabila ikatan kepada dunia objektif, ia kehilangan dirinya atau asing terhadap dunia subjektifnya sendiri.

Seorang ekstrovert memiliki tipe kepribadian yang tidak takut akan hal apapun. Standar moral dunia luar sangat berpengaruh bagi seorang

ekstrovert. Jika budaya dunia luar berubah maka orang ekstrovert akan menyesuaikan pandangan dan perilakunya, sesuai dengan tuntutan lingkungan sekitarnya. Ia tenggelam ke dalam objek dan kehilangan diri. Ada kekacauan fungsi dalam psikis dan fisik sebagai akibat logis dari paksaan ke dalam suatu pengekanan diri yang tidak dikehendaki. Kecendrungan ke dunia luar dirinya sangat kuat.

## 2. Manusia bertipe Introvert

Introvert adalah orang yang lebih mementingkan dunia pikiran, perasaan, fantasi, dan mimpi mereka, menarik diri dari dunia luar sering kali disebabkan karena rasa malu, cenderung memfokuskan kepada diri sendiri dalam pikiran dan perasaan (Hidayat, 2011:49). Adapun menurut Sarwono (2010:181) Introvert adalah orang dengan kepribadian yang cenderung untuk menarik diri dan menyendiri, terutama dalam keadaan emosional, sedang menghadapi masalah atau konflik. Ia pemalu dan lebih suka menyendiri daripada bergabung dengan orang banyak.

Orang yang bertipe introvert terutama dipengaruhi oleh dunia subjektifnya, yaitu dunia di dalam dirinya sendiri. Orientasi utamanya yaitu tertuju ke dalam: pikiran, perasaan, serta tindakannya yang ditentukan oleh faktor-faktor subjektif. Penyesuaiannya dengan dunia luar kurang baik: jiwanya tertutup, sukar bergaul, sukar berhubungan dengan orang lain, kurang dapat menarik hati orang lain. Penyesuaiannya dengan batinnya sendiri baik.

Dalam kondisi kurang normal seorang introvert menjadi orang yang peismis dan cemas, karena dunia dan manusia sekitarnya siap menghancurkannya. Dunianya adalah suatu pelabuhan yang aman. Teman pribadinya adalah yang terbaik. Bahaya tipe introvert ini ialah kalau jarak dengan dunia objektif terlalu jauh, sehingga orang lepas dengan dunia objektifnya.

Ciri introvert yang tampak dalam diri orang dewasa adalah kecendrungan menilai rendah hal-hal atau orang lain, sekedar untuk mengurangi bobot kepentingan mereka.

## **2. Struktur Ketidaksadaran (Alam tidak sadar)**

Ketidaksadaran mempunyai dua komponen yaitu (1) ketidaksadaran pribadi dan (2) ketidaksadaran kolektif.

### **1) Ketidaksadaran Pribadi**

Ketidaksadaran pribadi berisikan hal-hal yang diperoleh individu selama hidupnya. Ini meliputi hal-hal yang terdesak atau tertekan dalam hal-hal yang terlupakan. Ketidaksadaran pribadi terdiri dari pengalaman-pengalaman pribadi, harapan-harapan, dan dorongan-dorongan yang pernah disadari tetapi tidak dikehendaki oleh ego sehingga terpaksa di dorong masuk ke ketidaksadaran (Sarwono, 1987:170). Pada saat-saat tertentu, ketidaksadaran pribadi ini bisa muncul kembali ke kesadaran dan mempengaruhi tingkah laku.

Ketidaksadaran pribadi ini juga meliputi alam prasadar dan alam bawah sadar. Alam prasadar merupakan daerah perbatasan antara ketidaksadaran pribadi dan kesadaran, dan berisikan hal-hal yang siap masuk ke kesadaran. Alam bawah

sadar: berisikan kejadian-kejadian psikis yang terletak pada daerah perbatasan antara ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif, misalnya hal-hal yang tidak diolah, keadaan psikologis yang disebabkan oleh atau seolah-olah disebabkan oleh suatu mantra dan sejenis dengannya.

## **2) Ketidaksadaran Kolektif**

Ketidaksadaran kolektif adalah teori kepribadian Jung yang paling asli. Menurut Jung, di samping adanya alam tak sadar individual (Freud) dan alam tak sadar keluarga (Szondi) terdapat pula semacam alam tak sadar kolektif (ketidaksadaran kolektif) yang lebih umum dan yang dimiliki bersama oleh suatu masyarakat, bangsa, atau umat manusia (Gerungan 2000:17).

Ketidaksadaran kolektif mengandung isi-isi yang diperoleh selama pertumbuhan jiwa seluruhnya, yaitu pertumbuhan jiwa seluruh jenis manusia, melalui generasi yang terdahulu. Ini merupakan endapan cara-cara reaksi kemanusiaan yang khas semenjak zaman dahulu di dalam manusia menghadapi situasi-situasi ketakutan, bahaya, perjuangan, kelahiran, kematian dan sebagainya.

Daerah yang paling atas langsung di bawah ketidaksadaran pribadi berisikan emosi-emosi dan afek-afek serta dorongan-dorongan primitif, apabila isi-isi manifest orang masih dapat mengontrolnya. Daerah di bawahnya lagi berisi “invasi”, yaitu erupsi dari bagian terdalam daripada ketidaksadaran serta hal-hal yang sama sekali tidak dapat dibuat sadar, manifestasi dari hal-hal ini dialami oleh individu sebagai sesuatu yang asing.

Pengetahuan mengenai ketidaksadaran diperoleh secara tak langsung, yaitu manifestasi dari isi-isi ketidaksadaran itu. Manifestasi ketidaksadaran itu dapat berbentuk, *archetypes, persona, anima dan animus* (Suryabrata 2008:167).

### 1. *Archetype*

Tak sadar kolektif berisi image dan bentuk fikiran yang banyaknya tak terbatas, tetapi Jung memusatkan diri pada image dan bentuk fikiran yang muatan emosinya besar, yang dinamakannya *archetype*.

*Archetypus* merupakan pusat medan tenaga dari ketidaksadaran yang dapat mengubah sikap kehidupan sadar manusia. *Archetypus* hanya dapat dibatasi secara formal, tidak secara material; orang hanya dapat menggambarkannya tapi tidak dapat mencandrakannya (Suryabrata, 2000:168-169).

*Archetype* adalah struktur, tema, atau karakter utama yang merepresentasikan diri seseorang, yang mempengaruhi cara individu mempersepsikan pengalamannya, yang menggambarkan kebutuhan dasar individu yang berusaha dipenuhi.

*Archetype* mengkomunikasikan dan mendasari pengekspresian keinginan-keinginan dasar, arti dan tujuan hidup, dan motivasi seseorang, dimana dalam pengekspresian tersebut, setiap individu mempunyai gaya dan kekhasan masing-masing, yang berbeda satu sama lain tergantung *archetype* yang dominan dan aktif dalam diri individu. Fungsi dari *archetype* sendiri bagi individu adalah mempengaruhi cara pandang seorang individu terhadap sebuah kejadian, terhadap diri sendiri, kebutuhannya, dan apa yang kita mau, apa yang mau kita pelajari, dan lain-lain; selain itu *archetype* juga yang

membantu seseorang dalam menemukan pemenuhan keinginan dasarnya sehingga adanya kepuasan dalam hidup.

### 1.1 Jenis *Archetype*

Terdapat dua belas *archetype*, dengan setiap *archetype* terdapat informasi berupa gambaran umum, bagaimana individu dengan *archetype* yang aktif tersebut menghadapi dan menyelesaikan masalah, kecenderungan apa yang terjadi jika *archetype* tersebut dominan dalam diri seorang individu, cerita-cerita yang bagaimana yang menarik individu disesuaikan dengan *archetype*, tipe kepemimpinan, dan kebutuhan terdasar yang menjadi landasan motivasi individu dalam melakukan sesuatu. Ke- 12 jenis *archetype* itu adalah *caregiver, innocent, orphan, warrior, seeker, lover, destroyer, creator, ruler, magician, sage, dan jester*.

#### 1.1.1 *The Caregiver*

Individu dengan *archetype caregiver* adalah individu penuh dengan cinta dan kepedulian dalam membantu sesamanya, individu dengan *archetype* ini melihat sesamanya dengan sisi kebaikan, menyayangi, dan memaafkan. Mereka biasanya membuat dunia menjadi tempat lebih aman dan lebih nyaman untuk semua orang. Dalam relasinya dengan orang lain, mereka cenderung berperilaku seperti orang tua yang penyayang, membuat lingkungan yang sehat, aman dan nyaman untuk sesama.

Dalam menolong, *caregiver* memberikan yang terbaik sehingga terkadang mereka melupakan batas diri mereka, menyepelekan kondisi fisik mereka

untuk menolong sesama. Keinginan menolong mereka yang tinggi, kadang mengakibatkan ketergantungan dari korban.

Jika dihadapkan pada masalah, caregiver akan fokus untuk mencari siapa korban yang terluka, dan akan melakukan apapun yang dapat dilakukan untuk menolong si korban. Biasanya mereka akan menyediakan kenyamanan dan bimbingan emosi, menenangkan, membimbing, dan membangun situasi dan hubungan yang terpelihara dan nyaman.

Individu dengan archetype caregiver cenderung memperhatikan masalah-masalah dan isu-isu yang berkenaan dengan kehidupan emosional dan fisik, misalnya kemiskinan, kesehatan masyarakat, dan bagaimana manusia saling menyakiti satu sama lain. Mereka akan segera mengambil tindakan atas masalah dan isu tersebut, memfokuskan diri pada strategi dan sumber-sumber yang bisa memberikan bantuan dalam jumlah besar. Kecenderungan negatif dari caregiver adalah biasanya mereka dapat menggunakan control manipulatifnya untuk membuat orang melakukan apa yang terbaik menurut caregiver tersebut.

Caregiver biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana seseorang yang baik dan memberi, menunjukkan keroyalannya dalam membantu dan membuat perbaikan yang nyata dan besar, dan dimana pada akhirnya orang-orang akan kembali menunjukkan rasa syukur dan terima kasih mereka pada caregiver tersebut. Atau cerita dimana caregiver belajar menyeimbangkan antara kepedulian pada diri sendiri dan pada orang lain.

Tipe kepemimpinan caregiver adalah mereka mempunyai kekuatan yang luar biasa dalam menjaga siapapun yang mereka pimpin, mereka mempunyai kemampuan natural untuk memberikan servis terbaik, karena rasa menyayangi dan peduli akan orang lain, karena itu caregiver akan sangat mudah memenangkan kepercayaan dari berbagai pihak.

Kebutuhan dasar: adalah dilihat sebagai seseorang yang royal, peduli, dan baik, menghindari untuk terlihat egois, dan mementingkan diri sendiri. Mengekspresikan rasa sayang, peduli, menolong, memelihara, dan membuat perubahan yang baik bagi sesamanya.

#### *1.1.2 The Innocent*

Individu dengan *archetype Innocent* adalah individu yang melihat dunia sebagai tempat yang aman dan nyaman untuk hidup, mereka percaya bahwa dunia penuh dengan kebaikan dan keadilan. Oleh karena itu mereka sangat mudah percaya pada orang lain, karena merasa bahwa semua orang adalah baik. Harapan, kenaifan dan optimistik adalah ciri khas dari individu innocent, mereka sadar bahwa kebahagiaan datang dari menghidupkan hal-hal sederhana.

Jika dihadapkan pada masalah, mereka biasanya akan menghadapinya dengan berpikir positif, atau melihat sebuah masalah sebagai sebuah kesempatan. Menyelesaikan dengan strategi tradisional, misalnya mencari ahlinya untuk mencari tahu apa yang harus dilakukan, sementara tetap berpegang pada kepercayaan bahwa masalah pasti terselesaikan, dan

kepercayaan bahwa akan ada orang lain yang bersedia membantu menyelesaikan masalah.

Individu dengan archetype innocent cenderung memperhatikan kebaikan, apa yang dapat dipercaya dan bermanfaat dalam hidup dan dalam diri orang lain, dan mereka melupakan adanya sisi bahaya, ancaman dari orang lain, dan bagaimana sulit dan kerasnya hidup untuk orang lain.

Innocent mempunyai kecenderungan menyepelekan dan menyederhanakan masalah dan kesulitan sehingga terkadang melewatkan banyak masalah, dan hal-hal kecil yang sebenarnya penting untuk diselesaikan atau ditangani. Optimis berlebih dan sangat percaya diri bahwa sebuah masalah pasti dapat diselesaikan dengan baik, terlalu percaya dan bersandar pada orang lain, sehingga kadang membuat orang lain merasa terbebani atau bahkan mengambil kesempatan untuk mengambil keuntungan dari innocent.

Innocent biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana seseorang yang baik dapat dengan sukses bernegosiasi dengan tantangan, konflik dan masalah, dengan kombinasi antara keberuntungan, nasib baik, ketekunan, dan optimistic dalam mencapai sesuatu.

Tipe kepemimpinan innocent adalah mereka sangat baik dalam memberikan inspirasi pada orang lain, dapat mengidentifikasi kesempatan dengan baik, mempertahankan keriang dan semangat dalam memimpin.

Kebutuhan dasar: adalah untuk tetap mempertahankan harapan, walaupun dalam keadaan sesulit apapun. Innocent juga mempunyai kebutuhan untuk selalu dilihat baik dan positif oleh sekitar, sehingga mereka biasanya

menghindari hal-hal yang dapat membuat mereka terlihat buruk, atau merugikan orang lain.

### 1.1.3 *The Orphan*

Individu dengan archetype orphan adalah individu yang akrab dengan masalah tragedi, sehingga mereka dengan sangat terbiasa dan mengetahui dengan pasti bagaimana bertahan dari masalah, dan kekecewaan dalam hidup. Oleh karena itu mereka biasanya merasa hidup adalah tidak mudah, demikian pula hidup orang lain, sehingga mereka biasanya mempunyai empati yang tinggi akan orang-orang yang membutuhkan bantuan atau yang sama keadaannya dengan mereka.

Jika dihadapkan pada masalah, mula-mula mereka akan berpikir bahwa ini dia masalah yang memang akan selalu datang pada mereka, hal ini memicu perasaan putus asa, atau bahkan sebaliknya akan memberikan kepercayaan diri bahwa ini adalah sesuatu yang biasa terjadi sehingga orphan biasanya percaya bahwa mereka sudah sangat tanggap dalam menghadapi situasi buruk. Kemudian orphan akan mengartikulasi masalahnya dengan teliti dan jelas, menekankan bahwa ini adalah sesuatu yang harus diselesaikan karena jika tidak akan menjadi masalah yang lebih serius, dan pada akhirnya akan bekerja dan berusaha sendiri maupun dengan orang lain untuk mendapatkan perhatian dari orang yang biasa menyelesaikan masalah tersebut. Menyadari bahwa tidak semua masalah dapat diselesaikan, orphan akan berusaha untuk menolong orang lain dalam *coping* dengan masalah yang dihadapi.

Individu dengan archetype orphan cenderung berhati-hati dalam memperhatikan dan menyimpulkan karakter seseorang sebelum individu orphan tersebut meletakkan kepercayaan pada seseorang. Orphan juga mempunyai kecenderungan terlalu berhati-hati dalam melangkah karena mereka merasa semuanya bisa saja berjalan tidak baik dan menjadi masalah dan kesulitan baru, sehingga hal ini kadang membuat orphan melewatkan kesempatan-kesempatan, terutama yang berasal dari sumber yang tidak terduga, dengan cara yang tidak terduga.

Individu orphan juga mempunyai kecenderungan untuk menjadi sinis, ketakutan untuk percaya akan orang lain, karena mereka merasa terlalu sering dikecewakan oleh orang lain, hal ini membuat mereka enggan juga bersandar pada orang lain, atau mengandalkan orang lain dalam membantu dan mendukung mereka. Hal tersebut kadang membuat orphan menjadi individu yang dingin atau bertindak menyakiti orang lain karena mereka selalu mempunyai pembenaran bahwa hidup dan sekitar bukanlah sahabat.

Orphan biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana di dalamnya terdapat trauma, pengkhianatan, dan korban, sehingga dari situ akan ada seseorang yang belajar untuk terbiasa dan menghadapi masalah dan bertahan dari kesulitan. Individu orphan juga biasanya tertarik pada cerita yang berakhir tragis, dan mempunyai jalan cerita yang sinis, dalam menolong orang lain.

Tipe kepemimpinan orphan adalah realistis akan apa saja yang dapat diselesaikan, tidak akan menjanjikan sesuatu yang tidak mampu diselesaikan,

selain itu mereka baik dalam mengidentifikasi masalah, dan menyampaikan masalah yang sedang terjadi. Sebagai pemimpin, orphan akan menjadi pemimpin yang penuh empati, namun tidak akan membiarkan mereka menggunakan alasan-alasan untuk lari dari tugas.

Kebutuhan dasar: adalah untuk mengantisipasi kesulitan sehingga dapat membuat masalah atau kesulitan itu berlalu dari hidup, dan juga kebutuhan untuk dilihat sebagai individu yang realistis, kuat dalam bertahan menghadapi masalah apapun, sehingga biasanya orphan sangat menghindari kesan naif dalam diri dan kesan rentan akan dimanfaatkan dan ditipu.

#### *1.1.4 The Warrior*

Individu dengan archetype warrior adalah individu yang berusaha untuk menunjukkan apa artinya dan bagaimana jika seseorang mempunyai keberanian sejati, dan kemauan. Biasanya orang-orang dengan archetype warrior mempunyai atau berkeinginan untuk mempunyai kemampuan untuk membela idealisme yang dianut, untuk membela diri sendiri, sesama, dan melakukan apapun untuk sukses, terlepas dari perasaan takut dan lelah yang harus dihadapi, seorang warrior akan berusaha mencapai tujuan tersebut. Warrior sangat menikmati kompetisi.

Jika dihadapkan pada masalah, warrior akan langsung menghadapi masalah tersebut, dan melakukan pembelaan, dalam melihat sebuah masalah, warrior mempunyai kecenderungan untuk mengidentifikasi musuh atau antagonis yang dilihat sebagai penyebab masalah, dan warrior akan

merencanakan untuk mengalahkan musuh tersebut dengan mengembangkan strategi.

Individu warrior mempunyai kecenderungan untuk memperhatikan adanya ketidakadilan, tantangan, dan antagonis di sekitarnya, serta menggunakan strategi untuk mencapai tujuan, dan mengevaluasi kelemahan dalam diri atau situasi tersebut. Kelemahan yang kadang mucnul adalah warrior biasanya tidak dapat mengidentifikasi bakat dan kontribusi dari orang-orang yang di mata individu tersebut adalah orang lemah, atau inferior. Individu warrior juga cenderung melihat dunia ini sebagai sesuatu yang hitam atau putih, mereka menghindari wilayah abu-abu, dan melihat orang lain yang berbeda pendapat sebagai seseorang yang salah atau negatif. Dikarenakan individu warrior sangat menikmati kompetisi, mereka mempunyai kecederungan terperangkap dalam kompetisi, sehingga semua situasi dianggap kompetisi yang harus dimenangkan, hal ini terkadang membuat individu melupakan batas diri, sehingga terjadi kelelahan, kesulitan untuk memperhatikan diri, mungkin dikarenakan individu warrior menghindari diri untuk menyadari adanya kelemahan, kebutuhan, dan batas.

Warrior biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana jelas antara kekalahan dan kemenangan, adanya kompetisi dalam mencapai kemenangan, bentuk kompetisinya dapat berupa olahraga, transaksi bisnis, perang, dan lain-lain. Warrior juga tertarik pada plot cerita dimana figur pahlawan membela yang lemah, menyelamatkan yang lemah atau menyelesaikan sebuah masalah yang besar dan pelik.

Tipe kepemimpinan warrior adalah selalu memastikan adanya tujuan akhir atau gol dan bagaimana implementasinya dalam pencapaian gol tersebut, memotivasi tim untuk memberikan yang terbaik.

Kebutuhan dasar: adalah berkompetisi, orientasi tujuan atau berjuang dan berkemauan mencapai tujuan dengan mengembangkan strategi, menghindari kekalahan, atau menjadi pengecut, berjuang memberikan yang terbaik dari diri. Warrior selalu ingin dilihat sebagai seseorang yang kuat, kompeten, berkemauan dan terkontrol, serta mereka menghindari untuk terlihat lemah, dan rapuh.

#### *1.1.5 The Seeker*

Individu dengan archetype seeker adalah individu yang mandiri, berjiwa petualang, dan senantiasa mengetahui bagaimana memenuhi keinginan dirinya, selalu mencari pengalaman baru, menguji batas diri atas apa yang mungkin ditemukan dan dilakukan. Biasanya seeker menghindari konformitas, mencari identitas dan jati diri sesungguhnya dari diri, dan berusaha memaksimalkan potensi diri, berambisi, apapun tujuan yang ingin dicapai, seeker akan mengutamakan pengembangan diri, dan penemuan diri dalam mencapai tujuan tersebut.

Jika dihadapkan pada masalah, seeker mempunyai kecenderungan untuk lari meninggalkan masalah mereka. Namun seeker adalah individu yang baik dalam mengamati sekitar dan mencari ide-ide baru, atau pendekatan-pendekatan dalam menyelesaikan masalah tersebut, memberikan solusi baru yang berbeda dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Individu seeker mempunyai kecenderungan untuk menghindari komitmen dan menjadi terikat, karena keinginan untuk bebas dan mandiri. Dalam kelompok, seeker terfokus untuk menjadi berbeda, sehingga dalam usaha menghindari konformiti terkadang seeker dapat melangkah terlampau jauh, sehingga dipandang sekitar menjadi seseorang yang eksentrik, kadang tidak sesuai, beberapa dari mereka kadang dapat berakhir sendiri dan kesepian, karena keinginan untuk menjadi berbeda dan unik.

Seeker biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana terdapat petualangan, perjalanan dari seorang petualang, yang dalam petualangan tersebut menemukan sesuatu yang berbeda, diluar bayangan. Cerita dimana petualang tersebut menikmati perjalanannya, dan pada akhirnya petualang tersebut menemukan sesuatu yang baru, dan juga menemukan jati dirinya dan menjadi orang yang lebih baik, dan bahkan menularkan sesuatu yang positif pada orang-orang yang ditemui sepanjang perjalanan.

Sebagai seorang pemimpin, seeker adalah seorang individu yang sangat mandiri, dan individualis, berjiwa petualang, sehingga bersedia menerima dan mencoba ide-ide baru, juga memberikan orang lain privasi dan otonomi selama itu tidak disalahgunakan dan tetap menunjukkan hasil.

Kebutuhan dasar: adalah mencari sesuatu yang baru, unik, dan eksotis, terus melihat jauh ke depan, menemukan apa yang belum terpuaskan dalam diri, dan menjadikan ketidakpuasan itu sebagai motivasi, dan bekal untuk melanjutkan petualangan mencari hal-hal baru. Kebutuhan untuk menjadi unik, berbeda dan tidak biasa.

### *1.1.6 The Lover*

Individu dengan archetype lover adalah individu yang penuh dengan cinta untuk orang lain dalam hidupnya, membalas afeksi sesama dengan cinta yang lebih, dan menikmati kegiatan-kegiatan menyayangi dan berbagi cinta, baik terhadap anak-anak, hewan, keindahan, maupun benda. Lover juga sangat pandai dalam menciptakan suasana yang romantis, dan indah, dimana situasi dan suasana menjadi terasa spesial. Lover berbeda dengan caregiver, karena cinta dan sayang yang diekspresikan oleh lover adalah rasa cinta dan sayang terhadap sesama terlepas dari apakah orang tersebut membutuhkan atau tidak, bukanlah rasa cinta dan sayang terhadap seseorang yang membutuhkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa caregiver cenderung menuangkan rasa sayangnya kepada orang yang dianggap membutuhkan.

Jika dihadapkan pada masalah, lover akan memberikan perhatian pada kualitas dari hubungan, bagaimana sebuah hubungan telah dihadapkan pada situasi yang buruk, dan lover biasanya akan mencari cara bagaimana untuk memperbaiki hubungan tersebut dengan komunikasi, atau membantu sebagai pendengar apa yang mengganggu sebuah hubungan, kemudian akan kembali berusaha mengembalikan hubungan yang baik. Selain itu biasanya lover juga cenderung membuat orang yang sedang menghadapi masalah untuk menjadi seseorang yang lebih menarik, dan lebih baik, karena lover percaya bahwa semua masalah dapat dipecahkan jika saja orang dapat membuka hati mereka, kembali bergaul dan mencintai lebih lagi.

Individu dengan archetype lover cenderung memperhatikan orang, obyek, aktivitas, seting, maupun pengalaman yang membutuhkan dan menimbulkan cinta, gairah, dan sensualitas, biasanya sesuatu yang indah, romantis, artistik, dan sesuatu yang memiliki kualitas. Biasanya ada kecenderungan dimana lover akan melewatkan sesuatu yang hanya mempunyai daya guna, namun tidak indah, anggun, maupun mempesona. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya pengasingan terhadap sesuatu yang dianggap tidak cantik, dan tidak indah, di lain pihak, lover akan memfavoritkan hal-hal tertentu saja.

Lover biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita cinta, dengan plot romantis, yang berkenaan dengan komitmen, atau pengorbanan atas cinta dan komitmen.

Tipe kepemimpinan lover adalah karismatik, penuh gairah atas apa yang dipimpinya, jika lover mencintai pekerjaannya maka akan timbul antusiasme yang besar, sehingga orang yang dipimpinya akan terpicu untuk bekerja lebih keras dan mendapatkan kepuasan atas pekerjaan tersebut. Pemimpin dengan archetype lover juga pandai untuk membuat tim menjadi solid, dan berteman.

Kebutuhan dasar: adalah mengekspresikan cinta, melihat semua hal dengan kaca mata cinta, dilihat sebagai individu yang menarik secara fisik dan dalam segala aspek, sehingga dicintai banyak orang

#### *1.1.7 The Destroyer*

Individu dengan archetype destroyer adalah individu yang mengerti bagaimana mengatasi sebuah kehilangan dengan kerelaan, dan kembali maju melanjutkan hidup. Individu dengan archetype ini juga tanpa kesulitan yang

teramat, dapat menyingkirkan kebiasaan-kebiasaan lama, aktivitas-aktivitas lama yang dianggap sudah tidak produktif atau memenuhi lagi. Dengan kata lain, individu dengan archetype destroyer adalah individu yang mengerti kapan harus melepaskan sesuatu, mengambil tindakan keras untuk mengakhiri sesuatu, meniupkan peluit ketidakadilan, dan memusnahkan sesuatu yang dianggap sudah tidak produktif dan berguna lagi.

Jika dihadapkan pada masalah, terutama yang menghancurkan, dan membutuhkan kerelaan untuk melepas, pertama-tama destroyer juga merasakan ketakutan dan kebingungan, memicu pertanyaan-pertanyaan mendalam dan mendasar mengenai sebuah masalah. Namun, biasanya individu destroyer pada akhirnya akan mencoba mengeluarkan kebijaksanaan atas apa yang terjadi, untuk mengubah sesuatu yang bisa dirubah dan menerima sesuatu yang tidak dapat dirubah, membuka diri atas perubahan lewat pengalaman baik pengalaman baik maupun pengalaman buruk. Jika destroyer mengidentifikasi ada yang salah, maka mereka biasanya cenderung akan mengambil alih peran untuk membuat perubahan, kadang individu ini juga merasa ingin mempertahankan sesuatu, namun hal tersebut dipertimbangkan ulang dan jika dianggap lebih baik melepaskan, individu ini akan memilih untuk melepaskan.

Individu dengan archetype destroyer cenderung memperhatikan sesuatu yang berkenaan dengan krisis dan masalah yang ditunda, bagaimana mereka biasanya akan membuat strategi untuk mencapai keseimbangan, dan tidak menunda dalam penyelesaian masalah terutama yang berkenaan dengan

melepaskan dan perubahan. Destroyer juga mempunyai kecenderungan untuk membuat pembenaran atas pelanggaran norma yang dilakukan, merasionalisasikan segalanya, hal ini dapat menyakiti orang lain, merusak sesuatu, dan berefek buruk pada orang banyak, jika kesulitan mengontrol dorongan impulsive dalam diri.

Destroyer biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana terjadi tranformasi dikarenakan penderitaan, mematahkan aturan dan norma untuk kebaikan, dan film-film revolusioner.

Tipe kepemimpinan destroyer adalah mempunyai kemampuan yang baik dalam reorganisasi sebuah kelompok atau organisasi, mengakhiri program yang tidak menghasilkan, memecat karyawan yang tidak produktif.

Kebutuhan dasar: adalah menyelesaikan masalah dan membiarkan hal tersebut lewat menjadi masa lalu, membuat perubahan dari sebuah masalah yang dihadapi. Individu dengan archetype destroyer biasanya ingin dilihat sebagai seseorang yang kuat, sehingga biarpun sedang mengalami masa sulit, biasanya destroyer tidak akan berbagi dengan orang lain, dan akan menyimpannya sendiri.

#### *1.1.8 The Creator*

Individu dengan archetype creator adalah individu yang penuh dengan imajinasi dan aspirasi, dan kemampuan diri creator biasanya mendukung individu dengan archetype creator untuk merealisasikan imajinasi, kreatifitas, dan aspirasinya dengan kemudahan. Individu ini biasanya mempunyai saat-saat dimana ide mengalir begitu saja, dan kreatifitas menjadi hal yang tidak

sulit dan tanpa usaha untuk dikeluarkan dalam menghasilkan sesuatu. Individu ini juga biasanya mempunyai selera estetik yang berkembang dengan baik, dan dikelilingi oleh benda-benda yang mencerminkan selera tersebut sebagai bentuk ekspresi diri. Melihat hidup sebagai pekerjaan seni, dimana creator akan menghindari hal yang biasa, dangkal, dan akan memenuhi kepuasan diri dengan caranya, walaupun dengan cara tersebut kadang tidak dimengerti oleh orang lain.

Jika dihadapkan pada masalah, creator akan mencari inspirasi secara garis besar bagaimana untuk meredakan masalah tersebut, memutuskan apa yang harus dibuat untuk mengembalikan semua ke keadaan yang baik, atau harus memilih langkah inovatif lainnya dalam menyelesaikan masalah tersebut. Atau cara lainnya adalah mengubah fokus diri dari masalah dengan mengambil proyek atau pekerjaan yang membutuhkan kreativitas, sementara memegang kepercayaan bahwa jawaban dari masalah akan datang dengan proses, sehingga selama proses tersebut, biarkan creator menghasilkan sesuatu dengan kemampuannya.

Individu dengan archetype creator cenderung memperhatikan kebutuhan untuk penemuan baru atau interpretasi atas sebuah hal yang sulit dimengerti. Creator juga fokus kepada sumber-sumber yang dapat membantu meningkatkan keahlian creator dalam inovasi dan kreatifitas. Individu creator juga biasanya kritis dalam melihat sesuatu, dapat dengan mudah menemukan kekurangan akan suatu hal di diri sendiri maupun di orang lain atau di sebuah

masalah, yang terkadang membuat perasaan kurang puas, kurang percaya pada sumber lain, dan dengan hidup.

Creator biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana menceritakan kehidupan dan penemuan akan sesuatu, misalnya cerita kehidupan seorang artis, penemu, atau pengusaha dimana dengan imajinasi mereka menciptakan sesuatu yang dikagumi.

Tipe kepemimpinan creator adalah individu yang berjiwa pengusaha, inovatif, dan tidak terikat pada norma atau aturan keras dan ekstrim lainnya.

Kebutuhan dasar: adalah merealisasikan sesuatu yang inovatif, dari kreatifitas dan inspirasi diri, menciptakan sesuatu untuk diri sendiri, maupun orang lain. Terlihat sebagai seseorang yang praktikal, dan dipercaya mempunyai kemampuan untuk membuat sesuatu yang dibutuhkan dunia. Jadi biasanya creator akan menghindari melakukan sesuatu yang tipikal, dan biasa.

#### *1.1.9 The Ruler*

Individu dengan archetype ruler adalah individu yang akan mengambil alih sesuatu hal jika dilihat sesuatu telah berantakan dan tidak terkontrol, sehingga individu mengambil kontrol atas situasi tersebut. Seperti pemimpin yang baik, ruler akan mengutamakan apa yang baik untuk orang-orang yang mengikutinya, mengembangkan rasa tanggung jawab diri dalam menciptakan kondisi yang menguntungkan setiap orang. Mereka biasanya percaya bahwa sistem masyarakat yang teratur dan sehat tidak terjadi begitu saja, butuh seseorang yang bersedia bertanggung jawab atas terciptanya hal tersebut. Ruler tidak saja bersedia menjadi orang tersebut, namun juga mengumpulkan

orang lain dan membimbing serta melatih mereka untuk membantu individu tersebut dalam mewujudkan keteraturan sistem yang tidak terkontrol.

Jika dihadapkan pada masalah, ruler akan mencoba menyelesaikan masalah sesuai dengan aturan, prosedur, dan sistem yang berlaku, tidak hanya berpikir bahwa masalah tersebut harus diselesaikan, namun juga masalah yang serupa dan juga menghindari terjadinya masalah serupa di masa yang akan datang. Sebagai penanggung jawab, ruler akan memonitor jalannya penyelesaian masalah, dan juga menghindari terjadinya situasi yang lebih rumit dan lebih buruk terutama dikarenakan orang-orang yang dipimpinnya.

Individu dengan archetype ruler tahu bagaimana menggunakan status, tampilan dan prestise untuk mengintensifkan kekuatannya dan sebagai hasilnya, individu sangat memperhatikan bagaimana tampilan individu dihadapan orang lain dan dalam konteks yang pantas (sebagai contoh, tidak berpakaian berlebihan pada saat mengunjungi program untuk orang miskin). Individu mungkin gagal untuk mendeteksi masukan yang penting dari orang-orang yang memiliki status yang rendah atau bahkan yang tidak mempunyai status. Ruler juga dapat salah menginterpretasikan perbedaan opini sebagai ancaman terhadap kekuatan mereka, dan menaruh banyak aturan pada tempat yang mereka ciptakan.

Ruler biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana terdapat konflik dimana seseorang menerima atau menyangkal tanggung jawab untuk membangun atau menangani sebuah kerajaan, seperti misalnya *Lion King*, atau *Elizabeth*. Ruler menyadari bahwa menerima beban untuk mengurus

sebuah keluarga, organisasi, atau kelompok adalah sebuah tanggung jawab yang besar, oleh karena itu sangat menikmati pembelajarn dari kisah kepemimpinan sukses orang lain. Di sisi lain ruler juga menikmati kisah dimana terjadi pengambil alihan sebuah kerajaan yang sedang dalam perpecahan, membuat kerajaan tersebut menjadi kembali damai dan harmonis.

Sebagai pemimpin, ruler sangat baik dalam meletakkan struktur, aturan, dan prosedur pada wilayahnya sehingga lebih teratur dan efisien. Individu dengan archetype ruler juga baik dalam jaringan sosialisasi, dan proses penyelesaian sebuah proyek. Individu ini baik dalam tanggung jawab sekalipun dihadapkan pada tugas atau situasi yang tidak menyenangkan.

Kebutuhan dasar: adalah mengambil alih dan kontrol, serta menyelesaikan sebuah masalah atau proyek. Individu ruler ingin dilihat sebagai individu yang dapat memimpin secara natural, dimana pada akhirnya orang-orang akan dengan sukarela menjadi pengikut, menghindari diri supaya terlihat lemah, dan rapuh, dan menghindari melakukan sesuatu yang terlalu tegas atau keras.

#### *1.1.10 The Magician*

Individu dengan archetype magician adalah individu yang karismatik, dan mempunyai kemampuan natural seakan-akan dapat menyembuhkan dan menenangkan sesuatu yang terpecah belah, menyatukan orang-orang di balik sebuah visi yang sama, dan visi tersebut masih dalam batasan real. Individu magician percaya bahwa struktur kesadaran yang memegang kendali atas apa yang terjadi dalam hidup, biasanya sangat memegang teguh pada kesadaran diri, doa, meditasi, dan metode tertentu lainnya dalam mempertahankan dan

mencapai tujuan diri. Pada dasarnya, individu magician percaya bahwa kejadian buruk mungkin saja dialami atau diketahui oleh manusia, yang terpenting adalah bagaimana manusia dengan kecerdasannya mencoba mengerti dengan cara menyeimbangkan antara pikiran, alam, dan roh.

Jika dihadapkan pada masalah, hal pertama yang akan dilakukan oleh individu ini adalah mengubah cara bersikap, memperluas perspektif diri, dan menyesuaikan sikap diri untuk menciptakan efek yang dapat mengubah keseluruhan sistem. Individu ini juga biasanya langsung menggambarkan situasi atas sebuah masalah, dan memikirkan bagaimana caranya untuk membantu dengan solusi selama solusi tersebut dipercaya tulus dan baik, maka magician percaya masalah akan dapat diselesaikan.

Individu dengan archetype magician cenderung memperhatikan hal-hal kecil, dan kebetulan kemudian memberikan arti pada kejadian tersebut. Individu ini juga tertarik pada bagaimana sesuatu terjadi secara metafisika atau spiritual dan juga menurut perspektif sains. Terkadang hal ini membuat individu terlihat melewatkan sesuatu yang nyata, dan terlihat kehilangan akal sehat karena ketertarikannya pada perspektif spiritual.

Individu magician juga mempunyai kecenderungan untuk percaya terlalu berlebih pada hal-hal spiritual karena keinginan mereka untuk mempunyai sebuah kekuatan spiritual dan magis. Magician juga biasanya dapat menggunakan karismanya untuk memanipulasi orang lain dan menyenangkan orang lain dengan ekspektasi yang berdasarkan kepercayaan dan perspektif spiritual yang dipercaya oleh magician.

Magician biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana terdapat cerita atau dongeng magis dimana terdapat kekuatan kekuatan magis yang digunakan untuk menaklukkan kejahatan atau mengubah situasi. Cerita-cerita seperti ini dapat ditemukan di film-film seperti *Harry Potter*, tokoh Gandalf dalam *Lord Of The Ring*, atau tokoh Merlin dalam *Camelot Legends*. Individu magician juga menikmati cerita-cerita dimana terdapat individu dengan tugas membawa keajaiban, atau tugas-tugas yang membantu orang banyak, sehingga mereka terisolasi, namun akhirnya menemukan cintanya atau komunitasnya.

Tipe kepemimpinan magician adalah mempunyai kemampuan untuk memberikan energi pada orang lain dengan cara menginspirasi mereka untuk jujur dan mengetahui apa mimpi dan tujuan terdalam dan sejati yang ada dalam diri, dan bagaimana bekerja sama untuk mengeluarkan mimpi dan tujuan tersebut menjadi nyata, seperti contoh tokoh Martin Luther King Jr.. Individu magician juga baik dalam mempertahankan fleksibilitas dari struktur dan perilaku tanggung jawab dan respon dari bawahannya. Individu dapat membentuk kerjasama yang sinergis dimana keseluruhan lebih baik daripada beberapa.

Kebutuhan dasar: adalah mempunyai visi, dan bekerjasama bagaimana mewujudkan visi tersebut menjadi realitas. Individu Magician selalu ingin dilihat sebagai individu yang berkarisma dan mempunyai visi, namun juga sedikit misterius dan tidak tertebak.

#### *1.1.11 The Sage*

Individu dengan archetype sage adalah individu yang tidak hanya mempunyai banyak pengetahuan, namun juga bijaksana, individu ini mempunyai rasa keingintahuan dan senang sekali memikirkan sesuatu, berjuang untuk memberikan opini pada suatu hal dengan meminimalisir bias diri atas opini tersebut, berusaha sebaik mungkin untuk menjadi obyektif dan seadil-adilnya dalam melihat dan memikirkan sesuatu. Motivasi yang mendasari individu ini adalah kelaparannya atas kebenaran. Individu ini sangat tanggap melihat suatu pola yang terjadi dari sebuah kejadian atau hal, mereka sadar dan memperhatikan jika terjadi kesalahan atau hilangnya sebuah logika, atau alasan yang mendasari sebuah hal. Individu ini menyadari bahwa kebenaran tidak akan dapat diketahui secara keseluruhan, namun mereka tetap berjuang mencari kebenaran yang relatif, individu ini juga biasanya mempunyai pembawaan yang tenang dan tidak sembrono.

Jika dihadapkan pada masalah, sage akan mencari tahu bagaimana orang lain menyampaikan masalah tersebut, berdasarkan hal tersebut sage akan mencari tahu bagaimana proses terbaik yang mungkin dapat digunakan untuk memikirkan masalah tersebut supaya terpecahkan, mencari jawaban, dan akhirnya mengambil langkah penyelesaian. Setelah itu sage akan melihat kembali proses penyelesaian tersebut dan melakukan evaluasi.

Individu dengan archetype sage cenderung lambat dalam memberikan respon terhadap sebuah situasi, kecuali situasi darurat, karena sage sadar adalah sangat beresiko saat seseorang mengambil tindakan tanpa dipikirkan dan dipertimbangkan dahulu dengan lebih matang. Secara natural, sage sangat

menyukai konsep berpikir dan penemuan ide, sehingga sage cenderung tidak tertarik pada hal-hal yang tidak mengandung intelektualitas.

Sage biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita yang dimulai dengan fakta-fakta atau kejadian-kejadian yang memancing rasa ingin tahu atau keadaan yang belum jelas sama sekali. Kemudian muncul sisi bijaksana dari dalam diri tokoh utama yang pada akhirnya menemukan kebenaran. Oleh karena itu biasanya sage menyukai kisah-kisah misteri, biografi, dan sejarah, yang di dalamnya terdapat proses penemuan. Selain itu sage juga tertarik dengan cerita-cerita dimana tokoh utama adalah seorang pengajar yang memberikan pengaruh melalui pengajaran, bimbingan, atau pemberitahuannya kepada generasi selanjutnya.

Tipe kepemimpinan sage adalah tipe analisa, perencana, evaluasi, dan membuat keputusan terencana yang baik, saat yang lainnya panik, sebagai pemimpin sage tetap dapat bertindak hati-hati, menangkap gambaran besar, berpikir jauh ke depan, dan mengetahui apa yang harus dilakukan. Sage mempunyai kemampuan untuk membawakan ketenangan dalam suasana panik, dan dibawah kepemimpinan sage, semua kejadian berjalan maju ke depan, terukur dengan baik, dan disadari dengan baik bahwa hal yang benar telah dilakukan dengan jalan yang benar.

Kebutuhan dasar: adalah memenuhi keingintahuannya yang besar atas sebuah kebenaran, memberikan opini dan cara pandangnya atas sesuatu. Selain itu sage juga ingin dilihat sebagai individu yang pintar, dan tanggap

dalam mempersepsikan sesuatu, sehingga sage menghindari untuk terlihat tidak peduli terhadap sesuatu.

#### *1.1.12 The Jester*

Individu dengan archetype jester adalah individu yang selalu terlihat senang, lucu, dan menyenangkan jika jester ada di sekitar, jester biasanya yang memicu suasana senang terjadi dalam hidup untuk orang-orang sekitar. Mengajarkan pada orang-orang bagaimana untuk menikmati waktu sekarang, menjadi senang, dan menikmati hidup, walaupun sedang dalam situasi sulit dan tegang. Sementara orang-orang mengalami rasa takut dan cemas akan perubahan yang harus mereka hadapi dalam hidup, jester merasakan adanya rasa senang dan semangat yang teramat sangat atas perubahan tersebut. Jester biasanya menyampaikan sesuatu dengan humor, karena Jester sangat menikmati dan puas jika membuat orang lain tertawa, namun terkadang untuk keadaan tertentu, hal tersebut tidak dapat diterima oleh orang lain

Jika dihadapkan pada masalah, Jester berpikir dari luar kotak, mempunyai trik-trik dan manuver-manuver bagaimana membuat orang lain membantu jester untuk menyelesaikan masalah tersebut. Namun dalam diri jester, individu juga mencari jalan untuk menghadapi masalah tersebut, namun biasanya jalan tersebut adalah jalan yang menyenangkan hati individu, misalnya memesan makanan favorit supaya dapat bekerja semalaman suntuk.

Individu dengan archetype jester cenderung memperhatikan bagaimana tetap bersenang-senang di situasi yang berbeda-beda, cara pintar bagaimana membuat halangan menjadi tidak berat di mata individu, dimana akhirnya

jester membuat hal tersebut menjadi cerita hidupnya yang lucu dan menjadi cerita pengalaman yang menyenangkan dan menarik. Di lain pihak, Jester mempunyai kecenderungan untuk menjadi individu yang tidak pernah menanggapi segala sesuatu secara serius, bahkan mimpi mereka, karena terdapat kecenderungan untuk tidak bertanggung jawab dan kurang serius.

Jester biasanya menyukai dan menikmati cerita-cerita dimana cerita tersebut penuh dengan permainan, humor, kelucuan, dan menyenangkan. Sebagai badut natural, jester menikmati kisah-kisah yang ringan, mengundang tawa dan terkadang juga satir. Contoh cerita dimana tokoh utama adalah badut yang dicintai banyak orang, namun sukses melewati sebuah masalah atau menolong orang dengan trik-trik fisik dan psikis yang mengundang tawa.

Tipe kepemimpinan jester adalah baik dalam menyelesaikan kontradiksi, dan masalah dalam sebuah sistem, namun jester tidaklah merasa nyaman menyadari bahwa dirinya adalah pemimpin. Sehingga karena hal ini biasanya jester mempunyai kecenderungan untuk mengabaikan bawahan, dan tanggung jawabnya sebagai seorang pemimpin.

Kebutuhan dasar: adalah bagaimana menyenangkan hidup dan orang lain, membuat suasana lebih hidup dan penuh dengan humor. Jester ingin dilihat sebagai individu yang menyenangkan, lucu, sehingga individu jester menghindari untuk terlihat membosankan.

## 2. *Persona*

Topeng, wajah yang dipakai menghadapi publik. Itu mencerminkan persepsi masyarakat mengenai peran yang harus dimainkan seseorang dalam hidupnya.

Persona adalah kepribadian publik, aspek-aspek pribadi yang ditunjukkan kepada dunia, atau pendapat publik mengenai diri individu – sebagai lawan dari kepribadian privat yang berada dibalik wajah sosial.

Persona dibutuhkan untuk survival, membantu diri mengontrol perasaan, fikiran dan tingkah laku. Tujuannya adalah menciptakan kesan tertentu kepada orang lain dan sering juga menyembunyikan hakekat pribadi yang sebenarnya. Namun manakala orang mengidentifikasi diri seutuhnya dengan personanya, itu akan membuat dirinya asing dengan dirinya sendiri dengan perasaan-perasaannya sendiri. Ia menjadi manusia palsu, sekedar pantulan masyarakat, bukan manusia yang otonom (Alwisol, 2009:43).

### 3. *Anima dan Animus*

Manusia pada dasarnya biseks. Begitu pula dalam kepribadian, ada arsetip feminin dalam kepribadian pria, disebut anima, dan arsetip maskulin dalam kepribadian wanita disebut animus.

#### **2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Tokoh**

Berdasarkan teori Jung di atas, maka faktor yang mempengaruhi pembentukan kepribadian adalah faktor ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif yang meliputi:

##### **1. Ketidaksadaran Pribadi**

Ketidaksadaran pribadi meliputi hal-hal yang diperoleh individu selama hidupnya yang akan berpengaruh di dalam tingkah lakunya. Hal-hal tersebut meliputi :

a. Faktor Motif Cinta

Sanggup mencintai dan dicintai adalah hal esensial sebagai pertumbuhan kepribadian. Kehangatan, persahabatan, ketulusan kasih sayang, penerimaan orang lain yang hangat sangat dibutuhkan manusia.

b. Faktor Frustrasi

Frustrasi adalah suatu keadaan dalam diri individu yang disebabkan oleh tidak tercapainya tujuan atau kepuasan akibat adanya halangan dalam mencapai tujuan atau kepuasan tersebut (Hidayat, 2009:84). Frustrasi yang dialami seseorang akan berpengaruh pada kepribadiannya.

c. Faktor Konflik

Konflik merupakan sikap seorang yang menentang, berselisih maupun cekcok terhadap dirinya sendiri maupun terhadap orang lain.

## **2. Ketidaksadaran Kolektif**

Jung menambahkan satu bagian lagi, yaitu ketidaksadaran kolektif. Ketidaksadaran kolektif adalah tumpukan pengalaman kita sebagai spesies, semacam pengetahuan bersama yang dimiliki sejak lahir. Pengalaman ini tidak bisa disadari secara langsung, tetapi memengaruhi segenap pengalaman dan perilaku kita (Boeree, 2016:104). Ketidaksadaran kolektif adalah sistem yang paling berpengaruh terhadap kepribadian dan bekerja sepenuhnya di luar kesadaran orang yang bersangkutan dan merupakan suatu warisan kejiwaan yang besar dari perkembangan kemanusiaan (Dirgagunarsa, 1978: 72).

Ketidaksadaran kolektif meliputi elemen-elemen yang tidak pernah dialami seseorang secara individual, tetapi merupakan yang diturunkan oleh

leluhur kita. Hal-hal tersebut meliputi biologis dan agama. Hal-hal tersebut juga berpengaruh terhadap kepribadian manusia.

a. Faktor Biologis

Faktor biologis berpengaruh dalam seluruh kegiatan manusia. Warisan biologis manusia menentukan kejiwaannya. Kejiwaan yang merupakan bawaan manusia, bukan pengaruh lingkungan (Rakhmat, 1986: 41-45). Faktor biologis ini misalnya kebutuhan biologis seseorang akan rasa lapar, rasa aman dan hasrat seksual.

b. Faktor Agama

Manusia memerlukan pegangan hidup yang bersifat absolut dan mutlak, agar tidak terombang-ambing dalam ketidakpastian di dalam hidupnya. Pegangan yang bersifat absolut itu tentunya hanya datang dari Dzat yang bersifat absolut pula, yaitu Tuhan. Pegangan-pegangan yang bersifat absolut itu langsung diturunkan oleh Tuhan YME melalui wahyu itulah yang diturunkan kepada utusan-utusan-Nya. Ajaran-ajaran di dalam wahyu itulah yang kemudian disebut agama. Fungsi agama bagi manusia meliputi:

- (a) sebagai sistem kepercayaan,
- (b) sebagai suatu sistem ibadah,
- (c) sebagai sistem kemasyarakatan.

Agama sebagai suatu sistem kepercayaan akan memberikan pegangan yang lebih kokoh tentang suatu masa depan yang pasti bagi manusia. Di samping itu sistem kepercayaan yang benar dan dihayati dengan

mendalam akan menjadikan manusia sebagai seorang yang memiliki taqwa, yang akan menjadikan motivator serta pengendali oleh setiap gerak langkahnya sehingga tidak terjerumus kepada perbuatan-perbuatan hina dan merusak. Agama sebagai suatu sistem ibadah, agama akan memberi petunjuk kepada manusia tentang tata cara berkomunikasi dengan Tuhan menurut jalan yang dikehendaki-Nya sendiri. Karena menyimpang dari cara-cara yang telah ditetapkan merupakan perbuatan yang tidak disukai Tuhan. Ibadah sebagai sistem komunikasi vertikal antara hamba dengan makhluknya sangat besar efek positifnya. Oleh karena itu melalui ibadah si hamba dapat langsung berdialog dan bermunajat dengan Tuhannya, di mana dia akan mencurahkan segala problema yang dihadapinya dalam hidup ini.

## **BAB III**

### **PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab 3 ini akan dibahas mengenai analisis kepribadian tokoh Jinta Yadomi dalam anime *AnoHana*. Bab ini terdiri dari empat subbab, subbab yang pertama yaitu subbab analisis unsur naratif film. Dari analisis struktur naratif film kemudian dikembangkan ke dalam analisis kepribadian tokoh Jinta Yadomi yang akan dikategorikan menjadi 3 tahapan. Tahapan pertama pembahasan mengenai analisis psikologi kepribadian yang akan dianalisis dengan teori *Carl Gustav Jung*. Tahapan kedua ini membahas faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian introvert tokoh Jinta. Tahapan yang terakhir adalah subbab dengan pembahasan psikologi sastra yang berisi analisis dampak kepribadian terhadap aspek-aspek psikologi.

#### **3.1 Analisis Unsur Naratif Film**

Subbab ini akan berisis analisis dari unsur naratif film *AnoHana*. Unsur naratif film yang akan dianalisis berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan.

##### **3.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang**

Hubungan naratif dengan ruang ini merupakan analisis di mana tokoh dalam anime *AnoHana* beraktifitas. Ruang adalah tempat di mana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Ruang tempat dalam anime ini diketahui berada di kota Chichibu, prefektur Saitama. Keterangan ini didapatkan dari penjelasan Mari

Okada, sang pembuat anime saat dia di wawancarai tentang anime *AnoHana* ini. Kota Chichibu adalah kota kecil yang ada di Jepang. Dapat dikatakan sebagai kota karena memiliki berbagai fasilitas atau tempat-tempat umum yang modern seperti apartemen, café, taman, dan lain sebagainya, selain itu juga didukung dengan adanya transportasi umum. Kota dalam anime ini masih mempunyai pemandangan yang asri dan bukan merupakan kota besar atau metropolitan karena tidak terdapat gedung-gedung pencakar langit ataupun fenomena yang biasa terjadi di kota besar seperti kemacetan.

#### 1. *Secret Base*

*Secret Base* adalah tempat bermain yang digunakan oleh beberapa tokoh dalam anime ini, sehingga kemudian menjadi ruang di mana banyak adegan atau cerita berlangsung.



Gambar 1 (*AnoHana* 2011, *Secret Base*)

Dalam anime ini yang paling sering digunakan adalah *secret base* yang berada di atas bukit, dibuktikan dengan selalu muncul latar *secret base* pada setiap episodenya. *Secret base* ini juga merupakan tempat tinggal Hisakawa, teman masa kecil Jinta.

## 2. Sekolah

Selain *secret base*, anime ini juga mengambil ruang berupa dua sekolah yang berbeda. Sekolah yang pertama adalah sekolah Jinta dan Anjou. Beberapa adegan di sekolah ini berlangsung di dalam ruang kelas. Selanjutnya adalah sekolah Matsuyuki dan Tsurumi. Adegan di sekolah Matsuyuki dan Tsurumi adalah ketika Tsurumi di datangi teman sekelas Matsuyuki untuk memberi surat cinta kepada Tsurumi dan Tsurumi disuruh memberi surat itu kepada Matsuyuki, namun Tsurumi tidak mau memberikannya.



Gambar 2 (AnoHana 2011, Ruang kelas Jinta dan Anaru)

## 3. Rumah Jinta

Rumah Jinta juga merupakan salah satu ruang yang banyak dipakai dalam anime ini. Karena merupakan tempat bertemu kembali Jinta dengan hantu Meiko.



Gambar 3 (AnoHana 2011, Rumah Jinta)

#### 4. Toko Game

Latar ruang selanjutnya adalah Toko Game. Toko game adalah toko yang menjual game dalam bentuk CD. Toko game dalam anime ini digunakan sebagai tempat Jinta dan Anjou bekerja. Awalnya hanya Anjou yang bekerja di sini, lalu Jinta juga ikut bekerja di sini untuk mendapatkan uang, karena ia ingin membuat *rocket hanabi* dengan tujuan untuk mengembalikan hantu Meiko ke surga.



Gambar 4 (AnoHana 2011, Toko Game)

#### 5. Bukit

Bukit menjadi ruang yang juga penting dalam anime ini. Ada adegan dimana saat kecelakaan terjadi dan membuat teman masa kecil Jinta, Meiko, meninggal terperosok ke dalam jurang. Dan juga di episode 04, teman masa kecil Jinta, Anjou, juga hampir terperosok ke jurang.



Gambar 5 (AnoHana 2011, Bukit)

#### 6. Rumah sakit

Meski hanya sebentar di munculkan, rumah sakit juga menjadi ruang di mana adegan penting terjadi. Rumah sakit ini merupakan tempat di rawatnya ibu Jinta yang waktu itu sedang sakit.



Gambar 6 (AnoHana 2011, Rumah Sakit)

Dalam anime ini, ada beberapa adegan saat ibunya Jinta di rumah sakit. Adegan pertama, Jinta menjenguk ibunya dan ia berkata kepada ibunya kalau teman-temannya kangen kue buatan ibunya Jinta. Adegan kedua, Jinta dan teman-temannya menjenguk ibunya Jinta, dan Meiko berkata kepada teman-temannya kalau Meiko ingin menulis surat kepada Tuhan agar ibunya Jinta cepet sembuh.

## 7. Kuil Tua

Kuil tua dalam anime ini digunakan sebagai tempat berkumpulnya Jinta dan kawan-kawannya. Tempat tersebut di gambarkan berupa rumah tua yang dibuat seluruhnya menggunakan kayu.



Gambar 7 (AnoHana 2011, Kuil Tua)

Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anime AnoHana ini mengambil ruang di kota Chichibu, prefektur Saitama. Meskipun Chichibu merupakan sebuah kota, tetapi masih banyak menggambarkan lingkungan yang asri atau pemandangan yang indah dan cenderung sepi. Beberapa di antaranya adalah jalan, jembatan, taman, dan lain sebagainya.



Gambar 6 (AnoHana 2011, Jalan)



Gambar 7 (AnoHana 2011, Jembatan)

Dengan demikian meski terdapat banyak tempat umum seperti perkotaan pada umumnya, ruang yang digambarkan dalam anime ini berada di lingkungan yang

lebih tenang bukan perkotaan yang besar atau metropolitan di mana terdapat banyak gedung pencakar langit dan aktivitas-aktivitas perkotaan yang ramai.

### **3.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu**

Waktu merupakan (kapan) terjadinya peristiwa-peristiwa yang di ceritakan dalam sebuah film. Berikut elemen waktu dalam anime *AnoHana*. Terdapat beberapa unsur waktu sebagai berikut.

#### **3.1.2.1 Urutan Waktu**

Sebuah cerita juga tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu, termasuk sebuah anime. Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu sebuah anime. Plot dalam anime *AnoHana* ditampilkan dengan plot nonlinier, karena terdapat beberapa segmen yang urutan plotnya dibalik dari masa kini ke masa silam.

Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier, dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita secara linier memudahkan kita 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. Sekalipun menggunakan multiplot (tiga cerita atau lebih) jika disajikan secara simultan dan terjadi dalam waktu yang relative sama maka polanya juga tetap dianggap *linier*. Plot film sering kali diinterupsi oleh teknik kilas-balik atau kilas-depan. Namun, interupsi waktu dianggap tidak signifikan selama teknik tersebut tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan.

Anime *AnoHana* berdurasi 00:22:49 atau dua puluh dua menit, empat puluh sembilan detik, untuk satu episode. Anime ini mengambil latar waktu di era *Heisei* (8 Januari 1989-30 April 2019).

### **3.1.2.2 Frekuensi Waktu**

Dalam anime *AnoHana* juga terdapat adegan kilas balik yang mana kembali ke masa lalu Jinta saat masih kecil. Adegan tersebut menceritakan awal mula mereka berkumpul di *secret base* tempat mereka bermain. Suatu hari saat anggota *super peace buster* berkumpul di *secret base*, tiba-tiba Anjou bertanya kepada Jinta, sebenarnya Jinta menyukai Meiko atau tidak di hadapan teman-temannya. Karena merasa malu Jinta kabur tanpa menjawab pertanyaan tersebut. Kemudian Meiko mengejar Jinta, hingga Meiko mengalami kecelakaan dan meninggal.

Meski terdapat adegan kilas balik, tidak ada pengulangan adegan yang mempengaruhi frekuensi waktu dalam anime *AnoHana* ini.

### **3.1.3 Elemen Pokok Naratif**

Pada dasarnya dalam tiap cerita film dalam setiap aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok yang sama yakni, pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan. Elemen-elemen tersebut kemudian berkesinambungan dalam membangun sebuah cerita dalam film. Elemen-elemen tersebut kemudian terangkai menjadi sebuah cerita. Pembahasan elemen pokok naratif dalam anime *AnoHana* adalah sebagai berikut.

### **3.1.3.1 Pelaku Cerita**

Film tentunya memiliki karakter atau tokoh utama dan pendukung atau tokoh tambahan. Karakter atau tokoh utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama biasanya disebut dengan tokoh protagonis atau tokoh baik, sedangkan tokoh antagonis biasa diistilahkan untuk tokoh jahat (musuh dari protagonis). Tokoh tambahan atau karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis. Dengan kata lain, tokoh tambahan bisa saja membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh tokoh utama dan sebaliknya bertindak sebagai pemicu masalah atau konflik. Berikut adalah penjelasan elemen pelaku cerita dalam anime *AnoHana*.

#### **A. Tokoh Utama**

##### **1. Jinta Yadomi**

Dalam anime ini Jinta merupakan tokoh utama. Ia memiliki peran penting yang jika dihilangkan atau digantikan maka akan mengubah keseluruhan cerita. Tokoh Jinta diutamakan penceritaannya, ia ditampilkan terus menerus dan selalu hadir dalam cerita baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga mendominasi sebagian besar jalannya cerita. Tokoh Jinta dari porsi penceritaannya, ia lebih banyak diceritakan dibandingkan dengan tokoh yang lainnya.



Gambar 8 (AnoHana 2011, Tokoh Jinta)

Jinta merupakan tokoh protagonis, karena ia tokoh yang dikenai konflik, baik yang disebabkan oleh tokoh antagonis maupun hal-hal diluar individualitas seseorang. Selain itu dibuktikan dengan Jinta berperan sebagai tokoh yang mendapatkan empati dari para penonton atas sikapnya yang selalu berusaha untuk menyatukan teman-temannya, walaupun ia harus merasakan kesulitan.

Dalam anime ini, Jinta juga disebut sebagai Jintan. Sebutan itu merupakan panggilan khas yang diberikan oleh teman-temannya. Dalam anime *AnoHana*, digambarkan beberapa karakter yang dimiliki oleh Jinta. Berikut adalah beberapa sifat yang dimiliki oleh Jinta adalah sebagai berikut:

a. Peduli

Jinta digambarkan sebagai siswa SMA yang peduli terhadap sahabat masa kecilnya. Ini terlihat saat Jinta membela sahabatnya ketika sahabatnya itu menjadi target bully teman-teman sekelasnya karena terlihat di luar hotel cinta bersama pria yang lebih tua. Karakter Jinta yang peduli dapat dilihat pada kutipan berikut :

Jinta : お、お前ら。俺を見ろ。ひ、久々に学校に来た男だ。  
入学式と最初の1種間しか来てねえ。ど、どうだこの  
顔さぞ珍しかろう。

Sensei : え。。えーとあれ？き、君は宿海君？

Anjou : じ、じんたん。

Jinta : こいつなんていつでもどこでもホイホイ会える。ラ  
ブホ？それぐらいで大騒ぎか。こいつはどう見たっ  
てラブホの1つや2つ行ってそんなバルホ顔じゃね  
えか。

Anjou : ちょっ。。

Jinta : だがな、言っておくがこいつに限って援交なんてぜ  
って一やらねえ。それに何しろこいつはA型やぎ座  
冒険なんて無縁なクソまじめで眼鏡で仏頂面で物待  
ち良くなって整理整頓大好きでちっちゃーときからち  
まちましたもん集めてて眼鏡でそりゃもうクソつま  
んねえ女。。

Anjou : 余計なこと言うな、ほらもうカバン持って。い、行  
くよ宿海。

Jinta : *O, omaera. Ore wa miro. Hi, hisabisa ni gakkou ni kita  
otokoda. Nyuugakushiki to saisho no isshukan shika  
kitenee. Do, doudatta kono kao sa zo mezurashikarou.*

Jinta : *E.. E-to are? Ki, kimi wa Yadomi-kun?*

Anjou : *Ji, Jintan.*

Jinta : *Koitsu nante itsu demo doko demo hoihoi aeru. Rabuho?  
Sore gurai de oosawagika. Koitsu wa dou mitatte rabuho  
no itsuya futsu okonatte souna baruho kao janeeka.*

Anjou : *Chott-*

Jinta : *Dagana, itte oku ga koitsu ni kagitte enkou nante zette  
yara nee. Sore ni nani shiro koitsu wa A gata yagiza.  
Bouken nante muenna kuso majime de gankyō de  
bucchoudzura de monomachi yokutte seiriseiton daisuki  
de chicce- toki kara chimachima shitamon atsumetete  
gankyō de sorya mou kuso tsumannee onna ...*

Anjou : *Yokeina koto iuna, hora mou kaban motte. I, ikuyo  
Yadomi.*

Jinta : *Kalian! Lihat aku. Sudah lama sejak aku datang ke  
sekolah. Aku hanya datang kesini saat upacara penerimaan*

dan minggu pertama. Bagaimana wajahku? Ini tidak biasa, aku yakin.

Sensei : U-uh, mari kita lihat.. K-kamu.. Yadomi?

Anjou : Ji-Jintan.

Jinta : Kamu bisa melihat dia kapan saja sesukamu. Hotel cinta? Apakah itu benar-benar layak untuk diributkan? Sepertinya dia pernah ke hotel cinta sekali atau dua kali. Dia memiliki wajah hotel cinta.

Anjou : A-Ap—

Jinta : Tapi, aku katakan padamu, dia tidak akan pernah melakukan prostitusi. Selain itu, dia seorang Capricorn dengan golongan darah A. Dia tidak pernah pergi bertualang, serius, memakai kacamata, memiliki wajah datar dan banyak hal, suka mengumpulkan segala macam hal sejak dia masih kecil, memakai kacamata.. yeah, dia wanita yang sangat membo— .

Anjou : Diam. Ambil barangmu. Kita pergi, Yadomi.

Dari kutipan di atas, dapat dilihat kepada Jinta menunjukkan bentuk kepeduliannya dalam membela Anjou yang diganggu oleh teman-teman sekelasnya. Bagi Jinta, dirinya sendiri lebih pantas menjadi bahan pembicaraan teman-teman sekelasnya. Karena dirinya adalah seorang murid yang tidak pernah datang ke sekolah, dibanding Anjou yang hanya kebetulan terlihat di depan hotel cinta. Jinta mengenal Anjou sebagai seorang kutu buku yang bahkan tidak pernah pergi bertualang. Karena itulah Jinta percaya pada teman kecilnya dan berani membela Anjou.

#### b. Tidak bisa bersosialisasi

Dalam penggambaran karakter berikutnya hanya melalui tingkah laku tokoh. Penggambaran karakter melalui tingkah laku ini terjadi di episode 01 menit 10.00-10.18 yaitu cuplikan gambar tanpa dialog.



Gambar 9 dan 10 (AnoHana 2011, adegan Tokoh Jinta 00:10:00 s.d 00:10:18)

Gambar di atas menunjukkan sifat Jinta yang berusaha menutupi dirinya dengan memakai topi dan kacamata. Walaupun dalam gambar di atas tidak ada dialog yang memperlihatkan sifat Jinta, tetapi dari tingkah lakunya dapat diketahui sifatnya. Gambar tersebut memperlihatkan Jinta memakai topi dan kacamata, dimana Jinta berusaha menutupi dirinya dari orang luar. Selain itu juga terlihat dalam gambar kedua diperlihatkan bahwa Jinta menarik nafas sebelum keluar rumah agar ia merasa tenang. Hal ini menunjukkan Jinta merupakan pribadi yang tertutup dan tidak mudah bersosialisasi dengan orang lain.

c. Setia

Jinta juga digambarkan sebagai tokoh yang setia. Meskipun Jinta sudah berpisah untuk selamanya dengan Meiko, Jinta masih tetap mencintai Meiko. Kesetiaan Jinta kepada Meiko diucapkan oleh Anjou terlihat pada kutipan berikut :

Anjou : めんまのことやっぱり好きだったんだね。  
 Jinta : な-何をー  
 Anjou : ホントに.. ホントに好きだったから、実際には見えないものが見えるんだよね。

Anjou : *Menma no koto yappari sukidattanda ne.*  
Jinta : *Na-Nani wo—*  
Anjou : *Hontou ni.. Hontou ni sukidatta kara, jissai ni wa mienai mono ga mierunda yo ne.*

Anjou : Kamu benar-benar menyukai Menma, bukan?  
Jinta : A-Apa yang kamu—  
Anjou : Kamu sangat mencintainya sehingga kamu dapat melihat apa yang sebenarnya tidak ada disana.

Dari kutipan di atas, Anjou bertanya dan mencoba memastikan bahwa Jinta mencintai Menma, walaupun Jinta mengelak apa yang dikatakan kawannya. Anjou paham betul bahwa Jinta masih menyukai Meiko. Karena hanya Jinta yang dapat melihat hantu Meiko.

d. Rendah diri

Rendah diri adalah sifat yang merasa dirinya kurang (KBBI, 2008). Kutipan di bawah ini merupakan kutipan yang menggambarkan sifat tokoh Jinta yang rendah diri.

Anjou : *いらっしゃいませ。*  
Jinta : *…っしゃいませ。*  
Anjou : *こっちは全然駄目だね。*

Anjou : *Irasshaimase.*  
Jinta : *…sshaimase.*  
Anjou : *Kocchi wa zenzen dame da ne.*

Anjou : Selamat datang.  
Jinta : ... mat datang.  
Anjou : Sepertinya kamu tidak handal dibagian ini.

Dari kutipan di atas terlihat bahwa Jinta tidak terbiasa mengucapkan “selamat datang” kepada kostumer yang datang ke toko

game tempat Jinta dan Anjou kerja sambilan karena Jinta merasa rendah diri jika bertemu dengan orang-orang baru.

## 2. Meiko Honma

Selain Jinta Yadomi, Meiko Honma juga merupakan tokoh utama dalam anime *AnoHana*. Meiko merupakan tokoh utama karena ia adalah tokoh yang banyak diceritakan dalam anime *AnoHana*. Selain itu, ia juga merupakan pelaku kejadian yang ditujukan kepada Jinta. Ia selalu muncul di setiap episode dan kehidupannya merupakan hal yang menjadi inti dari cerita dalam anime ini.



Gambar 11 (*AnoHana* 2011, Tokoh Meiko)

Dilihat dari perwatakannya, Meiko adalah tokoh sederhana. Meiko digambarkan sebagai gadis pada umumnya, namun sebenarnya Meiko adalah hantu, ia juga digambarkan sebagai seseorang yang mudah khawatir dengan apa yang terjadi dengan teman-temannya. Sikap yang ditunjukkan oleh Meiko dapat ditebak jika ia menghadapi suatu masalah, yaitu ia akan merasa khawatir dan mudah menangis.

Dalam anime ini, Meiko juga disebut sebagai Menma. Sebutan itu merupakan panggilan khas yang diberikan oleh teman-temannya.

Dalam anime AnoHana, digambarkan beberapa karakter yang dimiliki oleh Meiko. Berikut adalah karakter yang digambarkan dalam pribadi Meiko:

a. Suka memikirkan orang lain

Meiko digambarkan sebagai seseorang yang mudah memikirkan orang lain. Sifat Meiko yang mudah memikirkan orang lain diungkapkan oleh Jinta pada kutipan berikut :

Jinta : いいかげんにしろよ！お前はいつもそうやって人のことばっか気にしてもっと自分のこと考えろよ！イライラすんだよそういう態度！自分が傷ついてんのへらへら笑ってさ泣くときは人のことばっかで。

Jinta : *Iikagen ni shiroyo! Omae wa itsumo souyatte hito no kotobakka ki ni shite motto jibun no koto kangaeroyo! Iraira sundayo sou iu taido! Jibun ga kizutsuiten no ni herahera warattesa naku toki wa hito no kotobakka de.*

Jinta : Sudah cukup! Kamu selalu terlalu khawatir tentang orang lain! Pikirkan lebih banyak tentang dirimu! Sifat itu benar-benar membuatku kesal! Kamu hanya menertawakannya saat kamu terluka. Kamu selalu menangisi orang lain.

Dalam kutipan di atas, Jinta menjelaskan bahwa Meiko terlalu memikirkan orang lain sampai tidak memikirkan dirinya sendiri. Karena terlalu memikirkan orang lain Meiko bahkan mengorbankan perasaannya sendiri. Sifat Meiko yang seperti itu lah karena sampai mengorbankan perasaannya sendiri sampai Jinta marah dan tidak menyukai sifat Meiko tersebut.

b. Cengeng

Selain digambarkan memiliki sifat suka memikirkan orang lain, Meiko juga memiliki sifat cengeng. Sifat Meiko yang cengeng diungkapkan oleh Jinta pada kutipan berikut.

Jinta : 泣くと思ったんだ。めんまは泣き虫だから。

Jinta : *Naku to omottan da. Menma wa nakimushi dakara.*

Jinta : Aku pikir dia akan menangis. Menma kan memang anak cengeng.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa Meiko memiliki sifat cengeng. Ini terlihat pada episode 01 menit 17:52, yang dimana saat Jinta sedang mengingat masa lalu, saat Jinta ditanya oleh Anjou tentang perasaannya ke Meiko. Sebelum Jinta kabur saat ditanya tentang perasaannya, Jinta sempat berfikir bahwa Meiko akan menangis, sebelum akhirnya Jinta keluar dari *secret base* itu.

c. Setia kawan

Karakter Meiko yang lain digambarkan sebagai seseorang yang setia kawan, dimana saat Jinta menjelek-jelekkkan Anjou, Meiko marah kepada Jinta. Sifat Meiko yang setia kawan diungkapkan oleh Jinta pada kutipan berikut :

Jintan : だから、あいつはもうあのころのあなるじゃねえんだよ。あの腐れビッチに頼んだって手なんか貸してくれるわけねえ。

Menma : クサレビッチ？

Jintan : バカ女ってこと！とにかくもうあいつは友達なんかじゃねんだから。

- Menma : やだよ！やだよ。あなるの悪口言うじんたんな  
んて嫌いだよ！
- Jintan : *Dakara, aitsu wa mou anokoro no anaru ja neendayo.  
Ano kusare bicchi ni tanondatte te nanka kashite  
kureruwakenee.*
- Menma : *Kusare bicchi?*
- Jintan : *Baka onnatte koto! Tonikaku mou aitsu wa tomodachi  
nanka janendakara.*
- Menma : *Yada yo! Yada yo. Anaru no warukuchi iu Jintan  
nante kiraidayo!*
- Jintan : Aku bilang.. Dia bukan Anaru yang kita kenal lagi.  
Wanita bodoh itu tidak akan membantuku bahkan  
ketika aku bertanya.
- Menma : Kusare bicchi?
- Jintan : Artinya wanita bodoh! Lagipula, dia bukan teman atau  
apapun lagi.
- Menma : Tidak mungkin! Tidak mungkin. Aku tidak suka kalau  
kamu mengatakan hal buruk tentang Anaru.

Dari kutipan di atas terlihat bahwa Menma tidak suka kalau Jinta  
menjelek-jelekkkan Anjou. Hal ini menunjukkan sikap setia kawan  
Meiko terhadap Anjou.

## **B. Tokoh Tambahan**

### 1. Anjou Naruko

Dalam anime *AnoHana*, Anjou Naruko adalah tokoh tambahan. Meskipun  
intensitas kemunculannya cukup banyak, namun Anjou tidak mendominasi

cerita dalam anime *AnoHana*. Intensitas kemunculannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 14 (*AnoHana* 2011, Tokoh Anjou)

Sosok Anjou adalah tokoh sederhana, ia digambarkan sebagai orang yang biasa-biasa saja dalam menghadapi permasalahannya, ia tidak memberikan kejutan dalam perannya. Tokoh Anjou adalah tokoh statis, terlebih jika berkaitan dengan Jinta. Meskipun ia sudah tahu bahwa Jinta tidak mencintainya, namun ia tetap mencintai Jinta.

Dalam anime ini, Anjou juga disebut sebagai Anaru. Sebutan itu merupakan panggilan khas yang diberikan oleh teman-temannya. Dalam anime *AnoHana*, digambarkan beberapa karakter yang dimiliki oleh Anjou. Berikut adalah karakter yang digambarkan dalam pribadi Anjou :

a. Suka iri

Karakter Anjou digambarkan sebagai seseorang yang iri kepada Meiko.

Terlihat pada kutipan berikut :

Anjou : めんま.. 見えないのに、見える。見える。私かなわない。昔も今だってかなわない。

Anjou : *Menma.. mienai no ni, mieru. Mieru. Watashi kanawanai. Mukashi mo, imadatte kanawanai.*

Anjou : Menma.. Aku tidak bisa melihatnya, tapi aku bisa melihatnya. Aku bisa melihatnya. Aku tidak bisa menang. Aku tidak bisa menang saat itu, dan masih belum bisa menang sekarang.

Dari kutipan diatas dapat dilihat bahwa Anjou iri dengan Meiko karena ia tidak bisa mengganti sosok Meiko di hati Jinta, walaupun Meiko sudah tidak ada di dunia.

b. Pencemburu

Anjou : ねえ。めんまあなたの所に現れたんだよね。めんまのことやっぱり好きだったんだね。

Jinta : な ... 何を ...

Anjou : ホントに... ホントに好きだったから実際には見えな  
いものが見えるんだよね。

Jinta : お前「信じてもいい」って言ってたじゃねえかさっ  
き

Anjou : 分かんないけど、めんまが見えるならさ優しくして  
やって、よく分かんないけど、お願い。

Anjou : *Nee. Menma anta no tokoro ni arawaretanda yo ne.  
Menma no koto yappari sukidattanda ne.*

Jinta : *Na... Nani wo..*

Anjou : *Honto ni... Honto ni sukidatta kara jissai ni wa mienai  
mono ga mierunda yo ne.*

Jinta : *Omae "shinjite mo ii" tte itteta janeeka sakki*

Anjou : *Wakannai kedo, Menma ga mieru narasa yasashikushite  
yatte, yoku wakannai kedo, onegai.*

Anjou : Hey. Menma muncul ditempatmu, kan? Kamu benar-  
benar mencintai Menma, bukan?

Jinta : A-Apa yang kamu—

Anjou : Kamu sangat mencintainya sehingga kamu bisa melihat  
apa yang sebenarnya tidak ada disana.

Jinta : Bukankah kamu hanya mengatakan kamu bisa  
mempercayainya?

Anjou : Aku tidak tahu, tapi jika kamu dapat melihat Menma, bersikaplah baik padanya. Aku tidak begitu mengerti, tapi tolong.

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa Anjou cemburu kepada Menma, walaupun Menma sudah tidak ada di dunia, Jinta tetap memikirkan Menma dan bisa melihat Menma walaupun sebagai hantu.

c. Setia

Meskipun Anjou sudah tahu bahwa Jinta tidak mencintainya, namun ia tetap mencintai Jinta. Hal ini terlihat pada kutipan berikut :

Anjou : 行っちゃやだ！やだ。あのときだってホントは行ってほしくなかった。

Jinta : 「あのとき」って？

Anjou : 私今からすごく性格悪いこと言うよ。あのときホントは私ほっとしちゃったんだ。めんまのことじんたん「好きじゃない」って言った。私最低だけどちよっとうれしかったんだ。でも.. あんなふうに行っちゃったら、めんまが大好きだって言ってるようなもんじゃない！あれからずっと痛い。あの瞬間うれしくなっちゃった自分が許せなくて。めんまを傷つけてあんなことになっちゃって。じんたんを.. じんたんを好きだった自分が許せなくて。

Anjou : *Okonaccha yada! Yada. Ano toki date honto wa itte hoshikunakatta.*

Jinta : *“Ano toki” tte ?*

Anjou : *Watashi ima kara suggoku seigaku warui koto iu yo. Ano toki honto wa watashi hottoshi chattanda. Menma no koto Jintan “suki janai”tte itta. Watashi saitei dakedo chotto ureshikattanda. Demo... annafuu ni okonacchattara, menma ga daisuki date itteru youna monjanai! Are kara zutto itai. Ano shunkan ureshikunacchatta jibun ga yuruse nakute. Menma wo kizutsukete anna koto ni nacchatte. Jintan wo.. Jintan wo sukidatta jibun ga yurusenakutte.*

Anjou : Jangan pergi! Jangan. Aku juga tidak ingin kamu pergi saat itu.  
Jinta : “Saat itu”?  
Anjou : Aku akan mengatakan sesuatu yang sangat jahat. Waktu itu, aku benar-benar merasa lega. Kamu bilang kamu tidak suka Menma. Aku tahu ini mengerikan, tapi aku sedikit senang. Tapi.. jika kamu kabur seperti itu, tidak ada bedanya dengan mengatakan kamu menyukai Menma! Aku telah terluka sejak itu. Aku tidak bisa memaafkan diriku sendiri karena bahagia saat itu juga. Aku menyakiti Menma dan semuanya berakhir seperti itu. Jintan.. aku tidak bisa memaafkan diriku sendiri karena menyukaimu.

Dari kutipan diatas dapat dilihat bahwa Anjou sangat mencintai Jinta, meskipun ia sudah tahu bahwa Jinta tidak mencintainya, namun ia tetap mencintai Jinta dan ingin menggantikan posisi Meiko walaupun tetap tidak bisa.

## 2. Matsuyuki Atsumu

Tokoh tambahan dalam anime *AnoHana*, dilihat dari intensitas kemunculannya yang sering adalah Matsuyuki Atsumu. Matsuyuki mempunyai peranan yang penting dalam mempengaruhi cerita. Ia selalu muncul di setiap episode dan kehidupannya merupakan hal yang menjadi inti dari cerita dalam anime ini. Selain itu, ia juga merupakan pelaku kejadian yang ditujukan kepada Jinta. Dalam anime ini, Matsuyuki adalah tokoh antagonis, karena ia adalah tokoh yang banyak menyebabkan konflik yang dialami oleh Jinta.

Dalam anime *AnoHana* ini, Matsuyuki berperan sebagai tokoh bulat. Matsuyuki mampu memberikan kejutan kepada penonton tentang

apa yang akan ia katakan maupun apa yang akan ia perbuat. Intensitas kemunculannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 15 (AnoHana 2011, Tokoh Matsuyuki)

Dalam anime ini, Matsuyuki juga disebut sebagai Yukiatsu. Sebutan itu merupakan panggilan khas yang diberikan oleh teman-temannya. Matsuyuki adalah teman sekolah Tsurumi, namun mereka berada di kelas yang berbeda. Matsuyuki adalah salah satu siswa populer di sekolahnya, Matsuyuki digambarkan sebagai laki-laki yang sempurna, ia memiliki badan tinggi, atletis, populer, wajahnya tampan dan juga seorang laki-laki yang pandai. Berikut adalah karakter yang digambarkan dalam pribadi Matsuyuki :

a. Pandai

Dilihat dari penampilannya, Matsuyuki digambarkan sebagai laki-laki yang sempurna. Tidak hanya penampilannya saja, Matsuyuki juga seseorang yang pandai. Ini terlihat dalam percakapan berikut :

Matsuyuki : なあ、出てこないか？ちょっと茶でもしよう。  
Tsurumi : もうすぐ試験よ。無理。  
Matsuyuki : さすが学年4位。  
Tsurumi : 学年2位が何言ってるんだか.. じゃあね。

Matsuyuki : *Naa, detekonaika? Chotto chademoshiyou.*

Tsurumi : *Mou sugu shiken yo. Muri.*

Matsuyuki : *Sasuga gakunen yoni.*

Tsurumi : *Gakunen nii ga nani ittendaka.. Jaane.*

Matsuyuki : Hey, mau keluar? Mari kita minum teh atau sesuatu.

Tsurumi : aku tidak bisa. Ujian akan datang.

Matsuyuki : Oh benar. Kamu berada di peringkat keempat di tahun kami.

Tsurumi : Lihat siapa yang bicara, peringkat nomor dua. Dah.

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa Tsurumi mengatakan kepada Matsuyuki lewat telepon kalau dirinya ranking 2 di tahunnya.

b. Pembohong

Di episode 04 menit 04.31 terlihat bahwa saat mereka sedang berkumpul di *secret base*, Matsuyuki mengakui ia telah melihat Meiko dan teman-temannya pun mengejar ke arah yang ditunjuk Matsuyuki. Namun, hasilnya mereka tidak bisa menemukan Meiko. Saat mereka kembali, Matsuyuki mengakui bahwa Meiko berbicara dengannya dan Meiko meminta Matsuyuki untuk menghentikan permainan ini. Ini terlihat pada kutipan berikut.

Matsuyuki : お疲れ。肉焼けてるぞ

Hisakawa : ゆきあつ、何お前1人でくつろいでるんだよ

Matsuyuki : ああ、めんまの頼みだからな。めんまが俺の前に現れたとき言った「これ以上騒ぎ立てないでくれ」ってー

Hisakawa : えっ、めんまそんなこと言ったんか？

Matsuyuki : よく聞き取れなかったけどな。願いだ何だって勝手に騒がれて迷惑なんじゃないか？

Matsuyuki : *Otsukare. Niku yaketeru zo.*

Hisakawa : *Yukiatsu. Nani omae hitori de kutsuro iderunda yo.*  
Matsuyuki : *Aa, Menma no tanomidakara na. Menma ga ore no mae ni arawareta toki itteta "kore ijou sawagi tatenaide kure" tte.*  
Hisakawa : *E—, Menma sonna koto ittanka?*  
Matsuyuki : *Yoku kiki torenakatta kedo na. Negaida nanidatte katte ni sawagarete meiwaku nanjanai ka?*

Matsuyuki : Selamat datang kembali. Daging sudah matang.  
Hisakawa : Yukiatsu, untuk apa kamu bermalas-malasan?  
Matsuyuki : Lagipula itu permintaan Menma. Ketika Menma muncul dihadapanku, dia berkata, "jangan membuat keributan seperti itu lagi."  
Hisakawa : Menma berkata begitu?  
Matsuyuki : Aku tidak mendengarnya dengan baik. Mungkin dia tidak ingin kamu menyebabkan keributan atas permintaannya?

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa Matsuyuki mengakui bahwa ia melihat Meiko dan ia berkata bahwa Meiko meminta kepadanya agar teman-temannya berhenti membuat keributan.

### **3.1.3.2 Permasalahan dan Konflik**

Permasalahan dapat dikatakan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan ini yang kemudian menjadi penyebab adanya konflik. Dalam anime AnoHana ini, terdapat beberapa permasalahan dan konflik sebagai berikut.

#### **1. Matsuyuki mengutarakan kekesalan kepada Jinta**

Di episode 05 menit 02:52, Matsuyuki mengutarakan kekesalannya kepada Jinta dan memicu perdebatan yang terjadi antara Matsuyuki dan Jinta yang saling menyalahkan diri karena membuat Meiko meninggal di hari itu.



Gambar 16 (AnoHana 2011, Permasalahan dan Konflik)

Matsuyuki : あの日めんまが死んだのは俺のせいなんだ。

Jinta : 何言ってるんだよ。お前のせいなんかじゃねえよ！つ  
うか俺の—

Matsuyuki : 俺のせいだって言ってるんだろうか！俺がめんまにあ  
んたことを言わなければめんまは死ななかつた。俺  
がめんまを死なせたんだよ！めんまが現れるとした  
ら、俺の前なんだ。化けてでも呪ってでも、俺の...  
俺の前につ！でもめんまは出<sup>で</sup>てこなかつた。俺の前  
には。

Jinta : ゆきあつ。

Matsuyuki : だからめんまはもういないんだ。どこにもいないん  
だよ！

Matsuyuki : *Ano hi menma ga shinda no wa ore wo seinanda.*

Jinta : *Nani ittendayo. Omae no seinankajanee yo! Tsuuka ore  
no—*

Matsuyuki : *Ore no seidatte ittendarou ka! Ore ga Menma ni anta koto  
wo iwanakereba Menma wa shinanakatta. Ore ga Menma  
wo shinasetanda yo! Menma ga arawareru toshitara, ore  
no mae nanda. Bakete demo noroi demo, ore no... ore no  
mae ni! Demo Menma wa detekonakatta. Ore no mae ni  
wa.*

Jinta : *Yukiatsu.*

Matsuyuki : *Dakara Menma wa mou inainda. Doko ni mo inainda yo!*

Matsuyuki : Ini salahku bahwa Menma meninggal hari itu.

Jinta : Apa yang kamu katakan? ini bukan salahmu! Ini salahk—

Matsuyuki : Aku bilang ini salahku! Menma tidak akan meninggal jika aku tidak mengatakan itu kepadanya. Aku membuat Menma meninggal! Jika menma muncul, itu harus didepanku. Bahkan jika itu seperti hantu, bahkan jika itu untuk mengutukku.. Itu.. Itu seharusnya aku! Tetapi Menma tidak muncul. Tidak didepanku.

Jinta : Yukiatsu.

Matsuyuki : Itu sebabnya Menma tidak ada lagi disini. Dia tidak dimana-mana lagi!

Kutipan diatas dapat dilihat ketika Matsuyuki mengutarakan kekesalannya kepada Jinta, karena ia merasa kalau dirinyalah yang pantas di hantui Meiko. Ia berkali-kali menyalahkan diri sendiri kalau ia yang membunuh Meiko gara-gara ia mengutarakan / menyatakan perasaannya ke Meiko. Matsuyuki merasa tidak adil kalau yang dihantui hanya Jinta.

## 2. Ibu Meiko mengutarakan kekesalan kepada teman-teman Meiko

Di episode 08 menit 03:37, terjadi konflik antara ibu Meiko dengan teman-teman Meiko. Ibu Meiko mengutarakan kekesalannya kepada teman-teman Meiko karena hanya mereka yang tumbuh besar, sedangkan anaknya, Meiko, tidak tumbuh besar. Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut.

Ibu Meiko : どうして?あの日だってあなたたち芽衣子と遊んでいたんでしょ?あの子の日記読んだんでしょ?止まっているのよ時間が!あの子だけが昔と変わらずに...!  
...! <sup>おお</sup>なのにどうしてあなたたちはこうして大きくなって?! どうして <sup>めいこ</sup>芽衣子だけが... <sup>めいこ</sup>芽衣子... <sup>ひとり</sup>一人だけが..

Ibu Meiko : *Doushite? Ano hi date anatatachi Meiko to asonde itandesho? Ano kono nikki yondan desho? Tomatteru no yo jikan ga! Ano ko dake ga mukashi to kawarazu ni! Na no ni doushite anatatachi wa koushite ookikunatte?! Doushite Meiko dake ga... Meiko... hitori dake ga..*

Ibu Meiko : Kenapa? Kalian bermain dengan Meiko hari itu, bukan? Kamu membaca buku hariannya, bukan? Waktu telah membeku untuknya! Dia satu-satunya yang belum berubah...! Mengapa kalian semua terus tumbuh?! Mengapa Meiko sendirian... Meiko.. adalah satu-satunya.

Percakapan diatas terjadi ketika teman-teman Meiko berkunjung kerumah Meiko untuk mendapatkan pembelaan dari ibunya Meiko, karena ayahnya Meiko melarang mereka untuk membuat *rocket hanabi* dan satu-satunya harapan mereka adalah dengan pembelaan dari ibunya Meiko, agar mereka diberi izin dan mencabut larangan ayahnya Meiko kepada mereka. Namun ternyata ibunya Meiko kesal dan mengira mereka ingin membuat *rocket hanabi* memakai nama Meiko hanya untuk alasannya mereka saja, agar mereka diberi izin untuk kesenangan mereka tanpa memperdulikan perasaan Meiko. Dan ibu Meiko juga kesal kepada mereka karena mereka tumbuh besar dengan baik, sedangkan anaknya, Meiko, tidak tumbuh besar.

### 3. Matsuyuki kesal terhadap Jinta

Di episode 08 menit 19:02, terjadi konflik antara Matsuyuki dengan Jinta tentang keresahan Matsuyuki dan kawan-kawan yang dimana mereka mendapatkan telfon / panggilan suara dari nomer rumah Jinta, namun tidak ada suara. Hal ini dapat terlihat pada kutipan berikut.



Gambar 17 (AnoHana 2011, Permasalahan dan Konflik)

- Matsuyuki : お前、今日何してた？  
Jinta : 何って、バイト…  
Matsuyuki : 電話かけてたんじゃないのか？俺たちの所に  
Jinta : うん？電話？  
Tsurumi : 5時ごろかかってきたの無言電話  
Jinta : 無言？  
Matsuyuki : それとも何だ？まためんまがどうこう言うつもり  
か？  
Jinta : めんまが？でもその時間は俺も親父もいないし… や  
っぱりめんまが…  
Matsuyuki : 何なんだよお前は？めんま、めんまって… だったら  
俺にも見せろよ。いるんだろ？めんま。だったら俺  
にも見せてみろよ！  
Hisakawa : やめろよ、ゆきあつ！  
Anjou : だ…大丈夫？  
Tsurumi : 少し冷静になりなさい！
- Matsuyuki : *Omae, kyou nani shiteta?*  
Jinta : *Nantte, baito...*  
Matsuyuki : *denwa kaketetan janai no ka? ore tachi no kokoro ni*  
Jinta : *un? Denwa?*  
Tsurumi : *5 ji goro kakatte kita no mugon denwa.*  
Jinta : *Mugon?*  
Matsuyuki : *sore to mo nanda? Mata Menma ga doukou iu tsumori*  
*ka?*  
Jinta : *Menma ga? Demo sono jikan wa ore mo oyaji mo*  
*inaishi... yappari Menma ga...*  
Matsuyuki : *Nan nanda yo omae wa? Menma, Menmatte... dattara ore*  
*ni mo misero yo. Irunda ro? Menma. Dattara ore ni mo*  
*misete miro yo!*

Hisakawa : *Yamero yo, Yukiatsu!*  
Anjou : *Da... daijoubu?*  
Tsurumi : *Sukoshi reisei ni narinasai!*

Matsuyuki : Apa yang kamu lakukan hari ini?  
Jinta : Apa? Kerja paruh waktu—  
Matsuyuki : kamu yakin tidak menelfon ke rumah kami?  
Jinta : menelfonmu?  
Tsurumi : kami mendapat panggilan tidak bersuara sebanyak 5.  
Jinta : tidak bersuara?  
Matsuyuki : atau apa, yang akan kamu katakan bahwa yang melakukannya itu Menma lagi?  
Jinta : Menma? Tapi orang tua itu dan aku sama-sama pergi pada waktu itu.. jadi itu semestinya Menma.  
Matsuyuki : Ada apa denganmu? Menma ini, Menma itu.. Huh?! Maka biarkan aku melihatnya. Menma ada disini, bukan? Jadi biarkan aku melihatnya!  
Hisakawa : Hentikan, Yukiatsu!  
Anjou : Tidak apa-apa?  
Tsurumi : Tenanglah sedikit!

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa Matsuyuki kesal dengan Jinta karena Jinta berkata bahwa yang menelfon mereka tanpa adanya suara itu adalah Meiko dan Matsuyuki memaksa Jinta kalau ia ingin melihat Meiko untuk membuktikan jika itu Meiko yang asli bukan halusinasi Jinta.

### **3.1.3.3 Tujuan**

Setiap pelaku utama dalam sebuah film pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat berupa fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Di anime *AnoHana* ini mempunyai beberapa tokoh utama yang mempunyai tujuan yang berbeda meski mereka memiliki konflik yang sama atau saling berkesinambungan.

Tokoh yang pertama adalah Jinta, tujuannya ingin mengabulkan permintaan Meiko agar Meiko bisa kembali ke surga dengan tenang. Walaupun Jinta tidak menginginkan Meiko kembali, tetapi ia harus mengembalikan Meiko ke surga agar ia tenang.

Jinta : 取りあえずそのお願いっての思い出せよ。

Jinta : *tori aezu sono onegaitte no omoi dase yo.*

Jinta : Untuk saat ini, cobalah untuk mengingat apa keinginanmu.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa Jinta ingin mencoba mengabulkan keinginan Meiko yang Meiko sendiri tidak mengingat apa keinginannya itu.

Tujuan yang kedua muncul dari tokoh Meiko, selain ingin mengingat keinginan dia, Meiko kembali ke dunia juga ingin menyatukan teman-teman semasa kecilnya seperti dulu yang sempat merenggang selama 10 tahun gara-gara kematian dirinya.

Meiko : お願いをかなえてほしいんだと思うよ、めんま！

Jinta : お願い？何だよそれ？

Meiko : ん～それも。。分かんないってばよ！

Meiko : *Onegai wo kanaete hoshiin da to omou yo, Menma!*

Jinta : *Onegai? Nandayo sore?*

Meiko : *hn~ sore mo.. wakannaitte ba yo!*

Meiko : Tapi Menma cukup yakin dia ingin kamu mengabulkan permintaannya.

Jinta : Permintaan? Apa itu?

Meiko : Hmm~ itu.. aku juga tidak tahu!

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa Meiko masih belum tahu kenapa dia kembali ke dunia. Meiko hanya mengira-ngira bahwa dia kembali ke dunia karena ada keinginan yang belum dia penuhi, walaupun dia masih belum mengingat apa keinginannya itu.

Meiko : そうそう..それねみんなじゃなきゃかなえられないお願いだった。

Jinta : みんな？

Meiko : *Sou sou.. sore ne minna janakya kanaerarenai onegai datta.*

Jinta : *Minna?*

Meiko : Oh iya.. Semuanya harus bersama untuk memenuhi keinginan ini.

Jinta : Semua?

Dari kutipan diatas dapat diketahui bahwa Meiko ingin teman-temannya mengabdikan keinginannya walaupun Meiko belum mengingat keinginannya itu. Di sisi lain, Meiko juga ingin menyatukan teman-temannya seperti dulu dengan bersama-sama mengumpulkan teman-temannya dan sambil mengingat-ingat keinginan Meiko.

### **3.2 Kepribadian Tokoh Jinta Yadomi Berdasarkan Teori Carl Gustav Jung**

Kesadaran menurut Jung terdiri dari 3 sistem yang saling berhubungan yaitu kesadaran atau biasa disebut ego, ketidaksadaran pribadi (*personal unconsciousness*) dan ketidaksadaran kolektif (*collective unconscious*)

#### **3.2.1 Kepribadian Jinta berdasarkan kesadaran (Ego)**

Berdasarkan struktur kesadaran (ego) kepribadian Jinta dilihat dari fungsi jiwa dan sikap jiwa.

## A. Fungsi Jiwa

Fungsi jiwa pada manusia dibedakan menjadi empat tipe kepribadian yaitu tipe perasa, tipe pemikir, tipe penginderaan dan tipe intuitif. Berdasarkan fungsi jiwa tersebut Jinta merupakan seorang pribadi yang perasa, dia banyak mempergunakan perasaannya dalam melakukan sesuatu. Kepribadian perasa Jinta terlihat dari dirinya yang sangat dikuasai oleh emosinya, perasaan Jinta pun cepat menjadi sedih atau gembira dan menilai segala sesuatu hal dan kejadian berdasarkan suka atau tidak suka.

Fungsi jiwa yang dominan (superior) dalam diri Jinta adalah perasa. Jadi, kepribadian Jinta dalam fungsi jiwa adalah tipe perasa. Hal ini dibuktikan melalui sifat-sifat Jinta sebagai berikut.

### 1) Emosi

Pada saat Jinta sedang berbicara dengan Meiko. Jinta tidak menyukai Meiko yang tidak terlalu memikirkan dirinya sendiri sampai Jinta dibuat emosi. Hal ini terlihat pada kutipan yang menunjukkan reaksi tokoh sebagai berikut.

Jinta : いいかげんにしろよ！お前はいつもそうやって人のことばっか気にしてもっと自分のこと考えろよ！イライラすんだよそういう態度！自分が傷ついてんののにへらへら笑ってさ泣くときは人のことばっかで。

Jinta : *Iikagen ni shiroyo! Omae wa itsumo souyatte hito no kotobakka ki ni shite motto jibun no koto kangaeroyo! Iiraira sundayo sou iu taido! Jibun ga kizutsuiten no ni herahera warattesa naku toki wa hito no kotobakka de.*

Jinta : Sudah cukup! Kamu selalu terlalu khawatir tentang orang lain! Pikirkan lebih banyak tentang dirimu! Sifat itu benar-benar

membuatku kesal! Kamu hanya menertawakannya saat kamu terluka. Kamu selalu menangisi orang lain.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Jinta merasa marah atau emosi, ketika Jinta mendengar Meiko tidak ingin ibunya mengingat dia, dan itu membuat Jinta tidak menyukai sifat Meiko tersebut.

## 2) Cinta

Pada saat mereka sedang mengadakan pesta perpisahan untuk Meiko, Jinta diberi pertanyaan yang sama oleh Anjou, apakah Jinta menyukai Meiko atau tidak. Namun Jinta akhirnya menjawab kalau dia menyukai Meiko. Hal ini terlihat pada kutipan yang menunjukkan perasaan Jinta yang sebenarnya kepada Meiko.

Matsuyuki : もっかい。あの日やるとかさ。あの日であったこと再現してみるとか？

Jinta : ふざけるなよ。そんなことして何が—

Matsuyuki : あなる！

Anjou : じ-じんたんってさ。めんまのこと好きなんでしょう？

Matsuyuki : 言えよ、めんまもここにいるんだろう？はっきり言えよ。

Hisakawa : 言え.. 言え.. 言え..

Jinta : 好きだ。俺はめんまが—

Hisakawa : そこで逃げたら同じことに何ぞ、じんたん！

(*AnoHana*, 2011. 00:09:18-00:10:40)

Matsuyuki : *Mokkai. Ano hi yaru to kasa? Ano hi koko de atta koto saigenshite miru toka?*

Jinta : *Fuzakeruna yo. Sonna koto shite nani ga—*

Matsuyuki : *Anaru!*

Anjou : *Nee, Ji-Jintantesa... Menma no koto suki nandeshou?*

Matsuyuki : *Ie yo, Menma mo koko ni irun darou? Hakkiri ie yo.*

Hisakawa : *Ie.. Ie.. Ie..*

Jinta : *sukida. Ore wa Menma ga—*

Hisakawa : *soko de nigetara onaji koto ni nanzo, jintan!*

Matsuyuki : Ayo lihat. Mengapa kita tidak memerankan kembali hari itu? Kami akan menciptakan kembali apa yang terjadi disini hari itu.

Jinta : Apa-apaan?! Apa gunanya—

Matsuyuki : Anaru!

Anjou : H-hey, Jintan. Kamu menyukai Menma kan?

Matsuyuki : Menma ada disini, iya kan? Katakan dengan kencang dan jelas.

Hisakawa : Katakan. Katakan. Katakan.

Jinta : Aku menyukainya. Menma, aku—

Hisakawa : Kejadian yang sama akan terulang lagi kalau kamu lari, Jintan!

Kutipan di atas dapat dilihat bahwa saat mereka sedang pesta untuk perpisahan Meiko yang mau ke surga, Matsuyuki berkata kalau dia ingin mengulang kejadian di hari itu, hari dimana Meiko kecelakaan dan meninggal gara-gara Jinta kabur saat ditanya oleh Anjou tentang perasaannya ke Meiko. Saat ditanya kembali oleh Anjou, dengan pertanyaan yang sama dan ditempat yang sama, awalnya Jinta hanya diam, namun Jinta akhirnya mengatakan bahwa Jinta menyukai Meiko, walaupun Jinta akhirnya hampir kabur lagi setelah ia menyatakan perasaannya.

### 3) Kesedihan

Saat Jinta sudah mengutarakan perasaannya ke Meiko, mereka pulang bersama ke rumah Jinta. Di pertengahan jalan, Jinta mengatakan kepada Meiko untuk tidak kembali. Ada raut kesedihan yang tergambar dalam diri Jinta saat mengatakan untuk tidak kembali.



Gambar 18 (*AnoHana*, 2011. Kesedihan)

Jinta : 普通に…じゃなくたって。成仏しなくたってこのままここに  
いればいいじゃねえか。

Meiko : じんたん…

Jinta : 言ってしまった…

Meiko : 成仏しますよ。あのね、生まれ変わりだよ。

Jinta : *Futsuu ni …janakutatte. Joubutsu shinaku tatte kono mama koko ni ireba ii janeeka.*

Meiko : *Jintan*

Jinta : *Itte shimatta.*

Meiko : *Joubutsu shimasu yo. Ano ne, umare kawarida yo.*

Jinta : Bahkan jika itu tidak normal. Kamu bisa tinggal disini dan tidak pergi ke surga.

Meiko : Jin-tan

Jinta : Aku mengatakannya.

Meiko : Aku akan ke surga. Kamu tahu, untuk dilahirkan kembali.

Pada kutipan di atas, kejadian ini dapat dikategorikan dalam kesedihan. Karena pada saat Jinta sudah menyatakan perasaan, Meiko harus kembali ke surga. Kejadian ini yang membuat Jinta sedih harus berpisah lagi dengan Meiko untuk selamanya.

#### 4. Rasa Bersalah

Di episode 06 menit 00:51, Jinta merasa bersalah pada apa yang telah ia katakan dulu, saat ia ditanya oleh Anjou tentang perasaannya dan Jinta

menjawabnya dengan mengatai Meiko bahwa Meiko itu tidak cantik. Hal ini terlihat pada kutipan berikut.

Jinta : 俺はずっとめんまに誤りたかった。それがただ頭を下げるだけじゃないって。それぐらいのことは分かってる。

Jinta : *Ore wa zutto Menma ni ayamari takatta. Sore ga tada atama wo sageru dake janaitte. Sore gurai no koto wa wakatteru.*

Jinta : Aku selalu ingin meminta maaf kepada Menma. Mengatakan maaf saja tidak cukup. Aku tahu itu.

Pada kutipan di atas terlihat bahwa Jinta benar-benar menyesali apa yang ia katakan dulu. Ia ingin meminta maaf kepada Meiko, walaupun ia tahu bahwa tidak cukup hanya berkata maaf saja.

## **B. Sikap Jiwa**

Berdasarkan sikap jiwa kepribadian Jinta adalah tipe introvert. Sikap introversi mengarahkan pribadi ke pengalaman subjektif, memusatkan diri pada dunia dalam dan privat di mana realita hadir dalam bentuk hasil amatan, cenderung menyendiri, pendiam/tidak ramah, bahkan anti sosial (Alwisol, 2009:45).

Jinta adalah orang yang bertipe introvert terutama dirinya dipengaruhi oleh dunia subjektif, yaitu dunia di dalam dirinya sendiri. Orientasi utamanya yaitu tertuju ke dalam pikiran dan perasaan, serta tindakannya ditentukan oleh faktor-faktor subjektif. Penyesuaiannya dengan dunia luar kurang baik. Jinta merupakan sosok yang jiwanya tertutup, pemalu, suka menyendiri dan penurut dengan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka kepribadian Jinta adalah tipe introvert. Sifat introvert Jinta sebagai berikut:

## 1) Pemalu

Jinta memiliki kepribadian introvert yang sifatnya pemalu. Dia mudah merasa malu bila ia berada di sekitar orang asing. Hal ini terlihat pada kutipan berikut.



Gambar 19 dan 20. (AnoHana, 2011. 00:10:20-00:10:27)

Meiko : うん? どうした?

Jinta : ど…どうも—

Meiko : 変な顔。あつ、ラーメンのネギ付いてるよ、歯に

Jinta : 煩い!

Meiko : *Un? Doushita?*

Jinta : *Do …doumo—*

Meiko : *Hen na kao. A, ra-men no negi tsuiteru yo, ha ni*

Jinta : *Urusai!*

Meiko : Ada apa?

Jinta : H-Hai yang disana..

Meiko : Wajah yang aneh. oh, ada bawang hijau dari ramen yang menempel di gigimu.

Jinta : Berisik!

Dari kutipan diatas menunjukkan bahwa Jinta memiliki sifat pemalu. Terlihat jelas pada gambar di atas bahwa Jinta tidak biasa bertemu dengan orang asing dan juga terlihat pada kalimat “H-Hai yang disana..” yang menunjukkan bahwa Jinta tidak biasa menyapa dengan orang asing saat Jinta ingin keluar rumah.

## 2) Suka menyendiri

Kepribadian introvert Jinta yang jiwanya tertutup adalah suka menyendiri. Jinta juga memiliki sifat menarik diri dari dunia luar. Dalam penggambaran sifat Jinta berikutnya hanya melalui tingkah laku tokoh. Penggambaran melalui tingkah laku ini terjadi di episode 01 menit 00:10, yaitu cuplikan gambar tanpa dialog. hal ini dapat terlihat pada kutipan berikut.



Gambar 21 (AnoHana, 2011. Suka Menyendiri)

Gambar di atas menunjukkan kepribadian introvert Jinta yang sifatnya menarik diri dari dunia luar. Walaupun dalam gambar di atas tidak ada dialog yang memperlihatkan sifat Jinta, tetapi dari tingkah lakunya dapat diketahui sifatnya. Gambar tersebut memperlihatkan Jinta sedang bermain game, dimana sifat ini terlihat sangat jelas kalau ia sedang menarik diri dari dunia luar.

## 3) Penurut

Kepribadian introvert Jinta yang lain adalah penurut. Penurut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya (1) orang yang suka menurut (tidak melawan dan sebagainya); orang yang patuh; (2) pengikut. Hal ini terlihat pada kutipan berikut.

Meiko : ねえ、もうっかいあなるんどこ行こうよ。お願いしよう。じんたん！  
 Jinta : 分かった。

Meiko : *Nee, moukkai Anarun to ko ikou yo. Onegai shi yo. Jintan!*  
 Jinta : *Wakatta.*

Meiko : Ayolah, mari kita pergi ke tempat Anaru sekali lagi. Ayo tanya dia. Jintan!  
 Jinta : Baiklah.

Dalam kutipan di atas terlihat bahwa Jinta menurut / tidak melawan ajakan Meiko untuk meminta maaf ke Anjou.

### 3.2.2 Kepribadian Jinta berdasarkan Ketidaksadaran

#### A. Ketidaksadaran pribadi

Fungsi yang menjadi fungsi pasangan dari fungsi superior merupakan fungsi yang tidak berkembang (inferior). Fungsi yang menjadi inferior dari kepribadian Jinta yaitu tipe pemikir. Fungsi ini berada dalam alam ketidaksadaran.

Tipe pemikir ada dalam diri Jinta ditunjukkan melalui sifatnya yang cepat belajar. Sifat Jinta tersebut ditunjukkan sebagai berikut.

##### 1. Cepat Belajar

Berdasarkan ketidaksadaran pribadi, Jinta merupakan seseorang yang mempunyai sifat cepat belajar / cepat menangkap objek yang dilihatnya.

Hal ini dapat terlihat pada kutipan berikut.

Anjou :ここに金額を入力するでしょ。これ中古の値段でこっちが新品の…

Jinta : ああで差額をここに入れんのか。

Anjou : 何でわたしが1カ月かかってマスターした技をいきなり…

Jinta : それ時間かかり過ぎだろう。

Anjou : *koko ni kingaku wo nyuuryoku suru desho. Kore chuuko no nedan de kocchi ga shinpin no...*

Jinta : *Aa de sagaku wo koko ni iren no ka.*

Anjou : *nande watashi ga ikka getsu kakatte masuta— shita waza wo ikinari.*

Jinta : *sore jikan kakari sugi darou.*

Anjou : Ini adalah harga untuk produk bekas, dan ini untuk yang baru—

Jinta : dan kamu taruh selisihnya disini.

Anjou : Bagaimana kamu mengetahui trik yang saya butuhkan sebulan untuk mempelajarinya langsung?

Jinta : kamu terlalu lama.

Kutipan di atas menunjukkan sifat cepat belajar / cepat menangkap objek Jinta saat diajarkan cara memakai mesin kasir oleh Anjou saat Jinta pertama kali kerja sambilan bersama Anjou.

## **B. Ketidaksadaran Kolektif**

Ketidaksadaran kolektif dalam kepribadian Jinta berupa *archetype* dan *persona*.

### **1. Archetype**

#### *1.1 Jenis Archetype*

Dari dua belas jenis *archetype*, ada salah satu yang berhubungan dengan kepribadian Jinta.

##### *1.1.1 The Caregiver*

Jinta : お、お前ら。俺を見ろ。ひ、久々に学校に来た男だ。入学式と最初の1種間しか来てねえ。ど、どうだこの顔さぞ珍しかろう。

Sensei : え。。えーとあれ？き、君は宿海君？

Anjou : じ、じんたん。

Jinta : こいつなんていつでもどこでもホイホイ会える。ラブホ？それぐらいで大騒ぎか。こいつはどう見たってラブホの1つや2つ行ってそんなバルホ顔じゃねえか。

Anjou : ちよっ。。。  
 Jinta : だがな、言っておくがこいつに限って援交なんてぜってーやらねえ。それに何しろこいつは A 型やぎ座冒険なんて無縁なクソまじめで眼鏡で仏頂面で物待ち良くて整理整頓大好きでちっちゃーときからちまちましたもん集めてて眼鏡でそりゃもうクソつまんねえ女。。。  
 Anjou : 余計なこと言うな、ほらもうカバン持って。い、行くよ宿海。

Jinta : *O, omaera. Ore wa miro. Hi, hisabisa ni gakkou ni kita otokoda. Nyuugakushiki to saisho no isshukan shika kitenee. Do, doudatta kono kao sa zo mezurashikarou.*  
 Jinta : *E.. E-to are? Ki, kimi wa Yadomi-kun?*  
 Anjou : *Ji, Jintan.*  
 Jinta : *Koitsu nante itsu demo doko demo hoihoi aeru. Rabuho? Sore gurai de oosawagika. Koitsu wa dou mitatte rabuho no itsuya futsu okonatte souna baruho kao janeeka.*  
 Anjou : *Chott-*  
 Jinta : *Dagana, itte oku ga koitsu ni kagitte enkou nante zette yara nee. Sore ni nani shiro koitsu wa A gata yagiza. Bouken nante muenna kuso majime de gankyō de bucchoudzura de monomachi yokutte seiriseiton daisuki de chicce- toki kara chimachima shitamon atsumetete gankyō de sorya mou kuso tsumannee onna ...*  
 Anjou : *Yokeina koto iuna, hora mou kaban motte. I, ikuyo Yadomi.*

Jinta : Kalian! Lihat aku. Sudah lama sejak aku datang ke sekolah. Aku hanya datang kesini saat upacara penerimaan dan minggu pertama. Bagaimana wajahku? Ini tidak biasa, aku yakin.  
 Sensei : U-uh, mari kita lihat.. K-kamu.. Yadomi?  
 Anjou : Ji-Jintan.  
 Jinta : Kamu bisa melihat dia kapan saja sesukamu. Hotel cinta? Apakah itu benar-benar layak untuk diributkan? Sepertinya dia pernah ke hotel cinta sekali atau dua kali. Dia memiliki wajah hotel cinta.  
 Anjou : A-Ap—  
 Jinta : Tapi, aku katakan padamu, dia tidak akan pernah melakukan prostitusi. Selain itu, dia seorang Capricorn dengan golongan darah A. Dia tidak pernah pergi bertualang, serius, memakai kacamata, memiliki wajah

datar dan banyak hal, suka mengumpulkan segala macam hal sejak dia masih kecil, memakai kacamata.. yeah, dia wanita yang sangat membo— .

Anjou : Diam. Ambil barangmu. Kita pergi, Yadomi.

Dari kutipan di atas, dapat dilihat kepada Jinta menunjukkan bentuk kepeduliannya dalam membela Anjou yang diganggu oleh teman-teman sekelasnya. Bagi Jinta, dirinya sendiri lebih pantas menjadi bahan pembicaraan teman-teman sekelasnya, karena dirinya adalah seorang murid yang tidak pernah datang ke sekolah, dibanding Anjou yang hanya kebetulan terlihat di depan hotel cinta. Jinta mengenal Anjou sebagai seorang yang kutu buku yang bahkan tidak pernah pergi bertualang. Karena itulah Jinta percaya pada teman masa kecilnya dan berani membela Anjou.

## 2. *Persona* (Topeng)

Jinta dalam penokohnya memiliki sifat yang peduli, tidak bisa bersosialisasi / *hikikomori*, setia dan rendah diri.

Jinta menunjukkan sifat rendah dirinya didepan pelanggan yang datang ke tempat kerja sambilannya di toko game. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan dibawah.

Anjou : いらっしゃいませ。  
Jinta : …っしゃいませ。  
Anjou : こっちは全然駄目だね。

Anjou : *Irasshaimase.*  
Jinta : …*sshaimase.*  
Anjou : *Kocchi wa zenzen dame da ne.*

Anjou : Selamat datang.  
Jinta : … mat datang.  
Anjou : Sepertinya kamu tidak handal dibagian ini.

Pada kutipan di atas, Jinta memiliki sifat rendah diri yang ia perlihatkan kepada dunia. Hal ini diperlihatkan bahwa Jinta tidak terbiasa mengucapkan “selamat datang” kepada kostumer yang datang ke toko game tempat Jinta dan Anjou kerja sambilan karena Jinta merasa rendah diri jika bertemu dengan orang-orang baru.

Walaupun didepan semua orang ia menunjukkan sifat rendah dirinya, ada sifat peduli yang ia sembunyikan. Sifat pedulinya ia tunjukkan kepada orang yang dekat dengannya. Sifat pedulinya ini ia tunjukkan kepada teman yang dekat dengannya.

Anjou : そっか。そうだよ。宿海凄いな。だてに引きこもてない。

Jinta : お前な...

Anjou : やっぱり宿海って変わらない。自分が大変なときでも人のことばっか考えて。

Anjou : *Sokka. Souda yo ne. Yadoumi sugoi ne. Date ni hikikomottenai.*

Jinta : *Omae na...*

Anjou : *Yappari Yadoumitte kawannai. Jibun ga taihenna toki demo hito no kotobakka kangaete.*

Anjou : oh begitu. Aku mengerti sekarang. Kamu luar biasa, Yadomi. Kamu memang handal untuk mengisolasi dirimu.

Jinta : Kau..

Anjou : Kamu sama sekali tidak berubah. Tidak peduli seberapa keras kamu memilikinya, kamu selalu peduli kepada orang lain.

Dalam kutipan di atas dapat dilihat jika sifat yang ditunjukkan hanya kepada orang-orang yang dekat dengan Jinta ialah peduli. Hal ini ia tunjukkan kepada teman yang dekat dengannya, dan jarang ia perlihatkan kepada orang lain. Rasa peduli yang ia tunjukkan diperlihatkan dari rasa khawatir terhadap teman-temannya.

Dari kedua kutipan di atas, dapat diketahui jika *Persona* yang ada pada diri Jinta ialah rendah diri, sedangkan sifat asli yang ia sembunyikan dari masyarakat luar, dan hanya diperlihatkan kepada teman yang dekat dengannya adalah Peduli.

### 3.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Tokoh Jinta

Dari analisis di atas diketahui bahwa sifat dan perilaku Jinta adalah bertipe perasa dan introvert. Sifat dan perilaku tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang meliputi faktor ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif.

#### A. Ketidaksadaran Pribadi

Faktor ketidaksadaran pribadi berupa faktor motif cinta, faktor frustrasi dan faktor konflik.

##### 1. Faktor Motif Cinta

Motif cinta ini mempengaruhi Jinta menjadi seorang yang yakin akan keputusannya dan selalu optimis. Dengan motivasi dari dalam diri dan semangat yang membuat Jinta selalu yakin bahwa apa yang ia lakukan adalah benar. Rasa cinta Jinta terhadap gadis yang bernama Meiko itu mempengaruhi sikap dan kehidupannya. Hal ini terlihat pada kutipan berikut.

Jinta : めんま..  
Jinta : くそっ、つながんねえもうバイトか？  
Jinta : 何で早足になってんだ？  
Jinta : 何で走ってんだ？  
Jinta : めんまはたぶん秘密基地にいる。

Jinta : *Menma..*  
Jinta : *Kuso, tsunagan nee mou baito ka..*  
Jinta : *Nande hayaashi ni nattenda?*

Jinta : *Nande hashitten da?*  
Jinta : *Menma wa tabun himitsukichi ni iru.*

Jinta : Menma..  
Jinta : Sial, aku ingin tahu apakah aku punya kerjaan sekarang?  
Jinta : Kenapa aku berjalan begitu cepat?  
Jinta : Kenapa aku berlari?  
Jinta : Menma mungkin ada di *secret base*.

Kutipan di atas menunjukkan motif cinta Jinta. Rasa cintanya terhadap Meiko begitu besar. Jinta tidak ingin kehilangan Meiko untuk kedua kalinya, dan ia khawatir saat Meiko tidak bersamanya. Disini terlihat jelas bahwa Jinta begitu mengkhawatirkan Meiko. Saat Jinta pulang dari kerja sambilan, ia langsung balik untuk mencari Meiko, padahal Meiko sudah memberitahu Jinta bahwa dia ingin bersama Hisakawa di *secret base*, namun kekhawatiran Jinta membuat ia tidak tenang dan mencari Meiko yang dimana Jinta tahu kalau Meiko sedang bersama Hisakawa, dan tidak tahu kenapa Jinta mencari Meiko ke jembatan.

Sifat bekerja keras Jinta juga dipengaruhi oleh motif cinta, hal itu ditunjukkan oleh Jinta yang ingin dia gapai untuk mengabdikan keinginan Meiko. Rasa cinta Jinta terhadap Meiko dapat terlihat pada kutipan berikut.

Anjou : えっ！？またバイト増やしたの？  
Jinta : あ～ガテン系は割がいいから。  
Anjou : 何か、顔色悪いよ。  
Jinta : あ～寝てねえから。  
Anjou : えっ！？ちょっと  
Jinta : 今まで食っちゃ寝の生活してたからな。睡眠貯金たんまりあんだよ。  
Anjou : どうして？どうしてそんなに一生懸命になれるの？そんなにめんまのこと…

Anjou : *E !? mata baito kuyashita no?*  
 Jinta : *A~ gaten kei wa wari ga ii kara.*  
 Anjou : *Nanka, kao iro warui yo.*  
 Jinta : *A~ nete neekara.*  
 Anjou : *E !? Chotto*  
 Jinta : *Ima made kuccha ne no seikatsushite takara na. Suimin chokin tanmari anda yo.*  
 Anjou : *Doushite? Doushite sonna ni isshoukenmei ni nareru no? Sonna ni Menma no koto...*

Anjou : Apa, kamu bekerja lebih banyak?  
 Jinta : Ya, tenaga kerja manual cukup menguntungkan.  
 Anjou : Kamu terlihat tidak sehat.  
 Jinta : Aku belum tidur.  
 Anjou : Apa?  
 Jinta : Cara hidupku sekarang adalah “makan lalu tidur” untuk sementara waktu. Aku memiliki sedikit waktu tidur untuk menyimpan tenaga.  
 Anjou : Kenapa? Kenapa kamu begitu keras? Apakah kamu sangat menyukai Menma?

Pada kutipan di atas terlihat bahwa Jinta bekerja keras sampai tidak tidur dan tidak memikirkan kesehatannya sendiri hanya untuk mengabdikan keinginannya Meiko.

Sikap bekerja keras Jinta juga terlihat pada episode 09 menit 06:28, dimana Jinta ingin meminta tolong kepada Anjou untuk mengambil alih giliran jaga dengannya. Ini terlihat pada kutipan berikut.

Jinta : すまん！来週のシフトだけどさちよっと代わってくれないか？  
 Anjou : シフト？  
 Jinta : 木曜橋んこの工事があつてさ日給高いからそっちに出なくて。  
 Jinta : *Suman! raishuu no shifuto dake dosa chotto kawatte kurenai ka?*  
 Anjou : *Shifuto?*  
 Jinta : *Mokuyou hashi'n to kono kouji ga attesa nikkyuu takai kara socchi ni detakute.*

Jinta : Maaf! Bisakah kamu mengambil alih giliranku minggu depan?  
Anjou : Giliranmu?  
Jinta : Ada pekerjaan konstruksi di jembatan kamis ini, dan aku ingin pergi ke jembatan itu karena bayarannya tinggi.

Pada percakapan di atas terlihat bahwa Jinta ingin Anjou mengambil alih giliran jaga Jinta, karena Jinta ada pekerjaan yang dimana bayarannya itu tinggi. Jinta melakukan itu karena ia ingin segera mendapatkan uang untuk membeli *rocket hanabi* agar Meiko bisa kembali ke surga setelah keinginannya terkabul.

## 2. Faktor Frustrasi

Pada episode 01 menit 15:37, rasa frustrasi Jinta terlihat saat ia tidak bisa mengumpulkan teman-temannya. Hal ini terlihat pada kutipan berikut.

Jinta : これでよく分かったろ！みんな変わっちゃまったんだ。いや、一番変わっちゃまったのは俺なんだよな  
Meiko : じんたん？ねえ  
Jinta : 俺のストレス.. そろそろ勘弁してくれよ。お前といるとやなこととか.. やなこととか思い出してイライラすんだよ。  
  
Jinta : *kore de yoku wakatta ro! Minna kawacchi mattanda. Iya, ichiban kawacchi matta no wa ore nanda yo na.*  
Meiko : *Jintan? nee*  
Jinta : *ore no sutoresu.. soro soro kanbenshite kure yo. Omae to iru to yana koto toka.. yana koto toka omoi dashite iraira sunda yo.*  
  
Jinta : Sekarang kamu mengerti, kan? Semua orang berubah. Tidak.. akulah yang paling banyak berubah, iya kan?  
Meiko : Jintan? H-hei..  
Jinta : Stressku.. biarkan aku. Ketika aku bersamamu, semua hal buruk.. semua hal buruk kembali padaku. Itu mengganggu.

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa Jinta frustrasi dengan adanya kehadiran Meiko yang kembali ke dunia dan Meiko meminta Jinta untuk

mengabulkan permintaannya bersama teman-temannya. Jinta sudah mencoba untuk menyatukan teman-temannya dulu, namun tidak berhasil.

### 3. Faktor Konflik

Konflik batin Jinta ditunjukkan ketika dirinya kecewa dengan perkataan Matsuyuki, yang dimana Matsuyuki tidak ingin membantu Jinta untuk mengabulkan keinginan Meiko. Hal ini terlihat pada kutipan berikut.

- Matsuyuki : やめようぜ。めんまのお願いなんてバカらしいこと  
いいかげんやめよう。
- Jinta : 待てよ！そしたらめんまはどうなって…
- Matsuyuki : そろそろ気付けよ。みんなお前に合わせてやったん  
だぜ。哀れなお前にさ。
- Tsurumi : ゆきあつ！
- Matsuyuki : 俺もあんなまねまでしたんだ人のことは言えない。  
でもなお前みたいに自分の傷を他人にも押し付けよ  
うなんてことはしない。
- Jinta : 自分の傷を…
- Matsuyuki : そうだろう？お前が過去にとらわれてることでめん  
まの親だって…みんな傷つく。
- 
- Matsuyuki : *Yame you ze. Menma no onegai nante bakarashii koto  
iikagen yame you.*
- Jinta : *Mate yo! Soshitara menma wa dou natte …*
- Matsuyuki : *Sorosoro kidzuke yo. Minna omae ni awasete yattanda ze.  
Awarena omae ni sa.*
- Tsurumi : *Yukiatsu!*
- Matsuyuki : *Ore mo anna mane made shitanda hito no koto wa ienai.  
Demo na omae mitai ni jibun no kizu wo tanin ni mo  
oshitsuke you nante kotow a shinai.*
- Jinta : *Jibun no kizu wo …*
- Matsuyuki : *Soudarou? Omae ga kako ni torawareteru kotode Menma  
no oya datte … minna kizutsuku.*
- 
- Matsuyuki : Mari kita hentikan ini. Mari kita hentikan semua hal  
bodoh ini tentang keinginan Menma..
- Jinta : Tu-tunggu! Bagaimana dengan Menma?

Matsuyuki : Sadarlah. Kami semua bersikap baik padamu. Karena kamu menyedihkan.  
 Tsurumi : Yukiatsu!  
 Matsuyuki : aku tahu aku tidak bisa mengatakan banyak tentang orang lain, setelah melakukan apa yang aku lakukan. Tetapi tidak sepertimu, aku tidak pernah mencoba untuk memaksakan rasa sakitku sendiri kepada orang lain.  
 Jinta : Rasa sakitku...  
 Matsuyuki : Bukankah begitu? Kamu bahkan memengaruhi orangtua Menma karena kamu terjebak di masa lalu. Semua orang terluka.

Kutipan di atas menunjukkan konflik batin pada diri Jinta yaitu perasaan kecewa Jinta terhadap Matsuyuki karena Matsuyuki tidak mau membantu Jinta lagi untuk mengabulkan keinginan Meiko tersebut.

## **B. Ketidaksadaran Kolektif**

Faktor ketidaksadaran kolektif berupa faktor biologis, faktor frustrasi dan faktor konflik.

### **1. Faktor Biologis**

Salah satu faktor yang mendasari watak dan perilaku Jinta adalah faktor biologis. Faktor ini merupakan faktor kejiwaan yang merupakan bawaan manusia, dan bukan pengaruh lingkungan. Faktor ini tampak ketika Jinta yang tidak sengaja melihat Meiko yang hanya handukan sehabis mandi, muncul gejala hasrat laki-laki Jinta kepada seorang wanita.

Semua itu adalah kebutuhan biologis yang Jinta rasakan saat usianya beranjak dewasa. Pengaruh kebutuhan biologis ini dapat terlihat pada kutipan berikut.

Jinta : お…お前… 何風呂入ってんだよ！まだ親父いんのに！  
 Meiko : あ— じんたん何かね体洗うのす—す—するのしかなかったよ。あれめんま嫌い… じんたん？

Jinta : お…お前はな！もう少し成長した自分を意識して…いや一部はそこまで成長してなさそうだが…

Jinta : *O... Omae... nani furo haitten da yo? mada oyajiin no ni!*

Meiko : *A— Jintan nanka ne karada arau no su— su— suru no shikanakatta yo. Are Menma kirai … Jintan?*

Jinta : *O... Omae wa na! Mou sukoshi seichoushita jibun wo ishikishite …iya ichibu wa soko made seichoushite nasa sou da ga …*

Jinta : Ke-kenapa kamu mandi? Orang tua itu masih disini!

Meiko : Hei Jintan, hanya ada sabun yang membuat badanmu terasa dingin. Menma tidak suka itu.. Jintan?

Jinta : Kamu harus menyadari bahwa tubuhmu telah tumbuh. Baik, bagian tertentu tampaknya tidak terlalu banyak berubah.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa pada saat Jinta sehabis bangun tidur, ia tiba-tiba melihat Meiko yang hanya handukan sehabis mandi, hal itu terpengaruh oleh kebutuhan biologisnya sehingga Jinta tidak dapat menahan gejolak hasrat yang ada pada dirinya.

## **BAB IV**

### **SIMPULAN**

Anime *AnoHana* adalah anime yang ditulis oleh Mari Okada. Anime ini dirilis pada 14 April 2011 di Jepang. Tokoh utama di anime ini adalah Jinta Yadomi dan Meiko Honma. Jinta adalah seorang *hikikomori* / orang yang tidak bisa bersosialisasi.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan unsur naratif film serta memberikan gambaran kepribadian Jinta yang tercermin dalam anime *AnoHana*. Maka dari itu, analisis anime ini dilakukan dengan menggunakan teori struktur naratif film untuk menganalisis unsur naratif berupa hubungan naratif dengan ruang dan waktu serta elemen pokok naratif berupa pelaku cerita, permasalahan dan konflik serta tujuan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori psikologi sastra, dan teori kepribadian untuk menganalisis kepribadian tokoh terhadap kehidupan psikologinya.

Anime yang mengambil ruang berupa sebuah kota kecil di Jepang ini mempunyai urutan waktu dengan pola linier A-B-C-D-E, dengan durasi kurang lebih 22 menit 49 detik untuk satu episode. Anime ini menceritakan tentang persahabatan 6 orang anak yang berteman dari kecil, namun suatu ketika terjadi kecelakaan yang membuat Menma, anak perempuan salah satu dari kelompok mereka meninggal. Kejadian tersebut membuat hubungan 5 anak yang lainnya, yakni Jinta, Tsuruko, Anaru, Yukiatsu, dan Poppo secara perlahan mulai

merenggang seiring dengan mereka tumbuh menjadi dewasa, namun ternyata kejadian tragis tersebut berdampak mendalam pada kepribadian mereka. Khususnya Jinta, yang awalnya pemimpin dari kelompok itu menjadi pemuda yang menarik diri dari masyarakat dan memutuskan mengurung diri di rumah (*hikikomori*). Sampai pada suatu musim panas tiba, roh Menma yang telah tampak lebih dewasa muncul di hadapan Jinta dan hanya Jinta yang bisa berinteraksi dengannya. Roh Menma tersebut meminta kepada Jinta agar permohonannya dikabulkan agar dia bisa pergi ke Surga, meskipun Menma sendiri tidak bisa mengingat permohonan apa yang diinginkannya. Kemunculan Menma perlahan-lahan membuat hubungan ke 6 anak itu yang sempat terhenti di masa lalu berputar kembali dan menunjukkan perasaan mereka sebenarnya.

Dalam anime ini terdapat indikasi adanya teori psikoanalisis dari Carl Gustav Jung yang menurut penulis cocok digunakan untuk meneliti kepribadian tokoh utama dalam anime tersebut. Jung membagi jenis kepribadian berdasarkan pada alam sadar dan alam ketidaksadaran. Didalam teori Jung terdapat kepribadian introvert dan ekstrovert dengan bermacam tipe yaitu tipe perasa, tipe pemikir, tipe intuitif dan tipe pengindra, semua kepribadian dan tipe-tipe tersebut terdapat pada manusia.

Setelah dilakukan penelitian ini penulis juga lebih mengetahui lagi bahwa kepribadian yang ada pada diri manusia itu bermacam-macam dan sangat menarik untuk dipelajari dan dilakukan penelitian. Penulis melakukan penelitian anime ini dengan berdasarkan salah satu teori psikoanalisis Jung karena menurut penulis

tokoh utama dalam anime *anoHana* memiliki kepribadian yang unik atau berbeda dengan tokoh-tokoh lainnya dan menurut penulis teori Jung sangat cocok untuk digunakan dalam menganalisis kepribadian tokoh tersebut. Dalam anime ini tokoh utama Jinta memiliki kepribadian Introvert dengan tipe perasa dan pemikir dalam alam sadar serta *archetype* dan *persona* yang ada dalam alam ketidaksadarannya.

Pada penelitian anime ini penulis menemukan bahwa kepribadian introvert yang ada pada diri tokoh utama Jinta memiliki kelemahan dan kelebihan bagi diri tokoh Jinta itu sendiri maupun lingkungan yang ada di sekitarnya. Kelemahan dari orang dengan kepribadian introvert ini salah satunya yaitu keberadaan tokoh utama tersebut kurang diakui karena dia lebih cenderung untuk menutup diri dari dunia luar dan dia memiliki teman sedikit karena dirinya yang pendiam dan *hikikomori* / tidak bisa bersosialisasi, sedangkan kelebihan yang ada pada Jinta dengan kepribadian introvert ini dirinya akan terlihat berwibawa karena dia tidak ingin mencampuri urusan orang lain dengan perkataan yang tidak perlu untuk diungkapkan dan dalam menyelesaikan suatu masalah orang introvert lebih cenderung untuk fokus menghadapinya sendiri, karena sikapnya yang tenang dan berhati-hati dalam mengambil keputusan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian tokoh utama Jinta dalam anime ini yaitu berdasarkan ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif. Ketidaksadaran pribadi terdapat faktor motif cinta, faktor frustrasi dan faktor konflik, sedangkan ketidaksadaran kolektif yaitu faktor biologis. Dengan demikian, amanat yang dapat diambil dari anime ini adalah sebagai sesama individu yang juga makhluk sosial sebaiknya saling berhubungan satu sama lain. Setelah membaca penelitian ini, pembaca

diharapkan dapat memahami lebih lanjut mengenai kepribadian yang tercermin melalui anime. Berkaitan dengan hal tersebut untuk penelitian selanjutnya mengenai anime ini, penulis menyarankan untuk membahas lebih dalam mengenai kepribadian tokoh yang berkaitan dengan *hikikomori* / tidak bisa bersosialisasi.

## 要旨

本論文のテーマは『あの花』という映画におけるじんたという主人公しゅじんこうの人格である。じんたという主人公は社会不安障害をもって、交際下手になったのでこの主人公の人格には分析することは必要で筆者はこのテーマを選んだ。

本論文で調べたのは2つある。映画のナラティブのようそと Carl Gustav Jung にもとづいて、アニメ『あの花』に描かれた主人公の性格である。本論文の目的は二つある。一つは『あの花』におけるナラティブの要素を分析することと Carl Gustav Jung の理論に基づき、じんたという主人公の人格を分析することである。

データを集めるため、文献研究の研究方法を使った。データを分析する方法は質的な記述方法を使う。使用される理論は2つある。それは、1) 映画の物語理論、ものがたりろん 2) 精神分析理論である。映画の物語理論は、空間との物語の関係、時間との物語の関係、物語の俳優の主な要素、問題と葛藤、目的という映画の物語要素を分析するために使用される。せいしんぶんせきろん 精神分析理論に関しては、Carl Gustav Jung はアニメ『あの花』のじんたという主人公の性格を分析するために使用される。

本研究の主な参考資料としてナラティブの要素理論についての参考資料おも さんこうしりょう ようそりろん さんこうしとして Himawan Pratista が2008年が書いた『Memahami Film』という

本を使用した。Suwardi Endraswara が 2008 年に書いた『Metode Penelitian Psikologi Sastra』を使用した。また、Albertine Minderop が 2010 年に書いた『Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus』を使用した。さらに Alwisol が 2010 年に書いた『Teori Kepribadian:Edisi Revisi』を使用した。

分析の結果は次のようである。1) 主人公。このアニメの主人公はじんたという 16 歳の男の子であるが、母親と幼なじみのめいこが永遠に消えてしまうという現実と直面しなければならなかった。これがじんたが社会化できない人になった理由である。じんたの特徴は面倒見がよく、交際下手、と忠実なのである。2) スペースと物語との関係。このアニメの重要なスペースには、じんたが経験したイベントに関連するいくつかの場所がある。それは、秘密基地、学校、じんたの家、丘、病院と古い寺院である。3) 時間の物語との関係。このアニメには、直線パターン A-B-C-D-E の時系列があり、1 エピソードは約 22 分 49 秒である。4) 問題と競合。まつゆきがじんたに不満を表し、その日めいこを事故に合ったと非難するまつゆきとじんたの間で議論が起こったときに、じんたが直面した問題である。まつゆきは、自分がめいこに相応しい人だと感じた。めいこに自分の気持ちを告白したためにめいこが死んだとした場合、彼は繰り返し自分を責めた。じんたが直面した紛争は、めいこの母親がめいこの友人に不満を漏らしたときだった。なぜなら、彼女の娘、めいこは成長しなかったが、成長した人だけが育ったからである。5) 目的。じんたが人生で達成すべき

目標は、めいこ自身が望むものを思い出せないめいこの要求を認めたいということである。

このアニメには、<sup>せいしんぶんせきりろん</sup> Carl Gustav Jung の精神分析理論に基づいたじんたの性格がいくつかあえる。

1) じんたの個性は意識に基づいている。

意識の構造に基づいて、じんたの人格は魂の機能と魂の態度から見られる。

- a. じんたの中にある優性な心理的作動は感じやすいことだ。その意見の証拠はジンは怒り、恋愛、悲しみや疚しさを感じ易い特徴をもっていることである。
- b. じんたの精神的傾向は内向的であることだ。じんたの内向的な性質は、シャイで、一人でいるのが好きで、従順なじんたの特徴によって証明されている。

2) じんたの性格は無意識に基づいている。

無意識は、個人の無意識と集団的無意識の2つに分けられる。

<sup>こじんてきむいしき</sup>  
a. 個人的無意識

じんたの中にある下等な心理的作動は思想家のタイプである。

この作動は無意識下にある。思想家のタイプの証拠はじんたが学ぶことが早いという点にある。

<sup>しゅうごうてきむいしき</sup>  
b. 集合的無意識

アルケチプがすなわちペルソナの形でのじんたの人格における

しゅうだんむいしき  
集団無意識。ペルソナは、外の世界に自分自身を提示するとき

に着用されるマスクである。じんたのペルソナは、周囲の環境

と思いやりのある自然から締めくくられているように思われ

る。

### 3) じんたの人格に影響を与える要因。

じんたの性質と行動は敏感で内向的であることがわかる。じんたの性質と行動は、個人的な無意識および集団的無意識を含む要因の影響を受けている。

#### こじんてきむいしき a. 個人的無意識

- 恋の因子は人格成長においては、愛することと愛されることである。温かさと感情移入である。
- 挫折の因子は、人がした事にがっかりした感情とか、ゴールの達成が不成功だったことである。
- 争いの因子は、自分や他の人に反対したり、争ったり、したりする人の態度である。

#### しゅうごうてきむいしき b. 集合的無意識

生物の因子の形での集合的な無意識のである。

- 生物の因子は環境の影響ではなく、にたいする人の要求である。

例えば、生き物としての要求、空腹感、安心感、と性欲。

本論文を書き終わった後、筆者は人格が人によって違うことが分かったから交際することは必要だと思う。そのことが分かった後、いる人の人格が社会生活にどう影響を与えるかを筆者は分析することができた。更に研究するから、引きこもりにあるアニメの主人公の研究がよいと筆者は思う。

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2010. *Teori Kepribadian:Edisi Revisi*. Yogyakarta: UMM Press.
- Boeree, C.George.2010. *Personality Theories*.Yogyakarta:PRISMASOPHIE.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: MedPress (Anggota IKAPI).
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Sastra:Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyautama.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase press.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase press.
- Rohman, Saifur dan Emzir. 2015. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryabrata, Sumadi. 2000. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wellek dan Werren. 1990. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Chaerul Fajar, Prayoga mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan. *Analisis Semiotika Film Jepang AnoHana Live Action (2016)*.
- Indriyani, Selfi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Diponegoro. *Kepribadian Tokoh Utama Shinji Dalam Novel Shiosai Karya Mishima Yukio*.

Akfiningrum, mahasiswa pendidikan bahasa Jerman Universitas Yogyakarta.  
*Perwatakan Tokoh Utama Jonatan Noel Dalam Roman Die Taube Karya Patrick  
Süskind: Analisis Psikologi Kepribadian Jung.*

<https://neuroлизм.web.id/archetype-defenisi-jenis-dan-artinya/>

## BIODATA PENULIS

Nama : Annisa Wilma Shabrina  
NIM : 13050113140164  
Alamat : Vila Nusa Indah 3 blok KN 9 no.18, Bojong Kulur,  
Gunung Putri – BOGOR. 16969  
Nama Orang Tua : Agus Widodo Santoso, SSt.Ft (Ayah)  
Suzana Maya Dewi, Sst. Ft (Ibu)  
Nomor Telepon : 087870498217  
Email : annisawilmashabrina@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

| No | Pendidikan  | Tahun |
|----|---|-------|
| 1. | SDIT Darul Muttaqien, Parung-Bogor                        | 2005  |
| 2. | Sekolah Alam Bojong Kulur-Bogor                           | 2007  |
| 3. | SMPIT Fajar Hidayah Kota Wisata, Cibubur                  | 2009  |
| 4. | SMP Negeri 81 Jakarta Timur                               | 2010  |
| 5. | SMK Negeri 24 Jakarta Timur                               | 2011  |
| 6. | Homeschooling PKBM Negeri 26, Bintaro                     | 2013  |
| 7. | Fakultas Ilmu Budaya, Universitas<br>Diponegoro. Semarang | 2019  |