



**Analisis Struktural dan Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru  
dalam Light Novel Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu  
karya Nagatsuki Tappei**

ライトノベル「Re：ゼロから始まる異世界生活」の長月  
達平による菜月スバルの構造分析と性格分析

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan  
Jepang

Oleh:

Risyad Gifari Ramadhan

NIM 13050114140079

**JURUSAN S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2020**

**Analisis Struktural dan Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru  
dalam Light Novel Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu  
karya Nagatsuki Tappei**

ライトノベル「Re：ゼロ から始まる異世界生活」の長月  
達平による菜月スバルの構造分析と性格分析

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan  
Jepang

Oleh:

Risyad Gifari Ramadhan

NIM 13050114140079

**JURUSAN S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2020**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

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

Semarang, 22 Juni 2020

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Risyad Gifari Ramadhan', written over a faint horizontal line.

Risyad Gifari Ramadhan

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“My name is Yoshikage Kira. I'm 33 years old. My house is in the northeast section of Morioh, where all the villas are, and I am not married. I work as an employee for the Kame Yu department stores, and I get home every day by 8 PM at the latest. I don't smoke, but I occasionally drink. I'm in bed by 11 PM, and make sure I get eight hours of sleep, no matter what. After having a glass of warm milk and doing about twenty minutes of stretches before going to bed, I usually have no problems sleeping until morning. Just like a baby, I wake up without any fatigue or stress in the morning.

I was told there were no issues at my last check-up. I'm trying to explain that I'm a person who wishes to live a very quiet life. I take care not to trouble myself with any enemies, like winning and losing, that would cause me to lose sleep at night. That is how I deal with society, and I know that is what brings me happiness. Although, if I were to fight I wouldn't lose to anyone.”

-Yoshikage Kira, Jojo no Kimyou na Bouken - Diamond wa Kudakenai, Episode 21-

Skripsi ini saya persembahkan pada semua pecinta cerita bergenre *Isekai*, jangan malu dibilang genre pasaran.

# HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yuliani', written in a cursive style.

Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

NIP: 197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Analisis Struktural dan Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru dalam Light Novel Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu karya Nagatsuki Tappei" ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata I Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal, 30 Juni 2020.

Ketua,

Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

NIP 197407222014092001




.....

Anggota I

Nur Hastuti, SS, M.Hum

NIK 19810401012015012025



.....

Anggota II

Zaki Ainul Fadli, M.Hum

NIP H.7.197806162018071001



.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Nurhayati, M.Hum

NIP 196610041990012001

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “Analisis Struktural dan Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru dalam Light Novel Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu karya Nagatsuki Tappei” guna memperoleh gelar Sarjana Literatur.

Dalam proses penulisan penelitian ini juga tak luput dari dukungan banyak pihak, dengan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
2. Budi Mulyadi, S.S, M.Hum, selaku Kaprodi Jurusan Sastra dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro yang juga sebagai Dosen Wali penulis yang mengurus segala urusan akademik sejak awal perkuliahan. Terima kasih atas bimbingan dan arahannya.
3. Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum, selaku dosen pembimbing penulis yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan dan kritikan sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Seluruh jajaran dosen dan staff program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang serta dosen mata kuliah umum, terima kasih atas semua ilmu yang telah diajarkan selama perkuliahan dan di luar perkuliahan.

5. Orang tua yang senantiasa mendoakan dan selalu sabar menunggu penulis di perantauan.
6. Teman-teman jurusan Sastra dan Kebudayaan Jepang angkatan 2014. Terima kasih atas support dan kenangan selama masa kuliah.
7. Teman-teman klub Cosplay Kazahana. Terima kasih sudah bersedia direpotkan dan juga ilmu dari semuanya.
8. Teman-teman penghuni Kos Graha Krismar Putra dan pengurus. Terima kasih atas bantuannya selama tinggal di Semarang.
9. Teman-teman KKN Tim 1 Kecamatan Tembarak, Temanggung. Terutama teman-teman KKN Desa Jragan, terima kasih atas 42 hari yang menyenangkan.
10. Dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK/INTISARI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Ruang Lingkup.....	6
1.5 Metode Penelitian.....	7
1.5.1 Tahap Penyediaan Data.....	7
1.5.2 Tahap Pengumpulan Data.....	7
1.5.3 Tahap Penyajian Data.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Kerangka Teori.....	14
2.2.1 Teori Strukturalisme.....	14
2.2.2 Teori Psikoanalisis Carl Gustav Jung.....	22

2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Manusia.....	30
BAB III PEMBAHASAN.....	33
3.1 Unsur Intrinsik.....	33
3.1.1 Tema.....	33
3.1.2 Tokoh dan Penokohan.....	34
3.1.2.1 Tokoh Utama.....	34
3.1.2.2 Tokoh Pendukung.....	46
3.1.3 Latar.....	68
3.1.3.1 Latar Tempat.....	68
3.1.3.2 Latar Waktu.....	73
3.1.3.3 Latar Suasana.....	74
3.1.4 Alur atau Plot.....	78
3.1.5 Sudut Pandang.....	78
3.1.6 Amanat.....	79
3.2 Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru Berdasarkan Psikoanalisis Carl Gustav Jung.....	80
3.2.1 Struktur Kepribadian Dalam Diri Tokoh Natsuki Subaru.....	80
3.2.1.1 Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru Berdasarkan Kesadaran.....	80
3.2.1.2 Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru Berdasarkan Ketidaksadaran.....	91
3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru.....	96
3.3.1 Faktor Ketidaksadaran Pribadi.....	96
3.3.2 Faktor Ketidaksadaran Kolektif.....	99
BAB IV KESIMPULAN.....	102
要旨.....	105

Daftar Pustaka.....	108
Sinopsis.....	113
Lampiran.....	115
Biodata Penulis.....	133

## **ABSTRACT**

Risyad Gifari 2020. "Structural Analysis and Personality of Natsuki Subaru in Light Novel Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu by Nagatsuki Tappei". Thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University. Supervisor Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum.

Light novel is a new form of prose that developed in Japan since the 1970s. In the 2000s the Isekai or Parallel World appeared in the Light Novel genre. One of them is Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu, by Nagatsuki Tappei. This Light Novel tells the story of Natsuki Subaru who magically summoned into a parallel world.

This research has 2 problem formulations, first is to find out the intrinsic element contained in Light Novel Re: Zero with structural theory, and second to find out the personality of Natsuki Subaru's character by using the psychoanalytic theory from Carl Gustav Jung.

The results obtained from this study are, the intrinsic elements of Light Novel Re: Zero are Theme, Characters and Characterization, Background, Flow, Point of View, and Message. According to Carl Gustav Jung's psychoanalytic theory, Natsuki Subaru has an Extrovert and Thinker personality, and also found several factors that make up Natsuki Subaru's personality such as love, conflict, threat, biology and philosophy.

The conclusion of this research is that the intrinsic element in Light Novel Re: Zero and Natsuki Subaru's personality according to Carl Gustav Jung's psychoanalytic theory are interconnected and form Natsuki Subaru's character as the main character who can adapt to the new environment despite having to go through various challenges.

Keywords: structural, psychoanalysis, Natsuki Subaru, Light Novel.

## INTISARI

Risyad Gifari 2020. “Analisis Struktural dan Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru dalam Light Novel Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu karya Nagatsuki Tappei”. Skripsi, Prgram Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum.

Light Novel adalah bentuk baru sebuah prosa yang berkembang di Jepang sejak tahun 1970-an. Di tahun 2000-an muncul Light Novel bergenre Isekai atau Dunia Paralel. Salah satunya adalah Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu, karya Nagatsuki Tappei. Light Novel ini menceritakan tentang Natsuki Subaru yang berpindah secara ajaib ke dalam dunia paralel.

Penelitian ini memiliki 2 rumusan masalah, pertama adalah untuk mengetahui unsur intrinsik yang terdapat dalam Light Novel Re: Zero dengan teori struktural, dan kedua untuk mengetahui kepribadian tokoh Natsuki Subaru dengan menggunakan teori psikoanalisis dari Carl Gustav Jung.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah, unsur intrinsik yang dimiliki Light Novel Re: Zero adalah Tema, Tokoh dan Penokohan, Latar, Alur, Sudut Pandang, dan Amanat. Dan menurut teori psikoanalisis Carl Gustav Jung, Natsuki Subaru memiliki kepribadian Ekstrovert dan Pemikir, dan didapatkan juga beberapa faktor yang membentuk kepribadian Natsuki Subaru seperti faktor cinta, konflik, ancaman, biologi dan filsafat.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa unsur intrinsik dalam Light Novel Re: Zero dan kepribadian Natsuki Subaru menurut teori psikoanalisis Carl Gustav Jung saling berhubungan dan membentuk tokoh Natsuki Subaru sebagai tokoh utama yang bisa beradaptasi dengan lingkungan baru meskipun harus melewati berbagai tantangan.

Kata kunci: struktural, psikoanalisis, Natsuki Subaru, Light Novel.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Karya sastra adalah ciptaan yang disampaikan dengan komunikatif tentang maksud penulis untuk tujuan estetika. Karya-karya ini sering menceritakan sebuah kisah, dalam sudut pandang orang ketiga maupun orang pertama, dengan plot dan melalui penggunaan berbagai perangkat sastra yang terkait dengan waktu mereka.

Perkembangan karya sastra seiring dengan perubahan zaman sangatlah pesat. Dimulai dari karya karya sederhana namun penuh arti seperti puisi lama dan pantun, hingga karya sastra yang panjang dan bersambung seperti novel dan roman. Novel adalah karya sastra berupa karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Novel memiliki kelebihan daripada bentuk prosa yang lain, seperti cerpen atau dongeng. Di masa kini, novel memiliki banyak genre dan banyak macamnya.

Zaman sekarang, di Jepang, para penulis mulai menulis sebuah bentuk prosa baru yang disebut Light Novel (ライトノベル) atau novel ringan atau sering disebut juga “ranobe”, yaitu novel yang disisipi beberapa ilustrasi dari adegan yang ada

dalam setiap babnya, dan ditulis dengan bahasa yang ringan dan singkat hingga berseri yang terbagi menurut *Arc*, yaitu satuan yang digunakan untuk mengelompokkan berbagai bagian cerita sehingga bisa menjadi pembeda dengan kisah selanjutnya. Biasanya satu *Arc* dalam Light Novel dikemas menjadi beberapa volume seperti dalam komik, sehingga berbeda dengan novel pada umumnya yang memiliki bahasa yang berat dan ceritanya yang bersifat *one-shot* atau sekali habis. Light Novel ditujukan untuk kalangan remaja dan muncul pertama kali pada tahun 1970-an.

Pada dasarnya Light Novel adalah evolusi dari majalah roman picisan Jepang (*Pulp Magazine*). Untuk menarik minat pembaca, majalah jenis ini mulai menyisipkan ilustrasi kedalam cerita dan menyertakan artikel mengenai film, *game*, dan *anime*<sup>1</sup> populer, setelah terlebih dulu mengadopsi gaya sampul *anime* dan *manga*<sup>2</sup>. Kemudian narasi berkembang menyesuaikan minat generasi baru dan akhirnya penuh ilustrasi bergaya modern, kemudian dicetak menjadi buku.

Kisah dalam serial-serial Light Novel telah banyak diadaptasi menjadi *manga*, *anime*, atau film *Live-Action*<sup>3</sup>. Light Novel umumnya dimuat dalam majalah-majalah sastra seperti *Faust*, *Gekkan Dragon Magazine*, *The Sneaker*, dan *Dengeki hp*, atau jenis majalah media *franchise* seperti *Comptiq* dan *Dengeki G's*. Contoh klasik dari

---

<sup>1</sup> Film-film Jepang dibuat dengan menggunakan karakter dan gambar yang digambar bukan nyata, atau Animasi. (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/anime>. 2020)

<sup>2</sup> Komik Jepang yang menceritakan kisah lewat gambar. (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/manga>. 2020)

<sup>3</sup> Laga Hidup / aksi langsung adalah sinematografi dan videografi yang tidak diproduksi menggunakan animasi. (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/live-action>. 2020)

tahun 90-an adalah novel *Slayers* karya Hajime Kanzaka yang telah diadaptasikan menjadi serial *manga* dan *anime* dengan judul yang sama.

Tahun 2000-an, muncul Light Novel bertema *Isekai* (異世界). *Isekai* berarti “dunia yang berbeda” atau “dunia paralel”. Plot umum dalam cerita *Isekai* adalah tokoh utama yang terlempar dari dunia nyata ke dunia yang sangat berbeda, lalu memulai kehidupan yang baru di dunia itu. Tema *Isekai* sebelumnya lebih dulu dikenal dalam novel-novel barat, salah satunya adalah *Alice's Adventure in Wonderland* karya Charles Lutwidge Dodgson dengan nama pena Lewis Carroll pada tahun 1865.

Namun masing-masing tokoh utama cerita *Isekai* memiliki cara sendiri dalam memasuki dunia paralel atau *Isekai*, cara yang paling umum ada tiga macam, yaitu:

- Reinkarnasi, atau kelahiran kembali atau dalam Bahasa Jepang disebut 転生 (tensei). Yaitu si tokoh utama meninggal dunia atau tewas di dunia asalnya kemudian terlahir kembali di dalam *Isekai*.
- Pemanggilan, atau dalam Bahasa Jepang disebut 召喚 (shoukan). Yaitu ada kekuatan misterius dari *Isekai* yang menarik si tokoh utama berpindah dari dunia asalnya ke dalam *Isekai*.
- Gerbang, atau portal. Yaitu ada sebuah gerbang muncul di dunia asal tokoh utama yang menghubungkan dunianya dengan *Isekai*. Cara ini dinilai yang paling dinamis karena tokoh utama dapat berpindah-pindah antar dunia.

Di Jepang sendiri, ada banyak judul Light Novel *Isekai* yang populer, beberapa di antaranya bahkan mendapat penghargaan dalam penjualan dan diadaptasi menjadi *anime*, *manga*, *video game*<sup>4</sup> bahkan film layar lebar seperti *Overlord* (オーバーロード), *Youjo Senki* (幼女戦記), *Tate no Yuusha no Nariagari* (盾の勇者の成り上がり), *Sword Art Online* (ソードアートオンライン), *Tensei Shitara Slime Datta Ken* (転生したらスライムだった件), *Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri* (ゲート 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり), *Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!* (この素晴らしい世界に祝福を!), dan sebagainya.

Dari banyaknya judul Light Novel populer yang ada, penulis akan mengambil judul Light Novel **Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu (Re:ゼロから始める異世界生活) / Re: Starting Life in Another World from Zero / Re: Zero.** Karangan Nagatsuki Tappei, dan ilustrasi oleh Otsuka Shinichirou pada tahun 2014 dan masih berlanjut hingga kini. Light Novel ini mendapat penghargaan pada tahun 2017 dari majalah Light Novel tahunan “Kono Light Novel ga Sugoi! / このライトノベルがすごい!” untuk kategori popularitas dan penjualan terbaik. *Re: Zero* pun telah mendapat adaptasi menjadi serial *anime* dengan judul yang sama sebanyak 26 episode untuk musim pertama pada musim panas tahun 2016 kemudian berlanjut ke musim kedua di tahun 2020, serta adaptasi 2 *anime* original dan 2 buah film *anime*.

---

<sup>4</sup> Permainan yang menggunakan interaksi antarmuka dengan peranti video atau media digital.

*Re: Zero* menceritakan tentang seorang pemuda bernama Natsuki Subaru yang berpindah secara tiba-tiba ke *Isekai* setelah keluar dari pintu toko swalayan, dengan hanya berbekal pakaian yang melekat di badannya, sebuah telepon genggam dan belanjanya, ia harus memulai hidup di dunia yang sama sekali asing baginya. Namun ia memiliki kemampuan khusus yaitu ia bisa hidup kembali di sebuah tempat tertentu yang menjadi *checkpoint*<sup>5</sup> setelah meninggal.

Subaru mengalami siksaan fisik dan mental yang disebabkan oleh kemampuannya sendiri, karena Subaru harus berulang kali merasakan rasa sakit saat menjelang kematian. Lalu setiap kali Subaru menceritakan tentang kemampuannya pada orang lain, jantungnya akan diremas dari dalam sehingga Subaru tidak bisa bercerita kepada siapapun dan menyembunyikan segala perasaannya dalam hati. Belum lagi serangan dari orang-orang yang ingin mencelakai dirinya dan teman-temannya. Sehingga *Re: Zero* termasuk cerita *Isekai* yang memakai cara “Pemanggilan” atau “shoukan”, karena Subaru dipanggil secara misterius ke dalam *Isekai*.

Alasan penulis memilih Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu* adalah dilihat dari ceritanya sendiri yang mengandung unsur *Psychological* dimana pembaca akan merasakan naik turunnya perasaan dan siksaan mental yang dialami tokoh utama, dan menarik untuk dibahas dan dijadikan objek material penelitian, dan yang digunakan sebagai objek material hanya Volume 1 dari Light Novel yaitu saat

---

<sup>5</sup> Titik mulai sebuah cerita.

tokoh Subaru pertama kali memasuki *Isekai* dan juga termasuk dalam *Arc* pertama dari *Re: Zero*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dengan menggunakan teori psikoanalisis dari Carl Gustav Jung untuk menentukan kepribadian masing-masing tokoh, masalah yang akan diangkat dalam judul penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Apa Unsur-unsur intrinsik yang terkandung dalam Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu*?
2. Bagaimanakah kepribadian dari tokoh Natsuki Subaru dalam Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu*?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan unsur-unsur intrinsik yang membangun cerita Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu*.
2. Mendeskripsikan kepribadian dari tokoh Natsuki Subaru dalam Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu*.

## **1.4. Ruang Lingkup**

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan atau *library research*, karena bahan dan data penelitian diperoleh dari sumber-sumber tertulis yaitu Light Novel bertema *Isekai Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu* karangan Nagatsuki Tappei,

sebagai objek material. Sedangkan untuk objek formal penelitian ini adalah teori psikologi sastra terhadap kepribadian tokoh utama dengan menggunakan teori psikoanalisis sastra Carl Gustav Jung.

## **1.5. Metode Penelitian**

Ada tiga tahap dalam metode penelitian sastra, yaitu tahapan penyediaan data, tahap analisis data dan tahap penyajian data.

### **1.5.1. Tahap Penyediaan Data**

Tahap Penyediaan data dalam penelitian studi pustaka ini dilakukan dengan membaca berulang-ulang dan menggarisbawahi bagian yang dianggap penting, dan mencatat bagian tersebut. Sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian ini adalah Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu*, berbagai sumber dari internet serta teori yang mendukung topik penelitian ini.

### **1.5.2. Tahap Analisis Data**

Penulis menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini sebagai metode analisis data. Metode kualitatif dalam ilmu sastra sumber datanya adalah karya, naskah (dalam hal ini Light Novel), data penelitiannya sebagai data formal adalah kata-kata, kalimat dan wacana (Ratna, 2012:47).

### 1.5.3. Tahap Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini akan ditulis secara deskriptif berupa uraian dari kepribadian tokoh utama Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu*.

## 1.6. Manfaat Penelitian

### 1.5.1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah untuk memperluas ilmu sastra yang berhubungan dengan aspek psikologi, terutama tokoh utama dalam sebuah cerita. Dan juga sebagai acuan untuk penelitian sastra selanjutnya yang membahas Light Novel bertema *Isekai*.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan bentuk prosa baru dari Jepang, yaitu Light Novel atau novel ringan kepada pembaca.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, Bab ini memberikan gambaran umum tentang penelitian ini. Terdiri dari tujuh sub-bab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Tinjauan pustaka berupa penelitian sebelumnya yang diambil untuk referensi penelitian ini, dan kerangka teori psikoanalisis dari Carl Gustav Jung yang digunakan dalam penelitian.

Bab III Pembahasan. Merupakan pembahasan tentang unsur intrinsik yang membangun cerita Light Novel dan kepribadian tokoh Natsuki Subaru dalam Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu*.

Bab IV Penutup. Berisi simpulan dari penelitian ini dan daftar pustaka.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian sebelumnya dan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Tinjauan pustaka menjelaskan tentang analisa persamaan dan perbedaan yang dimiliki masing-masing penelitian untuk mengetahui persamaan dan perbedaan topik yang dibahas dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

Penelitian mengenai pembahasan tokoh utama cerita sudah banyak dilakukan di berbagai universitas di Indonesia sebagai bahan penulisan skripsi. Berikut beberapa di antaranya.

Penelitian yang dilakukan oleh Fadhilatul Ulfa (2018) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “*Analisis Psikologis Tokoh Utama Dalam Roman ROBE DE MARIÉ Karya Pierre Lemaitre*” membahas psikologis tokoh Frantz sebagai tokoh utama dalam sebuah *roman* Perancis yang diterbitkan tahun 2009. Dalam penelitian Fadhilatul Ulfa menganalisa unsur intrinsik yang membangun dalam

*roman* ini serta menjelaskan kondisi psikologis tokoh utama yang tidak seimbang antara *id*, *ego* dan *superego* dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menganalisis psikologi dari tokoh utama. Namun perbedaannya penelitian tersebut menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk menganalisis sebuah *roman* berbahasa Perancis sebagai objek material penelitian, sedangkan penulis menggunakan teori psikoanalisis Carl Gustav Jung untuk menganalisis tokoh utama dalam Light Novel *Isekai*.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Fatih Hikam Al-Hawarismi (2017) dari Universitas Diponegoro yang berjudul “*Analisis Proses Alih Wahana Dari Light Novel ke Anime GATE : Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri*” membahas tentang perbedaan dan persamaan yang ada dalam Light Novel bertema *Isekai*, “*GATE : Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri*” dengan versi adaptasi *animenya*. Penelitian tersebut dikaji dengan menggunakan teori struktural, teori alih wahana, dan teori ekranisasi. Teori struktural mengkaji unsur intrinsik yang ada di dalam Light Novel maupun *Anime*, sedangkan teori ekranisasi mengkaji terjadinya penciptaan, penambahan, dan perubahan yang ada saat proses alih wahana dari Light Novel ke *Anime*.

Persamaan dengan penelitian penulis dan penelitian Fatih adalah objek material yang dipilih yaitu Light Novel yang bertema *Isekai*, sedangkan perbedaannya terletak pada permasalahan dan teori yang dikaji. Penelitian penulis

berfokus pada kepribadian tokoh utama dengan teori kepribadian Carl Gustav Jung dan pada penelitian di atas mengkaji proses alih wahana dari Light Novel ke *Anime* serta unsur intrinsik di dalamnya.

Lalu penelitian sastra dengan objek material Light Novel juga dilakukan oleh Radityo Adhi Prabowo (2012) dari Universitas Indonesia yang berjudul “*ANALISIS ANIME MANGATEKI REALISM DALAM LIGHT NOVEL BOKU WA TOMODACHI GA SUKUNAI*” membahas tentang unsur non-fantasi yang terdapat dalam Light Novel “*Boku wa Tomodachi ga Sukunai*”. Dalam penelitian ini, Radityo menemukan bahwa Light Novel “*Boku wa Tomodachi ga Sukunai*” tidak seperti Light Novel lainnya yang mengutamakan unsur fantasi sebagai sajian untuk para pembaca, Light Novel ini menggunakan unsur *hifantaji* yaitu unsur yang paling dekat dengan kenyataan, walaupun masih terdapat bumbu fiktif didalamnya. Kemudian penelitian ini juga membahas penggunaan unsur *database* karakter dalam Light Novel “*Boku wa Tomodachi ga Sukunai*”, yaitu berbagai macam kepribadian dalam kamus istilah di kalangan *otaku*<sup>6</sup> yang berbeda pada tokoh-tokoh utamanya. Dan unsur ini adalah yang paling diminati pembaca Light Novel pada umumnya.

Penelitian Radityo dan penelitian penulis sama-sama menggunakan Light Novel sebagai objek material penelitian, sedangkan perbedaannya terletak pada pemilihan pokok bahasan yaitu penelitian di atas membahas tentang unsur kenyataan

---

<sup>6</sup> Penggemar berat subkultur asal Jepang seperti anime dan manga. (May 2006 issue of EX Taishuu magazine)

dalam cerita Light Novel, dan penelitian penulis membahas tentang psikologi tokoh utama.

Terakhir penelitian oleh Dwi Hartuti (2017) dari Universitas Diponegoro yang berjudul “*Kepribadian Tokoh Utama Dalam Cerpen Hashire Merosu (走れメロス) Karya Dazai Osamu*” yang membahas tentang kepribadian tokoh utama Merosu (Melos) dalam cerpen “*Hashire Merosu*” karya Dazai Osamu dengan menggunakan teori kepribadian Carl Gustav Jung. Dwi mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa berdasarkan struktur kesadaran yaitu sikap dan fungsi jiwa, Merosu memiliki beberapa kepribadian. Dalam sikap jiwa Merosu memiliki kepribadian ekstrovert yang ditunjukkan oleh arah energi psikis dalam dirinya menuju keluar, hal ini dibuktikan dari sifatnya yang periang, optimis dan setia kawan. Lalu dalam fungsi jiwa Merosu memiliki kepribadian dominan yaitu perasa, hal ini dibuktikan dari sikapnya yang emosional dan peduli terhadap orang lain. Serta berbagai faktor yang mempengaruhi kepribadian Merosu.

Penelitian ini dan penelitian penulis memiliki kesamaan yaitu membahas kepribadian tokoh utama dalam sebuah cerita dengan menggunakan teori kepribadian Carl Gustav Jung. Lalu perbedaannya adalah dalam pemilihan objek material. Penelitian Dwi menggunakan cerpen karya Dazai Osamu, sedangkan penelitian penulis menggunakan Light Novel bertema *Isekai*.

## **2.2. Kerangka Teori**

### 2.2.1. Teori Strukturalisme

Secara etimologis struktur berasal dari kata “*Structura*” (Latin), yang berarti bentuk, bangunan. Strukturalisme adalah paham mengenai unsur- unsur, yaitu struktur itu sendiri, dengan mekanisme antar hubungannya, disatu pihak antar hubungan unsur yang satu dengan unsur lainnya, dipihak yang lain hubungan antara unsur dengan totalitasnya. Hubungan tersebut tidak hanya bersifat positif, seperti keselarasan, kesesuaian, dan kesepahaman, tetapi juga negatif, seperti konflik dan pertentangan. (Ratna, 2004:91)

Dalam strukturalisme terdapat unsur-unsur yang membangun suatu karya sastra yaitu unsur intrinsik. Unsur intrinsik dibedakan menurut bentuk karya itu sendiri, yaitu prosa, puisi, atau drama. Dalam penelitian ini karya sastra prosa berupa novel, memiliki beberapa unsur intrinsik seperti Tema, Latar atau Setting, Tokoh dan Penokohan atau Perwatakan, Alur atau Plot, Sudut Pandang, dan Amanat.

#### A. Tema

Tema adalah gagasan umum atau dasar cerita dari sebuah novel (Nurgiyantoro, 2009). Tema pun melandasi dan melatarbelakangi cerita novel secara keseluruhan. Tema merupakan unsur paling penting dari karya sastra apapun. Hal ini dikarenakan tanda adanya tema, maka karya sastra tidak dapat

dinikmati keindahannya. Contoh tema misalnya adalah tema romantisme, tema pendidikan atau tema persahabatan.

## B. Tokoh dan Penokohan

### 1. Tokoh

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2010:165-166), tokoh cerita (character) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif. Atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Dari kutipan tersebut juga dapat diketahui bahwa antara seorang tokoh dengan kualitas pribadinya erat berkaitan dalam penerimaan pembaca. Dalam hal ini, khususnya dari pandangan teori resepsi, pembacalah sebenarnya yang memberi arti semuanya. Untuk kasus kepribadian seorang tokoh, pemaknaan itu dilakukan berdasarkan kata-kata (verbal) dan tingkah laku lain (nonverbal). Perbedaan antara tokoh yang satu dengan yang lain lebih ditentukan oleh kualitas pribadi daripada dilihat secara fisik (Nurgiyanto, 2010:166).

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita, atau beberapa kali dalam cerita, dan itu pun mungkin dalam porsi penceritaan yang relative pendek.

Tokoh yang disebut pertama adalah tokoh utama cerita (central character, main character), sedang yang kedua adalah tokoh tambahan (peripheral character).

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaanya dalam novel yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Bahkan pada novel-novel tertentu, tokoh utama senantiasa hadir dalam setiap kejadian dan dapat ditemui dalam tiap halaman buku cerita yang bersangkutan (2010:176-177).

## 2. Penokohan atau Perwatakan

Menurut Nurgiyantoro (1995:178), Dilihat dari peran tokoh-lokoh dalam pengembangan cerita dibedakan atas tokoh-tokoh utama dan tokoh tambahan, sedangkan jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat digolongkan ke dalam tokoh protagonis (tokoh yang kita kagumi), dan tokoh antagonis (tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik). Penokohan adalah penggambaran karakter oleh penulis yang mewakili tipe-tipe manusia yang sesuai dengan tema dan amanat, biasanya terdiri dari tokoh utama dan tambahan, serta menggunakan teknik analitik serta dramatik untuk melukiskan waktak tokoh tersebut.

### C. Latar atau *Setting*

Latar adalah tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar dalam cerita dapat diklasifikasikan menjadi latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. (Abrams, 1981:175).

Dapat juga diartikan pengertian latar adalah semua petunjuk, keterangan pengaluran yang berkaitan dengan ruang, waktu dan suasana. Diantaranya latar meliputi penggambaran tentang letak geografis, lingkungan agama, musim, waktu berlakunya peristiwa, kesibukan si tokoh, intelektual sosial, moral dan emosional si tokoh. Macam-macam latar diantaranya adalah sebagai berikut ini:

#### 1. Latar Tempat

Adalah latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa dalam cerita, baik nama kota, jalan, gunung, maupun rumah. Contoh latar tempat adalah: di ruang angkasa, di sebuah pesawat, di sekolah, di dalam hutan, di lautan, di sebuah gedung, di dalam bangunan tua dan lain-lain.

#### 2. Latar Waktu

Adalah latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa dalam cerita, baik berupa penanggalan penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi siang, maupun sore. Contoh latar waktu adalah di pagi hari, di siang hari, di sore hari, di zaman dulu, di waktu itu, dan lain-lain.

### 3. Latar suasana

Adalah latar yang berkaitan dengan situasi atau keadaan saat terjadinya peristiwa dalam cerita. Contoh latar suasana yaitu saat gembira, saat galau, saat lelah dan lain-lain.

## D. Alur atau Plot

Menurut Foster (Dalam Tuloli, 2000) mengemukakan plot merupakan rentetan peristiwa dalam suatu fiksi “Novel dan Cerpen” tersusun dalam uraian waktu dan berdasarkan hukum sebab akibat. Plot sama dengan kerangka cerita yang menjadi susunan struktur cerita. Alur atau plot dibedakan menjadi tujuh macam.

### 1. Alur Maju “Progesi”

Merupakan sebuah alur yang memiliki klimaks di akhir cerita dan merupakan jalinan/rangkaian peristiwa dari masa kini ke masa depan yang berjalan teratur dan berurutan sesuai dengan urutan waktu kejadian dari awal sampai akhir cerita, disebut juga alur kognitif. Tahapannya: awal, peruwitan, klimaks, antiklimaks, akhir.

## 2. Alur Mundur “Regresi”

Merupakan sebuah alur yang menceritakan tentang masa lampau yang memiliki klimaks di awal cerita dan merupakan jalinan atau rangkaian peristiwa dari masa lalu ke masa kini yang disusun tidak sesuai dengan urutan waktu kejadian dari awal sampai akhir cerita disebut juga alur tak kognitif. Tahapannya: akhir, antiklimaks, klimaks, peruwitan, awal.

## 3. Alur Sorot Balik “Flashback”

Merupakan alur yang terjadi karena pengarang mendahulukan akhir cerita dan setelah itu kembali ke awal cerita. Pengarang bisa memulai cerita dari klimaks kemudian kembali ke awal cerita menuju akhir. Tahapannya: klimaks, antiklimaks, akhir, peruwitan, awal.

## 4. Alur Campuran

Merupakan alur yang diawali klimaks, kemudian melihat lagi masa lampau dan dilanjutkan sampai pada penyelesaian yang menceritakan banyak tokoh utama sehingga cerita yang satu belum selesai kembali ke awal untuk menceritakan tokoh yang lain. Disebut juga alur maju-mundur. Tahapannya: klimaks, peruwitan, awal, antiklimaks, penyelesaian.

#### 5. Alur Klimaks

Merupakan alur yang susunan peristiwa menanjak dari peristiwa biasa meningkat menjadi penting yakni lebih menegangkan.

#### 6. Alur Antiklimaks

Merupakan alur yang susunan peristiwanya makin menurun dari peristiwa menegangkan kemudian menjadi kendor dan berakhir dengan peristiwa biasa.

#### 7. Alur Kronologis

Merupakan alur yang susunan peristiwanya berjalan sesuai dengan urutan waktu, dalam alur ini terdapat hitungan jam, menit, detik, hari dan sebagainya.

### E. Sudut Pandang

Pengertian Sudut Pandang Menurut Aminudin (1995:90) Sudut pandang adalah cara seorang pengarang menampilkan para tokoh atau pelaku dalam cerita yang disampaikan/ dipaparkan. Terdapat 4 cara pengarang dalam menempatkan dirinya pada sebuah cerita yaitu:

1. Sudut pandang orang pertama yaitu pengarang berperan sebagai tokoh utama.

2. Sudut pandang orang ketiga yaitu pengarang bertindak sebagai pengamat yang serba tahu terhadap perilaku para tokoh yang ada dalam cerita. Di sini pengarang menyebut pelakunya dengan kata dia, ia, mereka atau menyebut nama tokoh.
3. Sudut pandang pengarang sebagai narator/ pencerita yaitu pengarang hanya menceritakan apa yang terjadi, seakan-akan pembaca menonton sandiwara.
4. Sudut pandang serba tahu dalam hal ini pengarang seakan-akan mengetahui seluk beluk isi cerita yang di sajikan.

#### F. Amanat

Pengertian Amanat Menurut Rusiana (1982:74). Amanat adalah sebuah ajaran moral atau pesan yang mau disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Jalan keluar permasalahan atau akhir permasalahan yang ada dalam cerita dapat disebut sebagai amanat. Amanat merupakan renungan yang disajikan kembali oleh pembaca.

Dalam sebuah karya sastra yang dibuat pengarang, pesan atau amanat yang ingin disampaikan kepada pembaca pada dasarnya tidak selalu tersurat (jelas), namun ada juga yang bersifat tersirat (tersembunyi). Untuk itu, dalam hal ini maka terdapat 2 macam amanat yaitu amanat tersurat dan amanat

tersirat. Atau dengan istilah lain pesan atau amanat bisa disampaikan secara eksplisit dan implisit.

1. Amanat tersurat adalah cara pengarang menyampaikan pesan atau amanat yang secara eksplisit atau jelas dijabarkan dalam kata-kata sebuah tulisan. Atau secara eksplisit, yaitu pengarang mengemukakan pesannya secara langsung (tertera dalam cerita).
2. Amanat tersirat adalah cara pengarang menyampaikan pesan atau amanat dengan sengaja tidak dijabarkan secara tertulis dalam sebuah cerita, namun pesan ini dapat diketahui pembaca dari alur cerita yang terdapat dalam tulisan tersebut. Jadi amanat tersirat ini sifatnya adalah implisit atau tersembunyi tetapi tetap dapat diketahui dari jalannya cerita. Atau dengan kata lain secara implisit, yaitu pengarang mengemukakan pesannya secara tidak langsung sehingga pembaca sendiri yang harus mencarinya (tersirat).

### **2.2.2 Teori Psikoanalisis Carl Gustav Jung**

Menurut Roekhan (dalam Aminuddin, 1990:88-91), Psikologi sastra adalah suatu kajian yang bersifat tekstual terhadap aspek psikologis sang tokoh dalam karya sastra. Sebagaimana wawasan yang telah lama menjadi pegangan umum dalam dunia sastra, psikologi sastra juga memandang bahwa sastra merupakan hasil kreativitas pengarang yang menggunakan media

bahasa, yang diabdikan untuk kepentingan estetis. Karya sastra merupakan hasil ungkapan kejiwaan seorang pengarang, yang berarti di dalamnya ternuansakan suasana kejiwaan sang pengarang, baik suasana pikir maupun suasana rasa/emosi.

Teori psikoanalisa Carl Gustav 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 atas dua alam yaitu alam kesadaran dan alam ketidaksadaran. Kepribadian sangat dipengaruhi oleh 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 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 2005:14).

Suryabrata (2002:156-157) mengatakan bahwa Jung berbicara tentang *psyche* (kepribadian). Adapun yang dimaksud *psyche* adalah totalitas segala peristiwa psikis baik yang disadari maupun yang tidak disadari. Jiwa manusia terdiri dari dua alam:

1. Kesadaran (Alam Sadar)
2. Ketidaksadaran (Alam Bawah Sadar)

Keduanya saling mengisi dan berhubungan secara kompensatoris. Fungsi dari kesadaran yaitu untuk penyesuaian terhadap dunia luar, sedangkan ketidaksadaran yaitu penyesuaian terhadap dunia dalam. Batas antara kedua alam ini tidak tetap, tetapi dapat berubah-ubah, artinya luas daerah kesadaran atau ketidaksadaran itu dapat bertambah atau berkurang (Suryabrata, 2002:157).

#### 1. Struktur Kesadaran

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

##### a. Fungsi Jiwa

Fungsi jiwa adalah suatu aktivitas kejiwaan yang secara teori tidak berubah dalam lingkungan yang berbeda-beda. Jung membedakan empat pokok fungsi jiwa yaitu dua rasional terdiri dari pikiran dan perasaan, sedangkan dua irasional terdiri dari pengindraan dan intuisi.

Fungsi rasional bekerja 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 sadarindriah, sedang intuisi mendapat pengamatan secara tak sadar-nalurih.

Pada dasarnya tiap manusia memiliki keempat fungsi tersebut, tetapi biasanya hanya salah satu fungsi saja yang paling berkembang (dominan). Fungsi yang paling berkembang itu merupakan fungsi superior dan menentukan tipe orangnya: ada tipe pemikir, tipe perasa, tipe pengindra, dan tipe intuitif.

Berdasarkan fungsi jiwa, manusia dapat dibedakan menjadi empat tipe kepribadian:

1. Kepribadian yang rasional (*rational type*) pemikir yaitu orang yang banyak mempergunakan akalanya dalam melakukan sesuatu.
2. Kepribadian intuitif yaitu kepribadian yang sangat dipengaruhi oleh firasat atau perasaan kira-kira. Orang dengan kepribadian ini bersifat spontan.
3. Kepribadian emosional atau pengindra terdapat pada orang-orang yang sangat dikuasai oleh emosinya, cepat menjadi sedih atau cepat

menjadi gembira, menilai segala sesuatu berdasarkan suka atau tidak suka.

4. Kepribadian sensitif atau perasa yaitu kepribadian yang dipengaruhi terutama oleh pancaindera (*sensation*).

#### b. Sikap Jiwa

Sikap jiwa ialah 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.

Jung membedakan dua sikap atau orientasi utama kepribadian, yakni sikap ekstraversi dan sikap introversi. Sikap ekstraversi mengarah sang pribadi ke dunia luar, dunia objektif; sikap introversi mengarahkan orang ke dunia dalam, dunia subjektif. Kedua sikap yang berlawanan ini ada dalam kepribadian tetapi biasanya salah satu diantaranya dominan dan sadar. Apabila ego lebih bersifat ekstavert dalam relasinya dengan dunia, maka ketidaksadaran pribadinya akan bersifat introvert.

Berdasarkan tipe ekstrovert dan introvert, Jung membagi lagi tipe kepribadian menjadi delapan tipe yaitu empat tipe ekstrovert dan empat tipe introvert (Suryabrata, 2002:161-163). Orang yang kesadarannya bertipe

pemikir maka ketidaksadarannya bertipe perasa. Orang yang kesadarannya ekstrovert maka ketidaksadarannya bersifat introvert dan begitu sebaliknya.

## 2. Struktur Ketidaksadaran

Jung membagi ketidaksadaran menjadi dua, yaitu ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif.

### a. 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).

### b. Ketidaksadaran Kolektif

Ketidaksadaran kolektif adalah sistem yang paling berpengaruh terhadap kepribadian dan bekerja sepenuhnya di luar kesadaran orang yang bersangkutan. Sistem ini merupakan pembawaan rasial yang mendasari kepribadian dan merupakan kumpulan pengalaman-pengalaman dari generasi-generasi terdahulu, bahkan dari nenek moyang manusia waktu masih berupa hewan (Sarwono, 1987:170).

Jung merumuskan ketidaksadaran kolektif sebagai suatu warisan kejiwaan yang besar dari perkembangan kemanusiaan, yang terlahir kembali dalam struktur tiap-tiap individu, dan membandingkannya dengan apa yang disebut oleh Levy Bruhl tanggapan mistik kolektif (*representations collective*) orang-orang primitif (Suryabrata 2002:167). Manifestasi dari ketidaksadaran kolektif ini berupa symptom dan kompleks, mimpi, fantasi, khayalan, dan archetypus.

#### b.1. *Symptom* dan Kompleks

*Symptom* dan Kompleks merupakan gejala-gejala yang masih dapat disadari. *Symptom* adalah “gejala dorongan” daripada jalannya energi normal, yang dapat berbentuk symptom kejasmanian maupun kejiwaan. *Symptom* adalah tanda bahaya yang memberitahu bahwa ada sesuatu dalam kesadaran yang kurang, dan karenanya perlu perluasan ke alam tak sadar.

Kompleks-kompleks adalah bagian kejiwaan kepribadian yang telah terpecah dan lepas dari penilikan (kontrol) kesadaran dan kemudian mempunyai kehidupan sendiri dalam kegelapan dan ketidaksadaran, yang selalu dapat menghambat atau memajukan prestasi-prestasi kesadaran.

#### b.2. Mimpi, Fantasi dan Khayalan

Mimpi sering timbul dari kompleks dan merupakan “pesan rahasia dari sang malam”. Mimpi mempunyai hukum sendiri dan bahasa sendiri: bahasanya bersifat lambang dan untuk memahaminya perlu ditafsirkan. Mimpi menurut Jung mempunyai fungsi konstruktif, yaitu mengkompensasikan keberat-sebelahan dari konflik yang mempunyai arti profetis. Jung juga mengemukakan fantasi (*phantasie*) dan khayalan (*vision*) sebagai bentuk manifestasi ketidaksadaran. Kedua hal ini bersangkutan dengan mimpi, dan timbul pada waktu taraf kesadaran merendah; variasinya boleh dikata tak terhingga, dari mimpi siang hari hingga impian tentang keinginan-keinginan sampai pada khayalan khusus orang-orang yang dalam keadaan ekstase.

### b.3. *Archetypus*

*Archetypus* merupakan bentuk pendapat instinkif dan reaksi instinkif terhadap situasi tertentu, yang terjadi di luar kesadaran. *Archetypus – archetypus* ini dibawa sejak lahir dan tumbuh pada ketidaksadaran kolektif selama perkembangan manusia (sebagai jenis), jadi tak tergantung pada manusia perseorangan. *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, 2002:166-169).

### **2.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian manusia**

Berdasarkan dari teori Jung di atas, maka faktor yang berpengaruh dalam pembentukan kepribadian adalah faktor ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif yaitu meliputi:

#### **A. Ketidaksadaran Pribadi**

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

##### **1. Faktor Kedewasaan**

Kedewasaan merupakan tingkat kematangan seseorang dalam memenuhi tugas-tugas di masa perkembangan masa kanak-kanak, masih remaja dan remaja akhir.

## 2. 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 sehingga berpengaruh terhadap kepribadian manusia.

## 3. Faktor Konflik

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

## 4. Faktor Ancaman

Yaitu sikap seseorang yang akan melakukan sesuatu terhadap suatu objek berupa petanda atau peringatan mengenai sesuatu yang akan terjadi.

## B. Ketidaksadaran Kolektif

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. Hal-hal tersebut meliputi:

### 1. Faktor Biologis

Faktor biologis berpengaruh dalam seluruh kegiatan manusia. Warisan biologis manusia menentukan kejiwaannya. Faktor biologis ini misalnya kebutuhan biologis seseorang akan rasa lapar, aman dan hasrat seksual.

## 2. Faktor Filsafat

Filsafat adalah usaha untuk mengenal dan memahami dunia dalam hal makna dan nilai-nilainya. Secara etimologis filsafat berasal dari bahasa Yunani *philosophia*. *Philos* artinya suka, cinta atau kecenderungan pada sesuatu sedangkan *Shopia* artinya kebijaksanaan. Dengan demikian secara sederhana filsafat dapat diartikan sebagai cinta atau kecenderungan pada kebijaksanaan.

## **BAB 3**

# **ANALISIS STRUKTURAL DAN KEPERIBADIAN NATSUKI SUBARU DENGAN TEORI PSIKOANALISIS CARL GUSTAV JUNG**

### **3.1. Unsur Intrinsik**

Unsur intrinsik dalam sebuah novel adalah unsur-unsur yang membangun cerita dalam novel. Ada enam unsur intrinsik dalam novel yaitu Tema, Tokoh & Penokohan, Alur, Latar, Sudut Pandang, dan Amanat. Berikut adalah analisis dari keenam unsur tersebut.

#### **3.1.1. Tema**

Tema dari Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu* adalah kehidupan di dalam *Isekai* atau dunia paralel. Ini telah ditunjukkan dari judulnya yang berarti “memulai kehidupan di dalam *Isekai* dari nol” dan juga kejadian-kejadian yang dialami tokoh utama yaitu Natsuki Subaru setelah memasuki dunia paralel atau *Isekai* yang sama sekali berbeda dengan Jepang zaman modern tempat ia tinggal. Dalam Volume 1 Light Novel ini menceritakan permulaan kehidupan Subaru dari mulai ia berpindah ke dalam *Isekai*, kemudian bertemu

dangan orang-orang baru dan terlibat beberapa konflik, hingga pada klimaksnya ia harus mengalahkan seseorang penjahat demi bisa bertahan hidup di *Isekai* dan melihat hari esok.

### 3.1.2. Tokoh dan Penokohan

#### 3.1.2.1. Tokoh Utama

Natsuki Subaru (菜月昴) adalah tokoh utama dalam cerita Light Novel *Re:Zero* yang menjadi objek penelitian ini. Tokoh Subaru mendominasi keseluruhan cerita karena ia muncul pada awal hingga akhir cerita. Dalam Light Novel ini yang menjadi fokus cerita adalah kehidupan Subaru setelah ia berpindah secara tiba-tiba dari dunia yang ia tinggali menuju dunia paralel atau *Isekai* hidup di dalamnya. Karakteristik Subaru digambarkan oleh sang pengarang, Nagatsuki Tappei, secara gamblang. Penggambaran fisik Subaru terdapat pada kutipan sebagai berikut.

これといった特徴に乏しい少年だ。短い黒髪に高くも低くもない平均的な身長。体格は鍛えているのか筋肉質で、安物のグレーのジャージがやけに似合っている。三白眼の鋭い目つきだけが印象的だが、今はその目尻も力なく落ちていて覇気がない。(Nagatsuki, 2014:14)

*Dia tidak memiliki karakteristik yang menonjol. Dia memiliki rambut hitam pendek dan tinggi badan yang rata-rata, tidak tinggi ataupun pendek. Badannya terlatih dan berotot dan memakai baju olahraga abu-abu yang cocok dengannya. Pupil matanya kecil sehingga putih matanya mencolok, tapi sekarang sudut matanya merendah tanpa daya.*

菜月昴は太陽系第三惑星地球で生を受けた、極々平凡な中流家庭出身の日本男児である。彼のおおよそ十七年の人生を簡略的に語るのであれば前文だけで十分であり、いくら補足するのであれば、「公立高校三年生にして不登校気味」といったところだ。

進学と就職。人生の岐路に立たされたとき、人は決断を迫られる。誰しにも訪れるそれを人生と呼ぶのだが、彼は少しばかり人より嫌なことから逃げるのが得意だった。結果、ずるずると自主体校が増えていき、気付けば立派に親を泣かせる不登校児となり, (Nagatsuki, 2014:15)

*Natsuki Subaru adalah anak laki-laki biasa, lahir di Bumi, planet ke tiga dalam sistem tata surya, di dalam sebuah keluarga menengah di negara Jepang. Jika ingin menyimpulkan dari tujuh belas tahun kehidupannya, kalimat terakhir sudah cukup, dan jika ingin menambahkan, kalimatnya menjadi “dia adalah murid kelas tiga sekolah menengah umum yang jarang masuk sekolah”, mungkin lebih cocok.*

*Pendidikan atau pekerjaan. Ketika dihadapkan pada persimpangan jalan dari kehidupan dan harus membuat keputusan. Banyak yang menganggapnya bagian dari kehidupan, tapi dia cukup pintar dalam menghindari pilihan yang sedikit tidak mengenakan daripada orang lain.*

Tokoh Subaru digambarkan sebagai anak SMA biasa yang tinggal di Jepang dan memiliki fisik yang umum seperti anak remaja seusianya. Ia berada di tahun ketiga dimana ia harus menentukan masa depannya setelah lulus sekolah. Kemudian karakter atau sifat dari tokoh Natsuki Subaru adalah sebagai berikut.

a. Peduli<sup>7</sup>

Setelah Emilia menolong Subaru dari 3 preman yang menghajarnya, Subaru memutuskan membantu Emilia mencari barangnya yang hilang dicuri sebagai balas budi sudah menolong dan menyembuhkan luka-lukanya. Subaru juga melihatnya sebagai kesempatan untuk mengenal Emilia dan dunia yang baru ini lebih jauh. Berikut adalah kutipan yang menunjukkan hal tersebut.

---

<sup>7</sup> mengindahkan; memperhatikan; menghiraukan. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/peduli>. 2020)

一なんなら手伝うけど、どうする、お嬢さん？なんて髪をかき上げて歯を光らせながら言う算段だったのだがー (Nagatsuki, 2014:35)

*...kalau boleh, aku tidak keberatan menolongmu. Bagaimana, nona? Sambil menysisir rambutnya ke belakang dan tersenyum sampai menunjukkan giginya, tapi...*

「若干甘さ見えてるけど！？それより大切な物なんだろ？俺にも手伝わせてくれ」 (Nagatsuki, 2014:42-43)

*“tidak apa-apa kan!?! Lagipula itu barang yang sangat berharga kan? Aku akan membantumu mencarinya.”*

Dalam dua kutipan di atas menunjukkan niat Subaru untuk membantu Emilia mencari barangnya yang hilang dicuri, ditunjukkan melalui kata “...手伝う...” yang berarti “membantu atau menolong” dan “...手伝わせてくれ...” yang berarti “...biar aku membantu...” sebagai bentuk kepeduliannya pada kesulitan yang dihadapi Emilia. Kemudian kutipan berikut terjadi saat Subaru bertemu dengan seorang anak yang terpisah dari ibunya saat sedang menemani Emilia mencari barangnya yang hilang.

「なるほど、やっぱりお母さんとはぐれちゃったのか。なに、大丈夫大丈夫。お兄ちゃんとお姉ちゃんの任せとけて。すーぐにバツツと見つけてあげっからな」

もう一度、頭を撫でてやってから手を伸ばすと、おずおずと童女の手がスバルの手に絡んだ。それを見るサテラは目を丸くする。 (Nagatsuki, 2014:64)

*“begitu ya, kau terpisah dari ibumu. Tenang saja tenang saja, serahkan pada kakak-kakak ini ya. Kita akan menemukannya secepatnya!”*

*Setelah mengusap kepala anak itu lagi, Subaru menjulurkan tangannya dan anak itu menggenggamnya dengan erat. Satella yang sedari tadi memperhatikan, memutar matanya.*

Dari kutipan tersebut dapat terlihat bahwa Subaru menunjukkan kepeduliannya dengan berusaha menghibur anak itu supaya tidak menangis lagi dan berjanji untuk menolongnya menemukan si ibu.

b. Ramah<sup>8</sup>

Subaru juga sangat ramah terhadap siapapun karena menurutnya keramahan adalah kunci agar ia bisa mendapat informasi atau bantuan dari orang lain yang akan berguna baginya untuk bertahan di dunia yang asing. Berikut adalah kutipan yang menunjukkan sikap ramah Subaru.

「あまり言いたくはないけど、仕方のない面もある。多くの人にとって、彼らのようなものと反目するのはリスクが大きい。その点、衛兵を呼んだ君の判断は正しかったよ」

「行くのかい？」

「ああ、行く。ラインハルトには世話になった。この礼はいずれ。．．．衛兵の詰め所と行けば会えるのかな？」

「そうだね。名前を出してもらえばわかると思う。君ならいつでも、どんな用件でも歓迎だ。また会えるのを楽しみにしているよ」

「俺、そんな好感度上がることしたっけ、言ったっけ？．．．まあ、食い詰めて路頭に迷いそうになったらたかり行くことにするわ」  
(Nagatsuki, 2014:213, 217)

*“aku tidak ingin bicara banyak, tetapi ada beberapa hal yang memang sulit dihindari. Bagi kebanyakan orang, berurusan dengan orang-orang seperti itu resikonya besar. Dalam hal ini, keputusanmu memanggil penjaga sangat tepat.”*

*“apa kau akan pergi?”*

---

<sup>8</sup> baik hati dan menarik budi bahasanya; manis tutur kata dan sikapnya; suka bergaul dan menyenangkan dalam pergaulan. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ramah>. 2020)

*“ya, terima kasih, Reinhard. Aku akan membalasnya nanti. ...apakah aku akan bertemu denganmu jika aku datang ke pos penjaga?”*

*“mungkin. Jika kau menyebutkan namaku, mereka akan tahu dimana aku berada. Aku ingin bertemu dengamu lagi, jadi mampirlah jika sempat.”*

*“apa aku telah melakukan sesuatu, atau mengatakan sesuatu yang membuat kita seakrab ini? ...ya sudah, jika aku bingung atau tersesat lagi aku akan datang ke tempatmu”*

Walaupun baru bertemu satu kali, Subaru dan Reinhard seakan sudah menjadi teman akrab setelah Reinhard menolongnya dari masalah. Basa-basi Subaru menunjukkan sifat ramahnya pada orang yang baru dikenal.

#### c. Mudah bergaul

スバルもいくらかの時間を過ごし、貧民街で暮らす人々と会話を交わししました。住民は言葉が通じないほど荒んでいたりはしない。だが、フェルトの言う通り、ここでの暮らしで満足している。 . . . 否、諦めてしまっていると感じることは否めない。(Nagatsuki, 2014:239-240)

*Subaru juga sempat menghabiskan waktunya untuk mengobrol dengan penduduk di pemukiman kumuh. Mereka seperti tidak punya semangat lagi, tapi seperti yang Felt bilang, para penduduk sudah merasa puas dengan hidup mereka seperti ini, rasa putus asa tidak dapat ditolak lagi.*

Dalam pencariannya menemukan rumah penadah, Subaru berbincang dengan penduduk lokal tentang keberadaan rumah itu dan kehidupan di kawasan kumuh. Aura suram telah menyelimuti tempat dan orang-orang yang tinggal di sana.

#### d. Gigih<sup>9</sup>

Subaru menunjukkan kegigihannya untuk hidup dan melindungi orang terdekatnya. Salah satunya terdapat dalam kutipan pada akhir Prolog dan akhir Bab 1 ini.

力なく落ちたその白い手と、血塗れの自分の手がかすかに絡む。  
かすかに動いた指先が、自分の手を握り返したような気がした。  
「. . . っていろ」  
遠ざかる意識の首根っこを掴み、無理やりに振り向かせて時間を稼ぐ。

「俺が、必ず. . .」  
. . . お前を、救ってみせる。  
次の瞬間に彼 . . . 菜月昴は命を落とした。(Nagatsuki, 2014:12-13, 103)

*Tangan putih gadis itu tekulai tak berdaya. Dia memegangnya dengan gengaman tangan penuh darah.*

*Dia merasakan ujung jarinya bergerak sedikit menggenggam balik tangannya.*

*“tunggulah ...”*

*Ia mencoba mengembalikan kesadarannya yang memudar, menarik dengan putus asa untuk mengulur waktu.*

*“aku pasti akan mencari cara ... untuk menyelamatkanmu”*

*Di saat itu juga, dia ... Natsuki Subaru kehilangan nyawanya.*

Pada saat terakhir hidupnya, Subaru tetap gigih untuk mengubah takdir agar Emilia bisa selamat dari kematian, kata ”必ず” yang berarti “pasti” menunjukkan

---

<sup>9</sup> tetap teguh pada pendirian atau pikiran; keras hati; mengotot.  
(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gigih>. 2020)

bukti dan penekanan akan kemauan dan kegigihannya untuk mencari cara menyelamatkan gadis itu.

e. Percaya diri

Percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimiliki seseorang dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai tujuan dalam hidupnya. (Hakim, 2004:6)

Subaru memiliki kepercayaan diri yang tinggi, ia yakin bisa melakukan sesuatu untuk dirinya maupun orang lain. Salah satu bukti kepercayaan diri Subaru yang tinggi terdapat dalam kutipan berikut.

「オーライ、任せろ。俺のシックスセンスに期待してな。危険が危ないデンジャー！って判断したら即引き返すぜ」 (Nagatsuki, 2014:88)

*“All Right! Serahkan padaku. Kau bisa percaya pada indera keenamku. Ketika alarm bahaya berbunyi, sepertinya itulah saatnya kita ke sana segera!”*

Subaru merasa percaya diri setelah diberi kepercayaan oleh Puck untuk menjaga Emilia selagi ia bersembunyi dalam kristal. Tingkat kepercayaan dirinya dalam keadaan maksimal hingga ia mengucapkan “All Right!”.

f. Optimistis<sup>10</sup>

Selain kepercayaan diri yang tinggi, Subaru juga memiliki sifat optimistis terhadap langkah yang ia ambil, terlebih setelah ia mengalami kematian dan juga kejadian setelahnya. Ia menjadi sangat hati-hati dan berusaha yakin bahwa langkah berikutnya tak mungkin salah lagi. Sifat optimistis Subaru terdapat dalam kutipan berikut.

「いや、気にすんな。俺の杞憂っつか、思い過ぎしが解消されただけだから。だよな、そうだよな。そりゃそうだよ。そうじゃなきゃ、おかしいもんな」

睨んでくるフェルトに歯を見せて笑い、スバルは膝を叩いて納得する。  
(Nagatsuki, 2014:241)

*“itu bukan masalah, aku baru sadar bahwa aku terlalu mencemaskan sesuatu yang tidak perlu dicemaskan. Tentu saja begitu. Tentu saja. Aku tidak tahu kenapa aku terlalu cemas.”*

*Kata Subaru sambil tersenyum memamerkan giginya. Segalanya jadi masuk akal baginya.*

「うまくやらなきゃいけねえよな。．．．俺にしか、できないことだ」  
(Nagatsuki, 2014:242)

*“aku harus bisa melakukannya, ya kan? ...hanya aku yang bisa”*

Subaru berusaha meyakinkan Felt dan juga dirinya bahwa kesempatan tiga kalinya ini akan membawa hasil, dan ia yakin bisa membeli lencana itu dan menyelamatkan Emilia lagi. Tidak ada yang perlu ia khawatirkan dalam benaknya.

g. Berani<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> bersifat optimis; penuh harapan (tentang sikap). (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/optimistis>. 2020)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “Berani” berarti mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, dan sebagainya.

Subaru menunjukkan keberaniannya dalam situasi tertentu, seperti saat ia pergi ke sarang penjahat atau saat terancam bahaya, kejadian itu terdapat dalam kutipan berikut.

「ここで待機とか俺どんだけチキンだよ！行くよ！背後霊のように密着して！」

「前に出る選択肢はないんだ。その方がすごく助かるけど」

「うっし、ここいらで一つ、そろそろいいところ見せましようかね」  
(Nagatsuki, 2014:82-83)

*“tunggu di sini? Kau pikir aku pengecut apa?! Aku ikut!”*

*“tidak ada pilihan lain selain berbuat sesuatu yang berguna”*

*“baiklah, sudah waktunya aku menunjukkan siapa aku sebenarnya!”*

Tidak ingin dianggap sebagai pengecut di depan perempuan, Subaru mengumpulkan keberaniannya untuk masuk ke dalam rumah penadah untuk pertama kali, walaupun tempat itu tampak seram, ia memberanikan diri masuk terlebih dulu sebelum Emilia.

そして渾身の回し蹴りが、エルザの上体を真横から打ち抜いていた。

腰をひねっての会心の一撃が入り、一矢報いてやったとスバルは確信する。(Nagatsuki, 2014:169)

---

<sup>11</sup> mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, dan sebagainya; tidak takut (gentar, kecut). (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/berani>. 2020)

*Dengan sekuat tenaga, Subaru bisa mengenai bagian atas tubuh Elsa dari samping dengan tendangan berputar.*

*Ketika Subaru berputar dan mendaratkan serangannya, dia memastikan setidaknya ia bisa menyerang balik sekali.*

Subaru yang terancam jiwanya, harus berani melawan Elsa yang jauh lebih tinggi kemampuannya dalam bertarung. Ia berusaha mencari celah dan titik lemah lawannya untuk melancarkan serangan balasan.

#### h. Cerdik<sup>12</sup>

Subaru juga menggunakan kecerdikannya untuk menawar lencana milik Emilia dengan barang lain.

か、スバルはそんなロム爺に対して立てた指を左右に振ってみせる。  
「ちっちっち。確かに俺は金はない。だ。け。ど！ 世の中、物を手に入れる手段はお金だけじゃあーりません。物々交換って原始的な手段があんだろ？」  
「ここに取り出したるは、万物の時間を凍結させる魔器「ケータイ」だ！」  
コンパクトサイズの白い薄型携帯電話。初めて見る謎の物体に目を白黒させているロム爺に対し、スバルは素早く操作を入力し... 直後、薄暗い店内を白光が切り裂いた。(Nagatsuki, 2014:123-124)  
*Setelah Rom berkata begitu, Subaru mengangkat telunjuknya dan menggoyangkannya.*  
*“ckckck. Memang benar, aku tidak punya uang. Tapi! Uang bukan satu-satunya cara untuk mendapatkan sesuatu. Ada cara lama untuk mendapatkan barang kan?”*  
*“benda ajaib ini, dapat menangkap waktu dalam momen apapun! Namanya “telepon genggam” !”*

---

<sup>12</sup> cepat mengerti (tentang situasi dan sebagainya) dan pandai mencari pemecahannya dan sebagainya; panjang akal. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cerdik>. 2020))

Telepon genggam putih yang kecil dan ringkas. Selagi Rom terlihat kagum dengan benda itu yang tidak pernah ia lihat sebelumnya, Subaru menjelaskan fitur yang dimiliki telepon genggamnya dengan bahasa yang mudah dimengerti. Dengan kecerdikannya, Subaru memanfaatkan keberadaan telepon genggamnya yang sudah pasti cuma ada satu buah di dunia itu dan mengetahui bahwa orang-orang di dunia itu pun menganggapnya sebagai benda sihir. Kemudian ia mengajukan barter antara teleponnya dengan barang curian Felt.

i. Keras Kepala<sup>13</sup>

Subaru juga memiliki sifat keras kepala yang berhubungan dengan sifat gigahnya, salah satunya terlihat jelas pada kutipan berikut.

「てんでダメ。見たまま素人で動きは雑。加護もなければ技術もなく、せめて知恵が絞れるかと思えばそれもなし。いったい、それでどうして挑むのかしら」

「うるぜえな. . . 意地があんだよ. . . ごんだけ、やられっだらなあ」

鼻が折れているせいで、罵声一つもまともに紡ぐことができない。

(Nagatsuki, 2014:167)

*“kau sangat payah sekali. Kau sama sekali tidak seberpengalaman seperti kelihatannya, dan gerakanmu juga kacau. Kau tidak punya jimat pelindung, atau kemampuan lainnya. Aku pikir kau akan menggunakan akalmu atau kau punya trik lain di balik lengan bajumu, tapi sepertinya tidak sama sekali. Apa yang membuatmu berpikir bisa melawanku?”*

*“Berisik!... ini damanja keras kepala... kau pikir aku akad tiam begitu saja?”  
Hidung Subaru patah, sehingga tidak bisa berbicara dengan benar.*

---

<sup>13</sup> tidak mau menurut nasihat orang; tegar tengkuk; kepala batu.  
(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/keras%20kepala>. 2020)

Kutipan di atas terjadi saat Subaru secara terbuka mengungkapkan alasannya ingin membeli barang curian Felt yang dipesan Elsa. Mengetahui hal itu Elsa kemudian menganggap semua yang ada di dalam rumah penadah sebagai musuh yang harus dimusnahkan. Pertarungan pun terjadi dan Subaru yang tidak punya kemampuan apapun tetap bertarung melawan Elsa walaupun sudah babak belur. Dalam kalimat “やられっだらなあ” yang berarti “aku harus melakukannya” adalah bukti Subaru tidak mau digoyahkan bahkan dengan serangan fisik.

#### j. Pintar<sup>14</sup>

Subaru memiliki kepintaran dan kemampuan berpikir yang membantunya beradaptasi lebih cepat dalam lingkungan baru dan memahami berbagai peristiwa yang terjadi dengan dirinya. Kepintarannya meliputi.

- Pengetahuan tentang kultur pop modern
- Kemampuan menganalisa
- Kemampuan untuk merencanakan strategi
- Kritis dalam berpikir

Semua itu akan dibahas lebih lengkap pada bagian analisis kepribadian.

### 3.1.2.2. Tokoh Pendukung

#### 1. Satella / Emilia

---

<sup>14</sup> pandai; cakap; cerdas; banyak akal; mahir (melakukan atau mengerjakan sesuatu). (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pintar>. 2020)

Ia adalah gadis yang menolong Subaru saat Subaru ditodong oleh 3 preman di sebuah gang. Emilia adalah seorang dari ras *half-elf*, yaitu ras campuran antara manusia dengan *elf*, ia berusia lebih dari 100 tahun namun memiliki wajah seperti gadis yang masih belia berkat campuran dari ras *elf* yang panjang umur serta rupawan.

Penggambaran fisik Emilia terdapat pada kutipan berikut.

路地の入口に、一人の少女が立っている。美しい少女だった。編み込みの入った、腰まで届く銀色の髪。理知的な紫紺の瞳でこちらを見据えている。柔らかな面差しには艶と幼さが同居しており、どこことなく感じさせる高貴さが危うげな魅力を生み出していた。

身長はスバルよりあたま一つ低い、百六十センチほど。白を基調とした服装には華やかな装飾はなく、シンプルさが逆にその存在感を際立たせる。唯一目立つのは彼女の羽織る白いコート。「鷹に似ている鳥」を象った刺繍が施されており、在厳な印象を与えている。

銀鈴の声昔は該膜を心地よく叩き、スバルに参の状況を忘れさせる。ただひたすら、銀髪の少女の存在感に打ちのめされる。(Nagatsuki, 2014:27-28)

*Seorang gadis berdiri di mulut gang. Seorang gadis yang cantik. Dengan rambut perak panjang dikepang sampai pinggang. Ia melihat Subaru dengan mata violetnya yang memancarkan kecerdasan. Wajahnya yang cantik dan lembut adalah gabungan dari jiwa muda dan kedewasaan, dan bersamanya ada aura keagungan yang seakan menciptakan pesona yang berbahaya.*

*Tingginya sekitar 160 cm yang mana sedikit lebih pendek dari Subaru. Pakaianya berwarna dasar putih tanpa motif yang rumit, dan membuatnya terlihat sederhana. Yang paling menonjol dari jubahnya hanyalah bordiran burung rajawali yang memberinya kesan bermartabat.*

*Suaranya seperti lonceng perak, yang berbunyi merdu di telinga Subaru, dan membuatnya lupa akan situasinya. Dia benar-benar teralihkan oleh kehadiran gadis itu.*

Dari kutipan di atas dijelaskan bahwa Emilia memiliki fisik yang sempurna untuk seorang gadis hingga Subaru sendiri terpesona olehnya.

Ia memperkenalkan diri kepada Subaru sebagai Satella saat pertama kali mereka bertemu. Setelah kematian Subaru yang kedua, mereka bertemu lagi dan Subaru memanggilnya namun ia malah marah besar. Baru setelah kematian ketiga Subaru di akhir cerita Volume 1, ia memberitahukan namanya yang sebenarnya yaitu Emilia. Emilia adalah seorang pengguna roh, yaitu penyihir yang mengandalkan kekuatan dari roh, barulah di akhir volume diketahui juga bahwa ia adalah seorang bangsawan di kerajaan Lugunica. Beberapa karakter atau sifat dari Emilia adalah sebagai berikut.

a. Peduli

Sama seperti Subaru, Emilia memiliki kepedulian terhadap orang lain. Ia yang pertama melihat anak kecil tersesat mencari ibunya di jalanan kota.

サテラは一瞬だけ驚いた顔で息を止めたが、すぐに小さな吐息とともにその小さな掌を握る。

「うん、お姉ちゃんに任せなさい。絶対に、お母さんを見つけてあげるから」微笑みを作って、黙って額く蓮女の手を二人で引いて歩き出す。(Nagatsuki, 2014:65)

*Satella terkejut dan nafasnya tertahan sesaat, lalu menggenggam tangan kecil anak itu. “ya, jangan khawatir, serahkan pada kakak, kita pasti menemukan ibumu.” Satella tersenyum pada anak itu ketika ia mengangguk.*

Kutipan di atas menunjukkan rasa empati yang dimilikinya mendorong Emilia untuk menenangkan anak itu agar ia bisa mencari ibu dari anak itu bersama Subaru. Kemudian kepeduliannya terhadap Subaru juga ditunjukkan dalam kutipan ini.

「スバルって。。。すごーく、損する性格してるのね」 (Nagatsuki, 2014:70)

*“Subaru, kalau sikapmu seperti itu, kau akan kehilangan segalanya nanti”*

Karena usia Emilia yang lebih tua dari Subaru membuatnya bersikap seperti seorang kakak yang perhatian dengan memperingatkan Subaru akan kebiasaannya karena khawatir justru hal itu yang akan membuat Subaru kehilangan banyak hal.

#### b. Tegas<sup>15</sup>

「残念だけど諦められないものだから。．．．大人しくすれば、痛い思いはさせないわ」

齒乱りしそうなフェルトに対し、偽サテラの声の温度はひどく冷たい。(Nagatsuki, 2014:254)

*“sayang sekali itu bukanlah sesuatu yang bisa ku serahkan begitu saja... jika kau anak yang baik, serahkan dan aku tidak akan menyakitimu,”*

*Jawab si bukan-Satella dengan nada yang sangat dingin.*

Dalam kalimat”残念だけど諦められないものだから” Emilia menunjukkan ketegasannya saat ia bertemu dengan orang yang mencuri barang berharganya, bahkan ia tak segan mengeluarkan sihirnya untuk mengancam si pencuri.

#### 2. Puck

Puck adalah roh atau peri pelindung Emilia yang berbentuk seekor kucing kecil seukuran telapak tangan, Puck suka bersembunyi di tengkuk Emilia. Ia memiliki

---

<sup>15</sup> jelas dan terang benar; nyata; tentu dan pasti (tidak ragu-ragu lagi, tidak samar-samar); tandas. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tegas>. 2020)

elemen sihir es, dengan kemampuannya ia bisa menembakkan kristal-kristal es yang tajam kepada musuh, Puck juga bisa memanipulasi ukuran tubuhnya sehingga ia bisa membesar atau mengecil. Namun Puck memiliki kelemahan yaitu ia hanya bisa mempertahankan bentuk fisiknya saat siang hari, setelah itu ia akan menghilang ke dalam sebuah batu permata. Penggambaran fisik Puck terdapat dalam kutipan berikut.

上に向けられた、その白い指先の上に「それ」はいた。

「あんまり期待を込めて見られると、なんだね。照れちゃう」

そう言って、はにかむように肉球で顔を洗ったのは、掌サイズの直立する猫だった。

毛並みは灰色で垂れた耳。スバルの知る知識ではアメリカンショートヘアという種類の猫が一番近い。鼻の色がピンク色で、体長ほどもある尻尾の長さを除けばだが。(Nagatsuki, 2014:31)

*“sesuatu” itu sedang duduk di atas telapak tangan dan jemarinya yang putih.*

*“jika kau melihatku seberharap itu, eh, sedikit memalukan”*

*Kucing seukuran telapak tangan itu berdiri dengan dua kakinya dan membersihkan wajah dengan tangan mungilnya.*

*Ia memiliki bulu abu-abu dan telinga yang melipat. Sepengetahuan Subaru makhluk itu lebih mirip dengan kucing ras American Shorthair. Kecuali ekornya yang panjang sebadan dan hidung yang berwarna pink.*

Subaru melihat Puck tidak jauh berbeda seperti kucing yang ada di dunia asalnya, hanya saja kucing yang ini bisa berbicara.

Puck memiliki intuisi yang kuat, ia juga sangat menyayangi Emilia hingga menganggapnya sebagai anak sendiri. Berikut adalah sifat yang dimiliki Puck.

a. Intuitif<sup>16</sup>

「どうかなー。今のは男の子的な反応ってだけで、邪悪な感じはゼロだったけど」 (Nagatsuki, 2014:34)

*“Aku tidak yakin. Sepertinya itu reaksi yang normal untuk anak laki-laki seperti dia. Aku tidak merasakan niat yang jahat sama sekali.”*

Puck menggunakan intuisinya dan menurutnya tidak ada yang perlu dicurigai dari kelakuan Subaru dalam kalimat “...邪悪な感じはゼロだったけど” yang berarti “...Aku tidak merasakan niat yang jahat sama sekali”. Intuisinya terbukti dari beberapa peristiwa setelahnya, salah satunya terlihat dalam kutipan berikut.

そこに. . . 滑るように黒い影がそっと、銀髪の少女の背後へと忍び寄っていた。

「. . . パック！防げ！！」

「なかなかどうして、紙一重のタイミングだったね。助かったよ」

「ナイス、パック。助かったのはむしろこっちだ。あんがとよ」

親指を立てるような小猫の仕草に対して、スバルも動揺しつつもサムズアップ。(Nagatsuki, 2014:260-261)

*Di situ, ada sekelebat bayangan hitam bergerak dibelakang si gadis rambut perak.*

*“...Puck! Tangkis!!”*

*“tadi itu hampir saja. Kau menyelamatkan kami.”*

*“bagus Puck. Aku yang lebih tertolong. Terima kasih,”*

*Kata Subaru mengangkat jempol membalas jempol yang diberikan kucing kecil itu.*

---

<sup>16</sup> bersifat (secara) intuisi, berdasar bisikan (gerak) hati. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/intuitif>. 2020)

Intuisi Puck terbukti bahwa Subaru memang benar-benar orang yang baik dan ingin menolong Puck dan Emilia, bahkan mereka bisa bekerja sama menghalau serangan Elsa.

b. Penyayang<sup>17</sup>

「どうかなー。ボクの娘はそのあたりちょっと怪しいからね。頼んだよ、スバル。」

親が子を見る慈愛の眼差し。それを向けられるサテラは照れつつも不満げだ。(Nagatsuki, 2014:87-88)

*“bagaimana ya..., puteriku ini agak kurang yakin dengan hal ini. Aku mengandalkanmu Subaru.”*

*Puck melihat Satela penuh kasih sayang, seperti orang tua pada anak. Satela pun tersipu namun juga menjadi jengkel.*

Puck adalah sosok yang menjaga dan mengajari Emilia ilmu sihir, terlepas dari kontrak yang mereka buat. Hal itu yang membuat Puck memiliki sifat penyayang seperti orang tua bagi Emilia, hingga menyebutnya dengan kata “ボクの娘...” yang berarti puteriku.

Kemudian kutipan lain yang menggambarkan sikap Puck yang penyayang seperti orang tua adalah sebagai berikut.

「ゴメンね。素直じゃないんだよ、うちの子。変に思わないであげて」  
笑いを含んだ口調でフォローして、元のサイズに戻った猫が少女の肩に乗る。(Nagatsuki, 2014:41)

---

<sup>17</sup> orang yang penuh kasih sayang; pengasih; pencinta.  
(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penyayang>. 2020)

*“maaf ya. Anakku ini sedikit tidak jujur pada dirinya sendiri. Jangan berpikir yang aneh-aneh tentangnya ya?”*

*Kata kucing itu dengan tawa saat ia kembali ke ukuran aslinya dan melompat ke atas bahu gadis itu.*

Puck bersikap seperti orang tua yang meminta seseorang untuk memaklumi kelakuan anaknya.

### 3. Felt

Felt adalah gadis pencuri yang berasal dari pemukiman kumuh di pinggiran ibukota Lugunika. Dialah yang mencuri lencana milik Emilia di jalanan sehingga Emilia mencarinya ke berbagai tempat bersama Puck. Seperti beberapa orang miskin di kota itu, Felt mencuri demi bertahan hidup, ia tak punya keluarga selain seorang lelaki tua pemilik rumah penadah yang ia anggap sebagai kakek. Penggambaran fisik Felt terdapat dalam kutipan berikut.

目の前をセミロングの金髪を揺らす小柄な少女が横切って行く。意志の強そうな赤い瞳に、イタズラっぽく覗く八重歯。小生意気な印象が先立つが、微笑めば人並み以上に愛嬌のある顔立ちの気がする。

着古した汚い恰好の少女は、今まさに強盗殺人が行われる現場に出くわしたのだ。流れるこの少女は義侠心溢れる性格で、今にも夢く散りそうなスバルの命を助けてくれる的な展開が一。(Nagatsuki, 2014: 24)

*Apa yang ada di hadapannya adalah seorang gadis kecil berambut pirang pendek dan lewat begitu saja. Dari matanya yang merah terasa ada tekad yang kuat dan giginya yang gingsul membuatnya terlihat jahil. Dia terkesan bermuka tebal lebih dari apapun, namun Subaru merasa senyumnya lucu.*

*Seorang gadis kecil, dengan penampilan kumal dan baju yang lusuh baru saja melintas melewati tempat kejadian perampokan. Bersamanya, gadis ini*

*terasa akan membawa keadilan dan menyelamatkan hidupnya sesuai dengan yang Subaru impikan.*

Subaru hanya melihat Felt sekilas saat ia berada di gang, tapi Subaru dapat menyimpulkan dari fisiknya bahwa Felt seperti anak yang jahil.

Felt sangat skeptis dan cenderung bersikap defensif terhadap orang asing, sebagai kriminal ia patut waspada akan polisi ataupun saingannya. Telinganya juga sangat tajam jika berbicara mengenai uang.

a. Defensif<sup>18</sup>

「あ？誰だよ、オイ。ロム爺、アタシ大口持ち込むから人払い頼んどいたはずだろ？」

ロム爺の答えにますます顔を不審にしかめる少女—フェルト。

無意識に胸に手を当てているところを見るに、どうやら徽章はそこにあるらしい。フェルトはスバルに警戒の眼差しを向ける。

「なんだよ、あの兄ちゃん。まさか、アタシ売ったんじゃないだろうな」 (Nagatsuki, 2014: 130-132)

*“siapa orang ini? Hey Rom. Aku kan sudah bilang, aku membawa sesuatu yang penting, jadi aku tidak mau ada seorang pun di sini, kan?”*

*Jawaban Rom hanya membuat Felt curiga. Ia secara tidak sadar mengepalkan tangannya ke dada, sepertinya ia memang memegang lencana itu. Ia semakin waspada lalu menoleh ke arah Subaru.*

*“ada apa dengan kakak ini? Kau tidak menjualku kan Rom?”*

---

<sup>18</sup> bersikap bertahan. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/defensif>. 2020)

Dalam kutipan terlihat Felt langsung bereaksi dengan mendekap erat hasil rampasannya begitu melihat ada orang asing di dalam rumah penadah dan langsung memberi gestur membela diri. Ia tidak mau hasil kerja kerasnya direnggut.

b. Materialistis<sup>19</sup>

「隙だらけの間抜け面. . . なに企んでもかまやしねーけど、アタシはアンタの話がアタシにとって金になるかしか興味がねー。本題、入っていいぜ」 (Nagatsuki, 2014:132)

*“hentikan wajah bodohmu. Aku tidak tahu apa yang kalian rencanakan, tapi aku hanya tertarik pada bagaimana kalian berbicara tentang uang. Jadi teruskan langsung ke intinya”*

Felt tertarik dengan Negosiasi yang diajukan oleh Subaru, ia akan bersedia jika itu menguntungkan baginya. Seolah nalurinya untuk mencari uang seketika aktif.

目を輝かせるでもなく、携帯電話を手に取りもしない。彼女の興味は携帯電話の機能や希少価値でなく、そのものズバリどれぐらいの金銭になるかの一点のみ。(Nagatsuki, 2014:138)

*Matanya tidak bersinar dan dia pun tidak mengambil telepon genggam itu untuk melihatnya lebih dekat. Dia tidak tertarik dengan kegunaan telepon itu ataupun tingkat kelangkaannya, ia hanya penasaran berapa uang yang bisa ia dapatkan dari benda itu.*

Felt hanya tertarik dengan nilai tukar dari telepon genggam milik Subaru, apalagi menurut Rom benda itu bernilai lebih dari apa yang ditawarkan kliennya.

4. Rom

---

<sup>19</sup> bersifat kebendaan; mengenai benda. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/materialistis>. 2020)

Rom adalah pemilik dari rumah penadah di pinggiran kota. Rom berbadan tinggi besar dan sangat berotot untuk orang yang berusia lanjut, ia memiliki beberapa tato dan bekas luka di sekujur tubuh. Penggambaran fisik Rom terdapat dalam kutipan berikut.

盗品蔵の入口から五メートル近く後ろに飛ばされ、地面を無様に転がったスバルは目を白黒させて顔を上げた。驚愕の視線の先、顔を赤くする禿頭の人立っている。

薄汚いボロで鍛え上げられた巨体を包み、夕日の赤を磨き上げられた無毛の頭部が照らし返す。つまるところ、体のでかいハゲの超元気そうなジジイが立っていた。

「なんじゃお前！見覚えのない面ぶら下げてなにしにきたんじゃ！どうやってここを知った！ここに辿り着いた！誰の紹介じゃ！」

すさまじい勢いでジジイは距離を詰め、スバルの首根っこを軽々と掴み上げた。(Nagatsuki, 2014:116)

*Subaru terlempar 5 meter dari pintu masuk, ia terguling beberapa kali lalu melihat, ia benar-benar terkejut. Di hadapannya ada seorang pria tua botak, bertubuh besar dengan wajah memerah.*

*Bajunya yang compang-camping menutupi tubuh kekarnya, dan bias merah cahaya senja memantul dari kepala botaknya yang mengilap. Kesimpulannya, orang ini sangat besar dan kuat.*

*“Siapa kau?! Aku tak pernah melihatmu sebelumnya! Bagaimana kau menemukan tempat ini?! Bagaimana kau bisa ke sini?! Siapa yang memberi tahumu?!”*

*Dengan sekejap ia menarik kerah baju Subaru lalu mengangkatnya.*

Dengan bentuk fisiknya, Subaru membayangkan kalau Rom seperti bos penjahat di film-film yang garang dan bertubuh besar, belum lagi kekuatannya yang

mampu menghempaskan Subaru hingga beberapa meter. Kemudian karakter atau sifat yang dimiliki oleh Rom adalah sebagai berikut.

a. Pandai menaksir harga

Rom memiliki mata yang sangat jeli, ia mampu menaksir harga suatu barang dengan tepat. Saat Subaru ingin menukar lensa milik Emilia dengan telepon genggam miliknya, Rom sangat tertarik dengannya dan mencoba menaksir harga benda itu.

「この格好つけた顔と姿勢は萎えるが、確かにれは、ううむ。。。」

スバルのポージングには駄目出ししつつ、しかしロム爺の視線と興味は携帯電話に釘付けだ。想定以上の食いつきに、スバルは手応えありと拳を固める。

「こいつの価値は確かに計り知れん。儂も長いこと盗品蔵で仕事しとるが、「ミーティア」縁の商談なんぞ初めてじゃからな。．．．高値がつくことは間違いない」

希少な商品を扱うことに腕が鳴るのは、裏稼業とて同様らしい。興奮でいくらか早口になるロム爺は、顎に手を触れながらスバルを見下ろす。

「それだけに、宝石入りの一品とはいえ、単なる装飾品とこれを交換するのはちとお前さんに損が大きい。これならもっと高く、いや、こんあ盗品紛いと一緒にする必要もない」 (Nagatsuki, 2014:125-126)

*“aku tidak tertarik dengan pose payahmu itu, tapi yang ini, hmm...”*

*Setelah mengejek pose Subaru, Rom melihat dengan teliti telepon genggam itu. Subaru mengencangkan kepalannya karena sepertinya Rom terlihat sangat tertarik dengan benda itu.*

*“aku tidak yakin aku bisa memberi harga yang pantas untuk benda ini. Aku sudah bekerja di rumah penadah ini sejak lama sekali, tapi aku baru pertama kali berurusan dengan Mitia... aku bisa bilang, sepertinya bisa dihargai sangat tinggi.”*

*Sepertinya memang semua barang langka dapat mengalihkan perhatian dalam semua bisnis, bahkan di pasar gelap. Suara Rom penuh dengan semangat, ia menggaruk dagunya dan melirik Subaru.*

*“sejujurnya, benda yang kau sebut bertahtakan permata itu pun, jika ditukar dengan benda bagus ini jatuhnya akan rugi besar. Lebih baik kau tukarkan dengan sesuatu yang lebih mahal...yah, kau tidak bisa membandingkannya dengan semua sampah yang kupunya di sini.”*

「何を驚いとる。お前さんが待ってきた「ミーティア」なら、最低でも聖金貨で二十枚。場合によってはもっと出す好事家もおるじゃろ。話にならんぞ」(Nagatsuki, 2014:140)

*“kenapa kau terkejut begitu? Dengan mitia milikmu, kemungkinan terburuknya kau bisa mendapatkan 20 keping koin emas suci. Selain itu, mungkin banyak kolektor di luar sana yang mau membayar lebih. Jangan katakan lagi.”*

Dalam kutipan itu, Subaru menunjukkan telepon genggamnya untuk dinilai harga jualnya pada Rom, dan ia pun dapat memberikan perkiraan harga yang sesuai dengan tingkat kelangkaan telepon genggam Subaru.

#### b. Penyayang

フェルトの首がもげそうな絵面だが、ロム爺側に害意がないのは撫でるジジイのふやけた顔つきをみれば明白だ。フェルトも、慣れ切った様子で受けいれてる。(Nagatsuki, 2014:134)

*Subaru mengira leher Felt telah copot, tapi dari terlihat jelas dari wajah kakek itu bahwa Rom tidak bermaksud menyakitinya dan hanya mengusap kepalanya. Dan sepertinya Felt pun sudah terbiasa dengan itu.*

Rom menunjukkan kasih sayangnya pada Felt yang baru kembali. Ia bersikap seperti seorang kakek terhadap cucu kesayangannya.

#### 5. Kadomon

Ia adalah seorang pedagang buah di pinggir jalan utama ibukota Lugunika. Ia juga adalah orang pertama yang Subaru ajak bicara setibanya di dalam *Isekai*. Penggambaran fisik Kadomon terdapat dalam kutipan berikut.

「. . . なんだ、客かと思ったらまたお前かよ、一文無し」

とても客商売する立場とは思えないほど冷めきった目で、スバルにそう言う放った。

バンダナを巻いた、筋骨隆々の男性だ。厳つい顔つきに低くドスの利いた声。極め付けは顔の左を縦に走る白い刃の傷跡だ、どう見てもカタギの人間ではない。

それが何を間違ったのか、果物屋のカウンターに収まっているのだから驚きだ。(Nagatsuki, 2014:75)

*“...heh, kau lagi? Aku sedang menunggu pelanggan, tuan bokek,”*

*Kata si penjual dengan tatapan dingin yang sama sekali tidak cocok untuk orang yang terbiasa menghadapi pembeli.*

*Orang itu kekar dengan bandana di kepala. Ia memiliki wajah yang sempit dan suara yang sangat dalam. Codet di wajahnya seperti sayatan pisau di bagian kiri ke bawah. Tak peduli dari mana kau melihat, ia tak seperti orang yang taat hukum.*

*Itulah yang aneh karena ia yang berada di balik kios buah.*

Tampangnya yang sangar dan nada bicaranya yang sombong membuat Subaru berpikir Kadomon lebih mirip preman pasar daripada pedagang. Meski begitu ia adalah ayah yang baik, dan takut pada istrinya. Terbukti saat Subaru dan Emilia menolong seorang anak kecil tersesat yang ternyata adalah puteri Kadomon.

a. Sombong<sup>20</sup>

「—どうしたよ、兄ちゃん。急に呆けた面して」

こちらの応答に男はその傷跡を盛大に歪める。

「だ—か—ら、けっきょくどうすんだよ。リング、買うのか買わないのか」

「リングだよ！食いたいんだろ？自分でそう話しかけてきといて、急に目がイっちまうんだからビビったぜ。．．．で、どうすんだよ」

筋骨隆々のスカーフェイスが、その掌にちよっこんと可愛らしい赤い果実を乗せている。

「っだよ！じゃあ、ただの冷やかしじゃねえか。なら行った行った！こっちゃ商売してんだ。冷やかしにゃ付き合ってもらえん」(Nagatsuki, 2014:105-106)

*“...kenapa, bung? Tiba-tiba diam berdiri”*

*Pria bercodet menegur Subaru.*

*“dengar, aku bertanya apa yang kau lakukan! Apa kau mau beli apel atau tidak!”*

*“apal! Kau mau makan satu kan? Kau tadi mengajakku berbicara, lalu tiba-tiba saja kau diam terpaku! Aku jadi kaget sendiri!...jadi, apa yang akan kau lakukan?”*

*Pria berotot dan bercodet ini menaruh sebuah buah yang merah bulat lucu di tangan Subaru. Apapun itu, buah itu mirip sekali dengan apel.*

*“kau bercanda? Cukup sudah kau membuang waktuku. Pergi pergilah! Aku sedang berbisnis, aku tak punya waktu untuk basa-basimu.”*

Dari kutipan di atas, terlihat bahwa Kadomon sangatlah sombong. Ia memandang rendah Subaru yang tidak punya uang untuk membayar dagangannya.

b. Baik<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> menghargai diri secara berlebihan; congkak; pongah. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sombong>, 2020)

「お一、よしよし、元気だな．．． と、それよりもお前、この文無し二人知り合いか？」

「あなた。文無しだなんて、そんな失礼なこと言わないでください」

棘のある店主の物言いに、婦人が眉をつり上げて苦言を申し立てる。それから婦人はスバルたちと童女との関係を説明する。ここまでの経緯を聞いた店主は娘を下ろした。

「それはすまねえ。恩人にずいぶんな口を利いちまった。許してくれ」

「娘の恩人だ。礼がしたい。なんでもきいてくれ」 (Nagatsuki, 2014: 78)

*“Oh, lihatlah! Kalian bersenang-senang. Sekarang beri tahu aku, apa kalian kenal dengan dua orang bokek ini?”*

*“bokek? Sayang, jangan panggil mereka seperti itu!”*

*Setelah mendengar ucapannya, istrinya langsung menaikkan alis dan mengomeli suaminya. Lalu ia menjelaskan bagaimana dia dan anaknya, Subaru dan Satella bertemu.*

*Setelah mendengar apa yang terjadi, si penjual buah menurunkan puterinya dari gendongan.*

*“aku minta maaf soal tadi. Itu bukan pembicaraan yang pantas kepada orang yang menolong puteriku. Jadi maafkan aku.”*

*“kalian yang menyelamatkan puteriku. Aku ingin berterima kasih. Kalian boleh menanyakan apapun kepadaku”*

Dalam kutipan di atas, Kadomon baik hati kepada Subaru dengan menunjukkan arah ke rumah penadah sebagai balas budi karena telah menolong puterinya.

## 6. Elsa Granhiert

---

<sup>21</sup> tidak jahat (tentang kelakuan, budi pekerti, keturunan, dan sebagainya). (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/baik>. 2020)

Cantik dan sadis, ini adalah gambaran yang cocok bagi Elsa, ia adalah klien dari Felt yang akan membeli barang curian Felt atas perintah tuannya. Penggambaran fisik Elsa terdapat dalam kutipan berikut.

身長の高い女性だ。スバルと同じぐらいの背丈で、年齢は二十代前半だろうか。

目尻の垂れたおっとりとした雰囲気美人で、病的に白い肌が薄暗い蔵の中でもひどく目立つ。黒い外套を羽織っているが、前を開けているので肌にぴったりと張り付いた同色の装束が目についた。細身ながら出るところの出たナイスボディだ。

そしてスバルと同じく、この世界では珍しいとされる黒い髪を持ち主。背を越して腰まで届く長い髪を編むように束ねて、指先でその先端を弄んでいる。

どことなく妖艶な佇まいの大人のお姉さんだ。元の世界でも女性に縁のなかったスバルにとっては未知の存在すぎて、超ドギマギせざるを得ない。(Nagatsuki, 2014:149)

*Dia sangat tinggi untuk seorang wanita, hampir setinggi Subaru, dan ia terlihat seperti masih berusia dua puluhan.*

*Wanita cantik itu memiliki mata yang terkulai ke tepi dan ada rasa tenang di dirinya. Kulitnya yang putih keputihan mencolok di ruangan gelap. Ia mengenakan jubah hitam, tetapi bagian depannya terbuka hingga kau bisa melihat baju dalamnya juga hitam dan ketat di kulit. Dia cukup langsing, dan punya lekukan tubuh yang pas, dan badan yang sangat bagus.*

*Sama dengan Subaru, wanita itu juga memiliki rambut hitam, yang mana sangat jarang di dunia itu. Rambutnya dikepang panjang sampai pinggul, dan ujungnya ia mainkan dengan jari.*

*Singkatnya, dia wanita dewasa yang sangat mempesona. Bagi Subaru yang tidak punya pengalaman sama sekali mendekati perempuan, bahkan di dunia sebelumnya, melihat wanita seperti ini jelas membuatnya gugup.*

Subaru tidak menyangka bahwa saingan lelangnya adalah seorang wanita muda dengan tubuh ideal bagai model. Ia merasa canggung saat Elsa berjalan masuk dan duduk di dekatnya.

Elsa lah yang membunuh Subaru dan Emilia saat pertama kali masuk ke rumah penadah milik Rom setelah terlebih dulu membunuh pemilik rumah dan Felt dengan sebilah pisau yang sangat tajam. Setelah Reinhard datang dan berhadapan dengan Elsa, ia memberitahu Subaru bahwa Elsa adalah anggota kelompok pembunuh bayaran dari wilayah utara yang merupakan musuh kerajaan Lugunica, mereka terkenal suka membunuh korbannya dengan cara merobek perut mereka.

a. Sadis<sup>22</sup>

見下ろす眼下、腹部からはとめどなく血が溢れ出し、床を鮮血が染めていく。

震える片腕で溢れた血を腹に戻そうとするが、こみ上げる血塊に遮られて叶わない。

「驚いた？すれ違いざまにお腹を開いたのよ。これだけは私、得意なの」

笑いながら言って、エルザが血の海を水音を滴らせて歩き渡る。  
(Nagatsuki, 2014:169)

*Subaru melihat ke bawah dan melihat darah mengalir ke luar dari perutnya lalu mewarnai lantai dengan merah cerah.*

*Dengan tangan gemetar ia mencoba mengembalikan darahnya namun sia-sia, lalu gumpalan organ keluar mendorong tangannya.*

*“apa kau terkejut? Aku membuka perutmu ketika kau berlari ke arahku, itu adalah keahlianku lho,”*

*Elsa tersenyum, ia berjalan menciprat-ciprat lautan darah.*

Kemampuan Elsa sebagai pembunuh yaitu ia dapat melukai lawannya bahkan tanpa lawannya sadari, dan julukan “pemburu perut” disematkan karena metode

---

<sup>22</sup> tidak mengenal belas kasihan; kejam; buas; ganas; kasar. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sadis.2020>)

membunuhnya. Melihat gerakan Subaru yang masih amatir dalam bertarung dan terkesan nekat, Elsa menyerang titik lemah Subaru yang menjadi sasarannya tanpa ampun.

b. Cuek<sup>23</sup>

「仕方のない話よ。私に落ち度があるならともかく、この場合は雇い主が支払いを少なく済まそうなんて考えたのが悪いのだし」(Nagatsuki, 2014:155)

*“apa boleh buat. Akan berbeda jika aku gagal karena aku yang salah, tapi dalam kasus ini, itu kesalahan majikanku yang berpikir mereka bisa mendapatkannya hanya dengan membayar sedikit.”*

Elsa besikap cuek dan tidak ambil pusing dengan berkata”仕方のない話よ。”

(apa boleh buat) saat Subaru yang berhasil mendapatkan lencana yang diminta majikannya, ia merasa biasa saja karena majikannya pun tak mempermasalahkan jika Elsa gagal mendapatkan lencana itu.

## 7. Reinhard Van Astrea

Reinhard adalah seorang ksatria dengan pangkat tertinggi di kerajaan Lugunika hingga ia mendapat gelar “ksatria di atas semua ksatria” dan juga “ahli pedang” berkat kemampuannya serta keluarganya juga yang merupakan keluarga ahli pedang terkemuka di penjuru negeri. Reinhard mendatangi Subaru di dalam gang

---

<sup>23</sup> masa bodoh; tidak acuh. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cuek>. 2020)

setelah mendengar teriakan minta tolong dari Subaru. Penggambaran fisik Reinhard terdapat dalam kutipan berikut.

「. . . そこまでだ」

その声は唐突に、しかし明羅に、路地裏の濁いた緊迫感を切り裂いていった。凜とした声音には欠片の躊躇もなく、一切の容赦も含まれていない。聞くものにただ圧倒的な存在感だけを叩きつけ、その意思を伝わせるそれは天性のものだ。

まず何よりも目を惹くのは、燃え上がる炎のように赤い頭髪。その下には勇猛以外の譬えようがないほどに輝く青い双眸がある。異常なまでに整った顔立ちもその源々しさを後押しし、一瞥しただけで彼が一角の人物であると存在が知らしめていた。

すらりと細い長身を、仕立てのいい黒い服に包み、その腰にシンプルな装飾. . . ただし、尋常でない威圧感を放つ騎士剣を下げている。

「たとえどんな事情があろうと、それ以上、彼への狼藉は認めない。それまでだ」 (Nagatsuki, 2014:209-210)

“...cukup sampai di situ!”

*Suara itu memotong suasana tegang di gang itu. Suaranya gagah tanpa rasa ragu, dan sangat tegas. Hanya mendengarnya saja nyali bisa langsung menciut, dan cocok sekali dengan niat si pemilik suara.*

*Yang paling mencolok dari penampilannya adalah rambut yang merah membara. Di bawahnya adalah mata biru berkilau memberi kesan berani. Rupanya yang luar biasa tampan menambah kegagahannya, dengan melihat sekilas bisa dipastikan ia hanya seorang diri.*

*Dia kurus dan tinggi dan mengenakan pakaian bagus berwarna hitam, walaupun tanpa dekorasi, sebilah pedang ksatria menggantung di pinggangnya, itulah yang seakan memberi kesan mengancam.*

“cukup sudah! tak peduli apa yang sedang terjadi di sini, aku tak akan membiarkan kalian melakukan kekerasan pada pemuda itu”

Berdasarkan kutipan di atas dalam segi fisik dan kemampuan, Reinhard adalah sosok ksatria yang ideal, mirip seperti penggambaran ksatria gagah berani dalam buku-buku cerita. Berikut adalah sifat atau karakter yang dimiliki Reinhard.

a. Suka Menolong

「わかった。助けるよ」

赤い炎のような青年と出会い. . . 世界の運命を変えた。(Nagatsuki, 2014:288)

*“aku mengerti, aku akan menolongmu”*

*Ia bertemu dengan seorang pemuda yang bagaikan merahnya api, seakan mengubah takdir dunia.*

Saat Felt berlari mencari bantuan, ia tak sengaja bertemu dengan Reinhard. Melihat wajah Felt yang ketakutan, Reinhard langsung mengerti situasinya dan menawarkan bantuan kepadanya. Felt juga merasakan bahwa mungkin hanya pemuda ini bisa mengalahkan Elsa.

b. Patuh<sup>24</sup>

「女性相手にあまり乱暴はしたくないんですが. . . 」  
心なしか声のトーン落として、ラインハルトは紳士的に前置き。

「. . . 失礼」(Nagatsuki, 2014:290)

*“aku sangat tidak ingin berlaku kasar pada wanita, tapi...”*

*Ucap Reinhard dengan rasa gentlemen, tapi dengan nada bicara yang rendah.  
“...permisi.”*

---

<sup>24</sup> suka menurut (perintah dan sebagainya); taat (pada perintah, aturan, dan sebagainya).  
(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/patuh>. 2020)

Dalam kutipan di atas menunjukkan bagian Reinhard lebih mengedepankan tugasnya dan komitmennya sebagai seorang ksatria dalam melawan kejahatan dan menegakkan keadilan, sehingga ia mematuhi kode etik ksatria dan tidak segan untuk melawan Elsa yang seorang perempuan.

c. Mahir<sup>25</sup>

神々しさすら感じさせる、魔技じみたラインハルトの洗練された斬撃。彼の手の中にあるのは、場末の蔵の中で眠っていた粗悪品の剣ですら、まるで伝承に語り継がれる宝剣のような輝きを放ってみせる。

まさしく、その剣に込められた性能を余すところなく絞り出す剣技。

ラインハルトの刃は狙い通りにククリナイフの刃元に命中. . . 鋼同士の衝突にもかかわらず、あり得ない切断力でもってエルザの手から刀身を舐めるように奪い去っていた。

手の中の得物の末路にエルザは言葉もない。

刀身だけが切り落とされたナイフは柄だけが残し、そして切り落とされた刀身は、

「武器を失ったのなら、投降をお勧めします」

振り返るラインハルトの片手が掴み取っていた。

掴んだ刀身を手首のひねりで投じて、鋭い音で壁に突き立てるラインハルト。

ごくり、とエルザの喉が息を呑む音がスバルにも聞こえた。(Nagatsuki, 2014:294)

*Serangan Reinhard sangatlah di luar nalar, dan benar-benar terlatih. Dalam genggamannya, sebilah pedang usang, tergeletak begitu saja di gudang, bisa bersinar seperti harta karun legendaris yang diwariskan turun temurun.*

---

<sup>25</sup> sangat terlatih (dalam mengerjakan sesuatu); cakap (pandai) dan terampil. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mahir>. 2020)

*Teknik pedang Reinhard tercermin dari bagaimana ia mengeluarkan kemampuan pedang di tangannya.*

*Pedang Reinhard mengenai pangkal pisau kukri Elsa. Terlepas dari dua bilah baja yang saling berbenturan, pedang Reinhard menunjukkan kekuatan memotong yang luar biasa dan memotong pisau Elsa hingga tinggal gagangannya saja.*

*Elsa kehabisan kata terhadap pisau di genggamannya.*

*Pisaunya hanya tinggal gagang dan bilahnya telah terpotong.*

*“senjatamu sudah tidak ada, lebih baik menyerahlah sekarang”*

*Reinhard mengambil potongan pisau itu.*

*Lalu melemparnya dengan putaran tangannya hingga timbul suara benda menancap ke tembok dengan keras.*

*Subaru bisa mendengar suara Elsa menelan ludah.*

Dalam kutipan di atas Reinhard menunjukkan kemahirannya dalam menggunakan pedang untuk melawan Elsa. Subaru berpikir ini mirip seperti *skill* dalam sebuah *video game RPG*.

#### d. Waspada<sup>26</sup>

「違います、エミリア様。僕が問題にしているのは、そんなことじゃない」

強い口調で上から言われ、エミリアは困惑した顔で押し黙る。

エミリアへの無礼な態度も忘れて、ラインハルトは自分が腕を掴む少女みた。

「それも決して小さくない罪ですが．．．今、こうして目の前の光景を見過ごすことの罪深さと比べれば些細なことに過ぎません」  
(Nagatsuki, 2014:327-328)

*“kau salah, nona Emilia. Itu bukanlah masalahnya,”*

---

<sup>26</sup> berhati-hati dan berjaga-jaga; bersiap siaga. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/waspada>. 2020)

*Kata Reinhard dengan nada tinggi. Emilia yang bingung hanya bisa terdiam.*

*Tidak sadar akan kelancangannya terhadap Emilia, ia menatap Felt dalam-dalam.*

*“ini bukanlah kejahatan yang bisa ku biarkan begitu saja, sekarang hal sepele ini bisa menjadi kejahatan serius nantinya jika dibiarkan tanpa tindakan.”*

Reinhard terkejut saat benda yang Felt kembalikan pada Emilia adalah lencana kerajaan Lugunika, ia memperingatkan Emilia akan bahaya dari apa yang telah dilakukan Felt.

### 3.1.3. Latar

#### 3.1.3.1. Latar Tempat

##### a. Isekai

「挙句の果てに異世界召喚されて高校中退確定か。 . . . もはや意味わかんねえな」

「現状がファンタジー異世界と仮定して、文明はお約束の中世風ってどこか。見たところ機械類はないけど、地面の舗装の仕事ぶりは悪くない。 . . . 金はもちろん使えない」 (Nagatsuki, 2014:16)

*“dan yang terpenting, ake telah dipanggil ke dunia lain. Kupikir begitulah yang terjadi. Kurasa aku putus sekolah sekarang. Tapi serius deh. Aku tak mengerti apa maksudnya?”*

*“kupikir aku benar-benar dipanggil ke dunia fantasi. Dari peradabannya terlihat seperti abad pertengahan. Tidak ada mesin sama sekali, tapi jalannya dibangun dengan sangat rapi... dan tentu saja uangku tak bisa digunakan di sini”*

Kutipan di atas adalah kejadian saat Subaru baru saja berpindah dari dunia nyata ke dunia lain atau Isekai yang menjadi latar tempat utama dalam Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu*, ia sama sekali tidak tahu bagaimana ia bisa tiba-tiba berpindah tempat, dan melihat dari sekelilingnya Subaru melihat tempat ini seperti berlatar abad pertengahan, sangat berbeda dengan dunia Jepang modern yang ia tinggali. Dalam kutipan ini juga kata “異世界” (Isekai) di sebutkan dalam cerita ini.

b. Jalanan utama ibukota dan depan toko buah Kadomon

昼下がりの大通り、場所は果物屋の店の前だ。色とりどりの野菜や果実が並べられており、それら商品の前に立つのは白い傷跡の立つ強面の主人。

むせ返る人混みに見慣れた情景。スバルは自分の頭を掻き耨って、(Nagatsuki, 2014: 175)

*Ia berada di depan toko buah di jalan utama, lewat siang hari. Ada banyak macam buah dan sayuran warna-warni tersusun rapi, dan di depannya berdiri si pemilik dengan codet putih di wajahnya.*

*Suasana ramai ini sepertinya tidak asing baginya. Subaru pun menggaruk kepalanya,*

Depan toko buah Kadomon di jalanan utama ibukota adalah *checkpoint* pertama Subaru untuk hidup kembali setelah ia mati, kutipan di atas adalah saat Subaru telah mengalami kematian yang kedua dan mulai merasakan keanehan pada dirinya.

c. Gang pinggir jalan utama kota

「. . . おい、待ってくれよ！」

路地の入口、大通りへ面した位置で行き先に迷う少女、その背中に声をかける。(Nagatsuki, 2014:42)

“...Hey, tunggu dulu!”

*Gadis itu berjalan menuju pintu masuk gang yang menghadap ke jalan utama, ia terlihat tidak yakin akan kemana.*

Gang di samping jalan utama ibukota Lugunika adalah tempat kedua yang Subaru datangi di *Isekai*, di sana ia bertemu beberapa tokoh, seperti ia tiga orang preman, Felt yang berlari melewati Subaru di dalam gang, Emilia serta Reinhard yang melewati gang itu dan menolong Subaru.

#### d. Daerah kumuh

果物屋での偶然の再開と窮地からの逆転を経て約三十分. . . 二人は今、王都の盗品の多くが持ち込まれると噂の貧民街の入口へと辿り着いていた。(Nagatsuki, 2014:81)

*Setelah 30 menit berjalan pertemuan tidak terduga di kios buah dan menuju tempat terpencil...mereka sekarang berada di pintu masuk kawasan kumuh yang digosipkan banyak barang curian dari kota yang dibawa ke sini.*

Seperti kebanyakan kota besar, di ibukota Lugunika juga terdapat kawasan kumuh yang ditinggali penduduk miskin, letaknya agak ke pinggir kota. Di sana adalah tempat tinggal Felt dan rumah penadah milik Rom berada. Kata “貧民街” berarti jalan kumuh atau kawasan kumuh.

#### e. Kerajaan/Negara Lugunika

「ルグニカは大陸図で見て一番東の国だから. . . この国より東なんてないけど」 (Nagatsuki, 2014:53)

*“Lugunika adalah negara paling timur jika dilihat di peta benua ini, jadi...tidak ada negara yang lebih timur lagi dari sini.”*

Negara Lugunika adalah latar tempat dari sebagian besar cerita Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu*. Dimulai dari pertama kalinya Subaru datang ke *Isekai*, yaitu di jalanan utama ibukota Lugunika, dan kejadian-kejadian berikutnya yang mempertemukannya dengan beberapa tokoh penting cerita. Dan jika dilihat dari kutipan di atas, Emilia mengatakan bahwa Lugunika adalah negara paling timur dalam peta, itu yang membuatnya bingung dengan pernyataan Subaru yang mengatakan bahwa ia berasal dari negara Jepang yang berada di timur.

#### f. Ibukota

「ルグニカ王国の王都だもん。一番大きいくて、一番人が住んでる場所よ。えっと、住んでる人は確か. . . 三十万人くらいいて、人の出入りも激しい場所なんだから」 (Nagatsuki, 2014:72)

*“ini adalah ibukota kerajaan Lugunika. ini adalah kota terbesar di negara ini, dan juga pemukiman yang terbesar. Seingatku, ada sekitar 300.000 orang yang tinggal di sini, dan banyak juga yang datang dan pergi.”*

Ibukota negara Lugunika menjadi titik awal perjalanan Subaru di *Isekai*. Dalam kutipan tersebut, Emilia menjelaskan perkiraan jumlah penduduk kota yang mencapai 300.000 jiwa dan menurut Subaru itu termasuk populasi yang besar untuk kota fantasi. Kata ” 王国の王都” berarti ibukota kerajaan atau ibukota negara.

g. Rumah penadah

Rumah penadah milik Rom adalah tempat yang dituju Subaru dan Emilia untuk mencari lencana yang hilang dicuri, dan juga tempat Felt akan menjualnya kepada Elsa melalui Rom. Dan ditempat itu juga kematian Subaru yang pertama dan kedua terjadi setelah Elsa merobek perutnya.

あーだこーだと徽章の返還について押し問答して、まとまらないまま歩くこと十分。

もちろん、定期的に処分しているのだから盗富でぎっしりということはないだろうか。

盗品蔵はその野卑な俗称に見合わぬ威容でどっしり構えている。平屋だが、建物の坪数はちょっとした集合住宅並みだ。高い防壁を背にして、貧民街の最奥に居を構えている。(Nagatsuki, 2014:92)

*Mereka menghabiskan waktu sekitar sepuluh menit membicarakan berbagai cara untuk mendapatkan lencana itu kembali sambil berjalan.*

*Sudah pasti, keberadaan rumah penadah adalah untuk menyimpan barang curian dan menjualnya, dan mungkin hingga penuh sesak.*

*Rumah penadah itu penuh dengan barang berharga dan sama sekali tidak cocok dengan sebutannya. Walaupun bangunannya hanya satu lantai, tapi luasnya kurang lebih sama dengan apartemen kecil. Di belakangnya berdiri tembok kota yang tinggi, dan tempatnya berada di bagian paling dalam dari kawasan kumuh kota.*

Rumah penadah digambarkan sebagai tempat tidak berbeda jauh dengan bangunan sekitarnya yang kumuh dan tidak terawat, Subaru membandingkannya dengan sebuah apartemen kecil di tempat asalnya.

### 3.1.3.2. Latar Waktu

#### a. Siang hari

眠りから目覚める感覚は、水面から顔を出す感覚に似ているとスバルは思う。

瞼を聞ければ傾いた陽光が瞳を焼き、眩しさに顔をしかめながら目を擦る。

寝起きはいい方で、一度目が覚めればすぐに意識が覚醒するのがスバルの体質だった。(Nagatsuki, 2014:37)

*Subaru merasa sensasi yang dirasakannya saat bangun seperti bangun tidur dari dalam air.*

*Ketika ia membuka matanya, matahari sudah sedikit bergeser, cahayanya yang menyilaukan membuatnya menyipitkan dan menggosok matanya.*

*Dia bangun dengan puas, dan Subaru adalah tipe orang yang langsung bangun begitu matanya terbuka.*

Dalam kutipan di atas, penggalan kalimat "...傾いた陽光..." yang berarti matahari bergeser atau condong, menandakan waktu menunjukkan lewat tengah hari yang masih termasuk siang.

#### b. Petang hari

「もう日も傾き始める頃だからね。夜になったらボクは手を貸せなくなっちゃう。暴漢ぐらいが相手なら心配しないけど... 弾除けは多い方がいいよ」(Nagatsuki, 2014:45)

*"ditambah, matahari juga hampir terbenam. Jika malam tiba, aku tidak bisa membantu kalian. Aku tidak khawatir jika yang kalian hadapi hanya satu atau dua orang pencuri, tapi... memang lebih baik hati-hati."*

Kutipan dialog Puck di atas menunjukkan waktu yang semakin sore menuju petang dimana ia tidak bisa mempertahankan bentuk fisiknya, maka ia berpesan kepada Subaru dan Emilia untuk tetap waspada.

c. Malam hari

うっすらと青白く輝く満月、その美しさはどこか妖しげは魅力をはらんでおり。(Nagatsuki, 2014:330)

*Bulan purnama bersinar terang dengan sinar pucat kebiruan, dan keindahannya seakan menyihir siapapun yang melihat.*

Objek bulan purnama menandakan bahwa hari sudah malam, ini terjadi setelah Reinhard berhasil mengalahkan Elsa dalam pertarungan sengit di dalam rumah penadah.

3.1.3.3. Latar Suasana

Karena salah satu genre yang diusung dalam Light Novel ini adalah *Psychological*, maka suasana yang dominan dalam cerita Light Novel ini adalah menegangkan. Suasana tegang disebabkan oleh banyaknya konflik antar tokoh utama dengan tokoh sampingan yang mengakibatkan penderitaan fisik dan mental yang dialami tokoh utama.

Beberapa konflik terjadi dalam cerita Volume 1 ini, dan berikut adalah beberapa kutipan dari suasana tegang antar tokoh.

1. Emilia mengancam Felt

「残念だけど諦められないものだから。．．．大人しくすれば、痛い思いはさせないわ」

齒乱りしそうなフェルトに対し、偽サテラの声の温度はひどく冷たい。スバルは剣呑な方向に変わりつつある蔵の雰囲気に思わず身震いを堪えられなかった。(Nagatsuki, 2014:254)

*“sayang sekali itu bukanlah sesuatu yang bisa ku serahkan begitu saja... jika kau anak yang baik, serahkan dan aku tidak akan menyakitimu,”*

*Jawab si bukan-Satella dengan nada yang sangat dingin.*

*Subaru merasakan ketegangan di dalam rumah ini meningkat, ia tak sanggup berbuat apa selain merinding.*

Dalam kutipan kejadian di atas, pengarang menjelaskan bahwa suasana tegang yang terjadi akibat perseteruan antar dua tokoh melalui kalimat “残念だけど諦められないものだから。．．．大人しくすれば、痛い思いはさせないわ”, hingga Subaru pun bisa merasakannya sendiri.

## 2. Reinhard melawan 3 preman

言いながら、青年は悠々とトンチンカン隣を抜けて、彼らとスバルの間にカンの反応は違う。

トンチンカンは顔を蒼白にし、唇を震わせながら青年を指差した。

「ラインハルト。．．。「劍聖」ラインハルトか!？」

視線に射抜かれた男たちは気圧されるように後ろへ一歩。逃げるタイミングを見計らうように顔を見合わせる。(Nagatsuki, 2014:210-211)

*Ketika pemuda itu berkata demikian, ia berjalan di antara si bodoh, lebih bodoh, dan paling bodoh, dan juga Subaru. Subaru kehabisan kata karena sikap pemuda itu, tetapi reaksi mereka bertiga berbeda.*

*Ketiga preman itu langsung berwajah pucat pasi dan bibir mereka bergetar sambil menunjuk pemuda itu.*

*“kau Reinhard kan... Reinhard si ahli pedang!?”*

*Mereka pun mundur perlahan tak kuasa menahan tekanan dari pemuda itu. Mereka saling menatap dan memutuskan waktu yang tepat untuk kabur.*

Pengarang kembali menjelaskan suasana tegang yang terjadi dalam kutipan di atas melalui sikap tokoh tiga preman yang berwajah pucat dan bibir mereka yang bergetar hingga bicara mereka terbata-bata menandakan ketegangan yang terdapat dalam kejadian tersebut.

### 3. Pertemuan kedua Subaru dan Emilia

「あなた. . . どういうつもり？」

だが、安堵するスバルにサテラが向けたのは、途方もない怒りの形相だった。

白い頬をわずかに紅潮させ、サテラは小さく身をよじると肩に触れるスバルの手を振り払う。一步下がり、間の開けてスバルを見上げる瞳には強い敵意が光っていた。

思いのほか厳しい反応をされて、スバルは思わず息を吞んでしまう。

だが、当たり前前の反応でもある。サテラからすればどの面を下げて、ということろだ。

だからどんな罵声を浴びせられたとしても当然で. . . 。

「誰だか知らないけど、人を「嫉妬の魔女」の名前で呼んで、どういうつもりなの!？」

放たれた想像の外からの怒声によつて、スバルの覚悟は粉々に打ち砕かれていた。

予想外の言葉に、スバルは時が止まったとうな錯覚を得ていた。

雑事から音が消えている。聞こえるのは自身を激しい拍動と、肩を怒らせる銀髪の子女の呼吸だけだ。それ以外の一切の音が消えたような錯覚. . . 否、錯覚ではない。

敵しい視線で、サテラはスバルの答えを待っている。だが、身に覚えのない糾弾にスバルは答えを返せない。スバルと彼女とで、問題としている点が食い違っている。(Nagatsuki, 2014:179-180)

*“kau... apa yang kau maksud?”*

*Namun, ia merasa ada yang janggal, Satella menjadi sangat marah.*

*Pipinya yang putih mulai memerah, tangannya menepis tangan Subaru di bahunya. Kemudian ia mundur sedikit menjaga jarak dengan Subaru, matanya penuh dengan amarah.*

*Setelah reaksi keras yang tak terduga ini, Subaru bernafas tak beraturan.*

*Tapi memang, ini reaksi yang masuk akal. Dari sudut pandang Satella yang terkejut melihat Subaru.*

*Tidak ada penghinaan yang lebih besar baginya untuk menyerang Subaru dan...*

*“aku tidak tahu siapa kau, tapi apa maksudmu memanggil seseorang dengan nama si penyihir iri dengki !?”*

*Setelah mendengar reaksinya, yang mana sangat di luar apapun yang ia bayangkan, apa yang Subaru persiapkan telah hancur berkeping-keping.*

*Dari perkataan yang di luar dugaan itu, Subaru merasa waktu telah berhenti.*

*Suara keramaian di sekitarnya terhening. Yang bisa ia dengar hanyalah detak jantungnya yang berdebar kencang, dan nafas berat si gadis rambut perak di hadapannya. Ia merasa suara di sekitarnya menghilang seperti ilusi... tidak, itu bukanlah ilusi.*

*Dengan tatapannya, Satella menunggu jawaban Subaru. Tapi Subaru tidak tahu harus menjawab apa atas kesalahan yang tidak ia mengerti. Subaru dan gadis itu berselisih satu sama lain.*

Kutipan lain yang menunjukkan suasana tegang adalah saat Subaru bertemu Emilia untuk kedua kalinya, dengan tegas Emilia menanyakan alasan Subaru memanggilnya dengan nama yang bukan seharusnya. Subaru yang bingung dan Emilia yang marah menciptakan suasana tegang yang bisa dirasakan hingga ke orang-orang sekitarnya.

#### 3.1.4. Alur atau Plot

Dalam Light Novel Re: Zero Volume 1 dimulai dengan adegan yang berada di tengah cerita kemudian cerita berlanjut berurutan hingga klimaks dan berakhir di anti-klimaks, sehingga alur yang digunakan dalam Light Novel Re: Zero adalah alur campuran. Dibuktikan mulai dari bagian prolog yang menceritakan saat Subaru mati untuk pertama kalinya di *Isekai* pada pertengahan Volume 1 Light Novel, kemudian barulah dimulai cerita pertama kali Subaru masuk ke dalam *Isekai* pada Bab 1. Bukti lain yang menunjukkan adalah dari kemampuan Subaru yang bisa hidup kembali setelah mati di titik awal ia masuk ke *Isekai* dan cerita berlanjut kembali dari awal hingga berulang empat kali dalam cerita Volume 1 ini.

#### 3.1.5. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara pengarang menampilkan para tokoh dalam cerita dan menyampaikannya dalam pembaca. Dalam Light Novel Re: Zero, pengarang menempatkan dirinya dalam sudut pandang orang ketiga yang serba tahu, karena pengarang menyebut tokoh dengan namanya atau dengan kata ganti dia/ia dan juga menjelaskan apa yang terjadi kepada tokoh secara mendetil.

思考は八方ふさがり。だが、塞がった思考の中でスバルはこの現象にある種の結論を見つけていた。結論していながら発展を見せないのは、思い当たったその可能性が荒唐無稽すぎて、ありえないと理性が否定していたからだ。(Nagatsuki, 2014:189)

*Subaru merasa pikirannya terkunci dari segala arah. Namun, dalam keadaan terkekang, ia tetap dapat menyimpulkan tentang peristiwa yang telah terjadi. Penyebab mengapa tidak adanya kemajuan dengan apa yang ia lakukan*

*adalah kemungkinannya yang terlalu mustahil baginya, dan alasan untuk menolaknya sangatlah tidak mungkin.*

Pengarang menceritakan isi pikiran Subaru yang mencoba menganalisa tentang apa yang terjadi dengan dirinya sejauh ini dan semua yang ia lakukan juga tidak membuahkan hasil setelah kehidupannya yang ketiga.

#### 3.1.6. Amanat

Amanat yang ingin disampaikan pengarang dalam Light Novel Re: Zero adalah tentang pentingnya beradaptasi dalam lingkungan baru. Karena adaptasi yang baik dapat meningkatkan peluang untuk bertahan hidup. Subaru berhasil bertahan hidup hingga akhir cerita karena ia tahu cara beradaptasi dengan membaaur dan berkomunikasi dengan orang-orang baru dan juga ia dapat belajar dari kesalahannya dan mengambil keputusan yang tepat dengan bantuan kemampuan khususnya.

## **3.2. Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru Berdasarkan Psikoanalisis Carl Gustav Jung**

Pada bagian ini akan dijelaskan analisis kepribadian tokoh Natsuki Subaru dalam Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu* (Re: ゼロから始まる異世界生活) dengan teori psikoanalisis dari Carl Gustav Jung.

### **3.2.1 Struktur Kepribadian Dalam Diri Tokoh Natsuki Subaru**

Menurut Jung, struktur kepribadian manusia terbagi menjadi dua yaitu alam sadar (*consciousness*) dan tidak sadar (*unconsciousness*). Alam sadar adalah penyesuaian terhadap dunia luar sedangkan alam tidak sadar adalah penyesuaian terhadap diri sendiri. Ada dua fungsi yang bekerja dalam tingkat sadar dan tidak sadar, yaitu sikap jiwa (ekstrovert dan introvert) serta fungsi jiwa (pikiran, perasaan, penginderaan, dan intuisi). Berikut adalah analisis struktur kepribadian dalam diri tokoh Natsuki Subaru.

#### **3.2.1.1 Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru Berdasarkan Kesadaran**

##### **1. Berdasarkan Sikap Jiwa**

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, tokoh Natsuki Subaru memiliki sifat peduli, ramah, mudah bergaul, percaya diri, dan cerdik. Sifat-sifat tersebut merupakan bagian yang memiliki arah energi psikis dari kepribadiannya

yang mengarah ke luar dirinya, yang berkaitan dengan sikapnya menghadapi orang lain.

Kepedulian Subaru ditunjukkan dengan keterbukaan dirinya terhadap orang lain melalui sikap tolong-menolong seperti saat Subaru membantu Emilia dan Puck mencari barang berharganya yang hilang, lalu saat Subaru menemukan anak kecil yang tersesat di jalan dan membantu mencarinya ibunya.

Kemudian sifat ramah yang dimiliki oleh Subaru ditunjukkan saat ia pertama bertemu dengan Reinhart dan Subaru menjadi akrab dengannya. Berikut adalah kutipan tambahan dari sikap ramah Subaru.

「そう冷たくすんなよ、オッチャン。さっきは色々と親身になってくれたじゃねえか」

「それはお前がまだ客だと思ってたからだよ。最初から文無しってわかってりゃとっとと追っ払ったに決まってるだろ。今みたいにな」

慣れ慣れしいスバルに対し、店主の態度はどこまでもドライだ。虫でも払うような手つきで遠ざけるアクションをされて、スバルは「おいおい」と肩をすくめる。(Nagatsuki, 2014:76)

*“ayolah, jangan dingin begitu dong om. Kau sudah baik padaku tadi.”*

*“itu karena kau masih ku anggap pembeli. Jika aku tau kau tidak punya uang, aku sudah mengusirku dari tadi, seperti yang akan kulakukan sekarang.”*

*Subaru mencoba akrab dengannya, tapi si pemilik toko tidak menghiraukan. Dia melambaikan tangannya seperti sedang mengusir serangga.*

Dalam kutipan di atas, Subaru mencoba membujuk Kadomon dengan bersikap ramah agar ia mau membantunya. Meskipun Kadomon tetap bersikap dingin pada Subaru namun Subaru mencoba akrab dengannya. Sifat ramah tersebut berguna

untuk membantu Subaru beradaptasi lebih cepat dalam lingkungan baru, serta membangun koneksi dengan orang-orang baru.

Dengan sifat ramahnya, Subaru menjadi pribadi yang mudah bergaul, contohnya dalam sebuah adegan diceritakan Subaru mencoba mengobrol dengan penduduk di kawasan kumuh untuk mencari informasi keberadaan rumah penadah. Dalam sebuah perjalanannya Subaru bertemu dengan banyak tokoh baru dan ia tidak mengalami kesulitan untuk memulai kontak atau berbicara langsung pada mereka. Sifat mudah bergaulnya tersebut diterapkan untuk bisa mencari sebanyak mungkin informasi tentang dunia baru yang ia masuki. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan yang telah penulis jelaskan pada bagian analisis unsur intrinsik.

Sifat percaya diri Subaru cukup tinggi, dia yakin bisa melakukan sesuatu untuk dirinya maupun orang lain. Salah satu bukti kepercayaan diri Subaru yang tinggi terlihat dalam kutipan berikut.

「悪い笑顔でこっち試してみてれとこ悪いが、俺の出せるカードは一枚こっさりだ。なにせ俺は、栄枯盛の一文無し！」

胸を張るスバルにフェルトが渋い顔。(Nagatsuki, 2014:136-137)

*“saat aku memperhatikan kau mengujiku dengan senyum jahatmu, maafkan aku. aku hanya punya satu kartu. Apapun itu, sepertinya kau harus mencari lagi orang sebokek aku!”*

*Subaru dengan bangga membusungkan dada, namun Felt tidak terlihat senang.*

Dalam kutipan di atas, gestur Subaru yang membusungkan dadanya menunjukkan kepercayaan dirinya terhadap apa yang akan ia hadapi.

Kepercayaan diri Subaru juga menjadi penambah keyakinannya bahwa telepon genggamnya adalah barang yang langka, ia menggunakan kecerdikannya untuk memanfaatkan keadaan. Kemudian ia berusaha menukar lencana milik Emilia dengan telepon genggamnya. Seperti yang terlihat pada kutipan berikut.

「俺が出すのはこの「ミーティア」だ。たぶん、世界に一個しかないレアアイテム。そこの筋肉爺さんの話じゃ、聖金貨で二十枚は下らなってお墨付きだぜ」 (Nagatsuki, 2014:153)

*“aku menawarkan mitia ini. Mungkin benda langka ini hanya ada satu di dunia ini. Kata kakek berotot ini nilainya minimal 20 keping koin emas suci.”*

Subaru mencoba meyakinkan Felt dan Elsa bahwa ia yakin benda yang ia tawarkan memiliki nilai yang lebih tinggi dari penawaran Elsa dan menjadikannya penawar tertinggi.

Dari kelima sifat di atas, dapat disimpulkan bahwa Subaru memiliki orientasi kepribadian ekstrovert dengan ciri yaitu energi psikis yang mengarah ke luar dirinya yang membuatnya banyak melakukan interaksi dengan orang lain tanpa hambatan.

## 2. Berdasarkan Fungsi Jiwa

Tipe fungsi jiwa yang dimiliki Subaru adalah kepribadian pemikir (rasional) dan kepribadian intuitif. Kepribadian pemikir dipengaruhi oleh intelegensi yang dimiliki oleh Subaru, hal tersebut ditunjukkan dengan pengetahuannya tentang kultur pop modern, sikap Subaru yang selalu memikirkan rencana dan pemikirannya yang kritis terhadap sebuah peristiwa.

Di dunia asalnya, Subaru telah mengenal berbagai macam budaya populer lewat kehidupan sehari-harinya, terutama dari *video game*, *manga* dan *anime*. Pengetahuannya yang dianggap kurang berguna di dunianya tapi malah sangat berguna di *Isekai*, dunia yang baru ia masuki, contohnya terdapat dalam kutipan berikut ini.

現地人とのコミュニケーションの可否と、物の価値観への認識について。異世界召喚されたと気付いたスバルは迅速に確認をいていた。

幸い、言葉は無事に通じたし、商いも金銀銅貨といった貨幣のやり取りなのは確認できた。最初にコンタクトした果物屋には嫌な顔をされてしまったが。

こういう状況の理解が早い点に関しては、アニメ・ゲームに毒された現代日本の若者で良かったとつくづく思う。「異世界召喚」なんて現象は、思春期男子にとっては一種の夢であるといっても過言ではない。もっとも。(Nagatsuki, 2014:16-17)

*Untungnya, ia tak punya masalah dalam berkomunikasi, dan ia memperhatikan bahwa jual beli di dunia ini menggunakan koin emas, perak dan tembaga. Kontak pertamanya, dengan seorang pedagang buah, dengan wajah yang tidak ramah.*

*Dan mengapa bisa Subaru cepat menerima dan mengerti situasi saat ini, ialah karena dia adalah anak muda Jepang yang sudah teracuni anime dan video game, dan itu yang membuatnya merasa bersyukur. Bukanlah hal yang berlebihan untuk mengatakan fenomena “terpanggil ke dunia lain” adalah impian anak remaja masa kini. Tetapi,*

Hal-hal yang disukai Subaru dari dunia asalnya yang berkaitan dengan kultur pop modern telah memberinya pengetahuan yang berguna untuk membantunya beradaptasi lebih cepat dengan dunia asing yang baru ia masuki.

Selain berpengetahuan luas, Subaru juga mampu menganalisa kejadian-kejadian yang ia alami, sehingga ia bisa mencari solusi terbaik untuk permasalahan yang ia hadapi. Contohnya terlihat dalam kutipan berikut.

「そんなでかい部市で、スリやって生計立ててるような女の子がいる。服装からしていい暮らしできてないのは間違いない. . . 当然だけど、そういう連中か住む場所があるはず」

「治安悪い場所か、もしくはスラム街みたいなもんがあるか. . . ? 盗んだもんを金に換えるってのはツテがねえと厳しいだろうし、可能性は十分だよな」 (Nagatsuki, 2014:56-57)

*“jadi di kota ini, ada gadis yang sepertinya suka mencuri untuk kebutuhan hidup. Terlihat dari pakaiannya, tidak salah lagi ia memang hidup miskin... tentu saja, pasti ada tempat untuk orang-orang seperti itu di sini.”*

*“apakah ada tempat yang tidak aman, atau sesuatu seperti daerah kumuh? Ku pikir akan sulit untuk menukar barang curian dengan uang tanpa perantara, jadi pasti ada kemungkinan ia akan kembali ke tempat seperti itu.”*

Dengan pengetahuan dan kekuatan memori yang Subaru miliki, ia mampu membayangkan rupa si pencuri sehingga dia pun mampu mencarikan solusi untuk mencarinya di tempat yang sekiranya menjadi tempat persembunyian si pencuri. Kemudian kutipan lain yang memperlihatkan kemampuan Subaru menganalisa peristiwa lainnya adalah sebagai berikut.

限定的な条件下でのループ現象。ゲーム的にいえばスバル自身の意思とは無関係に、オートセーブされた位置へ、死亡することで舞い戻っていると考えられる。

「ループ、あるいはタイムリープ、ね。漫画とかだとお馴染みだけど、確か理論的に難しいとかどっかで見たような. . . 世界丸ごと作り直した方が楽みたい」

広く浅くがモットーの、ネット上の波乗りとしての知識に頼れば、時間素行など夢のまた夢の夢物語。もっとも、異世界召喚の時点で常識など今さらではあるのだから。

「それに「死に戻り」してたって考えると、これまでの不自然さが全部うまいこと辻褃合っちゃうからな」(Nagatsuki, 2014:196-197)

*Lingkaran kejadian yang hanya aktif jika dalam keadaan tertentu. Jika kau membayangkan itu seperti sebuah video game, kau bisa bilang bahwa Subaru telah berpindah kembali ke titik auto-save, namun kau tidak bisa mengendalikannya kapanpun ia mati.*

*“jadi ini semacam time loop<sup>27</sup> atau time slip<sup>28</sup>, heh... maksudku, aku terbiasa dengan hal semacam ini di dalam manga, tapi yang kulihat bahwa berpindah ke masa lalu secara nyata sulit untuk dijelaskan... seperti, bukankah lebih mudah untuk membuat ulang seluruh dunia daripada berpindah ke masa lalu.”*

*Dengan apa yang Subaru ketahui dari internet, dimana pengetahuan memanglah luas namun dangkal, pergi ke masa lalu adalah hal yang sangat tidak nyata seperti yang kau mengerti. Namun, mengingat bahwa ia telah dipanggil ke dunia lain, ia tidak sedang berada dalam posisi untuk mendebat di tahap ketidak nyataan.*

*“tapi kalau kau mempertimbangkan bahwa “kembali dari kematian” ini memang nyata, maka semua yang telah terjadi memang masuk akal.”*

Subaru mencoba memahami apa yang terjadi dengan dirinya dan sekitarnya, ia berasumsi bahwa ia memiliki semacam kemampuan khusus yang membuatnya bisa bangkit dari kematian, kemudian ia juga membandingkannya dengan pengetahuan yang ia dapat dari dunia asalnya.

Setelah menganalisa suatu kejadian, Subaru juga menyiapkan rencana agar tidak terjadi kesalahan yang membuatnya kehilangan nyawa, jika cara sebelumnya

---

<sup>27</sup> Pengulangan waktu atau kejadian secara terus-menerus.

<sup>28</sup> Perjalanan waktu, ke masa depan atau ke masa lalu.

gagal, maka ia membuat rencana lain untuk mencapai tujuannya. Kutipan yang menunjukkan Subaru yang perencana adalah sebagai berikut.

「. . . ん、頑張る」

スバルは破顔しそサテラの言葉に答えて、盗品蔵の入口へ向かう。

サテラに語れなかった切り札. . . 現代世界から持ち込んだスバルにとっての唯一と呼べる財産。この世界に存在しないだろうそれならば、物々交換が成立する可能性があった。

スバルにとっては痛手となるが、この世界で携帯電話以上の価値がサテラの盗まれた微草にあるとは考え難い。この世界ではこんな機会では切れないカードだった。(Nagatsuki, 2014:95)

“...baiklah, aku akan berusaha”

*Kata Subaru sambil tersenyum pada Satella sebelum masuk ke rumah penadah.*

*Ia memiliki kartu as yang tidak bisa ia sebutkan dulu ke Satella, itu adalah barang yang ia bawa dari dunia sebelumnya. Jika itu benar-benar satu-satunya benda di dunia ini, maka ia bisa melakukan barter.*

*Walaupun sedikit menyakitkan bagi Subaru, sulit dipercaya jika rencana milik Satella bernilai lebih dari telepon genggamnya. Tapi itu adalah kartu as nya yang mungkin memiliki peluang untuk digunakan di dunia ini.*

Subaru telah menyiapkan rencana, dalam hal ini ia akan menukarkan telepon genggamnya dengan rencana Emilia yang dicuri. Ia berpikir telepon genggam adalah barang langka yang hanya ada satu di dunia ini, jadi kemungkinan nilainya setara dengan rencana itu. Namun ia juga tetap memikirkan bagaimana kalau situasinya berbalik. Kutipan lain yang menunjukkan Subaru menyusun rencana adalah sebagai berikut.

声を出すべきだ、とスバルの脳は結論を出していた。少しでもエルザの注意をこちらへ引きつけ、フェルトの逃走時間を稼がなくてはならない。

フェルトが誰かを呼ぶ時間を、あるいはフェルトだけでも逃がす時間を作らなければ。

そう意識は結論を出しているのに、スバルの体はただカタカタと震えるだけだった。(Nagatsuki, 2014:162-163)

*Pikiran Subaru mengatakan bahwa ia harus berteriak. Dia harus mengalihkan perhatian Elsa, bahkan hanya untuk sesaat, agar Felt punya waktu untuk kabur.*

*Jika ia bisa memberinya waktu untuk memanggil bantuan atau membiarkannya kabur begitu saja.*

*Tapi walaupun Subaru telah memutuskannya, ia tidak dapat menahan tubuhnya yang gemetaran.*

Subaru memikirkan rencana untuk menyelamatkan dirinya sendiri dan Felt walaupun resikonya terlalu tinggi.

Fungsi pemikir Subaru juga ditunjukkan dalam sikapnya yang kritis terhadap suatu keadaan, ia mempertanyakan suatu kejadian yang janggal dan berpikir mencari jawabannya. Contoh kejadian yang Subaru pikirkan secara kritis terlihat dalam kutipan berikut.

自昼夢でも見たのではないかと、スバルは自分の頭の中身が信用できなくなる。

「あの感覚が全部、夢だったのか...？ だったらどこまでが夢で、俺はどうしてこんな世界にいるんだよ」

焼けるような痛みも、わずかに触れた少女の温もりも、憤死しそうなほどの自責の念すらも夢幻の中の名残でしかないのなら、なぜ自分はここにいるのだろうか。

どうせなら、異世界召喚から全てが夢だと言われた方がマジだ。  
(Nagatsuki, 2014:119-120)

*Subaru mulai berpikir bahwa apa yang ia alami selama ini hanyalah mimpi. Ia tidak yakin bisa mempercayai pikirannya sendiri.*

*“apakah segala yang terjadi hanya mimpi? Jika benar, sebanyak apakah yang termasuk mimpi, dan kenapa aku berada di sini dari awal?”*

*Rasa sakit yang Subaru rasakan, kehangatan tangan gadis itu, dan perasaan bersalah yang luar biasa... jika itu semua hanyalah bagian dari mimpi, lalu kenapa dia ada di sini?*

*Akan lebih masuk akal kalau segalanya setelah ia terpanggil ke dunia lain adalah mimpi.*

Kutipan di atas terjadi setelah kematian pertama Subaru, dia menunjukkan pemikiran yang kritis dengan tidak mempercayai kejadian yang telah ia alami. Tidak mungkin seseorang langsung kembali hidup ke dunia setelah mati, dan Subaru pun mencari alasan paling logis dari kejadian ini.

Selain kepribadian pemikir, fungsi jiwa Subaru juga memiliki kepribadian intuitif karena ia menggunakan intuisinya berdasarkan pengalaman setelah memasuki *Isekai* dan telah mengalami kejadian-kejadian yang membuatnya kehilangan nyawa. Maka intuisinya digunakan sebagai alat untuk mempertahankan hidupnya. Beberapa contoh kejadian yang menunjukkan intuisi dari Subaru terdapat dalam kutipan-kutipan berikut.

「疑われて当然の状況作ったの俺だし、それも理不尽すぎるわな。つっても、時間に余裕がないのはこっちも譲れないんだ。頼むから真っ直ぐ、盗品蔵まで頼むわ」

軽く手を上げて拝み倒すスバルに、(Nagatsuki, 2014:238)

*“aku mengerti jika kau meragukanku, dan aku menjadi tidak beralasan. Namun, aku tidak mau berkompromi saat ini. Tolong, bawa aku langsung ke rumah penadah. Aku minta padamu, tolong.”*

*Kata Subaru sambil memohon mengangkat kedua tangannya.*

Menurut analisa Subaru dan juga intuisinya, semakin cepat ia datang ke rumah penadah, maka akan semakin baik, apalagi kali ini ia datang bersama Felt. Subaru telah mengetahui alur dari perjalanannya menuju rumah penadah dari kehidupan sebelumnya dan ia ingin menghindari waktu petang yang mana Elsa akan datang di saat itu. Kemudian kutipan selanjutnya dari intuisi Subaru adalah sebagai berikut.

スバルは急速に込み上げてきた焦燥感に気付く。

盗品蔵、ノック、フェルトの客. . . それらが符合し、導き出される答えは一つ。

「. . . 開けるな！ 殺されるぞ！！」 (Nagatsuki, 2014:252-253)

*Subaru segera mengetahui perasaan gelisah yang memuncak di dirinya.*

*Di rumah penadah, terdengar suara ketukan pintu, tamunya Felt... semua pertanda ini hanya mengarah pada satu jawaban.*

*“... jangan dibuka! Atau kita semua terbunuh!!”*

Subaru merasa sangat gelisah begitu mendengar ada yang mengetuk pintu rumah penadah. Semua pola ini sangat familiar baginya, intuisinya mengatakan bahwa kejadian sebelumnya akan terulang lagi, dan orang yang berada di luar adalah Elsa yang akan membunuh semua orang di dalam.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kepribadian Subaru yang paling dominan menurut fungsi jiwa adalah kepribadian pemikir (rasional) ketimbang kepribadian intuitifnya. Karena seperti beberapa kejadian di atas menunjukkan Subaru lebih banyak mengandalkan pikirannya untuk membantunya beradaptasi dan mengenal lingkungan untuk bisa bertahan hidup di dunia paralel atau *Isekai*.

### 3.2.1.2. Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru Berdasarkan Ketidaksadaran

#### 1. Ketidaksadaran Pribadi

Berlawanan dengan kesadaran, beberapa sikap yang berada di dalam lingkup ketidaksadaran tidak dapat dikendalikan oleh diri dan bereaksi secara spontan keluar sebagai ekspresi dari kepribadian tokoh Subaru yang sifatnya inferior atau tidak banyak ditunjukkan seperti sifat dalam kesadarannya. Beberapa sikap tersebut diantaranya adalah rasa marah dan bersalah.

Kemarahan Subaru timbul saat ia merasakan emosi jiwa yang bergejolak disebabkan dari pengalamannya setelah berkali-kali mengalami kejadian yang membuatnya terluka bahkan terbunuh. Salah satu buktinya terdapat dalam dialog Subaru setelah bertemu kembali dengan Elsa setelah kematiannya yang kedua.

自分でも、なんでこんなに怒り狂っているのか原因がわからない。  
わからないから、込み上げてくる感情にまかせて、全部吐き出すことにした。

「こんな小さいガキいじめて楽しんでじゃねえよ！ 腸好きのセディステイック女が！！ 予定狂ったからちゃぶ台ひっくり返して全部オジャンってガキかてめえな！ 命を大事にしろ！ 腹切られるとどんだけ痛いかわかってんのか、俺は知ってます！！」 (Nagatsuki, 2014:263)

*Ia tidak mengerti dirinya sendiri, mengapa ia menjadi sangat marah. Di saat ia tidak bisa mengerti bersamaan dengan emosinya yang meluap dari dalam, ia memuntahkan segalanya.*

*“apakah menyenangkan bagimu melawan anak itu, dasar wanita sadis penyuka usus! Hanya karena semuanya tidak sesuai dengan yang kau harapkan, kau mengacaukan semuanya lalu mengamuk?! Bagaimana kalau kau lebih menghargai hidup?! Apa kau tau sakitnya ketika perutmu dirobek?! Aku tau itu!!*

Subaru yang kesal segera meluapkan kemarahannya pada Elsa yang kembali menyerangnya, ia tak tahan lagi mengalami kejadian mengerikan yang dilakukan oleh Elsa secara terus-menerus.

Kemudian rasa bersalah Subaru timbul dari dirinya yang tidak berdaya melindungi orang-orang di sekitarnya, ia merasa lemah atau ia merasa bahwa kejadian buruk yang ia alami memang berasal dari dirinya sendiri. Salah satu bukti dari sikap bersalah Subaru terlihat dalam kutipan berikut.

スバルが役立たずなせいで、偽サテラも命を吹っ飛ばしたり、ロム爺も腕と首が飛んだり、フェルトもぼっさりやられたりと散々なものだった。(Nagatsuki, 2014:303-304)

*Karena ketidak mampuan Subaru, si bukan Satella kehilangan nyawanya, Rom kehilangan tangan dan kepalanya, dan Felt juga terluka parah.*

Subaru merasa bersalah dan merasa bertanggung jawab atas apa yang terjadi pada Emilia, Felt dan Rom di kehidupan sebelumnya. Ia merasa tak punya kemampuan yang cukup untuk menolong mereka.

## 2. Ketidaksadaran Kolektif

Ketidaksadaran kolektif muncul secara alamiah dalam perilaku hidup manusia setiap hari. Ketidaksadaran kolektif dalam kepribadian Subaru berupa *archetypus* yang berhubungan dengan sifat instinktifnya terhadap situasi tertentu yang terjadi di luar kesadaran. Sehingga perilaku Subaru membuatnya menjadi seorang yang pemberani dan narsistik.

Keberanian Subaru terjadi tidak hanya dalam posisi sadar, namun juga bisa muncul secara spontan dalam situasi tertentu. Hal ini ditunjukkan seperti dalam beberapa kutipan berikut.

フェルトの腰あたりに飛びついて、軽い体を抱き寄せながら地面を転がる。

床にぶつかる寸前に、鋼が後頭部を掠める感触に総毛立つ。が、腕の中重みを理由に無理やり気のせいにして、転がるままに距離をとった。

膝立ちで振り返るスバルを、驚いた顔をしてエルザが見つめている。エルザから一本取ってやったような気がして、してやったりとりと引きつる笑みで勝ち誇る。(Nagatsuki, 2014:276)

*Subaru melompat ke arah Felt, dan saat ia memeluk tubuh ringannya ia terguling di lantai. Sesaat sebelum ia menyentuh lantai, ia merasakan sebatang baja melayang di belakang kepalanya, yang mana membuat bulu kuduknya berdiri. Tapi, karena orang yang ada di tangannya terasa ringan, ia sebisa mungkin untuk membiarkannya dan tetap berguling sejauh mungkin dari tempat mereka berada sebelumnya.*

*Ketika Subaru melihat ke belakang, Elsa berdiri dan menatapnya keheranan. Merasa bahwa ia sedikit unggul darinya, Subaru tak bisa menahan untuk tersenyum balik, dengan canggung tapi juga bangga.*

Secara refleks Subaru bergerak menjauhi bahaya yang mengancamnya, tindakannya telah menyelamatkan dirinya dan juga Felt. Kutipan lainnya dari keberanian Subaru adalah sebagai berikut.

「言っとくが、俺と踊るなら覚悟しろよ。教養ねえからバンバン足路むぜ」

盛大に切った口から血を吐き捨てて、スバルは手放していなかった棍棒を握り直す。(Nagatsuki, 2014:290)

*“aku akan maju dan memperingatkanmu, tapi jika kau akan berdansa denganku, lebih baik bersiaplah. Aku belum belajar apapun tentang berdansa jadi aku akan menginjak kaki-kakimu”*

*Kata Subaru, meludahkan darah dari mulutnya. Ia mengatur genggamannya pada tongkat pemukul yang masih ia pegang.*

Subaru terpengaruh oleh adrenalinnnya yang naik sehingga ia tetap tegak berdiri menantang Elsa untuk bertarung dengannya lagi.

Subaru memiliki kebiasaan untuk mengungkapkan ekspresinya dengan bahasa tubuh, sehingga ia sesekali menunjukkan sisi narsistiknya di saat ia berinteraksi dengan orang lain. Sikapnya ini berhubungan dengan caranya meningkatkan kepercayaan diri. Beberapa kutipan yang menunjukkan kutipan dari sisi narsistik Subaru adalah sebagai berikut.

．．． なんなら手伝うけど、どうする、お嬢さん？

なんて髪をかき上げて歯を光らせながら言う算段だったのだが．．．  
(Nagatsuki, 2014:35)

*Subaru berharap untuk menyelesaikan kalimatnya dengan, “jika kau berkenan, aku tidak keberatan membantumu, nona?”*

*Sambil menyisir rambutnya kebelakang dan melempar senyum, tapi...*

Setelah ditolong oleh Emilia, Subaru merasa harus membalasnya dengan membantunya. Dan karena yang menolongnya adalah seorang gadis, maka ia ingin menyampaikannya dengan gaya. Kemudian ia melakukannya lagi kedua kalinya seperti dalam kutipan berikut.

失態を誤魔化すように空元気に振る舞い、スバルは指を天に向けてポーズを決める。

「俺の名前はナツキ.スバル！ 無知蒙昧にして天下不滅の無一文！ ヨロシク！」 (Nagatsuki, 2014:52)

*Dengan gaya penuh energi, karena untuk menutupi kesalahan sebelumnya, Subaru berpose dan mengacungkan jarinya ke langit.*

*“namaku Natsuki Subaru! Si bodoh dan acuh-tak acuh! Senang bertemu denganmu!”*

Subaru memperkenalkan diri pada Emilia sambil melakukan pose andalannya yaitu tersenyum lebar hingga kelihatan gigi, jari telunjuk kanan menunjuk ke langit dan bertolak pinggang sebelah. Kemudian kutipan lainnya dari Subaru yang narsistik adalah sebagai berikut.

言いながらカメラの向きを変え、今度はスバル自身を撮影、再度ロム爺に画面を見せると、ピースサインを決めるスバルの静止画が表示されている。(Nagatsuki, 2014:125)

*Lalu Subaru mengubah arah kameranya dan memotret dirinya, dan menunjukkannya pada Rom, dalam gambar terlihat Subaru yang berpose “peace”.*

Subaru melakukan foto *selfie*<sup>29</sup> untuk lebih meyakinkan Rom dengan fitur kamera yang ada pada telepon genggamnya.

Berdasarkan analisa di atas apabila dilihat dari tipologi Jung (gabungan sikap-fungsi jiwa) maka berdasarkan kesadaran kepribadian Subaru bertipe Ekstrovert-Pemikir sedangkan ketidaksadarannya bersifat Introvert-Intuitif.

### **3.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Tokoh Natsuki Subaru**

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

#### **3.3.1. Faktor Ketidaksadaran Pribadi**

Faktor ketidaksadaran pribadi dari diri Subaru berasal dari hal-hal yang ia alami sehari-hari sehingga mempengaruhi tingkah lakunya. Faktor-faktor tersebut meliputi faktor motif cinta, faktor konflik dan faktor ancaman.

Faktor motif cinta mempengaruhi kepribadian Subaru yang bertipe ekstrovert. Ini disebabkan karena sejak pertemuan pertama dengan Emilia, ia menjadi terpacu untuk membantunya dan mengenalnya lebih jauh. hal ini terlihat dalam kutipan berikut.

---

<sup>29</sup> Swafoto, potret diri yang diambil sendiri dengan menggunakan kamera ponsel atau kamera digital, biasanya untuk diunggah ke media sosial. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/swafoto>. 2020)

銀鈴の声音は該膜を心地よく叩き、スバルに参の状況を忘れさせる。ただひたすら、銀髪の少女の存在感に打ちのめされる。(Nagatsuki, 2014:28)

*Suaranya seperti lonceng perak, yang berbunyi merdu di telinga Subaru, dan membuatnya lupa akan situasinya. Dia benar-benar teralihkan oleh kehadiran gadis itu.*

Subaru benar-benar terpesona dengan kehadiran Emilia di situasi genting saat ia berhadapan dengan 3 preman di dalam gang, ia tidak peduli akan bahaya yang mengancamnya. Subaru sudah teralihkan oleh gadis itu. Kemudian kutipan lainnya yang menunjukkan hal serupa adalah berikut.

「若干甘さ見えてるけど！？それより大切な物なんだろ？俺にも手伝わせてくれ」(Nagatsuki, 2014:42-43)

*“tidak apa-apa kan!? Lagipula itu barang yang sangat berharga kan? Aku akan membantumu mencarinya.”*

Berkat kebaikan Emilia yang sudah menyembuhkan luka Subaru, ia pun berniat untuk membalasnya dengan membantunya mencari barang yang hilang. Subaru tanpa sadar melakukannya padahal sebenarnya di dunia asalnya ia jarang berinteraksi dengan orang lain. Subaru sudah benar-benar jatuh cinta dengan sosok Emilia.

Faktor konflik mempengaruhi kehidupannya di *Isekai*, setelah Subaru mengalami banyak kejadian yang tidak mengenakkan hingga membuatnya terancam bahaya. Dia menjadi lebih berani dan nekat untuk menghadapi lawan yang tangguh, walaupun ia tidak memiliki kemampuan bertarung.

男二人の沈黙を確認し、スバルは最後に一番最初に仕留めたナイフ男の下へ。

比較的ダメージの少ないナイフ男は脂汗を浮かべながら、スバルの接近にとっさに懐のナイフを抜こうとする。抜こうとしたのでスバルは容赦なく顔面を蹴った。轟沈。

「. . . し、楽勝！ この世の悪の栄えた試しなし！」

ガッツポーズを決めて、一人その場で勝利を祝うナツキ.スバル。  
(Nagatsuki, 2014:112-113)

*Setelah memastikan bahwa dua orang sudah terdiam, Subaru berjalan menuju orang pertama yang ia pukul, si lelaki dengan pisau.*

*Walaupun orang itu menderita luka ringan dibanding lainnya, kau bisa melihat ia berkeringat. Seiring Subaru datang mendekat dia mencoba mengeluarkan pisaunya. Tapi ketika ia menariknya,, Subaru menendangnya tanpa henti di bagian wajah. Dia pingsan,*

*“huh! Tadi itu mudah! Kejahatan tidak akan pernah menang di dunia ini!”*

*Kata Natsuki Subaru sambil berpose merayakan kemenangan.*

Subaru telah belajar dari kesalahannya di kehidupan sebelumnya, dimana ia dihajar oleh 3 preman itu. Kali ini ia mengincar preman yang paling berbahaya dahulu, lalu mengalahkan 2 orang lagi. Setelah kejadian itu Subaru telah mendapat pengalaman baru dalam berkelahi.

Dan yang terakhir adalah faktor ancaman yang berpengaruh dalam kepribadian Subaru, dari tadinya penakut menjadi lebih pemberani setelah ia mengalami banyak hal hingga membuatnya kehilangan nyawa. Salah satunya terlihat dalam kutipan berikut.

「今のやり取りは全部なしだ。全部なし！　なんで俺がここにいるのかやっと思い出した。やってやるぜ、クソだらあ！　切り札さんざ絶対的に切らせねえ！！」

指を突きつけ、偽サテラとエルザの両方に宣言する。足を踏み鳴らし、唾を飛ばし、感情のままに、魂が吠えたけるままに。

「てめえぶっ飛ばしてハッピーエンドだ。お呼びじゃねえんだ、とっとと帰れ！」

「やる気もみなぎってきたとこだ。今度の俺はクライマックスだ。勢いが違うぜ」 (Nagatsuki, 2014:291-292)

*“pembicaraan ini, tidak pernah terjadi! Aku baru mengingat alasan kenapa aku ada di sini. Serahkan saja padaku, sialan! Aku akan memastikan kau tidak pernah menggunakan pilihan terakhirmu!!”*

*Subaru menunjuk ke bukan Satella lalu ke Elsa, dan membuat pernyataan. Dia meludah, menjejak kakinya ke tanah, dan melepaskan semua emosinya ke luar dari jiwanya.*

*“aku akan mengalahkanmu dan kami akan membuat akhir indah kami sendiri. Kau tidak pantas berada di sini, jadi enyahlah!”*

*“aku siap untuk memberikan semuanya. Ini akan jadi klimaksnya. Aku punya lebih banyak energi dari sebelumnya!”*

Serangan dari Elsa membuat Subaru bangkit melawan, sebelumnya saat hidupnya terancam ia tidak tahu harus berbuat apa dan akhirnya menerima takdir yang pahit. Namun setelah beberapa kali berhadapan dengan situasi yang sama, ia mulai menunjukkan keberanian dan bertekad akan membuat takdirnya sendiri.

### 3.3.2. Faktor Ketidaksadaran Kolektif

Ketidaksadaran kolektif berasal pertumbuhan jiwa seseorang seiring waktu. Dalam ketidaksadaran kolektif dari kepribadian Subaru terdiri dari dua faktor, yaitu faktor biologis dan faktor filsafat.

Faktor biologis berpengaruh dalam kepribadian Subaru yang dipengaruhi oleh usianya yang masih remaja dan sehat secara jasmani dan rohani serta memiliki ketertarikan pada lawan jenis. Hal ini dibuktikan dalam kutipan dialog berikut.

こちらを見る彼女の紫紺の瞳。それはまるで、魅入られるように美しい。美少女慣れしていないスバルは見つめられるだけで、思わず顔を赤くして目をそらしてしまう。

そんなスバルの仕草に、銀髪の少女は不適に笑う。

「ほら、やましいことがあるから目をそらしたんだ。私の目に狂いはないみたいね」

「どうかなー。今のは男の子的な反応ってだけで、邪悪な感じはゼロだったけど」 (Nagatsuki, 2014:34)

*Itu adalah reaksi Subaru yang tidak terkendali. Walaupun gadis itu melihatnya seperti itu, Subaru terpesona dengan mata violetnya yang indah. Tidak terbiasa dengan kecantikan seperti itu, Subaru tanpa sadar tersipu dan menoleh ke arah lain.*

*Gadis rambut perak itu tertawa kecil melihat reaksi Subaru.*

*“lihat? Aku tahu ada sesuatu. Jika ia tidak memiliki apapun untuk disembunyikan, dia tak mungkin menoleh ke arah lain seperti itu,”*

*“aku tidak yakin. Itu sepertinya reaksi alami dari anak laki-laki seperti dia. Aku tidak merasakan niat buruk apapun.”*

Subaru yang terpesona dengan kecantikan Emilia berasal dari faktor biologisnya yang sedang dalam masa pubertas, dimana seseorang mulai memperhatikan lawan jenisnya, bahkan Puck juga mengkonfirmasi hal itu. Hal ini pun menjadi salah satu pemicu munculnya faktor motif cinta.

Faktor filsafat mempengaruhi pemikiran dan tujuan hidup Subaru di dalam *Isekai*. Hal itu dibuktikan dalam kutipan berikut.

スバルの中で偽サテラは、自分がどんな苦境にあっても下を向かない少女だった。そんな少女だからこそ、スバルはその微笑む顔が見たいと思って頑張ったのだ。(Nagatsuki, 2014:291)

*Bagi Subaru, bukan Satella adalah seseorang yang terlihat tidak pernah terlihat menyerah tak peduli seperti apa masalah yang ia hadapi. Karena sifatnya itu, membuat Subaru berjuang untuk melihat senyumnya.*

Karena Subaru sudah terpesona dengan sifat Emilia yang telah menolongnya di awal ia datang ke Isekai dan melihat ketika ia bertarung, membuat Subaru memiliki tujuan baru dalam hidupnya, yaitu ingin membuat Emilia tersenyum kepadanya.

## **BAB 4**

### **KESIMPULAN**

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis pada bab-bab sebelumnya. Penelitian ini membahas tentang analisis struktural sastra tentang unsur intrinsik yang terdapat dalam Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu* karya Nagatsuki Tappei dan kepribadian dari tokoh utamanya yaitu Natsuki Subaru dengan menggunakan teori psikoanalisis dari Carl Gustav Jung.

Unsur intrinsik terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, latar (tempat, waktu dan suasana), alur, sudut pandang, dan amanat. Tema dalam Light Novel *Re: Zero* adalah kehidupan di dalam dunia lain atau *Isekai*, yang dijalani oleh tokoh Natsuki Subaru sebagai tokoh utama. Tokoh utama dalam Light Novel *Re: Zero* adalah Natsuki Subaru yang digambarkan memiliki fisik seperti anak remaja laki-laki pada umumnya yang duduk di bangku SMA. Subaru memiliki sifat peduli, ramah pada orang lain, mudah bergaul, berkeinginan kuat, percaya diri yang tinggi, optimistis, berani, pandai bernegosiasi, keras kepala, dan juga pintar.

Tokoh-tokoh sampingan atau pendukung dalam Volume 1 ini adalah Emilia/Satella yang muncul sebagai Heroine utama dalam cerita, Puck sebagai roh

penjaga dari Emilia yang berbentuk kucing kecil, Felt si pencuri, kemudian Rom si pemilik rumah penadah barang curian, Kadomon, pedagang buah di jalanan kota, Reinhard Astrea sebagai ksatria penyelamat Subaru, dan Elsa Granhiert yang merupakan tokoh antagonis utama dalam cerita Volume 1 ini.

Latar tempat yang terdapat dalam *Re: Zero* Volume 1 meliputi *Isekai* (dunia paralel yang dimasuki Subaru sesaat setelah ia keluar dari minimarket) dan kerajaan Lugunica. Latar waktu yang ditampilkan dalam cerita hanya 1 hari yang meliputi siang, sore, malam, kemudian berulang kembali ke siang karena kemampuan khusus Subaru. Kemudian latar suasana dipengaruhi oleh genre yang dimiliki cerita Light Novel *Re: Zero* yaitu *psychological*, yang mana membuat suasana paling dominan dalam cerita adalah menegangkan. Ketegangan terjadi karena tokoh Subaru terlibat dalam konflik dan bersitegang dengan beberapa tokoh, bahkan hingga menyebabkan ia kehilangan nyawa dan ia harus mengulanginya akibat kemampuan yang ia miliki, sehingga mempengaruhi kondisi fisik dan mentalnya.

Alur cerita Light Novel ini adalah alur campuran, karena sudut pandang dari cerita ini adalah pengarang memposisikan dirinya sebagai orang ketiga serba tahu, terlihat dari caranya menjelaskan apa yang terjadi dan apa yang dirasakan oleh tokoh-tokoh cerita secara lengkap dan mendetil. Dan yang terakhir, amanat yang bisa diambil dari Light Novel *Re: Zero* adalah pentingnya beradaptasi dalam lingkungan baru, sehingga dapat meningkatkan peluang bertahan hidup seperti yang dilakukan Subaru di dalam *Isekai*.

Dengan teori psikoanalisis dari Carl Gustav Jung, kepribadian tokoh Subaru dibagi menjadi kesadaran dan ketidaksadaran. Dalam aspek kesadaran, Subaru memiliki jiwa yang ekstrovert, terbukti dari beberapa sifat yang Subaru miliki terkait interaksinya dengan orang lain. Seperti peduli, ramah, mudah bergaul, percaya diri, dan pandai bernegosiasi. Sehingga energi psikisnya bergerak keluar tubuh atau ekstrovert. Selain itu ia juga memiliki kepribadian pemikir (rasional) karena Subaru lebih banyak menggunakan akalanya daripada perasaan.

Dalam aspek ketidaksadaran, Subaru termasuk ke dalam pribadi yang berani dan narsistik, karena ia mengungkapkan ekspresi dengan kedua sifat tersebut secara tidak sadar dalam situasi tertentu.

Dan terakhir adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian Subaru adalah faktor motif cinta, yang membuat Subaru tergugah untuk menolong Emilia, faktor konflik dan faktor ancaman yang menjadikannya lebih berani dan menambah pengalamannya bertarung. Lalu ada faktor biologis yang berhubungan dengan fisik dan usia Subaru dan juga faktor filsafat yang mempengaruhi tujuan hidupnya di *Isekai*.

## 要旨

本論文のタイトルは、『ラノベ「Re：ゼロ から始まる異世界生活」の長月達平による菜月スバルの構造分析と性格分析』である。筆者がこのラノベを選んだ理由は、この小説にいる主人公の菜月スバルの心理的なジャンルがあるため、ストーリーのコンセプトが興味深いからである。「Re：ゼロ」は、異世界に召喚され、そこで生活を始め、そこでの課題に直面しているティーンエイジャーについて語っている。

本論文に筆者は二つのことを分析し、それは構造分析と精神分析である。構造理論で筆者は小説の構造要素を分析し、Carl Gustav Jung による精神分析理論で、主人公の精神的のことを分析する。分析するために、筆者は「Studi Pustaka」という研究方法を使用し、それは本やインターネットなどからデータを集めたり、分析したりする方法である。

「Re：ゼロ」第一巻の構造理論の結果として、構造理論で筆者はその小説の、テーマ、登場人物、設定、プロット、視点、メッセージなどの六つの登場人物要素を見つけた。「Re：ゼロ」のテーマは、タイトルと同じで、異世界での菜月スバルの生活のことである。

登場人物は、二つ分けて主人公と追加キャラクターである。主人公は菜月スバルで。彼は友好的で、気楽で、楽観的で、強い意志を持ち、自信があり、

勇敢で、頭が良く、良い交渉人である。また、追加のキャラクターは、ヒロインである思いやりのある少女、エミリア、エミリアの守護霊猫パック、エミリアのものを盗んだフェルトの小さな泥棒フェルト、ロム爺、盗品蔵の所有者、街道の果物売りカドモン、ラインハルト・アストレーア、王国の勇敢で強い騎士。また、この巻の主な敵対者であるエルサ・グラニエルト。

異世界、街の通り、路地、貧民街、ルグニカ王国、首都、盗品蔵などの場所の設定。昼間、夕方、夜などの時間設定。そして、伊勢海の雰囲気の設定は、著者によって直接的な方法で記述されています。「Re：ゼロ」ストーリーの心理学的ジャンルは、このライトノベルで緊張した雰囲気が支配するように、雰囲気の設定に影響を与えます。その小説のプロットは、「混合プロット」の形式であり、なぜかという、順番にかたられているはなしに過去のことが入っているからである。著者の視点は、第三者で、作者はその小説にいる登場人物が何をして何を感じているかをよく知って、詳しく語られているからである。また、作者はこの「Re：ゼロ」通して伝えたいメッセージは、一生懸命に努力したら新しい場所での生存の可能性を高めるということである。

Carl Gustav Jung による精神分析理論を用いたスバル夏樹の個性研究から、スバルは思いやりがあり、友好的で、社交的で、自信があり、交渉が得意であるなど、外向的な精神的態度を持っています。これらの特性は、彼の外に

つながる彼の人格の精神的エネルギーの方向性を持つ部分であり、それは他者に対する彼の態度に関連している。

理性だけでなく、精神機能スバル直感を駆使して、自分や周りの人を危険になる思議なことを感じする。意識は別として、無意識の中にあるスバルの特徴は勇気があり、自己陶酔的する。特定の状況では、これら二つの特性がスバルの表現として反射的に出てくる。

最後は、スバルの人格に影響を与える要因です。つまり、彼の個人的な無意識には、エミリアを愛する動機と、スバルをより警戒させる紛争や脅威の要因があります。集合的無意識の中で、生物的要因と哲学的要因がスバルの若い魂に影響を与え、伊勢海での彼の新しい人生の目標を達成する。

研究した後筆者はその小説の構造要素のことだけでなく外向的な人の考え方のこともわかるようになった。また、人間は自分の外部ことや内部ことが強く影響できるということも分かるようになった。「Re：ゼロ」から続けている研究できることがいくつあり、その一つは場所背景の比較ことである。

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M.H. 1981. *Teori Pengantar Fiksi*. Yogyakarta: Hanindita.
- Aminudin. 1990. *Pengembangan Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bahasa dan Sastra*. Malang: Yayasan Asah Asih Aspuh.
- \_\_\_\_\_. 1995. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Biru
- Budiningsih, Asri. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, T. 2004. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara
- Nani, Tuloli. 2000. *Teori Fiksi*. Gorontalo: Nurul Jannah
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Penilaian Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, Dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusyana, Yus. 1982. *Metode Pengajaran Sastra*. Bandung: Gunung Larang.
- Sarwono. 1987. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali.

Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Perkasa Rajawali.

Teeuw, A. 1983. *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: PT. Gramedia.

**Sumber Internet:**

[Novel] Re : ゼロから始める異世界生活 第 01-20 巻 [Re Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu vol 01-20]. <https://nyaa.si/view/1190807> [Diakses 10 Desember 2017]

Cambridge University Press, 2020. *Cambridge Dictionary*. [Online] Available at: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/anime> [Diakses 6 Juli 2020]

Cambridge University Press, 2020. *Cambridge Dictionary*. [Online] Available at: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/manga> [Diakses 6 Juli 2020]

How 'Not' To Write A Light Novel.  
<https://web.archive.org/web/20120430065529/http://ranobecafe.wordpress.com/2009/09/03/how-not-to-write-a-light-novel>. [Diakses 10 Desember 2017]

Kato, Yuta. 2014. *Mengenal Light Novel Jepang: Novel yang Seperti Komik*.  
<https://matcha-jp.com/id/423> [Diakses 10 Desember 2017]

KBBI, 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/baik> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/berani> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cerdik> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cuek> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/defensif> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gigih> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/intuitif> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/keras%20kepala> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mahir> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/materialistis> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/optimistis> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/patuh> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/peduli> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penyayang> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pintar> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ramah> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sadis> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sombong> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/swafoto> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tegas> [Diakses 6 Juli 2020]

KBBI, 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). [Online] Available at:  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/waspada> [Diakses 6 Juli 2020]

Re\_Zero Starting Life in Another World Volume 01 - 07 Light Novel(Pdf).  
<https://nyaa.si/view/1051459> [Diakses 10 Desember 2017]

Webster, Noah, 2020. *Webster's Dictionary*. [Online] Available at:  
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/live-action> [Diakses 6 Juli 2020]

## SINOPSIS

Light Novel *Re: Zero kara Hajimaru Isekai Seikatsu* Volume Pertama menceritakan tentang seorang pemuda bernama Natsuki Subaru, ia adalah seorang pelajar SMA kelas 3 di Jepang. Subaru hendak pergi ke toko swalayan untuk membeli makan malam. Setelah ia berbelanja dan keluar dari ambang pintu toko, tiba-tiba saja ia berpindah tempat ke sebuah dunia yang asing. Dunia yang sangat berbeda dari Jepang zaman modern, ia berada di sebuah pasar bergaya abad pertengahan dengan hal-hal yang tidak ada di dunia tempat ia berasal. Seperti orang-orang bertelinga hewan, binatang yang mirip naga tak bersayap menarik kereta, hingga pakaian mereka yang Subaru pikir kuno.

Bingung dengan apa yang telah terjadi dengannya, Subaru mencoba mencari tahu dimana ia berada kepada seorang pedagang buah, anehnya walaupun tempatnya asing, tapi bahasa yang digunakan seperti bahasa Jepang sehingga bisa Subaru mengerti. Saat berada di sebuah gang kecil, ia ditodong oleh 3 orang preman. Subaru berpikir bahwa dunia ini seperti dalam *video game RPG* sehingga mungkin ia memiliki kekuatan spesial untuk melawan mereka, tapi kenyataannya tidak. Subaru babak belur dihajar 3 orang preman hingga ia ditolong seorang gadis berambut perak dan seekor kucing peri yang sedang mencari barang berharganya yang dicuri.

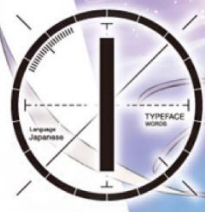
Subaru berterima kasih dan berniat untuk membantu mencari pencuri yang mengambil barang berharga milik gadis itu. Mereka mencari hingga ke pinggiran

kota. Subaru berhasil menemukan tempat yang disebut rumah penadah jauh di dalam kawasan kumuh, namun seorang yang misterius sedang berada di rumah itu dan membunuh semua orang termasuk Subaru, ia merasakan sakit yang teramat parah dan tewas, sebelum mati Subaru bertekad untuk menyelamatkan gadis itu apapun risikonya.

Secara ajaib Subaru kembali hidup dan berdiri di tempat yang sama dan dalam situasi yang sama saat ia baru saja berpindah ke dunia itu. Ia bertanya kembali ke penjual buah dan ia berkata bahwa ia baru saja bertemu Subaru, dan kejadian terulang kembali. Subaru bertemu 3 preman, gadis pencuri, gadis berambut perak dengan kucing perinya dan terbunuh lagi ditangan seorang wanita pembunuh hingga Subaru menyadari, ia bisa hidup kembali setelah mati lalu mencari cara untuk sebisa mungkin tidak mati lagi dan mengalahkan pembunuhnya.



in a different world "Returns by Death"  
save her.



# Re:ゼロ

Re: Life in a different world from zero

## から始める異世界生活

長月達平

The author  
Tappei Nagatsuki

ILLUSTRATION 大塚真一郎

Shinichirou  
Otsuka



# Characters

Re: Life in a different world  
from zero

The only ability I got in a different world "Returns by Death"  
I die again and again to save her.



ナツキ・スバル

*Subaru Natsuki*

突如、異世界に召喚された高校生。

無知無能。無力無謀。

四拍子欠けた、物語の主人公。



???

王都でスバルと出会った謎の美少女。  
何か探し物をしているらしいが……。

パック  
*Pack*

謎の美少女と家族同然の猫精霊。

*Pack*



## エルザ

*Elsa*

艶めいた雰囲気をもとう美女。  
フェルトの取引相手らしいが。



## カドモン

*Kadomon*

屈強な体格と厳つい顔つきが特徴の  
——ただの商売人。

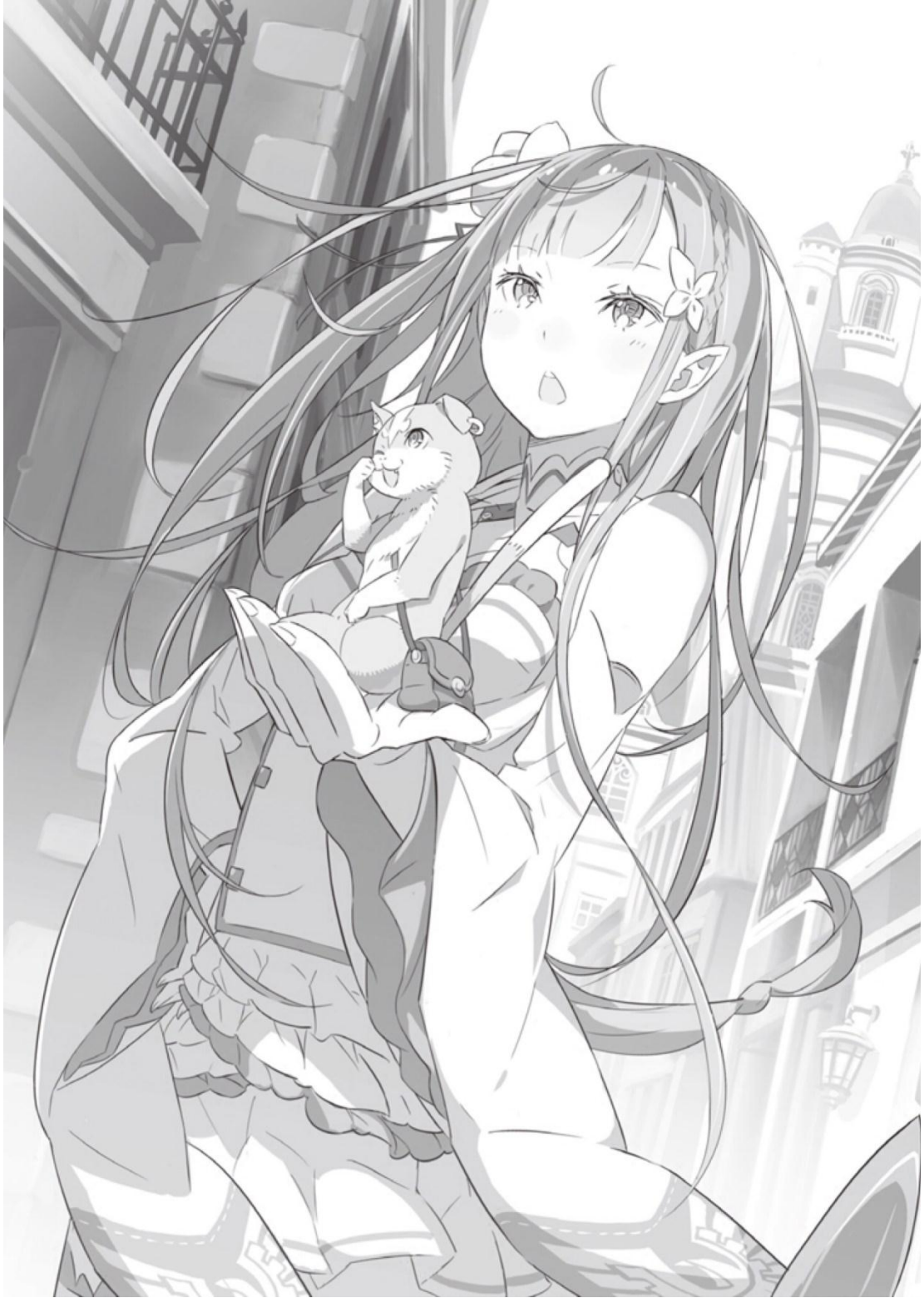
## フェルト

*Felt*

王都の貧民街育ちで、  
主にスリや盗みを生業にしている。

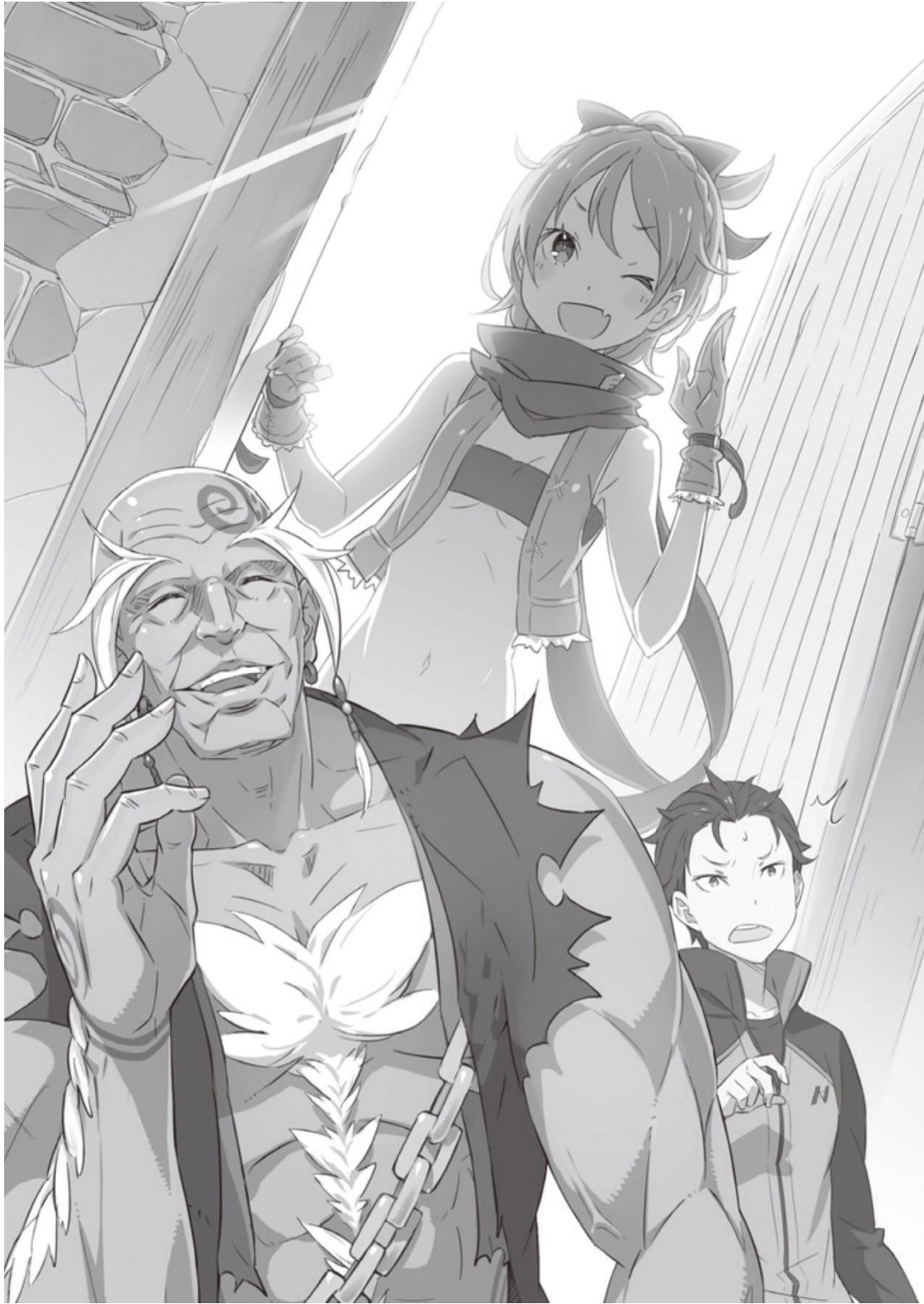






















「Re:ゼロ」発売記念

公開  
初期案大後悔!



S・M・O

(スバルくんマジ オッサン)

う〜ん。  
10代の顔じゃないですね。  
人相悪いし、ガタイも  
イなので、このスバルくん  
なら異世界でも  
普通に聞えそう。



E・M・J

(エミリアたんマジ ジミ子)

服装が地味。  
超地味。  
このデザインに  
決まらなくて  
本当に良かった  
です。



次巻は  
〇〇&XXの  
初期案も予定して  
います。では?

林  
シイロ



「姉様、姉様、大変です。次の『Re..ゼロ』第二巻の予告を仰せつかってしまいました」  
「そう、ついに二巻……この作品のメインヒロインが登場する記念すべきお話ね」  
「はい、姉様という真打登場に読者の皆様もお喜びのようです。三ヶ月連続刊行で、姉様の登場を即座にお届けする編集部様の英断にはレムも感服しました」  
「発売日は二月の二十五日と聞いているけど、どうせなら同時に三冊出したらいいのにね」  
「姉様、実はレムの聞いた話だと、月刊コミックアライブ様の方でも特集があるそうです」  
「あら、ラムは聞いてないわ。でも、それと三ヶ月連続刊行と何の関係が……」  
「はい。その月刊コミックアライブ様の三月号、一月二十七日発売号からこちらも三ヶ月連続で『Re..ゼロ』の付録付きで特集がされるとか。三号連続で大塚真一郎先生描き下ろしのW表紙と、破格の条件です。書籍とコミックアライブと、合わせて発売ですね」  
「ふうん。三ヶ月連続にはそれなりの意味があるのね。付録っていうのは？」



「リゼロビジュアルコンプリート」と銘打って、大塚先生のイラストにキャラクター紹介と、書き下ろしSSが付くそうです。エミリア様と、姉様とレムのお話だそうですよ」  
「主人公のスの字もないわね。まあ、ロズワール様以外の男の話なんて誰も喜ばないでしょうから、それも編集部が英断ね。何をすればいいのかわかるわかってるじゃない」  
「はい。姉様にそう言っていただけで、編集部も頑張った甲斐があったとお喜びです」  
「格好つけたのに散々な醜態をさらした主人公が、貴族のお屋敷という新たなステージでどんな風にもっともなく足掻くのか、バルスの見せ場はそれぐらいしかないものね」  
「何を理由に追われ、追い込まれ、命を狙われるのか。スバルくんぐらい軽率に過ごしているとお心当たりが多そう、次のお話でも苦労が絶えないでしょうね」  
「Re:ゼロから始める異世界生活第二巻」は、二月二十五日発売よ。書店に急ぎなさい」  
「最後までちゃんとお役目を忘れない、姉様は素敵です」

## **BIODATA PENULIS**

Nama: Risyad Gifari Ramadhan

NIM: 13050114140079

Tempat/Tanggal Lahir: Tangerang, 5 Februari 1997

Alamat: Perum. Vila Tomang Baru, Jl. Halimun Blok H2 No.46, RT/RW-003/018,  
Kecamatan Pasar Kemis, Kabupaten Tangerang, Banten.

No. Telepon: 081905423135

Email: risyard.gifari@gmail.com

Nama Orang Tua: Masdin (Ayah) / Nurhayati (Ibu)

Riwayat Pendidikan:

- SDIT Muhammadiyah Kutabumi (Tamat 2008)
- SMPN 1 Pasar Kemis (1 tahun)
- SMPN 5 Kota Tangerang (Tamat 2011)
- SMAN 6 Kota Tangerang (Tamat 2014)

Riwayat Organisasi:

- Ketua Divisi Properti Klub Cosplay Kazahana Undip