



**REPRESENTASI AKTUALISASI DIRI TOKOH KUN CHAN DALAM
ANIME MIRAI KARYA MAMORU HOSODA**

(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)

細田守のアニメーション映画

『MIRAI』に表現されたクンちゃんの自己実現

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Sarjana Program Strata I
dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas
Diponegoro

Oleh :

CLARA MONICA SANDRA

NIM 13050116140024

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

2020

**REPRESENTASI AKTUALISASI DIRI TOKOH KUN CHAN DALAM
ANIME MIRAI KARYA MAMORU HOSODA**

(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)

細田守のアニメーション映画
『MIRAI』に表現されたクンちゃんの自己実現

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Sarjana Program Strata I
dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas
Diponegoro

Oleh :

CLARA MONICA SANDRA

NIM 13050116140024

**PROGRAM STUDI S-1 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 atau penjiplakan.

Semarang, 26 Agustus 2020

Clara Monica Sandra

13050116140024

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing 1

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nur Hastuti', written over a light gray rectangular background.

Nur Hastuti, S.S., M.Hum

NIK 198104010115012025

HALAMAN PENGESAHAN

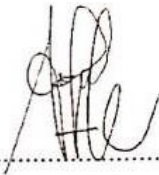
Skripsi dengan judul “Representasi Aktualisasi Diri Tokoh Kun Chan dalam *Anime Mirai* Karya Mamoru Hosoda (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal: 26 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi

Ketua

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



.....

Anggota I

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



.....

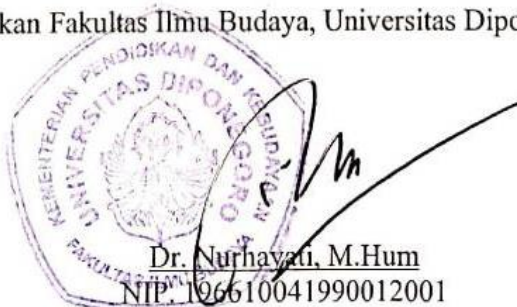
Anggota II

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



.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



.....

Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP. 196610041990012001

MOTTO

“When there is a will, there is a way”

“Do your best and let God do rest.”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk pribadi-pribadi yang penulis sayangi, yang tidak letih dan tidak pamrih memberikan bantuan, semangat, doa, serta kasih sayang kepada penulis, yaitu kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu ada dan menjadi sahabat serta penyelamat bagi penulis.
2. Pak Tanoto Sukanto founder Tanoto Foundation. Terima kasih atas segala pengalaman dan dukungan dana selama penulis menempuh kuliah sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik.
3. Ayah, Ibu, Mas Dio, dan Mas Gugun yang selalu menjadi semangat bagi penulis, untuk terus terpacu segera menyelesaikan skripsi ini.
4. Yoedi Setiawan, Tia Larasati, Mozaes Gempur, Mutiara Salsabila, dan Febriana Ika yang menjadi *partner* “Ambis Jalan Lurus”. Terima kasih sudah menjadi teman berdebat dan bersambat di Burjo Kendank dari petang hingga pagi menjelang.
5. Bernice Hananya, Elan Annisaa, Ayu Santika, Beatha Aminah, Naura Nuzila, Sanggita, dan Cyndi yang selalu ada disaat penulis membutuhkan sosok teman dan sahabat. Terima kasih atas pelajaran hidup yang membuat penulis menjadi lebih bersyukur dalam menjalani hidup.
6. Mba Diana, Tira Ilfarali, Nantatt, Mas Titiw, Mba Ayoy, Jane, Ade, dan seluruh anggota PSMF Gita Bahana Arisatya lainnya. Terima kasih atas kenangan indah dan pengalaman yang terukir dalam hati penulis.
7. Teman-teman Simply Choir, Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2016, Wadah Musik Sastra, PRMK FIB, dan Diponegoro University Choir.
8. Saudar, teman, dan para senpai lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
9. Dan terakhir, kepada diri saya sendiri. Terima kasih sudah menjadi pribadi yang kuat dan terus berjuang demi terselesaikannya skripsi ini.

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari kemudahan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum selaku Ketua Jurusan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
3. Nur Hastuti, S.S., M.Hum, selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini.
4. Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum, selaku Dosen Wali program studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
5. Seluruh dosen, staff, dan karyawan program studi program studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 26 Agustus 2020

Penulis,

Clara Monica Sandra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	6
1.2.1 Bagaimana struktur naratif <i>anime Mirai</i> ?	6
1.2.2 Bagaimana representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan dalam <i>anime Mirai</i> ?.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Menjelaskan struktur naratif <i>anime Mirai</i>	6
1.3.2 Menjelaskan representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan dalam <i>anime Mirai</i>	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7

1.6	Sistematika Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Kerangka Teori.....	12
2.2.1	Teori Struktur Naratif Film.....	12
2.3	Teori aktualisasi diri Abraham Maslow	18
2.3.1	Kebutuhan dasar fisiologis (<i>The physiological needs</i>).....	19
2.3.2	Kebutuhan akan rasa aman (<i>The safety and security needs</i>)	20
2.3.3	Kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki (<i>The love and belonging needs</i>).....	20
2.3.4	Kebutuhan akan dihargai (<i>The esteem needs</i>).....	21
2.3.5	Aktualisasi diri (<i>Self-actualization</i>).....	21
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		22
3.1	Jenis Penelitian	22
3.2	Sumber Data	22
3.3	Langkah-langkah Penelitian	23
3.3.1	Teknik Penyediaan Data	23
3.3.2	Teknik Analisis Data	24
3.3.3	Teknik Penyajian Data	24
BAB 4 ANALISIS.....		25
4.1	Struktur Naratif <i>Anime Mirai</i>	25
4.1.1	Cerita dan Plot	25
4.1.2	Hubungan Naratif dengan Waktu	30
4.1.3	Hubungan Naratif dengan Ruang	31
4.1.4	Pelaku Cerita	36
4.1.5	Permasalahan dan Konflik.....	47
4.1.6	Tujuan	52
4.2	Representasi Aktualisasi Diri Tokoh Kun Chan	55
4.2.1	Kebutuhan Dasar Fisiologis (<i>The physiological needs</i>).....	55
4.2.3	Kebutuhan Akan Rasa Aman (<i>The safety and security needs</i>) ..	57

4.2.4	Kebutuhan Akan Rasa Cinta dan Memiliki (<i>The love and belonging needs</i>)	60
4.2.5	Kebutuhan Akan Rasa Harga Diri (<i>The esteem needs</i>)	63
4.2.6	Kebutuhan Aktualisasi Diri (<i>Self-actualization</i>)	64
BAB 5 SIMPULAN		67
要旨.....		70
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN		73
BIODATA		75

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Piramida hirarki kebutuhan Abraham Maslow
- Gambar 2 (*Mirai* 2018 , adegan 00.36.55) *Mirai* remaja dan Yukko.
- Gambar 3 (*Mirai* 2018 , adegan 00.43.55) Kun Chan marah.
- Gambar 4 (*Mirai* 2018 , adegan 00.45.55) Kun Chan menangis.
- Gambar 5 (*Mirai* 2018 , adegan 01.18.55) Kun Chan tersesat.
- Gambar 6 (*Mirai* 2018, adegan 00.04.06) Kun Chan menikmati salju yang turun di halaman rumahnya.
- Gambar 7 (*Mirai* 2018 , adegan 00.01.59) Rumah keluarga Kun Chan
- Gambar 8 (*Mirai* 2018 , adegan 00.19.38) Pohon ek di halaman rumah Kun Chan
- Gambar 9 (*Mirai* 2018, adegan 00.16.37) Taman kerajaan Yukko
- Gambar 10 (*Mirai* 2018, adegan 00.29.47) Taman Kun Chan bertemu dengan *Mirai* dari masa depan.
- Gambar 11 (*Mirai* 2018, adegan 00.49.28) Rumah masa kecil ibu Kun Chan.
- Gambar 12 (*Mirai* 2018, adegan 00.56.28) Lapangan tempat Kun Chan berlatih bersepeda.
- Gambar 13 (*Mirai* 2018, adegan 00.58.58) Bengkel milik Kakek Buyut di masa lalu.
- Gambar 14 (*Mirai* 2018, adegan 01.11.52) Stasiun kecil tempat Kun Chan kecil bertemu Kun Chan remaja.
- Gambar 15 (*Mirai* 2018, adegan 01.14.30) Stasiun besar
- Gambar 16 (*Mirai* 2018, adegan 01.16.19) Kun Chan sedang beristirahat di dekat loker stasiun.
- Gambar 17 (*Mirai* 2018, adegan 00.05.12) Kun Chan Kecil.
- Gambar 18 (*Mirai* 2018 , adegan 01.13.13) Kun Chan Remaja.
- Gambar 19 (*Mirai* 2018 , adegan 01.32.21) *Mirai* Kecil
- Gambar 20 (*Mirai* 2018 , adegan 01.29.21) *Mirai* Remaja
- Gambar 21 (*Mirai* 2018 , adegan 01.08.42) Ibu dewasa
- Gambar 22 (*Mirai* 2018 , adegan 00.42.05) Ibu Kecil

- Gambar 23 (Mirai 2018 , adegan 00.51.02) Tingkah laku Ibu kecil dan Kun Chan sedang mengacaukan buku-buku.
- Gambar 24 (Mirai 2018 , adegan 00.48.01) Ibu kecil meletakkan surat di sepatu neneknya.
- Gambar 25 (Mirai 2018, adegan 00.05.58) Ayah dan Ibu
- Gambar 26 (Mirai 2018, adegan 00.02.35) Nenek
- Gambar 27 (Mirai 2018 , adegan 00.23.08) Nenek dan Kakek
- Gambar 28 (Mirai 2018 , adegan 00.59.20) Kakek Buyut
- Gambar 29 (Mirai 2018, adegan 00.20.11) Yukko dalam rupa seekor anjing.
- Gambar 30 (Mirai 2018, adegan 00.16.12) Yukko dalam rupa manusia.
- Gambar 31 (Mirai 2018 , adegan 00.56.48) Anak-anak di lapangan.
- Gambar 32 (Mirai 2018, adegan 00.10.00) Ibu-ibu tetangga
- Gambar 33 (Mirai 2018, adegan 00.08.51) Ayah mengerjakan pekerjaan rumah.
- Gambar 34 (Mirai 2018 , adegan 00.12.39) Kun Chan mencari perhatian orang tuanya dengan keras.
- Gambar 35 (Mirai 2018 , adegan 00.12.12) Mirai dijadikan tempat bermain oleh Kun Chan.
- Gambar 36 (Mirai 2018, adegan 00.13.54) Mirai dijahili Kun Chan saat tidur hingga menangis.
- Gambar 37 (Mirai 2018, adegan 00.14.38) Keadaan rumah ketika Kun Chan, Mirai, dan Yukko menangis dan berteriak.
- Gambar 38 (Mirai 2018, adegan 00.14.54) Ibu marah sedangkan Ayah *mati gaya* tidak tahu harus berbuat apa.
- Gambar 39 (Mirai 2018, adegan 01.17.00) Kun Chan di loket informasi stasiun.
- Gambar 40 (Mirai 2018, adegan 01.30.21) percakapan antara ayah dan ibu saat hendak pergi *camping*.
- Gambar 41 (Mirai 2018, adegan 00.09.10) situasi sarapan keluarga Kun Chan.
- Gambar 42 (Mirai 2018, adegan 00.18.55) Kun Chan berubah menjadi Yukko.

- Gambar 43 (*Mirai* 2018, adegan 00.31.18) Kun Chan bermain dengan Mirai dari masa depan.
- Gambar 44 (*Mirai* 2018, adegan 00.26.40) Ayah menjemput Kun Chan dari sekolah.
- Gambar 45 (*Mirai* 2018, adegan 00.56.40) Kun Chan memeluk ayahnya.
- Gambar 46 (*Mirai* 2018, adegan 00.57.40) Kun Chan menangis memanggil ayahnya.
- Gambar 47 (*Mirai* 2018, adegan 01.02.44) Kakek buyut mengajari Kun Chan menunggang kuda.
- Gambar 48 (*Mirai* 2018, adegan 01.03.10) Kakek buyut mengajak Kun Chan bersepeda motor.
- Gambar 49 (*Mirai* 2018, adegan 00.27.57) Kun Chan merasa kesepian dan tidak memiliki teman.
- Gambar 50 (*Mirai* 2018, adegan 00.40.51) kehangatan keluarga Kun Chan.
- Gambar 51 (*Mirai* 2018, adegan 00.45.30) Kun Chan merasa tidak ada yang mencintainya.
- Gambar 52 (*Mirai* 2018, adegan 00.52.49) Ibu mencium Kun Chan
- Gambar 53 (*Mirai* 2018, adegan 01.06.09) Kun Chan belajar bersepeda sendiri.
- Gambar 54 (*Mirai* 2018, adegan 01.07.53) ayah dan ibu bangga akan prestasi Kun Chan berhasil naik sepeda.
- Gambar 55 (*Mirai* 2018, adegan 01.22.04) Kun Chan melindungi Mirai.
- Gambar 56 (*Mirai* 2018, adegan 01.31.44) Kun Chan berbagi pisang dengan Mirai.

INTISARI

Clara Monica Sandra. 2020. “Representasi Aktualisasi Diri Tokoh Kun Chan Dalam *Anime Mirai* Karya Mamoru Hosoda (Kajian Psikologi Sastra)”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang.

Penelitian ini menggunakan objek material berupa *anime* dengan judul *Mirai* karya Mamoru Hosoda. Sedangkan objek formal penelitian ini adalah representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista dan teori aktualisasi diri Abraham Maslow.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis struktur naratif *anime* *Mirai* dan representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setiap manusia atau individu memiliki kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Hal tersebut dipengaruhi dan berpengaruh pada orang-orang disekitarnya.

Kata kunci : *anime Mirai*; aktualisasi diri; Abraham Maslow.

ABSTRACT

Sandra, Clara Monica. 2020. "Self Actualization Representation of Character Kun Chan in Anime Mirai by Mamoru Hosoda (A Literature Psychology Research)". A thesis of Japanese and Cultural Studies, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang.

This thesis uses a material object in the form of an anime entitled Mirai by Mamoru Hosoda. Meanwhile, the formal object of this research is the self-actualization representation of Kun Chan's character. The theory used in this research is the theory of film narrative structure by Himawan Pratista and Abraham Maslow's theory of self-actualization.

The purpose of this research is to analyze the narrative structure of the anime Mirai and the self-actualization representation of Kun Chan's character. The results of this study indicate that every human being or individual has a tendency to actualize himself. This is influenced and affects the people around him.

Keyword : anime Mirai, self-actualization, Abraham Maslow

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Pradopo (melalui Hermintoyo, 2014: 17) bahasa adalah alat untuk menyampaikan perasaan dan pikiran, baik tidaknya bahasa bergantung pada kecakapan pengarang dalam menggunakan kata-kata. Dengan demikian bahasa dan sastra merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan, karena bahasa digunakan sebagai media penyampaian arti suatu karya sastra.

Karya sastra dibagi menjadi dua yaitu fiksi dan non fiksi. Sebuah karya sastra non fiksi berisi kebenaran dan atau kenyataan, contohnya surat kabar dan berita. Sedangkan karya sastra fiksi kerap kali disamakan dengan cerita khayalan, yaitu menceritakan hal-hal yang mustahil terjadi di kehidupan nyata (Nurgiyantoro, 1998: 2). Namun, Burhan Nurgiyantoro menambahkan bahwa karya fiksi adalah karya imajinatif yang dilandasi kesadaran dan tanggung jawab dari segi kreativitas sebagai karya seni (1998: 3). Berdasarkan hal tersebut, dapat diartikan bahwa karya sastra fiksi adalah cerminan kejadian-kejadian nyata yang dikemas bersama imajinasi penulis dan tidak sepenuhnya khayal.

Banyak karya sastra yang berupa novel, komik/*manga*, cerpen, maupun drama yang mengalami alih wahana menjadi sebuah film. Menurut Vera (2015: 92) film terdiri dari unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah materi atau bahan olahan yaitu cerita. Unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk menggarap bahan olahan yaitu *mise en scene*, sinematografi, editing, dan suara. Kedua unsur

tersebut tidak bisa dipisahkan. Unsur naratif dan sinematik juga terdapat dalam *anime*.

Anime pada umumnya dikenal sebagai gambar berjalan, seperti komik yang difilmkan. Thomas LaMarre dalam bukunya *Machine Anime* (2009:ix) mengatakan bahwa *anime* merupakan objek tekstual yang menimbulkan prespektif dua arah. Arah yang pertama, meskipun pada dasarnya apabila *anime* dianggap sebagai sebuah teks, ia tidak akan menimbulkan pertanyaan-pertanyaan sulit. Bahkan ketika itu terjadi, para pengamat akan meminta novel dan kebaruan *anime* demi menjawab pertanyaan-pertanyaan sulit yang biasanya muncul saat menganalisis.

Sedangkan arah yang kedua justru mengharapkan terciptanya pertanyaan spekulatif seperti sifat realitas, atau hubungan pikiran dan tubuh. Hal tersebut dapat terjadi dengan sekali lagi mengabaikan tentang gambar bergerak, namun menganggap *anime* sebagai karya *high textual*. Dengan demikian, Thomas LaMarre berpendapat bahwa menganalisis sebuah *anime* dapat dipermudah dengan menganggapnya sebagai objek tekstual dan meneliti unsur naratifnya.

Seorang penulis dengan segala imajinasi dan pengalamannya, akan memasukkan nilai-nilai kehidupan ke dalam karyanya. Ada karya sastra yang sangat mengerucut ke satu bidang, namun tidak sedikit juga yang memasukan banyak aspek ke dalam satu karya sastra. Oleh karena itu sebuah penelitian sastra perlu dibantu dengan ilmu lain, salah satunya psikologi. Salah satu pengarang yang banyak memasukkan unsur psikologi dalam karyanya adalah Mamoru Hosoda.

Mamoru Hosoda adalah seorang penulis dan sutradara *anime* yang terjun di dunia *anime* sejak tahun 1999. Dalam karya-karyanya ia menyelipkan berbagai

aspek kehidupan agar penikmat karyanya selalu sadar bahwa banyak hal terjadi di kehidupan nyata. Hampir dalam semua karyanya, termasuk karyanya yang berjudul *Wolf Children* (2012), *The Boy and The Beast* (2015), dan *Mirai* (2018) menceritakan tentang kehidupan keluarga. Menceritakan kehidupan seorang anak yang tumbuh menjadi dewasa, merasakan gejolak psikologi dalam diri untuk berjuang demi masa depan.

Anime terbaru karya Mamoru Hosoda berjudul *Mirai* (2018) yang diproduksi oleh Studio Chizu, telah memperoleh beberapa penghargaan. Pada tahun yang sama dengan tahun rilisnya yaitu tahun 2018, *anime Mirai* memenangkan *San Sebastian International Film Festival*, *Sitges Film Festival*, dan *Cannes Official Selection-Director's Fortnight*. Tahun selanjutnya, pada tahun 2019 memenangkan *Annie Awards Best Independent Feature Animation* dan masuk menjadi nominasi dalam *Academy Awards Best Animated Film* dan *Golden Globe Awards*.

Anime Mirai terbilang cukup menarik untuk diteliti. Selain terbukti telah meraih banyak penghargaan, *anime* ini cocok dinikmati oleh semua umur. Gambar visual (animasi) yang disajikan sudah modern, bahkan beberapa *scene* terlihat seperti tiga dimensi. Latar waktu yang digunakan juga relevan dengan zaman sekarang, seperti arsitektur rumah minimalis dan kecanggihan teknologi. *Anime* Jepang memang sudah sangat maju. Efek suara juga sangat berpengaruh memberi nilai tambah *anime* ini.

Pusat cerita *anime* ini berada di kehidupan keluarga kecil dengan sang anak balita bernama Kun Chan menjadi tokoh utamanya. Hal tersebut menjadi alasan bahasa Jepang yang digunakan cukup mudah dipahami bagi pemula pembelajar

bahasa Jepang. Bahasa yang digunakan tidak terlalu baku dan kosa katanya termasuk kosa kata dasar bahasa Jepang, sehingga bisa dimengerti meski tanpa *subtitle*.

Jalan cerita *anime Mirai* ini sedikit rumit karena alurnya maju-mundur. Dalam *anime* ini terjadi enam kali perubahan alur, baik itu kembali ke masa lalu maupun lompat menuju masa depan. Namun hal tersebut membuat para penonton ikut andil untuk berpikir apa hubungan antar adegan dan sangat ingin mengetahui akhir cerita *anime* ini.

Anime Mirai menceritakan tentang seorang balita bernama Kun Chan yang baru saja memiliki adik perempuan bernama Mirai. Orang tua Kun Chan adalah pasangan muda. Mereka tampak kerepotan mengasuh dua anak balita, mengurus rumah, dan pekerjaan yang menjadi sumber penghasilan mereka. Kun Chan yang masih balita tidak dapat memahami kekacauan yang terjadi di rumah, yang ia lihat adalah kedua orang tuanya yang hanya memperhatikan dan mengurus adiknya yang masih bayi saja. Kun Chan terus mencari perhatian dengan berbuat nakal, merengek, dan menangis.

Suatu ketika, keajaiban terjadi di halaman tengah rumah mereka. Di sana terdapat pohon Ek yang menjadi simbol pohon keluarga. Setiap kali Kun Chan berbuat “nakal” atau tidak dipenuhi kemauannya, hal menakjubkan muncul dari pohon ek. Kun Chan mendapatkan pembelajaran dari keluarganya dari generasi ke generasi melalui sebuah pohon yang menyimpan banyak cerita. Hari demi hari berlalu, hingga akhirnya Kun Chan dapat menunjukkan bahwa ia adalah anak yang dapat dibanggakan dan seorang kakak sejati bagi adiknya Mirai.

Dengan jalan cerita seperti di atas, peneliti melihat adanya tanda-tanda aktualisasi diri dari tokoh Kun Chan. Aktualisasi diri merupakan cerminan psikologi dalam sebuah karya sastra. Tahap-tahap yang dialami/dilalui Kun Chan dalam mengaktualisasikan dirinya, sesuai dengan teori psikologi kepribadian Abraham Maslow. Teori hirarki kepribadian menurut Abraham Maslow memiliki lima tahap. Dimulai dengan memenuhi kebutuhan dasar fisiologis manusia, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki, kebutuhan akan rasa harga diri, dan kebutuhan aktualisasi diri sebagai puncaknya.

Analisis aktualisasi diri Kun Chan akan semakin ditunjang dengan menganalisis unsur naratifnya terlebih dahulu. Unsur naratif yang perlu diuraikan dari *anime Mirai* adalah tema, cerita, plot, tokoh dan penokohan, latar tempat, waktu, dan sosial, sudut pandang, dan moral.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimana struktur naratif *anime Mirai*?

1.2.2 Bagaimana representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan dalam *anime Mirai*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Menjelaskan struktur naratif *anime Mirai*.

1.3.2 Menjelaskan representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan dalam *anime Mirai*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai penelitian karya sastra Jepang. Selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan *anime* dan psikologi sastra. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membuat pembaca dari anak-anak hingga dewasa mengetahui bahwa melalui *Anime Mirai*, kita dapat melihat representasi seseorang menunjukkan eksistensi dirinya sebagai puncak dari kebutuhan manusia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas sebuah *anime* berjudul *Mirai* yang dirilis tahun 2018. *Anime* ini adalah produk dari Studio Chizu dan disutradarai oleh salah satu pendirinya yaitu Mamoru Hosada. Penelitian ini akan dibatasi pembahasannya yaitu pada struktur naratif *anime Mirai* yang akan dijabarkan menurut teori Burhan Nurgiyantoro dan representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan menurut teori kepribadian Abraham Maslow.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab 1 merupakan pendahuluan yang berisi paparan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup pembahasan, dan sistematika penulisan.

Bab 2 merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori yang relevan dengan penelitian ini. Pada kerangka teori akan dipaparkan landasan Kerangka teori ini terdiri dari teori struktur naratif film (elemen pokok naratif, plot, hubungan naratif dengan waktu, dan hubungan naratif dengan ruang) dan teori aktualisasi diri Abraham Maslow yang digunakan untuk menganalisis *anime Mirai* dalam penelitian ini.

Bab 3 merupakan metode penelitian. Dalam bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu akan dijelaskan juga langkah-langkah penelitian ini yaitu metode pengumpulan data, analisis, dan penyajian data.

Bab 4 merupakan pembahasan analisis. Bab ini berisi dua pembahasan. Pembahasan pertama adalah analisis unsur naratif *anime Mirai* yang meliputi tema, cerita, plot, tokoh dan penokohan, latar tempat, waktu, dan sosial, sudut pandang, dan moral. Pembahasan yang kedua yaitu mengenai representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan dalam *anime Mirai*.

Bab 5 merupakan simpulan. Bab ini berisi hasil temuan yang diperoleh mengenai analisis struktur naratif dan representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan dalam *anime Mirai*.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian-penelitian terdahulu dan teori para ahli tentang struktur naratif film (dalam penelitian ini *anime*), dan aktualisasi diri yang mendukung penelitian ini.

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan peninjauan penulis, *anime Mirai* belum pernah diteliti sebelumnya. Alasannya bisa jadi karena *anime* ini terbilang baru. Namun penulis menemukan beberapa penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini dan dapat berguna untuk menjadi referensi penulis dalam menulis penelitian ini. Sehingga dapat membuat penelitian ini semakin kuat dan dapat menonjolkan kebaruannya.

Tinjauan pustaka pertama yang dianggap sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian milik Aulia Imam Fikri dari Universitas Diponegoro dalam penelitiannya berjudul *Analisis Struktur Naratif dan Unsur Sinematik dalam Film Yakuza Apocalypse Karya Takahashi Miike* tahun 2018. Terdapat persamaan antara penelitian Aulia dengan penelitian ini yaitu menganalisis struktur naratif film. Aulia mengungkapkan bahwa pola struktur naratif dan struktur sinematik dalam film sangat berkaitan dan memperkuat satu sama lain. Teori yang digunakan untuk menganalisis struktur naratif penelitian Aulia dengan penelitian ini sama yaitu teori naratif film Himawan Pratista dan pengkajian fiksi milik Burhan Nurgiyantoro.

Kemudian perbedaannya adalah objek material milik Aulia merupakan sebuah film, sedangkan penelitian ini menggunakan *anime*. Selain itu penelitian ini mengerucut pada psikologi sastra, mengenai representasi aktualisasi diri tokoh utama dari analisis struktur naratif film tersebut. Sedangkan Aulia hanya membahas struktur naratif dari sebuah film yang kemudian ditarik kesimpulan kesinambungan antara struktur naratif film dan sinematografinya. Dalam kesimpulan penelitiannya, Aulia memaparkan elemen ruang dan waktu yang digunakan dalam film *Yakuza Apocalypse* berpola linier A-B-C-D-E karena berurutan dan beralur maju. Adapun tema dan tujuan film *Yakuza Apocalypse* yang ditarik melalui penelitian Aulia yaitu pembalasan dendam oleh Akira atas kematian Genyo Kamiura, bosnya.

Tinjauan pustaka selanjutnya adalah penelitian Arista Andriani dari Universitas Brawijaya dengan judul *Aktualisasi Diri Tokoh Utama Amanae Kaoru dalam Film Taiyou No Uta Karya Norihiro Koizumi* tahun 2011. Persamaannya dengan penelitian ini adalah pembahasan mengenai aktualisasi diri tokoh utama dengan menggunakan teori Abraham Maslow. Dalam penelitiannya, Andriani menjelaskan bahwa aktualisasi diri menurut Abraham Maslow harus melewati tahap demi tahap. Namun, karena Andriani hanya fokus membahas tokoh utama film *Taiyou no Uta* yaitu Amanae Kaoru, Andriani menjelaskan secara detail bagaimana sifat dan watak Amanae Kaoru berdasarkan teori analisis film Burhan Nurgiyantoro. Sehingga pembahasan mengenai penokohan tokoh utama lebih banyak dan detail daripada pembahasan aktualisasi diri.

Perbedaan antara penelitian Arista dan penelitian ini terletak pada objek materialnya, Arista menggunakan film sedangkan penelitian ini meneliti sebuah

anime. Selain itu pada penelitian ini representasi aktualisasi diri tokoh utama akan diperkuat dengan analisis struktur naratif film terlebih dahulu, sedangkan penelitian Arista tidak.

Kesimpulan Arista dalam menganalisis penokohan tokoh utama dalam film *Taiyou no Uta* adalah Amane Kaoru (雨音 薫) memiliki kepribadian seorang remaja yang tempramental namun kreatif dan penuh semangat, keinginan untuk mencari jati dirinya didukung oleh semua keluarga, sahabat dan kekasih nya. Aktualisasi diri yang dilakukan oleh Amane Kaoru (雨音 薫) dihubungkan dengan teori Abraham Maslow adalah mulai dari menyanyikan dan menciptakan lagu sendiri seperti diungkapkan Maslow sebagai *basic needs*, selanjutnya Ia menggali potensi yang ia miliki dengan mengadakan konser kecil di pinggir jalan adalah bentuk dari *Self Esteem*. Kemudian Amane Kaoru menemukan jati dirinya sebagai penyanyi yang mempunyai rekaman CD dengan lagu yang diciptakan sendiri atau dikatakan sebagai *Self Actualization Need* tokoh utama Amane Kaoru telah tercapai .

Kemudian Lilik Nugroho dari Universitas Diponegoro dengan penelitiannya yang berjudul *Konflik Batin Tokoh Utama Anime Death Note Karya Tsugumi Ohba (Kajian Psikologi Sastra)* 2019 akan menjadi tinjauan pustaka selanjutnya. Nugroho menggunakan anime sebagai objek materialnya, hal tersebut menjadi persamaan dengan penelitian ini. Persamaan selanjutnya adalah jenis penelitiannya sama, yaitu psikologi sastra. Dalam penelitiannya, Nugroho terlebih dahulu menganalisis unsur naratif film menggunakan teori milik Himawan Pratista dengan menjabarkan lima elemen terpenting dalam sebuah film. Kemudian unsur naratif film tersebut dikaitkan dengan psikologi tokoh utama. Namun perbedaannya

dengan penelitian ini adalah Nugroho mengambil aspek konflik batin yang dialami tokoh utama dengan teori psikologi sastra Sigmund Freud, sedangkan penelitian ini akan menganalisis representasi aktualisasi diri tokoh utama dengan teori aktualisasi diri Abraham Maslow.

Dalam kesimpulan penelitiannya, Nugroho mengungkapkan bahwa pelaku cerita pada *anime Death Note* adalah Light Yagami dan L. Elemen ruang dalam anime ini adalah kota Kanto, kamar Light Yagami, kediaman L, dan bus. Elemen waktu mempunyai 3 aspek, yaitu durasi waktu, frekuensi dan juga urutan waktu. Durasi waktu dalam *anime* ini adalah 19 menit per episode dengan jumlah 24 episode. Frekuensi waktu dalam *anime* ini adalah ganda yang mempunyai cerita yang maju dan mundur dengan menampilkan adegan kilas balik. Konflik batin yang dialami oleh tokoh L banyak dipicu oleh diri L dengan informasi yang datang dari pihak luar. Konflik batin L sering diselesaikan dengan mengikuti tindakan dari superego.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Menurut Burhan Nurgiyantoro dalam bukunya *Teori Pengkajian Fiksi*, analisis struktural karya sastra fiksi dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur intrinsik fiksi yang bersangkutan (2009:37). Tujuannya adalah memaparkan secermat mungkin fungsi dan keterkaitan antar unsur pembangun sehingga dapat menyampaikan makna secara keseluruhan.

Film adalah salah satu wahana sebuah cerita yang tidak lepas dari unsur-unsur naratif yang saling berkaitan sehingga menjadi sebuah struktur. Unsur naratif terdiri dari beberapa unsur yang saling berinteraksi untuk menghasilkan suatu jalinan peristiwa yang terikat hukum kausalitas (Pratista, 2017:24). Unsur naratif terdiri dari beberapa unsur di antaranya adalah cerita dan plot, hubungan naratif dengan waktu, hubungan naratif dengan ruang, serta elemen pokok naratif yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, dan tujuan.

2.2.1.1 Cerita dan Plot

Plot merupakan bagian dari cerita berupa rangkaian peristiwa yang kemudian ditayangkan pada film dalam wujud audio maupun visual. Tidak semua bagian cerita diangkat dalam film, hanya beberapa bagian saja yang kemudian menjadi plot (Pratista, 2017: 64). Plot merupakan sebuah cerminan tingkah laku pelaku cerita dalam bertutur, bersikap, dan bertindak dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam cerita.

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Cerita tidak dapat berjalan tanpa adanya waktu. Karena hal tersebut, hubungan naratif dengan waktu dapat dikatakan didasari oleh hukum kausalitas. Waktu memiliki beberapa aspek, beberapanya adalah urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

Urutan waktu adalah pola berjalannya waktu cerita dalam sebuah film. Urutan waktu film dapat dibagi menjadi dua, yaitu pola linier dan pola nonlinier. Pola linier merupakan pola waktu dengan urutan aksi peristiwa yang runtut tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Apabila urutan waktu dalam cerita

memiliki pola A-B-C-D-E, maka urutan waktu dalam plotnya pun sama, yaitu A-B-C-D-E. Meski terdapat kilas balik, selama interupsi tersebut dianggap tidak mengganggu jalan cerita secara signifikan, maka polanya tetap dianggap pola linier. Pola nonlinier dapat diartikan sebagai pola waktu yang tidak linier. Pola ini memanipulasi plot sehingga hubungan kausalitasnya menjadi sulit dimengerti oleh penonton. Apabila urutan waktu dalam cerita memiliki pola A-B-C-D-E, bisa jadi urutan waktu dalam plotnya menjadi B-C-D-A-E, atau C-D-E-A-B, dan sebagainya. Pola nonlinier akan menjadi semakin kompleks jika dikombinasikan dengan multi-plot, di mana terdapat beberapa cerita dalam suatu film yang berjalan bersamaan.

Terdapat juga pola linier dengan penggunaan kilas-balik maupun kilas-depan. Apabila urutan waktu dalam cerita memiliki pola A-B-C-D-E, maka urutan waktu dalam plotnya menjadi E-D-C-B-A. Jika pada umumnya suatu film menyajikan aksi-reaksi, maka dalam pola ini disajikan reaksi-aksi. Namun pola-pola ini jarang ditemukan pada film (Pratista, 2008:36-37) .

Durasi dalam suatu film dapat diartikan sebagai durasi dari film itu sendiri maupun durasi cerita yang terjadi dalam film tersebut. Durasi film dengan durasi cerita bisa sama panjangnya, atau bisa berbeda. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu beberapa jam, hari, bulan, tahun, bahkan abad.

Frekuensi waktu dapat diartikan sebagai banyaknya adegan yang sama ditampilkan dalam sebuah film. Pada umumnya sebuah adegan hanya ditampilkan satu kali saja sepanjang cerita, namun ada juga kasus di mana sebuah adegan ditayangkan beberapa kali dalam cerita, yang umumnya ditampilkan dari sudut

pandang yang berbeda, baik sudut pandang kamera maupun sudut pandang karakter yang berbeda (Pratista, 2008:38-39).

2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Ruang

Naratif yang terikat dalam sebuah ruang didasari oleh hukum kausalitas. Ruang merupakan tempat di mana para pelaku cerita bergerak atau beraktivitas, sehingga sebuah cerita tidak dapat berjalan tanpa adanya ruang. Film pada umumnya terjadi pada suatu tempat maupun lokasi yang memiliki dimensi ruang yang jelas, sebagai contoh pada suatu rumah, suatu kota, maupun suatu negara (Pratista, 2008:35).

2.2.1.4 Pelaku Cerita

Di dalam film terdapat dua jenis tokoh yaitu tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama merupakan motivator utama yang menggerakkan arah alur naratif awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering disebut sebagai pihak protagonis, sedangkan para tokoh pendukung dapat menjadi pihak protagonis atau antagonis. Tokoh pendukung berperan sebagai pembantu tokoh utama dalam menyelesaikan permasalahan, namun juga dapat sebagai pemicu permasalahan (Pratista, 2008:43).

Menurut Abrams (melalui Nurgiyantoro, 2009: 165), tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang ditunjukkan dalam ucapan dan tindakannya. Kemudian, sifat atau watak tokoh biasa kita kenal sebagai penokohan. Dalam sebuah karya fiksi, tokoh rekaan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Menurut Nurgiyantoro pembedaan jenis tokoh didasarkan pada sudut pandang dan tinjauan menjadi sebagai berikut :

a) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam novel. Tokoh yang paling banyak diceritakan, sering hadir dalam setiap kejadian, dan berhubungan erat dengan tokoh-tokoh lain. Tokoh utama kemungkinan ada lebih dari satu dalam sebuah novel. Kadar keutamaannya ditentukan dengan dominasi penceritaan dan perkembangan plot secara utuh. Sedangkan tokoh tambahan merupakan lawan dari tokoh utama. Tokoh tambahan lebih sedikit pemunculannya dalam cerita dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama (Nurgiyantoro, 2009: 177).

b) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Berdasarkan fungsi penampilannya dalam cerita, tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh protagonis dan antagonis. Altenberd dan Lewis (melalui Nurgiyantoro, 2009: 178) mengemukakan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi dan sering dijadikan pahlawan yang taat dengan norma-norma, nilai-nilai sesuai dengan konvensi masyarakat. Sedangkan tokoh antagonis merupakan tokoh yang menjadi lawan dari tokoh protagonis. Tokoh antagonis tidak banyak digemari karena banyak menganut nilai-nilai penyimpangan.

c) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Berdasarkan perwatakannya, tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh sederhana dan tokoh bulat. Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu perwatakan tertentu, kepribadian yang tunggal, dan tidak memungkinkan terjadi perubahan pandangan tentang sifat yang telah dianutnya. Tokoh sederhana

mudah diidentifikasi oleh pembaca karena kedataran sifat dari tokoh tertentu ketika menghadapi permasalahan (Nurgiyantoro, 2009: 182).

Tokoh bulat atau kompleks memiliki berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian dan jati dirinya. Bahkan watak dan tingkah lakunya dapat bertentangan dan sulit diduga sehingga terkadang sulit untuk dideskripsikan dengan tepat (Nurgiyantoro, 2009: 183).

d) Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Berdasarkan berkembang atau tidaknya perwatakan pada tokoh-tokoh dalam cerita, tokoh dibedakan menjadi tokoh statis dan tokoh berkembang. Menurut Altenberd dan Lewis tokoh statis adalah tokoh yang tidak mengalami perubahan watak walaupun menghadapi permasalahan-permasalahan dalam cerita (melalui Nurgiyantoro, 2009: 188). Nurgiyantoro menambahkan bahwa pada tokoh statis terdapat dua tokoh, yaitu tokoh hitam dan putih. Tokoh hitam yang dimaksud adalah tokoh yang berwatak jahat dan tokoh putih adalah tokoh yang berwatak baik. Kedua tokoh tersebut dari awal kemunculan hingga akhir memiliki watak maupun penyikapan yang tetap dan saling berlawanan.

e) Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Berdasarkan pencerminan tokoh dalam cerita, tokoh dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh tipikal dan tokoh netral. Tokoh tipikal adalah tokoh yang dicerminkan melalui status sosialnya seperti profesi, kebangsaan, dan sesuatu yang terkait dengan lembaga atau yang menggambarkan eksistensinya (Altenberd dan Lewis melalui Nurgiyantoro, 2009: 190). Tokoh netral adalah tokoh yang hadir dalam cerita tanpa ada unsur keterkaitan status yang ada pada seseorang di dunia nyata.

Kehadirannya berupa pelaku murni imajinasi pengarang dan yang mempunyai cerita dalam novel (Nurgiyantoro, 2009: 191).

2.2.1.5 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan adalah penghalang yang dihadapi oleh tokoh utama dalam usahanya untuk mencapai tujuannya. Sumber permasalahan dapat berasal dari luar seperti dari tokoh antagonis yang berlawanan atau bersaing dengan tokoh utama, maupun berasal dari dalam diri tokoh utama yang kemudian menjadi konflik batin (Pratista, 2008: 44).

2.2.1.6 Tujuan

Dalam sebuah cerita di semua film, tiap pelaku (utama) memiliki tujuan, harapan, dan cita-cita. Tujuan-tujuan tersebut berdasarkan wujudnya dapat berupa fisik dan nonfisik. Tujuan fisik memiliki sifat yang jelas dan nyata seperti contohnya menjadi juara dalam suatu perlombaan, menangkap penjahat, dan sebagainya. Sedangkan tujuan nonfisik memiliki sifat yang abstrak, seperti mencari kepuasan batin, jati diri, kebahagiaan, dan sebagainya (Pratista, 2008: 44).

2.3 Teori aktualisasi diri Abraham Maslow

Karya sastra merupakan sebuah cerminan pemikiran pengarangnya. Sebuah karya sastra mengandung banyak sekali aspek kehidupan, oleh sebab itu untuk menganalisis sebuah karya sastra memerlukan ilmu bantu. Penelitian ini akan membahas tentang struktur naratif dan aktualisasi tokoh Kun Chan dalam *anime Mirai*. Sehingga penelitian ini menggabungkan dua ilmu yaitu ilmu sastra untuk menganalisis unsur-unsur pembangun sebuah karya fiksi anime dan ilmu psikologi

untuk mengungkapkan representasi seorang individu mengaktualisasikan dirinya. Kedua ilmu ini saling mendukung dan berkaitan.

Abraham Maslow mengungkapkan bahwa manusia memiliki lima kebutuhan utama, yang sering disebut sebagai *hierarchy of needs* atau hirarki kebutuhan manusia. Disebut hirarki atau jenjang karena kebutuhan manusia akan meningkat apabila kebutuhan sebelumnya sudah terpenuhi. Meskipun demikian, kebutuhan manusia dapat terpenuhi secara acak berdasarkan pada keadaan manusia itu sendiri. Saat mengalami stres, manusia dapat kembali lagi ke tahap yang lebih rendah. Orang yang sedang mengalami bencana atau menghadapi kenyataan yang terjadi diluar dugaannya akan otomatis memperbaikinya terlebih dahulu. Sehingga pemenuhan kebutuhannya dapat terjadi acak, kemudian kembali bertahap lagi saat keadaan sudah normal kembali (Maslow melalui Boeree, 2006: 5).



Gambar 1 Piramida hirarki kebutuhan Abraham Maslow

Berikut teori aktualisasi diri menurut Abraham Maslow :

2.3.1 Kebutuhan dasar fisiologis (*The physiological needs*)

Kebutuhan-kebutuhan fisiologis adalah kebutuhan dasar yang paling mendesak pemuasannya karena berkaitan langsung dengan pemeliharaan biologis dan

kelangsungan hidup. Kebutuhan tersebut termasuk bernapas, asupan makanan dan minuman, juga kebutuhan untuk aktif dan beristirahat.

2.3.2 Kebutuhan akan rasa aman (*The safety and security needs*)

Menurut Maslow, kebutuhan akan rasa aman adalah suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh ketentraman, kepastian, dan keteraturan dari keadaan lingkungannya. Kebutuhan ini muncul ketika kebutuhan fisiologis sudah dirasa cukup dan muncul suatu perasaan ingin memiliki perlindungan dan stabilitas dalam hidup.

2.3.3 Kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki (*The love and belonging needs*)

Setelah menjalani usaha memenuhi kebutuhan fisiologis dan memperoleh perasaan aman, muncul kebutuhan yang mendorong individu untuk mengadakan hubungan afektif atau ikatan emosional dengan individu lain. Hubungan tersebut dijalin baik dengan sesama jenis maupun dengan lawan jenis. Manusia membutuhkan rasa dicintai dan dimiliki di lingkungan keluarga ataupun di lingkungan kelompok di masyarakat.

Apabila kebutuhan ini tidak tercapai dan apabila keluarga, pasangan hidup, atau teman-teman meninggalkannya, seseorang akan menderita kesepian, terasing, dan tak berdaya.

2.3.4 Kebutuhan akan dihargai (*The esteem needs*)

Maslow membagi dua tipe kebutuhan akan dihargai, yaitu tingkat rendah dan tingkat tinggi. Kebutuhan akan dihargai tingkat rendah wujudnya berupa status, penghargaan, perhatian, dan pengakuan dari orang lain atas prestasi yang diraih. Sedangkan Kebutuhan akan dihargai tingkat tinggi didapatkan dari diri sendiri. Disebut tingkat tinggi karena untuk memperoleh kompetensi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, kemandirian, dan kebebasan lebih sulit didapatkan.

Kebutuhan akan dihargai dapat mendeskripsikan sejauh mana individu menilai dirinya sebagai orang yang berharga, berkompeten, dan berkemampuan. Saat kebutuhan akan dihargai pada seseorang terpenuhi, maka akan menghasilkan sikap percaya diri, rasa berharga, rasa kuat, rasa mampu, dan perasaan berguna.

2.3.5 Aktualisasi diri (*Self-actualization*)

Aktualisasi diri merupakan puncak dari kebutuhan manusia. Maslow menandai kebutuhan akan aktualisasi sebagai hasrat individu untuk menjadi orang yang sesuai dengan keinginan dan potensi yang dimilikinya. Dalam pencapaian aktualisasi diri, tentu seseorang akan menghadapi hambatan. Ia harus tetap fokus menekuni hal yang ingin ditunjukkan kepada orang lain, serta menjaga kepuhan kebutuhan-kebutuhan di bawahnya.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian, yang dalam penelitian ini menggunakan karya sastra berupa *anime*. Metode ini menjadi landasan yang diterapkan peneliti untuk mencapai sasarnya dengan tujuan pemecahan masalah yang ada.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian struktural karena meneliti struktur naratif sebuah *anime*. Hasil penelitian ini berupa kata-kata ataupun gambar, sehingga penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini bersumber dari jurnal, buku teori, penelitian-penelitian sebelumnya, dan *anime* yang diunduh melalui *website*. Sesuai dengan yang sudah dijelaskan, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian kepustakaan atau *library search*.

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan psikologi sastra. Secara definisi, psikologi sastra adalah kajian sastra yang lebih memusatkan perhatiannya pada kejiwaan tokoh dalam suatu karya sastra seperti pada *anime Mirai*. Peneliti menggunakan *anime Mirai* untuk mengetahui representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan yang terdapat didalamnya.

3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dibedakan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer penelitian ini merupakan

anime berjudul *Mirai* karya Mamoru Hosoda yang dirilis pada tanggal 20 Juli 2018 di Jepang. *Anime* ini menceritakan kehidupan keluarga dari prespektif anak-anak. Sebagian besar jalan cerita *anime* ini berpusat pada pengembangan diri tokoh Kun Chan dalam mengaktualisasikan dirinya dalam keluarga. Dalam perjalanan aktualisasi diri Kun Chan yang masih balita, Ia dibantu oleh sanak saudaranya dari masa lalu hingga masa depan melalui pohon Ek di halaman tengah rumahnya. Pohon Ek ini merupakan simbol pohon keluarga Kun Chan, sehingga menyimpan banyak kenangan yang terhubung dengan masa sekarang.

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah referensi dari buku-buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini. Untuk mengkaji struktur naratif anime digunakan buku karya Himawan Pratista berjudul *Memahami Film*. Sedangkan dalam mengkaji representasi aktualisasi diri digunakan teori Aktualisasi diri Abraham Maslow.

3.3 Langkah-langkah Penelitian

Dalam melakukan penelitian tentunya dibutuhkan langkah-langkah. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

3.3.1 Teknik Penyediaan Data

Dalam tahap penyediaan data, peneliti menggunakan metode pustaka (*Library Research*), yaitu dengan menonton, mendengarkan, menyimak, membaca, dan memahami data yang berkaitan dengan analisis struktur naratif dan representasi aktualisasi diri tokoh dalam *anime* dari berbagai sumber. Sumber-sumber tersebut berupa buku-buku referensi, *website*, skripsi terdahulu, dan *anime Mirai*. Langkah awal yang dilakukan adalah mengunduh *anime Mirai* dari *website* khusus untuk

mengunduh *anime*. Kemudian mencari penelitian terdahulu yang relevan sehingga dapat menjadi referensi bagi peneliti.

3.3.2 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan metode analisis kualitatif dengan menguraikan unsur-unsur strukturalnya. Pertama-tama peneliti menonton *anime Mirai* berulang-ulang. Setelah itu peneliti menganalisis struktur naratif *anime Mirai* menggunakan teori memahami film Himawan Pratista. Selanjutnya peneliti menganalisis representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan dengan teori aktualisasi diri Abraham Maslow. Peneliti mencocokkan informasi yang diperoleh dengan teori-teori yang menjadi landasan penelitian ini.

3.3.3 Teknik Penyajian Data

Peneliti menggunakan metode penyajian data yang bersifat deskriptif. Dengan metode deskriptif, peneliti menyajikan data dengan mengurai struktur naratif *anime Mirai* yaitu tema, cerita, plot, tokoh dan penokohan, latar tempat, waktu, dan sosial, sudut pandang, dan moral. Kemudian untuk menyajikan hasil analisis representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan juga akan berupa paragraf-paragraf deskriptif.

BAB 4

ANALISIS

4.1 Struktur Naratif *Anime Mirai*

4.1.1 Cerita dan Plot

Anime Mirai memiliki cerita yang bagus. Dikatakan demikian karena penonton selalu terbawa untuk terus menonton dan mengetahui kelanjutan cerita dalam *anime Mirai* ini. Adegan demi adegan memiliki hubungan sebab akibat yang kuat. Anime ini memberikan banyak kejutan berupa pengalaman visual yang mengagumkan yang sulit dipercaya bila terjadi di kehidupan nyata. Karena seprtinya tidak masuk akal, penonton menjadi lebih penasaran dengan alasan dan bagaimana kejadian tersebut dapat terjadi. Hal menarik lainnya adalah kejadian-kejadian ajaib itu tidak dapat dilihat oleh orang tua Kun Chan. Kejadian ajaib terjadi saat Kun Chan mengalami masalah. Setelah mengalami kejadian itu, Kun Chan mendapatkan pencerahan dan pandangan baru yang membantu dirinya untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

Pada *anime Mirai*, alur yang digunakan dalam plotnya adalah alur progresif. Hal ini dapat dilihat dari urutan penceritaan yang berurutan, dimulai dari tahap pengenalan, pemicu konflik, konflik memuncak, klimaks, dan tahap pemecahan masalah. Di awal cerita, penonton disuguhkan cuplikan-cuplikan kejadian sebelum Kun Chan lahir hingga menjelang kelahiran adiknya Mirai Chan. Kun Chan yang awalnya senang memiliki adik, ia sudah berandai-andai dapat bermain dengan adiknya Mirai. Namun seiring berjalannya hari, Kun Chan merasa tidak suka

dengan kehadiran adiknya di keluarganya. Kun Chan menjadi anak yang nakal karena merasa kurang diperhatikan. Kemudian terjadi keajaiban di halaman tengah rumahnya. Kejadian demi kejadian yang tidak terduga kerap muncul. Seiring berjalannya cerita, penonton sudah larut dalam alur cerita hingga permasalahan demi permasalahan selesai.

Pada menit pertama hingga 00.15.45 alur cerita berjalan maju. Kemudian terjadilah suatu keajaiban di halaman tengah yang terdapat pohon Ek yang berubah menjadi taman dengan seorang pangeran yang kemudian mencurahkan isi hatinya kepada Kun Chan. Pangeran itu yang merasa tersingkirkan karena kehadiran orang baru di keluarganya. Ternyata pangeran itu adalah Yukko, seekor anjing peliharaan keluarga Kun Chan.

Setelah kejadian ajaib itu, alur kembali berjalan maju menuju makan malam bersama. Hari-hari berlalu, kemudian tibalah di hari persiapan upacara *Oshichiya*¹ untuk mengumumkan nama anak perempuan (adik Kun Chan) bersama kakek dan nenek. Di hari yang sama, keluarga Kun Chan juga merayakan upacara *Hatsuzekku*² (*Hinamatsuri* pertama) dengan memasang dekorasi boneka *hiina* di rumah.

Kemudian hari berikutnya ibu Kun Chan kembali bekerja di kantor sehingga ayah Kun Chan bertugas membereskan rumah dan mengurus kedua anaknya. Karena kelelahan, ayah Kun Chan tertidur dan lupa mengemas kembali boneka *hiina*. Menurut adat, akan berakibat buruk apabila boneka *hiina* dipasang lebih dari satu hari. Ketika Kun Chan hendak ke ruang bermain, halaman tengah rumahnya

¹ Oshichiya adalah upacara pertama bagi anak di Jepang, yaitu upacara pemberian nama.

² Hinamatsuri adalah upacara peringatan hari anak perempuan di Jepang.

(<https://medium.com/@livingwithkami/hinamatsuri-%E9%9B%9B%E7%A5%AD%E3%82%8A-dolls-festival-on-girls-day-c4eb84e7ace8>)

sudah berubah menjadi taman dengan banyak pohon di dalamnya. Kun Chan bertemu Mirai dari masa depan. Mirai mengajak Kun Chan untuk membereskan boneka *hiina* agar kejadian buruk tidak terjadi pada Mirai. Akhirnya Kun Chan, Mirai dan Yukko bekerja sama mengemas boneka *hiina*. Gambar berikut memperlihatkan saat Mirai remaja dan Yukko sedang berhati-hati memasukkan boneka *hiina* kembali ke kotaknya.



Gambar 2 (*Mirai* 2018 , adegan 00.36.55) Mirai remaja dan Yukko.

Hari-hari berikutnya Kun Chan merasa kurang diperhatikan dan keinginannya tidak dituruti ibunya. Lalu ia marah dan mengacaukan seisi rumah sehingga membuat ibu marah. Pada gambar 3 terlihat Kun Chan sedang mencoret-coret buku gambarnya dengan wajah memerah dan mulut menggerutu karena kesal pada ibu.



Gambar 3 (*Mirai* 2018 , adegan 00.43.55) Kun Chan marah.



Gambar 4 (*Mirai* 2018 , adegan 00.45.55) Kun Chan menangis.

Kemudian Kun Chan secara ajaib berada di halaman tengah rumahnya dengan kondisi seperti berada di sebuah akuarium. Kun Chan merasa sedih lalu ia menangis seperti yang bisa dilihat pada Gambar 4. Kemudian Ia berlari dan tiba di masa lalu Ibunya. Pada menit 00.46.15 Kun Chan mengalami alur mundur. Ia ikut merasakan dan mengalami masa kecil Ibunya yang ternyata juga sering berbuat nakal dan di marahi karena kenakalannya sendiri. Dengan pengalaman dari kehidupan masa kecil ibunya, Kun Chan bisa merasakan bagaimana menyebalkannya menjadi anak yang tidak dituruti permintaannya, serta konsekuensi yang akan didapat apabila berbuat nakal. Namun Kun Chan mengambil suatu pelajaran lain, yaitu trik untuk meminta sesuatu agar segera dikabulkan dengan cara menulis pesan.

Setelah mengalami kejadian ajaib bertemu ibunya di masa lalu, Kun Chan kembali ke masa sekarang. Di hari selanjutnya ia mendapatkan sepeda dari ibunya. Dengan demikian alur kembali maju. Saat mengalami kesulitan dan gagal, Kun Chan menyalahkan ayahnya karena hanya memperhatikan adiknya Mirai dan tidak bisa mengajari Kun Chan bersepeda. Kun Chan marah dan membanting helm sepedanya di halaman belakang, kemudian terjadilah keajaiban. Halaman tengah rumahnya sudah berubah menjadi bengkel seorang lelaki gagah, yang ternyata adalah kakek buyutnya. Kun Chan dibawa mundur ke masa lalu, dimana Kun Chan dapat merasakan kehidupan sulit yang dirasakan kakek buyut Kun Chan untuk terus hidup dan berani melanjutkan kehidupan meski berhadapan dengan hal yang tidak menyenangkan.

Pada suatu hari, Kun Chan sekeluarga ingin pergi *camping*. Namun Kun Chan tidak mau pergi bila tidak memakai celana kesukaannya yang sedang dicuci. Kun Chan merajuk dan bilang ia sudah hilang dan jangan cari Kun Chan lagi. Seketika rumahnya kosong, semua mengilang. Halaman rumahnya berubah menjadi rel kereta api dengan stasiun kecil. Kun Chan melesat ke masa depan, bertemu dengan Kun Chan remaja yang menyesalkan perbuatan bodoh yang dilakukan semasa kecil. Kun Chan remaja berharap Kun Chan di masa sekarang dapat memperbaikinya sebelum terlambat dan jatuh semakin jauh. Namun Kun Chan tetap tidak mau mendengarkan dan ia menaiki kereta hingga tiba di stasiun. Sesampainya di stasiun, Kun Chan bingung dan ketakutan karena tersesat dan tidak tahu arah. Gambar 5. memperlihatkan wajah Kun Chan yang panik karena tidak bisa menyebutkan data dirinya di loket informasi.



Gambar 5 (*Mirai* 2018 , adegan 01.18.55) Kun Chan tersesat.

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu





Gambar 6 (*Mirai* 2018, adegan 00.04.06) Kun Chan menikmati salju yang turun di halaman rumahnya.

Durasi Anime ini berdurasi satu jam tiga puluh tujuh menit lima puluh sembilan detik. *Anime Mirai* memiliki pola (urutan waktu) linier, dengan pola A-B-C-D-E. Hal ini dibuktikan dengan berjalannya jalan cerita yang runtut dari awal hari Mirai lahir dan kembali ke rumah saat musim dingin di Jepang. Hal tersebut dapat dilihat dalam gambar 6 dengan turunnya salju di halaman rumah Kun Chan. Berikutnya adegan-adegan lainnya terjadi sepanjang hari, meliputi pagi hari, siang, maupun malam hari. Meskipun terdapat beberapa interupsi waktu, seperti kilas balik masa lalu, namun interupsi waktu itu tidak signifikan sampai mempengaruhi jalan cerita.

4.1.3 Hubungan Naratif dengan Ruang

a. Rumah

	
<p>Gambar 7 (<i>Mirai</i> 2018 , adegan 00.01.59) Rumah keluarga Kun Chan</p>	<p>Gambar 8 (<i>Mirai</i> 2018 , adegan 00.19.38) Pohon ek di halaman rumah Kun Chan</p>

Rumah menjadi latar tempat utama karena sebagian besar kejadian terjadi di rumah. Rumah ini dibeli ayah dan ibu Kun Chan setelah menikah. Terdapat pohon Ek di rumah ini. Setelah Kun Chan lahir, Ayah Kun Chan yang seorang arsitek merenovasi rumahnya namun tetap mempertahankan pohon Ek tersebut. Pohon Ek di halaman rumah mereka ini menjadi simbol pohon keluarga. Kenangan-kenangan dari generasi sebelumnya dan yang akan datang terekam dalam pohon Ek tersebut. Kejadian-kejadian ajaib juga terjadi di halaman rumah dengan pohon Ek. Saat Kun Chan menghadapi suatu masalah dan tidak dapat menyelesaikannya dengan baik, terjadilah perubahan ruang dan waktu yang terproyeksi dari pohon Ek. Dengan kata lain “pohon keluarga” ini menjadi media kun chan belajar kehidupan baik itu dari masa lalu, kini, maupun masa depan.

b. Taman Kerajaan Yukko



Gambar 9 (*Mirai* 2018, adegan 00.16.37) Taman kerajaan Yukko

Latar tempat kerajaan Yukko adalah tempat ajaib pertama yang ditemui Kun Chan setelah berbuat nakal pada adiknya Mirai. Dalam adegan ini Kun Chan bertemu seorang laki-laki yang mengaku sebagai seorang pangeran yang tinggal lama sebelum Kun Chan lahir. Ternyata laki-laki itu adalah Yukko, seekor anjing peliharaan keluarga Kun Chan yang merasa iri karena kasih sayang dan perhatian ayah ibu Kun Chan tidak lagi tertuju padanya. Dalam adegan ini pula Kun Chan mendapat sebuah pelajaran hidup agar bisa berbagi kasih dan perhatian pada seluruh anggota keluarga.

c. Taman bertemu Mirai dari masa depan



Gambar 10 (*Mirai* 2018, adegan 00.29.47) Taman Kun Chan bertemu dengan Mirai dari masa depan.

Saat Kun Chan menghadapi masalah selanjutnya, yaitu merasa kesepian dan ingin bermain namun ayahnya terlalu lelah, Kun Chan berbuat jahil pada adiknya. Kemudian saat ia hendak menuju ruang bermainnya, halaman tengah dengan pohon Ek rumahnya berubah menjadi sebuah taman dengan tumbuhan tropis yang lebat dan banyak kupu-kupu berterbangan di dalamnya. Dalam adegan pada gambar 10 ini, Kun Chan belajar bahwa saudara harus saling membantu. Kun Chan, Yukko, dan Mirai saling membantu mengemas boneka *hiina* karena ayahnya tertidur setelah kelelahan mengurus anak-anak dan pekerjaan rumah tangga seharian.

d. Rumah masa kecil ibu



Gambar 11 (*Mirai* 2018, adegan 00.49.28) Rumah masa kecil ibu Kun Chan.

Dalam *scene* di rumah masa kecil ibu, Kun Chan merasakan menjadi anak yang bebas dapat melakukan apapun di rumah. Namun di akhir *scene* Kun Chan juga melihat konsekuensi yang harus diterima apabila berbuat seenaknya dan menyusahkan ibu. Kun Chan mendapatkan pelajaran berharga berkat pengalamannya bertemu ibunya di masa kecil ini.

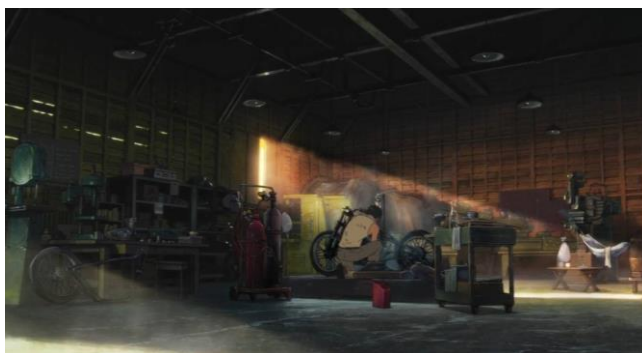
e. Lapangan tempat belajar bersepeda



Gambar 12 (*Mirai* 2018, adegan 00.56.28) Lapangan tempat Kun Chan berlatih bersepeda.

Latar tempat selanjutnya adalah lapangan. Di lapangan ini Kun Chan berlatih sepeda. Kun Chan memiliki tekad yang cukup besar untuk bisa bersepeda roda dua. Kun Chan berlatih dua kali di lapangan ini. Dalam percobaannya di hari pertama Ia mengalami kesulitan hingga mengambek dan ingin menyerah. Namun setelah mengalami kejadian ajaib, Kun Chan memiliki semangat baru sehingga di hari berikutnya Kun Chan dapat berlatih dengan lebih fokus sehingga berhasil.



f. Bengkel kakek buyut



Gambar 13 (*Mirai* 2018, adegan 00.58.58) Bengkel milik Kakek Buyut di masa lalu.

Ketika Kun Chan ingin menyerah berlatih sepeda karena tidak mendapatkan bantuan dari ayahnya secara maksimal, Kun Chan marah dan membanting helmnya di halaman rumahnya. Seketika keajaiban terjadi di sana dan halaman rumahnya berubah menjadi sebuah bengkel milik kakek buyutnya di masa lalu. Dalam scene ini Kun Chan mendapatkan pembelajaran tentang percaya diri dan sikap pantang menyerah dari kakek buyutnya.

g. Stasiun

	
<p>Gambar 14 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 01.11.52) Stasiun kecil tempat Kun Chan kecil bertemu Kun Chan remaja.</p>	<p>Gambar 15 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 01.14.30) Stasiun besar</p>

Dalam latar tempat ini terjadi perdebatan antara keduanya. Mereka saling menyalahkan dan teguh pada pendapat masing-masing. Akhirnya Kun Chan kecil berlari masuk ke gerbong kereta hingga berhenti di stasiun pusat di Tokyo. Adegan dengan latar tempat Stasiun Tokyo ini cukup mengandung banyak makna dan isi cerita yang rumit. Dalam scene ini Kun Chan merasa senang karena dapat melihat banyak jenis *Shinkansen* yaitu kereta super cepat kesukaannya. Namun Ia melihat satu kereta yang tidak Ia kenali. Ketika Ia ingin menaiki suatu kereta, Kun Chan tertahan tidak dapat masuk karena tidak memiliki kartu jalan. Kemudian saat ia

melihat kerumunan orang lalu lalang ia merasa takut dan mencari-cari ayah dan ibunya, namun tidak ketemu. Karena lelah dan tidak ketemu ia memutuskan untuk istirahat di dekat loker penitipan barang.

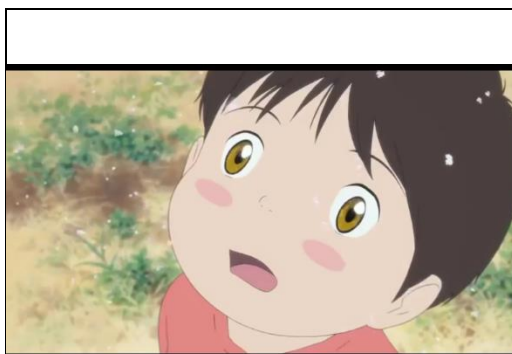


Gambar 16 (*Mirai* 2018, adegan 01.16.19) Kun Chan sedang beristirahat di dekat loker stasiun.

Sambil memakan bekalnya seperti yang terlihat dalam gambar 38, Kun Chan melihat-lihat tanda *booth* informasi barang hilang dan ditemukan. Selanjutnya Kun Chan datang ke loket informasi kehilangan dan berjuang untuk kembali pulang.

4.1.4 Pelaku Cerita

a. Kun Chan :



Gambar 17 (*Mirai* 2018, adegan 00.05.12) Kun Chan Kecil.





Gambar 18 (*Mirai* 2018 , adegan 01.13.13) Kun Chan Remaja.

Kun Chan merupakan tokoh utama dalam anime Mirai karena kemunculan tokoh Kun Chan ada di hampir semua *scene* dalam anime ini. Kun Chan termasuk tokoh antagonis karena tingkah lakunya mengarah ke tindakan yang buruk. Misalnya sikap Kun Chan yang tidak mau diatur. Kun Chan sering marah dan bertindak semaunya. Membuat rumah berantakan dengan mainan-mainannya yang tidak mau dirapikan. Tingkahnya yang lain adalah mengganggu adiknya Mirai. Meskipun begitu, Kun Chan termasuk tokoh bulat atau kompleks karena sifat dan wataknya masih berubah-ubah dan berkembang seiring pencarian jati dirinya. Kun Chan memiliki kecenderungan menjadi *attention seeker*, ia sangat gemar mengoleksi kereta *shinkansen*, jail, cengeng, kecil hati, dan manja. Namun, di saat tertentu Kun Chan bisa menjadi anak yang manis.

Dalam anime ini juga diperlihatkan Kun Chan remaja, ia memiliki sifat dingin namun bertanggung jawab, peduli, dan sayang pada adiknya. Karena watak dan sifatnya masih bisa berkembang, Kun Chan dapat digolongkan juga menjadi tokoh berkembang. Kun Chan merupakan tokoh netral, yaitu murni ciptaan pengarang.

b. Mirai Chan

	
<p>Gambar 19 (<i>Mirai</i> 2018 , adegan 01.32.21) Mirai Kecil</p>	<p>Gambar 20 (<i>Mirai</i> 2018 , adegan 01.29.21) Mirai Remaja</p>

Mirai termasuk tokoh tambahan karena memiliki peran untuk membantu tokoh utama Kun Chan. Saat masih balita Mirai adalah seorang anak yang ceria. Sedangkan Mirai dari masa depan memiliki inisiatif yang tinggi, Ia pun sangat perhatian dan sayang pada kakaknya Kun Chan. Mirai merupakan tokoh protagonis dengan sikapnya yang menaati nilai-nilai dan norma. Bahkan dirinya dapat dianggap sebagai pahlawan karena kehadirannya seringkali dalam rangka membantu kakaknya Kun Chan.

Mirai termasuk tokoh sederhana karena sifat dan wataknya tetap konsisten meskipun disaat menghadapi masalah. Karena sifat baiknya ini pula, Mirai dapat digolongkan dalam tokoh statis putih karena sifatnya baik. Mirai juga tokoh netral, murni ciptaan pengarang karena Ia dapat hadir dan menghilang melintasi ruang dan waktu.

c. Okaasan disebut juga Ibu



Gambar 21 (*Mirai* 2018 , adegan 01.08.42) Ibu dewasa

Okaasan atau Ibu dapat digolongkan kedalam tokoh tambahan karena kehadirannya hanya ada di saat-saat tertentu ketika bersinggungan dengan Kun Chan. Ibu memiliki watak seperti ibu-ibu pada umumnya yaitu cerewet, pekerja keras, dan ulet. Sifat-sifatnya tersebut termasuk dalam jenis penokohan protagonis. Ibu memiliki kepribadian yang sudah stabil dalam hal penokohan sering disebut tokoh sederhana. Ibu bisa mengendalikan emosi ketika menghadapi masalah. Meski terkadang masih bisa marah besar apabila keadaan rumah sangat berantakan dan tidak kondusif. Namun sikap tersebut diambil semata-mata demi kebaikan rumah tangganya. Sikap baik ibu dapat digolongkan kedalam penokohan statis putih. Selain itu tokoh ibu merupakan tokoh tipikal karena di dunia nyata peran ibu memang ada.

d. Ibu kecil

	
<p>Gambar 22 (<i>Mirai</i> 2018 , adegan 00.42.05) Ibu Kecil</p>	<p>Gambar 23 (<i>Mirai</i> 2018 , adegan 00.51.02) Tingkah laku Ibu kecil dan Kun Chan sedang mengacaukan buku-buku.</p>



Gambar 24 (*Mirai* 2018 , adegan 00.48.01) Ibu kecil meletakkan surat di sepatu neneknya.

クンちゃん : なんて書いたの？

小さいお母さん : おばあちゃんへ猫が買いたいのです、おいてください。

クンちゃん : 猫？

小さいお母さん : 私は動物につかれるたちでどことなくだてすごいなかけるなの。でもおばあちゃん動物アレルギーだからぜったいだめだって。買うなら外でかえなさいって。でも外でかてるおつなてないよね。だからおいてるしがてるまで何実書いてづくれ。おばあちゃんオケするまでぜったいやめないつもり。

(*Mirai* 2018 , adegan 00.48.01-00.48.40)

Kun Chan : Apa yang kau tulis?

Ibu Kecil : Untu nenek, aku ingin beli kucing. Tolong izinkan aku.

Kun Chan : Kucing?

Ibu Kecil : Aku suka dan mudah akrab dengan hewan. Tapi nenek punya alergi terhadap hewan, jadi dia selalu melarang. Maka kalau pun beli, harus memeliharanya di luar. Tapi, tidak ada yang merawat hewan di luar kan? Maka aku akan menulisnya sebanyak apapun itu, sampai nenek mengizinkan ku. Aku tidak akan berhenti sampai nenek bilang iya.

Tokoh Ibu kecil memiliki sifat nakal atau suka mencari perhatian seperti anak-anak pada umumnya, seperti yang dapat dilihat pada gambar 23 diatas. Namun, tokoh ibu kecil memiliki sifat ambisius yang dapat dilihat pada percakapan diatas, ia melakukan berbagai cara agar bisa memelihara kucing. Ia berusaha memungut kucing dari jalanan sampai membuat surat permintaan kepada neneknya yang diletakkan di sepatu neneknya agar diizinkan memiliki kucing. Tokoh ibu kecil merupakan tokoh tambahan dengan kehadirannya yang hanya sekali dan berhubungan dengan tokoh utama Kun Chan. Tingkah laku nakal dan tanpa aturan ibu kecil dapat digolongkan dalam penokohan antagonis. Sifatnya yang masih tidak stabil dan dapat berkembang dapat dikelompokkan dalam tokoh kompleks dan berkembang. Tokoh ibu kecil termasuk tokoh netral.

e. Otousan atau Ayah



Gambar 25 (*Mirai* 2018, adegan 00.05.58) Ayah dan Ibu

Ayah merupakan tokoh tambahan. Ayah memiliki sifat penyabar, penyayang, setia pada istri, dan juga pengertian. Ayah memiliki ciri-ciri tokoh protagonis. Ia menjalankan hidup sesuai dengan nilai dan norma yang baik. Ayah juga memiliki watak yang sudah stabil sehingga dapat digolongkan dalam tokoh sederhana dan statis. Tokoh Ayah merupakan tokoh tipikal karena selain seorang ayah memang ada di dunia nyata, pekerjaannya sebagai arsitek juga ada di dunia nyata.

f. Nenek atau Obaasan



Gambar 26 (*Mirai* 2018, adegan 00.02.35) Nenek

Nenek muncul dari awal cerita karena menjaga Kun Chan saat ibunya menjalankan persalinan di rumah sakit di dampingi ayahnya. Dengan sabar nenek

mengurusikan Kun Chan dan merapikan rumah. Nenek termasuk tokoh tambahan karena hanya hadir disaat-saat tertentu yang berkenaan dengan tokoh utama Kun Chan atau Mirai. Watak sabar dan keibuan nenek sudah sangat terbentuk dan konsisten sehingga nenek dapat digolongkan dalam tokoh sederhana dan statis. Nenek juga merupakan tokoh protagonis. Peran seorang nenek memang ada di dunia nyata, sehingga tokoh nenek dapat digolongkan sebagai tokoh tipikal.

g. Kakek atau Ojiisan



Gambar 27 (*Mirai* 2018 , adegan 00.23.08) Nenek dan Kakek

Kakek merupakan tokoh tambahan karena perannya hanya sedikit. Kakek memiliki rasa sayang pada cucu yang amat besar. Kakek sangat perhatian dengan perkembangan cucu-cucunya. Ia senang mengambil foto dan video cucu-cucunya. Kakek dengan usianya yang sudah lanjut memiliki emosi dan sifat yang sudah stabil. Karena hal tersebut kakek termasuk tokoh protagonis, sederhana, dan statis putih. Peran kakek memang ada di kehidupan nyata sehingga dapat dikatakan bahwa kakek termasuk tokoh tipikal.



h. Hijji disebut juga Kakek Buyut



Gambar 28 (*Mirai* 2018 , adegan 00.59.20) Kakek Buyut

Kakek buyut Kun Chan memiliki pembawaan yang bijaksana. Kakek merupakan sosok panutan karena sifatnya yang kuat yaitu pantang menyerah. Latar belakang kakek buyut Kun Chan, atau kakek dari ayah Kun Chan adalah seorang tentara. Ia pernah mengalami kecelakaan di kapal laut yang mengakibatkan seluruh teman seperjuangannya tewas. Ia pun terluka parah namun tetap berjuang untuk hidup meski kakinya tidak dapat sembuh total. Meskipun hanya muncul sekali dalam pertemuannya dengan Kun Chan, Kakek buyut mengajarkan pelajaran hidup tentang perjuangan, melawan rasa takut, dan terus memandang ke depan hingga satu per satu masalah terlewat. Berdasarkan uraian tersebut tokoh Kakek buyut merupakan tokoh tambahan protagonis, yang memiliki watak sederhana dan statis putih. Profesi kakek buyut sebagai seorang tentara adalah salah satu profesi di kehidupan nyata maka dari itu tokoh kakek buyut termasuk tokoh tipikal.

i. Yukko

	
<p>Gambar 29 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 00.20.11) Yukko dalam rupa seekor anjing.</p>	<p>Gambar 30 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 00.16.12) Yukko dalam rupa manusia.</p>

Yukko adalah seekor anjing peliharaan keluarga Kun Chan. Dalam anime ini Yukko dapat berubah menjadi manusia di saat-saat tertentu, yaitu saat bertemu dengan Kun Chan yang sedang mengalami masalah dan butuh bantuan oleh karena itu Yukko termasuk tokoh netral. Maksudnya adalah Yukko merupakan tokoh yang murni diciptakan oleh pengarangnya dan tidak ada di dunia nyata. Yukko digambarkan memiliki sifat yang cukup dewasa, senang membantu, namun sedikit ceroboh. Yukko adalah tokoh tambahan protagonis karena kehadirannya yang tidak sering dan sifat-sifat baiknya. Yukko juga merupakan tokoh sederhana dan statis putih. Yukko juga merupakan tokoh netral.

j. Anak-anak di lapangan



Gambar 31 (*Mirai* 2018 , adegan 00.56.48) Anak-anak di lapangan.

Empat anak dalam adegan Kun Chan berlatih sepeda merupakan tokoh tambahan dalam anime *Mirai* ini. Kehadiran mereka selalu memberi warna tersendiri, khususnya saat berkenaan dengan Kun Chan. Empat anak laki-laki ini seperti anak-anak pada umumnya, mereka sangat ceria dan pemberani. Mereka dengan senang hati menawari Kun Chan untuk bersepeda bersama dan tidak sungkan untuk membantu dan menyemangati Kun Chan. Anak-anak ini tidak disebutkan nama-namanya namun mereka termasuk tokoh tambahan. Sifat dan perilaku mereka yang baik dan menolong Kun Chan menjadikan mereka termasuk dalam tokoh protagonis. Anak-anak ini memiliki sifat yang konsisten sehingga dapat digolongkan menjadi tokoh sederhana dan statis. Anak-anak pada anime ini memang ada di dunia nyata, jadi dapat digolongkan dalam tokoh tipikal.

k. Ibu-ibu tetangga



Gambar 32 (*Mirai* 2018, adegan 00.10.00) Ibu-ibu tetangga

Ibu-ibu tetangga keluarga Kun Chan seperti tetangga pada umumnya. Mereka menyapa dan mengobrol berbasa-basi mengenai kelahiran Mirai dan kesibukan ayah ibu Kun Chan sebagai orang tua “baru” yang harus mengurus rumah tangga dengan dua anak balita serta tetap bekerja. Ibu-ibu tetangga ini dapat digolongkan dalam tokoh tambahan protagonis. Selain itu mereka juga memiliki watak yang sederhana statis. Tokoh tipikal juga nampak dalam karakter ibu-ibu para tetangga ini.

4.1.5 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan atau konflik yang terjadi di *anime* ini cukup banyak, namun masalah utamanya adalah keadaan Kun Chan yang masih belum bisa menjadi seorang anak pertama yang memiliki adik dapat mengenali perannya dalam keluarga.

Berikut permasalahan yang terdapat dalam anime *Mirai* :

- a. Kun Chan memiliki adik bayi, Ia seperti mengalami *culture shock*³ karena kasih sayang dan perhatian orang tuanya terbagi, bahkan lebih terpusat pada adiknya Mirai Chan.
- b. Ibu Kun Chan harus kembali bekerja karena masa cutinya telah usai. Hal tersebut menjadi masalah karena pekerjaan rumah dilimpahkan ke ayah Kun Chan.
- c. Ayah *kerepotan* mengurus rumah, Mirai Chan, Kun Chan, Yukko, dan pekerjaan utamanya. Pada Gambar 6. Dapat dilihat Ayah sedang kalang kabut mengerjakan pekerjaan rumah yang sangat merepotkan.



Gambar 33 (*Mirai* 2018, adegan 00.08.51) Ayah mengerjakan pekerjaan rumah.

- d. Kun Chan semakin merajuk karena perhatian Ayah dan Ibunya lebih banyak untuk adiknya Mirai Chan. Pada gambar 34 tampak Kun Chan memanggil-manggil orang tuanya, namun sama sekali tidak didengarkan oleh keduanya. Ibu Kun Chan sedang sibuk mengajari ayah Kun Chan untuk memberi susu pada Mirai.

³ *Culture shock* adalah keadaan saat seseorang merasa terkejut, gelisah, dan keliru saat berhadapan dengan hal yang sangat asing baginya. (<https://communication.binus.ac.id/2016/10/05/culture-shock-apa-sih-itu/#:~:text=Culture%20shock%2C%20atau%20gegar%20budaya,ketika%20berada%20di%20negara%20asing.>)



Gambar 34 (*Mirai* 2018 , adegan 00.12.39) Kun Chan mencari perhatian orang tuanya dengan keras.

- e. Kun Chan cemburu pada adiknya, sehingga bersikap semaunya demi menunjukkan eksistensi dirinya. Kun Chan sering berbuat nakal, menangis, membuat rumah berantakan hingga dimarahi ibunya. Pada gambar 8 dan 9 tampak Mirai dijadikan tempat bermain Kun Chan. Bahkan Kun Chan menganggap Mirai adalah mainan baginya. Kun Chan tidak menyadari bahwa adiknya bisa merasa tidak nyaman, sampai-sampai Mirai menangis karena ulah Kun Chan.



Gambar 35 (*Mirai* 2018 , adegan 00.12.12) Mirai dijadikan tempat bermain oleh Kun Chan.



Gambar 36 (*Mirai* 2018, adegan 00.13.54) Mirai dijahili Kun Chan saat tidur hingga menangis.

- f. Ayah dan ibu Kun Chan tidak kalah pusing menghadapi kehidupan rumah tangga dengan dua anak yang masih balita. Pada gambar 37 dan 38 dapat

dilihat suasana yang kacau saat Kun Chan dan Mirai menangis. Yukko ikut melolong dan membuat suasana semakin panas.

	
<p>Gambar 37 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 00.14.38) Keadaan rumah ketika Kun Chan, Mirai, dan Yukko menangis dan berteriak.</p>	<p>Gambar 38 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 00.14.54) Ibu marah sedangkan Ayah <i>mati gaya</i> tidak tahu harus berbuat apa.</p>

Terjadi kegelisahan di hati dan pikiran ayah dan ibu Kun Chan. Ibu Kun Chan menjadi lebih sensitif dan cepat marah apabila rumah berantakan dan Kun Chan berbuat nakal. Sedangkan Ayah Kun Chan masih belum terbiasa dengan kesibukannya yang baru membantuk pekerjaan rumah dan mengurus dua anak balita serta pekerjaan utamanya sebagai arsitek. Ketika semua masalah bertemu dalam satu waktu, ayah Kun Chan bingung harus bagaimana hingga wajahnya pucat dan tidak tau harus berbuat apa.

- g. Kun Chan tidak mengenali dirinya sendiri dan keluarganya sehingga Ia tersesat dan semakin sedih. Hal tersebut dapat diperkuat dengan percakapan berikut.



Gambar 39 (*Mirai* 2018, adegan 01.17.00) Kun Chan di loket informasi stasiun.

ロボト : 忘れ物ですか、どうな荷物をなくしました
 クンちゃん : ううん何も
 ロボト : こちらは遺失物とどけて窓口です。ほかの御用の場合は？
 クンちゃん : 僕まいごになたんの。
 ロボト : まいご？ではなくした物は自分じしんと言うわけですね
 クンちゃん : うん。

(*Mirai* 2018, adegan 01.17.00-01.17.20)

Robot : Kehilangan barangkah? Seperti apa ciri-cirinya?
 Kun Chan : Tidak
 Robot : Di sini layanan kehilangan dan menemukan barang. Atau ada yang bisa dibantu?
 Kun Chan : Aku tersesat.
 Robot : Jadi artinya, kamu kehilangan jati dirimu?
 Kun Chan : Iya.

Dalam gambar 39 dan percakapan di atas, dapat dilihat bahwa Kun Chan memiliki masalah dalam hal mengenali dirinya. Kun Chan belum menemukan jati dirinya, sehingga ia sering berubuat spontan dan tidak memikirkan akibatnya. Misalnya dalam adegan 01.17.00-01.17-20 ini ia tersesat.

4.1.6 Tujuan

Tujuan anime ini adalah seorang balita bernama Kun Chan berusaha menunjukkan eksistensi dirinya kepada orang tua dan adiknya Mirai. Kun Chan yang sebelumnya menjadi anak nakal supaya mendapat perhatian dari orang tuanya, lama kelamaan mengerti dan dapat berbuat lebih baik, sehingga sukses menemukan jati diri serta dapat mengaktualisasikan dirinya.

Mamoru Hosoda melalui karyanya ini dapat memberikan pandangan mengenai kasus atau kejadian bahkan pengalaman batin seorang balita yang memiliki adik. Selain itu penonton juga dapat melihat bagaimana sikap orang tua atau dapat dikatakan pasangan muda, untuk mengurus rumah tangga dan dua anak yang masih balita. Dalam anime ini banyak sekali nilai moral⁴ yang dapat diambil. Bagaimana menjadi orang tua yang baik, bagaimana cara menghadapi anak yang nakal, bagaimana seorang anak menyelesaikan masalah tanpa menimbulkan masalah, hal-hal tersebut dapat dijawab melalui pengalaman visual setelah menonton anime ini.

Berikut merupakan pesan moral yang dapat diambil setelah menganalisis *anime Mirai* ini :

1. Kakak yang baik selalu menyayangi adiknya, menjaganya dari hal-hal yang membuat adiknya tidak nyaman. Mengajaknya main namun tidak membahayakan adik dan dirinya sendiri.

⁴ Moral adalah (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak; budi pekerti; susila ; ajaran kesusilaan yang dapat ditarik dari suatu cerita; (<https://kbbi.web.id/moral>)

2. Seorang anak baiknya membantu meringankan pekerjaan orang tuanya. Tidak patut apabila mengacaukan seisi rumah, padahal sudah ditata rapi oleh ibu atau anggota keluarga lainnya.
3. Orang tua bisa adil dalam memberi kasih sayang dan perhatian pada anak-anaknya. Dapat bersikap bijak dalam menghadapi kelakuan anaknya. Haruskah selalu marah apabila sang anak merajuk? Seharusnya orang tua juga berkaca, merefleksikan dirinya, adakah sikap atau perbuatan yang salah yang mengakibatkan anaknya berperilaku demikian.
4. Berbagi masalah kehidupan dengan saudara dan orang tua memang perlu. Sebuah keluarga hakikatnya saling membantu dan menguatkan, memberi solusi dan motivasi sesama anggota keluarga.



Gambar 40 (*Mirai* 2018, adegan 01.30.21) percakapan antara ayah dan ibu saat hendak pergi *camping*.

お父さん : 私たちは変わった
 お母さん : きっと、子供たちのせいだね
 お父さん : こなでも前より父親なってくるかな
 お母さん : まあそこそこ
 私がどう？母親らしいくなった？
 お父さん : まま、でもさいこじゃないな。
 お母さん : そこそこで大丈夫。最悪なじゃないいいよ。

(*Mirai* 2018, adegan 01.30.44-01.31.15)

Ayah : kita sudah berubah
Ibu : pasti karena anak-anak kita, ya. kitto, kodomono sei dane
Ayah : apa aku sudah jadi ayah yang lebih baik?
Ibu : ya lumayan
Ayah : lumayan ya?
Ibu : aku bagaimana? Apa aku sudah jadi ibu yang lebih baik?
Ayah : lumayan, tp blm sempurna
Ibu : Lumayan saja sudah cukup, asal bukan yg terburuk.

5. Seperti yang dapat dipahami dari percakapan diatas, Suami dan istri hendaknya sering mengevaluasi hubungan mereka. Pasangan suami istri perlu untuk saling memuji, pengertian, dan mengingatkan apabila pasangannya berbuat tidak selayaknya.

4.2 Representasi Aktualisasi Diri Tokoh Kun Chan

4.2.1 Kebutuhan Dasar Fisiologis (*The physiological needs*)

Kebutuhan-kebutuhan fisiologis (*physiological needs*) adalah sekumpulan kebutuhan dasar yang paling mendesak pemuasannya karena berkaitan langsung dengan pemeliharaan biologis dan kelangsungan hidup.

Kebutuhan mendesak : makan, minum, bermain



Gambar 41 (*Mirai* 2018, adegan 00.09.10) situasi sarapan keluarga Kun Chan.

Kun Chan sebagai tokoh utama yang sedang ingin mengaktualisasikan dirinya, dimulai dengan pemenuhan kebutuhannya yang paling mendasar yaitu makan dan bermain. Namun pada kenyataannya ayah dan ibu Kun Chan belum bisa memenuhi kebutuhan bermain anaknya ini. Kemudian melalui kejadian-kejadian ajaib yang dialami Kun Chan, kebutuhan dasarnya dapat terpenuhi.

	
<p>Gambar 42 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 00.18.55) Kun Chan berubah menjadi Yukko.</p>	<p>Gambar 43 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 00.31.18) Kun Chan bermain dengan Mirai dari masa depan.</p>

Saat Kun Chan merasa tidak memiliki teman bermain dan ayahnya sibuk bekerja, Kun Chan bertemu Yukko dalam rupa manusia melalui kejadian ajaib di halaman rumahnya. Pada gambar 42 dapat dilihat Kun Chan tampak sangat bahagia bermain kejar-kejaran bersama Yukko. Setelah puas bermain, Kun Chan menjadi senang dan merasa lebih hidup.

Kebutuhan fisiologis dapat timbul secara berulang. Kun Chan yang masih balita, keinginannya untuk bermain sangatlah tinggi. Setelah mencoba meminta ayahnya untuk ditemani bermain namun sang ayah sibuk bekerja, akhirnya Kun Chan berbuat usil dengan meletakkan kue-kue kecil di wajah adiknya. Setelah itu Kun Chan hendak pergi ke ruang bermainnya. Saat melewati halaman tengah terjadilah keajaiban sehingga halamannya berubah menjadi taman.

Dalam taman ajaib tersebut Kun Chan bertemu dengan Mirai dari masa depan. Dalam adegan 00.30.00 mereka merencanakan sebuah misi untuk membereskan boneka *hiina*. Kun Chan meminta sebuah syarat yaitu ingin

ditemani bermain. Kemudian Mirai meladeni kakaknya yang masih balita ini untuk bermain bersama, seperti yang dapat dilihat pada gambar 43 yaitu bermain *lebah-lebahan*. Dengan Mirai menemani Kun Chan bermain, kebutuhan fisiologis Kun Chan telah terpuaskan. Berkat kejadian itu, Kun Chan dapat melanjutkan hidupnya dengan lebih bersemangat.

4.2.3 Kebutuhan Akan Rasa Aman (*The safety and security needs*)

Menurut Maslow, kebutuhan akan rasa aman adalah suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh ketentraman, kepastian, dan keteraturan dari keadaan lingkungannya. Jika ikatan ini tidak ada, maka si anak akan merasa kurang aman, cemas, dan kurang percaya diri yang akan mendorong si anak untuk mencari area-area hidup di mana dia dapat memperoleh ketenteraman dan rasa aman.




Gambar 44 (*Mirai* 2018, adegan 00.26.40) Ayah menjemput Kun Chan dari sekolah.

クンちゃん : お母さんがいい
 お父さん : 行くよう
 クンちゃん : お父さんいやだ!
 お父さん : はい、はい

(*Mirai* 2018, adegan 00.26.05-00.26.43)

Kun Chan : aku mau ibu.
 Ayah : ayolah.
 Kun Chan : aku tidak mau dengan ayah!
 Ayah : iya, iya.

Kun chan merasa aman bila diperhatikan ayah dan ibunya. Namun seperti yang dapat dilihat melalui percakapan diatas, terkadang Kun Chan ingin ibunya yang mengantar jemput dirinya. Hal itu terjadi karena Kun Chan lebih merasa aman apabila berada dekat dengan ibunya. Dalam kehidupannya yang baru (memiliki adik dan harus dirawat oleh ayah), Kun Chan selalu merengek meminta ibunya yang menjaganya.

	
<p>Gambar 45 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 00.56.40) Kun Chan memeluk ayahnya.</p>	<p>Gambar 46 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 00.57.40) Kun Chan menangis memanggil ayahnya.</p>

クンちゃん : できないで、怖い
 お父さん : 泣かない、泣かない
 クンちゃん : 怖いいいいいい

(*Mirai* 2018, adegan 00.56.40)

Kun Chan : Gak bisa, aku takutt
 Ayah : Cup cup, jangan menangis
 Kun Chan : Aku takutttt

Kemudian pada adegan diatas, saat Kun Chan belajar bersepeda, ia terjatuh berkali-kali. Hingga akhirnya mengatakan bahwa Ia takut kemudian

memeluk ayahnya. Saat itu juga muncullah empat anak laki-laki yang sedang bersepedaan dan mengajak Kun Chan untuk terus semangat berlatih bersepeda. Meskipun ada anak-anak lain yang bersedia mengajarkannya Kun Chan tidak mau. Kun Chan hanya ingin dibantu ayahnya karena Ia lebih merasa aman apabila dengan Ayahnya. Namun setelah melihat Kun Chan ada teman lain, ayah lebih mengkhawatirkan Mirai yang menangis di pinggir lapangan. Melihat hal itu Kun Chan semakin sedih karena merasa diacuhkan dan merasa tidak aman. Sesampainya di rumah, Kun Chan merajuk dan memukul-mukuli ayahnya dan tidak mau belajar bersepeda lagi.

	
<p>Gambar 47 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 01.02.44) Kakek buyut mengajari Kun Chan menunggang kuda.</p>	<p>Gambar 48 (<i>Mirai</i> 2018, adegan 01.03.10) Kakek buyut mengajak Kun Chan bersepeda motor.</p>

Dalam kejadian ajaib selanjutnya, Kun Chan bertemu dengan kakek buyutnya dan mendapat pelajaran untuk mengendalikan diri dan kepercayaan diri. Selain itu tanpa diduga, Kun Chan mendapatkan rasa aman dari kakeknya. Melalui gambar 47 dan 48, dapat dilihat Kun Chan

yang didampingi oleh kakek buyutnya untuk belajar menunggang kuda dan berkeliling mengendarai motor. Seperti halnya bersepeda, menunggang kuda juga memerlukan kepercayaan diri dan keseimbangan. Kun Chan tidak lagi merasa takut dan khawatir karena Ia sudah mendapatkan kenyamanan dan rasa aman. Hal tersebut dapat kita pahami melalui percakapan berikut ini.

ひいじじ : こわくねなの?
 Kunちゃん : 少し
 ひいじじ : ならずっとさきを見る。下は見える、なにがあるてもとくだきょう見ない。まっこれだと怖くない。
 (Mirai 2018, adegan 01.02.05-01.02.36)

Kakek Buyut : Tidak takutkan?
 Kun Chan : Sedikit.
 Kakek Buyut : Kalau begitu lihatlah ke depan. Jangan lihat ke bawah, apa pun yang terjadi. Lihat, tidak perlu takut.
 Kun Chan : Baik.

4.2.4 Kebutuhan Akan Rasa Cinta dan Memiliki (*The love and belonging needs*)

Kebutuhan yang mendorong individu untuk mengadakan hubungan afektif atau ikatan emosional dengan individu lain, baik dengan sesama jenis maupun dengan yang berlainan jenis, di lingkungan keluarga ataupun di lingkungan kelompok di masyarakat. Mereka dapat menderita kesepian, terasing, dan tak berdaya apabila keluarga, pasangan hidup, atau teman-teman meninggalkannya.



Gambar 49 (*Mirai* 2018, adegan 00.27.57) Kun Chan merasa kesepian dan tidak memiliki teman.

Kun Chan bersedih karena ingin ditemani ayahnya bermain. Kun Chan pun ingin bermain bersama Mirai namun adiknya masih terlalu kecil untuk diajak bermain. Namun terjadi keajaiban di halaman rumahnya, Ia bertemu dengan Yukko dan Mirai dari masa depan. Akhirnya mereka saling membantu untuk membereskan boneka *hiina* bersama. Melalui kejadian itu Kun Chan dapat merasakan rasa dimiliki dan dicintai sebagai anggota keluarga.



Gambar 50 (*Mirai* 2018, adegan 00.40.51) kehangatan keluarga Kun Chan.

Dalam adegan ini Kun Chan merasa dicintai dan dimiliki. Mereka makan malam bersama dan tertawa bersama setelah melewati hari yang melelahkan. Kehangatan di keluarga Kun Chan sangat menenangkan, membuat penonton turut merasakan ketentraman di keluarga Kun Chan.



Gambar 51 (*Mirai* 2018, adegan 00.45.30) Kun Chan merasa tidak ada yang mencintainya.

Hari berlalu, emosi yang masih belum stabil membuat Kun Chan marah karena permintaannya tidak langsung dipenuhi. Kemudian Kun Chan menumpahkan semua mainannya ke lantai. Pada gambar 51 Kun Chan tampak sedih dan menangis, ia merasa bersalah telah menjadi anak yang nakal. Namun ia juga tak kalah sedih karena merasa ayah ibunya kini membencinya dan tidak peduli padanya. Ia merasa tidak dicintai dan tidak dimiliki.



Gambar 52 (*Mirai* 2018, adegan 00.52.49) Ibu mencium Kun Chan

お母さん : クンちゃんはおわたしのだから

(*Mirai* 2018, adegan 00.52.47-00.52.49)

Ibu : Kun Chan adalah malaikatku.

Pikiran Kun Chan yang merasa tidak dicintai itu tidak benar, karena ibu sangat mencintai Kun Chan. Ibu menemani dan menjaga Kun Chan yang sedang tidur setelah lelah kehujan. Bahkan ibu meninggalkan makan malamnya demi menunggu Kun Chan. Kun Chan dapat tidur dengan nyenyak dalam lindungan Ibu. Kun Chan adalah anak yang dicintai dan dimiliki oleh orang tuanya.

4.2.5 Kebutuhan Akan Rasa Harga Diri (*The esteem needs*)

Mendeskripsikan sejauh mana individu menilai dirinya sebagai orang yang berharga, berkompeten, dan berkemampuan.

Dibagi jadi 2; 1) Penghargaan atas diri sendiri Penghargaan atas diri sendiri mencakup hasrat untuk memperoleh kompetensi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, adekuasi, kemandirian, dan kebebasan. 2) Penghargaan atas orang lain Penghargaan atas diri orang lain meliputi antara lain prestasi. Dalam hal ini individu butuh penghargaan atas apa-apa yang dilakukannya.



Gambar 53 (*Mirai* 2018, adegan 01.06.09) Kun Chan belajar bersepeda sendiri.

Kun Chan setelah secara ajaib bertemu kakek buyutnya, ia merasa ada yang membantunya, ia menjadi percaya diri. Ia berusaha sekuat mungkin untuk dapat bersepeda dengan kekuatannya sendiri. Setelah

berhasil, dan melihat ayahnya yang bangga akan dirinya, Kun Chan percaya diri bahwa ia dianggap dan akhirnya berani bermain dengan anak-anak lain tanpa khawatir ayahnya tidak memperhatikannya. Terpuaskannya kebutuhan akan rasa harga diri pada individu akan menghasilkan sikap percaya diri, rasa berharga, rasa kuat, rasa mampu, dan perasaan berguna.



Gambar 54 (*Mirai* 2018, adegan 01.07.53) ayah dan ibu bangga akan prestasi Kun Chan berhasil naik sepeda.

Setelah Kun Chan menunjukkan kompetensinya dalam bersepeda, ia mendapatkan apresiasi dari kedua orang tuanya. Dalam gambar 55 dapat dilihat Ibu Kun Chan sedang mengusap-usap kepala anak pertamanya sebagai tanda bahwa ia bangga anak laki-laknya bisa mandiri. Dengan demikian Kun Chan merasa bahwa dirinya berharga dan patut dibanggakan.

4.2.6 Kebutuhan Aktualisasi Diri (*Self-actualization*)

Kebutuhan ini akan muncul apabila kebutuhan-kebutuhan yang ada dibawahnya telah terpuaskan dengan baik. Maslow menandai kebutuhan akan aktualisasi sebagai hasrat individu untuk menjadi orang yang sesuai

dengan keinginan dan potensi yang dimilikinya. Proses pemenuhan kebutuhan ini tentu ada hambatannya.



Gambar 55 (*Mirai* 2018, adegan 01.22.04) Kun Chan melindungi Mirai

ロボット : ならば自分で自分しんをしょまいしつがおります。
 Kun Chan : Kun Chanはお母さんとお父さんの子供
 新幹線 : だれだって？
 Kun Chan : Kun Chanはユッコよつあげるばかり
 新幹線 : おかあさんってだれ
 Kun Chan : お母さんは部屋おかたづけるがにがて
 新幹線 : お父さんってだれ
 Kun Chan : お父さんはミライちゃんをたこするが下手
 新幹線 : ミライちゃん好きくない？
 Kun Chan : ミライちゃんは。。。ミライちゃんはKun Chanの。。。Kun Chanの。。。Kun Chanはミライちゃんのお兄ちゃん!!!

(*Mirai* 2018, adegan 01.20.34-01.22.12)

Robot : Kalau begitu, silahkan beri tahu siapa dirimu sendiri?
 Kun Chan : Kun Chan adalah anak ayah dan ibu.
 Shinkansen : Siapa ayah dan ibumu?
 Kun Chan : Aku bertanggung jawab memberi makan Yukko.
 Shinkansen : Siapa ibumu?
 Kun Chan : Dia tidak suka merapihkan rumahh
 Shinkansen : Siapa ayahmu?
 Kun Chan : Dia payah menggendong Mirai.
 Shinkansen : Kamu tidak menyukai Mrai?
 Kun Chan : Mirai adalah.... Mirai adalah ..Kun Chan adalah..KUN CHAN ADALAH KAKAK MIRAI CHAN!!!

Tujuan *anime Mirai* ini adalah aktualisasi diri dari tokoh utama Kun Chan. Dalam tahap ini Kun Chan sudah mulai dapat menemukan jati dirinya sebagai seorang kakak bagi adiknya Mirai. Dapat dilihat dalam adegan pada gambar 55 Kun Chan sedang berusaha menyelamatnya adiknya saat akan masuk ke dalam kereta menuju tempat antah-berantah. Dalam percakapan di atas juga dapat dilihat bahwa Kun Chan sedang berusaha mengungkapkan jati dirinya. Meski memerlukan waktu, Kun Chan akhirnya bisa mengakui dirinya sebagai kakak Mirai.



Gambar 56 (*Mirai* 2018, adegan 01.31.44) Kun Chan berbagi pisang dengan Mirai.

Setelah mengalami banyak hal, Kun Chan menyadari bahwa ia adalah seorang kakak. Sudah sepantasnya ia dapat melindungi dan menyayangi adiknya Mirai. Sejak saat itu Kun Chan dapat berperilaku dengan lebih baik dan menunjukkan bahwa ia adalah seorang anak yang baik dan ia adalah seorang kakak yang baik. Orang tua Kun Chan juga dapat melihat perkembangan Kun Chan yang menjadi lebih baik sehingga percaya dan bangga pada Kun Chan. Karena setelah berbulan-bulan hidup dengan kehadiran Mirai, Kun Chan sudah dapat berdamai dengan ego nya dan dapat menunjukkan perannya sebagai seorang kakak yang baik.

BAB 5

SIMPULAN

Penelitian pada *anime Mirai* karya Mamoru Hosoda ini mengungkapkan struktur naratif *anime Mirai* dan representasi aktualisasi diri tokoh Kun Chan. Analisis yang penulis lakukan terlebih dulu adalah meneliti tentang struktur naratif. Berikut ini adalah hasil analisis struktur naratif *anime Mirai*. Struktur yang pertama adalah cerita dan plot. *Anime Mirai* menceritakan tentang Kun chan yang cemburu pada Mirai, adiknya. Cerita dalam anime *Mirai* sangat bagus karena menyajikan visual yang mengagumkan. Selanjutnya, hubungan waktu dan naratifnya linier dan latarnya berada di rumah Kun Chan. Kun Chan adalah tokoh utama dari *anime Mirai*, memiliki sifat yang cenderung masih berubah-ubah dan dapat berkembang. Kemudian, permasalahan dalam anime ini adalah Kun chan merasa kurang mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari orang tua. Oleh karena itu, tujuan Kun chan dalam anime ini adalah menjadi anak yang membanggakan.

Representasi aktualisasi diri Kun Chan melalui tahap-tahap aktualisasi diri menurut Abraham Maslow. Kun Chan dapat memenuhi kebutuhan dasar fisiologisnya yaitu makan minum bermain dengan bantuan orang tua, Mirai, dan Yukko. Selanjutnya kebutuhan akan rasa aman, yaitu suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh ketentraman, kepastian, dan keteraturan dari keadaan lingkungannya. Kun Chan mendapatkan rasa aman dari ibu, ayah, dan kakek buyutnya. Contohnya saat berlatih bersepeda Kun Chan merasa lebih nyaman didampingi oleh ayahnya daripada dengan anak-anak sebayanya. Kebutuhan yang

ketiga adalah kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki. Kebutuhan ini terpenuhi dengan peristiwa kerja sama Kun Chan, Mirai, dan Yukko, sebagai saudara yang saling membantu membereskan boneka hiina saat ayah dan ibu sibuk bekerja.

Kemudian tahap selanjutnya adalah kebutuhan akan rasa harga diri. Kebutuhan ini bertujuan untuk membuktikan bahwa ia adalah seorang yang berharga, berkompeten, dan berkemampuan. Kebutuhan ini telah terpenuhi saat Kun Chan berhasil naik sepeda dengan tekad dan usahanya sendiri. Selanjutnya, dalam puncaknya memenuhi kebutuhan aktualisasi diri, Kun Chan dapat memperolehnya saat menyelamatkan Mirai. Kun Chan menunjukkan bahwa ia adalah seorang kakak yang bertanggung jawab melindungi adiknya Mirai dari bahaya. Setelah kejadian itu, Kun Chan dapat bertindak lebih dewasa yaitu dengan tidak egois lagi. Kun Chan menjadi seorang anak yang patuh pada orang tua dan dapat dipercaya untuk mendampingi adiknya. Kun Chan juga dapat bertindak sebagai kakak yang baik, contohnya dengan berbagi makanan pada adiknya. Dengan hal-hal tersebut berarti kebutuhan aktualisasi diri Kun Chan telah tercapai.

Setelah penelitian ini dilakukan, dapat dilihat bahwa setiap individu memiliki kecenderungan untuk mengaktualisasikan dirinya. Tidak ada jenjang usia tertentu yang dapat menjadi tolok ukur kapan individu tersebut dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Dalam penelitian ini, tokoh Kun Chan bahkan memulainya saat ia masih berada di usia dini dalam keluarganya. Melalui penelitian ini, dapat dilihat bahwa aktualisasi diri seorang anak balita dapat berpengaruh pada psikologi dan kepribadian. Hal ini dapat dilihat dari karakter Kun Chan yang telah melalui lima tahapan aktualisasi diri dalam hidupnya, sehingga membuat

karakternya menjadi baik dan berkembang. Kun Chan yang sebelumnya sangat mudah marah, menangis, dan sering berbuat nakal dapat berubah menjadi lebih dewasa. Orang tuanya juga terkena pengaruh dari aktualisasi diri Kun Chan. Mereka menjadi lebih bisa membagi waktu dan perhatian pada kedua anaknya dengan lebih baik. Ayah dan ibu Kun Chan juga dapat mengerti, faktor apa saja yang membuat anak menjadi nakal. Hal-hal tersebut dapat menjadi pelajaran, sehingga kehidupan keluarga dapat berjalan dengan harmonis.

Peneliti dapat melihat bahwa Mamoru Hososda ingin menunjukkan bahwa keluarga merupakan hal yang krusial. Keluarga merupakan tempat bagi seorang anak untuk mendapatkan pelajaran hidupnya yang pertama. Bagi orang tua yang keduanya sibuk bekerja, mengurus rumah tangga dan dua orang anak merupakan hal yang menantang. Orang tua dituntut untuk tetap profesional dalam pekerjaannya, namun harus bisa mendidik kedua anaknya dengan baik. Memberi perhatian dan kasih sayang yang seimbang pada dua anak, dapat membantu pembentukan karakter sang anak. Sepasang kakak dan adik yang terbiasa saling berbagi dan membantu, dapat membentuk watak yang baik. Melalui pengalaman ajaib yang dialami Kun Chan, dapat dilihat bahwa pelajaran hidup tidak hanya bisa didapat dari masa sekarang, namun bisa dari mana pun dan kapan pun.

要旨

本論文の題名は「細田守のアニメーション映画『MIRAI』に表現されたクンちゃんの自己実現」である。本論文のテーマは家族の心理で文芸心理学研究である。この映画を選んだ理由は、アニメーション映画『MIRAI』が国内や国際の賞を勝ち得た表彰された映画だけではなく、そのアニメに利用した言葉も優しくて分かりやすく、分析しやすくなったからである。

『MIRAI』はスタジオ地図制作による出版されて、細田守に監督されたこのアニメーション映画は日本で2018年7月20日で公開された。

本論文の目的はアニメーション映画『MIRAI』の構造要素とキャラクタークンちゃんの自己実現の表現を調べるためである。本論文は文献の研究なので、研究に利用したデータや理論は本、ジャーナル、研究、やインターネットが得た。

要素を分析するために筆者はHimawan Pratistaの本「Memahami Film」にあるナラティブ要素理論を利用した。その要素が4つあって、それは、物語とプロット、時間とナラティブの関係、空間とナラティブ、話の主なすなわち登場人物とその性格描写、問題と葛藤と登場人物の、目的である。また、キャラクタークンちゃんの自己実現を分析するために、筆者は、Abraham Maslowの自己実現の理論を利用した。その本によると、自己実現は生理的欲求、安心感欲求、所属欲求、承認欲求、と自己実現欲求である。

まず、アニメーション映画「MIRAI」のナラティブ要素である。アニメーション映画「MIRAI」の話はクンちゃんがミライを嫉妬していることで

ある。このアニメのプロットは、A-B-C-D-E にパターン化されているため、進歩的なプロットである。映画のデュレーションは1時37分59秒であり空間とナラティブの関係はクンちゃんの家である。主人公はクンちゃんです。不安定な性格を持っている男の子である。また、両親の愛情不足を感じているクンちゃんという問題で、そのことはクンちゃんの身分葛藤を引き起こした。クンちゃんの目的は誇られている子になることである。

次は、クンちゃんの自己実現のことである。結果から筆者は子供の自己実現が心理や性格に影響を与えることが分かるようになった。クンちゃんの理的欲求は家族と日常生活を過ごしている時に満たされた。クンちゃんの安心感欲求はお父さんと曾お祖父さんに習ってもらう時に満たされた。クンちゃんの所属欲求はお雛人形をクンちゃん、ミライ、とユッコの協力して片付けしている時に満たされた。クンちゃんの承認欲求はクンちゃんが自分の努力で自転車に乗れるようにの時に満たされて、自己実現欲求はクンちゃんがお兄さんとして妹さんのみらいちゃんを守っている時に満たされた。

その結果に基づいて、よく怒ったり泣いたりやんちゃのことをしたりしていたクンちゃんは5つの自己実現の段階が達成できたら、だんだんおとなしくて、いいお兄さんになると結論した。また、子供の性格の変化はその子供に対しての両親の態度の次第だと思う。

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. (2011). *Aktualisasi Diri Tokoh Utama Amanae Kaoru dalam Film Taiyou no Uta Karya Norihiro Koizumi*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Anime Mirai*. (2018). <http://layarlebar.co/mirai/> (Diunduh pada 7 Maret 2020)
- Bernkastel, O. (2018, Juli 12). *Hinamatsuri 雛祭り: Doll's Festival on Girls Day*. <https://medium.com/@livingwithkami/hinamatsuri-%E9%9B%9B%E7%A5%AD%E3%82%8A-dolls-festival-on-girls-day-c4eb84e7aee8> (Diakses pada 21 Juli 2020)
- Boeree, D. C. (2006). *Abraham Malow Personality Theories*. Shippensburg: Psychology Department Shippensburg University.
- Fikri, A. I. (2018). *Analisis Struktur Naratif dan Unsur Sinematik Film Yakuza Apocalypse Karya Takahashi Miike*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hermintoyo. (t.thn.). *Kode Bahasa dan Sastra*.
- Hermintoyo, M. (2014). *Kode Bahasa dan Sastra*. Semarang: Gigih Pustaka Mandiri.
- KBBI. (2020). KBBI: <https://kbbi.web.id/moral> (Diakses pada 7 Agustus 2020)
- Kustiawan, E. A. (2016, Oktober 5). *CULTURE SHOCK? APA SIH ITU?* <https://communication.binus.ac.id/2016/10/05/culture-shock-apa-sih-itu/#:~:text=Culture%20shock%2C%20atau%20gegar%20budaya,ketika%20berada%20di%20negara%20asing>. (Diakses pada 7 Agustus 2020)
- LaMarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- MIRAI*. (2018). <http://www.studio-chizu.jp/EN/project/mirainomirai.html> (Diakses pada 13 April 2020)
- Mirai Movie*. (2018). <https://manga.tokyo/news/win-mirai-movie-us/> (Diakses pada 15 Agustus 2020)
- Nugroho, L. (2019). *Konflik Batin Tokoh Utama Anime Death Bote Karya Tsugumi Ohba*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pradopo, R. D. (2017). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Vera, N. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

LAMPIRAN

SINOPSIS

Ketika Kun Chan yang berusia empat tahun bertemu dengan adik perempuan barunya, dunianya menjadi terbalik. Dinamakan Mirai (artinya "masa depan"), bayi itu dengan cepat mengambil hati seluruh keluarga Kun. Ketika ibunya kembali bekerja, dan ayahnya berjuang untuk menjalankan rumah tangga, Kun menjadi semakin cemburu pada bayi Mirai. Sampai suatu hari dia pergi ke taman, di mana secara ajaib dia bertemu orang keluarganya dari masa lalu dan masa depan - termasuk saudara perempuannya Mirai, saat remaja. Kejadian ajaib penuh petualangan yang dialami Kun Chan, membuat cara pandangnya berubah dan membantunya menjadi seorang kakak yang sesungguhnya.

POSTER



BIODATA

Data Pribadi

Nama : Clara Monica Sandra
NIM : 13050116140024
Tempat, tanggal lahir : Semarang, 7 Maret 1997
Alamat : Jl. Tanah Putih III no.4, Jomblang, Kec. Candisari,
Semarang
Nama orang tua/wali : Robertus Budi Trisno dan Elisabeth Nani Budiastuti
Jenis Kelamin : Perempuan
Nomor HP : 08386465401
E-mail : cmonicasandra@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2003-2009 : SD Pangudi Luhur Ambarawa
2009-2012 : SMP Pangudi Luhur Ambarawa
2013-2015 : SMA Negeri 1 Salatiga
2016-2020 : Universitas Diponegoro Semarang

Pengalaman Organisasi

1. Anggota divisi Kepelatihan Paduan Suara Mahasiswa FIB Gita Bahana Arisatya (2016-2018)
2. Staff Muda bidang riset Himpunan Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang (2017)
3. Anggota divisi Media dan Humas Tanoto Scholars Association Undip (2017-2018)
4. Kepala divisi Media dan Humas Tanoto Scholars Association Undip (2019)
5. Kepala divisi Musik dan artistik Paduan Suara Mahasiswa FIB Gita Bahana Arisatya (2018-2019)

Pengalaman Kepanitiaan dan Magang

1. Sie Lomba Hiburan Original Event Japan in Indonesia (ORENJI) 2017
2. Pembawa Acara pada Original Event Japan in Indonesia (ORENJI) Edukasi 2017
3. Koordinator Sie Lomba Hiburan Original Event Japan in Indonesia (ORENJI) 2018
4. Pembawa Acara pada Original Event Japan in Indonesia (ORENJI) Edukasi 2018
5. Magang pada Bidang PAUD dan PNF Dinas Pendidikan Kota Semarang 2019

Penghargaan

1. Menjadi penerima beasiswa Tanoto Foundation tahun 2017-2020
2. Meraih Medali Perak kategori Folklore pada Satya Dharma Gita National Choir Festival 2017 bersama Gita Bahana Arisatya
3. Meraih Medali Perak kategori Perti/Umum pada LPS 10 Sapta Gita Jaya Tingkat Nasional USM 2018
4. Meraih Medali Emas dan menjadi Champion kategori Musik Sakra pada Soegijapranata Choral Festival 2018 bersama Diponegoro Univesity Choir
5. Meraih Medali Emas Mixed Choir Category pada Soegijapranata Choral Festival 2018 bersama Diponegoro Univesity Choir
6. Meraih Medali Perak kategori Folklore pada Soegijapranata Choral Festival 2018 bersama Gita Bahana Arisatya
7. Meraih Medali Emas Folklore Competition pada Bali International Choir Festival 2019
8. Meraih Medali Emas dan juara 3 Folklore Championship pada Bali International Choir Festival 2019
9. Meraih Medali Emas Mixed Youth Competition pada Bali International Choir Festival 2019
10. Meraih Medali Emas dan juara 2 Mixed Youth Championship pada Bali International Choir Festival 2019