



**NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN PADA TOKOH RIKU
DALAM ANIME *NO GAME NO LIFE: ZERO*
KARYA ATSUKO ISHIZUKA
(KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA)**

石塚あつこにされたアニメ「ノーゲームノーライフ：ゼロ」というリクの先
導の価値「文学社会の研究」

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Oleh:

Juan Ivanno Akbar

NIM. 13050116140027

PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2020

**NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN PADA TOKOH RIKU
DALAM ANIME *NO GAME NO LIFE: ZERO*
KARYA ATSUKO ISHIZUKA
(KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA)**

石塚あつこにされたアニメ「ノーゲームノーライフ：ゼロ」というリクの先
導の価値「文学社会の研究」

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Oleh:

Juan Ivanno Akbar

NIM. 13050116140027

PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2020

HALAM PERNYATAAN

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

Semarang 02 September 2020

Penulis,

Juan Ivanno Akbar

NIM, 13050116140027

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

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

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

NIP 197307152014091003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Nilai-Nilai Kepemimpinan pada Tokoh Riku dalam Anime No Game No Life: Zero Karya Atsuko Ishizuka (Kajian Sosiologi Sastra)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Unuversitas Diponegoro. Pada tanggal: 18 September 2020

Tim Penguji Skripsi

Ketua

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



Anggota I

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



Anggota II

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



Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Dr. Nurhayati, M.Hum.
NIP 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Hidup memang tidak adil, jadi biasakan dirimu”

-Patrick Star-

“Semakin cepat selesai, semakin cepat bersantai”

PERSEMBAHAN

“Untuk Ibu yang selalu mendukung dan mendoakan putranya, serta untuk kakak perempuan yang selalu memberikan semangat untuk adiknya”

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Nilai-Nilai Kepemimpinan pada Tokoh Riku dalam *Anime No Game No Life: Zero* Karya Atsuko Ishozuka” ini. walaupun penulis banyak mengalami kendala dalam penulisan skripsi ini, tetapi berkat bantuan dan dukungan yang telah diberikan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, sekaligus dosen pembimbing yang selalu santai dan terbuka dalam membimbing penulisan skripsi ini.
3. Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum. selaku Dosen Wali penulis. Terimakasih atas segala arahan dan motivasinya.
4. Seluruh dosen, staff dan karyawan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terimakasih atas ilmu, bimbingan serta dukungan yang diberikan kepada penulis. Semoga senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan dan keberkahan.

5. Ibu yang selalu mendukung keperluan putranya dalam menyelesaikan masa kuliahnya.
6. Keluarga Besar Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro Angkatan 2016 yang memberika cerita yang unik selama penulis menempuh pendidikan.
7. Sedulur Gondes dengan Yoedi, Yoga, Rizal, Blair, dan Bimo yang selalu menjadi pelepas penat ketika sedang lelah belajar dengan cara yang unik. Tetap selalu seperti itu, jaga solidaritas, perjalanan kita masih panjang.
8. Keluarga Besar Kabinet Himawari Satu dan Keluarga Besar Kabinet Himawari Kita yang menjadi tempat menempa diri dan pengalaman yang berkesan bersama-sama.
9. Keluarga Besar Dipo Bikers Undip yang selalu tidak membiarkan penulis stress dengan memberikan semangat untuk menyerah dan melupakan hal-hal rumit dalam perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Namun penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat dalam pengembangan kajian ilmu sastra, khususnya dalam penelitian film dan *anime* berbahasa Jepang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menjadi rujukan bagi para pembaca yang tertarik dalam melakukan penelitian film maupun *anime*. Tentunya penulis sadar masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, oleh karena itu

penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 02 September 2020

Penulis,

Juan Ivanno Akbar

NIM, 13050116140027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAM PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB 2	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Kerangka Teori	11
2.2.1. Teori Naratif film.....	11
2.2.1.1. Hubungan Naratif dengan Ruang.....	12
2.2.1.2. Hubungan Naratif dengan Waktu.....	12
2.2.1.3. Pelaku Cerita.....	14
2.2.1.4. Permasalahan dan Konflik	14
2.2.1.5. Tujuan	14

2.2.2. Teori Sosiologi Sastra	15
2.2.3. Teori Karakteristik Kepemimpinan	17
BAB 3	26
3.1. Jenis Penelitian.....	26
3.2. Sumber Data.....	26
3.3.Langkah-langkah Penelitian.....	27
3.3.1. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.3.2. Teknik Analisis Data.....	28
3.3.3. Teknik Penyajian Data	29
BAB 4	30
4.1. Analisis Unsur Naratif	30
4.1.1. Hubungan Naratif dengan Ruang.....	30
4.1.2. Hubungan Naratif dengan Waktu	35
4.1.2.1. Urutan Waktu.....	35
4.1.2.2. Durasi Waktu	35
4.1.2.3. Frekuensi Waktu	35
4.1.3. Elemen Pokok Naratif.....	36
4.1.3.1. Pelaku Cerita.....	36
4.1.3.2. Permasalahan dan Konflik	62
4.1.3.3. Tujuan	68
4.2. Analisis Nilai-Nilai Kepemimpinan Tokoh Riku	69
4.2.1. Keberanian	70
4.2.2. Inisiatif	73
4.2.3. Komitmen	75
4.2.4. Komunikasi	77
4.2.5. Kemurahan hati.....	78
4.2.6. Pengertian	80
4.2.7. Pemecahan Masalah.....	83
4.2.8. Karisma	87

4.2.9. Tanggung jawab.....	88
4.2.10. Hubungan.....	90
4.3.11. Fokus.....	91
4.3.12. Visi.....	93
BAB 5	95
DAFTAR PUSTAKA	102
要旨	103
LAMPIRAN.....	106
BIODATA.....	108

DAFTAR GAMBAR

Dalam penelitian ini, penyebutan judul *anime No Game No Life: Zero* pada daftar gambar akan menggunakan singkatan dari judul *anime* yaitu *NGNL: Zero*.

Gambar 1 dan 2	(<i>NGNL:Zero</i> , Elkia, 03:00-03:30)
Gambar 3 dan 4	(<i>NGNL:Zero</i> , Gua Pengungsian Manusia, 47:17 dan kamar Riku, 21:17)
Gambar 4	(<i>NGNL:Zero</i> , Bangunan Peniggalan <i>Dwarf</i> 06:45)
Gambar 5	(<i>NGNL:Zero</i> , Bangunan Peniggalan <i>Flugel</i> 34:44)
Gambar 6	(<i>NGNL:Zero</i> , Markas <i>Elf</i> 01:00:02)
Gambar 7	(<i>NGNL:Zero</i> , Tokoh Riku Dola 11:05)
Gambar 8	(<i>NGNL: Zero</i> , Adegan Riku menyesali perbuatannya, 12:52)
Gambar 9, 10, 11, 12, 13	(<i>NGNL: Zero</i> , Riku yang pemberani 13:48-18:35)
Gambar 15	(<i>NGNL:Zero</i> , Tokoh Shuvi Dola, 21:50)
Gambar 16 dan 17	(<i>NGNL:Zero</i> , Adegan Tokoh Shuvi 43:20 s.d :44:10)
Gambar 18	(<i>NGNL:Zero</i> , Tokoh Couronne Dola, 57:38)
Gambar 19 dan 20	(<i>NGNL:Zero</i> , Adegan Tokoh Couronne 26:20 s.d 27:30)
Gambar 21	(<i>NGNL:Zero</i> , Adegan Tokoh Couronne, 26:20 s.d 27:30)
Gambar 22	(<i>NGNL:Zero</i> , Tokoh Jibril, 01:14:07)
Gambar 23	(<i>NGNL:Zero</i> , Tokoh Shinku Nilvalen, 01:02:43)
Gambar 24	(<i>NGNL: Zero</i> , Adegan Riku mengambil keputusan, 07:51)
Gambar 25	(<i>NGNL: Zero</i> , Kondisi fisik Riku, 01:11:01)
Gambar 26	(<i>NGNL:Zero</i> , Adegan Riku bersedih, 01:25:39)
Gambar 27	(<i>NGNL: Zero</i> ,Riku kehilangan lengan kiri, 01:25:39)
Gambar 28	(<i>NGNL:Zero</i> , Burung pembawa pesan, 01:04:51)
Gambar 29	(<i>NGNL: Zero</i> , Adegan kemarahan Riku, 26:13)
Gambar 30	(<i>NGNL: Zero</i> , makam, 28:10)
Gambar 31	(<i>NGNL: Zero</i> , Adegan pemecahan masalah, 01:28:07)
Gambar 32	(<i>NGNL:Zero</i> , Bergabungnya teman-teman Riku, 50:40)
Gambar 33	(<i>NGNL: Zero</i> , Adegan Nonna marah, 11:53)
Gambar 34	(<i>NGNL: Zero</i> , adegan penyesalan Riku kepada Nonna, 11:47)

INTISARI

Akbar, Juan. 2020. “Nilai-Nilai Kepemimpinan pada Tokoh Riku dalam *Anime No Game No Life: Zero* Karya Atsuko Ishizuka Kajian Sosiologi Sastra”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Pembimbing Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.

Penelitian ini menggunakan objek material berupa *anime* dengan judul *No Game No Life: Zero*. Sedangkan objek formal pada penelitian ini adalah nilai-nilai kepemimpinan. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan untuk memperoleh data yang menunjang penelitian. Teori yang menunjang penelitian ini adalah teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista dan teori karakteristik kepemimpinan oleh John Calvin Maxwell dan teori sosiologi sastra Rene Wallek dan Austin Warren.

Hasil penelitian ini berdasarkan teori John Calvin Maxwell menunjukkan bahwa tokoh Riku mempunyai dua belas dari dua puluh satu poin karakteristik kepemimpinan yaitu keberanian, inisiatif, komitmen, komunikasi, kemurahan hati, pengertian, pemecahan masalah, karisma, tanggung jawab, hubungan, fokus, dan visi. Tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan unsur naratif film yang terdapat pada *anime No Game No Life: Zero* serta memberikan gambaran nilai kepemimpinan tersebut untuk menciptakan kehidupan yang baik dalam memimpin suatu kelompok masyarakat berskala kecil maupun besar.

Kata kunci : anime, riku, no game no life: zero, sosiologi sastra

ABSTRACT

Akbar, Juan. 2020. "Leadership Values of Riku in Anime No Game No Life: Zero by Atsuko Ishizuka Sociology of Literature". A thesis of Japanese Language and Culture Studies, Faculty of Humanities, Diponegoro University. The Advisor Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum.

The material object of this study is a anime titled No Game No Life: Zero. While the formal object in this study is leadership values. The method of the data collection is by library research. This study used theory of the structure of movie narrative by Himawan Pratista, theory of leadership by John Calvin Maxwell and sosiology theory from Rene Wallek and Austin Warren.

The results of research based on the theory of John Calvin Maxwell show that the Riku character has twentyone points that represent leadership, namely courage, initiative, commitment, communication, generosity, understanding, problem management, charisma, responsibility, relationship, focus, and vision. The purpose of this research is to reveal the narrative elements of the anime in No Game No Life: Zero and provide an overview of the value of this leadership to create a good life in a small or large scale community group.

Key word : anime, riku, no game no life: zero, sociology of literature

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Karya sastra adalah suatu kegiatan kreatif. Karya sastra sebagai karya seni bersifat kreatif, artinya sebagai hasil ciptaan manusia berupa karya bahasa yang bersifat estetik hasilnya berupa karya sastra, misalnya novel, puisi, cerpen, drama, dan lain-lain (Noor, 2015:9). Pada zaman sekarang perkembangan sebuah karya sastra semakin pesat. Bukan hanya karya sastra tertulis, karya sastra lisan yang memiliki keterikatan yang erat dengan karya seni, salah satu contohnya yaitu film (Damono, 2012:101).

Film sebagai produk karya seni dan budaya yang bertujuan untuk memberikan hiburan dan kepuasan batin bagi para penikmatnya (Pratista, 2008:40). Selain memberikan hiburan dan kepuasan batin film juga sering mengandung pesan-pesan sosial yang hendak disampaikan oleh penciptanya. Dapat dipahami bahwa karya sastra merupakan produk ciptaan dan pikiran manusia, sumber penciptaan dalam karya sastra bisa berupa rekaan atau fakta yang diciptakan untuk menyampaikan suatu kondisi sosial tertentu (Wellek Warren, 1990:109).

Anime (アニメ) adalah karya sastra yang berupa film animasi buatan Jepang. *Anime* memiliki beberapa ciri khas. Ciri khas tersebut meliputi gambar-gambar yang berwarna-warni, tokoh-tokoh dalam berbagai macam situasi, serta alur cerita yang sesuai untuk berbagai kalangan. Kata *anime* merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris “*Animation*” dan diucapkan sebagai “*Anime-shon*” yang disingkat menjadi

anime. Sampai sekarang istilah *anime* sendiri dipakai untuk membedakan animasi buatan Jepang dengan animasi buatan negara lain. Sama halnya dengan film, *anime* juga mempunyai pesan-pesan sosial yang dibuat untuk menyampaikan suatu kondisi sosial tertentu. Salah satunya adalah nilai-nilai kepemimpinan yang digambarkan setiap adegan-adegan, percakapan dan situasi di dalam *anime*.

Pada penelitian ini penulis memilih anime *No Game No Life: Zero* (ノーゲーム・ノーライフ ゼロ) sebagai objek penelitian. *No Game No Life* adalah sebuah serial novel ringan Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Yū Kamiya. Sebuah adaptasi *manga* oleh Mashiro Hiiragi memulai serialisasi di majalah Monthly Comic Alive pada 27 Januari 2013. Sebuah serial *anime* yang diproduksi oleh Madhouse tayang sejak 9 April hingga 25 Juni 2014.

No Game, No Life Zero adalah film animasi Jepang berdasarkan seri novel ringan *No Game No Life* oleh Yuu Kamiya. Film ini disutradarai oleh Atsuko Ishizuka di studio Madhouse (MAL Rewrite: 2017). Film ini ditayangkan perdana di Jepang pada 15 Juli 2017. Dalam *anime* tersebut bercerita dunia 6000 tahun yang lalu. Para dewa masing-masing mewakili satu ras di dunia yang bernama *Disboard*. Ras-ras ini berperang satu sama lain hingga berabad-abad, yang lambat laun semakin menghancurkan dunia. Tanah runtuh, langit terbelah, hujan beracun, bintang-bintang sirna, makhluk-makhluk buas berkeliaran, dan dunia seakan mengalami malam yang tiada akhir. Umat manusia di dunia ini diyakini telah punah. Mereka tidak punya keistimewaan khusus. Karenanya, mereka selalu terjebak di tengah kekuatan antara

ras-ras lain yang lebih kuat. Tapi, kenyataannya tidak sepenuhnya demikian. Berada di dalam tempat pengungsian, manusia menyembunyikan diri dari bahaya hujan asam dan peperangan, dipimpin seorang pemuda bernama Riku, ras manusia terus berusaha untuk bertahan hidup.

Penulis tertarik dengan karakter utamanya yaitu Riku. Seseorang pemimpin ras manusia, yang bertanggung jawab memimpin ras manusia yang lemah. Setiap sikap, perintah, dan perilakunya akan menentukan nasib ras manusia untuk bertahan dengan segala kondisi yang ada.

Kepemimpinan merupakan konsep yang paling banyak dipelajari dan paling sedikit dipahami dibandingkan dengan cabang ilmu sosial yang lainnya (Bennis dan Nanus dalam Locke. 1997: 2-3). Menurut Daniel Goelman (Robbins dan Judge: 2007, 357-358) pemimpin yang memiliki empati tinggi dapat merasakan kebutuhan orang lain, mendengarkan apa yang dikatakan dan tidak dikatakan oleh pengikut, dan dapat membaca reaksi orang lain. Seseorang pemimpin berkata, “Bagian dari empati, terutama perhatian pemimpin kepada orang-orang yang bekerja dengannya, adalah hal yang membuat orang tetap mau membantu pemimpin tersebut, walau keadaan menjadi sulit/buruk (1997: 3).

Dalam kehidupan bermasyarakat sekarang pemimpin hanya dianggap sebagai jabatan tanpa mencerminkan perilaku atau nilai-nilai seorang pemimpin itu sendiri. Hal itu yang menguatkan bahwa kepemimpinan merupakan ilmu sosial yang sedikit dipahami dari pada cabang ilmu sosial lainnya. Seharusnya seseorang pemimpin mempunyai sifat-sifat dan nilai-nilai yang dapat dijadikan contoh oleh pengikutnya

dan masyarakat. Baik pemimpin sebuah negara maupun pemimpin organisasi kecil, dari nilai-nilai tersebut masyarakat dapat mencontoh dan menerapkannya untuk kehidupan bermasyarakat.

Penulis memilih *No Game No Life: Zero* sebagai bahan penelitian karena di dalam anime ini mengandung banyak makna kehidupan yang tersirat, terutama yang erat kaitannya dengan nilai-nilai kepemimpinan. Meskipun tidak ada kaitannya dengan judul mengenai kepemimpinan.

Dari latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti nilai-nilai kepemimpinan dalam *anime No Game No Life*, yang berjudul “Nilai-Nilai Kepemimpinan Pada Tokoh Riku dalam *Anime No Game No Life: Zero* Karya Atsuko Ishizuka Kajian Sosiologi Sastra”.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur naratif dalam *anime No Game No Life: Zero* yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, ruang, dan waktu?
2. Bagaimana nilai-nilai kepemimpinan pada tokoh Riku dalam *anime No Game No Life: Zero*?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut

1. Mendeskripsikan unsur naratif dalam *anime No Game No Life: Zero* yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, ruang, dan waktu.
2. Mendeskripsikan nilai-nilai kepemimpinan yang ditunjukkan Riku dalam *anime No Game No Life: Zero*.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pustaka atau *Library Research*. Objek material yang digunakan yaitu mengambil objek material *anime Movie No Game No Life: Zero*. Objek formalnya berfokus pada nilai-nilai kepemimpinan dari buku *The 21 Indispensable Qualities of a Leader* karya John Calvin Maxwell yang ada pada tokoh Riku dan lima pokok unsur naratif film dari buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista dalam *anime No Game No Life: Zero* yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, ruang, dan waktu. Pada bagian tokoh, penulis akan mengambil dan mendeskripsikan tokoh utama serta menggunakan pendekatan sosiologi sastra butir ke dua buku *Teori Kesusasteraan* karya Wellek Werren dan *Essensial of Sociology To Down Earth Approach* oleh James M. Henslin dalam Kamanto Sunarto.

1.5. Manfaat Penelitian

Tentu umumnya sebuah penelitian haruslah dapat atau mempunyai manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu secara teoritis hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan acuan pada penelitian sejenis yang berkaitan dengan karya sastra, sosiologi sastra dan kepemimpinan yang dikaji dengan struktur naratif film melalui *anime*. Secara Praktis penelitian ini memberikan informasi dan contoh mengenai nilai-nilai kepemimpinan yang terkandung dalam *anime*.

1.6. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut

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

Bab II terdiri dari uraian tinjauan pustaka yang berupa penelitian-penelitian sebelumnya, dan kemudian diikuti dengan uraian kerangka teori yang mencakup teori naratif film, dan teori kepemimpinan. Serta deskripsi singkat mengenai kepemimpinan.

Bab III memaparkan tentang jenis penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyajian data. Memaparkan langkah sistematis yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data penelitian.

Bab IV memaparkan tentang hasil-hasil penelitian yang terdiri dari dua sub bab. Bab yang pertama menjelaskan tentang unsur naratif dalam anime *No Game No Life: Zero* yaitu cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, ruang, dan waktu. Bab yang kedua, yaitu nilai-nilai kepemimpinan yang terdapat dalam *No Game No Life: Zero*.

Bab V menguraikan mengenai simpulan dan saran dari hasil penelitian, diikuti dengan daftar pustaka.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu dan kerangka teori sebagai dasar penelitian. Tinjauan pustaka dalam penelitian ini berupa penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan baik dari objek formal maupun objek material, sehingga dapat diketahui kebaruan pada penelitian ini. Di dalam kerangka teori, penulis menggunakan teori naratif film dari Himawan Pratista, teori sosiologi sastra dari Wellek dan Werren, dan teori karakteristik kepemimpinan dari Maxwell.

2.1. Tinjauan Pustaka

Sebuah penelitian agar mempunyai orisinalitas perlu adanya tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka berfungsi untuk memberikan pemaparan tentang penelitian dan analisis sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain dan bertujuan menghindari plagiasi dan duplikasi.

Pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Lila Nur Safitri dari UIN Syarif Hidayattullah Jakarta dengan judul “Representasi Pustakawan dalam *Anime No Game No Life*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami representasi pustakawan yang digambarkan tokoh Jibril dalam aspek perilaku pada *anime No Game No Life*. Pada penelitian dalam skripsi tersebut. *Anime* yang dianalisis menggunakan metode

struktural naratif untuk mengetahui representasi pustakawan pada tokoh Jibril dalam *anime No Game No Life*.

Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada objek material yang digunakan yaitu *anime No Game No Life*. Perbedaan terletak pada kajian yang digunakan, di mana penelitian tersebut menggunakan kajian semiotika. Sedangkan penulis menggunakan kajian sosiologi sastra. Perbedaan selanjutnya, yaitu pada penelitian tersebut menganalisis representasi pustakawan pada tokoh Jibril. Sedangkan pada penelitian ini menganalisis nilai-nilai kepemimpinan pada tokoh Riku.

Kedua adalah skripsi yang ditulis oleh Marisa Sekar Safitri dari Universitas Diponegoro dengan judul “Karakteristik Kepemimpinan yang Tercermin pada Tokoh Utama dalam Film *Gokusen The Movie* Karya Satou Touya”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui karakter pemimpin pada tokoh Touya dalam Film *Gokusen The Movie*. Pada penelitian dalam skripsi tersebut. Film yang dianalisis menggunakan metode struktural untuk mengetahui karakter pemimpin pada tokoh Touya dalam film *Gokusen The Movie*.

Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada objek formal yang digunakan, yaitu pada teori karakteristik kepemimpinan oleh John Calvin Maxwell. Perbedaan dengan penelitian ini adalah kajian yang digunakan, dimana penelitian tersebut tidak menggunakan bahan kajian apapun, sedangkan penelitian ini

menggunakan kajian sosiologi sastra. Walaupun sama-sama menganalisis kepemimpinan pada suatu tokoh. Namun, bila tidak disertai kajian akan mempengaruhi hasil akhir dari penelitian tersebut. Perbedaan selanjutnya, yaitu pada penelitian tersebut menganalisis menggunakan struktural film, sedangkan penelitian ini menggunakan naratif film. Terakhir objek material yang digunakan berbeda, yang mana penelitian tersebut menggunakan film *Gokusen The Movie* sedangkan penelitian ini menggunakan *anime No Game No life: Zero*.

Ketiga adalah skripsi yang ditulis oleh Prisca Valencia dari Universitas Bina Nusantara dengan judul “Makna *Gambaru* yang Tercermin pada Tokoh Yamaguchi Kumiko dalam drama *Gokusen*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menalisis makna dari kata *Gambaru* pada tokoh Yamaguchi Kumiko. Pada penelitian dalam skripsi tersebut, drama yang dianalisis menggunakan metode stilistika untuk mengetahui makna *gambaru* pada drama *Gokusen*.

Persamaan dengan penelitian ini adalah menganalisis kepemimpinan seorang tokoh pada film. Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah menggunakan teori tokoh dan penokohan, sehingga dapat disimpulkan penelitian tersebut langsung fokus pada tokoh. Sedangkan penelitian ini menggunakan teori naratif film. Selanjutnya penelitian tersebut menggunakan teori kepemimpinan milik Hossain. Sedangkan penelitian ini menggunakan teori karakteristik kepemimpinan John Calvin Maxwell. Terakhir penelitian tersebut menggunakan objek material drama *Gokusen*. Sedangkan penelitian ini menggunakan *anime*.

2.2. Kerangka Teori

2.2.1. Teori Naratif film

Unsur naratif adalah bahan di dalam sebuah film, yang dimaksud unsur naratif adalah penceritaannya. Sementara unsur sinematik adalah cara yang digunakan atau gaya penggarapan bahan olahan. Unsur naratif adalah perlakuan terhadapceritanya, sementara unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film (Pratista, 2008: 1-3).

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu. tanpa adanya hal tersebut, penonton akan sulit memahami apa isi yang ada dalam film (Pratista, 2008:33). Unsur naratif mempunyai hubungan yang erat dengan aspek cerita atau tema dalam film, dan unsur naratif tidak dapat dipisahkan dengan film. Hal ini karena elemen-elemen tersebut saling berkesinambungan dan berinteraksi satu sama lain untuk membentuk peristiwa yang mempunyai maksud dan tujuan. Dalam penelitian ini membahas mengenai hubungan naratif dengan ruang. Kemudian hubungan naratif dengan waktu. Kemudian unsur naratif, yaitu pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan ruang, dan waktu. Kelima elemen tersebut berhubungan dan tidak dapat dipisahkan.

2.2.1.1. Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang merupakan tempat para pelaku dalam cerita beraktifitas (Pratista, 2008;35). Latar yang digunakan dalam cerita dapat menggunakan lokasi yang nyata seperti kamar, stadion bola, kolam renang dan lain sebagainya, namun tidak jarang cerita menggunakan latar fiktif seperti sebuah tempat fantasi yang tidak ada di dunia ini, yang masing-masing memiliki ciri-ciri yang khas tertentu.

2.2.1.2. Hubungan Naratif dengan Waktu

Terdapat tiga aspek waktu dalam unsur naratif film, yaitu durasi waktu, frekuensi waktu, dan urutan waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film (Pratista: 2008:36).

a. Urutan waktu

Urutan waktu dibagi menjadi dua macam, yaitu pola *linier* dan pola *non linier*. Pola *linier* adalah alur waktu yang ada pada sebuah cerita yang berjalan secara runtun. Pengaturan cerita sesuai *linier* mempermudah penonton untuk melihat hubungan sebab akibat antar peristiwa. Apabila urutan waktu pada cerita dianggap A-B-C-D-E maka alurnya dibuat A-B-C-D-E. Alur film seringkali diinterupsi oleh beberapa kilas balik peristiwa, akan tetapi teknik kilas balik tersebut dianggap tidak signifikan selama teknik tersebut tidak mengganggu alur cerita keseluruhan. Pola *nonlinier* adalah pola waktu yang memanipulasi alur cerita dan mengubah alur cerita yang

membuat sebab akibat peristiwa menjadi tidak jelas. Pola ini jarang digunakan dalam film karena menyulitkan penonton dalam memahami isi film. Jika film disajikan dalam satu hari maka akan menjadi tidak urut waktunya, yaitu malam, pagi, sore, dan siang. Contohnya, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan polanya dapat C-D-E-A-B atau lainnya (Pratista, 2008:36-37).

b. Durasi waktu

Durasi waktu mempunyai dua makna, yaitu rentan waktu sebuah film pada umumnya 90-120 menit dan rentan waktu cerita yang dalam sebuah film yang panjangnya beberapa jam, hari, minggu, bahkan tahun (Pratista, 2008:38).

c. Frekuensi waktu

Frekuensi waktu yaitu kilas balik munculnya suatu adegan yang sama dalam waktu yang berbeda dan sudut pandang karakter yang berbeda. Sebagian besar sebuah film hanya terdapat 1 (satu) kali frekuensi waktu, tetapi dengan adanya kilas balik dalam sebuah film akan menampilkan adegan yang sama untuk kedua kalinya. Hal ini untuk mendukung suatu sebab akibat dalam sebuah film dan untuk membuat penonton kembali mengingat adegan film yang pernah terjadi. Urutan waktu menunjukkan pada suatu pola berjalannya waktu sebuah film (Pratista, 2008:36).

2.2.1.3. Pelaku Cerita

Sebuah film mempunyai karakter utama atau tokoh utama dan tambahan. Karakter utama merupakan karakter yang menonjol dari awal hingga akhir cerita. Pelaku cerita memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah cerita film. Hal ini disebabkan film tidak akan berjalan apabila tidak adanya karakter yang melakukan aktivitas. Karakter utama umumnya digambarkan sebagai karakter protagonis. Sedangkan karakter pendukung atau tambahan merupakan karakter yang dapat berperan sebagai pemicu konflik (antagonis) maupun protagonis yang mendukung karakter utama (Pratista, 2008:41).

2.2.1.4. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dan konflik merupakan penghambat bagi karakter utama untuk mencapai tujuannya. Masalah dipicu oleh tokoh antagonis karena adanya tujuan yang berbeda dengan tokoh utama dan juga dengan permasalahan dengan diri sendiri (Pratista, 2008:44). Umumnya pada sebuah film permasalahan yang sering terjadi adalah karakter antagonis ingin berkuasa sedangkan protagonis ingin menyelamatkannya.

2.2.1.5. Tujuan

Tokoh utama pada setiap cerita pasti mempunyai tujuan, cita-cita, maupun harapan. Tujuan dapat berupa hal yang bersifat fisik yaitu tujuan yang nyata dan jelas. Adapun tujuan nonfisik yang bersifat tidak jelas atau abstrak, seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri dan lain sebagainya.

2.2.2. Teori Sosiologi Sastra

Sosiologi sastra adalah cabang ilmu yang mempelajari dalam hubungannya dengan kenyataan sosial. Menurut Soerjono Sukanto dalam Wiyatmi (2013:6) mengatakan bahwa sosiologi sastra adalah ilmu yang memusatkan perhatian pada segi-segi kemasyarakatan yang bersifat umum dan berusaha untuk mendapatkan pola-pola umum kehidupan masyarakat.

Swingewood dalam bukunya *The Sociology of Literature* (melalui Faruk, 1991:1) mendefinisikan sosiologi sebagai studi mengenai lembaga-lembaga dan proses-proses sosial. Melalui penelitian mengenai lembaga-lembaga sosial, ekonomi, agama, politik, dan keluarga secara bersamaan yang kemudian disebut struktur sosial. Sosiologi dapat dikatakan mendapatkan gambaran-gambaran mengenai cara sosialisasi, proses belajar sesuai dengan budayanya, yang dengan hal tersebut masing-masing individu dialokasikan pada dan menerima peranan-peranan tertentu dalam struktur sosial.

Menurut Wellek dan Warren (1990:109-133) bahwa terdapat tiga pendekatan dalam sosiologi sastra, yaitu pertama sosiologi pengarang; posisi pengarang dalam masyarakat yang berkaitan dengan faktor sosial. Kedua, Sosiologi karya sastra; pengarang mencerminkan atau menggambarkan kembali realitas yang terdapat di dalam masyarakat. Ketiga, Sosiologi pembaca; karena pembaca karya sastra adalah individu yang hidup di tengah masyarakat tertentu sehingga kondisi dan budaya masyarakat mempengaruhi interpretasi pembaca terhadap karya sastra. Tujuan

sosiologi sastra adalah meningkatkan pemahaman terhadap sastra dalam kaitannya dengan masyarakat, menjelaskan bahwa rekaan tidak berlawanan dengan kenyataan

Nilai adalah sesuatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Sesuatu bernilai berarti sesuatu itu berharga atau berguna bagi kehidupan manusia (Setiadi, 2006:117). Nilai-nilai merupakan abstraksi daripada pengalaman pribadi seseorang dengan sesamanya. Nilai merupakan seperangkat sikap individu yang dihargai sebagai suatu kebenaran dan dijadikan standar bertingkah laku guna memperoleh kehidupan masyarakat yang baik (Rave dalam Zubaedi, 2005:12).

Di dalam masyarakat kepemimpinan seorang (pemimpin) harus mempunyai sandaran-sandaran kemasyarakatan dan yang mengitarinya. Kadang kala dibedakan sebagai kedudukan dan kepemimpinan sebagai suatu proses sosial. Kedua tipe ini penting ; yang pertama menjamin kelompok tetap pada jalurnya, sedangkan yang kedua meningkatkan kerukunan dan membatasi konflik (James dalam Kamanto, 2011, 138).

Gaya kepemimpinan yang dianut :

1. Pemimpin otoriter, yaitu seseorang yang memberi perintah.

Ciri-ciri pokoknya :

- a. Pemimpin menentukan secara sepihak
- b. Pengikut tidak diajak dalam perumusan tujuan kelompok
- c. Pemimpin tidak ikut dalam proses interaksi

2. Pemimpin demokratis

Ciri-ciri pokoknya :

- a. Secara musyawarah dan mufakat pemimpin mengajak pengikutnya untuk ikut serta merumuskan tujuan-tujuan yang harus dicapai.

Gaya kepemimpinan tersebut dapat direfleksikan dalam sebuah karya atau media. Perspektif klasik sosiologi sastra adalah meletakkan sastra sebagai informasi tentang masyarakat dan nilai-nilai sosial yang mengitarinya. Pada level tertentu, sastra dapat dilihat sebagai sumber inspirasi tindakan sosial.

Hal ini perlu diperhatikan dalam penelitian sosiologi sastra yaitu dominasi karya sastra sedangkan ilmu-ilmu lain berfungsi sebagai pembantu.

2.2.3. Teori Karakteristik Kepemimpinan

Kualifikasi seseorang dapat disebut pemimpin yang baik sangat bervariasi tergantung dari yang dipimpinnya. Sarwono dan Meinarno (2014:190) berpendapat bahwa kepemimpinan merupakan upaya seseorang memengaruhi sekelompok orang untuk bersama-sama mencapai sebuah tujuan.

Kepemimpinan merupakan konsep yang paling banyak dipelajari dan paling sedikit dipahami dibandingkan dengan cabang ilmu sosial lainnya (Bennis dan Nanus melalui Locke, 1997:2-3). Maka dari itu diperlukan penelitian yang membahas tentang kepemimpinan, pada masa sekarang seorang pemimpin yang ideal semakin

berkurang karena lemahnya karakter diri yang salah satu faktornya adalah lingkungan sekitar. Kepemimpinan sebagai proses membujuk orang-orang lain untuk mengambil langkah menuju suatu sasaran bersama (Locke, 1997:3). Maxwell memaparkan bahwa segalanya jatuh bangun tergantung pada kepemimpinan dan kepemimpinan sesungguhnya berkembang dari dalam ke luar (Maxwell, 2001:8). Untuk mencapai tingkat tertinggi dalam kepemimpinan, orang harus mengembangkan ciri-ciri tersebut dari dalam ke luar. Maxwell meneliti terhadap para pemimpin besar yang memberikan dampak pada sejarah melalui bentuk percakapan dan menghasilkan sebanyak 21 unsur karakteristik kepemimpinan.

b. Karakter

Bagaimana seorang pemimpin menangani keadaan hidupnya bercerita banyak tentang karakternya. Krisis belum tentu menguatkan karakter, namun pasti dapat membuktikannya. Setiap permasalahan membuat orang memilih salah satu jalannya: karakter atau kompromi. Setiap kali ia memilih karakter, ia menjadi lebih kuat, sekalipun pilihannya itu membawanya ke ganjaran negatif. Pembangan karakter adalah inti dari perkembangan kita bukan saja sebagai pemimpin, melainkan juga sebagai manusia (Maxwell, 2001: 12-13).

c. Karisma

Kebanyakan orang menganggap karisma itu sesuatu yang mistik, hampir tidak dapat didefinisikan. Mereka pikir karisma adalah kualitas bawaan sejak lahir. Namun itu

tidak benar. Karisma adalah kemampuan untuk menarik orang lain kepada anda. Dan seperti ciri karakter lainnya, karisma dapat dikembangkan (Maxwell, 2001:21).

d. Komitmen

Komitmen sejati menginspirasi serta menarik orang lain. Komitmen menunjukkan kepada orang lain bahwa punya keyakinan. Mereka akan percaya kepada anda hanya jika anda percaya kepada tujuan anda sendiri. Seperti yang dikatakan Hukum Kepercayaan, orang percaya kepada sang pemimpin dulu, baru visinya (Maxwell, 2001:31).

e. Komunikasi

Sukses pernikahan, pekerjaan, dan hubungan-hubungan pribadi, sangat tergantung pada kemampuan anda berkomunikasi. Orang-orang tidak akan mengikuti jika mereka tidak tahu apa yang diinginkan atau kemana akan menuju (Maxwell, 2001:40).

f. Kompetensi

Kita semua mengagumi orang yang memperlihatkan kompetensi yang besar, entah mereka adalah tukang yang terampil, atlet kelas dunia, ataupun pemimpin bisnis yang sukses (Maxwell, 2001: 50-51).

g. Keberanian

Setiap kali melihat suatu kemajuan pesat dalam sebuah organisasi, anda tahu bahwa pemimpinnya telah mengambil keputusan yang berani. Sebuah posisi kepemimpinan

tidaklah memberikan keberanian kepada yang bersangkutan, namun keberanian dapat memberinya posisi kepemimpinan. Larry Osborne menyimpulkan, “yang paling menakjubkan dalam diri para pemimpin yang sangat efektif adalah betapa sedikitnya kesamaan mereka, yang satu meyakini, yang lain menghindari. Tapi ada satu ciri yang menonjol: keberanian mengambil resiko” (Maxwell, 2001: 60-61).

h. Pengertian

Pengertian dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk menemukan akar persoalan dan ini tergantung pada intuisi serta nalar. Pemimpin yang efektif membutuhkan pengertian, walaupun bahkan para pemimpin baikpun tidak selalu memperlihatkannya. Pengertian adalah kualitas yang tak tergantikan bagi pemimpin manapun yang ingin memaksimalkan keefektifannya (Maxwell, 2001: 70-71).

i. Fokus

Seorang pemimpin yang mengetahui prioritasnya namun kurang konsentrasi mengetahui apa yang harus dibuatnya namun tidak pernah melaksanakannya. Jika ia cukup konsentrasi mengetahui apa yang harus diperbuatnya namun tidak memiliki prioritas, ia mencapai kesempurnaan tanpa kemajuan. Namun jika ia kerahkan keduanya, maka ia berpotensi mencapai hal-hal besar (Maxwell, 2001:80).

j. Kemurahan Hati

Tidak ada yang lebih jelas berbicara kepada seseorang atau melayaninya dengan lebih baik ketimbang kemurahan hati seorang pemimpin. Kemurahan hati sejati bukanlah suatu kejadian sesekali. Kemurahan hati berasal dari dalam hati dan mengalir keseluruhan aspek kehidupan seorang pemimpin, menyangkut waktunya, uangnya, talentanya, dan harta bendanya. Para pemimpin yang efektif, yang menjadi panutan, tidaklah mengumpulkan barang-barang bagi diri sendiri, mereka melakukannya untuk membagikannya kepada orang lain (Maxwell, 2001:91).

k. Inisiatif

Para pemimpin itu bertanggung jawab untuk menginisiatifkan hubungan dengan para pengikutnya. Namun bukan hanya dalam bidang itu saja para pemimpin harus memperlihatkan inisiatif. Mereka harus selalu mencari keperluan dan siap mengambil tindakan. (Maxwell, 2001:101).

l. Mendengarkan

Seorang pemimpin itu menyentuh hati terlebih dahulu sebelum minta tolong. Namun sebelum seseorang pemimpin dapat menyentuh hati seseorang, ia harus mengetahui ada apa di dalam hati orang tersebut. Ia mempelajarinya dengan mendengarkan. Ketidaksediaan untuk mendengarkan adalah terlalu umum diantara para pemimpin yang payah. Peter Drucker, bapak manajemen Amerika, percaya bahwa 60 persen dari semua persoalan manajemen adalah akibat dari komunikasi yang tidak lancar.

Ingatlah bahwa ada dua tujuan dalam mendengarkan: menjalin hubungan dengan orang lain serta belajar. (Maxwell, 2001:110-111).

m. Hubungan

Orang benar-benar ingin mengikuti orang dengan siapa mereka akur. Dan sementara memang mungkin saja seseorang memiliki keterampilan yang baik dalam menjalin sebuah hubungan dengan sesama namun bukan seseorang pemimpin yang baik, seseorang tidak dapat menjadi pemimpin yang baik tanpa keterampilan menjalin hubungan dengan sesama (Maxwell, 2001:150-151).

n. Tanggung Jawab

Para pemimpin yang baik tak pernah merangkul mentalitas korban. Mereka sadar bahwa siapa mereka dan dimana mereka berada adalah tetap bertanggung jawab mereka sendiri, bukan tanggung jawab orang lain. Mereka hadapi kenyataan hidup apapun dan mengerahkan kemampuan yang terbaik. (Maxwell, 2001:160-161).

o. Pemecah Masalah

Apapun bidang yang ditekuni seorang pemimpin, ia pasti akan menghadapi banyak persoalan. Berbagai persoalan itu tidak dapat dihiraukan karena tiga alasan. Pertama, kita hidup di dunia yang semakin rumit serta semakin beragam. Kedua, kita berinteraksi dengan orang lain. Dan yang ketiga, kita tak mungkin mengendalikan semua situasi yang kita hadapi (Maxwell, 2001:140-141).

p. Visi

Visi adalah segalanya bagi seorang pemimpin. Karena visilah yang memimpin para pemimpin. Visi memicu serta membakar semangat, dan mendorong maju. Visi juga merupakan pemicu orang lain yang menjadi pengikut sang pemimpin. (Maxwell, 2001:209).

q. Semangat yang Tinggi

Semangatlah yang membuat perbedaan. David Sarnoff menyatakan bahwa “tak seorangpun bisa sukses kecuali ia mencintai pekerjaannya”. Tak sesuatupun dapat menggantikan tempat semangat dalam kehidupan seorang pemimpin (Maxwell, 2001:119-120).

r. Sikap Positif

Jika anda perhatikan hidup orang dalam profesi apapun yang mencapai sukses yang langgeng, akan anda temukan bahwa mereka hampir selalu memilih pandangan hidup yang positif. Sikap positif tidak hanya menentukan tingkat kecukupan diri anda sebagai individu, melainkan juga berdampak pada bagaimana orang lain berinteraksi dengan anda (Maxwell, 2001:130).

s. Disiplin Diri

Tidak seorang pun dapat mencapai dan mempertahankan sukses tanpa disiplin diri. Seberapa berbakat pun seorang pemimpin takkan pernah mencapai potensi

maksimalnya tanpa disiplin diri. Disiplin diri memposisikan seorang pemimpin untuk mencapai tingkat tertinggi dan merupakan kunci seorang pemimpin (Maxwell, 2001:180).

t. Kepelayanan

Kepelayanan bukanlah soal posisi atau keterampilan. Melainkan soal sikap. Pemimpin yang terbaik ingin melayani orang lain, bukan diri sendiri (Maxwell, 2001:190).

u. Kemapanan

Beban negatif apapun yang anda pikul dalam hidup ini hanya akan semakin sulit dipikul jika anda mencoba memimpin orang lain. Para pemimpin yang tidak mapan berbahaya bagi diri sendiri maupun para pengikutnya karena posisi pemimpin akan menguatkan kelemahan pribadi (Maxwell, 2001:170-171).

v. Sikap mau diajar

Para pemimpin menghadapi bahayanya jika selalu berpuas diri. Jika menumbuhkan organisasi atau perkumpulan. Maka harus tetap mau diajar (Maxwell, 2001:201).

Dalam penelitian ini membahas mengenai kepemimpinan pada tokoh Riku dalam *anime*, sehingga tidak lepas dari teori sosiologi. Penelitian ini akan berfokus

pada butir ke dua, yaitu tentang karya sastra. Pokok penelaahannya adalah apa yang tersirat dalam karya sastra, apa yang menjadi tujuan dan kaitannya dengan masalah-masalah sosial. Maka dari itu, penelitian ini dikaji dari sisi kemasyarakatan. Hal tersebut dapat dilihat dari permasalahan sosial yang tercerim dari *anime* ini yang kemudian berkaitan dengan kehidupan. Kepemimpinan tersebut akan dilihat dalam 21 aspek kepemimpinan menurut John Calvin Maxwell.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif sesuai dengan objek kajian skripsi ini untuk menemukan cara mencari, mengumpulkan, mengelola dan menganalisis data hasil tersebut. Maka jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (*library research*). Pertama, dengan tujuan mengumpulkan data lima unsur naratif film, yaitu pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan ruang, dan waktu. Yang kedua, menganalisis nilai-nilai kepemimpinan pada tokoh Riku. Selanjutnya, pada kesimpulan akan ditinjau dengan teori sosiologi sastra.

3.2. Sumber Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan kajian pustaka. Penulis mengidentifikasi data menggunakan metode simak catat. Terdapat dua sumber data yang akan penulis gunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data premier berjumlah satu, yaitu *anime No Game No Life: Zero* sebagai objek material dalam penelitian ini. *Anime* tersebut rilis pada tanggal 25 Oktober 2017. Identifikasi data primer dilakukan dengan cara menonton *anime No Game No Life: Zero*. Kemudian melakukan pengumpulan data menggunakan transkripsi atau pengalihan tututan (yang berwujud bunyi) ke dalam bentuk tulisan: penulisan kata, kalimat, atau teks dengan menggunakan lambang-lambang bunyi. Serta penyalinan dengan penggantian

huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain dan teknik terjemahan. Keseluruhan data kemudian diklasifikasi seseuai kebutuhan untuk mempermudah penelitian.

Sumber data sekunder yang digunakan adalah referensi-referensi yang penulis butuhkan untuk memperkuat penelitian ini. Referensi tersebut di antaranya adalah buku-buku yang mencangkup teori yang dibutuhkan dalam analisis. Untuk teori karakteristik kepemimpinan menggunakan teori yang bersumber dari buku *The 21 Indispensable Qualities of a Leader* karya John Calvin Maxwell. Untuk teori struktural naratif film menggunakan buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista. Untuk teori sosiologi sastra penulis menggunakan buku *Teori Kesusasteraan* karya Wellek Werren dan *Essensial of Sociology To Down Earth Approach* oleh James M. Henslin. Selain itu penulis juga mengumpulkan materi yang berkaitan dengan penelitian ini melalui literature yang tersedia di perpustakaan umum maupun di internet berupa skripsi, tesis, jurnal, artikel dan lain-lain.

3.3.Langkah-langkah Penelitian

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian contohnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain.

3.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara simak dan catat.

Adapun langkah-langkah penulisan sebagai berikut:

- a. Menonton *anime No Game No Life: Zero* secara berulang dengan cermat dan teliti mengenai unsur naratifnya dan nilai-nilai kepemimpinan tokoh Riku.
- b. Mencatat waktu adegan dan percakapan dalam film yang berkaitan dengan tingkah laku tokoh utama yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai kepemimpinan.
- c. Hasil poin b, data dideskripsikan dalam bentuk kalimat lalu disusun analisis struktur naratif film dan analisis nilai-nilai kepemimpinan pada tokoh Riku.

3.3.2. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, lanjutkan analisis data. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Merumuskan *anime No Game No Life: Zero* berdasarkan unsur naratifnya. Data-data yang telah dikumpulkan dipahami kembali, sehingga data yang mengandung lima unsur naratif film dapat digolongkan.
- b. Hasil dari poin a, akan dibandingkan dengan nilai-nilai kepemimpinan untuk mendeskripsikan tindak tokoh Riku.

3.3.3. Teknik Penyajian Data

Setelah data dianalisis, hasil dari penelitian dikemukakan dalam bentuk paragraf deskriptif sesuai dengan apa yang ada pada objek penelitian, sehingga dapat diambil kesimpulan dan bisa menjadi masukan bagi peneliti berikutnya.

BAB 4

PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Unsur Naratif

Sub bab ini berisi analisis dari unsur naratif film *No Game No Life: Zero*. Unsur naratif film yang akan dianalisis berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan.

4.1.1. Hubungan Naratif dengan Ruang

Hubungan naratif dengan ruang merupakan analisis di mana tokoh dalam *anime No Game No Life: Zero* beraktivitas. Meski tidak disebutkan secara pasti mengenai nama tempat yang menjadi ruang dalam *anime* ini, tetapi dapat diketahui bahwa *anime* ini terjadi di sebuah tempat pengungsian dan medan perang, dan sebuah kota sebagai gambaran kilas balik dalam *anime* ini. Ruang tersebut dikatakan sebagai tempat pengungsian dan medan perang karena tidak adanya bangunan-bangunan yang berdirimasih utuh disebuah wilayah kecuali wilayah dari pihak yang sedang berperang dan yang berlindung di pengungsian. Secara keseluruhan, latar pada *anime No Game No Life: Zero* berfokus pada tempat pengungsian, dan medan perang. Didukung dengan beberapa bangunan-bangunan hancur sebagai lokasi penjelajahan dan hamparan tanah lapang sebagai medan pertempuran.

a. Kota Elkia

Kota Elkia digambarkan sebagai sebuah kerajaan manusia yang menjadi awal cerita *No Game No Life:Zero*. Pada adegan ini Ted bercerita tentang cerita awal mula terbentuknya dunia sekarang yang dimulai 6000 tahun yang lalu kepada Izuna sebagai imbalan telah menemaninya bermain game catur. Kota Elkia dan *Disboard* yang saat ini adalah hasil dari rencana Riku yang ingin mengakhiri perang abadi.



Gambar 1 dan 2 (*NGNL:Zero*, Elkia, 03:00-03:30)

a. Gua Pengungsian Manusia

Gua pengungsian manusia adalah tempat tinggal manusia untuk bertahan hidup dari peperangan yang sedang berlangsung. Tempat tersebut digunakan oleh beberapa tokoh dalam *anime* ini, sehingga kemudian menjadi ruang di mana banyak adegan berlangsung.



Gambar 3 dan 4 (*NGNL:Zero*, Gua Pengungsian Manusia, 47:17 dan kamar Riku, 21:17)

Dalam anime ini terdapat dua ruangan berbeda. Gua yang pertama tempat seluruh pengungsi berlindung dan beraktivitas. Gua ini adalah yang paling sering digunakan sebagai ruang dalam *anime*. Di dalam tempat tersebut Riku berusaha mengajak laki-laki terbaik bergabung dengan rencana yang ia buat untuk mengakhiri perang abadi. Gua yang kedua adalah kamar milik Riku yang menjadi tempat merencanakan strategi untuk manusia. Di tempat ini Riku mendapatkan ide dan rencana strategi dengan bantuan Shuvi.

b. Bangunan Peninggalan *Dwarf*

Selain gua, *anime* ini juga mengambil ruang berupa bangunan peninggalan perang. Bangunan yang pertama adalah bangunan peninggalan ras *Dwarf*, yaitu sebuah ras manusia kerdil berakal setara dengan manusia yang mempunyai kemampuan fisik diatas rata-rata. Adegan yang berlangsung di tempat ini yaitu ketika Riku dan dua orang pengikutnya sedang menyelidiki bangunan peninggalan *war beast* agar mendapatkan informasi tentang ras tersebut dan tentang perang yang sedang terjadi. Riku berinisiatif memperbarui peta dan informasi yang mereka punya untuk

kelangsungan hidup ras manusia. Tempat tersebut digambarkan seperti sebuah bangkai pesawat raksasa yang telah hancur, tetapi fasilitas di dalamnya masih berfungsi. Di tempat tersebut juga Riku memerintahkan temannya bernama Ivan untuk mengorbankan dirinya ketika mereka terdesak oleh monster bernama *Demonia*.



Gambar 4 (*NGNL:Zero*, Bangunan Peninggalan *Dwarf*, 06:45)

c. Bangunan *Flugel*

Bangunan *Flugel* merupakan tempat awal pertemuan Riku dengan Shuvi di *anime* ini. Tempat tersebut digambarkan sebagai sebuah bangunan yang tinggi dan besar. Di tempat tersebut ketika Riku dan Shuvi sedang menjelajah, mereka menemukan tempat rahasia milik *Flugel*. Riku menemukan sebuah informasi tentang sebuah senjata milik ras *Elf*. Dari penemuan tersebut dengan bantuan penerjemah bahasa *Elf* milik Shuvi, Riku mencatat seluruh informasi yang tertulis dan menggunakannya untuk mengungkap penyebab perang yang sedang terjadi. Dari tempat tersebut Riku mulai membuat rencana untuk memindahkan tempat pengungsian dan memanipulasi informasi ras lain.



Gambar 5 (*NGNL:Zero*, Bangunan Peninggalan *Flugel*, 34:44)

d. Markas *Elf*

Terdapat adegan yang mengambil ruang sebuah taman dalam *anime* ini. Taman ini berada di wilayah kekuasaan ras *Elf*. Ras *Elf* sendiri memiliki ciri-ciri yang melekat adalah telinganya yang panjang dan lingkungan yang hijau. Dalam ruang ini Riku bertaruh informasi dengan salah satu petinggi ras *Elf* yaitu Shinku Nirvalen, supaya memberikan informasi yang menyimpang demi tempat pengungsian manusia agar tidak terjadi pertempuran. Riku berani behadapan langsung dengan pemimpin ras *Elf* supaya informasi yang menyimpang tersebut dapat disampaikan dengan baik. Bahkan Riku rela kehilangan lengan kirinya akibat dari penyamarannya.



Gambar 6 (*NGNL:Zero*, Markas *Elf* , 01:00:02)

4.1.2. Hubungan Naratif dengan Waktu

Waktu merupakan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah film. Berikut waktu dalam *anime No Game No Life: Zero*. Terdapat beberapa unsur waktu sebagai berikut.

4.1.2.1. Urutan Waktu

Plot dalam *anime No Game No Life: Zero* ditampilkan dengan plot *nonlinier* dimana waktu berjalan maju kemudian menceritakan kilas balik. Kilas balik inilah cerita inti dari *anime* ini, selanjutnya setelah kilas balik selesai kembali lagi ke waktu semula. Urutan cerita *anime* ini dengan pola *nonlinier* dianggap sebagai A-E-D-C-B, maka urutan waktu plotnya juga A-E-D-C-B

4.1.2.2. Durasi Waktu

Anime No Game No Life: Zero berdurasi 01:46:29 atau satu jam, empat puluh enam menit dua puluh Sembilan detik.

4.1.2.3. Frekuensi Waktu

Dalam *anime No Game No Life: Zero* juga terdapat adegan kilas balik yang mana kembali ke masa dimana dunia sebelumnya. Adegan tersebut adalah inti dari *anime* ini karena Ted bercerita kepada Izuna tentang awal mula dunia yang sekarang. Meski

terdapat adegan kilas balik bahkan menjadi inti dari anime ini, tidak ada pegulangan adegan yang mempengaruhi frekuensi waktu dalam *anime No Game No Life: Zero* ini.

4.1.3. Elemen Pokok Naratif

Setiap cerita film dalam aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok yang sama yaitu; pelaku cerita, permasalahan, konflik dan tujuan. Elemen-elemen tersebut saling berhubungan dalam membangun sebuah cerita dalam sebuah film. Elemen-elemen pokok naratif dalam *No Game No Life: Zero* adalah sebagai berikut.

4.1.3.1. Pelaku Cerita

Sebuah film memiliki orang atau tokoh yang menjalankan sebuah cerita di dalam film. Karakter atau tokoh utama adalah orang yang menjalankan alur sejak awal cerita hingga akhir cerita. Tokoh utama biasanya disebut dengan tokoh baik atau protagonis, sedangkan musuhnya adalah tokoh jahat atau antagonis. Tokoh tambahan atau karakter pendukung biasanya pada kedua belah pihak protagonis maupun antagonis. Dengan kata lain, tokoh tambahan bisa membantu tokoh utama dalam mencapai tujuannya ataupun menghambat tokoh utama dalam mencapai tujuannya. Pelaku cerita yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tokoh utama dan tokoh tambahan. Penulis tidak membahas semua tokoh tambahan dalam *anime No Game No Life: Zero* keterangan sifat yang dimiliki para tokoh akan dideskripsikan dari kutipan percakapan dan gambar. Berikut adalah pelaku cerita yang terdapat dalam *anime No Game No Life: Zero*.

A. Tokoh Utama

1. Riku Dola

Dalam anime ini Riku merupakan tokoh utama karena memiliki peran penting yang jika dihilangkan atau digantikan maka akan mengubah keseluruhan cerita. Riku selalu hadir dalam sebagian besar cerita secara langsung maupun tidak langsung.



Gambar 7 (*NGNL:Zero*, Tokoh Riku Dola, 11:05)

Riku Dola digambarkan pria berambut putih, tinggi seperti orang dewasa, dan diceritakan sebagai seorang kepala koloni dari ras manusia yang memiliki sifat pelindung, optimis, keras kepala dan tidak segan. Menginginkan perang abadi yang telah berlangsung ribuan tahun berakhir agar ras manusia tetap hidup dan berkembang. Beberapa sifat yang dimiliki oleh Riku adalah sebagai berikut.

a. Pelindung

Dalam bahasa Jepang pelindung dartikan 守る (*mamoru*). Menurut weblio, 守る memiliki definisi 大切な物が失われたり、侵されたりしないように防ぐ。大

事にする yang berarti, melindungi. Merujuk pada mencegah hal-hal penting hilang atau diserang. Menjaga.¹

Menurut KBBI (2008) melindungi adalah menyelamatkan (memberi pertolongan dan sebagainya) supaya terhindar dari mara bahaya. Sifat melindungi ini sangat melekat pada tokoh Riku sesuai dengan penggambarannya dari percakapan berikut.



Gambar 8 (NGNL: Zero, Adegan Riku menyesali perbuatannya, 12:52)

Berikut ini adalah dialog pada cuplikan gambar 8

リク : 何が、何が勝つためだちくそ偽善者だ！あいつ命を捨てたんだぞ！死ねと言ったんだぞ！

コーネ : リク！

リク : はっきり言え、てつめが殺したんだて、すこし生きているために、規制言っただて。こんなこと続けて、何がいいいつまで続ける、1001人のために999人殺すまでか、最後一人一人になるまでか。いつ終わるんだ。

(NGNL:Zero, 12:34-13:09)

Riku : Apanya? Apanya untuk kemenangan? Dasar orang munafik!

¹ www.weblio.jp/content/守る

Dia sudah membuang nyawanya! Aku sudah menyuruhnya mati!

Couronne : Riku!

Riku : Akui saja, Aku membunuhnya agar aku bisa hidup lebih lama, aku berkata itu adalah peraturan! Jika ini terus berlanjut, Memangnya apa bagusnya? Aku harus melakukannya sampai kapan? Demi 1001 orang apa aku harus melakukan sampai 999 orang terbunuh? Apa aku harus melakukannya sampai tersisa satu orang? Sampai kapan ini akan berakhir?.

Kemudian pada kutipan dialog pada kalimat 「何が、何が勝つためちくそ偽善者だ！あいつ命を捨てたんだぞ！死ねと言ったんだぞ！」 yang berarti “Apanya? Apanya untuk kemenangan? Dasar orang munafik! Dia sudah membuang nyawanya! Aku sudah menyuruhnya mati!”, dari kutipan dialog tersebut, Riku sedang mengungkapkan penyesalan dan kemarahannya kepada Couronne. Couronne dalam cerita ini adalah kakak perempuan Riku. Setelah kembali dari penjelajahan yang berakhir dengan kematian salah satu temannya. Riku mengurung diri di kamarnya. Dia menjelaskan bahwa yang dilakukan tersebut bukanlah hal yang pertama dilakukannya. Riku kerap mengorbankan temannya agar informasi yang telah didapatkan tidak sia-sia. Karena hal tersebut Riku sangat marah kepada dirinya sendiri karena tidak dapat membuat keputusan dengan benar dan tidak dapat melindungi teman-temannya yang telah tiada. Dari kemarahan tersebut dapat diketahui bahwa sifat seorang pelindung sangat melekat pada Riku walaupun ia masih belum bisa melindungi sepenuhnya.

b. Optimis

Optimis diartikan sebagai 楽観的 (*rakkanteki*) yang memiliki definisi 「将来の成り行きについて明るい見通しをもつこと。物事の成行きを良いように考えて心配などしないこと」 yang dapat diartikan sebagai pandangan yang baik tentang masa depan dan tidak khawatir karena akan berjalan dengan baik.²

Riku adalah orang yang selalu percaya dengan usahanya akan berbuah hasil yang baik atau optimis. Walaupun sesulit apapun keadaan itu Riku dapat mengubah keadaan dengan hasil yang baik. Dibuktikan dalam percakapan berikut.

シュヴィ : 総武、ゲームを申し込む。条件、陶器が勝てば陶器を持ち帰る、生殖行為の実践要求。

リク : よりによてチェスだつと? 機会氏族演算機はいてに勝ち目ないだろう。でも、もうし俺が勝ったら

シュヴィ : 回答、陶器を持ち帰る、生殖行為の実践許可。

リク : どちらも変わらない!、ようかい、総武は一回ただし条件はチョット話変更してもらおう。

(*NGNL:Zero*, 18:34-19:29)

Shuvi : Sebuah tantangan. Aku menantangmu dalam permainan. Kondisi. Jika unit ini menang. Kau harus membawa unit ini dan berhubungan badandengan unit ini.

Riku : Kau memilih catur dengan sengaja ya? Mana mungkin aku bisa menang melawan kalkulator sepertimu? Tapi, jika saja aku menang?

Shuvi : Jawaban. Kau boleh membawa unit ini dan bisa melakukan badan dengan unit ini.

Riku : Tidak ada bedanya! Baiklah, pertandingan hanya sekali tapi untuk kondisinya akanku ubah sedikit.

² www.weblio.jp/content/楽観的

Dari percakapan tersebut, Riku sedang berhadapan dengan Shuvi. Shuvi dalam cerita adalah sebuah robot dan didalam situasi tersebut Shuvi masih dalam pihak ras *Ex-Machina* atau Riku masih menganggap Shuvi sebagai musuh. Pada kutipan dialog pertama Riku 「機会氏族演算機はいてに勝ち目ないだろう。でも、もうし俺が勝ったら」 yang artinya “Mana mungkin aku bisa menang melawan kalkulator sepertimu? Tapi, jika saja aku menang?” Secara logika manusia biasa tidak mungkin dapat menang melawan sebuah robot. Dengan keinginan kuat supaya ras manusia dapat bertahan, membuatnya melakukan apapun bahkan melawan robot sekalipun. Setelah Riku mendengar pernyataan dari Shuvi, dia menerima tantangannya. Karena situasinya akan sama walaupun Riku kalah atau menang, Shuvi akan selalu mengikutinya untuk mempelajari hati manusia. Dari kondisi tersebut membuatnya optimis dapat memanfaatkan Shuvi sebagai sekutunya.

c. Pemeberani

勇敢ということばには物事を恐れることなく積極的にしようとする事。勇気をもって事にあたる事。Yang berarti proaktif tanpa takut pada banyak hal dan melakukan sesuatu dengan keberanian.³ Sifat yang paling melekat pada Riku adalah pemberani. Sebagai seorang kepala atau pemimpin ras manusia. Riku harus mempunyai sebuah keberanian, baik dalam keberanian mengambil keputusan maupun tindakan.

³ www.weblio.jp/content/勇敢

リク : ここにいるものが逃げ遅れ集落とともに命を落としたこになっているすでにこのように存在しないもの、幽霊だ。いつか訪れる修正、そんなこない未来をますなもうやめだ。こゝなくそーまみれの世界逃げて生き延びて終戦を祈るか誰に、神を名乗る破壊者どもか。フリーゲルの創造主アルトスー、エルフの創造主カイナスー、ドワーフの創造主オケン。連中は我こそがこの世界の唯一死んだと主張し争いその差を巡り世界ぼるとも破壊し続けている。そゝなくそーどもにいったい何を祈る。

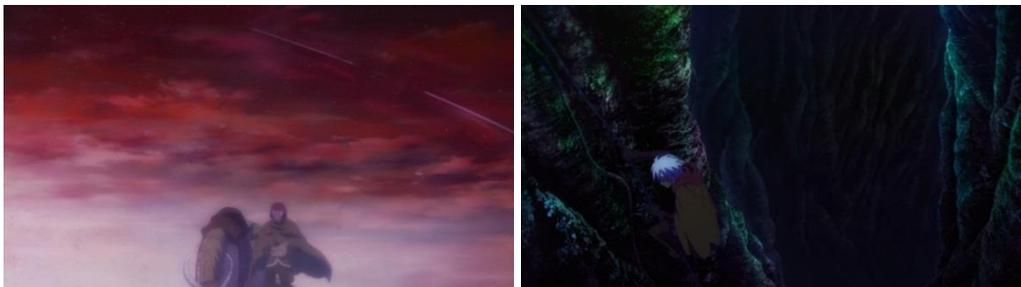
いい加減認めよう、この世界、希望なんかない。だから、俺たち手で作るしかない、この世界はやはり単純なゲームだった。あの破壊者どもこのスニアスーたー、世界の絶対支配権という概念装置を手中に収めようと何でもありのくだらないゲームにあってくれているだけだ。だったら、こちもやりたようにルールを作るそして勝利する

(*NGNL: Zero*, 00:46:23-00:47:29)

Riku : Semua orang yang ada di sini sudah dinyatakan mengorbankan dirinya, kita tidak ada di dunia ini. Kita adalah hantu. Menantikan berakhirnya peperangan ini. Jangan mengharap masa dengan yang tak jelas itu. Di dunia keji ini, kita hanya bisa lari, bertahan hidup, dan berdoa akan berakhirnya peperangan ini? Kepada siapa? Pada para penghancur yang menyebut dirinya dewa? Pendiri *Fluger Artosh*, Pendiri *Elf Kainas*, Pendiri *Dwarf Okein*. Mereka terus menghancurkan dunia ini sambil menyebut diri sebagai penguasa sejati. Untuk apa berdoa pada sampah seperti mereka? Akui saja, dunia ini memang tidak ada harapan. Karena itu, kita harus membuatnya sendiri. Dunia ini hanyalah permainan sederhana. Para penghancur itu sedang mengincar *Suniaster*, perangkat konseptual pembawa otoritas mutlak atas seluruh dunia. Mereka hanya terjebak dalam permainan yang tak berguna ini. Kalau begitu, kita akan membuat aturan main kita sendiri, lalu kita akan menang.

Dari monolog tersebut, Riku sedang berpidato dihadapan ras manusia. Setelah banyak melakukan investigasi bersama Shuvi dan mengungkap penyebab peperangan terjadi, Riku mendapatkan sebuah keberanian mengumpulkan laki-laki terbaik ras manusia untuk mendengarkan sebuah kenyataan dan menyatakan bahwa ras manusia akan bergerak. 「いつか訪れる修正、そんなこない未来をますなもうやめだ。」 yang artinya “Menantikan berakhirnya peperangan ini. Jangan mengharapkan masa dengan yang tak jelas itu.” Dalam kutipan pidatonya tersebut dia tidak ingin manusia hanya duduk menunggu keajaiban datang dirinya percaya bahwa ras manusia akan menang. Kemudian pada kutipan 「いい加減認めよう、この世界、希望なんかない。だから、俺たち手で作るしかない」 yang artinya “Akui saja, dunia ini memang tidak ada harapan. Karena itu, kita harus membuatnya sendiri”. Dari kutipan pidato tersebut dapat dilihat bahwa Riku mengambil keputusan penting untuk ras manusia, dia berani mengambil tindakan untuk ikut serta dalam peperangan dan membuat keajaiban itu sendiri.

Sifat pemberani Riku juga ditunjukkan dalam sebuah adegan. Riku pergi sendirian ke sebuah tempat yang berasal dari peta yang telah diperbarui. Perhatikan potongan gambar 9 sampai 14.





Gambar 9, 10, 11, 12, 13 (*NGNL: Zero*, Riku yang pemberani 13:48 s.d 18:35)

Di dalam adegan tersebut setelah insiden kematian Ivan di bangunan peninggalan Dwarf. Gambar 9 dan 10 menunjukkan Riku memutuskan untuk berjelajah sendirian ke tempat yang sudah dipetakan. Tempat tersebut adalah bangunan peninggalan milik *Flugel*, yaitu sebuah ras yang dapat menggunakan energi roh dengan ciri khas menyerupai manusia yang mempunyai sayap. Potongan gambar 11 menunjukkan di dalam tempat tersebut Riku menyadari bahwa dia tidak sendirian dan sedang diikuti sesuatu, yaitu sebuah *Ex-Machina*. Dalam situasi tersebut Riku tetap tenang, karena ras *Ex-Machina* adalah robot yang akan menyerang bila mendeteksi sebuah ancaman. Sehingga dia dapat menanyakan maksud dan tujuan mengikutinya. Gambar 9 dan 10 menunjukkan adegan Riku tidak segan akan bunuh diri bila situasi memburuk atau mengancamnya. Pada Gambar 13 menunjukkan Klimaksnya adalah *Ex-Machina*

tersebut menantang Riku untuk bermain catur dengan persyaratan tertentu dan Riku menerimanya.

Sebagai seorang kepala atau pemimpin ras manusia, pada gambar 11 menunjukkan pergi sendirian ke tempat yang tidak dikenal tanpa pengawasan adalah tindakan berbahaya. Riku menyadari hal itu, namun diatetap memberanikan diri menjelajah tempat tersebut dengan resiko yang ada dan supaya pegorbanan teman-temannya yang telah tiada tidak sia-sia. Keberanian Riku juga ditunjukkan melalui adegan dia mengarahkan pisau pada dirinya sendiri tanpa ragu jika situasinya tidak menguntungkan atau mengancamnya dan Riku juga berani menerima tantangan bermain catur dari *Ex-Machina* tersebut.

d. Kritis

「批判」という言葉には、「クリティカル」は「検討を加えて評価すること」の意味です。Yang berarti, untuk mempertimbangkan atau mengevaluasi. Ketika diterjemahkan secara harfiah. Merupakan metode berpikir yang tidak menerima begitu saja, memandang secara kritis dan meneliti dengan cermat.⁴

Riku merupakan seorang pemimpin yang kritis dalam menjalankan tugasnya sebagai kepala atau pemimpin ras manusia, hal ini dibuktikan ketika Shuvi mempertanyakan tentang rencana Riku yang akan membuat ras manusia ikut serta dalam pertempuran.

シュヴィ：作戦どれも成功確率1%みも

⁴ www.weblio.jp/content/批判

- リク : なのにみんな成功するきまなんだってか。
 シュヴィ : うん
 リク : なあシュヴィ、サイコロをふって六が出る確率は
 シュヴィ : 六ぶんの一
 リク : じゃあそれをもうし存在しない誰かか六しか出ないサイコロに取り換えたとしたら
 シュヴィ : 変数を作為的に操作
 リク : そう、それをいかさまって言うんだ。面白いだろう。俺たちは計算上の特異点だ、あらゆる様相、戦略、計算をすべて望む方向へ収束させる。もうし成功させたら
 シュヴィ : 奇跡。おこせば確率論はこじつけになる
 リク : そう、すべてが起こりえる確率論にゼロも百もない。
 (NGNL: Zero, 00:51:14-00:52:06)

- Shuvi : Padahal strategi kalian hanya memiliki kemungkinan keberhasilan di bawah satu persen
 Riku : Tapi kenapa semua orang yakin kalau akan berhasil? Begini Shuvi, berapa kemungkinan munculnya angka enam dalam sebuah dadu?
 Shuvi : Satu banding enam
 Riku : Kalau begitu, andaikan saja, ada seseorang yang seharusnya tidak ada, menukarnya dengan yang hanya muncul angka enam?
 Shuvi : Manipulasi variabelnya?
 Riku : Benar, itu adalah kecurangan. Tapi menarik bukan? Kami ahli dalam menganalisa dan memprediksi. Kami bisa membuat prediksi, strategi, dan perhitungan agar berjalan sesuai keinginan kami. Jika itu berhasil
 Shuvi : Keajaiban? Jika itu terjadi, teori probabilitas akan menjadi serba salah
 Riku : Benar, semuanya bisa terjadi. Kemungkinan itu tidak diukur dari nol sampai seratus.

Dari percakapan tersebut terlihat Shuvi meragukan keberhasilan dari rencana Riku. Pada kutipan dialog Riku 「じゃあそれをもうし存在しない誰かか六しか出ないサイコロに取り換えたとしたら」 yang berarti “Kalau begitu, andaikan saja, ada seseorang yang seharusnya tidak ada menukarkannya

dengan yang hanya muncul angka enam?” dan 「俺たちは計算上の特異点だ、あらゆる様相、戦略、計算をすべて望む方向へ収束させる」 yang berarti “Kami ahli dalam menganalisa dan memprediksi. Kami bisa membuat prediksi, strategi, dan perhitungan agar berjalan sesuai keinginan kami”. Ia menjelaskan bagaimana rencana tersebut berjalan dan bagaimana dia memecahkan masalah dari rencananya. Dia berkata bahwa semua hal bisa terjadi. Maksud dari perkataan Riku adalah tidak ada batasan dalam menggunakan strategi, Tidak ada peraturan dalam dunia yang hancur tersebut. Riku memanipulasi informasi ras yang sedang berperang untuk memberbesar peluang keberhasilan rencananya. Sifat kritis yang dimiliki Riku dapat memberikan keuntungan ras manusia dan membuatnya sejajar dengan ras lain.

2. Shuvi Dola

Shuvi diceritakan sebuah robot ras *Ex-Machina*, sebuah ras dengan seluruh masyarakatnya adalah robot yang mempunyai kesadaran yang saling terhubung dengan robot lainnya. Shuvi juga merupakan tokoh utama dalam *No Game No Life:Zero*, karena merupakan tokoh yang selalu hadir di dalam film baik secara langsung maupun tidak langsung. Setelah bertemu di bangunan peninggalan *Flugel* dan melakukan game catur dengan persyaratan yang ada. Secara tidak langsung Riku dan Shuvi menjalin sebuah kontrak dan mereka saling membantu untuk mencapai tujuan masing-masing.



Gambar 14 (*NGNL:Zero*, Tokoh Shuvi Dola, 21:50)

Setelah dibawa oleh Riku, dia digambarkan menggunakan jaket berwarna coklat untuk menutupi tubuh robotnya. Shuvi juga merupakan tokoh protagonis karena sangat berperan dalam membantu Riku menjalankan rencananya dan layak mendapat empati dari penonton. Hal ini dikarenakan Shuvi penasaran dengan hati manusia hingga akhirnya Shuvi yang sebuah robot dapat mempelajari dan memahami hati atau perasaan yang dimiliki manusia. Shuvi digambarkan memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

a. Setia

従う (*sitagau*) yang didefinisikan ある業務を行う。従事する yang berarti ikut serta dalam urusan tertentu.⁵ Sejak memutuskan bersama dengan Riku, Shuvi selalu berada di samping Riku dalam segala kondisi. Seiring berjalannya waktu, keadaan tersebut membuat sebuah ikatan perasaan yang kuat bersama Riku dan memutuskan tidak kembali kepada ras *Ex-Machina* dan memilih untuk setia bersama Riku. Dibuktikan dalam percakapan berikut.

⁵ www.weblio.jp/content/従う

リク : 戻りたいなら、俺を追い詰めるない他に心を知る方法があるだろう

シュヴィ : リクセール、だでどシュヴィはりくを傷つけないなぜ？

リク : 俺に聞くな

シュヴィ : クラスタはどうでもいい無為。リクの心が知りたいりくがいればいい。エラーエラーエラーエラー。結論、戻りたくない

(*NGNL:Zero, 31:31 -32:19*)

Riku : Kalau ingin kembali, bukankah kau bisa melakukan dengan cara lain selain mempelajari bagian dalam tubuh bukan?

Shuvi : Riku benar. Tapi, Shuvi tidak ingin menyakitimu. Kenapa?

Riku : Jangan bertanya kepadaku

Shuvi : Unit ini menganggap bahwa kelompok itu tidak berguna. Unit ini hanya ingin mengetahui hati riku dan ingin bersama riku. Error error error error. Kesimpulan, aku tak mau kembali

Shuvi berkata bahwa dia tidak ingin kembali ke tempat asalnya. Shuvi yang awalnya ditugaskan mengetahui hati manusia, kini berubah sejak bersama Riku. Terlihat dari kutipan 「クラスタはどうでもいい無為。リクの心が知りたいりくがいればいい。エラーエラーエラーエラー。結論、戻りたくない」 yang berarti “Unit ini menganggap bahwa kelompok itu tidak berguna. Unit ini hanya ingin mengetahui hati riku dan ingin bersama riku. Error error error error. Kesimpulan, aku tak mau kembali” Dia ingin mengetahui hati manusia dari keputusannya sendiri.



Gambar 15 dan 16 (*NGNL:Zero*, Adegan Tokoh Shuvi 43:20 s.d 44:10)

Dari gambar tersebut juga dapat terlihat kedekatan yang menggambarkan kesetiaan Shuvi kepada Riku. Shuvi selalu membantu Riku dalam segala hal, seperti membacakan bahasa dan mengumpulkan informasi ras lain, membuat peta pengungsian, membantu Riku untuk berani berpidato di depan ras manusia serta menjadi pendukung dalam segala rencananya. Meskipun perbedaan kekuatan kerap kali menjadi tantangan, namun Shuvi selalu menutupi kekurangan Riku dengan kemampuannya, begitu pula sebaliknya.

b. Peduli

Dalam bahasa Jepang dapat juga diartikan 心配 (*shinpai*) yang didefinisikan 傍らから気をつけるよう教えること。忠告。Yang berarti nasihat untuk selalu berhati-hati.⁶ Pada beberapa adegan kerap kali Shuvi berkata akan selalu berada disamping Riku. Shuvi juga selalu memberikan solusi kepada Riku tentang permasalahan yang sedang dihadapi Riku. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Shuvi sangat peduli kepada Riku. Dalam percakapan berikut.

⁶ www.weblio.jp/content/心配

リク : 俺はどうすればいいんだ

シュヴィ : それを知りたい、リクの心はなんて答えるの？

リク : それが分からないなら聞いたのにそりゃないと

シュヴィ : リクをどうしたいん？それがなんであれシュヴィが手伝う、リクの心分かるまでシュヴィそばにいる。リクの心がどうしたいか、そばで見届ける。だから、シュヴィはリクのやりたいをやりたい

(*NGNL:Zero, 40:50 -41:41*)

Riku : Apa yang harus aku lakukan?

Shuvi : Aku ingin mengetahuinya. Apa yang dijawab oleh hatimu itu?

Riku : Aku bertanya karena aku tak tau jawabannya.

Shuvi : Riku, apa yang ingin kamu lakukan? Untuk bisa mewujudkannya aku akan membantumu. Sampai aku bisa mengerti hatimu, aku akan selalu berada di sisimu. Aku akan terus bersamamu sampai aku melihat keinginan hatimu. Karena itu, aku ingin melakukan yang ingin kamu lakukan.

Dari percakapan tersebut, Riku sedang mengalami kebingungan tentang nasib ras manusia. Shuvi memahami bahwa Riku sedang kesulitan dan membutuhkan bantuan. Dibuktikan dengan kuitpan berikut 「リクをどうしたいん？それがなんであれシュヴィが手伝う、リクの心分かるまでシュヴィそばにいる。リクの心がどうしたいか、そばで見届ける。だから、シュヴィはリクのやりたいをやりたい」 yang berarti “Riku, apa yang ingin kamu lakukan? Untuk bisa mewujudkannya aku akan membantumu. Sampai aku bisa mengerti hatimu, aku akan selalu berada di sisimu. Aku akan terus bersamamu sampai aku melihat keinginan hatimu. Karena itu, aku ingin melakukan yang ingin kamu lakukan” ketika melihat

Riku kesusahan Shuvi selalu hadir. Berusaha untuk menenangkan Riku dan meyakinkan Riku bahwa dia tidak berkerja sendirian, itulah cara Shuvi peduli kepada Riku. Dari keyakinan tersebut Riku dapat memperoleh kepercayaan dirinya dan keberanian untuk menyelamatkan ras manusia.

B. Tokoh Tambahan

1. Couronne Dola

Couronne Dola adalah kakak perempuan Riku yang juga merupakan ratu dari ras manusia setelah kepemimpinan Riku. Meskipun Couronne juga memiliki peran besar, kehadirannya tidak selalu ada sehingga tidak dapat dikatakan sebagai tokoh utama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, Couronne Dola merupakan tokoh tambahan protagonis.



Gambar 18 (*NGNL:Zero*, Tokoh Couronne Dola, 57:38)

Couronne adalah kakak perempuan Riku dan wakil pemimpin ras manusia. Berpenampilan fisik seperti wanita pada umumnya. Couronne juga menginginkan peperangan berakhir. Berbeda dengan Riku yang berada di garis depan. Sebagai wakil pemimpin, Couronne bertugas untuk menjaga dan merawat rasnya di dalam

pengungsian. Di dalam cerita tersebut Riku mempercayakan Couronne untuk menjadi kepala koloni menggantikannya. Riku percaya bahwa Couronne dapat membimbing ras manusia. Hal tersebut juga membantu Riku fokus menjalankan rencananya karena sudah menjadi tanggung jawab Couronne. Berikut sifat-sifat yang dimiliki Couronne.

a. Penyayang

Dalam bahasa Jepang dapat diartikan 慈悲 (*jihī*), yang memiliki definisi いくくしみ、あわれむ心。 Yang berarti hati yang penyayang.⁷ Couronne memiliki sifat penyayang, hal itu dibuktikan dengan sikapnya terhadap anak-anak di pengungsian.

Penyayang menurut KBBI (2008) berasal dari kata sifat sayang yang berarti orang yang penuh kasih sayang; pengasih; pencinta; sifat belas kasihan. Bukti bahwa Couronne orang yang penuh kasih sayang antara lain adalah tindakan Couronne yang menenangkan seorang anak setelah mendengar kematian ayahnya ketika menjalankan misi dengan Riku.



Gambar 19 dan 20 (*GNL:Zero*, Adegan Tokoh Couronne 26:20 s.d 27:30)

⁷ www.weblio.jp/content/慈悲

コローネ : これがリクたちが仕掛けたらことならたしかにすごいことをしてると思う。でもリク！あんた自身今の状態は分かっているの

リク : 問題ない

コローネ : 問題おわりよ、そんなボロボロで

リク : あともう少しなんだ。みのがしてくれ

コローネ : もう少しって、いつ終わるの、いつまで心配すればいいの
(*NGNL:Zero*, 01:07:14-01:07:50)

Couronne : Sama seperti yang kamu katakan, tak ada korban jiwa.
Keberadaan ras lain juga menghilang.

Riku : Sudah kuduga

Couronne : Jika ini adalah sesuatu yang kalian rencanakan, maka itu adalah sesuatu yang luar biasa. Tapi, Riku! Apa kamu menyadari kondisimu sekarang?

Riku : Bukan masalah

Couronne : Tentu saja masalah! Tubuhmu sampai babak belur seperti itu

Riku : Hampir Selesai. Biarkan saja aku

Couronne : Hampir selesai? Memang kapan selesainya? Sampai kapan kamu membuatku khawatir?

Dalam percakapan tersebut, Couronne sedang melaporkan situasi lapangan dan pengungsian manusia kepada Riku. Sifat perhatian Couronne ditunjukkan ketika dia marah dan mempertanyakan kondisi Riku yang babak belur karena terlalu memaksakan diri yang dibuktikan dalam kutipan dialog berikut 「でもリク！あんた自身今の状態は分かっているの」 yang berarti “Tapi, Riku! Apa kamu menyadari kondisimu sekarang?” sifat Couronne tidak terlepas dari posisinya sebagai kakak perempuan, walaupun Riku memintanya untuk tidak khawatir dan membiarkannya

menyelesaikan rencananya. Sifat perhatian kepada adiknya akan selalu melekat pada dirinya.

2. Jibril

Jibril berasal dari ras *Flugel*. Jibril digambarkan seseorang bertubuh seperti manusia namun memiliki sayap dan dapat menggunakan energi roh. Kehadirannya tidak selalu hadir sehingga dapat dikatakan sebagai tokoh tambahan. Jibril adalah salah satu petinggi ras *Flugel* yang dapat menggunakan kekuatan dewa dan bertanggung jawab atas kematian Shuvi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, Jibril adalah tokoh tambahan antagonis.



Gambar 22 (*NGNL:Zero*, Tokoh Jibril, 01:14:07)

Jibril juga berperan penting dalam film ini, akan tetapi sebagai tokoh tambahan. Kehadirannya hanya sekali namun cukup memberikan dampak yang besar dalam perkembangan cerita di dalamnya.

a. Kejam

Dalam bahasa Jepang dapat diartikan 残酷な (*zankokuna*) yang didefinisikan 人や動物に対して、思いやりがなく、平気で苦しめるさま secara harfiah diartikan tidak memiliki belas kasihan terhadap manusia dan hewan.⁸

Flugel sebagai ras ciptaan dewa bernama Artosh, mempunyai kemampuan sihir yang luar biasa dan telah bertempur selama berabad-abad lamanya. Dengan kekuatan tersebut ras *Flugel* akan memandang rendah dan berperilaku kejam kepada ras yang lebih lemah dari mereka. Dari hal tersebut Jibril juga mempunyai sifat kejam yaitu senang memenggal kepala musuhnya. Dibuktikan dengan percakapan berikut.

ジブリール：おや、本日は一人でお散歩でございますか。魅了な精霊
 煩を見かけたので調べてみましたが思わぬ収穫転がって
 ございますね、ごきげんようスクラップ
 シュヴィー：警告、とうきと敵対するならその対応を実行する
 ジブリール：プルーフアーいきででございますか。半径百キロいない
 にクーラスターの反応はわないと確認してございます。
 ゆえにプレミアム
 シュヴィー：一つ、誰も殺してはならない
 ジブリール：エクスマキナは死の概念もないことですし
 シュヴィー：二つ、誰も死なせてはならない
 ジブリール：どうか無駄な。。。
 シュヴィー：断る
 ジブリール：はい？
 シュヴィー：当期は排気価値はない。だから、みのがしてほしい
 ジブリール：まさかエクスマキナが死を恐れ懇願（笑う）
 シュヴィー：戦力考察算出勝率ゼロ

(*NGNL:Zero*, 01:13:59-01:15:27)

⁸ www.weblio.jp/content/残酷な

- Jibril : Wah, apa kau berjalan-jalan sendirian? Saat ada perubahan sirkuit roh, aku datang untuk memeriksanya. Tapi ternyata ada buronan yang tak terduga, ya. Senang bertemu denganmu, rongsokan.
- Shuvi : Peringatan, tindakan kekerasan terhadap unit ini akan menimbulkan pembalasan.
- Jibril : *Prufer*, kan? Aku sudah memastikan bahwa tidak ada keberadaan *cluster* lain dalam radius 100 kilometer. Dengan kata lain, ini adalah kesempatanku untuk memenggal kepala premium.
- Shuvi : Nomor satu, tak ada yang boleh membunuh
- Jibril : *Ex-Machina* itu tidak mengenal konsep kematian juga
- Shuvi : Nomor dua, tidak boleh membiarkan orang lain mati
- Jibril : Tidak ada alasan untuk...
- Shuvi : Aku menolak
- Jibril : Apa?
- Shuvi : Unit ini telah ditinggalkan. Tidak ada harganya. Karena itu, kuharap kau mau membiarkanku
- Jibril : Jangan-jangan, *Ex-Machina* takut akan kematian? (tertawa)
- Shuvi : Kapasitas kekuatan dan daya serangan, kemungkinan untuk menang nol

Dari percakapan tersebut, Jibril dapat menemukan Shuvi, karena Jibril dapat mendeteksi pengguna energi roh. Jibril juga mengetahui tipe robot Shuvi dan memeriksa sekitar sejauh 100 kilometer bahwa tidak ada *Ex-machina* lain. Jibril berniat memenggal kepala Shuvi, karena Shuvi adalah robot pengintai yang jarang ditemui dipeperangan. Jibril tetap berniat memenggal kepalanya bahkan setelah Shuvi memohon untuk melepaskannya. Dapat disimpulkan bahwa Jibril mempunyai sifat kejam.

b. Sopan

Jibril sebagai seseorang yang bertanggung jawab atas kematian Shuvi, juga merupakan pribadi yang sopan. Hal ini dapat dibuktikan dengan percakapan berikut.

シュヴィ : このおもい、心。機会に生まれて命をもらった。その
 すべて、この二百五秒にかける
 ジブリール : その大きな翼はあてつけつもりね。人形不正がじょう
 とでございます
 シュヴィ : シュヴィ
 ジブリール : はい？
 シュヴィ : 名前言ってなかった。それが私、リクに貰った大事な
 ジブリール : 左様ですが私はジブリール、どうぞお見知りをきを。
 そして、さよならでございます

(*NGNL:Zero*, 01:19:29-01:21:28)

Shuvi : Perasaan ini, hati ini. Seluruh kehidupan yang kudapat dari tubuh
 mesin ini. Aku akan bertaruh untuk 250 detik ini
 Jibril : Apa kau hanya bermaksud memperlihatkan sayap besarmu itu? Dasar
 boneka, boleh saja
 Shuvi : Aku belum memberitau namaku. Itu namaku, hadiah dari riku,
 seseorang yang paling berharga.
 Jibril : Mohon maaf, namaku Jibril, senang berkenalan denganmu. Dan,
 selamat tinggal.

Dalam percakapan singkat tersebut, ketika keduanya sedang bertempur,
 Shuvi merasa bahwa akan mati ditangan Jibril. Ditengah pertempurannya Jibril
 dapat berperilaku sopan dengan membiarkan Shuvi memperkenalkan dirinya dan
 Jibril juga memperkenalkan dirinya. Dari percakapan tersebut dapat diketahui
 bahwa Jibril adalah pribadi yang sopan dengan tetap menghormati permintaan
 lawannya walaupun lawannya lebih lemah dari Jibril.

3. Shinku Nilvalen

Shinku Nilvalen adalah seorang kepala ras *Elf*. Digambarkan dengan ciri khas
 telinganya yang panjang serta dapat menggunakan energi roh yang besar dan

diberkati umur yang panjang. Sebagai seorang kepala ras, Shinku juga bertanggung jawab atas terjadinya pertempuran yang sedang terjadi. Dengan demikian Shinku Nilvalen merupakan tokoh tambahan antagonis .



Gambar 23 (*GNL:Zero*, Tokoh Shinku Nilvalen, 01:02:43)

a. Licik

ずるい (*zurui*) dapat didefinisikan 自分の利益のために、ごまかしてうまく立ち回る性質である yang berarti sifat curang dengan bergaul dengan baik untuk keuntungan diri sendiri.⁹

Menurut KBBI (2008) licik adalah banyak akal yang buruk; pandai menipu; culas; curang. Shinku akan menggunakan sihir tipuan saat Riku datang menemuinya untuk bertukar informasi. Namun, Riku menyadari bahwa *Elf* adalah ras yang pandai menggunakan berbagai macam sihir, dan Riku sudah bersiap dengan segala kemungkinan yang ada.

シンク：それじゃこちらのチップはアカシアンセの理論提唱は

⁹ www.weblio.jp/content/ずるい

リク : 君ではない。という情報なら持っている。というのが嘘だという情報。その嘘を私に信じさせる魔法を使うという情報

(*NGNL:Zero*, 01:00:50-01:01:08)

Shinku : Kalau begitu, taruhanku adalah pelopor teori *Aka Si Anse* yang sebenarnya

Riku : Bukan kamu. Aku juga sudah tahu. Aku juga tahu kalau itu informasi bohong. Kau menggunakan sihir agar aku percaya dengan kebohonganmu itu.

Dari percakapan tersebut, dapat diketahui bahwa Shinku Nilvalen adalah pribadi yang licik. Shinku mencoba menggunakan sihir untuk memanipulasi informasi siapa pelopor *Aka Si Anse* yang sebenarnya agar tetap aman yang dibuktikan dengan kutipan dialog berikut 「その嘘を私に信じさせる魔法を使うという情報」 yang berarti “Kau menggunakan sihir agar aku percaya dengan kebohonganmu itu” Riku sudah menyadarinya sejak awal dan Shinku akan mencoba menggunakan sihir penipu agar dapat menghindari informasi palsu yang diberikan.

b. Pendendam

Dalam bahasa Jepang diartikan 恨み (*urami*) yang didefinisikan 恨むこと。また、その気持ち。Yang berarti kebencian pada perasaan itu.¹⁰

Menurut KBBI (2008) Pendendam berasal dari kata dendam adalah berkeinginan kuat untuk membalas (kejahatan dan sebagainya). Tidak ada bukti

¹⁰ www.weblio.jp/content/恨み

dalam perilaku yang ditampilkan. Namun, Shinku Nilvalen berkata bahwa ras *Elf* adalah pendendam.

シンク：エルフが粘着質って噂の由来は他ならぬニルヴァレン家
なのですよ。

(*NGNL:Zero*, 01:03:04-01:03:09)

Shinku : Rumor yang mengatakan bahwa *Elf* itu pendendam, itu karena keluarga Nilvalen

Dari kutipanmonolog tersebut, dapat disimpulkan bahwa ras *Elf* sebenarnya tidak pendendam. Namun, keluarga Nilvalen lah yang membuat penilaian bahwa ras *Elf* adalah ras yang pendendam. Shinku Nilvalen mempunyai sifat pendendam karena sudah menjadi sifat keluarga.

4.1.3.2. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat disebut sebagai penghalang tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan ini kemudian berkembang menjadi sebuah konflik. Dalam *No Game No Life: Zero* ini, terdapat beberapa permasalahan dan konflik yang dialami oleh tokoh Riku.

A. Permasalahan

1. Tewasnya Ivan karena Riku

Awal dari permasalahan dalam *anime No Game No Life: Zero* adalah ketika Riku bersama Ivan dan Aley menjelajah bangunan peninggalan *Dwarf* untuk mencari informasi.



(Gambar 24 *NGNL: Zero*, Adegan Riku mengambil keputusan, 07:51)

Berikut ini adalah dialog pada cuplikan gambar 24

リク : イヴァンこれは命令だここで死んで

イヴァン : アचेトー

アレー : イヴァン!

イヴァン : うちの娘任せたぞ。すまんナリク

(*NGNL:Zero*, 00:07:52-00:08:15)

Riku : Ivan, ini perintah. Matilah disini

Ivan : Achete

Aley : Ivan!

Ivan : Anak perempuanku kuserahkan padamu, maaf Riku

Kematian Ivan adalah salah satu permasalahan. Ivan adalah salah satu teman Riku saat menjelajah bangunan peninggalan *Dwarft*. Ketika mereka dikejar oleh seekor monster bernama *Demonia*, Riku memberi perintah untuk Ivan untuk mengorbankan dirinya. Hal tersebut menyebabkan kemarahan Nonna, anak perempuan Ivan yang menunggu ayahnya pulang.

2. Fisik Riku yang lemah



Gambar 25 (*NGNL: Zero*, Kondisi fisik Riku, 01:11:01)

Salah satu masalah yang dialami oleh tokoh Riku adalah dia memiliki fisik yang lemah. Riku mempunyai kemampuan dan daya tahan tubuh seperti manusia pada umumnya, namun lebih rentan dari pada ras lainnya. Ketika Riku akan bernegosiasi dengan *Elf*. Riku menggunakan debu hitam untuk menutupi identitas sebenarnya hingga dua jam lamanya. Debu hitam membuat siapapun yang menyentuhnya terbakar dan membusuk dalam satu jam. Tubuh Riku tidak dapat menahannya dan Riku kehilangan tangan kirinya. Hal ini menjadi konflik ketika Couronne ingin melaporkan situasi lapangan. Dia menangis melihat keadaan Riku yang dipenuhi perban dengan lengan kiri yang hilang. Melihat hal tersebut dia tidak terima dengan kondisi Riku dan terus memarahinya. Karena melemahnya fisik Riku pula, Shuvi nekat melakukan rencana Riku sendirian yang membuat Shuvi berhadapan dengan Jibril dan menewaskan Shuvi.

B. Konflik

1. Kemarahan Nonna

Akibat perintah Riku yang menyebabkan tewasnya Ivan memicu konflik kemarahan anak Ivan bernama Nonna ketika kembali dari penjelajahan. Ketika

Nonna menanyakan keberadaan ayahnya kepada Riku. Couronne mencoba mencegah Nonna, tetapi Riku membiarkannya untuk mendengarkan bahwa ayahnya telah tiada, kemudian setelah mengatakan yang sejujurnya, kemarahan dan kesedihan Nonna tidak dapat dibendung. Dirinya melampiaskan kemarahannya kepada Riku hingga mengatakan hal buruk kepada Riku.

Kemarahan Nonna membuat Riku terpukul, dia mengurung diri di kamarnya dan melampiaskan kekesalannya kepada barang di sekitarnya. Riku menyesal telah memberikan perintah tersebut kepada Ivan. Penyesalan Riku memberikan perintah kepada Ivan, dan rasa terpukul dirinya atas reaksi Nonna, membuatnya selalu melakukan penjelajahannya sendiridengan resiko dan bahaya apapun Riku selalu melakukannya sendirian. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa terjadi konflik batin yang dialami tokoh Riku. Riku merasa bersalah atas kematian Ivan dan merasa bertanggung jawab karenanya.

2. Perselisihan Riku dengan Couronne

Couronne berniat untuk melaporkan keadaan di pengungsian manusia sekaligus melihat keadaan Riku karena mereka berbeda lokasi. Couronne terkejut dengan kondisi Riku yang penuh dengan memar dibalut dengan perban di sekujur tubuhnya dan lengan kirinya yang hilang. Setelah menyampaikan laporannya, Couronne langsung marah kepada Riku.

コローネ：これがリクたちが仕掛けたらことならたしかにすごいことをしてると思う。でもリク！あんた自身今の状態は分かっているの

リク：問題ない

コローネ：問題おわりよ、そんなボロボロで

リク：あともう少しなんだ。みのがしてくれ

コローネ：もう少しって、いつ終わるの、いつまで心配すればいいの
(*NGNL:Zero*, 01:07:20-01:07:50)

Couronne：Jika ini adalah sesuatu yang kalian rencanakan, maka itu adalah sesuatu yang luar biasa. Tapi, Riku! Apa kamu menyadari kondisimu sekarang?

Riku：Bukan masalah

Couronne：Tentu saja masalah! Tubuhmu sampai babak belur seperti itu

Riku：Hampir Selesai. Biarkan saja aku

Couronne：Hampir selesai? Memang kapan selesainya? Sampai kapan kamu membuatku khawatir?

Riku terlalu memaksakan dirinya dan sebagai kakak perempuan Riku, hal tersebut membuat Couronne marah dan mendesak Riku untuk tidak melakukan hal yang berlebihan. Konflik memuncak karena Riku seolah-olah keadaan yang dia alami bagian dari apa yang dia rencanakan yang membuat Couronne marah dan menangis.

3. Konflik batin karena kematian Shuvi

Salah satu rencana Riku adalah mendapatkan *Suniaster*. Sebuah perangkat konseptual pembawa otoritas mutlak atas seluruh dunia. Riku mempunyai rencana mendapatkan *Suniaster* dengan bantuan Shuvi untuk memasang alat sebanyak 30 buah pada titik yang sudah ditentukan. Akibat melemahnya fisik karena debu hitam Riku harus beristirahat memulihkan dirinya. Shuvi berniat membantu Riku

dengan menyelesaikannya dalam sehari. Namun Shuvi bertemu dengan Jibril dan terjadilah pertempuran yang menyebabkan tewasnya Shuvi. Hal tersebut menyebabkan sebuah konflik.



Gambar 26 (*NGNL:Zero*, Adegan Riku bersedih, 01:25:39)

リク : シュヴィ、なんで
 シュヴィ : (リクはシュヴィが死ぬまで生きるの)
 リク : ああ、そうだな。シュヴィが死んだなら、いいだろう

(*NGNL: Zero*, 01:25:39-01:26:29)

Riku : Shuvi, kenapa
 Shuvi : (Riku harus tetap hidup sampai Shuvi mati)
 Riku : Ya, itu benar. Jika Shuvi tak ada, untuk apa aku disini?

Dari dialog di atas, Riku mengalami kesedihan karena kematian Shuvi. Riku yang awalnya percaya diri menjadi putus asa. Pencapaian Riku hingga dapat membuat rencana mendapatkan *Suniaster* berkat peran Shuvi. Dapat disimpulkan bahwa Riku mengalami konflik batin, mengurungkan niat untuk mengeksekusi rencananya, pasrah akan semua hal yang akan terjadi, dan Riku mempunyai niat untuk mengakhiri hidup karena ingat kepada janji Shuvi untuk selalu hidup sampai Shuvi mati.

4.1.3.3. Tujuan

Setiap pelaku utama dalam sebuah film mempunyai tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan tersebut dapat berupa fisik (materi) atau nonfisik (nonmateri). Dalam *anime No Game No Life: Zero*.

Riku mempunyai tujuan yang disampaikan secara tersirat. Riku adalah pemimpin ras manusia, sudah menjadi kewajiban Riku untuk melindungi rasnya. Satu-satunya yang dapat dilakukan adalah mencari informasi dan bertahan pada hari itu. Setelah kematian Ivan, Riku bertekad untuk tidak membiarkan siapapun mati.

リク：我らは幽霊。全氏族オールドデウスまでを含め、誰一人殺すことなく、悟られることさえもなく、ただ選挙区を誘導しきってこの戦争を終わらせる。大戦の終結それが我らが手にする勝利だ。敵は神天地を焦がす暴力絶望のくげん証左は虚空のはるかからだ。全て秘密にことを成すことが勝利条件ゆえに勝利しても誰の記憶にも残らない。我らは幽霊であり幽霊はかたらない

(*NGNL: Zero*, 00:48:28-00:49:29)

Riku : Kita adalah hantu. Kita tidak akan membunuh ras lain termasuk *Old Deus*. Kita tidak akan terbunuh, kita tidak akan ditemukan, kita hanya akan membimbing peperangan ini menuju ke tahap akhir. Mengakhiri perang ini itu adalah kemenangan bagi kita. Musuh kita adalah dewa yang memiliki kekuatan dan keputusan. Peperangan yang jauh dari jangkauan kita, harus kita menangkan secara rahasia di balik layar. Jika kita menang, kita tidak akan tersisa di ingatan siapapun. Kita adalah hantu dan hantu tidak akan terkenang.

Dari kutipan monolog tersebut, Riku sedang berpidato di depan seluruh ras manusia. Riku dalam pidato tersebut menyampaikan tujuannya, yaitu ingin mengakhiri perang supaya tidak ada lagi korban dari ras manusia selama bertahan hidup dan ras lain yang saling berperang, dan mengakhiri peperangan itulah tujuan Riku.

4.2. Analisis Nilai-Nilai Kepemimpinan Tokoh Riku

Seseorang pemimpin harus mempunyai sifat-sifat dan nilai-nilai yang dapat dijadikan contoh oleh pengikutnya dan masyarakat. Baik pemimpin sebuah negara maupun pemimpin organisasi kecil, dari nilai-nilai tersebut masyarakat dapat mencontoh dan menerapkannya untuk kehidupan bermasyarakat. Kepemimpinan merupakan konsep yang paling banyak dipelajari dan paling sedikit dipaham dibandingkan dengan cabang ilmu sosial yang lainnya (Bennis dan Nanus dalam Locke. 1997: 2-3).

Penulis mengkaji nilai-nilai kepemimpinan menurut Maxwell untuk mengetahui sisi atau cerminan seorang pemimpin yang terdapat pada tokoh Riku melalui tingkah laku serta ucapan tokoh Riku tersebut juga melalui dialog antar tokoh dalam *anime No Game No Life: Zero*.

Adapun nilai-nilai kepemimpinan yang dimiliki oleh tokoh Riku dalam anime *No Game No Life: Zero*, dapat dijelaskan sebagai berikut.

4.2.1. Keberanian

Keberanian merupakan salah satu nilai-nilai kepemimpinan yang sangat penting. Keberanian dapat menentukan idealnya seorang pemimpin. Keberanian dalam kebenaran, keberanian dalam membela yang lemah dan keberanian mengambil resiko dapat menjadi salah satu sikap seorang pemimpin. Dalam anime ini Riku digambarkan sebagai seorang yang memiliki jiwa berani dan ini menunjukkan nilai-nilai kepemimpinan. Jiwa berani Riku bisa terlihat dalam kutipan berikut ini.

リク：ここにいるものが逃げ遅れ集落ととも命を落としたこになっているすでにこのように存在しないもの、幽霊だ。いつか訪れる修正、そんなこない未来をますなもうやめだ。こんなくそまみれの世界逃げて生き延びて終戦を祈るか誰に、神を名乗る破壊者どもか。フリーゲルの創造主アルトスー、エルフの創造主カイナスー、ドワーフの創造主オケン。連中は我こそがこの世界の唯一死んだと主張し争いその差を巡り世界ぼるとも破壊し続けている。そんなくそどもにいったい何を祈る。

いい加減認めよう、この世界、希望なんかない。だから、俺たち手で作るしかない、この世界はやはり単純なゲームだった。あの破壊者どもこのスニアスーたー、世界の絶対支配権という概念装置を手中に収めようと何でもありのくだらないゲームにあってくれているだけだ。だったら、こちもやりたいようにルールを作るそして勝利する

(*NGNL: Zero*, 00:46:23-00:47:29)

Riku : Semua orang yang ada di sini sudah dinyatakan mengorbankan dirinya, kita tidak ada di dunia ini. Kita adalah hantu. Menantikan berakhirnya peperangan ini. Jangan mengharapkan masa dengan yang tak jelas itu. Di dunia keji ini, kita hanya bisa lari, bertahan hidup, dan berdoa akan berakhirnya peperangan ini? Kepada siapa?

Pada para penghancur yang menyebut dirinya dewa?Pendiri *Fluger* Artosh, Pendiri *Elf* Kainas, Pendiri *Dwarf* Okein. Mereka terus menghancurkan dunia ini sambil menyebut diri sebagai penguasa sejati. Untuk apa berdoa pada sampah seperti mereka?

Aku saja, dunia ini memang tidak ada harapan. Karena itu, kita harus membuatnya sendiri. Dunia ini hanyalah permainan sederhana. Para penghancur itu sedang mengincar *Suniaster*, perangkat konseptual pembawa otoritas mutlak atas seluruh dunia. Mereka hanya terjebak dalam permainan yang tak berguna ini. Kalau begitu, kita akan membuat aturan main kita sendiri, lalu kita akan menang.

Dari monolog tersebut, Riku sedang berpidato dihadapan ras manusia. Setelah banyak melakukan investigasi bersama Shuvi dan mengungkap penyebab peperangan terjadi, Riku mendapatkan sebuah keberanian mengumpulkan laki-laki terbaik ras manusia untuk mendengarkan sebuah kenyataan dan menyatakan bahwa ras manusia akan bergerak. 「いつか訪れる修正、そんなこない未来をますなもうやめた。」 yang artinya “Menantikan berakhirnya peperangan ini. Jangan mengharapkan masa dengan yang tak jelas itu.” dalam kutipan pidato tersebut dia tidak ingin manusiahanya duduk menunggu keajaiban datang dan Riku percaya bahwa ras manusia akan menang. Dari pidato tersebut dapat dilihat bahwa Riku mengambil keputusan penting untuk ras manusia, dia berani mengambil tindakan untuk ikut serta dalam peperangan.

Bukti keberanian Riku lainnya adalah ketika bernegosiasi dengan pemimpin *Elf*, Shinku Nirvalen. Pemimpin salah satu ras dengan kemampuan sihir terkuat, Riku dapat berada dalam bahaya jika dia lengah.diaberani

menyembunyikan identitasnya dengan menggunakan debu hitam yang dapat membakar seluruh ras.

シュヴィ : リク、早く薬を飲んで。リク、嘘つき一時間って言ったのに。あんなにこくはい飲んで二時間も

リク : しかたないだろ。こうでもしないぞ、一瞬で商大ばれちゃう。だして優れた知性もあればこんな自殺後に想像しねだろ

シュヴィ : リク!

リク : こちやもうだめぼいな

(*NGNL: Zero*, 01:03:14-01:03:51)

Shuvi : Riku, ini penawarnya. Riku kamu bohong, katanya hanya satu jam. Kamu menggunakan debu hitam selama dua jam

Riku : Aku tak punya pilihan. Jika aku tak melakukannya, dia akan mengetahui identitasku. Selain itu, orang yang memiliki pengetahuan tidak akan memperkirakan tindakan bunuh diri ini kan?

Shuvi : Riku!

Riku : kurasa aku sudah tidak sanggup



Gambar 27 (*NGNL: Zero*, Riku kehilangan lengan kiri, 01:03:56)

Dari percakapan tersebut, dapat disimpulkan keberanian Riku mengambil resiko terbesar adalah bernegosiasi dengan *Elf*. Riku tidak segan menggunakan debu hitam lebih dari dua jam yang menyebabkan Riku kehilangan lengan kirinya.

4.2.2. Inisiatif

Seorang pemimpin harus dapat melakukan inisiatif untuk memutuskan dan melakukan sesuatu yang benar, mampu menemukan apa yang harus dikerjakan terhadap sesuatu disekitar, dan berusaha untuk terus bergerak untuk melakukan beberapa hal walau keadaan semakin sulit. Gambaran tersebut terlihat pada diri Riku dalam percakapan berikut.

リク : 俺はどうすればいいんだ
 シュヴィ : それを知りたい、リクの心はなんて答えるの?
 リク : それが分からないなら聞いたのにそりゃないと
 シュヴィ : リクをどうしたいん?それがなんであれシュヴィが手伝う、
 リクの心分かるまでシュヴィそばにいる。リクの心がどう
 したいか、そばで見届ける。だから、シュヴィはリクのや
 りたいをやりたい。
 リク : なあシュヴィ一人じゃないっていいもんだな
 シュヴィ : リク、ずっと一人じゃなかったよ
 リク : いいえ。ばかみたいに無理して、背伸びして、カッコつけ
 てだよ。けど、どうしたいか。それだけに従ってみるのも
 案外ありかもしれないな。シュヴィ、教えてくれこの対戦
 の目的と終結の条件を

(*NGNL:Zero*, 00:40:52-00:43:06)

Riku : Apa yang harus aku lakukan?

Shuvi : Aku ingin mengetahuinya. Apa yang dijawab oleh hatimu itu?

Riku : Aku bertanya karena aku tak tau jawabannya.

Shuvi : Riku, apa yang ingin kamu lakukan? Untuk bisa mewujudkannya aku akan membantumu. Sampai aku bisa mengerti hatimu, aku akan selalu berada di sisimu. Aku akan terus bersamamu sampai aku melihat keinginan hatimu. Karena itu, aku ingin melakukan yang ingin kamu lakukan.

Riku : Shuvi, tidak sendirian itu bagus juga, ya.

Shuvi : Riku, kamu tidak sendirian, kok.

Riku : Tidak. Aku hanya seperti orang bodoh, dan membohongi diriku sendiri dengan sikap keren. Tapi, bagaimana ya. Kurasa melakukan hal seperti itu rasanya tidak buruk juga. Shuvi, katakana padaku. Alasan dibalik peperangan ini dan cara untuk mengatasinya

Dari percakapan tersebut, Riku sedang menghadapi kebingungan tentang apa yang harus dia lakukan untuk kelangsungan ras manusia. Shuvi memberikan semangat kepada Riku untuk melakukan apa yang dia inginkan, dan Shuvi bersedia membantu Riku untuk mewujudkannya. Dari pernyataan Shuvi, Riku tersadar bahwa saat ini Riku tidak melakukan semuanya sendirian. Riku dengan bantuan Shuvi berinisiatif untuk mengetahui bagaimana perang terjadi dan bagaimana mengakhiri perang tersebut. Yang dibuktikan dengan potongan dialog berikut 「いいえ。ばかみたいが無理して、背伸びして、カッコつけてだよ。けど、どうしたいか。それだけに従ってみるのも案外ありかもしれないな。シュヴィ、教えてくれこの対戦の目的と終結の条件を」 yang berarti “Tidak. Aku hanya seperti orang bodoh, dan membohongi diriku sendiri dengan sikap keren. Tapi, bagaimana ya. Kurasa melakukan hal seperti itu rasanya tidak buruk juga. Shuvi, katakana padaku. Alasan dibalik peperangan ini dan cara untuk mengatasinya” Dapat disimpulkan Riku dapat tetap bergerak dan menemukan apa yang harus dikerjakan walau dalam keadaan sulit menunjukan kapasitas Riku sebagai pemimpin.

4.2.3. Komitmen

Dalam bahasa Jepang dapat diartikan juga 約束 (*yakusoku*) yang didefinisikan 当事者の間で決めること。また、その決めたこと yang diartikan secara harfiah keputusan yang diputuskan oleh seluruh pihak.¹¹

Seorang pemimpin harus mempunyai sifat komitmen. Komitmen dalam KBBI (2008) mendefinisikan sebagai perjanjian untuk melakukan sesuatu; kontrak. Dalam *anime* ini Riku digambarkan sebagai seorang yang selalu berkomitmen dengan apa yang dilakukan atau ucapkan dan ini menunjukkan nilai-nilai kepemimpinan. Salah satu contoh komitmen yang ditunjukkan oleh Riku adalah pada saat dia mengajak rekan-rekannya dalam menjalankan misi tersebut dengan berani, gigih dan selalu berkomitmen seperti terlihat dalam kutipan di bawah ini.

リク：だったら、こっちもやりたいようにルール作る。そして、勝利する。一つ、誰も殺してはならない。心は誰も殺したくないから
 二つ、誰も死なせてはならない。心は誰も死なせたくないから
 三つ、誰にも悟れてはならない。悟られば死ぬから
 四つ、如何なる手も不正ではない。さとなければ如何なるべてんもべてんに当たらないから
 五つ、奴のルールなど知ったことではない。心は殺し合いなどくそくくらいだから
 六つ、上記に違反する一切は、敗北する。心はこれらに違反した勝利に価値を感じないから。以上、やりたいようにやる
 我らは幽霊。全種族、オールデウセまでをも含め誰一人殺すことなく悟られることさえもなく。ただ、選挙浮区を誘導しきってこ

¹¹ www.weblio.jp/content/約束

の戦争を終わらせる。敗戦の終結！それが我らが手にする勝利だ！

(*NGNL: Zero, 00:47:40-00:48:49*)

Riku : Kalau begitu, kita akan membuat aturan main kita sendiri. Lalu, kita akan menang. Nomor satu, tak ada yang boleh membunuh! Karena hati kita tak menginginkan pembunuhan.

Nomor dua, jangan membiarkan siapapun mati! Karena hati kita tak ingin melihat orang mati.

Nomor tiga, jangan sampai terlihat orang lain! Jika kita terlihat, kita akan mati.

Nomor empat, tidak ada batasan untuk strategi! Karena setiap strategi itu memiliki trik kotor di baliknya.

Nomor lima, jangan mengabaikan peraturan lawan! Karena hati kita tak ingin melihat pembunuhan mereka.

Nomor enam, jika kalian melanggar aturan, kalian kalah! Hati kita takkan meraih apapun jika berlandaskan kekerasan. Sekian, mari kita lakukan sesuai keinginan kita. Kita adalah hantu, kita tidak akan membunuh ras lain bahkan *Old Deus*, kita tidak akan terbunuh, kita tidak akan ditemukan, kita hanya akan membimbing peperangan ini menuju tahap akhir. Mengakhiri perang ini. Itu adalah kemenangan bagi kita.

Dari monolog tersebut, Riku sedang mengajak rekan-rekannya untuk berkomitmen sebelum memutuskan akan ikut atau tidaknya dalam misi tersebut. Komitmen tersebut dibuat berdasarkan pengalaman Riku bertemu dengan Shuvi dan selama menjadi pemimpin ras manusia. Komitmen tersebut tidak hanya bertujuan mendukung pelaksanaan misinya. dalam kutipan berikut 「六つ、上記に違反する一切は、敗北する。心はこれらに違反した勝利に価値を感じないから」 yang berarti “Nomor enam, jika kalian melanggar aturan, kalian kalah! Hati kita takkan meraih apapun jika berlandaskan kekerasan” namun, juga dibuat untuk memberikan

arahan ketika sedang menjalankan misi, agar terhindar dari perbuatan gegabah yang membahayakan teman-temannya.

4.2.4. Komunikasi

Seorang pemimpin harus mempunyai komunikasi yang baik dengan siapa pun. Setiap komunikasi yang terjalin dengan baik adalah indikator penting bagi kepemimpinan efektif demi berlangsungnya sebuah perencanaan. Komunikasi yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi informasi yang diterima ataupun yang dikirim. Walaupun tidak ditunjukkan percakapan tentang komunikasi tersebut. Namun, ditunjukkan dengan dialog berikut.

リーリー : ドワーフに続いてエルフもワービスとも次々去って行く何が起きてるの
 コローネ : リーリーしばらくここお願い
 リク : 幽霊たちの暗躍はその後も続き狙い通りエルフはフェアリーを味方につけてドワーフの航空艦隊に対抗すべく、ドラゴニア契約の数を増大。いっぽどワーフは関係良好なギガントに加え多数のファンタスマを味方につけた。幽霊たちの情報に踊らされに大陣営は互いに持つ大規模破壊兵器を警戒し会いとなりのアイエルマイル型と拠点大津。これで第一目標人間の生存圏からの宣戦配所。だせ
 (NGNL: Zero 01:02:52-01:01:05:22)

Liliy : Tadi para *Dwarft*, sekarang *Elf? Warbeast* pun juga pergi. Apa yang terjadi?
 Couronne : Lily, tolong jaga tempat ini sementara
 Riku : Para hantu terus bergerak dari balik layar. Sesuai rencana, para *Elf* bersekutu dengan *Fairies*, dan membentuk kontrak dengan *Dragonica* untuk meleburkan armada *Dwarf*. Sementara itu, para

Dwarf bersekutu dengan *Gigant*, serta beberapa *Phantasmas*. Mereka dimanipulasi oleh informasi hantu dan mereka semua bersiaga untuk kemungkinan senjata berskala besar musuh, lalu memindahkan perhatian mereka ke benua Ariena. Tujuan pertama telah tercapai. Memindahkan pertempuran di luar wilayah manusia.

Dari percakapandi atas rencana ras manusia yang memanipulasi informasi untuk ras besar yang bertempur berjalan dengan lancar. Ini tidak terlepas dari komunikasi tidak langsung yang baik Riku dengan rekan-rekannya di lapangan. Riku terus memberikan instruksi jelas dan mudah dipahami kepada rekan-rekannya di lapangan supaya tidak membahayakan mereka. Dapat disimpulkan Riku mempunyai komunikasi yang baik sebagai pemimpin, dibuktikan Riku berhasil mencapai tujuan pertamanya memindahkan pertempuran menjauhi wilayah manusia tanpa menelan korban jiwa.



Gambar 28 (*NGNL:Zero*, Burung pembawa pesan, 01:04:51)

4.2.5. Kemurahan hati

Kemurahan hati dapat dikatakan suka menolong, bijaksana dan pemaaf. Setiap masyarakat pasti menginginkan sosok pemimpin yang murah hati. Riku sebagai

seorang pemimpin tidak telalu memperlihatkan kemaruahan hatinya. Namun ada bagian dimana dia memperlihatkan kemurahan hatinya.

シュヴィ：リクの村呼吸滅ぼしたの。それでもリク、同じこと言える

リク：シュヴィ、気づいてたとなんとなくだけど

シュヴィ：そうして

リク：最初に違和感を覚えたのはやっぱ初めて出会ったときなんで選んだゲームがチェスだったんですかね。そもそもなんで集落から穴に離れた場所で待ち構えてたのかとか。被害と詰めが甘いよな

シュヴィ：なのになんで

リク：それを全部織り込んだうえでシュヴィに惚れだからかな。シュヴィが俺の呼吸を滅ぼしたかくは変わらない。でもそれを否定したら俺たちって出会ってないだろう。結果は結果でねじまげてもしかたない。永見して、悔やんで、泣き叫んで次は次こそあと枚数

(*NGNL: Zero*, 00:53:27-00:55:15)

Shuvi : Aku sudah menghancurkan kampung halamanmu. Meski begitu, apa kamu masih bisa mengatakan hal yang sama?

Riku : Shuvi, aku sudah tahu itu. Hanya firasat

Shuvi : Kenapa?

Riku : Aku merasakan firasat itu, saat pertama kali bertemu. Kenapa kaumemilih catur di antara semua permainan? Selain itu, kenapa kau berpisah dengan kelompokmu dan pergi ke tempat seperti itu? Ternyata kau juga bisa lengah, ya

Shuvi : Meski begitu, kenapa?

Riku : Meskipun aku sudah tahu ceritanya, mungkin aku suka padamu? Kau takkan bisa mengubah tentang kampung halamanku yang hancur. Tapi, jika kau mengabaikannya, kita takkan bisa bertemu seperti ini. Seperti itulah hasilnya. Yang sudah terjadi, biarkan saja. Kau merasa bersalah, menyesal, menangis, dan berjanji untuk tidak melakukannya lagi.

Dari percakapan tersebut, Shuvi sedang berkata jujur kepada Riku bahwa yang menghancurkan kampung halaman Riku saat masih kecil adalah Shuvi dan pasukannya. Namun demikian Riku tidak mempermasalahkannya dan bersyukur jika tidak ada peristiwa tersebut mungkin Riku tidak akan pernah bertemu dengan Shuvi yang dibuktikan dengan potongan dialog berikut 「結果は結果でねじまげてもしかたない。永見して、悔やんで、泣き叫んで次は次こそあと枚数」 yang berarti “Yang sudah terjadi, biarkan saja. Kau merasa bersalah, menyesal, menangis, dan berjanji untuk tidak melakukannya lagi” dengan kata lain Riku sudah memaafkan dan bersyukur sudah dipertemukan dengan Shuvi. Ini adalah bentuk kemurahan hati yang ditunjukkan oleh Riku.

4.2.6. Pengertian

Pemimpin yang baik memiliki rasa empati kepada semua orang yang dia pimpin. Rasa pengertian yang dimiliki Riku tidak terlalu sering dia perlihatkan, tetapi ada bukti yang menunjukkan perngertiannya kepada seluruh ras manusia. Pengertian tersebut ditunjukkan saat Shuvi tidak sengaja menanyakan bagaimana manusia bertahan yang membuat Riku meluapkan emosinya.



Gambar 29 (NGNL: Zero, Adegan kemarahan Riku, 26:13)

Berikut ini adalah dialog pada cuplikan gambar 29

シュヴィ : 人間がまだ生き残ってるエクスマキナの解析でも理由は不明、生物的に脆弱、運命的に未熟、政令を利用もできない。なのに生き残っている理由があるはずシュヴィはそれが知りたい

リク : なあてっめふさけての。

シュヴィ : リク

リク : 好きかってほうだい戦争しておいて俺らのすべてを奪い続けて何を言うかとおもえば。「ねえねえ人間なんでまだ生きてんの心の中教えてよってか」。いいを教えるよ俺の気持ち生まれたときから変わっちゃいない。てっめのせいで何人死ぬか分かるか何人殺すか何人。あと何人俺に殺させるか

シュヴィ : リク泣かせた

リク : チャド、アントン、エルマー、コリー、デール、シリス、エド、ダレル、デイブ、ラクース、ヴィン、エリック、チャーリー、

シュヴィ : リク

リク : トムソン、しんた、ヤン、ざざ、ザルゴ、クラーヤ、ゴロ、ピーター、アーサー、モーグ、キミー、ダット、セリル、ビジ、ボリー、ケン、サページ、ルロイ、ぽぼ、クトン、ルート、しぐれ、シャオ、ウルフ、バルト、あっそ、ケンウッド、ペイル、アハド、ハント、バログ、まさし、めめがん、カリム、イワン。四八人。全部俺が死ねと召してきたやつだよ、たしかに対戦のせいで大勢が死んだ。おごりでも払うかように殺されてた。でもかれらに死ねとそっつげたらは

(NGNL: Zero, 00:25:22-00:28:20)

Shuvi : Makhluk hidup paling lemah, peradaban paling primitif,

memanfaatkan energi roh tidak bisa. Tapi, kalian masih bisa bertahan. Pasti ada alasannya. Shuvi ingin mengetahuinya

Riku : Hei, kau bercanda?

Shuvi : Riku

Riku : Melakukan hal seenaknya seperti perang, merenggut semuanya dari kami, tapi kau berkata “hei manusia kenapa kalian masih hidup? Ajari aku hati manusia?”. Baiklah, aku beritahu! Hatiku ini! Perasaan ini tak akan berubah sejak aku lahir!. Apa kau tahu berapa banya yang mati karena ulah kalian? Berapa banyak yang terbunuh? Berapa banyak? Lalu, berapa banya lagi manusia yang harus dibunuh?

Shuvi : Riku, aku membuatmu menangis

Riku : Chad, Anton, Elmer, Cory, Dale, Siris, Ed, Darell, Dave, Laks, Vin, Eric, Charlie,

Shuvi : Riku?

Riku : Thomson, Shinta, Yann, Zaza, Zargo, Clay, Goro, Peter, Arthur, Morg, Kimmy, Datt, Ceril, Vigi, Volli, Ken, Savage, Leroy, Popo, Couthon, Lut, Shigure, Shao, Ulf, Balto, Asso, Kenwood, Peyl, Ahad, Hound, Balrof, Masashi, Memegan, Karim, Ivan. Empat puluh delapan orang. Mereka adalah orang-orang yang kuperintahkan untuk mati. Memang benar, kalau ada banyak yang mati karena perang besar. Mereka hanya akan terhapus dari dunia ini seperti debu. Tapi siapa yang membuat mereka mati?

Dari percakapan tersebut, Riku menyebut nama teman-temannya yang menjadi korban. Riku memerintahkan empat puluh delapan temannya untuk mengorbankan nyawanya walaupun dia tidak ingin melakukannya. Pengertian Riku dibuktikan dalam kutipan berikut 「てっめのせいで何人死ぬか分かるか。何人殺すか何人。あと何人俺に殺させるか」 yang berarti “Apa kau tahu berapa banya yang mati karena ulah kalian? Berapa banyak yang terbunuh? Berapa banyak? Lalu, berapa banya lagi manusia yang harus dibunuh?” ungkapan

tersebut disampaikan Riku sebagai bentuk pengertian dan kesedihannya kepada seluruh manusia yang gugur karena peperangan.

Untuk mengenang dan menghormati yang telah gugur, Riku juga membuat sebuah makam, berupa barang milik orang yang telah tiada akan digantung di pohon letak sumber mata air. Ini adalah bentuk pengertian Riku sebagai seorang pemimpin dengan tidak melupakan rekan-rekannya yang gugur.



Gambar 30 (*NGNL: Zero*, makam, 28:10)

4.2.7. Pemecahan Masalah

Salah satu hambatan seorang pemimpin adalah sebuah permasalahan. Seorang pemimpin harus dapat memecahkan permasalahan tersebut untuk mencapai tujuan bersama. Salah satu tantangan Riku adalah bagaimana dia dapat mengakhiri perang tanpa membunuh siapa pun dan dari ras mana pun termasuk *Old Deus* sebagai dalang peperangan.



Gambar 31 (NGNL: Zero, Adegan pemecahan masalah, 01:28:07)

Berikut ini adalah dialog pada cuplikan gambar 31.

- リク : な कोरोネ神々が何を求めて争ってるか知っているか
 シュヴィ : 唯一の支配者
 リク : そう、シュヴィ曰く具体的にはスニアスータってもんらしい。あまたのオールドデウスか神と呼ばれる存在をたった一人に限定するために設定した。概念装置だ
 कोरोネ : 概念装置。そんなものいったいどこにあるの
 シュヴィ : スニアスータのきんげんじょうけん。あの星の最も大きな力の前に現れる
 リク : そこで等しく力を持つか神が十人いる、九人殺してしまえば自分が唯一と奴らこう考えたわけだ
 कोरोネ : バーカーじゃないの、そんな理由で私たち
 リク : कोरोネ、そりゃバーカーに失礼だ。だってなそんなことしなくてもスニアスータは権限させられる。そのために連中に集まってもったんだ。アカシアンセ、ついでに、天撃ここで強力な力をここで一点に集めてこの星を貫く
 कोरोネ : へえ星
 シュヴィ : すべてのオールドデウスはこの星精霊回路から生まれる
 リク : つまりこの一番強い力は
 कोरोネ : 精霊回路
 リク : 際弱の俺らが最後の舞台を用意して奴らの力は拝借して世界のパワーバランスをどうだいから繰り返す

シュヴィ : スニアスター権限を入手と同時に一神となりほし
をさいこうちか

リク : かんじんの総攻撃のいどわ力の指向性わんきょくさ
せるシュヴィの兵装で行う

シュヴィ : アインビーク三十二機設置することでいろんじょ保証
破壊するエネルギーの操作かの

リク : これも残り九カ所だそれを設置しをいればチェックメ
イト

(NGNL: Zero, 01:07:55-01:09:12)

Riku : Hei courone, apa kau tau apa yang diperebutkan oleh para
dewa dalam perang ini?

Shuvi : Tahta sejati

Riku : Ya, menurut Shuvi, itu adalah sesuatu yang disebut *Suniaster*.
Perangkat konseptual agar *Old Deus* yang menyebut dirinya
menjadi satu-satunya dewa.

Couronne : Perangkat konseptual? Dimana benda itu?

Shuvi : *Suniaster* itu akan berwujud di depan makhluk dengan
kekuatan terbesar di planet ini.

Riku : Jika ada sepuluh dewa dengan kekuatan yang sama, maka
dengan membunuh Sembilan dewa lainnya, satu dewa sejati
akan terlahir. Itulah yang mereka pikirkan.

Couronne : Bukankah itu bodoh? Dengan alasan seperti itu kita semua

Riku : Courone, mereka lebih bodoh dari yang kau pikirkan. Habisnya,
suniaster berharga mereka bisa muncul tanpa harus
melakukannya. Karena itu, aku mengumpulkan mereka semua.
Aka Si Anse, Bom raksasa, serangan surga. Mereka yang
memiliki kekuatan besarku kumpulkan dalam satu tempat dan
melubangi planet ini.

Couronne: Planet?

Shuvi : Seluruh *Old Deus* terlahir di planet ini dari sirkuit roh

Riku : Dengan kata lain, keberadaan dengan kekuatan terbesar adalah

Couronne: Sirkuit roh

Riku : Kita mungkin yang terlemah di peperangan ini, tapi kita akan
menggunakan kekuatan mereka sendiri untuk menghancurkan
satu sama lain dan membalikan keadaan

Shuvi : *Suniaster* akan muncul, dan saat sudah didapatkan satu dewa

yang sesungguhnya akan terpilih dan planet ini akan terlahir kembali

Riku : Rencana ini akan menjadi serangan habis-habisan yang membutuhkan kekuatan Shuvi yang dapat mengubah arah serangan

Shuvi : Dengan memasang 32 unit *Einsweig*. Kemungkinan untuk menghancurkan planet ini sangat besar

Riku : Sisanya hanya Sembilan. Setelah semuanya terpasang skakmat

Dalam percakapan tersebut, Riku sedang memberitahu Couronne bagaimana cara mendapatkan *Suniaster*. *Suniaster* akan memperlihatkan wujudnya jika tersisa satu orang terkuat di dunia tersebut. Riku dibantu dengan Shuvi mengembangkan rencana dengan memanfaatkan kekuatan ras lain tanpa mencoba untuk membunuh ras lain, dan dengan cara tersebut juga dapat meminimalisir korban dari ras manusia. Ras manusia tidak dapat bertempur secara langsung seperti ras lainnya, tetapi ras manusia dapat memanfaatkan kekuatan ras lain untuk meraih kemenangan. Tujuan dari rencana tersebut adalah untuk menghancurkan sirkuit roh yang menjadi sumber kekuatan *Old Deus* dan ras lainnya. Dengan menghilangnya sirkuit roh, menjadikan ras yang bergantung padanya akan melemah bahkan tidak berdaya yang dijelaskan dalam kutipan berikut 「際弱の俺らが最後の舞台を用意して奴らの力は拝借して世界のパワーバランスをどうだいから繰り返す」 yang berarti “Kita mungkin yang terlemah dipeperangan ini, tapi kita akan menggunakan kekuatan mereka sendiri untuk menghancurkan satu sama lain dan membalikan keadaan” dari fenomena tersebut menjadikan manusia menjadi ras terkuat karena tidak bergantung dengan

sirkuit roh dan Riku sebagai pemimpin ras manusia dapat memperoleh *Suniaster*. Dapat disimpulkan Riku sanggup memecahkan masalah terbesar manusia yang tidak dapat mengikuti perang secara langsung dengan memanfaatkan kekuatan ras lain dan meminimalisir korban jiwa dari ras manusia maupun ras lainnya.

4.2.8. Karisma

Karisma menurut Maxwell adalah kemampuan menarik orang lain kepadanya. Riku mempunyai nilai karisma ini yang menjadikan dia layak menjadi seorang pemimpin. Salah satu sisi karisma Riku, terlihat pada saat Riku mencoba mengajak para laki-laki rasnya untuk ikut serta dalam misi berbahayanya. Dengan karisma yang dimiliki Riku, rekan-rekannya langsung menyetujui untuk ikut serta dalam misi berbahaya tersebut seperti terlihat dalam kutipan berikut di bawah ini.

リク : そんなゲーム、始めたい奴だけこの場に残ってくれ。正直に言うぞ、お前らもう少し賢いと思ってたのかなあ
 友人A : オイオイ、社たからよに違いかんべんしろよ
 アレー : リクさん、このように賢い人間なんていると思っての
 おじさん : この世界より狂ってるもんが今更どこにある
 友人B : 賢者ならこんな世界死を選ぶ、さらなる賢者は生まれることを選ぶ
 友人C : ここにいる奴だ。リク、お前が選んだ奴らだぞ
 おじさん : そんなもん愚か者の代表選抜ってことじゃねーか
 (NGNL: Zero, 00:49:28-00:50:11)

Riku : Permainannya seperti itu, jika kalian ingin main, tetaplal tinggal di sini. Jujur saja, kupikir kalian sedikit pintar.
 Teman A : Hei, hei, jangan berpikir kalau kami pintar.
 Alley : Riku-san, memangnya ada manusia pintar di dunia ini?
 Paman : Memangnya ada kelompok yang lebih gila dari kita?

- Teman B : Orang bijak pasti memilik kematian di tempat ini. Orang lebih bijak berharap untuk terlahir kembali.
- Teman C : Semua orang yang ada di sini. Riku, adalah orang-orang yang kau pilih, kan?
- Paman : Tentu saja. Bukankah itu seperti orang terbodoh yang memimpin kaum bodoh?



Gambar 32 (*NGNL:Zero*, Bergabungnya teman-teman Riku, 50:40)

Dari percakapan di atas, karisma Riku sebagai seorang pemimpin terlihat. Setelah Riku menawarkan untuk bergabung dalam rencananya. Riku meminta teman-temannya untuk tetap tinggal jika ingin berpartisipasi dalam rencananya dan tidak ada satu pun yang meninggalkan tempat itu. Hal ini menunjukkan karisma Riku sebagai seorang pemimpin dengan sikap teman-temannya yang mendukung dan mengikuti setiap keputusan yang Riku buat.

4.2.9. Tanggung jawab

Seorang pemimpin yang baik akan menerima keadaan dari akibat yang dia perbuat, baik yang dilakukan sendiri maupun yang dilakukan bersama orang lain. Ketika Riku kembali setelah melakukan penjelajahan, mereka disambut oleh

Courone dan anak kecil bernama Nonna. Nonna bertanya keberadaan ayahnya yang tidak ada di dalam tim Riku.



Gambar 33 (NGNL: Zero, Adegan Nonna marah, 11:53)

Berikut ini adalah dialog pada cuplikan gambar 33.

リク : ノンナ、パパはもう帰ってこない
 ノンナ : どうして
 リク : 死んだからだ
 ノンナ : うそだ!
 リク : うそじゃない
 ノンナ : うそだ! だってパパは帰ってくる約束したも。最後に勝
 つっていったも
 リク : 活動。そのためにイワン全力で戦った、みんなで勝つた
 ために
 ノンナ : そんなの勝ちじゃない。だったらリクが代わりに死ねば
 よかった

(NGNL: Zero, 00:11:07-00:11:37)

Riku : Nonna, papa tidak akan kembali lagi
 Nonna : Kenapa?
 Riku : Dia telah meninggal
 Nonna : Bohong
 Riku : Itu tidak bohong
 Nonna: Bohong! Papa sudah berjanji kalau dia akan pulang! Dan dia
 berjanji kalau kita akan menang!

Riku : Kita akan menang. Karena itu, Ivan sudah berjuang keras. Agar kita bisa menang

Nonna : itu bukan kemenangan! Kalau begitu, seharusnya Riku saja yang mati!

Dalam percakapan tersebut menunjukkan Riku mendengarkan semua kemarahan Nonna, dan menerima pukulan darinya. Riku hanya dapat berkata sejujurnya kepada Nonna. Riku memilih diam dan lebih menerima kemarahan Nonna sebagai salah satu akibat perbuatannya. Dapat disimpulkan dari kondisi tersebut Riku mempunyai ciri-ciri dari pemimpin yang bertanggung jawab dengan menerima konsekuensi dari perbuatannya. Seorang pemimpin juga tidak luput dari kemarahan dan cacian pengikutnya sebagai akibat dari perbuatan atau keputusannya, dan pemimpin harus mempertanggung jawabkannya.



Gambar 34 (*NGNL: Zero*, adegan penyesalan Riku kepada Nonna, 11:47)

4.2.10. Hubungan

Hubungan dibutuhkan oleh seorang pemimpin untuk menjalin ikatan antara dua atau lebih manusia untuk berinteraksi dan mencapai sebuah tujuan bersama. Interaksi sosial Riku dengan teman-temannya terjalin sangat baik. Wala upun jarang ditemui Riku bersosialisasi dengan teman-temannya. Namun pada bagian

ini Riku sangat senang mempunyai ikatan dengan seluruh teman-temannya. Hal ini tidak terlepas dengan hubungan baik Riku dengan teman-temannya.

リク : 誇り高い愚者総計すべき弱者でなければ何だというのか
 アレー : やってやろうじゃねか。亡き同胞たちの意思に誓った
 みんな : アチェトー
 リク : いいあ、俺たちは亡き物の意思ではなく同意したルール
 近い動くしたがって。アシエントーだ

(*NGNL: Zero 00:50:11-00:50:33*)

Riku : Orang-orang sembrono, memangnya apa yang bisa
 kubanggakan selain kepengecutan kalian?
 Aley : Ayo kita lakukan.mari bersumpah untuk teman-teman kita
 yang telah tiada
 Semuanya : Achete!
 Riku : Tidak. Kita tidak akan bersumpah untuk mereka yang telah
 tiada. Kita akan bersumpah untuk orang yang masih hidup
 dan mematuhi. Aschente

Dari percakapan tersebut hubungan Riku dengan teman-temannya sangat baik. Dia bangga kepada teman-temannya yang berani berpartisipasi dalam misi berbahaya tersebut. Hal ini karena ikatan kuat seluruh ras manusia yang gugur dalam peperangan. Riku mengubah sumpah persetujuan dari yang semula untuk menghormati yang telah tiada. Menjadi bersumpah untuk mereka yang masih hidup agar terus menghormati dan terjalinnya hubungan antara ras manusia.

4.3.11. Fokus

Seorang pemimpin harus fokus pada apa yang dia lakukan dan putuskan. Fokus merupakan hal penting bagi seorang pemimpin untuk mencapai tujuan yang sudah

ditetapkan. Riku membutuhkan orang untuk mengurangi tanggung jawabnya supaya dapat fokus dalam menjalankan rencananya.

リク : くそくが、ここも灰になりかよ。今まで、今まで俺はいたいなんのために
 コローネ : リク、ねえ、少し休もう。あとはお姉ちゃん任せろから
 リク : シュヴィ言質は取ったなあ
 シュヴィ : ばっちり
 コローネ : へえ
 リク : つわけでコローネ今日から集落のおさんお前だ。それ新しい集落の場所、西の避難ルートいけば安全だ。じゃあ、あとはよろしくなあ
 コローネ : 待ってよリク、あんたなしじゃ私も集落も
 リク : いいあ、コローネがいいれば大丈夫だ。ここからさきは誰も死なないんだから
 コローネ : リク、ねえ二人とも何を始めるきなのかなあ
 リク : ゲームだよ。ただ、子供の遊びを始めるのさあ
 (NGNL: Zero, 00:45:34-00:45:59)

Riku : Sial, tempat ini juga akan menjadi abu, ya. Untuk apa pengorbananku sampai saat ini?
 Couronne : Riku hei, kamu istirahat dulu. Sisanya, serahkan saja pada kakakmu ini
 Riku : Shuvi, sudah dapat buktinya?
 Couronne : he?
 Riku : Karena itu Couronne, mulai saat ini kau adalah kepala koloni. Itu adalah lokasi koloni baru. Jika mengikuti rute sebelah barat pasti aman. Baiklah, sisanya kuserahkan padamu.
 Couronne : Tunggu dulu, Riku! Jika kamu tak ada, bagaimana dengan koloni...
 Riku : Tidak, semuanya akan baik-baik saja selama ada kau. Karena mulai sekarang, aku takkan membiarkan siapapun mati.
 Couronne : Riku, hei apa yang kalian berdua mulai?
 Riku : Sebuah permainan. Hanya memulai permainan anak-anak

Situasi dari percakapan tersebut ketika tempat koloni manusia berdekatan dengan lokasi peperangan. Riku berakting seolah-olah rencananya akan gagal karena peperangan berdekatan dengan tempat koloni manusia. Hal tersebut membuat Couronne tergerak hatinya untuk menolongnya. Riku menipu Couronne dengan aktingnya supaya Couronne mengatakan hal tersebut dengan sendirinya dan dibuktikan oleh Shuvi. Riku menyerahkan posisi kepala koloni kepada Couronne. Hal tersebut dilakukan untuk membantu Riku dalam mengatur koloni. Riku membutuhkan fokus agar dapat mengeksekusi rencananya, dia tidak perlu memikirkan koloninya karena itu sudah menjadi tanggung jawab Couronne yang dibuktikan dalam kutipan berikut 「つわけでコロネ今日から集落のおさんお前だ。それ新しい集落の場所、西の避難ルートいけば安全だ。じゃあ、あとはよろしくなあ」 yang berarti “Karena itu Couronne, mulai saat ini kau adalah kepala koloni. Itu adalah lokasi koloni baru. Jika mengikuti rute sebelah barat pasti aman.Baiklah, sisanya kuserahkan padamu” . Dapat disimpulkan Riku mempunyai caranya sendiri agar fokus terhadap pekerjaannya, salah satunya adalah dengan membagi tanggung jawabnya kepada Couronne untuk menjadi kepala koloni.

4.3.12. Visi

Visi adalah hal yang paling melekat dengan seorang pemimpin. Karena dengan visi, orang-orang dapat melihat kapasitas dari seorang pemimpin. Riku mempunyai tujuan yang disampaikan secara tersirat. Riku adalah pemimpin ras manusia, sudah menjadi

kewajiban Riku untuk melindungi rasnya. Satu-satunya yang dapat dilakukan adalah mencari informasi dan bertahan pada hari itu. Setelah kematian Ivan, Riku bertekad untuk tidak membiarkan siapapun mati.

リク：我らは幽霊。全氏族オールドデウスまでを含め、誰一人殺すことなく、悟られることさえもなく、ただ選挙区を誘導しきってこの戦争を終わらせる。大戦の終結それが我らが手にする勝利だ。敵は神天地を焦がす暴力絶望のくげん証左は虚空のはるかからだ。全て秘密にことを成すことが勝利条件ゆえに勝利しても誰の記憶にも残らない。我らは幽霊であり幽霊はかたらない

(NGNL: Zero, 00:48:28-00:49:29)

Riku : Kita adalah hantu. Kita tidak akan membunuh ras lain termasuk *Old Deus*. Kita tidak akan terbunuh, kita tidak akan ditemukan, kita hanya akan membimbing peperangan ini menuju ke tahap akhir. Mengakhiri perang ini itu adalah kemenangan bagi kita. Musuh kita adalah dewa yang memiliki kekuatan dan keputusasaan. Peperangan yang jauh dari jangkauan kita, harus kita menangkan secara rahasia di balik layar. Jika kita menang, kita tidak akan tersisa di ingatan siapapun. Kita adalah hantu dan hantu tidak akan terkenang.

Dari kutipan monolog tersebut, Riku sedang berpidato di depan seluruh ras manusia. Dalam kutipan berikut 「大戦の終結それが我らが手にする勝利だ」 yang berarti “. Mengakhiri perang ini itu adalah kemenangan bagi kita” Riku dalam pidato tersebut menyampaikan tujuannya, yaitu ingin mengakhiri perang supaya tidak ada lagi korban dari ras manusia selama bertahan hidup dan ras lain yang saling berperang, dan mengakhiri peperangan itulah tujuan Riku.

BAB 5

SIMPULAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai simpulan dari hasil pembahasan pada bab sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan unsur naratif film serta memberikan gambaran tentang nilai-nilai kepemimpinan yang tercermin pada tokoh Riku dalam *anime No Game No Life: Zero*. Analisis *anime* ini dilakukan dengan menggunakan teori struktur naratif film, meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik serta tujuan. Penelitian ini juga menggunakan teori karakteristik kepemimpinan dari Maxwell, dan teori sosiologi sastra dari Wellek dan Warren. Simpulan yang didapat adalah sebagai berikut.

1. Unsur-unsur naratif dalam *anime No Game No Life: Zero*

Pelaku utama atau tokoh utama dalam *anime* ini yaitu Riku, dan Shuvi. Serta ada tiga tokoh pendukung yang sangat berpengaruh dalam cerita yaitu Couronne, Jibril dan Shinku Nirvalen. Riku merupakan tokoh utama yang digambarkan mempunyai sifat pelindung, optimis, pemberani dan kritis. Serta Shuvi mempunyai sifat setia, dan peduli. Adapun tokoh tambahan Couronne yang mempunyai sifat penyayang, dan perhatian. Jibril yang mempunyai sifat kejam, dan sopan. Serta Shinku Nirvalen dengan sifat licik, dan pendendam.

Elemen naratif yang selanjutnya adalah permasalahan dan konflik. Permasalahan dalam *anime* ini adalah tewasnya Ivan karena Riku, kejadian tersebut menimbulkan perselisihan dengan anak perempuan Ivan dan Riku mengalami tekanan mengakibatkan konflik batik pada diri Riku. Fisik Riku yang lemah, akibat Riku yang memaksakan dirinya dalam menjalankan misi menyebabkan bertengkarinya Riku dengan Couronne. Tewasnya Shuvi oleh Jibril, kejadian tersebut menyebabkan stres dan tertekannya mental Riku, hingga membuatnya berniat akan bunuh diri.

Elemen naratif yang selanjutnya adalah tujuan tokoh Riku. Tujuan Riku pada awalnya adalah hanya mengumpulkan informasi untuk bertahan hidup dengan informasi tersebut, namun Riku mengubah tujuannya untuk berpartisipasi dalam perang dan ingin mengakhiri peperangan tersebut supaya tidak ada lagi korban jiwa dari manusia maupun ras lainnya.

Selanjutnya adalah hubungan naratif dengan ruang. Ruang atau latar yang digunakan pada film ini adalah kota Elkia, gua pengungsian manusia yang meliputi kamar Riku dan pos pemantauan, bangunan peninggalan *Dwarf*, bangunan *Flugel*, dan markas *Elf*. Dengan tempat tersebut adalah fiksi atau tidak ada dalam kehidupan nyata. Berikutnya hubungan naratif dengan waktu, mempunyai urutan waktu dengan pola *non linier* A-E-D-C-B, dengan durasi kurang lebih 1 jam 46 menit.

2. Nilai-nilai kepemimpinan tokoh Riku berdasarkan teori Maxwell

Riku memiliki dua belas dari dua puluh satu karakteristik kepemimpinan yang dibuktikan dalam tindakan atau adegan dan percakapan antar tokoh maupun monolog. Dua belas nilai kepemimpinan tersebut antara lain.

a. Keberanian

Keberanian dalam membela yang lemah dan keberanian mengambil resiko. Riku berani membuat keputusan ras manusia untuk ikut berperang di balik layar dan tanpa mencoba mengorbankan siapapun, Riku menghadapi bahaya sendirian, contohnya menjelajah ke tempat tidak dikenal sendirian dan mengorbankan lengan kirinya.

b. Inisiatif

Inisiatif dalam melakukan sesuatu dan berusaha untuk melakukan hal walaupun keadaan semakin sulit. Dengan keadaan tertekan Riku dapat tetap bergerak untuk memikirkan nasib ras manusia dengan ingin mengetahui penyebab perang dan cara mengakhiri perang tersebut.

c. Komitmen

Komitmen adalah salah satu cara pemimpin untuk melindungi yang ia pimpin. Sebelum pengikutnya mengikuti rencananya. Riku membuat komitmen yang harus dipatuhi. Hal ini untuk memberikan arahan ketika sedang menjalankan misi, agar terhindar dari perbuatan gegabah yang membahayakan dirinya dan teman-temannya.

d. Komunikasi

Komunikasi yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung dapat menjadi tolak ukur pemimpin yang baik. Rencana Riku untuk memindahkan peperangan menjauhi pengungsian manusia dapat berjalan sukses dengan arahan dan komunikasi yang baik antara Riku dengan teman-

temannya di lapangan meski hanya menggunakan burung sebagai media penghubung.

e. Kemurahan hati

Kemurahan hati dapat dikatakan suka menolong, bijaksana dan pemaaf. Setiap masyarakat pasti menginginkan sosok pemimpin yang murah hati. Setelah mendengar pengakuan Shuvi yang menghancurkan tempat Riku ketika masih kecil. Riku tidak marah dan dendam kepada hal tersebut. Riku sudah memaafkan Shuvi dari awal mereka bertemu.

f. Pengertian

Pengertian adalah hal yang harus diberikan pemimpin kepada yang dia pimpin. Sebagai bentuk pengertian kepada keluarga teman-teman Riku yang gugur. Riku membuat monumen atau makam untuk mengenang dan menghormati jasa teman-temannya yang telah gugur dalam menjalankan penjelajahan.

g. Pemecahan masalah

Seorang pemimpin harus dapat memecahkan permasalahan yang dia hadapi untuk mencapai tujuan bersama. Untuk mendapatkan *Suniaster*, Riku tidak perlu membunuh seluruh ras untuk menjadi yang terkuat, tetapi ia hanya perlu membuat ras lain melemah dan membuat manusia menjadi lebih unggul dari segi kekuatan. Tidak seperti ras lain yang bergantung pada sirkuit roh, manusia mampu bertahan tanpa sirkuit roh, hal tersebut yang Riku incar.

h. Karisma

Setelah Riku menyapaikan apa yang ia inginkan dan menawarkan teman-temannya untuk bergabung. Tanpa ada satupun yang meninggalkan tempat tersebut, seluruh orang yang ada di sana setuju dan bergabung dengan rencana Riku. Karisma tidak hanya dari penampilan. Karisma seorang pemimpin dapat dilihat dari tekad yang kuat sehingga dapat mempengaruhi pengikutnya untuk bergabung dengannya.

i. Tanggung jawab

Seorang pemimpin yang baik akan menerima keadaan dari akibat yang dia perbuat sebagai bentuk tanggung jawab. Ketika mengabarkan bahwa Ivan, ayah Nonna telah tewas. Nonna mengatakan hal buruk kepada Riku dan menyuruhnya untuk mati. Riku hanya dapat diam dan mendengarkan kemarahan Nonna. Kejadian tersebut merupakan konsekuensi dari perbuatannya dan mendengarkan kemarahan Nonna merupakan bentuk tanggung jawab sebagai pemimpin.

j. Hubungan

Hubungan dibutuhkan oleh seorang pemimpin untuk menjalin ikatan antara dua atau lebih manusia untuk berinteraksi dan mencapai sebuah tujuan bersama. Teman-teman Riku yang mengikuti rencananya tanpa pikir panjang adalah bentuk hubungan yang baik yang dilandasi kepercayaan terhadap pemimpin mereka.

k. Fokus

Fokus merupakan hal penting bagi seorang pemimpin untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Salah satunya adalah dengan mengangkat Couronne sebagai kepala koloni yang baru. Hal tersebut dilakukan untuk meringankan tugas Riku dan membagi tugas dalam mengatur ras manusia, supaya Riku dapat fokus kepada hal yang akan dilakukan.

1. Visi

Visi adalah hal yang paling melekat dengan seorang pemimpin. Karena dengan visi, orang-orang dapat melihat kapasitas dari seorang pemimpin. Riku bertekad untuk mengakhiri peperangan. Riku adalah pemimpin ras manusia, sudah menjadi kewajibannya untuk melindungi rasnya. Setelah insiden tewasnya Ivan, visi tersebut disampaikan dalam pidatonya yang menyatakan ras manusia akan ikut berperang dan mengakhiri peperangan.

Selain poin yang disebutkan di atas, sebanyak Sembilan karakteristik kepemimpinan lainnya yaitu, karakter, kompetensi, mendengarkan, semangat yang tinggi, sikap positif, disiplin diri, pelayanan, keamanan, dan sikap mau diajar dinilai tidak relevan dengan penggambaran kepemimpinan Riku, dikarenakan tidak terdapat adegan atau kutipan yang menjadi bukti kuat dalam penggambaran tersebut. Walaupun tanpa kesembilan karakteristik tersebut, hal itu tidak mempengaruhi keseluruhan karakteristik kepemimpinan yang dimiliki Riku sebagai bentuk seorang pemimpin yang ideal. Riku juga termasuk dalam pemimpin bergaya demokratis yang melibatkan seluruh orang di dalam

rencananya dan mengadopsi sebagian gaya kepemimpinan otoriter dengan tujuan untuk mengambil keputusan secara cepat demi kelangsungan bersama.

Semua nilai kepemimpinan di atas bertujuan untuk menciptakan kehidupan yang baik dalam memimpin suatu perkumpulan baik dalam skala kecil maupun besar dalam lingkungan masyarakat. *Anime No Game No Life: Zero* mengajarkan kepada penonton bahwa pemimpin dapat dicontoh dari mana saja, termasuk karya sastra seperti *anime*. Setiap pemimpin mempunyai ciri khas tersendiri dalam memimpin yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti mengutamakan tujuan bersama daripada diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Faruk. (1999). *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- James M, H. (2011). *Essensial of Sociology To Down Earth Approach*. Dalam S. Kamanto, *Sosiologi dengan Pendekatan Membumi* (hal. 138). Jakarta: Erlangga.
- Kamanto, S. (2004). *Pengantar Sosiologi, Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Lembaga Penerbit FE-UI.
- KBBI. (2008). *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Locke, E. (1997). *The Essence of Leadership: The Four Keys to Leading Successfully*. Jakarta: Spektrum.
- Maxwell, J. C. (2001). *The 21 Indispensable Qualities of Leader*. Batam: Interaksara.
- Noor, R. (2009). *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, B. (1994). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Prasista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Prisca, V. (2014). *Makna Gambaru yang Tercermin Pada Tokoh Yamaguchi Kumiko dalam Drama Gokusen*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Ratna, N. (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saworno, S. W. (2014). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Soerjono, S. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Radja Grafindo Persada.
- Surastina. (2018). *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: Elmatara.
- Syawali, N. (2020). *Keperibadian Tokoh Sakura dalam Anime Kimi No Suizo Wo Tabetai Karya Yoru Sumino*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Trianto, T. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Ghara ilmu.
- Wellek, R. A. (1990). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Wiyatmi. (2013). *Sosiologi Sastra: Teori dan Kajian terhadap Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka.

要旨

本論文のテーマは「ノーゲームノーライフ：ゼロ」というアニメにおけるリクの先導の価値の表現である。このテーマを選んだ理由は、先導の概念がよく研究されているが、一般にはあまり理解されていないためである。

本論文では、二つの分析項目があります。一つ目は映画のナラティブ要素である。二つ目は、「ノーゲームノーライフ：ゼロ」というアニメにおけるリクの先導の価値の表現である。この研究の目的は、アニメ「ノーゲームノーライフ：ゼロ」のリクキャラクターの物語の要素と先導の価値を説明することである。

映画のナラティブ要素を分析するために、筆者は Himawan Pratista の本「Memahami Film」からの映画ナラティブ理論を使用した。さらに、著者は、John Calvin Maxwell の著書「*The 21 Indispensable Qualities of a Leader*」からの先導特性の理論を使用した。使用されるデータ収集方法は、記述的な定性的である。

アニメ「ノーゲームノーライフ：ゼロ」には、登場人物、問題と対立、目標、および空間と時間のナラティブ関係というナラティブ要素がある。主人公はリクとシュヴィである。主人公以外にもアニメで他のキャラクターもいて、クロンヌ、ジブリル、シンクもいる。さらに、アニメ「ノーゲームノーライフ：ゼロ」には三つの問題と葛藤がある。まず、イヴァンはリクのために亡くなった、イヴァンの死によって生じた紛争はイヴァンの娘ノンナの紛争である。二番目は、リクの肉体的な弱さである。リクは常に彼を危険にさらすので、クロンヌはリクと喧嘩している。ジブリルによるシュヴィの死である。シュヴィの死の知らせを聞いて、リクは彼の任務を取り消して自殺したいと思ったストレスを感じてる。さらに、キャラクターリクの目標は戦争を終わらせ、人類や他の種族の犠牲者が出ないようにすることである。このアニメにはいくつかの場所にとられた、例えばエルキア市や人間の避難所の洞窟やドワーフの遺産の建物やフリーゲルスの建物やエルフの本社である。このアニメは線形の A-E-D-C-B パターンを持つ時系列を持っていて、アニメの長さはやく 1 時間 46 分である。

次は、John Calvin Maxwell の理論に基づくリクのキャラクターには、勇気、主導権、コミットメント、コミュニケーション、寛大さ、理解、問題解決、カリスマ性、責任、関係、フォーカス、ビジョンという十二の先導の価値がある。これらの十二の先導特性は、相互に関連し合う状態、問題、および対

立の結果として作成された。したがって、社会が実施できる先導の価値を形成する。この結論の研究は、この研究の目的は、アニメ「ノーゲームノーライフ：ゼロ」に含まれる物語の要素を明らかにし、この先導の価値の概要を提供して、主要な社会グループに良い生活を提供し、共通の目標に優先順位を付けることである。

LAMPIRAN

Profil Atsuko Ishizuka

Nama : Atsuko Ishizuka 「石塚あつこ」

Tempat, tanggal lahir : Prefektur Aichi, 03 September 1981

Sutradara : *Forest of Piano* (2007), *Aoi Bungaku* (2009), *The Pet Girl of Sakurasou* (2012-2013), *No Game No Life* (2014), *Hanayamata* (2014), *Prince of Stride: Alternative* (2016), *No Game No Life: Zero* (2017), *A Place Further than the Universe* (2018)



Sinopsis Anime *No Game No Life: Zero*

No Game, No Life Zero bercerita tentang sebuah dunia yang semuanya ditentukan oleh game bernama Disboard dan cerita dimulai sebelum kejadian yang ada di serial *No Game No Life*. Cerita berpusat pada sebuah karakter bernama Riku yang melarikan diri dari sebuah peperangan besar yang terjadi untuk merebut gelar “*One*

True God dan menguasai dunia. Meskipun manusia menghadapi kepunahan akibat perang tersebut hatinya masih percaya pada hari esok.

Suatu hari, ketika ia melewati sebuah kota *Elf* yang ditinggalkan, ia menemui seorang mesin perempuan bernama Shuvi. Shuvi dikatakan telah rusak dan dibuang dari kelompoknya. Sepanjang cerita, Riku dan Shuvi berusaha untuk mengetahui apa arti sebenarnya hati dan perasaan manusia.

Poster Anime *No Game No Life: Zero*



BIODATA

Nama : Juan Ivanno Akbar

NIM : 13050116140027

Tempat, tanggal lahir : Semarang, 06 Agustus 1997

Alamat : Puri Gedawang Indah F16, RT 03 RW 06, Kelurahan Gedawang,
Kecamatan Banyumanik, Semarang, Jawa Tengah.

Email : juanivanno@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2016 – 2020 Universitas Diponegoro
2013 – 2016 SMK Negeri 11 Semarang
2010 – 2013 SMP Yohannes XXIII
2004 – 2010 SD Negeri 01 Banyumanik

Pengalaman Organisasi

2018 HMJ Staff ahli bidang PSDM
2017 HMJ Staff muda bidang Riset
2017 Dipo Bikers Undip
2017 Wakil Divisi Touring Black Motorcycle Semarang
2016 Wakil ketua II Black Motorcycle Semarang