



..

**AKTUALISASI DIRI TOKOH NAOFUMI DALAM ANIME
TATE NO YUUSHA NO NARIAGARI (盾の勇者の成り上がり)
KARYA ANEKO YUSAGI – KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

アネコユサギが描いたイラスト『盾の勇者の成り上がり』というアニメに
いる主人公の自己実現
(心理学研究)

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun oleh:
KEVIN IHZA MAHENDRA
13050116140031

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN
JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2020**

**AKTUALISASI DIRI TOKOH NAOFUMI DALAM ANIME
TATE NO YUUSHA NO NARIAGARI(盾の勇者の成り上がり)
KARYA ANEKO YUSAGI – KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

アネコユサギが描いたイラスト『盾の勇者の成り上がり』というアニメに
いる主人公の自己実現
(心理学研究)

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Disusun oleh:
KEVIN IHZA MAHENDRA
13050116140031

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN
JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2020**

HALAMAN PERNYATAAN

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

Semarang, 13 Desember 2020

Penulis,



Kevin Ihza Mahendra

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Zaki Ainul Fadli', written in a cursive style.

Zaki Ainul Fadli, M.Hum

NIP. H.7.197806162018071001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “aktualisasi diri tokoh naofumi dalam *anime tate no yuusha no nariagari*(盾の勇者の成り上がり) karya aneko yusagi – kajian psikologi sastra” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 28 Desember 2020

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Zaki Aimul Fadli, S.S., M.Hum.
NIP. H.7.197806162018071001



Anggota I

Fairia Noviana, S.S., M.Hum.
NIP. 197301072014092001



Anggota II

Nur Hastuti, S.S., M.Hum.
NIK. 19810401011501200025



Dekan Fakultas Ilmu Budaya



D. Suzkayati, M.Hum
NIP. 196600041990012001

MOTTO

“Semakin seking kau berkata maaf, arti kata itu semakin tidak berarti”

“Harta, Tahta, Gacha”

“Lebih baik hidup jujur dengan dirimu sendiri sambil berbohong, daripada mati dengan kematian yang suci tapi membuang dirimu sendiri” – gintama

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati, penulis persembahkan sebuah karya sederhana ini untuk Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang dilimpahkan serta untuk orang-rang yang tiada henti dan dengan tulus memberikan semangat, dukungan, serta doa, yaitu :

1. Mama dan Papa, terimakasih atas untaian doa, dukungan, perhatian, serta kasih sayang yang tiada henti selalu mengiringi langkahku. Terimakasih atas kesabaran, ketulusan, serta perjuangan yang engkau curahkan untuk merawat dan mendidikku.
2. Seluruh keluarga yang telah membantu dan mendukung dalam berbagai hal.
3. Zaki Ainul Fadli, M.Hum selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih atas waktu dan kesabaran yang telah Sensei berikan kepada saya selama bimbingan hingga terselesaikannya skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan program S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Skripsi dengan judul “Analisis Kontrastif Abreviasi dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Jawa” ini tidak dapat diselesaikan dengan baik oleh penulis tanpa bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum selaku Ketua Jurusan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro
3. Zaki Ainul Fadli, M.Hum selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih banyak atas waktu, kesabaran, saran, bantuan, dan doa yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
4. Reny Wiyatasari, SS, M.Hum selaku dosen wali. Terimakasih banyak atas kesabaran, arahan, motivasi, dan doa yang telah diberikan kepada penulis.
5. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terimakasih banyak atas ilmu, kesabaran, motivasi, dan doa yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
6. Keluarga tercinta Papa, Mama, kakek, Nenek, dan adik. Terimakasih

banyak atas doa, kasih sayang, dan dukungannya.

7. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2016. Terimakasih atas dukungannya selama ini.
8. Teman-teman KKN Jatirejo. Terimakasih banyak untuk bantuan dan dukungannya.
9. Teman-teman grup Your Daily Life. Yaitu Lort Maul, Lort Bimo, Lort Blair, Lort Djuan, Lort Dodi, Lort Moza, Lort Rehal, Lort Rizal, Lort Yoedi, Lort Agri, Lort Nufa, Lort Vyan, Lort Yoga. Terimakasih banyak atas canda, tawa, saran, bantuan serta dukungannya selama ini.
10. Teman-teman grup Kitsune. Terimakasih banyak atas canda, tawa, dan informasi-informasi berguna yang selalu dibagikan.
11. Terimakasih kepada Maulana, Djuan, Yoga, Agri, Yoedi, Nufa yang selalu memberikan saran, bantuan, dukungan, dan juga bisikan setannya.
12. Terimakasih kepada Maulana, Arif yang selalu menemani hedon makanan.
13. Terimakasih kepada kak Arief Listya N. yang selalu memberikan ilmu baik dalam bidang akademik ataupun di luar itu.
14. Terimakasih kepada Dwika Narottama atas semua dukungan, saran dan bantuan yang telah diberikan
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, serta doa yang telah diberikan selama penulisan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Kerangka Teori.....	10
2.2.1 Teori Naratif Film.....	10
2.2.1.1 Cerita dan Plot.....	11
2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	11
2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu	12
2.2.1.4 Pelaku Cerita	13
2.2.1.5 Permasalahan dan Konflik	14
2.2.1.6 Tujuan	14
2.3 Psikologi Sastra	14
2.3.1 Teori Kebutuhan Bertingkat	16
2.3.1.1 Kebutuhan Dasar Fisiologis	16
2.3.1.2 Kebutuhan akan Rasa Aman	17

2.3.1.3	Kebutuhan Akan Rasa Cinta dan Memiliki	18
2.3.1.4	Kebutuhan Akan Rasa Harga Diri.....	18
2.3.1.5	Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri	20
BAB 3	METODE PENELITIAN.....	21
3.1	Jenis Penelitian	22
3.2	Sumber Data	22
3.3	Langkah-Langkah Penelitian.....	22
3.3.1	Pengumpulan Data.....	23
3.3.2	Analisis Data.....	23
3.3.3	Penyajian Data	23
BAB 4	PEMBAHASAN	24
4.1	Struktur Naratif Film	25
4.1.1	Cerita dan Plot	25
4.1.2	Hubungan Naratif Dengan Ruang.....	28
4.1.3	Hubungan Naratif Dengan Waktu	30
4.1.4	Urutan Waktu.....	32
4.1.5	Durasi Waktu	32
4.1.6	Pelaku Cerita.....	32
4.1.6.1	Tokoh Utama.....	33
4.1.6.2	Tokoh Pendukung	42
4.1.7	Permasalahan dan Konflik	47
4.1.8	Tujuan	50
4.2	Aktualisasi Diri.....	51
4.2.1	Kebutuhan Fisiologis	52
4.2.2	Kebutuhan Akan Rasa Aman.....	54
4.2.3	Kebutuhan Akan Rasa Cinta dan Memiliki	56
4.2.4	Kebutuhan Akan Harga Diri	59
4.2.5	Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri.....	60
BAB 5	SIMPULAN	63
	REFERENSI.....	66
	要旨.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 (Myanimelist 2020) Hasil voting yang berlangsung di laman Myanimelist

Gambar 2 salah satu komentar yang terdapat di laman hasil voting(Myanimelist 2020)

Gambar 3 Kamar Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:00:50)

Gambar 4 Rumah Naofumi(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:01:20)

Gambar 5 Istana(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:06:43)

Gambar 6 kerajaan (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:18:03)

Gambar 7 Padang Rumput(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:22:43)

Gambar 8 Padang Rumput (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:23:11)

Gambar 9 Pasar Budak (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:44:16)

Gambar 10 Raphtalia (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:46:08)

Gambar 11 Pagi Hari (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:01:14)

Gambar 12 Sore Hari(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:08:02)

Gambar 13 Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Gambar 14 Raphtalia versi anak-anak dan dewasa (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Gambar 15 Filo versi monster dan manusia (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Gambar 15 Filo memekan makanan orang lain(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 6 adegan 00:00:40)

Gambar 17 Filo lebih memilih makan dari pada menolong orang lain(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 7 adegan 00:04:33)

Gambar 18 Sifat manja Filo(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 6 adegan 00:08:47)

Gambar 19 Elhart (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Gambar 20 Melty Q Melromarc (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Gambar 21 Mirellia Q Melromarc (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Gambar 22 Aultcray Melromarc XXXII (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Gambar 23 Melty Q Melromarc (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Gambar 24 pedagang mnawar barang Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:38:43)

Gambar 25 Perbedaan Harga jual (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:38:47)

Gambar 26 pedagang mnawar barang Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:38:43)

Gambar 27 Perbedaan Harga jual (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:38:47)

Gambar 28 Pemenuhan kebutuhan fisiologis (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:41:33)

Gambar 29 Pemenuhan Fisiologis akan makanan (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 2 adegan 00:08:40)

Gambar 30 Pemenuhan Fisiologis akan tidur (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 2 adegan 00:22:22)

Gambar 31 Pemenuhan Fisiologis akan tidur (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 7 adegan 00:16:38)

Gambar 32 Pemenuhan akan rasa aman (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:21:13)

Gambar 33 Pemenuhan akan rasa aman (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 3 adegan 00:05:41)

Gambar 34 Pembuatan kontrak dengan budak (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 2 adegan 00:04:19)

Gambar 35 Membeli Filolial (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 5 adegan 00:06:48)

Gambar 36 Pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 4 adegan 00:20:40)

Gambar 37 Pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 4 adegan 00:20:40)

Gambar 38 Pemenuhan kebutuhan akan Harga diri (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:36:00)

Gambar 39 Pemenuhan kebutuhan akan Harga diri (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 4 adegan 00:36:02)

Gambar 40 Pemenuhan kebutuhan akan Harga diri (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:35:13)

Gambar 41 Pemenuhan kebutuhan akan Harga diri (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 3 adegan 00:12:35)

Gambar 42 Aktualisasi diri tokoh Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 3 adegan 00:13:14)

Gambar 43 Naofumi disambut segai pahlawan(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 21 adegan 00:22:21)

Gambar 44 Perajurit memberikan hormat (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 3 adegan 00:21:04)

INTISARI

Kevin Ihza Mahendra. 2020. “Aktualisasi Diri Tokoh Naofumi Dalam Anime Tate no Yuusha no Nariagari (盾の勇者の成り上がり) Karya Aneko Yusagi - Kajian Psikologi”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang.

Penelitian ini menggunakan objek material berupa *anime* dengan judul Tate no Yuusha no Nariagari karya Aneko Yusagi. Sedangkan objek formal penelitian ini adalah representasi aktualisasi diri tokoh Iwatani Naofumi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista dan teori aktualisasi diri Abraham Maslow.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis struktur naratif *anime* Tate no Yuusha no Nariagari dan aktualisasi diri tokoh Iwatani Naofumi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setiap manusia atau individu memiliki kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Hal tersebut dipengaruhi dan berpengaruh pada orang-orang disekitarnya.

Kata kunci : *anime* Tate no Yuusha no Nariagari; aktualisasi diri; Abraham Maslow.

ABSTRACT

Mahendra, Kevin Ihza. 2020. "Self Actualization of Character Naofumi in Anime Tate no Yuusha no Nariagari(盾の勇者の成り上がり) by Aneko Yusagi (A Literature Psychology Research)". A thesis of Japanese and Cultural Studies, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang.

This thesis uses a material object in the form of an anime entitled Tate no Yuusha no Nariagari by Aneko Yusagi. Meanwhile, the formal object of this research is the self-actualization representation of Naofumi's character. The theory used in this research is the theory of film narrative structure by Himawan Pratista and Abraham Maslow's theory of self-actualization.

The purpose of this research is to analyze the narrative structure of the anime Tate no Yuusha no Nariagari and the self-actualization representation of Iwatani Naofumi's character. The results of this study indicate that every human being or individual has a tend to actualize himself. This influenced and affects the people around him.

Keyword : anime Tate no Yuusha no Nariagari, self-actualization, Abraham Maslow

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Karya sastra merupakan karya seni yang menggunakan bahasa sebagai unsur utama dalam penyampaian isi yang terkandung di dalam karya tersebut. Karya sastra merupakan sebuah produk ciptaan dan pikiran manusia bisa berasal dari fakta yang telah penulis alami sendiri atau berasal dari imajinasi penulis yang tertuang dalam bentuk teks atau disertai oleh beberapa visual/gambar yang ditujukan untuk membantu penikmat karya sastra dalam memahami apa isi yang terkandung di dalam karya tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi sekarang ini, karya sastra pun perlahan mulai berubah mengikuti zaman yang ada, karya sastra pada zaman sekarang tidak hanya terpaku pada sebuah tulisan atau gambar yang tertuang di dalam sebuah buku yang membuat pembaca susah untuk membawa karya tersebut saat akan melakukan suatu aktivitas dalam jangka waktu yang lama. Tetapi, karya sastra pun ikut menyesuaikan diri dengan cara mendigitalisasi karya sastra tersebut, contoh karya sastra digital adalah tulisan atau sebuah buku yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja hanya dengan sebuah ponsel pintar. Bahkan, ada beberapa karya sastra yang mengalami alih wahana dari sebuah buku menjadi sebuah video ataupun animasi.

Menurut Agus Suheri (2006: 2) animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

Dalam bahasa Jepang animasi disebut dengan sebutan *Animeshon* atau lebih sering disingkatkan menjadi *Anime*. *Anime* merupakan sebuah karya sastra populer. Bahkan *Anime* menjadi salah satu penyumbang besar dalam pemasukan keunangan negara Jepang karena selain populer dan menjadi konsumsi sehari-hari masyarakat Jepang, *Anime* pun sangat populer di luar negara Jepang yang dapat dilihat dengan menjamurnya berbagai situs streaming legal di berbagai negara. Contohnya *Crunchyroll* (Crunchyroll.com) yang berlokasi Amerika Serikat, California, San Francisco. *Sushiroll* (sushiroll.co.id) yang berlokasi di Indonesia. *Funimation* (funimation.com) yang berlokasi di Texas. Dan masih terdapat beberapa situs streaming legal yang lainnya.

Anime adalah karya sastra yang dalam proses pembuatannya melalui proses alih wahana dari cerita *Manga* atau novel dengan judul yang sama. Menurut Sapardi Djoko Damono alih wahana adalah pengubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan

pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. (2012:1). Akan tetapi, tidak semua *Anime* yang beredar di pasaran saat ini merupakan alih wahana dari novel ataupun manga. Terdapat pula *Anime* yang merupakan cerita original, contohnya adalah *Sen to chihiro no kamikakushi*, *Pshyco-pass*, *AnoHana*, *Eureka Seven*, dan yang lainnya.

Di rujuk dari website MyAnimelist, di dalam *Anime* terdapat berbagai kategori atau klasifikasi tertentu dari beberapa anime yang memiliki kesamaan alur cerita, latar, tema dan suasana, atau biasa disebut dengan genre, beberapa contoh genre dalam anime adalah *comedy*, *shounen*, *drama*, *slice of life*, *action*, dan *Isekai*. *Isekai* adalah genre dari sebuah *Anime* yang memiliki arti dunia lain dan dunia tersebut merupakan sebuah dunia fantasi yang terdapat sihir, monster, pahlawan, dan ras selain manusia seperti *Elf*, *Dwarf*, *Demihuman*. *Anime* yang memiliki genre *Isekai* pada umumnya memiliki alur cerita hampir sama antara satu dengan yang lainnya. Umumnya cerita dimulai dari sang tokoh utama dipanggil ke dalam dunia lain dan tokoh utama diberikan tugas untuk membasmi iblis dan melindungi kerajaan. Tokoh utama dalam anime bergenre *isekai* akan diberikan atau dibekali dengan kekuatan yang diluar nalar manusia yang hidup di dunia tersebut, sehingga tokoh utama dengan mudah dapat mengalahkan iblis dan melindungi kerajaan. Dari sekian banyaknya *Anime* bergenre *isekai* yang saat ini beredar, terdapat satu *Anime* yang berjudul “*Tate No Yuusha No Nariagari* (盾の勇者の成り上がり)” yang membuat penulis tertarik untuk menelitinya.

Tate No Yuusha No Nariagari adalah salah satu novel yang ditulis oleh Aneko Yusagi dan diterbitkan oleh Media Factory, dan novel tersebut telah mendapatkan adaptasi serial *Anime* pada tahun 2019. *Anime Tate No Yuusha No Nariagari* bercerita tentang seorang pemuda yang bernama Iwatani Naofumi (岩谷尚文) seorang pemuda biasa yang dipanggil ke dunia lain / *Isekai*. Dia terpilih menjadi salah satu dari empat pahlawan. Masing-masing pahlawan yang telah dipanggil ke *Isekai* ternyata memiliki era yang berbeda satu dengan yang lainnya. Setiap pahlawan diberikan tugas untuk membasmi iblis yang datang melalui gelombang bencana. Namun, sayangnya Naofumi terpanggil sebagai pahlawan perisai, yaitu pahlawan yang dianggap paling lemah di antara pahlawan yang lain. Yang berujung dikucilkan dan dikhianati oleh kerajaan yang telah memanggilnya.

Alasan kenapa penulis ingin meneliti *Anime* yang berjudul *Tate No Yuusha Nariagari* adalah karena penulis tertarik akan alur cerita yang disuguhkan di dalam *Anime* ini. Selain perbedaan alur cerita yang berada di dalam *Anime Tate No Yuusha No Nariagari*, terdapat beberapa adegan yang menunjukkan bahwa *Anime* ini mengandung unsur yang telah dituliskan oleh Abraham Maslow terkait dengan hierarki bertingkat atau dapat disebut juga dengan kebutuhan bertingkat yang dilakukan oleh tokoh utama untuk mengaktualisasikan dirinya. Menurut Ritandiyono dan Retunangsih (1996: 6-7). Aktualisasi diri dapat didefinisikan sebagai perkembangan yang paling tinggi dari semua bakat, pemenuhan, semua kualitas dan kapasitas, sesuai dengan potensi seseorang untuk menjadi, dengan kata lain aktualisasi diri merupakan kebutuhan psikologis untuk menumbuhkan,

mengembangkan dan menggunakan kemampuannya untuk menjadi diri sendiri sesuai dengan kemampuannya.

Karena hal tersebut pada penelitian ini penulis akan mencoba menganalisis *Anime Tate No Yuusha Nariagari*. Dengan menitikberatkan pada usaha apa saja yang dilakukan oleh tokoh utama dalam memenuhi aktualisasi dirinya, maka penulis akan mengangkat judul **“Aktualisasi Diri Tokoh Naofumi Dalam Anime Tate no Yuusha no Nariagari (盾の勇者の成り上がり) - Kajian Psikologi Sastra”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang penulis utarakan diatas maka dalam penulisan ini penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Unsur naratif apa saja yang terdapat dalam *Anime Tate no Yuusha* ?
2. Usaha apa saja yang dilakukan oleh tokoh Iwatani Naofumi untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar penjelasan yang telah penulis paparkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk memaparkan unsur naratif yang terdapat dalam *Anime Tate no Yuusha*
2. Untuk memaparkan usaha yang dilakukan oleh tokoh Iwatani Naofumi untuk memenuhi aktualisasi dirinya

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah *Anime* berjudul *Tate no Yuusha no Nariagari*. *Tate no Yuusha no Nariagari* adalah sebuah novel ringan karya Aneko Yusagi yang telah mendapatkan adaptasi *Anime* pada tahun 2019 yang diproduksi oleh Kinema Citrus dan disutradarai oleh Takao Abo. Penulis akan menggunakan sumber data berupa episode 1 hingga episode 24. Sedangkan untuk sumber data pendukung penulis akan menggunakan buku-buku teori sastra serta media internet yang relevan dengan penelitian ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan masalah yang telah dipaparkan di atas, manfaat praktis yang penulis harapkan bisa didapatkan oleh pembaca dari penelitian ini adalah pembaca bisa lebih mengetahui tentang aktualisasi diri yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita melalui pemenuhan akan kebutuhan bertingkat. Sedangkan manfaat teoretis yang penulis harapkan adalah hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang sejenis serta dapat memperkaya wawasan sastra serta menambah khazanah penelitian sastra di Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam proses penulisan dan pengerjaan penelitian sekaligus mempermudah proses pembacaan laporan hasil dari penelitian, maka penulis akan menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab 1 pendahuluan. Pada bab ini memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah dan ruang lingkup masalah, tujuan , metode penelitian, manfaat dan sistematika pembahasan

Bab 2 tinjauan pustaka dan kerangka teori. Pada bab ini terdiri dari uraian tinjauan pustaka yang berupa penelitian-penelitian sebelumnya, dan diikuti dengan uraian kerangka teori yang mencangkup teori-teori yang mendukung penelitian saat ini.

Bab 3 Metode penelitian. Bab ini berisi tentang langkah langkah yang digunakan dalam melaksanakan penulisan.

Bab 4 Analisis naratif dan aktualisasi diri tokoh utama. Bab ini memaparkan tentang hasil penelitian dari dua sub bab. Bab pertama berisi tentang analisis struktural yang terdapat di dalam *Anime*. Sub bab kedua berisi tentang upaya yang dilakukan oleh tokoh utama untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri.

Bab 5 penutup. Bab ini menguraikan mengenai simpulan dan saran dari hasil penelitian, diikuti dengan daftar pustaka.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Saat ini banyak karya sastra yang berupa *Anime* yang sudah dijadikan sebagai objek kajian dalam bidang ilmu sastra. baik itu dari prodi sastra indonesia, sastra inggris, sastra jepang, dan pada bidang ilmu kesusastraan yang lainnya. Dikarenakan sudah banyaknya objek kajian tentang *Anime*, agar sebuah penelitian baru memiliki nilai orisinalitas dan terhindar dari plagiarisme, maka diperlukan adanya tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka ini berfungsi untuk memberikan pemaparan tentang penelitian dan analisis yang telah dilakukan atau ditulis oleh peneliti lain. Antara lain sebagai berikut:

Skripsi yang ditulis oleh Nur Aini, mahasiswi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, yang berjudul “Aktualisasi Diri Tokoh Utama dalam *Anime Kuragehime* Karya Akiko Higashimura Kajian Psikologi Humanistik (2019).”. Skripsi ini membahas tentang pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri pada tokoh utama di dalam *Anime Kuragehime*.

Persamaan dalam penelitian ini adalah penulis menggunakan objek formal yang sama yaitu tentang aktualisasi diri dan menggunakan *Anime* sebagai bahan penelitian. Sedangkan perbedaan antara kedua penelitian ini adalah penulis menggunakan teori pendukung yang berbeda untuk membedah unsur intrinsik yang terdapat di dalam *Anime*, saudari Nur Aini menggunakan teori struktural pada saat membedah unsur intrinsik dalam *Anime*, sedangkan penulis menggunakan teori

naratif serta dalam penulisan skripsi ini penulis tidak menggunakan teori bantu psikologi humanistik . Selain itu terdapat juga perbedaan pada *Anime* yang digunakan antara *Kuragehime* dengan *Tate no Yuusha no Nariagari*.

Yang kedua adalah skripsi yang ditulis oleh Gracia Nanda Trisanie, mahasiswi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, yang berjudul “Aktualisasi Diri Tokoh Hatori Chise Dalam *Anime Mahoutsukai no Yome* karya yamazaki kore – kajian psikologi sastra (2019)”. Skripsi ini membahas tentang pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri pada tokoh Hatori Chise di dalam *Anime Mahoutsukai no Yome* yang telah tayang pada tahun 2017.

Persamaan dalam penelitian ini adalah penulis menggunakan objek formal yang sama yaitu tentang aktualisasi diri dan menggunakan *Anime* sebagai bahan penelitian. Sedangkan perbedaan antara kedua penelitian ini adalah penulis menggunakan *Anime* dengan judul yang berbeda antara *Mahoutsukai no Yome* dengan *Tate no Yuusha no Nariagari*.

Ketiga adalah Skripsi yang ditulis oleh saudara Arief Listya Nugraha, mahasiswa Universitas Diponegoro. Dengan judul “motivasi yang mendorong tindakan terorisme tokoh nine dalam anime zankyou no terror (2018)”. Skripsi ini membahas tentang motivasi tokoh Nine dalam *Anime Zankyou no terror* yang mendorongnya untuk melakukan tindakan terorisme.

Persamaan dalam penelitian ini adalah penulis menggunakan teori aktualisasi diri. Sedangkan, perbedaan antar kedua penelitian ini adalah saudara Arief dalam penulisannya lebih ke arah motivasi sedangkan penulis hanya

menggunakan aktualisasi diri saja, selain itu objek material yang digunakannya berbeda yaitu antara *Zankyou no terror* dengan *Anime Tate no Yuusha no Nariagari*.

Sedangkan untuk penggunaan Objek Material berupa *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* sampai pada saat skripsi ini ditulis penulis belum menemukan adanya skripsi, jurnal ataupun karya ilmiah yang menggunakan *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* sebagai objek yang diteliti.

2.2 Kerangka Teori

Di dalam penelitian ini, untuk menganalisis rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab 1 diatas. Penulis akan menggunakan beberapa teori dari beberapa pakar. Teori-teori tersebut adalah teori struktural naratif film yang akan dibantu oleh teori struktural dan teori psikologi sastra. Dikarenakan teori-teori tersebut sangat relevan dan mendukung untuk penulisan penelitian ini.

2.2.1 Teori Naratif Film

Unsur naratif adalah bahan atau olahan. Dalam film, yang dimaksud unsur naratif adalah penceritaannya. Sementara unsur sinematik adalah cara yang digunakan atau gaya penggarapan bahan olahan. Film cerita unsur naratif adalah perlakuan terhadap ceritanya, sementara unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film (Pratista, 2008: 1-3).

Himawan Pratista dalam *Memahami Film* (2008:33) bahwa naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam ruang dan waktu. tanpa adanya hal

tersebut, penonton akan sulit memahami apa isi yang ada dalam film. 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 dibahas 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 Cerita dan Plot

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

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan 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 atribut-atribut yang khas.

2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

ada 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. Pada umumnya 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).

2.2.1.4 Pelaku Cerita

Sebuah film mempunyai karakter utama atau tokoh utama dan pendukung. 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 merupakan karakter yang dapat berperan sebagai pemicu konflik (antagonis) maupun protagonis yang mendukung karakter utama (Pratista, 2008:41).

2.2.1.5 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.

2.2.1.6 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. Sebagai contoh tokoh utama seorang pira tua menginginkan rumah dan harta yang melimpah. Rumah dan harta tersebut adalah tujuan berbentuk fisik. Dan seseorang raja yang menginginkan perdamaian di kerajaannya. Menginginkan perdamaian adalah tujuan berbentuk nonfisik.

2.3 Psikologi Sastra

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

Psikologi sastra dipengaruhi oleh beberapa hal. Pertama, karya sastra merupakan kreasi dari suatu proses kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi setengah sadar (subconscious) yang selanjutnya dituangkan kedalam bentuk conscious (Endraswara, 2008:96). Kedua, telaah psikologi sastra adalah kajian yang menelaah cerminan psikologis dalam diri para tokoh yang disajikan sedemikian rupa oleh pengarang sehingga pembaca merasa terbuai oleh problema psikologis kisah yang kadang kala merasa dirinya terlibat dalam cerita. Karya-karya sastra memungkinkan ditelaah melalui pendekatan psikologi sastra karena karya sastra menampilkan watak para tokoh, walaupun imajinatif, dapat menampilkan berbagai problem psikologis (Minderop, 2016:54-55).

Karya sastra dan psikologi dapat bersimbiosis dalam perannya terhadap kehidupan, karena keduanya memiliki fungsi dalam hidup ini. Keduanya, sama-sama berurusan dengan persoalan manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Keduanya, memanfaatkan landasan yang sama yaitu menjadikan pengalaman manusia sebagai bahan telaah. Oleh karena itu, pendekatan psikologi dianggap penting penggunaan dalam penelitian sastra (Endraswara, 2008:15).

Daya tarik psikologi sastra ialah pada masalah manusia yang melukiskan potret jiwa. Tidak hanya jiwa sendiri yang muncul dalam sastra, tetapi juga bisa mewakili jiwa orang lain. Setiap pengarang kerap menambahkan pengalaman sendiri dalam karyanya dan pengalaman pengarang itu sering pula dialami oleh orang lain (Minderop, 2016:59). Langkah pemahaman teori psikologi sastra dapat melalui tiga cara, pertama, melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian dilakukan analisis terhadap suatu karya sastra. Kedua, dengan terlebih dahulu

menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk digunakan. Ketiga, secara simultan menemukan teori dan objek penelitian (Endraswara, 2008:89).

2.3.1 Teori Kebutuhan Bertingkat

Menurut Maslow (melalui Koeswara, 1991:118), manusia sebagai makhluk yang tidak pernah berada dalam keadaan yang sepenuhnya puas. Bagi manusia, kepuasan itu sifatnya sementara. Jika suatu kebutuhan telah terpuaskan, maka kebutuhan-kebutuhan yang lain menuntut pemuasan, begitu seterusnya. Berdasarkan ciri demikian, Maslow mengajukan gagasan bahwa kebutuhan yang ada pada manusia adalah merupakan bawaan, tersusun bertingkat. Oleh Maslow kebutuhan manusia yang tersusun bertingkat itu dirinci ke dalam lima tingkat kebutuhan, yakni:

2.3.1.1 Kebutuhan Dasar Fisiologis

Kebutuhan-kebutuhan fisiologis (physiological needs) adalah sekumpulan kebutuhan dasar yang paling mendesak pemuasannya karena berkaitan langsung dengan pemeliharaan biologis dan kelangsungan hidup. Kebutuhan-kebutuhan dasar fisiologis tersebut antara lain kebutuhan akan makanan, air, oksigen, aktif, istirahat, keseimbangan temperatur, seks dan kebutuhan akan stimulasi sensoris². Karena merupakan kebutuhan yang paling mendesak, maka kebutuhan-kebutuhan fisiologis akan paling didahulukan pemuasannya oleh individu. Jika kebutuhan fisiologis ini tidak terpenuhi atau belum terpuaskan, maka individu tidak akan bergerak untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan lain yang lebih tinggi. Sebagai contoh, jika kita sedang lapar, maka kita tidak akan bergerak untuk belajar,

membuat komposisi musik, atau membangun sesuatu. Pada saat lapar kita akan dikuasai oleh hasrat untuk memperoleh makanan secepatnya (Koeswara, 1991:119-120).

2.3.1.2 Kebutuhan akan Rasa Aman

Apabila kebutuhan fisiologis individu telah terpuaskan, maka dalam diri individu akan muncul satu kebutuhan lain sebagai kebutuhan yang dominan dan menuntut pemuasan, yakni kebutuhan akan rasa aman (*need for self-security*). Menurut Maslow, kebutuhan akan rasa aman adalah suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh ketentraman, kepastian, dan keteraturan dari keadaan lingkungannya (Koeswara, 1991:120-121).

Maslow mengemukakan kebutuhan akan rasa aman dapat diamati pada bayi, anak-anak bahkan pada orang dewasa sekalipun. Seorang bayi akan memberikan respon ketakutan apabila dia secara tiba-tiba mendengar suara keras atau cahaya yang menyilaukan, akan tetapi dengan pengalaman belajarnya, si bayi di kemudian hari akan mempunyai persepsi bahwa suara keras atau cahaya yang menyilaukan bukanlah hal yang membahayakan sehingga tidak perlu ditakuti.

Anak-anak akan memperoleh rasa aman yang cukup apabila mereka berada dalam ikatan dengan keluarganya, sebaliknya jika ikatan ini tidak ada, maka si anak akan merasa kurang aman, cemas, dan kurang percaya diri yang akan mendorong si anak untuk mencari area-area hidup di mana dia dapat memperoleh ketenteraman dan rasa aman. Maslow mencatat bahwa perlakuan orang tua memiliki pengaruh yang menentukan terhadap derajat rasa aman anak-anak. Orang tua yang

memperlakukan anak-anaknya tak acuh dan permisif, tidak memungkinkan anak-anaknya dapat memperoleh rasa aman. Pada orang dewasa, kebutuhan akan rasa aman nampak secara aktif. Usaha-usaha untuk memperoleh perlindungan dan keselamatan kerja serta penghasilan tetap, merupakan contoh dari tingkah laku yang mencerminkan kebutuhan akan rasa aman pada orang-orang dewasa (Koeswara, 1991:121-122).

2.3.1.3 Kebutuhan Akan Rasa Cinta dan Memiliki

Kebutuhan akan rasa cinta dan Rasa memiliki (*need for love and belongingness*) adalah suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk mengadakan hubungan afektif atau ikatan emosional dengan individu lain, baik dengan sesama jenis maupun dengan yang berlainan jenis, di lingkungan keluarga ataupun di lingkungan kelompok di masyarakat. Bagi individu-individu, keanggotaan dalam kelompok sering menjadi tujuan yang dominan, dan mereka dapat menderita kesepian, terasing, dan tak berdaya apabila keluarga, pasangan hidup, atau teman-teman meninggalkannya.

Seorang mahasiswa perantauan yang jauh dari kampung halamannya akan kehilangan ikatan atau rasa memiliki. Keadaan ini mendorong mahasiswa perantauan tersebut memnbentuk ikatan baru dengan orang-orang atau kelompok di tempat ia merantau (Koeswara, 1991:122-123).

2.3.1.4 Kebutuhan Akan Rasa Harga Diri

Harga diri (*self esteem*) merupakan suatu penilaian yang mendeskripsikan sejauh mana individu menilai dirinya sebagai orang yang berharga, berkompeten,

dan berkemampuan.

Menurut Maslow (melalui Koeswara, 1991:124) kebutuhan akan rasa harga diri (*need for self-esteem*) dibagi ke dalam dua bagian, yaitu:

1) Penghargaan atas diri sendiri

Penghargaan atas diri sendiri mencakup hasrat untuk memperoleh kompetensi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, adekuasi, kemandirian, dan kebebasan.

2) Penghargaan atas orang lain

Penghargaan atas diri orang lain meliputi antara lain prestasi. Dalam hal ini individu butuh penghargaan atas apa-apa yang dilakukannya.

Terpuaskannya kebutuhan akan rasa harga diri pada individu akan menghasilkan sikap percaya diri, rasa berharga, rasa kuat, rasa mampu, dan perasaan berguna. Sebaliknya, terhambatnya pemuasan kebutuhan akan rasa harga diri akan menghasilkan sikap rendah diri, rasa tak pantas, rasa lemah, rasa tak mampu, dan rasa tak berguna, yang menyebabkan individu mengalami kehampaan, keraguan, dan keputusasaan dalam menghadapi tuntutan-tuntutan hidupnya, serta memiliki penilaian yang rendah atas dirinya sendiri. Maslow menegaskan bahwa rasa harga diri individu yang sehat adalah hasil usaha individu yang bersangkutan, dan merupakan bahaya psikologis yang nyata apabila seseorang lebih

mengandalkan rasa harga dirinya pada opini orang lain daripada kemampuan dan prestasi nyata dirinya sendiri (Koeswara, 1991:125)

2.3.1.5 Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri

Kebutuhan untuk mengungkapkan diri atau aktualisasi diri (*need for self-actualization*) merupakan kebutuhan manusia yang paling tinggi dalam teori Maslow. Kebutuhan ini akan muncul apabila kebutuhan-kebutuhan yang ada dibawahnya telah terpuaskan dengan baik. Maslow menandai kebutuhan akan aktualisasi sebagai hasrat individu untuk menjadi orang yang sesuai dengan keinginan dan potensi yang dimilikinya. Contoh aktualisasi diri adalah seseorang yang berbakat di bidang musik menciptakan komposisi musik, serta orang yang memiliki potensi intelektual menjadi ilmuwan (Koeswara, 1991:125).

Bentuk pengaktualisasian diri berbeda pada setiap individu. Hal ini disebabkan cerminan dari adanya perbedaan-perbedaan individual. Maslow mengakui bahwa untuk mencapai taraf aktualisasi diri tidaklah mudah, sebab upaya aktualisasi diri banyak sekali hambatannya.

Hambatan yang pertama berasal dari dalam diri individu, yakni berupa ketidaktahuan, keraguan, dan bahkan juga rasa takut dari individu untuk mengungkapkan potensi-potensi yang dimilikinya, sehingga potensi-potensi itu tetap laten. Hambatan yang kedua berasal dari luar atau berasal dari masyarakat yang berupa kecenderungan *mendepersonalisasi*³ individu, juga berupa perepresian sifat-sifat, bakat, atau potensi (Koeswara, 1991:126).

Hambatan terakhir atas upaya aktualisasi diri berupa pengaruh negatif

yang dihasilkan oleh kebutuhan yang kuat akan rasa aman. Seperti diketahui, proses-proses perkembangan menuju kematangan menuntut kesediaan individu untuk mengambil risiko, membuat kesalahan, dan melepaskan kebiasaan-kebiasaan lama yang tidak konstruktif. Semuanya itu memerlukan keberanian. Oleh individu-individu yang kebutuhan akan rasa amannya terlalu kuat, pengambilan risiko, pembuatan kesalahan, dan pelepasan kebiasaan-kebiasaan lama yang tidak konstruktif itu justru akan menjadi hal-hal yang mengancam atau menakutkan, dan pada akhirnya ketakutan ini akan mendorong individu-individu tersebut bergerak mundur menuju pemuasan kebutuhan akan rasa aman.

Kenyataannya banyak orang yang mengekang dirinya dari pengembangan kreativitas dan kebiasaan-kebiasaannya yang spesifik dan konstruktif, dan lebih suka memilih kebiasaan-kebiasaan yang tidak konstruktif dengan akibat mereka menutup kemungkinannya sendiri bagi pencapaian aktualisasi diri. Dapat disimpulkan, bahwa pencapaian aktualisasi diri, tidak hanya membutuhkan kondisi lingkungan yang menunjang, namun juga menuntut adanya kesediaan atau keterbukaan individu terhadap gagasan-gagasan dan pengalaman-pengalaman baru (Koeswara, 1991:127).

BAB 3

METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal-hal terkait dengan metode dan jenis penelitian, sumber data, dan langkah-langkah yang penulis lakukan dalam penelitian secara detail.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dan berjenis penelitian deskriptif kualitatif yang menguraikan usaha pemenuhan akan aktualisasi diri yang tokoh utama lakukan. Metode yang digunakan adalah metode psikologi sastra karena yang dibahas adalah hal-hal yang berhubungan dengan masalah psikologi atau kejiwaan tokoh.

3.2 Sumber Data dan Data Penelitian

Sumber data yang akan digunakan adalah *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* yang mulai tayang pada tanggal 9 Januari 2019 sampai dengan tanggal 12 Juni 2019. Dan penulis akan menggunakan 24 episode dari *Anime* tersebut. Selanjutnya untuk sumber data pendukung penulis akan menggunakan buku-buku teori sastra serta media internet yang relevan dengan penelitian ini.

Data dalam penelitian ini berupa unsur instrinsik yang ada di dalam serial *Anime* tersebut serta upaya apa saja yang telah dilakukan oleh tokoh Iwatani Naofumi di dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* untuk memenuhi kebutuhan Aktualisasi dirinya

3.3 Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut

3.3.1 Pengumpulan Data

Metode penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kepustakaan. Dikarenakan semua data yang diperoleh di penelitian ini berupa bahan pustaka dengan mengumpulkan, membaca, dan memahami data-data yang diperoleh dan yang berkaitan dengan penelitian yang menggunakan objek material *Anime* yang diambil dari berbagai sumber referensi seperti jurnal, buku, dan juga skripsi. Mengingat objek penelitiannya berbahasa Jepang, penulis lebih dahulu menonton objek materialnya kemudian penulis akan menulis dan menerjemahkan dialog yang dirasa akan digunakan dalam penelitian ini.

3.3.2 Analisis Data

Analisis data diawali dengan analisis unsur naratif yang terdapat di *Anime Tate no Yuusha no Nariagari*, yang kemudian dilanjutkan dengan analisis akan Aktualisasi Diri. Dalam analisis ini, penulis mengklasifikasikan lakuan dan cakapan tokoh utama; yang diperlakukan sebagai data; ke dalam poin-poin yang berhubungan dengan kebutuhan bertingkat yang diungkapkan oleh Abraham H. Maslow, sehingga dapat ditarik kesimpulan

3.3.3 Penyajian Data

Penyajian hasil analisis data pada penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dan naratif. Dalam penyajian penelitian ini, jenis data yang dipakai termasuk jenis data kualitatif dikarenakan penelitian ini dilakukan menggunakan data berupa

cuplikan gambar dan cuplikan teks dialog yang terdapat dalam beberapa bagian dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari*. Dengan data yang ada penulis akan menyajikan data struktur naratif yang berada di dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* yang berupa tema, cerita, plot, waktu, ruang, tokoh dan penokohan, permasalahan dan konflik. Kemudian penulis akan menyajikan hasil analisis representasi aktualisasi diri dari tokoh Iwatani Naofumi yang mengandung semua unsur dari teori aktualisasi diri yang di ungkapkan oleh abraham maslow yaitu kebutuhan dasar Fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki, kebutuhan akan rasa harga diri, kebutuhan akan aktualisasi diri yang akan dipaparkan menggunakan metode deskriptif.

BAB 4

PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

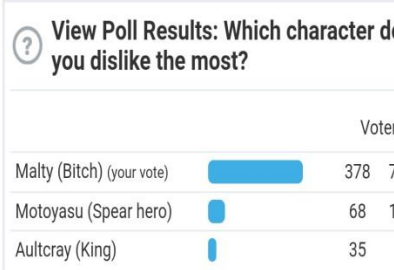
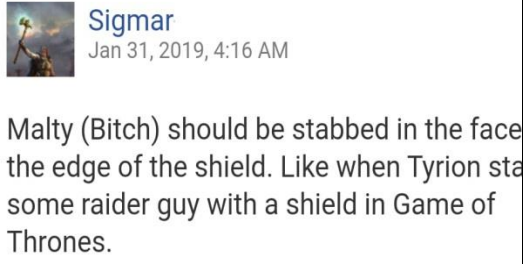
Di dalam bab ini berisi tentang sinopsis dari *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* ,analisis dari unsur naratif dan upaya apasaja yang telah dilakukan oleh

tokoh Iwatani Naofumi di dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* untuk memenuhi kebutuhan Aktualisasi dirinya

4.1 Struktur Naratif Film

4.1.1 Cerita dan Plot

Anime Tate no Yuusha memiliki cerita yang bagus. Dikatakan demikian karena alur cerita *Anime* ini bisa membawa penonton untuk terus menonton kelanjutan episode dari *Anime* ini. Episode demi episode dari *Anime* ini memiliki hubungan sebab akibat yang kuat. *Anime* ini memiliki plot cerita yang berbeda dari beberapa *Anime* yang bergenre *Isekai* dimana tokoh utama yang dipanggil ke dunia lain akan disanjung dan diberikan gelar kehormatan sebagai pahlawan, sedangkan pada *Anime* ini tokoh utama yang dipanggil ke dunia lain mendapatkan nasib yang tidak beruntung dia ditipu dan dirampas hartanya oleh anak dari raja yang memerintah, tidak cukup sampai disitu dia juga dituduh telah memperkosa putri tersebut sehingga dia berakhir dikucilkan orang orang dari kerajaan tersebut. Selain dari plot cerita di atas pembawaan karakteristik dari tokoh putri bernama Malty tersebut sangat bagus sehingga mempengaruhi perasaan dari penonton yang bisa dibuktikan dengan voting, review, dan diberikannya julukan kasar kepada putri tersebut. yang terdapat pada website salah satu forum penggemar anime terbesar yang ada.

 <p>View Poll Results: Which character do you dislike the most?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Character</th> <th>Votes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Malty (Bitch) (your vote)</td> <td>378</td> </tr> <tr> <td>Motoyasu (Spear hero)</td> <td>68</td> </tr> <tr> <td>Aultcray (King)</td> <td>35</td> </tr> </tbody> </table>	Character	Votes	Malty (Bitch) (your vote)	378	Motoyasu (Spear hero)	68	Aultcray (King)	35	 <p>Sigmar Jan 31, 2019, 4:16 AM</p> <p>Malty (Bitch) should be stabbed in the face the edge of the shield. Like when Tyrion sta some raider guy with a shield in Game of Thrones.</p>
Character	Votes								
Malty (Bitch) (your vote)	378								
Motoyasu (Spear hero)	68								
Aultcray (King)	35								
<p>Gambar 1 (Myanimelist 2020) Hasil voting yang berlangsung di laman Myanimelist</p>	<p>Gambar 2 salah satu komentar yang terdapat di laman hasil voting</p>								

Berdasarkan gambar diatas bisa disimpulkan jikalau pembawaan karakter dari putri Malty bisa dikatakan bagus dan berpengaruh kepada perasaan penonton.

Pada *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* alur cerita yang digunakan dalam plotnya adalah alur progresif. Hal ini dapat dilihat dari urutan penceritaan yang berurutan yang dimulai dari tahap pengenalan, pemicu konflik, memuncaknya konflik, klimaks dan diakhiri dengan pemecahan masalah.

Pada awal cerita penonton akan disuguhkan perkenalan tokoh Iwatani Naofumi sebagai seorang pemuda otaku bisa dibilang biasa saja. Pada menit ke 00:03:00 Iwatani Naofumi dipanggil ke dunia lain oleh kerajaan Melromac. Ia terpilih menjadi salah satu dari empat pahlawan yang diberikan kewajiban untuk melindungi kerajaan Melromac. Sayangnya, Naofumi terpilih menjadi pahlawan yang menggunakan senjata Perisai di dunia yang memiliki sistem seperti game *mmorpg*² dikarenakan sistem tersebut Naofumi bahkan tidak bisa menggunakan senjata apapun selain perisai yang menempel di tangannya. Hal ini mengharuskan Naofumi untuk bergabung dan bergantung pada teman Partynya.



Pada episode satu di menit 00:30:03 muncul konflik pertama yang dialami oleh Naofumi setelah dia di panggil ke dunia lain. Di hadapan raja dan orang-orang yang berada di dalam kerajaan, dia dituduh telah merampok dan memperkosa anggota partynya yang bernama Malty yang juga seorang putri dari kerajaan Melromac, karena tuduhan tersebut Naofumi berakhir dengan dikucilkannya dia dari kerajaan. Setelah mendapatkan perlakuan seperti itu Naofumi memutuskan untuk melakukan apapun yang ia mau dan melepaskan diri dari perintah kerajaan yang bisa ditunjukkan oleh dialog yang diucapkan oleh Naofumi “だったら俺は俺のやり方で波をどうにかしてやるよ” yang memiliki arti “baiklah kalau begitu aku akan melakukan nya sesuai dengan caraku sendiri”. Setelah mengucapkan kata-kata tersebut akhirnya dia pergi dari ruangan kerajaan tersebut.

Pada episode satu menit ke 00:36:37 Naofumi bertemu kembali dengan pedagang senjata dan baju perlengkapan yang bernama Elhart. Pada awalnya Elhart mengira rumor tentang Naofumi yang telah beredar di dalam kerajaan adalah sebuah rumor yang dapat dipercaya. Tetapi setelah melihat mata Naofumi Elhart menyadari kalau itu hanyalah tuduhan tanpa dasar yang telah diucapkan oleh putri Malty dan akhirnya Elhart memberikan baju perlengkapan untuk Naofumi. Pada episode pertama menit ke 00:43:46 Naofumi bertemu dengan pedagang budak yang menawarkan barang dagangannya yang kelak akan menjadi rekannya paling setia dan orang yang pertama kali mengakui Naofumi yang bernama Raphtalia.

4.1.2 Hubungan Naratif Dengan Ruang

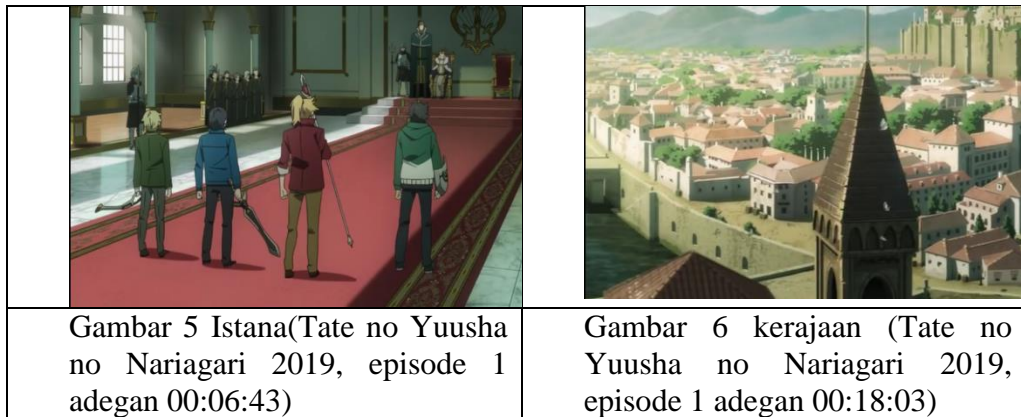
Hubungan naratif dengan ruang merupakan analisis di mana tokoh dalam *Anime* melakukan aktivitas. Meskipun tidak disebutkan secara pasti dimana dan nama tempat yang menjadi latar tempat. Berikut adalah tempat dimana tokoh utama melakukan aktivitas di dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari*

A. Rumah

	
<p>Gambar 3 Kamar Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:00:50)</p>	<p>Gambar 4 Rumah Naofumi(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:01:20)</p>

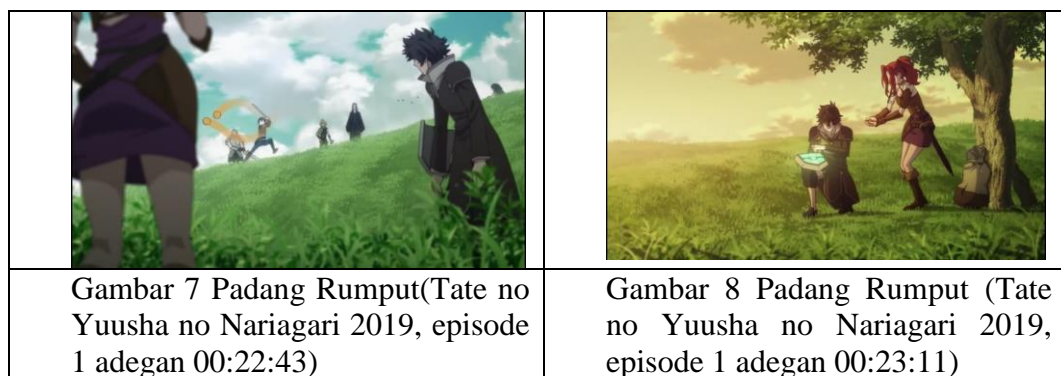
Latar Rumah yang terdapat pada gambar di atas menjadi latar pertama yang menampilkan dengan jelas sosok Iwatani Naofumi saat ia masih berada di Jepang sebelum Naofumi dipindahkan ke dunia lain yang kelak harus ia selamatkan dari penyerbuan monster yang biasa disebut oleh masyarakat kerajaan Melromarc dengan sebutan gelombang

B. Kerajaan Melromarc





Latar tempat kerajaan Melromarc adalah tempat dimana Amaki Ren, Kawasumi Itsuki, Kitamura Motoyasu dan Iwatani Naofumi dipanggil masuk ke dalam dunia lain, dan kerajaan inilah yang nantinya akan menjadi tempat tinggal dan tempat yang harus dilindungi oleh ke empat pahlawan yang telah dipanggil dari jepang.

C. Padang Rumput



Latar tempat padang rumput adalah tempat yang digunakan oleh keempat pahlawan untuk memburu monster level rendah dan menaikkan exp sebelum mereka melakukan pertempuran yang sesungguhnya pada saat melawan invasi monster dari dimensi lain

D. Pasar Budak

	
<p>Gambar 9 Pasar Budak (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:44:16)</p>	<p>Gambar 10 Raphtalia (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:46:08)</p>

Latar tempat pasar budak adalah tempat dimana Naofumi bertemu dengan Raphtalia yang merupakan budak penyakitan dan juga seorang setengah manusia yang kelak akan setia berjuang bersama Naofumi dan akan menjadi rekan pertama yang sangat Naofumi percaya dan juga orang pertama yang mengakui jikalau Naofumi tidak melakukan kesalahan apapun, dan dia juga yang menyembuhkan Naofumi dari kondisi tidak bisa merasakan makanan apapun akibat *shock* berat yang diterimanya setelah dia dituduh melakukan hal tabu dan melanggar norma.

4.1.3 Hubungan Naratif Dengan Waktu

Plot yang ada di dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* ditampilkan dengan plot linier dan rising plot yang mana cerita mulai dari awal sampai akhir cerita bergerak lurus dan memiliki alur dengan emosi lakon mulai dari tingkat emosi yang paling rendah menuju ke tingkat emosi tokoh yang paling tinggi. Berikut adalah salah satu bukti jika plot cerita ini bergerak secara maju.

A. Pagi Hari



Gambar 11 Pagi Hari (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan
00:01:14)

Latar waktu pagi hari sesaat setelah Naofumi terbangun dari mimpi anehnya terbukti dari cuaca yang masih belum terlalu menyengat, dibuktikan lagi dengan adanya kicauan para burung

B. Sore hari



Gambar 12 Sore Hari(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan
00:08:02)

Latar waktu yang terjadi adalah disaat sore hari setelah Naofumi dipanggil ke Dunia lain gambar diatas menjadi salah satu alat bukti jika latar waktu yang terjadi adalah saat sore hari adalah terlihatnya cahaya kekuningan yang menandakan akan terbenamnya matahari

4.1.4 Urutan Waktu

Plot dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* ditampilkan dengan plot linier dimana waktu berjalan maju. Urutan cerita *Anime* ini dengan pola linier dianggap sebagai A-B-C-D-E, maka urutan waktu plotnya juga A-B-C-D-E.

4.1.5 Durasi Waktu

Anime Tate no Yuusha no Nariagari berdurasi 00:47:22 atau empat puluh tujuh menit dua puluh dua detik pada episode pertama, dan berdurasi 00:23:40 atau dua puluh tiga menit empat detik pada episode selanjutnya. *Anime* ini mengambil latar waktu pada masa kerajaan namun tidak dijelaskan pada zaman apa peristiwa tersebut terjadi.

4.1.6 Pelaku Cerita

Pelaku cerita yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tokoh utama dan tokoh tambahan. Penulis tidak membahas semua tokoh tambahan dalam anime penulis hanya akan menuliskan karakter yang sangat berkaitan dengan pembentukan karakteristik Naofumi. Terdapat 35 orang tokoh dalam *Anime* ini. Tetapi, hanya terdapat lima tokoh yang sangat berperah penting terhadap pembentukan karakteristik Naofumi. Sehingga penulis akan menuliskan ke lima tokoh tersebut yaitu Iwatani Naofumi, Raphtalia, Elhart, Melromarc Malty, Kitamura Motoyasu. Berikut ini adalah tokoh dan penokohan dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* :

4.1.6.1 Tokoh Utama

Pelaku cerita yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tokoh utama dan tokoh tambahan. Penulis tidak membahas semua tokoh tambahan dalam anime penulis hanya akan menuliskan karakter yang sangat berkaitan dengan pembentukan karakteristik Naofumi. Terdapat 35 orang tokoh dalam *Anime* ini. Tetapi, hanya terdapat lima tokoh yang sangat berperah penting terhadap pembentukan karakteristik Naofumi. Sehingga penulis akan menuliskan ke lima tokoh tersebut yaitu Iwatani Naofumi, Raphtalia, Elhart, Melromarc Malty, Kitamura Motoyasu. Berikut ini adalah tokoh dan penokohan dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* :

A. Iwatani Naofumi

Naofumi adalah tokoh utama yang keberadaannya mendominasi dan berpengaruh terhadap perkembangan alur cerita yang ada di dalam *Anime* ini. Naofumi digambarkan sebagai seseorang seorang *otaku* berumur 20 tahun dan berasal dari ras manusia. Naofumi berperawakan sebagai seorang laki-laki yang berkulit putih dan berambut hitam, dia memiliki mata berwarna hijau dan dia memiliki wajah yang susah tersenyum dalam beberapa episode awal. Dia sering digambarkan dengan baju berwarna hitam dan memiliki baju luar berwarna coklat, celana berwarna hijau, memakai jubah berwarna hijau, serta memiliki sebuah perisai yang tidak bisa dilepas dari tangannya. Perawakan Iwatani Naofumi dapat diketahui secara detail melalui gambar dibawah ini:



Gambar 13 Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bagaimana Naofumi berpenampilan pada kesehariannya pada saat dia dipanggil ke dunia lain oleh kerajaan Melromarc Naofumi di *Anime* ini memiliki sifat sebagai berikut:

1. Pesimis

Disini Naofumi digambarkan sebagai seseorang yang pesimis pada awal episode dari *Anime* ini yang dapat dilihat dari dialog Naofumi pada menit 15:50 pada episodeb pertama, berikut adalah dialog Naofumi yang menunjukkan kalau Naofumi memiliki karakteristik pesimis:

尚文：”だからって、俺は一人でたびだてってか、俺は盾だぞ、お前らの悪さと負け組みの武器だぞ、仲間がいなくなってどうやって強くなれってんだ”

Naofumi: “dakaratte, ore wa hitori de tabidatteteka, ore wa tate dazo, omaerano nikusa to make gumi no buki dazo, nakama ga inakunatte douyatte tsuyokunarettenda”

Naofumi: “meskipun begitu, masa aku harus pergi sendirian ? aku adalah kelas tameng loh, kelas yang kalian bilang hanya untuk kelas pecundang, jika aku tidak ada yang menemani, bagaimana caranya aku bisa menjadi lebih kuat.

Dari dialog diatas menunjukkan bahwa Naofumi memiliki sikap pesimis dan tidak percaya kepada kekuatannya sendiri dengan menganggap kalau kelas yang dia miliki adalah kelas rendahan.

2. Baik hati

Karakter tokoh Naofumi memiliki sifat yang baik hati dan lebih peduli terhadap rekannya yang selalu ada untuk mendampingi dalam setiap pertempuran yang dapat dilihat dari dialog Naofumi pada menit ke 03:41 pada episode ke tiga, berikut adalah dialog yang menunjukkan bahwa Naofumi memiliki sifat tersebut:

ラフタリア	: “親父さん、そんなことより今日は尚文様の防具を買いに来たのです、何かお勧めはありませんか”
尚文	: “何を言っている今日はお前の装備かいに。。。”
ラフタリア	: “それはありがたい事ですが、その前に自分の事を考えてください。草原に怪我されたのは忘れたんですか”
尚文	: “いや、それよりもお前の武器を。。。”
ラフタリア	: “戯れはほどほどにしてくださいませ。死んじゃいますよ”
Raphtalia	: “oyaji san, sonna koto yori, kyou wa naofumi sama no bougu wo kaini kita no desu, nanika osusume wa arimasenka”
Naofumi	: “Nani wo itte iru, kyou wa omae no soubi wo kaini...”
Raphtalia	: ”Sore wa arigatai koto desuga, sono maeni jibun no koto wo kangaete kudasai, sougen ni kega sareta no wa wasuretan desuka”
Naofumi	: ”iya, sore yori mo omaeno buki wo”
Raphtalia	: ”tawamure wa hodo hodo ni shite itadakemasen, shinjaimasu yo”
Raphtalia	: “paman, yang lebih penting lagi, hari ini kita ingin membeli armor untuk Naofumi, apakah ada saran?”
Naofumi	: ”apa yang kau bicarakan, hari ini kita datang untuk membeli senjata untuk dirimu..”
Raphtalia	: “ Saya berterimakasih untuk itu, tapi sebelum itu tolong pikirkan tentang diri sendiri, apakah anda lupa anda terluka saat berada di padang rumput?”
Naofumi	: “ tidak, tapi yang lebih penting lagi adalah senjatamu”
Raphtalia	: “ Tolong hentikan main-mainnya, anda bisa mati loh”

Dari dialog tersebut bisa dilihat kalau Naofumi memiliki sikap baik hati dan lebih mementingkan rekannya daripada dirinya sendiri

3. Kurang peka terhadap keadaan sekitar

Tokoh Naofumi juga memiliki sifat yang tidak peka terhadap keadaan di sekitarnya yang dapat dilihat pada menit 02:42 pada episode ke tiga, berikut adalah dialog

yang membuktikan bahwa Naofumi memiliki karakteristik tidak peka dengan keadaan sekitarnya :

エルハルト	: “大きくなって、前に来たおチビが大違いだ”
尚文	: “そうか”
Elhart	: “ookikunatte, mae ni kita ochibi ga oomachigai da”
Naofumi	: “souka”
Elhart	: “sekarang kamu sudah bertambah besar, sangat berbeda dengan bocah yang kemarin datang”
Naofumi	: “Masa sih ?”

Dari dialog diatas bisa dilihat bahwa Naofumi adalah orang yang kurang peka pada keadaan sekitar, sampai-sampai dia tidak melihat perubahan tumbuh kembang partnernya yang selama ini menemaninya.

B. Raphtalia

Raphtalia (ラフタリア) adalah tokoh yang keberadaannya sangat berpengaruh untuk Naofumi dalam memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya. Raphtalia pada episode awal digambarkan sebagai seorang budak yang memiliki penyakit parah sehingga orang-orang tidak ada yang mau membelinya sebagai budak mereka. Raphtalia digambarkan sebagai ras setengah manusia dan setengah rakun. Di dalam *Anime* diceritakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan Raphtalia tidak terlalu terkait dengan waktu yang sedang berjalan di dunia tersebut, dikarenakan ras setengah manusia mengalami tumbuh dan kembang dari level yang dimilikinya pada saat itu.

Raphtalia berperawakan sebagai gadis berambut coklat, bermata coklat, memiliki telinga seperti rakun, dan juga memiliki sebuah ekor. Dia pada versi anak-anak digambarkan dengan baju berwarna *krem* dengan luaran berwarna merah dan

hitam, dia juga selalu membawa belati di pinggangnya untuk digunakan sebagai senjata. Setangkan untuk versi dewasa dia digambarkan dengan baju berwarna krem dengan luaran merah dan hitam, mengenakan pita berwarna merah serta memakai beberapa armor yang berupa pelindung dada, sarung tangan dan sepatu yang berwarna coklat. Perawakan dari Raphtalia bisa dilihat secara detail melalui gambar berikut ini



Gambar 14 Raphtalia versi anak-anak dan dewasa (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Di dalam *Anime* ini Raphtalia merupakan salah satu peran penting yang mendukung tokoh Naofumi untuk memenuhi kebutuhan akan aktualisasi dirinya di dalam *Anime* ini raphtalia digambarkan dengan karakteristik sebagai berikut:

1. penakut

Tokoh Raphtalia memiliki sifat penakut yang disebabkan oleh trauma psikologis karena dia telah kehilangan kedua orang tuanya pada saat serangan

monster di gelombang pertama. Berikut adalah dialog percakapan yang terdapat di episode 2 pada menit ke 00:14:00 yang mendukung penulisan di atas:

尚文 : ラフタリア今だ刺せ
 ラフタリア : ああ。。
 尚文 : どうした早くやれ
 ラフタリア : で。。でも刺したら血が。。
 尚文 : 早く
 ラフタリア : 血 怖い

Naofumi : Raphtalia, ima da, sase!!
 Raphtalia : aa. . .
 Naofumi : Doushita, hayaku yare
 Raphtalia : De. . . demo, sashitara chi ga
 Naofumi : Hayaku
 Raphtalia : chi kowai

Naofumi : Raphtalia tusuk monster ini sekarang
 Raphtalia : Aa
 Naofumi : Ada apa, cepat lakukan!
 Raphtalia : Ta. . . tapi jika aku menusuknya, darahnya akan. . .
 Naofumi : Cepatlah
 Raphtalia : Aku takut akan darah

Dari dialog di atas bisa dilihat kalau Raphtalia memiliki sifat penakut akibat trauma psikologis yang diterimanya pada saat dia kehilangan keluarganya di saat monster gelombang pertama menyerang.

2. Menyembunyikan Keinginannya

Raphtalia sering menyembunyikan keinginannya dikarenakan dia memikirkan status dia sebagai budak yang telah dibeli oleh Naofumi sehingga dia tidak ingin merepotkan naofumi terus menerus. Berikut adalah dialog yang terdapat di episode 2 pada menit ke 00:12:30 yang mendukung penulisan di atas

尚文 : ラフタリア、あのボールが欲しいのか
 ラフタリア : ぜ。。全然! あんなボールが欲しくありません

Naofumi : Raphtalia, ano bōru ga hoshii no ka
 Raphtalia : ze. . . zenzen! Anna bōru ga hoshikunai desu

Naofumi : Raphtalia, apa kau ingin bola seperti itu ?
 Raphtalia : ti. . . tidak, aku tidak ingin bola seperti itu

Dari dialog di atas terlihat bahwa Raphtalia lebih memilih untuk mengatakan tidak dan menyembunyikan keinginannya karena dia tidak ingin merepotkan Naofumi yang berstatus sebagai majikan dia meskipun pada kenyataannya dia menginginkan bola tersebut yang bisa dilihat dari gerakan ekornya.

C. Filo

Filo (フイーロ) adalah tokoh ke dua yang dipercaya oleh Naofumi dan keberadaannya sangat berpengaruh untuk Naofumi dalam memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya. Filo pada episode awal digambarkan sebagai seekor monster yang berasal dari ras Filolial yaitu ras monster berwujud burung besar yang dapat dijinakkan oleh manusia dan dapat dimanfaatkan tenaganya untuk kegiatan sehari-hari seperti bertani, berkebun, menarik kereta dan yang lainnya. Seiring bertambahnya level yang Filo miliki ia pun berevolusi menjadi *Filolial Queen* dan pada akhirnya dia mendapatkan kemampuan untuk berubah wujud menjadi manusia.

Filo berperawakan sebagai burung yang terlihat seperti ayam, memiliki bulu yang dominan berwarna putih dan terdapat beberapa bulu berwarna merah muda, memiliki mata berwarna biru dan mengenakan aksesoris berwarna biru. Sedangkan dalam wujud gadis Filo memiliki rambut kuning, bermata biru, mengenakan baju berwarna biru dan putih, memakai pita berwarna biru serta dia memiliki sepasang

sayap berwarna putih di punggungnya . berikut penulis sertakan gambar yang bertujuan untuk membantu memahami perawakan dari filo secara detil



Gambar 15 Filo versi monster dan manusia (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Di dalam *Anime* ini Filo merupakan salah satu peran penting yang mendukung tokoh Naofumi untuk memenuhi kebutuhan akan aktualisasi dirinya di dalam *Anime* ini Filo digambarkan dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Rakus

Karakter Filo memiliki sifat rakus yang bisa dilihat dari seringnya dia makan di dalam satu episode serta sikapnya yang hanya mau bekerja pada saat ada upah berupa makanan. Berikut adalah bukti yang penulis lampirkan untuk mendukung tulisan di atas

ラフタリア : 終わったらおやつをあげますから
フィーロ : 美味しいやつ?なら頑張ります

Raphtalia : owattara oyatsu wo agemasu kara
Filo : oishii yatsu? Nara ganbarimasu

Raphtalia : setelah selesai, nanti akan ku berikan cemilan
Filo : makanan yang enak itu ? maka aku akan berusaha

Dari dialog di atas bias dilihat kalau Filo hanya termotivasi untuk bekerja ketika ada imbalan berupa makanan. Selain dialog di atas terdapat juga beberapa tangkapan layar yang telah penulis ambil untuk memperkuat tulisan di atas.

	
<p>Gambar 16 Filo memakan makanan orang lain(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 6 adegan 00:00:40)</p>	<p>Gambar 17 Filo lebih memilih makan dari pada menolong orang lain(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 7 adegan 00:04:33)</p>

Dari gambar 15 bisa dilihat jika Filo tidak sungkan untuk langsung memakan semua makanan orang lain tanpa memperhatikan bagaimana suasana yang sedang terjadi saat itu. Pada gambar 16 bisa dilihat jika Filo lebih memilih makan daripada membantu orang lain yang sedang terkena kutukan.

2. Manja

Karakter Filo memiliki sifat manja dan selalu ingin mendapatkan perhatian master selayaknya seperti anak yang mencari perhatian ke orang tuanya. Sifat manja dari Filo bias diliat melalui tangkapan layar yang penulis lampirkan di bawah ini



Gambar 18 Sifat manja Filo(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 6 adegan 00:08:47)

Dari salah satu adegan dari episode 6 pada menit ke 00:08:47 bisa dilihat karakter Filo sedang mencari perhatian Naofumi dan sedang menunjukkan sifat manjanya kepada Naofumi layaknya anak-anak yang selalu ingin dimanja dan diperhatikan oleh orang tuanya.

4.1.6.2 Tokoh Pendukung

A. Elhart (エルハルト)



Gambar 19 Elhart (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Elhart adalah pemilik dari toko perlengkapan yang menjual perlengkapan para petualang mulai dari armor sampai senjata Elhart adalah tokoh pertama yang mempercayai dan meyakini bahwa Naofumi tidak melakukan hal tabu ke pada putri kerajaan. Dia pula orang pertama yang menolong Naofumi pada saat Naofumi

mengalami titik jatuh pada hidupnya dengan cara mempercayainya dan memberikan Naofumi perlengkapan armor untuk melindungi tubuh,

Elhart berperawakan sebagai seorang berumur paruh baya yang memiliki janggut, mata berwarna coklat, berkepala botak, memiliki bekas luka di wajah serta memiliki badan berisi. Pada kesehariannya mengenakan baju berwarna putih dengan luaran berwarna coklat, mengenakan sarung tangan anti panas, mengenakan sepatu berwarna coklat dan selalu nenvawa tas kecil dipinggangnya.

B. Melty Q Melromarc



Gambar 20 Melty Q Melromarc (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Melty Q Melromarc putri ke dua kerajaan Melromarc. Dia digambarkan sebagai gadis periang yang memiliki mata berwarna biru, rambut berwarna biru yang memiliki gaya khas kuncir dua dengan hiasan pita berwarna biru di kedua sisinya, dia selalu memakai pakaian dengan warna biru dan putih yang terlihat mewah sehingga memunculkan kesan sebagai putri seorang bangsawan. Dia diasuh oleh ibunya langsung setelah melihat bagaimana kakaknya memiliki kepribadian buruk

karena tumbuh terlalu dimanja, dia dilatih langsung dibawah naungan ratu kerajaan melromarc untuk mempelajari bagaimana sifat dan kode etik sebuah keluarga bangsawan dan berakhir menjadi pewaris sah tahta kerajaan Melromarc berikutnya. Pada saat sang ratu tidak berada di kerajaan Melromarc dia menjadi buronan setelah kakaknya mengetahui akan hal tersebut, dia melarikan diri dari cengkraman tentara kerajaan yang patuh terhadap kakaknya. Dia dan pengawal setianya selalu melarikan diri dari prajurit lain hingga akhirnya dia bertemu dengan Naofumi dan memintanya untuk melindunginya sampai sang ratu tiba di kerajaan Melromarc. Sepanjang perjalanan dia terlihat sangat akrab dengan semua anggota party terutama dengan Filo dikarenakan kesukaannya dengan ras Filolial.

C. Mirellia Q Melromarc (ミレリア=Q=メルロマルク)



Gambar 21 Mirellia Q Melromarc (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Mirellia Q Melromarc digambarkan sebagai ratu kerajaan Melromarc yang memiliki mata berwarna ungu, rambut berwarna ungu yang selalu dikuncir, mengenakan pakaian mewah yang juga berwarna ungu dan dia selalu membawa kipas tangan. Dia dikenal sebagai ratu dan ibu yang dicintai oleh rakyat dan

keluarganya. Dia adalah penguasa sesungguhnya dari kerajaan Melromarc karena sistem dari kerajaan tersebut. Dalam kepemimpinannya sebagai ratu kerajaan Melromarc dia dikenal dengan ketegasannya, kemampuan negosiasi, dan sikapnya yang tidak pernah memberikan perlakuan berbeda terhadap ras lain.

D. Aultcray Melromarc XXXII (オルトクレイ = メルロマルク 32 世)



Gambar 21 Aultcray Melromarc XXXII (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Aultcray Melromarc XXXII diceritakan sebagai raja kerajaan Melromarc dia digambarkan sebagai seorang raja yang berusia lanjut memiliki mata berwarna hitam, berjanggut putih, berambut putih dan mengenakan pakaian mewah serta mahkota yang menandakannya sebagai seorang raja. Pada masa mudanya dia dikenal sebagai raja yang bijak, dia juga dihormati oleh kawan maupun lawannya karena reputasinya terhadap kemampuan berfikirnya yang cermat. Setelah kelahiran putri pertamanya yang bernama Melty Q Melromarc dia terlalu memanjakan putrinya tersebut dan selalu mendengarkan dan menuruti apapun yang di katakannya meskipun itu adalah kebohongan.

pada akhir masa pemerintahannya dia melakukan sesuatu hal yang seharusnya tidak dilakukan seorang raja, dia tidak bertindak sesuai logika melainkan menuruti putri pertamanya yang membuatnya di cap sebagai penjahat karena telah melakukan pengkhianatan serta percobaan pembunuhan kepada pahlawan perisai atau Naofumi. Sebagai hukuman atas pelanggarannya dia di turunkan dari jabatannya serta dia dijatuhi hukuman mati, akan tetapi Naofumi masih mengampuni nyawanya dan memberikan hukuman berupa penggantian nama menjadi *Kuzu* atau sampah.

E. Melty Q Melromarc



Gambar 23 Melty Q Melromarc (Tate no Yuusha no Nariagari 2019)

Melty Q Melromarc putri pertama kerajaan Melromarc dia digambarkan memiliki rambut merah, mata hijau, memakai armor lengkap karena selain sebagai identitasnya sebagai putri kerajaan dia juga memiliki identitas lain sebagai petualang yang bernama Mein. Dia memiliki perilaku buruk dikarenakan dia terlalu dimanja serta selalu dituruti semua kemauannya oleh sang raja. Dia juga menjadi dalang utama pada saat menjebak Naofumi dan dalang dari percobaan pembunuhan

terhadap adik perempuannya yang mana dia adalah pewaris tahta selanjutnya dari kerajaan Melromarc. Akibat dari kejahatannya tersebut dia dijatuhi hukuman mati oleh sang ratu tetapi Naofumi menolahkan hukuman itu dan mengganti hukumannya dengan mengganti namanya dari Melty Q Melromarc menjadi *Bitch* serta mengganti namanya petualangnya dari Mein menjadi *Amazure*.

4.1.7 Permasalahan dan Konflik

Terdapat cukup banyak permasalahan yang terjadi di dalam *Anime* ini namun masalah utama yang terjadi di dalam *Anime* ini adalah dikhianati dan dikucilkannya Naofumi oleh kerajaan Melromarc sehingga menghambat Naofumi dalam menjalankan perannya sebagai pahlawan.

Berikut adalah permasalahan yang terdapat pada *Anime* *Tate no Yuusha no Nariagari*:

1. Naofumi dipanggil masuk ke dunia lain. Naofumi dipanggil menuju dunia lain yang mempunyai sistem berbeda dari dunia yang dia tempati tempati saat ini. Dimana di dunia lain tersebut memiliki kesan fantasi dengan adanya monster dan sihir.
2. Pembagian kelompok *party*. Pada saat pembagian kelompok *party* tidak ada seorangpun yang mau menemani tokoh Naofumi meskipun semua orang tahu jika pahlawan Perisai bukanlah kelas pahlawan yang bisa menyerang monster menggunakan senjata lain.

3. Naofumi dikhianati oleh rekannya. Setelah dia mendapatkan teman party dia malah dikhianati oleh temannya dengan cara dituduh ingin melakukan pemerkosaan.
4. Naofumi diusir dan dikucilkan oleh kerajaan. Setelah berita palsu tentang Naofumi yang hendak memperkosa teman se *partynya* tersebut Naofumi diusir dari kerajaan tanpa diberikan uang sepeserpun sehingga membuatnya susah untuk mencari makanan dan tempat berteduh atau tempat untuk tidur selain diusir dan dikucilkan dari kerajaan, dia juga mengalami diskriminasi dengan cara merendahkan harga barang yang Naofumi jual. Berikut adalah bukti yang penulis lampirkan

	
<p>Gambar 24 pedagang mnawar barang Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:38:43)</p>	<p>Gambar 25 Perbedaan Harga jual (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:38:47)</p>

5. Naofumi membeli budak. Setelah banyaknya rumor buruk tentang Naofumi dia tidak memiliki satupun rekan yang bisa diajak berkerjasama untuk membasmi monster yang ada sehingga dia memuntuskan untuk membeli seorang budak bernama Raphtalia yang akhirnya akan menjadi orang yang paling Naofumi percaya untuk melindunginya dari serangan monster pada saat gelombang penyerangan terjadi.

6. Pahlawan tombak berusaha merebut Raphtalia. Setelah Naofumi sudah menemukan rekan untuk membantunya mengalahkan monster, masalah belum selesai sampai di situ. Pahlawan tombak yang merupakan anggota *party* Melty Q Melromarc ingin merebut Raphtalia dan dia menggunakan cara memfitnah Naofumi di depan raja dan bangsawan jika dia memaksa Raphtalia untuk bekerja keras tanpa diberikan istirahat.

7. Membeli Filolial. Setelah Naofumi membeli budak dia memutuskan untuk membeli telur Filolial yang akan digunakannya untuk menjadi penarik kendaraannya kelak, namun setelah telur ini menetas yang lahir adalah Filolial Queen yang dapat berubah wujud menjadi manusia yang diberinama Filo, akhirnya Filo dijadikan kekuatan tempur oleh Naofumi untuk membantunya melawan monster serta melindungi penduduk dari serangan monster.

8. Kemunculan putri ke dua. Dalam perjalanannya untuk menaikkan level dan kekuatan tempur, Naofumi bertemu dengan putri kedua kerajaan Melromarc yang bernama Malty Q Melromarc, putri tersebut meminta Naofumi untuk melindunginya dari percobaan pembunuhan oleh kakaknya sendiri.

9. Percobaan pembunuhan Malty Q Melromarc. Bersama dengan gereja, Putri pertama Melty Q Melromarc merencanakan pembunuhan terhadap adiknya yang dikarenakan perebutan tahta. Namun, ditengah rencana tersebut pihak gereja mengkhianati sang putri dan ingin membunuhnya, didalam keadaan terpojok sang putri meminta bantuan kepada keempat pahlawan termasuk Naofumi yang telah dikhianatinya.

10. Kedatangan sang ratu. Setelah mendengar rencana pembunuhan tersebut sang ratu akhirnya memutuskan kembali ke kerajaan Melromarc untuk menghakimi putri pertrama dan sang raja perihal pengkhianatan mereka kepada Naofumi dan percobaan pembunuhan sang putri.

11. Pemulihan nama Naofumi. Setelah kedatangan sang ratu di kerajaan Melormarc, Naofumi diminta menghadiri persidangan terbuka untuk membuktikan ketidak bersalahannya dalam semua hal yang telah dituduhkan oleh sang putri pertama. Selama persidangan sang putri dan raja diberikan kontrak budak supaya mereka mengatakan semua hal dalam keadaan jujur. Dalam persidangan tersebut masyarakat kerajaan Melromarc menjadi tahu akan kasus sebenarnya dan mereka akhirnya memuji semua perjuangan Naofumi sebagai pahlawan pada saat melindungi warga dari serangan monster.

4.1.8 Tujuan

Tujuan *Anime* ini adalah membuktikan dan membersihkan nama Naofumi dari semua rumor yang beredar, dan juga membuktikan bahwa dirinya pun seorang pahlawan yang bisa melindungi penduduk Melromarc dan dia ingin ada seseorang yang mempercayainya sehingga dia bisa memenuhi kebutuhan akan aktualisasi dirinya.

Aneko Yusagi melalui karyanya ini memberikan pandangan terhadap efek apa saja yang dapat terjadi akibat shock dan tekanan batin yang disebabkan oleh pengkhianatan orang yang dianggap berharga dan dianggap penting terhadap hidupnya. Selain itu penonton juga disuguhkan oleh cerita yang mengangkat

tentang perjuangan seseorang dalam menghadapi dan mengatasi depresi berat yang sedang menimpanya sehingga dapat bangkit dari keterpurukan tersebut. Di dalam *Anime* ini terdapat beberapa pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang, dan berikut adalah contoh dari pesan moral yang terkandung di dalam *Anime* ini:

1. Dalam menyikapi rumor yang beredar lebih baik jika menyikapinya dengan tenang dan mencari tahu akan kebenaran yang terkandung di dalam rumor tersebut.
2. Jangan pernah menyerah dalam menghadapi sebuah cobaan yang sedang menimpa, tetap jalani hidup meskipun pada awalnya tidak ada yang mempercayai dan mengakui pencapaian apa saja yang telah diraih..
3. ketika sedang memimpin suatu negara ataupun kelompok hendaknya bersikap jujur dan adil meskipun yang sedang melakukan kesalahan tersebut adalah suami ataupun anak sendiri. Sebagai pemimpin harus mengambil dan menentukan keputusan yang memihak pada kepentingan bersama.

4.2 Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri didefinisikan sebagai perkembangan yang paling tinggi dari semua bakat, pemenuhan semua kualitas dan kapasitas sesuai dengan potensi seseorang untuk menjadi, atau dengan kata lain aktualisasi diri merupakan kebutuhan psikologis untuk menumbuhkan, mengembangkan dan menggunakan kemampuannya untuk menjadi diri sendiri sesuai dengan kemampuannya (Ritandiyono dan Retnaningsih 1896:6-7).

Menurut Abraham Maslow Aktualisasi diri merupakan kebutuhan tertinggi manusia dalam konsep hierarki kebutuhan. Untuk mencapai aktualisasi diri maka kebutuhan-kebutuhan pada level paling rendah harus terpenuhi dahulu sebelum memenuhi kebutuhan pada level yang lebih tinggi.

4.2.1 Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan-kebutuhan fisiologis (*physiological needs*) adalah sekumpulan kebutuhan dasar yang paling mendesak pemuasannya karena berkaitan langsung dengan pemeliharaan biologis dan kelangsungan hidup. Dalam *anime Tate no Yuusha no Nariagari*, tokoh utama, Iwatani Naofumi memenuhi kebutuhan fisiologis yang paling dasar yaitu uang yang digunakan untuk membeli makan dan menyewa penginapan berikut adalah gambar yang menunjukkan akan usaha Naofumi dalam memenuhi kebutuhan tersebut :

<p>Gambar 26 pedagang menawarkan barang Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:38:43)</p>	<p>Gambar 27 Perbedaan Harga jual (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:38:47)</p>

Gambar diatas menunjukkan proses tawar-menawar yang dilakukan oleh Naofumi dan pedagang *item* pada saat Naofumi menjual *item* yang bernama Balloon Fuusen yang telah didapatkannya dengan cara memburu monster tersebut.

Setelah Naofumi menerima pembayaran hasil dari penjualan item tersebut, uang yang telah didapatkannya digunakan untuk pemenuhan kebutuhan Fisiologis yang lainnya yaitu makan dan minum, berikut adalah situasi yang menggambarkan Naofumi saat sedang memenuhi kebutuhan akan makanan dan minuman:

	
<p>Gambar 28 Pemenuhan kebutuhan fisiologis (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:41:33)</p>	<p>Gambar 29 Pemenuhan Fisiologis akan makanan (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 2 adegan 00:08:40)</p>

Makan dan minum adalah aspek penting untuk bertahan hidup dan merupakan hal dasar untuk melanjutkan hidupan. Gambar diatas menggambarkan Naofumi dalam memenuhi kebutuhan akan makanan dan minuman

Selain kebutuhan dasar akan makan dan minum, manusia juga membutuhkan tidur untuk menjaga kesehatan, berikut adalah gambar yang menggambarkan Naofumi dalam memenuhi kebutuhan akan tidur:




Gambar 30 Pemenuhan Fisiologis akan tidur (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 2 adegan 00:22:22)	Gambar 31 Pemenuhan Fisiologis akan tidur (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 7 adegan 00:16:38)
---	---

Kebutuhan Fisiologis akan tidur juga sangat dibutuhkan oleh manusia agar tidak merasa kelelahan dan kekurangan energi pada saat melakukan aktivitas sehari-hari. Gambar di atas menunjukkan Naofumi sedang dalam proses memenuhi kebutuhan akan tidur untuk menjaga kesehatan dan menjaga proses metabolisme tubuh.

4.2.2 Kebutuhan Akan Rasa Aman

Kebutuhan akan rasa aman adalah suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh rasa aman fisik, stabilitas, keteregantungan, perlindungan dan kebebasan dari berbagai ancaman baik dari teroris, penyakit, takut, cemas dan atau bencana alam. Dalam memenuhi kebutuhan akan rasa aman, Naofumi memutuskan untuk membeli perlengkapan yang akan dipakainya. Berikut adalah gambar yang menggambarkan pemenuhan kebutuhan akan rasa aman yang Naofumi lakukan:

	
Gambar 32 Pemenuhan akan rasa aman (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:21:13)	Gambar 33 Pemenuhan akan rasa aman (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 3 adegan 00:05:41)

Gambar di atas menunjukkan usaha Naofumi dalam memenuhi kebutuhan akan rasa aman, dia memenuhi kebutuhan tersebut dengan cara membeli perlengkapan yang digunakannya untuk menambah pertahanan pada saat melawan monster dan berfungsi untuk mengurangi rasa sakit yang diterima akibat serangan monster.

Selain usaha di atas, dalam memenuhi kebutuhan akan rasa amannya Naofumi membeli seorang budak yang memiliki ras setengah manusia dan membeli seekor monster ras Filolial. Berikut adalah gambar yang menunjukkan Naofumi dalam memenuhi kebutuhan akan rasa aman yang berikutnya:

	
<p>Gambar 34 Pembuatan kontrak dengan budak (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 2 adegan 00:04:19)</p>	<p>Gambar 35 Membeli Filolial (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 5 adegan 00:06:48)</p>

Gambar di atas menunjukkan usaha Naofumi dalam dalam memenuhi kebutuhan akan rasa aman dengan cara membeli dan membuat kontrak dengan budak petarung bernama Raphtalia yang bisa membantu naofumi pada saat berburu monster. Karena dirasa kurang dalam hal penyerangan dan pertahanan akhirnya Naofumi memutuskan untuk membeli monster ras Filolial yang berguna dalam pertarungan.

4.2.3 Kebutuhan Akan Rasa Cinta dan Memiliki

Kebutuhan yang mendorong individu untuk mengadakan hubungan afektif atau ikatan emosional dengan individu lain, baik dengan sesama jenis maupun dengan yang berlainan jenis. Pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki yang pertama kali manusia alami adalah pada lingkup keluarga baik itu ayah kepada anak, ibu kepada anak, ataupun sebaliknya. Pada saat manusia tidak bisa memenuhi kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki manusia dapat menderita kesepian, terasing dan tidak berdaya. Pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki tokoh Naofumi pada *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* tidak berasal dari keluarganya namun dia dapatkan dari Raphtalia dan Filo yang merupakan teman satu teamnya. Berikut adalah gambar serta dialog yang menunjukkan pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki:

	
<p>Gambar 36 Pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 4 adegan 00:20:40)</p>	<p>Gambar 37 Pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 4 adegan 00:20:40)</p>

Gambar diatas menunjukkan proses pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki pada tokoh Naofumi, adegan tersebut adalah pertama kalinya Naofumi merasakan rasa sayang dan pengakuan setelah dia dikhianati oleh semua

rakyat kerajaan Melromarc. Berikut adalah dialog yang diucapkan Raphtalia dalam membantu Naofumi untuk memenuhi kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki :

ラフタリア : ”私はこの世界中の誰よりも尚文様を知っています、尚文様の優しさを知っています、だから世界中が尚文様を悪く言っても私は違うって、何回でも尚文様はいい人なんだって言います、私の命を救い剣を与え、生きる意味をしてくれたのは尚文様です、私は貴方の剣、たとえどんな苦難があろうとも付き従います”

尚文 : ”それはずっと誰かに言ってもらいたかった言葉、いや ラフタリアはずっと。。。”

ラフタリア : ”尚文様が誰も信じられなくなっても私は信じてます、私をすくってくれた尚文様を、いえ偉大なる 盾の勇者様を”

ラフタリア : ”つらかったんですね、これからは私にもそのつらさをわけてください”

Raphtalia : “watashi wa kono sekaijuu no dare yorimo naofumi – sama wo shitte imasu, naofumi-sama no yasashisa wo shitteimasu, dakara sekaijuu ga Naofumi-sama wo waruku ittemo watashi wa chigautte, nan kai demo naofumi-sama wa ii hito nandatte iimasu, watashi no inochi wo sukui ken wo atae, ikiru imi wo oshietekureta no wa naofumi sama desu, watashi wa anata no ken, tatoe donna kunan ga arou tomo tsuki shitagaimasu”

Naofumi : “sore wa zutto dareka ni itte moraitakatta kotoba, iya, Raphtalia wa zutto”

Raphtalia : Naofumi sama ga dare mo shinjirare nakunatte mo watashi wa shinjitemasu, watashi wo sukutte kureta naofumi sama wo, ie, idanaru tate no yuusha sama wo

Raphtalia : tsurakattan desune, kore kara wa watash ni mo sono tsurasa wo wakete kudasai

Raphtalia : aku, sangat mengenali Naofumi sama lebih dari siapapun di dunia ini, aku mengetahui kebaikan dari Naofumi sama. oleh karena itu, meskipun seluruh dunia mengatakan hal buruk kepadamu, aku tidak akan melakukannya, mau berapa kalipun aku akan tetap mengatakan kalau Naofumi sama adalah orang baik. Naofumi sama adalah orang yang menyelamatkan nyawaku, memberikanku pedang, dan mengajarku arti tentang kehidupan ini, aku adalah pedangnya Naofumi-sama, tak peduli sekeras apapun rintangannya, aku akan tetap mengikutimu

Naofumi : itu adalah perkataan yang sangat aku nantikan dari seseorang, tidak, raphtalia selalu . . .

Raphtalia : meskipun tidak ada yang mempercayai Naofumi-sama, aku akan tetap mempercayaimu, tuan Naofumi yang telah menyelamatkanku, tidak, pahlawan perisai yang luar biasa.

Dialog di atas menunjukkan proses pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki pada tokoh Naofumi, adegan tersebut adalah pertama kalinya Naofumi merasakan rasa sayang dan pengakuan setelah dia dikhianati oleh semua rakyat kerajaan Melromarc. Setelah mendengar ucapan dari Raphtalia, Naofumi akhirnya bisa tertidur dengan lelap untuk pertama kalinya, dan Naofumi juga

mendapatkan kembali indera perasanya yang tidak bisa merasakan makanan karena shock yang dia terima.

4.2.4 Kebutuhan Akan Harga Diri

Harga diri (*self esteem*) merupakan suatu penilaian yang mendeskripsikan sejauh mana individu menilai dirinya sebagai orang yang berharga, berkompeten, dan berkemampuan.

Kebutuhan ini dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama adalah penghormatan atau penghargaan diri sendiri, bagian kedua yaitu penghargaan atas apa yang telah dilakukan, dalam hal ini individu butuh penghargaan yang telah diraih. Kepercayaan diri sangat erat kaitannya dengan penghargaan diri dan penghormatan kepada diri sendiri. Berikut adalah gambar pemenuhan kebutuhan akan harga diri yang Naofumi lakukan:

	
<p>Gambar 38 Pemenuhan kebutuhan akan Harga diri (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:36:00)</p>	<p>Gambar 39 Pemenuhan kebutuhan akan Harga diri (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 4 adegan 00:36:02)</p>

Gambar di atas menunjukkan pemenuhan akan harga diri yang Naofumi lakukan. Dia lebih memilih membuang semua uang yang telah kerajaan berikan setelah dia dikhianati oleh kerajaan.

Selain kejadian di atas, Naofumi juga menunjukkan pemenuhan akan harga dirinya sebagai seorang pahlawan yang bisa dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 40 Pemenuhan kebutuhan akan Harga diri (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 1 adegan 00:35:13)

Gambar diatas menunjukkan perilaku pemenuhan kebutuhan akan harga diri yang dilakukan oleh Naofumi. Sebagai seorang pahlawan dia tetap mau menjalankan kewajibannya yaitu dengan melindungi warga yang ada di desa tersebut, sebagai pahlawan perisai dia percaya jika dia mampu melindungi seluruh desa dikarenakan kemampuan alami yang terdapat pada perisainya adalah kemampuan untuk melindungi baik diri sendiri ataupun orang lain.

4.2.5 Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri

Aktualisasi adalah kebutuhan individu yang tergolong kebutuhan utama untuk memperoleh pengakuan atas dirinya dari lingkungan. Akan tetapi proses untuk memperoleh pengakuan tersebut tidaklah mudah, terdapat banyak hambatan-hambatannya. Hambatan itu bisa berasal dari dalam individu itu sendiri atau bahkan dapat berasal dari luar individu.

Anime Tate no Yuusha no Nariagari mengisahkan perjuangan tokoh Iwatani Naofumi dalam memenuhi kebutuhan akan aktualisasi dirinya . di dalam *Anime* ini Naofumi digambarkan sebagai otaku yang dipanggil ke dunia lain. Setelah dipanggil ke dunia tersebut bukannya disambut bagaikan pahlawan seperti ke tiga pahlawan yang lain, tetapi dia dituduh akan memperkosa putri kerajaan yang bernama Maly Q Melromarc sehingga akhirnya dia dikucilkan dari kerajaan Melromarc. Meskipun dia diusir dan dikucilkan, dia tetap memutuskan untuk melindungi rakyat meskipun melalui jalan berbeda dengan para perajurit kerajaan dan ketiga pahlawan yang lainnya. Berikut adalah pemenuhan kebutuhan akan aktualisasi diri pertama yang Naofumi dapatkan selama berada di dalam *anime* ini

	
<p>Gambar 41 Aktualisasi diri tokoh Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 3 adegan 00:12:35)</p>	<p>Gambar 42 Aktualisasi diri tokoh Naofumi (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 3 adegan 00:13:15)</p>

Gambar di atas menunjukkan pemenuhan Aktualisasi diri tokoh Naofumi, dia tetap melindungi masyarakat meskipun mereka semua sudah mengusir dan mengucilkan Naofumi, dia tetap melindungi masyarakat karena dia sadar akan peran yang telah diberikan kepada dirinya sebagai pahlawan .

Selain gambar di atas terdapat satu adegan dimana akhirnya pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri Naofumi terpenuhi, berikut adalah gambar yang menunjukkan bahwa proses aktualisasi diri Naofumi telah terpenuhi:

	
<p>Gambar 43 Naofumi disambut segai pahlawan(Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 21 adegan 00:22:21)</p>	<p>Gambar 44 Perajurit memberikan hormat (Tate no Yuusha no Nariagari 2019, episode 3 adegan 00:21:04)</p>

Gambar di atas menunjukkan akan pemenuhan aktualisasi diri tokoh Iwatani Naofumi. Dia akhirnya memperoleh pengakuan sebagai seorang pahlawan dari masyarakat seluruh kerajaan setelah masyarakat melihat usahanya dalam melindungi kerajaan bukan hanya masyarakat yang menyambut dan menghormatinya, bahkan perajurit kerajaan yang pada awalnya berniat membunuh dan menyingkirkan Naofumi dibawah perintah raja pun kini ikut menghormatinya sebagai pahlawan penyelamat kerajaan.

Dalam upaya pemenuhan akan aktualisasi diri nya, Naofumi mengalami berbagai rintangan yang menghambatnya dalam memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya, yaitu dengan dikucilkannya Naofumi dari kerajaan Melromarc tanpa membawa uang sepeserpun, hal ini menghambat Naofumi dalam memenuhi kebutuhan Fisiologisnya yang berupa makanan, minuman, dan tidur. Naofumi melawan keadaan itu dengan cara mengumpulkan tanaman obat dan menjual item yang didapatkan dari pecahan Balloon Fuusen, dia menggunakan uang yang telah didapatkan untuk membeli makanan, minuman, dan menyewa penginapan untuk

dia tidur. Dengan uang tersebut dia juga membeli seorang budak yang bisa membantunya dalam pemenuhan kebutuhan fisiologisnya sehingga dia akhirnya bisa melanjutkan pemenuhan kebutuhan di atasnya.

BAB 5

SIMPULAN

Penjelasan hasil dari penelitian yang dilakukan pada *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* ini terbagi menjadi dua sub bab, sub bab yang pertama membahas dan

memaparkan tentang struktur naratif yang terdapat di dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari*. Berikut adalah hasil analisis *Anime Tate no Yuusha no Nariagari*. Struktur naratif pertama yang adalah cerita dan plot. *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* mengisahkan perjuangan tokoh Iwatani Naofumi untuk bangkit dan menghadapi depresi yang diterimanya. Cerita yang diceritakan di dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* sangat bagus, selain menggunakan efek visual yang bagus *Anime* ini juga memberikan penokohan karakter yang bisa mempengaruhi penontonnya. Selanjutnya waktu dan naratifnya linier dan berlatar tempat di kerajaan Melromarc. Tokoh utama dalam *Anime Tate no Yuusha no Nariagari* adalah Naofumi, dia memiliki sifat pesimis, baik hati, pemaarah. Sifatnya mudah berubah dikarenakan ketidak percayaannya dia terhadap orang-orang yang berada di kerajaan Melromarc. Permasalahan *Anime* ini adalah dikhianati dan dikucilkannya Naofumi dari kerajaan Melromarc. Oleh sebab itu, tujuan Naofumi di dalam *Anime* ini membuktikan bahwa dirinya tidak bersalah atas semua rumor yang beredar dan membuktikan jika dia pantas untuk menjadi seorang pahlawan.

Representasi aktualisasi diri Naofumi melalui tahap-tahap aktualisasi diri menurut Abraham Maslow. Naofumi dapat memenuhi kebutuhan dasar fisiologisnya yaitu makan minum dan tidur berkat uang yang telah didapatkannya melalui penjualan tanaman obat dan item dari monster. Selanjutnya kebutuhan akan rasa aman, yaitu suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh ketentraman, kepastian, dan keteraturan dari keadaan lingkungannya. Naofumi mendapatkan rasa aman dari Raphtalia dan Filo yang selalu mengalahkan monster

di garis depan. Contohnya pada saat gelombang penyerangan terjadi, Naofumi selalu berada di belakang dan membantu Raphtalia yang menyerang di garis depan.

Kebutuhan yang ke tiga adalah kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki. Kebutuhan ini terpenuhi dengan peristiwa disaat Raphtalia hendak direbut oleh Motoyasu, sesaat setelah kontrak budak Raphtalia dihapus oleh Motoyasu, Naofumi merasakan bimbang dan kesedihan yang luar biasa, tetapi berkat ucapan dari Raphtalia akhirnya Naofumi sadar bahwa selama ini dia memiliki seseorang yang tulus menyayanginya.

Kemudian tahap selanjutnya adalah kebutuhan akan rasa harga diri. Kebutuhan ini bertujuan untuk membuktikan bahwa ia adalah seorang yang berharga, berkompeten, dan berkemampuan. Kebutuhan ini terpenuhi sesaat setelah Naofumi dikhianati oleh kerajaan dia melemparkan semua uang yang telah diberikan oleh kerajaan dan tidak ingin terlihat rendah karena telah menerima bantuan dari kerajaan yang mengkhianatinya, selain kondisi di atas, Naofumi juga membuktikan bahwa dirinya sebagai pahlawan juga mampu melindungi masyarakat desa yang terkena dampak serangan monster.

Yang terakhir adalah memenuhi kebutuhan aktualisasi diri, Naofumi dapat memperolehnya saat dia menyelamatkan menyelamatkan penduduk desa pada saat gelombang penyerangan pertama terjadi. Dia mendapatkan pengakuan sebagai pahlawan dari penduduk desa tersebut. Setelah itu puncak dari pemenuhan akan aktualisasi diri Naofumi adalah saat sang ratu membersihkan nama Naofumi dengan cara membuktikan bahwa Naofumi tidak melakukan semua hal yang telah

dituduhkan, sesaat setelah semua penduduk mendengar pernyataan dari sang ratu, para penduduk akhirnya mengakui bahwa Naofumi juga seorang pahlawan yang harus dihormati. Tidak hanya penduduk, para perajurit kerajaan pun memberikan hormat akan semua pencapaian yang telah Naofumi peroleh.

Setelah penelitian ini dilakukan, dapat dilihat bahwa setiap individu memiliki kecenderungan untuk mengaktualisasikan dirinya. Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa aktualisasi diri seorang mendapat pengaruh dari kepribadian tokoh serta lingkungan sekitar. Dapat dilihat dengan berubahnya sifat dan raut wajah Naofumi setelah dia berhasil dalam pemenuhan kebutuhan akan aktualisasi dirinya.

REFERENSI

- Aminudin. 1987. Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Malang: Sinar Baru.
- damono, Sapardi Djoko. 2015. Suti. Jakarta: Kompas.
- Endraswara, Suwardi. 2008. Metode Penelitian Psikologi Sastra. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Kadokawa. 2019. *The Rising of the Shield Hero*(盾の勇者の成り上がり) episode 1. Kinema Citrus. Suginami, Jepang, 45 menit.

- Kadokawa. 2019. *The Rising of the Shield Hero*(盾の勇者の成り上がり) episode 2-24. Kinema Citrus. Suginami, Jepang, 24 menit.
- Minderop, A. (2011). *Psikologi Sastra : Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Noor , Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nur Aini, Aini 2019 “Aktualisasi Diri tokoh utama dalam *Anime Kuragehime* karya akiko higashimura kajian psikologi humanistik”, (Online), http://eprints.undip.ac.id/76501/1/0._SKRIPSI_FULLL3.pdf diakses pada tanggal 04 Juli 2019.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*.Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prasista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratama, Rama. 2018. “Tokoh dan Penokohan”, (Online), <http://blog.isi-dps.ac.id/ramapratama/tokoh-dan-penokohan> diakses pada tanggal 04 Juli 2019.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2015. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Boeree, D. C. (2006). *Abraham Maslow Personality Theories*. Shippensburg: Psychology Department Shippensburg University.
- Agus Suheri. (2006).”*Animasi Multimedia Pembelajaran*” Jakarta : Elec media Komputindo.
- Koeswara, E. 1991. *Teori-teori Kepribadian*. Bandung: PT Eresco.
- Ritandiyono dan Retnaningsih. 1996. *Seri Diktat Kuliah: Aktualisasi Diri*. Jakarta: Universitas Gunadarma.

要旨

本論文の題名は「アネコユサギが書いたライトノベル『盾の勇者の成り上がり』というアニメにいる主人公の自己実現「心理学研究」である。本論文のテーマは主人公の性格の変化と自己実現のやりくりやりくりである。この映画を選んだ理由は、アニメーション映画『盾の勇者の成り上がり』が他の同じジャンルのアニメと比べて沢山の違いがある、主人公の性格の

変化があり、そのアニメに利用した言葉も優しくて分かりやすく、分析しやすくなったからである。『盾の勇者の成り上がり』はスタジオキネマシトロスによる出版されて、阿保 孝雄に監督されたこのアニメーション映画は日本で2019年1月9日で公開された。

本論文の目的はアニメーション映画『盾の勇者の成り上がり』の構造要素とキャラクター岩谷尚文の自己実現の表現を調べるためである。本論文は文献の研究なので、研究に利用したデータや理論は本、ジャーナル、インターネットか得た。要素を分析するために筆者はHimawan Pratistaの本「Memahami Film」にあるナラティブ要素理論を利用した。その要素が6つあって、それは、物語とプロット、時間とナラティブの関係、空間とナラティブ、話の主なすなわち登場人物とその性格描写、問題と葛藤と登場人物の、目的である。また、キャラクター岩谷尚文の自己実現を分析するために、筆者は、Abraham Maslowの自己実現の理論を利用した。その本によると、自己実現は生理的欲求、安心感欲求、所属欲求、承認欲求、と自己実現欲求である。

まず、アニメーション映画「盾の勇者の成り上がり」のナラティブ要素である。このアニメのプロットは A-B-C-D-Eにパターン化されているため、進歩的なプロットである。特別にエピソード1のためにデュレーションは47分22秒である、そして次のエピソードのデュレーションは23分40秒であり、空間とナラティブの関係はメルロマルク王国である。主人公は岩谷尚文で不安定な性格を持っている男である。また、尚文が全国の国民に裏切られた問題である。尚文の目的は彼が英雄になるに値することを証明させることである。

次は、尚文の自己実現のことである。結果から筆者は自己実現が心理や性格に影響を与えることが分かるようになった。尚文の生理的欲求は食事すると十分休息に満たされた。尚文の安心感欲求はラフタリアとフィオーロを買う時に満たされたなぜならその二人はモンスーだから尚文を見守る役目が持つ。尚文の所属欲求はラフタリアからの言葉をきく時に満たされた。尚文の承認欲求は自分が英雄になる価値があると考えたと自分は英雄としての仕事をする時に満たされた。自己実現欲求は尚文が英雄として他人から尊敬される時に満たされた。

この研究の結果によると、自己実現が心理や性格に影響を与えることが分かるようになった。すべての必要性を満たすことができるとき、自己実現を達成すると、自信を持ってより創造的で、感情を制御できる個人になる

BIODATA

Data Pribadi

Nama : Kevin Ihza Mahendra

NIM : 13050116140031

Tempat, tanggal lahir : Jepara, 14 Maret 1998

Alamat : Jl. AE. Suryani no.99 RT 03/03, Bulu, Jepara

Nama orang tua/wali : Amin Sri Kuncoro dan Dian Barunawati

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Nomor HP : 087738394546

E-mail : Kevinmahendranks@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2004-2010 : SD Panggang 9 Jepara

2010-2013 : SMP Negeri 2 Jepara

2013-2016 : SMK Negeri 3 Jepara

2016-2020 : Universitas Diponegoro Semarang

