



**TIPE ARKETIPE PADA TOKOH UTAMA *NAKITAI, WATASHI WA*
NEKO O KABURU (KAJIAN PSIKOLOGI ANALITIS)**

カール・グスタフ・ユングの理論で「泣きたい、私は猫をかぶる」とい
うアニメにおける三人の主人公の四アーキタイプ

SKRIPSI

Dibuat untuk memenuhi syarat guna
mendapatkan gelar Sarjana Linguistik (S.Li) program studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh
Muhammad Naufal Dayyan
NIM: 13050116140043

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

**TIPE ARKETIPE PADA TOKOH UTAMA ANIME *NAKITAI, WATASHI
WA NEKO O KABURU* (KAJIAN TEORI PSIKOLOGI ANALITIS)**

カール・グスタフ・ユングの理論で「泣きたい、私は猫をかぶる」とい
うアニメにおける三人の主人公の四アーキタイプ

SKRIPSI

Dibuat untuk memenuhi syarat guna
mendapatkan gelar Sarjana Linguistik (S.Li) program studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh
Muhammad Naufal Dayyan
NIM: 13050116140043

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2021**

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 Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan.

Semarang, 04 Februari 2021

Penulis

Muhammad Naufal Dayyan

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing

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

Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum

NPPU: H.7.197806162018071001

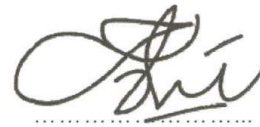
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Tipe Arketipe pada Tokoh Utama Anime Nakitai Watashiwa Nekoo Kaburu (Kajian Psikologi Analitis)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 1 Maret 2021

Tim Penguji

Ketua

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



Anggota I

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



Anggota II

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



Dekan Fakultas Ilmu Budaya




Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

*Bencana akibat kebodohan adalah sebesar-besarnya musibah
seorang manusia.*

Imam Al Ghazali

Persembahan

*“Untuk Ibu, Bapak, dan Adik-adik yang telah mendukung
penulis dan selalu mendoakan kesuksesan penulis”.*

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahrabbi'l'alamin Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Tipe Arketipe pada Tokoh Utama pada *Anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* (Kajian Psikologi Analitis)” ini dengan lancar. Berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum selaku Ketua Program Studi Strata I Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
3. Bapak Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas segala arahan, waktu, perhatian, motivasi, dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
4. Ibu Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum selaku Dosen Wali penulis. Terima kasih atas arahan, bantuan, dan nasihat yang selama ini telah diberikan kepada penulis.
5. Segenap dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih selama ini telah mengajar dengan penuh kesabaran dan ketekunan, sehingga kini penulis memperoleh ilmu dan informasi yang bermanfaat.

6. Seluruh karyawan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang telah membantu administrasi demi kelancaran perkuliahan penulis
7. Kepada Ayah dan Ibunda tercinta, terima kasih yang setulusnya atas segala jerih payah dan doa yang dipanjatkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir ini.
8. Raisa dan Nayla adik-adikku, yang telah mewarnai hari-hari penulis dengan penuh canda tawa dan perhatian kalian yang mampu menjadi penyemangat penulis untuk terus berkarya.
9. Nirmala Dian yang telah memberikan inspirasi dan motivasi untuk mengerjakan skripsi hingga tahap akhir, sekaligus membangun semangat penulis ketika dihampiri rasa pesimis dan tidak percaya diri.
10. Rekan-rekan pondok Pesantren Al-Fattah serta teman-teman BKJ 2016 yang selalu setia menemani penulis ketika sedang terdapat kendala dalam pembuatan tugas-tugas perkuliahan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan. Namun penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat dalam pengembangan kajian ilmu sastra, khususnya dalam penelitian *anime* sekaligus dapat menjadi rujukan bagi para pembaca yang tertarik dalam melakukan penelitian *anime*.

Semarang, 04 Februari 2021

Penulis

Muhammad Naufal Dayyan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt. karena telah memberikan nikmat berupa kesehatan, dan pertolongannya sehingga penulis mampu menulis skripsi dengan judul *Tipe Arketipe pada Tokoh Utama Anime Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu (Kajian Psikologi Analitis)* dengan lancar

Penyusunan skripsi ini merupakan kewajiban penulis sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik di Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidaklah sempurna. Oleh sebab itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Semarang, 04 Februari 2021

Penulis

Muhammad Naufal Dayyan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Ruang Lingkup	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.6 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Kerangka Teori.....	17
2.2.1 Unsur Pembentuk Film.....	17
2.2.1.1 Cerita dan Plot.....	19
2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	19
2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu.	20
2.2.1.4 Tujuan	21
2.2.1.5 Mise en Scene	22
2.2.1.5.1 Setting.....	22
2.2.1.5.2 Jenis Karakter dan Tokoh dalam Film	24
2.2.2 Teori Psikologi Sastra.....	26
2.2.3 Teori Psikologi Analitis.....	29
2.2.3.1 Tinjauan Psikologi Analitis.....	29
2.2.3.2 Jenis-Jenis Arketipe	32

BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Sumber Data	35
3.2.1 Sumber Data Primer.....	35
3.2.2 Sumber Data Sekunder.	35
3.3 Pengumpulan Data	36
3.4 Analisis Data	37
3.5 Penyajian Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Analisis Unsur Naratif Film	41
4.1.1 Cerita dan Plot	41
4.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang	48
4.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu	52
4.1.3.1 Urutan Waktu	52
4.1.3.2 Durasi Waktu	53
4.1.3.3 Frekuensi Waktu	54
4.1.4 Tujuan	55
4.2 Analisis Unsur Sinematik Film.	57
4.2.1 Mise en Scene	58
4.2.1.1 Setting	58
4.2.1.2 Jenis-Jenis Tokoh dan Penokohnya.....	62
4.3 Ketidaksadaran Kolektif.....	78
4.3.1 Arketipe Tokoh Utama	78
4.3.1.1 Sasaki Miyo (笹木美代).....	78
4.3.1.2 Kento Hinode (賢人日之出).....	84
4.3.1.3 Neko Ten Shu (猫店主).....	87
BAB V KESIMPULAN.....	90
要旨.....	94
LAMPIRAN DAN SINOPSIS FILM	96
DAFTAR PUSTAKA	99
BIODATA PENULIS	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Alur Penelitian.....	39
Gambar 2 Kota Tokoname, ketika malam	49
Gambar 3 Depan Gerbang SMP Negeri Tokoname.....	49
Gambar 4 Depan rumah Miyo Sasaki	50
Gambar 5 Rumah Hinode dan workshop pembuatan tembikar	50
Gambar 6 Pohon Keramat di Pulau Kucing.....	51
Gambar 7 Miyo yang berubah menjadi Tarou berada di taman.....	52
Gambar 8 Salah satu banyaknya kalender yang menunjukkan bulan Juli	53
Gambar 9 “berkencan” dengan Hinode dari sudut pandang Miyo	54
Gambar 10 “bermain” dengan Taro dari sudut pandang Hinode.....	54
Gambar 11 Serangan Matahari Terbit Hinode	55
Gambar 12 Pekarangan rumah Miyo	59
Gambar 13 Miyo dan Hinode menggambarkan mood bahagia	61
Gambar 14 Miyo menggambarkan mood adegan sedih.....	61
Gambar 15 Topeng menjadi simbol yang kerap muncul dalam anime ini	61
Gambar 16 Wujud fisik Miyo Sasaki.....	62
Gambar 17 Miyo melompat dari atas gedung sekolah.....	65
Gambar 18 Wujud fisik Hinode	67
Gambar 19 Hinode yang pantang menyerah.....	69
Gambar 20 Wujud fisik Neko Ten Shu.....	70
Gambar 21 Wujud fisik Yoriko.....	74
Gambar 22 Wujud fisik Kaoru san,.....	76
Gambar 23 Miyo melompat dari atas gedung sekolah.....	82
Gambar 24 Neko Ten Shu berusaha menyakiti Hinode dan Miyo	88
Gambar 25 Nakineko menari bahagia.....	89

INTISARI

Dayyan, Muhammad Naufal. 2020. “Tipe Arketipe pada Tokoh Utama *Anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* (Kajian Psikologi Analitis)”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum.

Tujuan dari penelitian ini adalah menentukan tipe-tipe arketipe yang menonjol pada ketiga tokoh utama. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif lalu mendapatkan data dengan teknik simak dan catat yang dihubungkan dengan penelitian yaitu membahas mengenai unsur naratif dan sinematik yang didapatkan dari teori naratif film dikemukakan oleh Himawan Pratista. Pembahasan mengenai keempat jenis arketipe yaitu *persona*, *shadow*, *anima/animus*, dan *self* menggunakan teori psikologi analitis bagian ketidaksadaran kolektif dari Carl Gustav Jung.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa ketiga tokoh memiliki berbagai arketipe yang berbeda, dan tidak semua tokoh utama memiliki keseluruhan arketipe. Sasaki Miyo memiliki semua arketipe yaitu *shadow*, *persona*, dan *animus*, dan *self*. Kento Hinode memiliki tiga arketipe yaitu *shadow*, *anima*, dan *self*. Sedangkan Neko Ten memiliki arketipe *shadow*, *persona*, dan *anima*. Arketipe yang dimiliki oleh ketiga tokoh utama berperan penting dalam perkembangan alur dalam *anime Nakineko*, Arketipe juga membantu perkembangan sifat yang dimiliki oleh ketiga tokoh utama tersebut.

Kata Kunci : arketipe, *anime*, unsur naratif dan sinematik

ABSTRACT

Dayyan, Muhammad Naufal. 2020. *“Types of Archetypes in the Main Character of Anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu (Analytical Psychology Theory).”* Undergraduate thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Faculty of Humanities, Diponegoro University. Advisor: Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum.

The purpose of this study is to determine the three main characters outstanding archetypes in this anime. This study uses a qualitative method and obtains data using listening and note-taking technique. The approaches used are narrative and cinematic, obtained from the narrative theory of films put forward by Himawan Pratista. The discussion of the four types of archetypes, namely persona, shadow, anima / animus, and self, uses the analytical psychology theory of the collective unconscious part of Carl Gustav Jung.

The results of this study show that the three characters have different archetypes, and not all of the main characters have all archetypes. Sasaki Miyo has all archetypes namely shadow, persona, and animus and self. Kento Hinode has three archetypes namely shadow, anima, and self. Neko Ten has shadow, persona, and anima archetype. The archetypes owned by the three main characters play important roles in the development of the plot contained in the anime Nakineko. Archetypes also help developing the traits possessed by the three main characters.

Keywords: *archetypes, anime, narrative and cinematic element*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selden (dalam Siswanto, 2008) menyatakan bahwa karya sastra atau produk sastra merupakan tuangan bentuk kreatif yang mengungkapkan pribadi pengarang. Sedangkan menurut Endraswara, (2013) produk sastra adalah ciptaan dari suatu sistem kejiwaan dan gagasan sastrawan yang dalam kondisi tidak sadar lalu dilampirkan ke dalam bentuk sadar.

Karya atau produk sastra dipecah menjadi tiga golongan yakni prosa, puisi, lalu, drama. Karya-karya itu merupakan karya imajinatif yang dihasilkan oleh sastrawan (Malawi dkk., 2017). Karya sastra sendiri memiliki dua jenis diantaranya fiksi dan non-fiksi. Istilah fiksi yaitu cerita imajinatif, alasannya karena fiksi merupakan buatan manusia yang tidak sesuai pada fakta atau kebenaran. (Abrams, 1999). Dalam hal ini, dapat dikatakan fiksi adalah cerita rekaan yang bertujuan agar masyarakat atau penikmat sastra merasa terhibur.

Fiksi dan dunia nyata berbeda, sehingga pengarang dapat mengambil contoh karya fiksinya dalam kehidupan nyata atau kehidupannya sehari-hari. Tujuannya agar tampak seperti sungguh ada dan terjadi. Namun, kenyataan di dalam cerita rekaan atau fiksi merupakan kenyataan yang dianut oleh keyakinan pencipta karya sastra. Kenyataan dalam karya rekaan tidak harus sama seperti yang berlaku di kehidupan nyata, seperti bidang hukum, moral, logika, agama dan sebagainya. Contoh bentuk karya sastra yang berjenis fiksi adalah drama. Drama adalah sebuah pentas seni yang di dalamnya menggambarkan tingkah laku, watak, serta alur cerita

yang menggambarkan tokoh-tokoh dan watak yang dimilikinya untuk mendukung jalannya cerita untuk dipertontonkan orang dengan maksud menghibur khayalak umum. Pendapat ini sesuai dengan pandangan Bathazar Verhagen (dalam Hasanuddin, 2009). Ia megemukakan bahwa drama adalah sebuah seni yang menggambarkan perilaku dan sifat manusia dengan gestur yang estetik.

Berdasarkan pembagian waktu (masa), drama dibagi menjadi dua yaitu drama lama dan drama modern. Drama lama atau klasik biasanya bertemakan tentang kesaktian, kehidupan kerajaan. Contoh drama lama di Indonesia yaitu wayang, lenong, dan ketoprak, sedangkan di Jepang yaitu *noh*, (能), *kyogen* (狂言), *kabuki* (歌舞伎), dan *bunraku* (文楽). Sedangkan drama modern biasanya menceritakan tentang kehidupan sehari-hari dengan sedikit sentuhan kreatif pencipta (Mandah dkk., 1992). Contoh drama modern adalah film, baik film nyata maupun animasi, sinetron, dan opera.

Tak dapat dipungkiri, kontinuitas *anime*, sebagai salah satu contoh drama animasi modern, memiliki sejarah yang memukau. Mulai dari sastra yang pertama kali muncul sebagai sastra lisan, jauh sebelum adanya tulisan. Syarat untuk karya sastra menjadi sastra lisan yaitu harus memiliki nilai-nilai yang membuatnya pantas untuk disampaikan dari mulut ke mulut (Mandah., dll 1992). Sastra terus berkembang hingga akhirnya tulisan ditemukan dan muncullah puisi jepang seperti *waka*, *haiku*, *kyoka*, dan lain sebagainya.

Setelah sastra tulis berkembang, karya sastra berbentuk dialog atau pementasan muncul dikenal sebagai drama. Drama muncul pertama kali di Jepang

pada zaman Muromachi di abad ke-14 dengan adanya *noh*. *Noh* adalah opera Jepang yang disertai dengan tarian Drama yang menuntut seni tari, seni musik, dan seni keindahan ini sudah berumur lebih dari 600 tahun. Setelah itu, drama berkembang menjadi media digital yang mendunia atau yang disebut sebagai film.

Film dipecah menjadi tiga bagian yaitu film yang menjelaskan tentang fakta suatu kejadian atau menceritakan tentang kejadian nyata seseorang di masa lalu yang menginspirasi atau disebut dengan film dokumenter, lalu film yang menceritakan tentang khayalan, di luar kejadian nyata, dan terikat dengan plot atau yang disebut sebagai film fiksi, serta film abstrak yang menggunakan simbol-simbol dalam penceritaannya atau yang biasa disebut film eksperimental (Pratista, 2017). Salah satu contoh film fiksi adalah *anime* yang berasal dari Jepang.

Anime (アニメ) adalah akronim dari *animeeshon* (アニメーション) yaitu bahasa serapan yang berasal dari Inggris yaitu *animation*. Perbedaan *anime* dengan kartun adalah jalan ceritanya yang lebih kompleks daripada kartun dan *anime* memiliki ciri khas khusus yaitu memiliki mata yang bulat, pipi yang tirus dan muka yang memiliki dagu yang lancip. Biasanya *anime* menampilkan budaya-budaya yang ada di Jepang seperti tokoh *anime* yang memakai *kimono*, budaya *aisatsu* atau memberikan sapaan ketika bertemu orang lain dan sebagainya. Ciri khas *anime* dapat dibuktikan dalam *anime* berjudul *A Whisker Away* atau dalam bahasa Jepang yaitu *Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* 「泣きたい、私は猫をかぶる」 disingkat *Nakineko* 「泣き猫」 atau dalam bahasa Indonesia berarti Ingin Menangis, Aku Menggunakan Kucing.

Anime Nakineko yang disutradai oleh Junichi Sato mengulas mengenai kisah unik tokoh utama Sasaki Miyo, Kento Hinode, dan Neko Ten Shu (猫店主) yang menjadi tokoh utama. Alur *anime* ini menceritakan tentang Sasaki Miyo yang mengalami tekanan mental yang diakibatkan oleh perceraian orang tuanya serta penolakan cintanya oleh Kento Hinode. Ketika festival Tenno di musim panas, Sasaki Miyo bertemu penjual topeng licik yang dijuluki お面屋 atau O Men Ya, panggilan lain dari Neko Ten Shu. Tanpa pikir panjang, Miyo pun menerima tawaran topeng tersebut, padahal topeng itu memiliki kekuatan eksentrik yang mampu mengubahnya menjadi seekor kucing aneh. Meskipun topeng tersebut memiliki konsekuensi, ia tetap nekat untuk menggunakannya. Sebab berkat topeng ajaibnya ia mampu menjadikan Hinode untuk mencintai tokoh Miyo.

Penulis mengangkat *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* menjadi bahan penelitian karena ketiga tokoh utama memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis yaitu tentang arketipe yang dimiliki para tokoh. Unsur naratif dari *anime* ini juga unik untuk di teliti lebih lanjut, karena berbeda dari *genre anime* lain yang pernah di publikasikan sebelumnya. Salah satu keunikan yang terdapat dalam *anime* tersebut ialah akting *anime* yang diciptakan secara totalitas ketika menunjukkan emosinya di tiap adegan, serta *genre* aksi yang mampu menarik perhatian penikmat karya sastra.

Penulis memilih menggunakan teori psikologi analitis untuk meneliti arketipe dari Carl Gustav Jung dalam penelitian ini dikarenakan belum banyak mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang, terutama dari Universitas Diponegoro yang membahas tentang teori ini. Teori yang dipaparkan Carl Gustav Jung sangat

cocok digunakan dalam karya sastra karena Jung juga membahas mengenai kepribadian dalam bidang sastra. Harbunangin, (2016) menyatakan dalam bukunya yang berjudul *Art and Jung* menyatakan bahwa Jung kerap kali menyangkut-pautkan berbagai macam arketipe dengan berbagai karya sastra. Ia juga menyatakan bahwa setiap orang memiliki arketipe yang tidak disadari di dalam dirinya, yang berarti tokoh atau pemeran dalam sebuah karya sastra juga memiliki arketipe, tetapi pengalaman-pengalaman dari tokoh tersebut dikarang oleh pencipta sastra.

Penulis memanfaatkan konsep psikologi analitis, terutama bagian ketidaksadaran kolektif yang terdiri dari empat macam arketipe milik Carl Gustav Jung Alasannya karena berkaitan erat dengan karakter yang dimiliki oleh tokoh-tokoh utama yang ada dalam *anime Nakineko*. Aspek tak sadar kolektif dipengaruhi oleh arketipe-arketipe seperti *anima/animus*, *shadow*, *self* dan *persona*.

Persona atau topeng ibarat wajah yang dipakai untuk menghadapi publik. Istilah *persona* berasal dari dunia teater yang artinya topeng karakter dari pemain. *Persona* digunakan untuk mengatur perasaan, pikiran, dan tingkah laku dengan membuat kesan baik yang ingin ditampilkan kepada orang lain.

Shadow adalah sisi gelap yang ada pada kepribadian manusia meliputi afeksi, kegusaran, dengki, ketidakpercayaan diri, keresahan, dan macam-macam hal buruk lainnya. Arketipe ini menimbulkan rasa kurang nyaman dan sebagian orang biasanya menutupinya. Tujuannya agar tetap mempunyai *self-concept* dan *self-image* yang baik. Biasanya jika individu tidak menutupi ini, dikhawatirkan masyarakat akan mengucilkannya. *The Shadow* yang bermula dari seseorang dan

dilampiaskan pada orang lain akan menimbulkan perilaku intimidatif dan agresif (Harbunangin, 2016).

Arketipe tersembunyi dalam ketidaksadaran kolektif manusia. Arketipe-arketipe ini terbentuk turun-temurun dari nenek moyang manusia. Setelah Jung melakukan penelitian, ia mengatakan bahwa arketipe-arketipe ini memiliki kecenderungan untuk bertindak sama dengan manusia-manusia kuno, walaupun di masa depan sekalipun jika dihadapkan pada suatu konflik.

Arketipe tidak dapat dipisahkan dari setiap individu. Arketipe sudah terbentuk dari kelahiran manusia dari ia bayi hingga ia dewasa. Arketipe akan berkembang seiring bertambahnya pengalaman hidup. *Persona* hadir saat individu merasa perlu membuat impresi yang baik dihadapan orang lain, sedangkan *shadow* diperlukan untuk mengenal sisi gelap diri kita sendiri. Jung mengatakan bahwa kita harus mengenal keburukan diri kita sendiri agar dapat memahami sisi gelap orang lain. Sisi terang juga perlu diperlihatkan agar setiap individu dapat memperoleh kepercayaan dari orang lain (Jung, 1989).

Salah satu contoh karya sastra yang menceritakan tentang arketipe yang merupakan *persona* dan *shadow* adalah novel yang bernama *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* karya Robert Louis Stevenson. Novel ini menceritakan tentang seorang ilmuwan bernama Dr Henry Jekyll yang mencoba melakukan percobaan ilmiah pada dirinya sendiri. Ia berusaha menekan sifat jahat yang ada dalam dirinya dengan cara memikirkan kenangan-kenangan buruknya semasa ia hidup. Sifat buruk ini ia beri nama Mr. Edward Hyde yang sering melakukan hal-

hal keji di sekitar kota London, Inggris. Novel ini berakhir tidak sesuai dengan harapan pembaca dikarenakan karakter Hyde berhasil mendominasi Dr Jekyll.

Arketipe lain misalnya *anima* dan *animus* dapat terlihat dalam diri sastrawan bernama Hudson yang mengikuti kompetisi Indonesia Mencari Bakat. Hudson adalah penyanyi laki-laki yang berusaha menggabungkan antara *anima* dan *animus* yang dimilikinya dalam satu tubuh. *Anima* adalah perwujudan sifat perempuan yang tidak disadari dalam diri laki-laki, sedangkan *Animus* merupakan sifat yang menyerupai laki-laki dalam wujud ketidaksadaran pada perempuan.

Contoh film yang menceritakan tentang *anima* dan *animus* adalah *Bohemian Rhapsody* pada tahun 2019 yang menceritakan tentang seluk beluk kehidupan Freddie Mercury. Freddie diceritakan sebagai seorang yang memiliki kelainan karena menyukai sesama jenis yang bernama John Burton. John bersikap seperti perempuan dan bersuami dengan Freddie Mercury. Dalam hal ini, *anima* dalam diri John Burton lebih mendominasi, sehingga ia menganggap dirinya sebagai perempuan. *Anima* dan *animus* dipengaruhi oleh unsur sosialisasinya. Jika laki-laki sejak kecil di didik secara perempuan, maka ketidaksadarannya akan mengembangkan jiwanya menjadi perempuan, begitu juga sebaliknya (Soeparno dan Lidia, 2012)

Selain menggunakan teori Psikologi Analitis milik Carl Gustav Jung, penulis juga mengaitkan *anime Nakineko* dengan psikologi sastra. Minderop, (2010) mengungkapkan penjelasan tentang psikologi sastra. Menurutnya psikologi sastra adalah bidang yang mempelajari tingkah laku dan pemikiran manusia, tetapi dalam media karya sastra. Berikut berbagai macam langkah yang dapat diterapkan

untuk memahami hubungan psikologi dengan sastra. *Pertama* menganalisis latar belakang kejiwaan pengarang. *Kedua* mengetahui faktor-faktor psikologi tokoh yang dibuat pengarang. *Ketiga* memahami karakteristik kejiwaan penikmat film. (Ratna, 2003)

Dalam menganalisis *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu*, penulis menggunakan struktur naratif. Naratif yaitu kejadian yang memiliki sangkut paut satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (Pratista, 2017). Penulis memilih struktur naratif karena dinilai mampu membahas rangkaian cerita, mengetahui isi cerita secara mendalam, dan amanat yang hendak disampaikan pengarang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur naratif dan sinematik film yang ada dalam *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* menurut teori naratif film Himawan Pratista?
2. Apakah tipe arketipe yang dimiliki tokoh utama yang ada dalam *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* jika dianalisis menggunakan teori psikologi analitis Carl Gustav Jung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut

1. Untuk mendeskripsikan mengenai unsur naratif dan sinematik film yang terdapat pada *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* menurut teori naratif film Himawan Pratista.

2. Untuk menjelaskan tipe arketipe yang ditonjolkan tokoh utama ditinjau dari teori psikologi analitis Carl Gustav Jung.

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan berbagai jenis *Tipe Arketipe Tokoh Utama pada Anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu (Kajian Psikologi Analitis Psikoanalisis Carl Gustav Jung)* merupakan studi kepustakaan karena dilakukan dengan metode menelaah dan mengulas data yang memiliki korelasi dengan berbagai masalah yang terdapat dalam penelitian. Data diperoleh dari sumber tertulis yang akurat dan terpercaya yakni berupa buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini objek material menjadi landasan penelitian *anime Nakineko*. Sedangkan objek formal meliputi kajian arketipe yang melibatkan kepribadian keempat tokoh utama ditinjau dari buku *Memperkenalkan Psikologi Analitis* karya Carl Gustav Jung. Penulis juga meneliti *anime* ini dengan menggunakan teori naratif film berdasarkan buku *Memahami Film* oleh Himawan Pratista.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari latar belakang di atas, terdapat dua macam kegunaan yaitu teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai sumber referensi yang bermanfaat bagi civitas Universitas Diponegoro, terutama dari Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini dapat mempermudah pembaca dalam menemukan informasi teori psikologi analitis yang ditemukan oleh teori Carl Gustav Jung. Manfaat bagi penulis adalah memperkaya ilmu pengetahuan tentang psikologi analitis yang mencakup arketipe, unsur *anime*

Nakineko, yang terdiri dari unsur naratif dan sinematik, dan mempelajari karakter tokoh, serta berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penelitian mudah dipahami, perlu dijelaskan mengenai sistematika penulisan. *Tipe Arketipe Tokoh Utama pada Anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu (Kajian Psikologi Analitis*. Bab satu berisi tentang pendahuluan yaitu menjelaskan secara jelas mengenai latar belakang penulisan skripsi, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab dua membahas tentang tinjauan pustaka dan kerangka teori. Tinjauan pustaka membahas tentang persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu, sedangkan kerangka teori berupa unsur naratif dan beberapa sinematik film berdasarkan teori naratif film dari Himawan Pratista, serta pembahasan mengenai arketipe yang dimiliki tokoh berdasarkan teori psikologi analitis dari Carl Gustav Jung.

Bab tiga yaitu metode penelitian mencakup berbagai hal. Jenis penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dari Lexy J. Moleong (Moleong, 2004). Langkah-langkah penelitian yang dilakukan yaitu menjelaskan mengenai teknik pengumpulan data, analisis data dan teknik penyajian data. Teknik yang digunakan penulis dalam menganalisis data adalah simak-catat, yaitu mencari buku ataupun jurnal yang berkaitan dengan arketipe pada tokoh utama. Setelah menemukan data yang cocok, penulis memilih dengan teliti data yang sesuai dengan penelitian ini. Penulis kemudian mengunduh *anime Nakineko*, serta memperhatikan percakapan dan tingkah laku tokoh yang ada dalam *anime* tersebut,

setelah itu penulis mengubah bentuk percakapan ini kedalam bentuk teks. Untuk meyakinkan dan memudahkan pembaca dalam pembuktian arketipe yang dimiliki oleh tokoh utama, penulis memasukkan gambar atau *screenshot* agar data yang diperoleh dapat menjadi valid. Setelah memiliki semua data yang diperlukan, penulis menarik kesimpulan agar menjadi penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan.

Bab empat yakni pembahasan secara mendalam mengenai unsur naratif dan sinematik yang membangun film ini agar menjadi satu film yang utuh, dan pembahasan mengenai arketipe yang dimiliki tokoh-tokoh yang terdapat dalam *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* jika ditinjau dari teori psikologi analitis

Bab lima yaitu penutup yang berisi simpulan dan saran. Simpulan mencakup rangkuman hasil analisis dari bab-bab sebelumnya, sedangkan saran mencakup pendapat penulis tentang analisis arketipe tokoh utama *anime Nakineko*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat penelitian-penelitian sebelumnya yang menjelaskan persamaan dan perbedaan skripsi terdahulu agar tidak terjadi plagiarisme antar skripsi atau thesis lainnya. Tinjauan pustaka juga menyertakan tentang kebaruan atau keunggulan penelitian yang penulis lakukan. Berdasarkan pengamatan penulis, terdapat berbagai macam penelitian mempunyai objek formal yang hampir mirip dengan analisis yang penulis lakukan.

Penulis menemukan dua objek material yang juga membahas mengenai teori psikologi analitis Carl Gustav Jung dalam sebuah film, namun penulis belum menemukan penelitian dengan judul *anime* yang sama karena *anime* ini dirilis pada Kamis, 18 Juni 2020. *Anime* ini ditayangkan serentak di *Netflix* (sejenis layanan menonton film berbayar yang menggunakan internet) karena bioskop-bioskop di Jepang maupun Indonesia masih menutup jadwal penayangan *anime* sebab dampak dari pandemi COVID-19.

Objek material dalam penelitian ini adalah milik Shabrina, (2019) dari Universitas Diponegoro yang berjudul *Kepribadian Tokoh Jinta Yadomi dalam Anime Anohana Karya Mari Okada Menurut Teori Jung*. Analisis yang dilakukan oleh Shabrina merupakan jenis penelitian kualitatif yang menggunakan buku, jurnal, atau thesis sebagai sumber penelitian. Penelitian ini mempunyai kesamaan yaitu objek material yang sama-sama meneliti *anime*. Penelitian ini juga menggunakan

teori psikologi analitis Carl Gustav Jung. Persamaan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan Shabrina juga menganalisis tentang kepribadian tokoh utama. Penelitian yang dilakukan shabrina juga sedikit mengulas tentang arketipe yang dimiliki tokoh utama.

Perbedaan yang terdapat dalam *anime* yang penulis kaji dengan penelitian yang dilakukan Shabrina adalah pada objek permasalahan yang diteliti. Penulis mengangkat permasalahan tentang jenis-jenis arketipe, tipe karakter tokoh yang menyebabkan arketipe-arketipe yang menonjol dalam ketiga tokoh utama, serta hal yang dialami oleh tokoh utama dalam mengenali arketipe yang ada dalam *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu*, sedangkan penelitian yang dilakukan Annisa merupakan permasalahan *hikikomori* yang dilakukan oleh tokoh Jinta Yadomi dalam *anime AnoHana. Hikikomori* adalah orang yang tidak mau meninggalkan rumahnya, terutama kamarnya dan tidak ingin berinteraksi dengan orang lain selama waktu yang lama diakibatkan oleh kejadian traumatis yang dialaminya.

Selanjutnya adalah penelitian dari Syawali, (2020) yang berjudul *Kepribadian Tokoh Sakura Dalam Anime Kimi no Suizou wo Tabetai (KIMISUI) Karya Yoru Sumino*, seorang mahasiswa dari Universitas Diponegoro. Analisis yang dilakukan Syawali adalah studi kepustakaan yaitu dengan memanfaatkan jurnal ilmiah, dan buku sebagai sumber dari penelitiannya. Buku untuk menganalisis unsur naratif juga sama dengan yang penulis gunakan yaitu *Memahami Film* dari Himawan Pratista, sedangkan dalam menganalisis kepribadian tokoh Sakura, ia menggunakan buku dari Alwisol yang berjudul *Psikologi Kepribadian*.

Persamaan penelitian penulis dengan milik Syawali yaitu sama-sama meneliti *anime* sebagai objek material. Teori yang digunakan pun sama yaitu psikologi analitis milik Carl Gustav Jung, meskipun Syawali meneliti tidak hanya arketipe tokoh, melainkan juga teori psikologi analitis secara keseluruhan, meliputi ego atau kesadaran, ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif. Syawali juga menggunakan buku *Memahami Film* dari Himawan Pratista untuk meneliti unsur naratif dalam film. Penulis juga menggunakan studi kepustakaan dan menggunakan metode kualitatif dalam mengolah data yang didapatkan selama penelitian. Pendekatan yang dilakukan sama yaitu menggunakan pendekatan Psikologi Sastra.

Perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian Syawali adalah jumlah tokoh utama dan objek yang diteliti. Syawali hanya menganalisis satu kepribadian tokoh utama yaitu Sakura, meskipun Syawali juga menganalisis sedikit mengenai arketipe tokoh utama dalam *anime Kimisui*. Sedangkan penulis memfokuskan untuk meneliti arketipe ketiga tokoh utama yaitu Sasaki Miyo, Kento Hinode, dan Neko Ten Shu. Perbedaan lainnya adalah

Penulis juga menemukan objek formal untuk penelitian ini. Penelitian dengan metode penelitian psikologi analitis Carl Gustav Jung yang membahas mengenai arketipe pernah dilakukan oleh Aviani, (2018) dengan judul *Arketip Tokoh Utama dalam Manga Shiki Karya Fuyumi Ono dan Fujisaki Ryu* yang berasal dari Universitas Diponegoro. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan kajian kepustakaan. Penelitian penulis memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Aviani adalah penelitiannya juga membahas tentang arketipe yang dimiliki oleh

tokoh utama dan pendekatannya menggunakan psikologi sastra. Setelah diketahui, ternyata kematian misterius dari desa tersebut diakibatkan oleh *Shiki*, yaitu orang yang suka menyedot darah orang lain. Aviani meneliti arsetipe dari keempat tokoh utama tersebut. Aviani menyebutkan dalam penelitiannya hanya terdapat tiga arsetipe yaitu *persona*, *shadow*, dan *self*, sedangkan penulis menyebutkan terdapat empat macam arsetipe yaitu *persona*, *shadow*, *self*, serta *anima* dan *animus*. Perbedaan lainnya adalah penulis menggunakan unsur naratif dari Himawan Pratista dalam meneliti *anime*, sedangkan Aviani menggunakan teori pengkajian fiksi dari Burhan Nurgiyantoro dalam mengkaji *manga*.

Selanjutnya adalah jurnal penelitian yang dilakukan oleh Laily, (2016) dengan judul *Analisis Arketipe Tokoh Dalam Novel KKPK London I'm Coming Karya Nala Alya Faradisa*. Penelitian yang dilakukan di Universitas Negeri Surabaya ini menjelaskan tentang arketipe yang dimiliki pada tiga karakter di novel anak-anak *London, I am Coming*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui fenomena dari objek yang diteliti, misalnya perilaku, kejadian, pandangan orang lain, motivasi, tindakan objek tersebut dan lain sebagainya. Penelitian kualitatif menggunakan metode pengamatan dan pemanfaatan dokumen untuk menjelaskan kejadian-kejadian tersebut (Moleong, 2004). Penelitian ini juga memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti menggunakan teori psikologi analitis Carl Gustav Jung. Laily juga menggunakan pendekatan psikologi sastra untuk mengkaitkan sastra anak dengan teori dalam psikologi.

Objek material yang menjadi acuan dari penelitian Laily berbeda dari penulis. Jika Laily menggunakan novel sebagai bahan penelitian, penulis menggunakan *anime* sebagai objek formal. Selain itu, teori yang digunakan juga berbeda. Penulis menganalisis *anime* menggunakan unsur naratif dari Himawan Pratista, sedangkan Laily mengkaji novel menggunakan teori pengkajian fiksi dari Burhan Nurgiyantoro. Selain itu, Laily menggunakan sastra anak sebagai objek material karena sastra anak berisi hal-hal yang positif sehingga anak-anak diharapkan untuk memiliki sifat terpuji.

Selanjutnya penelitian tentang arketipe juga pernah dilakukan seorang mahasiswa internasional yang bernama Cumhur Yilmaz Madran dari Middle East Technical University Turkey, pada tahun 2004 dengan judul *An Archetypal Analysis of E. M. Forster's Fiction* (Madran, 2004) Penelitiannya membahas mengenai novel, yang pernah dikarang oleh M. Forster. Ia juga menganalisis tentang berbagai macam arketipe yang dimiliki tokoh utama seperti *persona*, *shadow*, *anima* dan *animus*, maupun *self*. Penulis juga mengungkapkan mengenai tipe-tipe arketipe pada tokoh utama. Terdapat perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian yang dilakukan Cumhu Yilmaz, antara lain Yilmaz menganalisis tentang kritik arketipe Carl Gustav Jung dalam penggunaan mitos pada buku E. M. Forster, sedangkan penulis hanya mencari tipe-tipe arketipe yang menonjol pada tokoh utama.

Dari penelitian tersebut, penulis mengangkat tema tentang arketipe yang dialami oleh tokoh utama yang terdapat dalam *anime Nakineko*. Penulis

membutuhkan penelitian secara mendalam menggunakan teori psikologi analitis Carl Gustav Jung, dikarenakan penggambaran arketipe disampaikan secara tersirat.

2.2 Kerangka Teori

Agar penelitian lebih terarah pada *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* dibutuhkan landasan teori sebagai pedoman analisis. Berdasarkan hal tersebut, penulis menggunakan teori naratif film dari Himawan Pratista. Sedangkan mengenai psikoanalisis sastra yang berhubungan dengan arketipe tokoh utama, penulis menggunakan teori kepribadian milik Carl Gustav Jung.

2.2.1 Unsur Pembentuk Film.

Pada dasarnya, unsur pembentuk film terdiri dari unsur sinematik dan naratif. Kedua unsur tersebut berhubungan satu sama lain, agar dapat menciptakan kualitas film yang baik.

Unsur naratif dan sinematik adalah hal dasar berupa materi yang melatarbelakangi pembuatan karya fiksi, khususnya film. Unsur naratif ibarat penggerak sebuah cerita, sedangkan sinematik adalah hal yang mendukung pembuatan film (Pratista, 2017). Dalam hal ini, unsur naratif memiliki keterkaitan dengan aspek cerita film dan berfungsi untuk membangun karya fiksi itu sendiri. Tanpa adanya unsur naratif dan sinematik, maka film tidak dapat menjadi film yang utuh. Pembagian unsur naratif film diantaranya ialah cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu serta tujuan. Unsur sinematik adalah berbagai teknik atau cara yang diterapkan untuk menggarap film. (Pratista, 2017). Unsur sinematik dapat dibagi menjadi beberapa elemen pokok diantaranya yaitu *setting*, *mise-en-scene*, jenis tokoh dan penokohan serta *editing*.

Suara merupakan hal yang berkaitan dengan indra pendengaran manusia. Dalam hal ini peran suara ialah sebagai media utama untuk menyampaikan sebuah dialog antar tokoh. Misalnya untuk mengucapkan sesuatu, mengungkapkan perasaan pelaku cerita seperti saat bahagia dengan tertawa atau saat bersedih dengan menangis dan sebagainya.

Mise-en-scene adalah semua objek yang disorot oleh kamera. Dapat diibaratkan sebagai seni lukis dimana gambar disajikan pada permukaan datar yang dilukiskan dalam bingkai. *Mise-en-scene* dibagi menjadi empat yaitu tempat *setting*, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya.

Sinematografi adalah cara pembuat film memperlakukan alat-alat pendukung terjadinya pembuatan film serta perlakuannya terhadap objek yang ingin ditampilkan di depan kamera. (Pratista, 2017). Secara rinci sinematografi membahas mengenai teknik penangkapan yang kemudian gambar-gambar tersebut dijadikan satu sehingga rangkaiannya memiliki makna yang ingin disampaikan oleh sinematografer itu sendiri.

Editing adalah menggabungkan satu *shot* ke *shot* lainnya menghasilkan satu *scene* atau pada karya fiksi, istilah *scene* yakni sebagai tempat untuk menyatukan berbagai macam adegan panel dan *frame* yang selaras. Umumnya proses *editing* menghapus waktu dan tempat yang tidak diperlukan dalam suatu *frame*.

Dari beberapa penjelasan tersebut, penulis tidak akan mencantumkan hal-hal yang tidak sesuai dengan unsur naratif dan sinematik yang berkaitan dengan *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* dikarenakan beberapa dari pengertian tersebut tidak sesuai dengan isi penelitian penulis. Penulis hanya akan menyampaikan unsur

naratif berupa cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan tujuan. Sedangkan unsur sinematik berupa *Mise en Scene* yang terdiri dari *setting* dan jenis-jenis karakter dan perwatakannya.

2.2.1.1 Cerita dan Plot

Plot dalam karya sastra merupakan urutan beberapa peristiwa, dan setiap peristiwa tersebut memengaruhi peristiwa berikutnya. Dalam hal ini, cerita dan plot termasuk ke dalam unsur naratif film. Plot adalah beberapa kejadian yang dirangkai dan dipresentasikan secara *real* (Pratista, 2017). Adapun cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak. Cerita dan plot dipengaruhi oleh pembuat film. Pembuat film dapat menentukan bagaimana jalannya film dan plot yang dipilih tanpa meninggalkan inti cerita. Memahami perbedaan cerita dan plot adalah hal yang penting karena dalam film tidak semua rincian cerita digambarkan secara visual (Pratista, 2017).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang.

Berbagai *genre* cerita dalam film mustahil tanpa melibatkan ruang. Ruang merupakan istilah untuk menunjukkan para tokoh cerita dalam beraktivitas. Karya fiksi termasuk film biasanya berlatar belakang di lokasi tertentu dengan aturan ruang yang jelas, misalnya merujuk pada kota A, desa B, atau rumah C. Penulis film berhak menentukan ruang sesuai dengan kehidupan nyata maupun sesuai dengan imajinasinya.

Pemaparan tempat perlu dikaji secara teliti dan realistis sebab penting untuk mengimpressi penikmat film seakan-akan berbagai latar yang diceritakan sungguh

terjadi di tempat dan ruang tersebut. Ruang memberikan wadah untuk cerita agar tidak terjadi keserampangan dalam penggambaran tempat. Ruang juga berfungsi untuk meyakinkan pembaca seolah dalam cerita kejadian itu benar adanya. Ruang adalah hal yang vital dalam struktur naratif sebuah film.

2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu.

Latar waktu berkesinambungan dengan konflik peristiwa yang dipaparkan dalam sebuah cerita rekaan. Urutan waktu merujuk pada pola berjalannya cerita “kapan” kejadian tersebut dialami oleh tokoh dalam cerita. Latar waktu dapat dikelompokkan menjadi dua diantaranya yaitu pola linier dan pola nonlinier.

Pola linier adalah latar waktu yang berjalan sesuai dengan kronologi peristiwa tertentu tanpa banyak terganggu oleh unsur lainnya (Pratista, 2017). Maka dapat dikatakan pola linier dalam karya fiksi merupakan urutan peristiwa yang sistematis. Misalnya kejadian yang dikisahkan selama satu pekan akan dijelaskan sesuai urutannya dari Senin hingga Minggu. Pola linier umumnya digunakan pada sebagian besar plot film. Penyampaian cerita secara runtut dapat memudahkan penikmat film dalam melihat hubungan masing-masing peristiwa.

Pola nonlinier adalah hasil dari manipulasi urutan waktu kejadian dengan merombak pola linier, sehingga informasi disajikan tidak berurutan. Misalnya kejadian yang dikisahkan selama satu pekan akan dijelaskan secara acak dan tidak berurutan dari Minggu, Selasa, Senin, Rabu. Pola ini jarang digunakan dalam pengkajian karya fiksi karena dinilai menyulitkan audiens untuk memahami alur cerita tersebut.

Selain kedua aspek tersebut, terdapat pula beberapa aspek yang diperlukan untuk meneliti sebuah film, diantaranya adalah durasi waktu dan frekuensi waktu. Film biasanya diputar selama 90 menit hingga 120 menit, namun durasi cerita sebuah film dapat berlangsung hingga berhari-hari, bertahun-tahun, hingga berabad-abad. Film biografi seseorang biasanya menceritakan seseorang dari ia lahir hingga terkenal, namun durasi film yang ditayangkan dapat dirangkum dalam dua jam saja.

Frekuensi waktu merupakan munculnya kembali satu adegan yang sama dalam waktu yang berbeda. Frekuensi waktu tidak memengaruhi pola linier suatu film dikarenakan hanya ditampilkan sekali sepanjang cerita film. Teknik ini sering digunakan oleh sineas agar memberikan informasi tambahan kepada pengamat film. Sineas dapat menggunakan teknik ini berkali-kali karena teknik ini dapat menjadi ciri khas suatu film, namun jika pengamat film diperlihatkan secara terus menerus, maka akan membingungkan dan mengacak alur cerita.

2.2.1.4 Tujuan

Sebuah film yang dibuat tanpa tujuan ibarat seseorang yang berjalan tanpa tahu kemana ia berjalan, maka dari itu setiap tokoh utama dalam film harus memiliki tujuan, cita-cita dan harapan. Tujuan dapat berupa hal yang bersifat fisik yaitu tujuan yang nyata dan jelas. Adapun tujuan nonfisik yang bersifat tidak jelas atau abstrak, seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri dan lain sebagainya.

Tujuan yang dimaksud ialah tujuan mengenai berbagai pesan yang terdapat pada setiap karakter dalam *anime Nakineko*, yaitu dapat berupa pesan tersirat maupun tersurat, yang dianggap sebagai pesan tersirat adalah penyampaian tokoh dalam bentuk tidak langsung atau dengan kata lain pengamat menafsirkan sendiri terhadap apa yang tokoh ungkapkan dalam setiap adegan (tindakannya). Sedangkan pesan tersurat adalah penyampaian yang dilakukan oleh tokoh tertentu secara langsung yang artinya pengamat tidak perlu untuk menafsirkan secara tersendiri dikarenakan sudah terpaparkan secara jelas.

2.2.1.5 Mise en Scene

Salah satu unsur sinematik film adalah *mise en scene* yang berpengaruh dalam sebuah produksi film. Tanpa *mise en scene*, film tidak akan berlangsung secara baik. Terdapat empat unsur dalam *mise en scene* yaitu *setting* (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya, termasuk akting (Pratista, 2017). *Mise en Scene* merupakan hal yang mendukung suasana yang diciptakan dalam film.

2.2.1.5.1 Setting

Setting adalah penggambaran mengenai tempat, waktu, dan suasana dalam film beserta alat-alat yang mendukung semua kejadian dalam cerita film. *Setting* dalam film dibuat nyata sesuai dengan jalan cerita agar seolah tampak nyata dan terjadi dalam kehidupan nyata. *Setting* juga berfungsi sebagai informan bagi penonton untuk mendukung jalan cerita dalam film tersebut. Pembuat film dapat menentukan apakah film yang dibuatnya menggunakan *setting* yang sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan imajinasinya.

Setting dapat menggambarkan status sosial antar tokoh. Semisal *setting* karakter kaya dan karakter yang ekonominya sederhana akan terciptakan dengan properti dan permasalahan yang disajikan sutradara. Biasanya karakter orang kaya memiliki mobil, berkostum mewah, dan tidak memiliki permasalahan dalam menjalani kehidupan sehari-harinya, sedangkan karakter yang ekonominya sederhana mungkin pakaian yang dikenakan compang-camping, dan mungkin terpaksa menjual barang berharga mereka agar bisa bertahan hidup.

Suasana dalam film juga memengaruhi *setting* yang terjadi dalam sebuah film. Misalnya pada pembuatan film horor, biasanya sutradara akan membuat suasana menjadi mencekam dengan pencahayaan yang redup, dan musik yang menegangkan. Saat membuat film misteri, sutradara biasanya membuat latar menjadi berkabut agar penonton dapat merasakan ketegangan yang diciptakan oleh sutradara. Properti juga dapat mendukung dalam pembuatan film horor sehingga menambah nuansa mistis, seperti boneka, topeng, dan lain sebagainya.

Sering kita temukan di berbagai film, terdapat berbagai simbol untuk menegaskan apa yang tokoh tersebut rasakan. Simbol dapat berupa isyarat, sebuah kata, dan berbagai jenis tanda tertentu yang digunakan untuk menggantikan suatu objek atau gagasan. Seperti misalnya simbol api yang ada pada karakter tokoh Son Goku dalam *anime Dragon Ball* yang melambangkan semangatnya dalam melawan berbagai musuh yang menghalanginya untuk mendapatkan tujuh bola naga.

2.2.1.5.2 Jenis Karakter dan Tokoh dalam Film

Pelaku cerita merupakan hal yang penting dalam film. Pemain atau aktor berfungsi sebagai pembawa emosi penonton sesuai perannya masing-masing. Salah satu kriteria film yang berkualitas dapat ditinjau pula dari akting para pemain film tersebut. Di zaman digital saat ini karakter pemain film atau yang sering disebut sebagai aktor bukan hanya manusia, melainkan bermacam-macam diantaranya adalah sebagai berikut

Pertama karakter manusia. Karakter ini merupakan pemain film yang menyerupai manusia biasa, umumnya terdapat dalam film drama, telenovela, dan aksi. *Kedua* karakter nonmanusia. Karakter ini melibatkan hewan atau benda lainnya menjadi karakter utama dalam film. Contoh film dengan karakter nonmanusia adalah film bergenre sains fiksi, fantasi, maupun horror. *Ketiga* karakter nonfisik. Biasanya karakternya ialah menyerupai makhluk supernatural seperti hantu, arwah, dedemit, iblis, dan sejenisnya. Film yang menggunakan karakter nonfisik tersebut mayoritas digunakan untuk genre horror. Contoh film populer yang melibatkan karakter nonfisik diantaranya yaitu *The Conjuring* dan *Sebelum Iblis Menjemput*. *Keempat* karakter animasi. Para pelaku cerita pada karakter ini berwujud animasi baik dua dimensi ataupun tiga dimensi. Dalam film animasi, pembuat film bebas menentukan apakah ingin membuat karakter manusia maupun nonmanusia. *Anime Nakineko* termasuk ke dalam film bergenre animasi, karena *anime* ini digambar dan ceritanya di luar nalar manusia.

Pembedaan tokoh dapat dibagi ke beberapa aspek tergantung dari sudut mana tokoh yang sedang ditinjau Ditinjau dari perannya terdiri dari pelaku cerita

yang berpengaruh dan pelaku cerita sampingan. Pelaku cerita yang berpengaruh adalah pelaku yang menjadi pusat perhatian dalam cerita itu sendiri. Tokoh atau pelaku ini paling banyak dikembangkan oleh pengarang dari segi penceritaan. Pelaku cerita utama adalah sebagai penggerak cerita, yang menentukan jalannya alur. Sedangkan pelaku cerita sampingan adalah pelaku yang menjadi pendukung berjalannya cerita untuk menghidupkan alur agar tidak monoton (Pratista, 2017).

Tokoh cerita menurut Abrams, (1999) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang menurut pemerhati karya sastra dianggap memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh dalam film memiliki beberapa cabang yaitu tokoh utama dan tokoh sampingan. Tokoh utama ada di sepanjang alur cerita, biasanya tokoh utama menjadi sorotan dalam sebuah film, sedangkan tokoh sampingan biasanya hanya dimunculkan sesekali dan memiliki cerita yang pendek.

Tokoh utama dapat dibagi lagi menjadi tokoh utama yang utama, yaitu tokoh yg selalu muncul di setiap adegan. Ia merupakan tokoh yg paling banyak diceritakan. Ia menentukan perkembangan plot/ alur secara keseluruhan dan biasanya berhubungan dengan tokoh lain. Selanjutnya terdapat tokoh utama yang tambahan. Maksudnya adalah tokoh yang kerap hadir dalam cerita. Namun kehadiran tersebut tidak secara terus-menerus. Tokoh utama tambahan tingkat kemunculannya tidak sesering tokoh utama yang utama.

Tokoh tambahan juga dibagi menjadi beberapa bagian yaitu tokoh tambahan yang utama, yaitu tokoh yang berperan sebagai pendukung cerita dan tingkat kehadirannya hanya sebatas pelengkap saja. Namun jika tokoh tambahan yg utama ini dihilangkan akan memengaruhi jalan cerita. Berikutnya terdapat tokoh tambahan yang memang tambahan, yaitu tokoh yang tidak diutamakan perannya. Ia sebagai pelengkap saja. Dapat dikatakan kemunculan pada cerita hanya pada adegan tertentu dan tingkat keaktifannya dalam peran tergolong minim. Lebih minim dari tokoh tambahan yg utama. Jika dilihat dari porsi ceritanya, tokoh utama yang utama memiliki tingkat kemunculan 100%, dan tokoh utama tambahan 75%, tokoh sampingan utama 50% dan tokoh sampingan tambahan 25%.

Ditinjau berdasarkan penampilan tokoh, terdiri dari tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang berkepribadian sesuai apa yang audiens harapkan. Tokoh protagonis biasanya dapat mengambil simpati para audiens, sehingga kita dapat mengambil dan merasa simpati kepada tokoh protagonis. Tokoh antagonis adalah tokoh yang sedikit memiliki simpati terhadap audiens. Tokoh ini secara umum menggambarkan karakter yang kurang sesuai dengan harapan audiens.

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Psikologi sastra merupakan penelitian tentang karya sastra yang dipercayai merefleksikan perkembangan kejiwaan (Minderop, 2010). Karya sastra dapat diteliti menggunakan pendekatan psikologi karena karya sastra menunjukkan karakter tokoh-tokoh, walaupun hanya rekaan dari pengarang karya sastra, tetapi dapat menunjukkan macam-macam masalah psikologis. Psikologi sastra

menjadikan tokoh dalam karya sastra terutama manusia sebagai objek yang dianalisis karena tokoh manusia merefleksikan kepribadian manusia pada kehidupan sebenarnya.

Memahami teori psikologi sastra dapat dilakukan dengan cara-cara berikut, *pertama* memahami teori-teori psikologi kemudian melakukan analisis terhadap suatu karya sastra. *Kedua*, tentukan terlebih dahulu karya sastra yang sekiranya cocok dengan teori-teori psikologi yang dianggap relevan, *Ketiga* yaitu dengan serentak menentukan teori dan objek penelitian (Minderop, 2010).

Minderop, (2010) mengatakan bahwa saat hendak melakukan penelitian psikologi dengan sastra, terdapat tiga pendekatan yaitu pendekatan tekstual, reseptif pragmatik, dan ekspresif. Pendekatan tekstual adalah pendekatan dari segi psikologis tokoh yang ada di dalam karya sastra tersebut. Pendekatan tekstual berusaha untuk menentukan aspek psikologis dari sebuah karya sastra. Pendekatan ini mengkaji secara mendalam aspek psikologis tokoh. Pendekatan reseptif pragmatik berfokus kepada psikologi penikmat karya sastra yang terbentuk karena proses resepsi sastra. Pendekatan reseptif pragmatik membutuhkan wawancara dan survei dari penikmat karya sastra tersebut. Terakhir, pendekatan ekspresif yaitu pendekatan atas psikologi pengarang dalam menciptakan karya sastra. Dalam hal ini, penulis menggunakan pendekatan tekstual, karena penulis berfokus pada aspek psikologi tokoh utama *anime Nakineko*.

Psikologi sastra tidak bermaksud untuk menguji kebenaran teori psikologi, tetapi psikologi sastra menganalisis karya sastra dengan meninjau hubungan dan

fungsi psikologi dengan mengkaji tokoh-tokoh dalam karya sastra yang diteliti. Aspek psikologis dan karakter tokoh sudah menyatu dengan karya sastra, tugas peneliti yaitu menguraikan dan menjelaskan aspek-aspek psikologis dalam karya sastra tersebut. Namun, tidak semua karya sastra memiliki unsur psikologis di dalamnya. Peneliti harus cermat dalam memilih karya sastra yang sekiranya memiliki unsur psikologis didalamnya. Salah satu karya sastra yang memiliki unsur psikologis adalah *anime Nakineko*.

Hubungan psikologi sastra dengan penelitian ini dapat dibuktikan dengan sifat tokoh yang dapat dianalisis secara psikologis dari kejiwaan ketiga tokoh utama dalam *anime* ini. Salah satu contohnya adalah dampak perceraian yang dialami oleh orang tua Sasaki Miyo secara tidak langsung memengaruhi psikologisnya, sehingga secara tidak sadar mengubah sikapnya. Akibat dari perceraian tersebut, ia menjadi menutup diri dan tidak menunjukkan karakter aslinya di depan orang-orang.

Dari sikap atau kepribadian yang dimiliki tokoh tersebut, psikologi analitis terutama tentang arketipe, mencoba menyelaraskan dengan psikologi sastra dengan memahami sikap-sikap tokoh utama dan tingkah yang ditunjukkan di *anime Nakineko*. Psikologi analitis digunakan untuk menilai suatu karya sastra karena psikologi sastra dapat menganalisa dan mengkaji konflik yang dialami tokoh-tokoh dalam *anime Nakineko*. Psikologi sastra digunakan untuk mendukung hal tersebut, seperti mencari makna sesungguhnya agar dapat dikaji secara mendalam untuk memahami *anime* ini secara keseluruhan.

2.2.3 Teori Psikologi Analitis

Psikologi analitis dikembangkan oleh Carl Gustav Jung atas kritik dari teori psikolanalisa Sigmund Freud. Carl Gustav Jung mendapatkan inspirasi untuk melahirkan teori baru karena melihat kelemahan yang dimiliki oleh Sigmund Freud. Jung berpendapat bahwa kehidupan sebagai perkembangan yang kreatif sedangkan Freud memandang kehidupan sebagai usaha menghilangkan kebutuhan insting yang terus menerus timbul. Jung juga berusaha menggali pengalaman masa lalu untuk lebih memahami masa saat ini dan masa depan. Teori ini menekankan pentingnya mengolah kepribadian sesuai dengan tujuan dan fungsinya dalam kehidupan psikis manusia. Berbeda dengan Sigmund Freud yang mementingkan seks sebagai bentuk ketidaksadarannya, Jung berpendapat sebagian perilaku tak sadar kolektif ditentukan oleh pengalaman emosional yang diwariskan dari nenek moyang selama berabad-abad. Jung juga berpendapat semua orang memiliki dua kepribadian yang berbeda, meskipun salah satu kepribadian tersebut mendominasi.

2.2.3.1 Tinjauan Psikologi Analitis

Setelah mengkaji psikologi analitis, Jung merumuskan hal-hal yang berkaitan dengan jiwa yaitu kesadaran personal yang terdiri dari ego, ketidaksadaran personal, dan ketidaksadaran kolektif yang di dalamnya terdapat arketipe-arketipe. Kesadaran personal adalah hal-hal yang berhubungan dengan panca indra, perasaan dan pikiran manusia. Kesadaran personal atau ego bisa disebut juga sebagai kesadaran indrawi. Kesadaran ini menegaskan bahwa kita masing-masing pribadi memiliki jati diri yang berbeda. Seperti halnya gunung es, kesadaran personal

adalah hal kecil yang nampak di permukaan, masih banyak hal-hal yang tidak nampak dalam kepribadian manusia.

Kesadaran muncul pada awal kehidupan. Secara berangsur kesadaran bayi yang umum menjadi semakin rumit ketika bayi itu mulai mengenal manusia dan objek disekitarnya. Menurut Jung, hasil pertama dari proses pembeda kesadaran dengan ketidaksadaran adalah ego. Ego berperan penting dalam menentukan pikiran, persepsi, perasaan dan ingatan yang bisa masuk ke kesadaran. Dengan menyaring pengalaman, ego berusaha memelihara keutuhan dalam kepribadian dan memberi orang perasaan kontinuitas dan identitas.

Jika ditinjau lebih dalam lagi mengenai kepribadian, terdapat ketidaksadaran personal. Ketidaksadaran ini berkaitan erat dengan daya ingat manusia seperti kumpulan ingatan pengalaman, pengetahuan, pengalaman yang tidak ingin diingat kembali sehingga terperkan ke dalam ketidaksadaran persona atau pikiran atau ide yang terlalu lemah sehingga tidak disadari. Ketidaksadaran personal berasal dari pengalaman setiap individu, sedangkan ketidaksadaran kolektif bukan berasal dari pengalaman setiap individu melainkan berasal dari pengalaman bersama individu lain sejak dari nenek moyang manusia. (Harbunangin, 2016). Ketidaksadaran personal ini bersifat mudah dibawa ke kesadaran, ada juga yang sulit dibawa ke kesadaran, ada juga yang tidak begitu terkesan sehingga tidak sampai ke kesadaran.

Dalam ketidaksadaran personal terdapat kompleks. Kompleks adalah kepingan-kepingan psikis yang dipisahkan dari kesadaran oleh pengaruh trauma atau kecenderungan tertentu. Kompleks bercampur dan menghalangi perbuatan

sadar, dan memengaruhi perbuatan atau perkataan secara tidak sadar. Pembentukan kompleks dapat terjadi dari hubungan antar individu yang dialami individu pada masa anak-anak.

Penemuan utama Jung mengenai psikologi analitis adalah ketidaksadaran kolektif. Jung (dalam Harbunangin, 2016) mengungkapkan bahwa ketidaksadaran kolektif adalah kumpulan ingatan tersembunyi yang diwariskan dari leluhur manusia. Ketidaksadaran kolektif dapat disebut juga sebagai insting karena ketidaksadaran kolektif melakukan peran mengarahkan atau menyeleksi tingkah laku sejak awal kehidupan. Ketidaksadaran kolektif tidak memiliki sifat pasif, namun ketidaksadaran ini bersifat aktif, sehingga memengaruhi perilaku, emosi, dan pikiran setiap individu. Ketidaksadaran kolektif ini membentuk berbagai mitos, seni budaya, dan legenda.

Ketidaksadaran kolektif tidak menyatakan bahwa suatu tindakan haruslah sama dengan tindakan leluhur manusia terdahulu, melainkan kecenderungan manusia dalam melakukan tindakan tertentu merupakan rangsangan dari tindakan leluhur terdahulu. Contohnya adalah ibu yang ingin menggendong anaknya yang baru lahir. Ketidaksadaran ini dipengaruhi oleh arketipe-arketipe. Arketipe berasal dari Bahasa Yunani *arkhe* yang berarti primitif, original atau asal dan *tupos* yang berarti model atau pola. Arketipe memiliki sifat universal dan turun temurun. Dapat dikatakan arketipe menentukan cara setiap orang dalam memandang orang lain juga lingkungan sekitar sekaligus menentukan cara merespon secara emosional. Menurut Jung, arketipe merupakan rangkaian dari berbagai pengalaman yang diturunkan antar generasi dan secara berulang akan terus terjadi dalam peradaban

manusia. Berbagai peristiwa tersebut secara tidak langsung tertanam dalam ketidaksadaran kolektif manusia (Jung, 1989).

2.2.3.2 Jenis-Jenis Arketipe

Arketipe dalam teori Jung memiliki banyak macam jenis, tetapi penulis hanya akan menyebutkan empat diantaranya karena berhubungan dengan karya sastra yaitu *persona*, *shadow*, *anima/animus*, serta *self*. Berikut akan dijelaskan mengenai berbagai arketipe menurut teori Psikologi Analitis Carl Gustav Jung.

1. *Persona*

Persona ibarat topeng yang membuat kita menutupi diri kita yang sebenarnya dari masyarakat dan menjadi orang yang kita inginkan untuk mendapatkan perhatian dari orang lain. Namun apabila individu mengidentifikasi diri seutuhnya dengan *persona*, maka individu akan merasa asing dengan dirinya sendiri dan tampak menjadi manusia palsu, bukan manusia yang sejati.

2. *Shadow*

Shadow melambangkan segala hal yang ditolak individu dalam mengenal dirinya. Arketipe ini melekat pada semua orang, *shadow* disebut sebagai sisi gelap manusia yang merupakan kepribadian tersembunyi, tertindas, dan diyakini sebagai sumber semua kejahatan yang berupa kemarahan, iri hati, kebencian, dan unsur negatif lainnya.

3. *Anima* dan *Animus*

Anima merupakan perwujudan sifat perempuan yang tidak disadari dalam diri laki-laki, sedangkan *animus* merupakan sifat maskulinitas laki-laki

dalam wujud ketidaksadaran pada perempuan. Sifat ini terbentuk karena manusia diciptakan sebagai pria dan wanita yang saling melengkapi. Sifat ini diturunkan dari nenek moyang manusia dari zaman dahulu kala. Arketipe ini pula yang menjadi cikal bakal peradaban manusia karena laki-laki memahami wanita dari sifat *animus* nya, sedangkan perempuan memahami laki-laki dari sifat *anima* nya. Jika kedua arketipe ini digabungkan, akan terbentuk *syzygy* yaitu dua orang yang saling melengkapi dan mempersatukan diri dalam keharmonisan. Dari *syzygy* inilah individu menunjukkan “diri sebenarnya”

4. *Self*

Self adalah arketipe penting yang memotivasi perjuangan individu menuju keutuhan. Jung menyebut kecenderungan bawaan manusia untuk bergerak menuju perubahan, kesempurnaan, dan kelengkapan yang diwarisi sebagai *self*. *Self* terdiri atas kesadaran dan ketidaksadaran pikiran yang mengintegrasikan semua arketipe. *Self* menjadi pusat kepribadian, dikelilingi oleh semua sistem lainnya. Melalui *self* aspek dalam ketidaksadaran diubah menjadi kesadaran dan disalurkan ke aktivitas produktif. Titik tengah antara taksadar dan sadar adalah *self*, yang menyeimbangkan antara sadar dan taksadar, yang menjamin kepribadian memiliki fondasi lebih kokoh.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian *anime Nakineko* penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dari Lexy J Moleong. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mempunyai maksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek atau objek penelitian, misalnya motivasi, persepsi, perilaku, tindakan dan sebagainya dengan mempertimbangkan segala aspek yang mungkin memengaruhi tingkah laku manusia atau suatu kejadian disampaikan secara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong, 2004). Penelitian kualitatif dilakukan agar mendapatkan hasil data yang valid, dapat dipercaya, objektif, dan komprehensif.

Data kualitatif yang digunakan penulis diperoleh melalui pengamatan mendalam mengenai keempat jenis arketipe dari tokoh-tokoh dalam *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu*. serta unsur naratif dan sinematik berupa alur, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, pelaku cerita, tujuan, *mise en scene* dan *setting*. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang mengadakan perhitungan secara matematis, kualitatif lebih mementingkan proses daripada hasil dan menentang data-data perhitungan, sehingga memiliki hasil yang dinilai berkualitas dan cocok dalam bidang sastra. Selain menggunakan penelitian kualitatif, penulis juga menggunakan metode kepustakaan sebagai metode dalam pengumpulan data, yaitu dengan cara menggunakan buku, jurnal, dan berbagai karya ilmiah yang telah teruji keabsahannya agar dapat memecahkan permasalahan tentang arketipe.

3.2 Sumber Data

Sumber data mengulas mengenai keempat tipe arketipe pada tokoh utama dalam *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu*. Diantaranya adalah tokoh bernama Sasaki Miyo, Kento Hinode, dan Neko Ten Shu atau O Men Ya. Tokoh tersebut akan dijadikan sumber data pokok. Dalam hal ini objek penelitian memiliki keutamaan yaitu menjadi sasaran dalam penelitian untuk menemukan jawaban ataupun solusi dari permasalahan yang ada, untuk menentukan sumber data, perlu dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.1 Sumber Data Primer.

Sumber data primer dari penelitian ini hanya satu yaitu *anime* berjudul *Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* atau yang sering disebut *anime Nakineko* diproduksi oleh Studio Colorido tahun 2020. *Anime* yang bergenre fantasi ini disutradarai oleh Junichi Sato. Secara ringkas *anime* tersebut mengulas mengenai tokoh utama yaitu Sasaki Miyo yang mengalami tekanan mental yang diakibatkan oleh perceraian orang tuanya serta penolakan cintanya oleh Kento Hinode yang merupakan kawannya di sekolah.

3.2.2 Sumber Data Sekunder.

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dengan cara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini berupa dokumen, kearsipan, buku-buku dan sebagainya yang terikat dengan suatu penelitian (Moleong, 2004). Data sekunder dapat digunakan sebagai pendukung untuk lebih memahami permasalahan yang hendak diteliti sekaligus menjadikan sasaran penelitian menjadi lebih jelas dan operasional.

Penulis menelaah penelitian dengan buku referensi berjudul *Memahami Film* yang ditulis oleh Himawan Pratista tahun 2017, sebagai pedoman menentukan unsur naratif dan sinematik film, dan juga *Memperkenalkan Psikologi Analitis* karya Carl Gustav Jung pada tahun 1989 dan *Art & Jung* dari Buntje Harbunangin pada tahun 2016 untuk menentukan arketipe yang dimiliki tokoh utama. Untuk menentukan segi psikologi sastra suatu film diperlukan buku *Psikologi Sastra* dari Albertine Minderop dari tahun 2010. Selain itu, penulis juga mengumpulkan materi yang berkaitan dengan penelitian ini melalui literatur yang tersedia di perpustakaan umum maupun di internet berupa skripsi, tesis, jurnal, artikel dan lain-lain.

3.3 Pengumpulan Data

Dalam memperoleh objek material berupa *anime Nakineko*, penulis mencari melalui sumber terpercaya yaitu *Netflix*, layanan televisi berbayar yang legal. Sedangkan untuk sumber data berupa objek formal berasal dari buku dan jurnal. Buku yang digunakan adalah *Memahami Film* untuk menganalisis unsur naratif dan sinematik film, sedangkan untuk menganalisis arketipe yang dimiliki tokoh utama menggunakan buku *Memperkenalkan Psikologi Analitis* dari Carl Gustav Jung untuk mengkaji arketipe tokoh utama yaitu *persona*, *shadow*, *anima* dan *animus*, serta *self*. Penelitian tentang arketipe juga didukung oleh buku *Art and Jung* karya Buntje Harbunangin untuk meneliti arketipe tokoh utama berdasarkan karakteristik dan alur dari *anime Nakineko*. Sebagai pendukung agar psikologi analitis dapat masuk kedalam karya sastra, diperlukan teori psikologi sastra untuk mengambil kesimpulan. Buku untuk meneliti psikologi sastra adalah buku yang berjudul sama dengan teori yaitu *Psikologi Sastra* dari Albertine Minderop.

Data yang didapatkan berupa dialog antar tokoh, terutama ketiga tokoh utama dalam *anime Nakineko*. Data tersebut berupa suara yang kemudian di transkripsikan ke dalam bentuk teks agar dapat mendukung gagasan penulis. Setelah itu, penulis catat waktu kapan berlangsungnya plot atau alur mulai berkembang, serta kapan kepribadian tokoh yang mulai menunjukkan kepribadian yang mendukung arketipe tokoh muncul.

Buku *Memahami Film* digunakan penulis untuk meneliti rumusan masalah pertama yaitu menentukan unsur naratif dan sinematik film. Unsur naratif berupa cerita dan plot, hubungan naratif ruang dan waktu, serta tujuan. Sedangkan unsur sinematik berupa *mise en scene*, *setting*, dan jenis tokoh dan penokohan. *Setting* terbagi menjadi status sosial, motif atau simbol, dan *mood* adegan. Rumusan masalah kedua ditinjau menggunakan buku *Memperkenalkan Psikologi Analitis* dari *Carl Gustav Jung* untuk meneliti keempat arketipe tokoh utama berupa *persona*, *shadow*, *anima* dan *animus*, serta *self*. Keempat arketipe akan dihubungkan dengan kepribadian tokoh utama dan alur yang ada dalam *anime Nakineko*.

3.4 Analisis Data

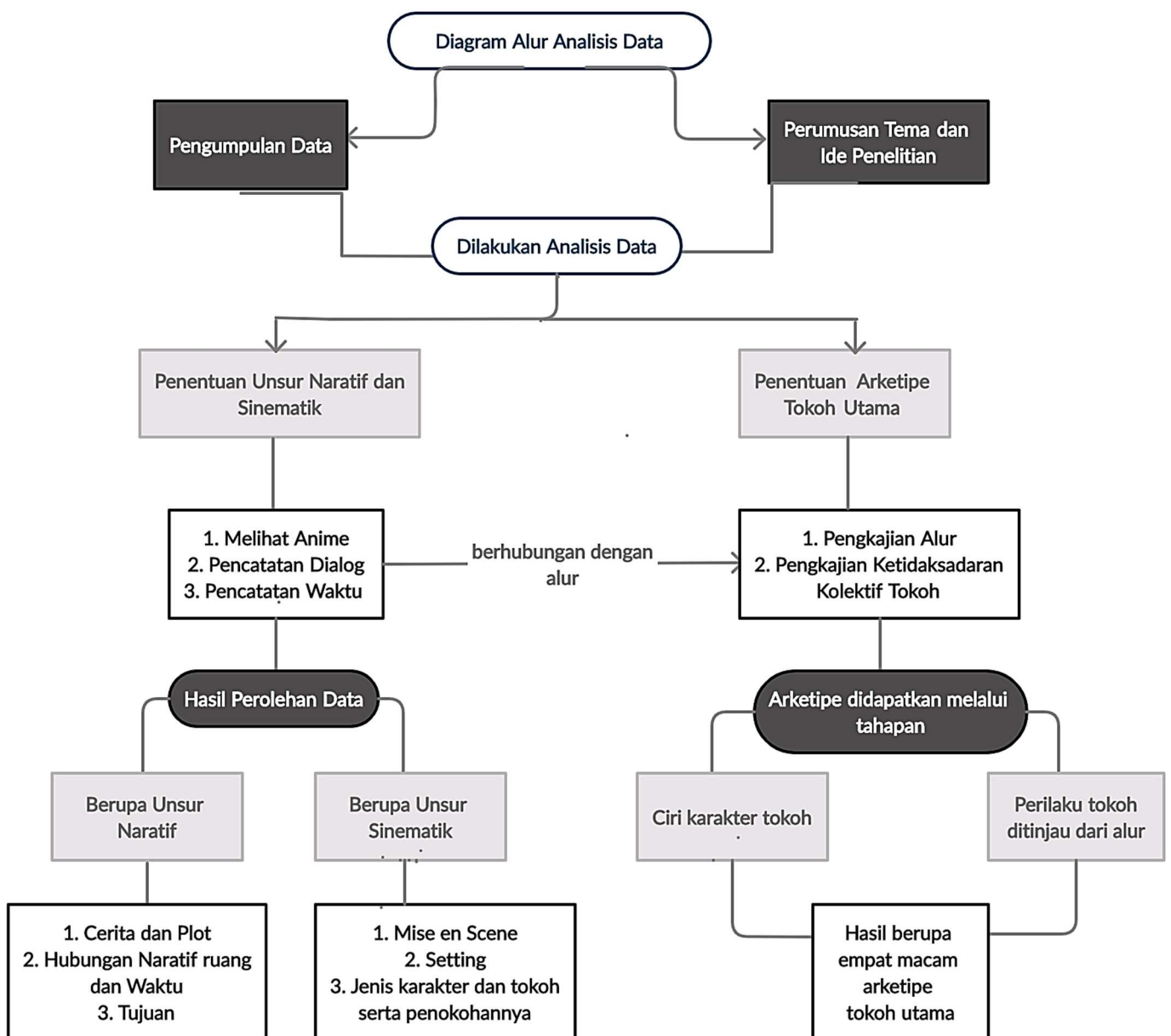
Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan penelitian, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami. Temuan ini kemudian disampaikan kepada khayalak umum melalui penulisan skripsi, disertasi, jurnal, maupun thesis (Moleong, 2004). Pada penelitian ini penulis menggunakan metode analisis data berbasis kualitatif deskriptif.

Dari data yang telah dikumpulkan, diperoleh tema lalu dapat dirumuskan ide berdasarkan data-data tersebut. Dalam menganalisis data, penulis membaca dan memahami teori-teori yang sudah didapatkan berupa unsur naratif dan sinematik yang berhubungan dengan *anime* yaitu cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, *mise en scene*, *setting*. Sedangkan untuk menganalisis arketipe-arketipe yang ditonjolkan tokoh-tokoh, penulis menggunakan teori psikologi analitis dari Carl Gustav Jung.

Sebab *anime* merupakan objek dalam penelitian ini, maka metode yang dilakukan yaitu melihat *anime* secara terus menerus, lalu penulis mengumpulkan data berupa dialog antar tokoh yang berupa suara kemudian dari suara tersebut di transkripsikan ke bentuk teks. Setelah mentranskripsikan, penulis mencatat waktu dalam *anime* kapan tindakan dan aktivitas pelaku utama cerita menunjukkan arketipenya. Penulis kemudian berfokus pada teks yang berhubungan dengan unsur naratif dan sinematik. Dari data tersebut juga diperoleh visual atau tindakan tokoh utama dalam menghadapi konflik, serta hal tersirat yang ingin disampaikan sutradara kepada audiens berupa arketipe yang ditonjolkan tokoh-tokoh, penyebab munculnya arketipe tersebut, ciri-ciri tipe arketipe dan dampak akibat arketipe yang ditonjolkan tokoh-tokoh.

Dalam menentukan arketipe, penulis menggunakan pendekatan dari pengalaman-pengalaman yang dialami pelaku utama dalam cerita. Pengalaman itu ditunjukkan melalui alur dan cerita yang disajikan tokoh-tokoh dalam cerita. Beberapa pengalaman tersebut misalnya adalah jatuh cinta pada seseorang, pengalaman magis yang pernah terjadi di hidupnya dan sebagainya. Dari

pengalaman tersebut diperoleh ketidaksadaran yang merupakan teori yang diunggulkan dari Carl Gustav Jung. Dalam hal ini, Jung memisahkan ketidaksadaran menjadi ketidaksadaran personal dan ketidaksadaran kolektif. Arketipe adalah bagian dari ketidaksadaran kolektif, sedangkan kompleks adalah bagian dari ketidaksadaran personal. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan menggunakan diagram alur agar penelitian mudah dipahami.



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

3.5 Penyajian Data.

Dalam menyajikan data, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Biasanya dalam penelitian kualitatif, penyajian data bersifat naratif atau menguraikan secara detail hasil penelitian. Penyajian data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Metode ini digunakan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Deskriptif analisis adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya dan membuat kesimpulan dan mendapat kritik dan saran dari khayalak umum. (Moleong, 2004).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab empat membahas mengenai unsur naratif dan sinematik yang berhubungan dengan penelitian, serta pembahasan mengenai arketipe yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu*. Terdapat tiga sub bab yaitu analisis unsur naratif dan sinematik film, lalu dari unsur tersebut diperluas cakupannya mengenai arketipe yang menonjol dari empat tokoh utama dalam film. Arketipe ini diteliti menggunakan psikologi analitis dari Carl Gustav Jung. Psikologi sastra dibutuhkan dalam penelitian ini dikarenakan keempat tokoh merupakan karakter fiksi. Dalam hal ini, psikologi sastra digunakan dalam mengambil kesimpulan.

4.1 Analisis Unsur Naratif Film

Subbab ini membahas tentang berbagai jenis unsur naratif yang terdapat pada film yang terdiri dari cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu.

4.1.1 Cerita dan Plot

Cerita dan plot sama-sama berdasarkan pada rangkaian peristiwa sebagaimana yang dipaparkan oleh sutradara film. Dasar awal sebuah cerita adalah plot dan dasar awal sebuah plot adalah cerita. Dalam *anime Nakineko*, yang dikarang oleh Junichi Sato ia menggunakan alur linier yang terdiri dari pengenalan, konflik, klimaks, resolusi, dan ending atau akhir dari sebuah cerita. Berikut akan penulis paparkan mengenai alur linier tersebut.

1. Perkenalan

Tahap ini merupakan awal cerita berupa pengenalan karakteristik tokoh yaitu deskripsi fisik, perilaku tokoh yang khas atau pengenalan latar seperti nama tempat dan suasana alam. Pada *anime Nakineko* kisah bermula ketika tokoh utama Sasaki Miyo memanggil Kento Hinode pada awal Sekolah Menengah Pertama Negeri Tokoname dengan panggilan unik “Serangan Matahari Terbit Hinode”.

Selain itu panggilan-panggilan spesial diberikan pada Sasaki Miyo misalnya *Muge* (ムゲ) yang merupakan singkatan dari ^{むげんだいなぞにんげん}無限大謎人間 berarti manusia dengan hal yang tidak diduga, *Kyoubu Onna* (^{きょうぼうおんな}凶暴女) atau wanita ganas.

Dapat ditunjukkan pada cuplikan dialog berikut.

新堀 : 痛い！何するんだよう、凶暴女！
美代 : うるさい、うるさい、うるさい！

Niibori: “Sakit! Apa yang kamu lakukan, Wanita Ganas!”
Miyo : “Berisik! berisik, berisik!”

(*Nakineko*, 2020. 00:04:42 - 00:04:49)

Hal ini membuktikan bahwa Miyo memiliki karakter kekanakan dalam pengenalan karakter diri Sasaki Miyo yang menyebabkan ia kerap mendapatkan perilaku *ijime* dari teman-temannya sedari kecil. Hal ini dilatarbelakangi oleh perceraian orang tuanya, sehingga ia menutupinya dengan sifatnya yang konyol dan kekanakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan percakapan antara Yoriko dengan Kento Hinode dan Isami Tetzuka.

伊佐美：あ、深瀬小学校から、ムゲと一緒に、俺たちにとっては無限大謎人間だけど、深瀬にはいろいろ分かるんだな

頼子：本との母さんは小学校の時、出て行っちゃて。ムゲ、そのことでクラスに仲間外れにされて。私それまで仲良かったのに、私もいじめられちゃうからって

伊佐美：そっか、あいつんち複雑だったんだよ。

Isami：“Ah, kalian sudah bersama sejak di Sekolah Dasar Fukase, bukan. Kami (Isami dan Hinode) hanya mengetahui julukannya Manusia yang Penuh dengan Hal yang Tidak Diduga. Sekolah Dasar Fukase mungkin lebih mengenalnya”

Yoriko：“Ibu kandungunya meninggalkannya saat ia masih SD. Sejak saat itu, teman-teman kelasnya meninggalkannya. Maka dari itu aku adalah teman dekatnya, dia tidak menginginkannya karena aku juga akan dihujat.”

Isami：“Oh begitu, ternyata permasalahannya sangat rumit.”

(*Nakineko*, 2020. 00.50.25-00.51.14)

2. Konflik

Konflik dapat disebut sebagai masalah yang timbul akibat tindakan tokoh tertentu dalam cerita. Berbagai konflik yang terdapat pada *anime Nakineko*, seperti kisah cinta Sasaki Miyo yang bertepuk sebelah tangan kepada Hinode, dampak perceraian kedua orang tua Miyo yang mengakibatkan gangguan psikis, dan *ijime* atau pembulian yang dilakukan oleh teman-teman SD hingga SMP kepada Miyo

Hal yang memicu konflik dalam *anime* ini adalah saat Hinode membenci Miyo saat memberikan surat cintanya kepada Miyo. Cuplikan dialog tersebut dapat dibuktikan dibawah ini.

美代 : 私、日之出に元気出してほしくて…、私も、日之出して
 思ったことがうまく言えなくて、だから…

日之出 : 俺とお前は違うんだよ！俺は恥ずかしいよ！恥ずかしい
 決まってるんだろ、こんなの教室でさ。そんなに、そう
 いうの押し付けてくるヤシは嫌いなんだ！

美代 : でも、じゃ、手紙じゃなけりゃ…

日之出: いいよ！もうほっといてくれよ！嫌いだっつってんだろ！

美代 : き。。らい。。

日之出 : 大嫌いだ！

美代 : そっか、大嫌いか。悪いだねこりゃあ。

Miyo : “Hinode, Aku hanya ingin membuatmu merasa lebih baik.. Aku juga
 sama sepertimu yang tidak bisa mengatakan apa yang aku inginkan,
 makanya..”

Hinode : “Aku dan kamu itu berbeda! Aku malu! Ini memalukan, di depan
 semua orang di kelas. Selain itu, aku benci orang yang suka
 memaksa orang lain sepertimu!”

Miyo : “Tapi, Kalau begitu bagaimana kalau tanpa surat”

Hinode : “Cukup! Biarkan aku sendiri! Aku benci kamu!”

Miyo : “Ben..ci.”

Hinode : “Sangat benci!”

Miyo : “Begitu... ya... sangat benci... buruk sekali”

(Nakineko. 2020. 00.39.48-00.41.06)

Hal ini membuat Miyo patah hati. Ia menganggap semua orang tidak menyukai dan menerima dia apa adanya. Dengan menjadi kucing yang bernama Taro, Miyo percaya jika orang-orang sekelilingnya akan memerhatikannya dan menganggap Hinode lebih menyukainya apabila ia menjadi kucing. Hingga suatu ketika orang-orang cemas akibat kepergian Miyo, termasuk Hinode. Akhirnya Miyo diketahui menjadi kucing dan berada di Pulau Kucing atau 猫島.

3. Klimaks

Klimaks yaitu tahap puncak konflik dibuktikan dengan berubahnya tokoh utama bernama Miyo menjadi seekor kucing dan berada di Pulau Kucing sebagai

pelariannya karena orang-orang tidak peduli atau menyayanginya. Seketika Hinode, sosok yang membenci Miyo panik dan ikut mencari Miyo. Dia menghilang akibat mencari Neko Ten Shu untuk mengembalikannya menjadi wujud manusia kembali karena Neko Ten Shu telah mengutuknya menjadi kucing. Setelah Hinode mengetahui kejahatan Neko Ten Shu, terjadilah keributan hingga Hinode rela mengejar penjual topeng licik itu sampai ke dunia mistis yang mungkin membahayakan dirinya demi menyelamatkan Miyo. Hal itu dapat dibuktikan pada dialog antara Miyo dengan Neko Ten Shu yang mengatakan Hinode tidak berada di dunia manusia dan berada di Pulau Kucing.

猫店主：向こうに帰っても、日之出はいないよ。今、私の店に閉じ込めてあるからね。

美代：えええ!!日之出が?何で?

猫店主：猫になった、あんたを追ってきたっていうからさあ

美代：うそだね。大体、日之出はあたしが太郎だって知らないんだから。

猫店主：あんたの顔つけてる、きなこって言ったっけ?あの猫が、一緒だから聞いたんでしょ。

Neko Ten Shu : Kamu kembali ke rumah pun, Hinode tidak ada di dunia manusia. Hinode sekarang ku kurung di tokoku.

Miyo : Eh?! Hinode? Mengapa?

Neko Ten Shu : Karena ia mengejar dirimu yang menjadi kucing

Miyo : Bohong kan? Hinode sebenarnya tidak mengetahui bahwa aku adalah Tarou, kan

Neko Ten Shu : Ia mengetahui dari kucing yang memiliki topeng wajahmu, Kinako. Mungkin Hinode mendengar darinya karena ia bersama Kinako

(Nakineko. 2020. 01:20:00-01:20:27)

Dialog tersebut membuktikan bahwa sifat Hinode yang cuek terhadap Miyo mulai berubah menjadi peduli terhadapnya. Demi mencari Miyo, Hinode pergi ke pulau yang hanya dihuni oleh kucing agar dapat membantu Miyo menjadi manusia kembali

4. Resolusi

Resolusi merupakan konflik yang telah menurun, artinya masalah demi masalah satu per satu telah usai dan menemukan titik terang masing-masing. Pada *anime Nakineko*, mengalami keributan sengit akibat perebutan hak hidup berupa roh yang terjadi pada ketiga tokoh utama yakni Sasaki Miyo, Kento Hinode, dan Neko Ten Shu. Selanjutnya tokoh Hinode dan Miyo yang berhasil mengalahkan sosok kucing licik Neko Ten Shu dengan munculnya para gerombolan kucing yang menyerang Neko Ten. Adegan tersebut terlihat pada menit 01:31:28

半猫 1 : おやめなさいと言ったはずですよ
 猫店主 : お前たち
 半猫 2 : 行くよ！一緒に一撃しましょう。
 半猫 3 : お待たせ
 日之出 : ありがとう

Setengah Kucing 1: Jangan Ganggu Dia
 Neko Ten Shu : Kalian?!
 Setengah Kucing 2: Ayo! Kita hajar dia bersama!
 Setengah Kucing 3: Maaf menunggu
 Hinode : Terima kasih

(*Nakineko. 2020. 01:31:28-01:31:56*)

Kejadian ini adalah awal mula permasalahan mulai mereda ditandai dengan pertolongan korban Neko Ten Shu lainnya yang turut membantu Miyo dan Hinode dalam berjuang menyelamatkan setengah nyawa Miyo yang direbut oleh Neko Ten Shu. Setengah kucing di pulau ini adalah korban dari kejahatan Neko Ten Shu. Setelah melakukan perlawanan, Neko Ten Shu akhirnya dapat dikalahkan dengan bantuan mereka. Pertarungan sengit pun tidak dapat dihindarkan.

5. Ending

Penyelesaian dalam cerita atau *ending* dapat berupa *sad ending*, *happy ending*, *open ending*. Dalam hal ini, *anime Nakineko* mengalami *happy ending*, karena dari berbagai konflik dapat terselesaikan secara keseluruhan, dengan akhir bahagia. Hinode mengatakan perasaannya jika mencintai Miyo gadis yang ia abaikan dan remehkan. Berdasarkan perihal tersebut Miyo dan Hinode menjalin kisah asmara lebih dalam sehingga hubungan mereka pun merekah. Berikut pengungkapan rasa cinta terhadap kedua tokoh tersebut.

日之出 : ムゲ !

ムゲ : 日之出

日之出 : 俺、ムゲのこともっともっと知りたい。それで、猫じゃないムゲに、好きってちゃんといいたいんだ、それでまた笑って顔が見たい

ムゲ : あなたのことが好きだって。だから、この町へ帰るよ。

Hinode : “Muge!”

Muge : “Hinode!”

Hinode : “Aku ingin mengenalmu lebih jauh. Aku ingin mengatakan aku suka kepada Muge yang bukan kucing, lalu aku ingin melihat wajah tersenyummu lagi.”

Muge : “Aku juga ingin menyatakan aku suka padamu. Ayo kita pulang.”

(*Nakineko. 2020. 01:32:35-01:33:33*)

Di lain sisi kedua tokoh utama mendapatkan sesuatu yang berharga seperti lebih menghargai dan menghormati orang-orang di sekitarnya. Terkait hal tersebut Miyo menyadari bahwa keluarga bagian utama dari hidup. Berbagai pesan terpendam yang disembunyikan akhirnya mampu diungkapkan terhadap orang tua Miyo yang telah berpisah sedari ia kecil. Hal ini ditunjukkan pada dialog berikut:

美代 : ありがとう、日之出、きなこ。すごく心配かけちゃったんだな、私。

日之出 : 俺たちだけじゃないよ。家出て時は、深瀬や伊佐美だって。あなたの親も結構必死だったよ。あんた自分が思ってより、大事にされてる思うよ。

美代 : 私、一生懸命好きにならないようにしていた、薫さんはお父さん、お母さんも。皆いらないと行って、皆カカシだって。でも、やっぱり皆いる。

Miyo : Terima kasih, Hinode, Kinako. Aku membuat kalian khawatir.

Hinode : Bukan hanya kami lho. Sejak kamu kabur dari rumah, Fukase, Isami juga mengkhawatirkanmu. Orang tuamu juga sangat putus asa mencarimu. Banyak orang yang peduli terhadapmu. Kamu penting bagi mereka dibandingkan dengan yang kamu sadari.

Miyo : Aku sebisa mungkin tidak menyukai Nyonya Kaoru, Ayah, Ibu Kubilang aku tak butuh kalian. Kuanggap mereka hanya patung. Tetapi aku sekarang sadar, mereka itu penting.

(*Nakineko. 2020. 01:34:04-01:34:55*)

Hal ini membuktikan bahwa Miyo mempelajari sesuatu dari kejadian ini. Ia akan mencoba untuk menyukai kedua orang tuanya, maupun ibu tirinya, Kaoru San. Dari dialog diatas, Miyo sadar bahwa ternyata banyak orang yang peduli terhadapnya, bukan hanya Hinode saja, melainkan juga kedua orang tuanya maupun ibu tirinya.

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang merupakan istilah untuk menunjukkan para tokoh cerita dalam beraktivitas. Karya fiksi termasuk film biasanya berlatar belakang di lokasi tertentu dengan aturan ruang yang jelas. Lokasi utama *anime* ini berlatar pada kota Tokoname yang terletak pada prefektur Aichi, Jepang. Hal ini dibuktikan dengan ciri khas kota tersebut yang dipenuhi sejenis guci dan kerajinan tanah liat lainnya pada dinding sekeliling jalan sebagai penahan bangunan agar tidak roboh.



Gambar 2 Nakineko. 2020. 00:34:34 Kota Tokoname, ketika malam

Selain ruang utama yang ditunjukkan pada Kota Tokoname terdapat pula berbagai macam lokasi atau ruang sebagai pendukung jalan cerita *anime Nakineko* diantaranya yaitu.

1. Sekolah

Sekolah adalah latar utama yang terdapat dalam *anime Nakineko*, dimana banyak kejadian dan konflik terjadi dalam cerita. Miyo dan beberapa tokoh utama bersekolah di Sekolah Menengah Pertama Negeri Tokoname, Kota Tokoname.



Gambar 3 Nakineko. 2020. 00:03:00 Depan Gerbang SMP Negeri Tokoname

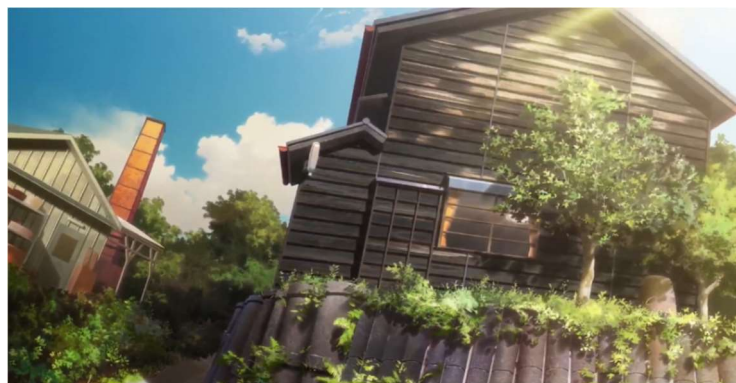
2. Rumah Sasaki Miyo

Miyo tinggal bersama dengan ayah kandung dan ibu tirinya. Konflik yang terjadi di rumah Miyo adalah konflik batin yang terdapat dalam dirinya sendiri, yaitu konflik antara keinginan untuk kabur karena ia merasa tidak pantas untuk tinggal di rumahnya, dan keinginan untuk tetap tinggal, karena ibu tirinya bersikap baik padanya, walaupun ia masih merindukan ibu kandungnya.



Gambar 4 Nakineko. 2020. 00:08:53 Depan rumah Miyo Sasaki

3. Rumah Kento Hinode



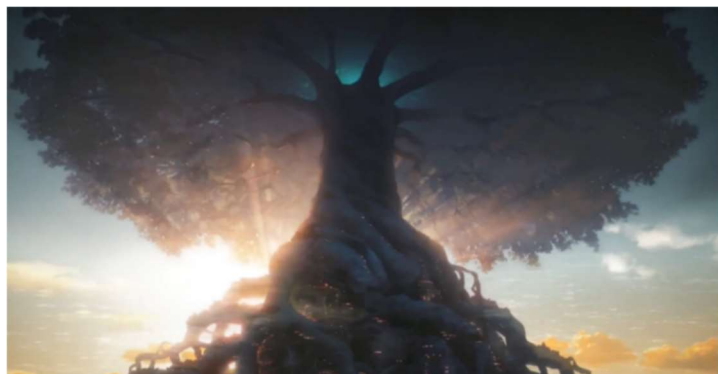
Gambar 5 Nakineko. 2020. 00:29:00 Rumah Hinode dan workshop pembuatan tembikar

Keluarga Hinode adalah pengerajin berbagai peralatan yang terbuat dari tanah liat, maka dari itu, keluarga Hinode memiliki *workshop* sendiri di belakang rumahnya. Namun saat ini produksi kerajinan tanah liat mereka sedang lesu, dikarenakan ada

banyak warga sekitar Kota Tokoname yang pekerjaan utamanya adalah pengerajin tanah liat. Kondisi itu diperparah dengan kondisi kakeknya yang pengelihatannya mulai tidak jelas dan tidak memiliki penerus. Hinode sebenarnya mau meneruskan, tetapi ia takut membawa tanggung jawab besar dalam meneruskan usaha tersebut.

4. Pulau Kucing

Pulau ini terletak diatas awan dan khusus para kucing yang bisa melihat dan menjelajahi Kota Kucing. Miyo dapat menikmati seluruh kota kucing, jika ia berubah menjadi Taroo. Di kota ini pula, Penjual Topeng Kucing atau Neko Ten Shu tinggal. Suasana kota kucing hangat dan damai, layaknya kota-kota pada umumnya. Pulau ini menjadi saksi atas puncak konflik yang terjadi antara Miyo yang berusaha mendapatkan topeng manusianya agar bisa kembali menjadi manusia yang utuh, dan Hinode yang berusaha menyelamatkan Miyo dari jebakan Neko Ten Shu.



Gambar 6 Nakineko. 2020. 01:08:20 Pohon Keramat di Pulau Kucing

5. Taman

Taman adalah tempat dimana awal mula terjadinya pertemuan Hinode dengan Miyo. Saat itu di taman sedang berlangsung Tenno Matsuri, yaitu festival yang

diadakan setiap tahun pada musim panas di bulan Juli. Di tepat itu pula, Miyo yang sedang dalam wujud kucing jatuh cinta kepada Hinode.



Gambar 7 *Nakineko*. 2020. 00:44:05 Miyo yang berubah menjadi Tarou berada di taman

4.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Latar waktu berkesinambungan dengan konflik peristiwa yang dipaparkan dalam sebuah cerita rekaan. Urutan waktu merujuk pada pola berjalannya waktu cerita “kapan” kejadian tersebut dialami oleh tokoh dalam cerita. Hubungan naratif dengan waktu terdiri dari berbagai tipe diantaranya yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

4.1.3.1 Urutan Waktu

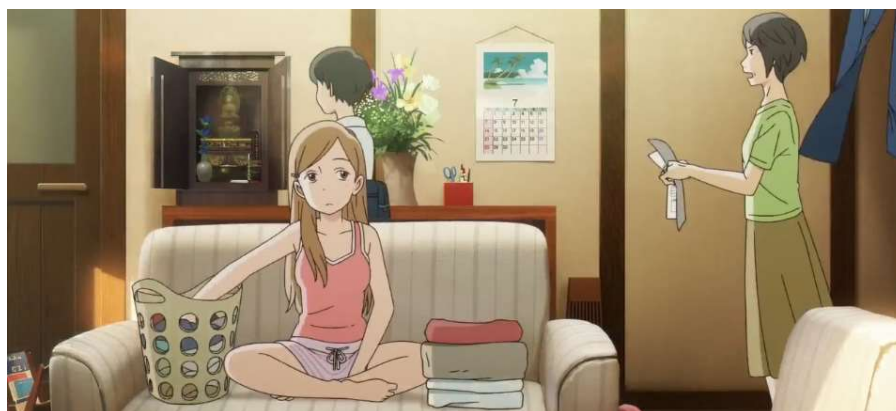
Pada *anime Nakineko* latar waktu yang digunakan merujuk pada pola waktu linier yakni latar waktu yang berjalan sesuai dengan kronologi peristiwa tertentu tanpa banyak terganggu oleh unsur lainnya yaitu A-B-C-D-E atau 1-2-3-4-5. Dalam film ini terdapat adegan kilas balik dan kilas depan, namun hal tersebut tidak memengaruhi urutan waktu pada aksi peristiwanya.

Dapat dikatakan simbol A melambangkan tahap awal cerita atau waktu pengenalan tokoh serta karakter pada berbagai jenis karya fiksi termasuk *anime*. Lalu simbol B dilambangkan sebagai tahapan timbulnya berbagai masalah atau yang

sering disebut sebagai konflik. Selanjutnya simbol C yaitu permasalahan yang terus berkembang hingga di puncaknya. Kemudian simbol D melambangkan berbagai permasalahan dalam cerita mulai terselesaikan dan menemui titik terang satu per satu. Terakhir yakni simbol E yang dianggap sebagai ending atau akhir dari sebuah cerita. Pada bagian ini semua konflik dianggap telah berakhir.

4.1.3.2 Durasi Waktu

Durasi waktu di tiap film berbeda-beda tergantung dari pengarah film tersebut. *Anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* berdurasi satu jam empat puluh lima menit enam belas detik. *Anime* ini mengambil latar di bulan Juli, pada saat musim panas, terlihat dari banyaknya kalender yang menunjukkan bulan tujuh. Dapat dibuktikan dengan gambar berikut ini.



Gambar 8 *Nakineko*. 2020. 00:10:55 Salah satu banyaknya kalender yang menunjukkan bulan Juli

Sayangnya, penulis tidak menemukan tahun dari *anime* ini berlangsung. Kejadian dari *anime* ini berlangsung setelah Tenno Matsuri tahun lalu, setelah Hinode bertemu dengan Miyo yang berwujud kucing, lalu cerita berkembang hingga sesuai dengan urutan waktu

4.1.3.3 Frekuensi Waktu

Pada *anime Nakineko* terdapat adegan kilas balik, yaitu saat pertemuan Hinode dengan Miyo yang berubah wujud menjadi kucing. Berikut akan ditampilkan mengenai adegan kilas balik yang terdapat dalam *anime* ini.

1. Adegan Miyo dan Hinode “berkencan” di taman.

Miyo menceritakan kepada Yoriko bahwa ia pernah berkencan dengan Hinode. Kejadian ini berlangsung saat Miyo melarikan diri dari ibu kandungnya dan menemukan penjual topeng kucing di Tenno Matsuri. Ia lalu bertemu dengan Hinode dalam wujud kucing. Mereka berdua lalu pergi ke taman untuk menghindari keramaian. Dari sudut pandang Miyo, ia menganggap bahwa mereka sedang berkencan, namun dari sudut pandang Hinode, ia hanya bermain dengan kucing bernama Taro yang ia temukan saat Tenno Matsuri berlangsung. Adegan ini berlangsung dari menit 00.05.48 hingga 00.06.45 dan adegan ini terulang kembali pada menit 00.35.49 hingga 00.36.04.



*Gambar 10 Nakineko. 2020. 00:35:49
“bermain” dengan Taro dari sudut pandang
Hinode*



*Gambar 9 Nakineko 2020. 00:05:48
“berkencan” dengan Hinode dari sudut
pandang Miyo*

2. Adegan Miyo memanggil “Serangan Matahari Terbit Hinode”

Hampir setiap kali Miyo bertemu Hinode, ia menyapanya menggunakan sebutan “Serangan Matahari Terbit Hinode” dengan cara berteriak, melompat dan

membuat Hinode terkejut. Hal ini dimulai pada menit ke 00.03.37 dari sudut pandang Miyo, dan dimunculkan kembali pada menit 01.32.48 dari sudut pandang Hinode yang mengingat bahwa kenangan bersama Miyo tersebut begitu berkesan. Dari sudut pandang Miyo, ia hanya ingin menghibur Hinode dengan sikap anehnya.



Gambar 11 *Nakineko*. 2020. 00:03:37 Serangan Matahari Terbit
Hinode

4.1.4 Tujuan

Pada dasarnya setiap tokoh memiliki tujuan tersendiri. Tujuan tersebut dapat berupa harapan, keinginan, dan cita-cita tertentu.

Dalam *anime Nakineko* sosok tokoh utama Miyo dianggap memiliki tujuan mendapatkan kasih sayang dan cinta dari orang-orang di sekitarnya, terutama Hinode. Berikut dialog yang menunjukkan tujuan tersirat dari Sasaki Miyo

美代：バカだな、私。頼ちゃんの言うとおりであった、お弁当をくれたから、いい気になって。手紙書いたりして、大嫌いって言われちゃった。ねえ、私好きって言われたい。大好きだって言われたいよ。

Miyo：“Bodohnya diriku. Yori sudah mengatakannya, Dia memberiku bekal makan, agar aku merasa lebih baik, tapi aku langsung memberinya surat cinta, dan dia bilang membenciku. Aku ingin dicintai. Aku ingin disukai.”

(*Nakineko*. 2020. 00:44:25-00:44:55)

Pada saat itu, Miyo sedang bersedih di taman, sembari berbaring di tengah taman dan menangis Hinode yang menolak cintanya. Hujan yang turun seolah merasakan kesedihan yang dirasakan Miyo. Ia merasa tidak ada satu orang pun yang menjadi harapannya. Ia merasa sakit hati pada semua orang, ibunya, ayahnya, Hinode, dan Kaori san. Ia putus asa pada keadaan, merasa bahwa keinginannya untuk dicintai terlalu tinggi untuk dikabulkan.

Tujuan tokoh utama kedua yaitu Kento Hinode. Di dalam *anime Nakineko*, ia memiliki tujuan yang disampaikan secara tersurat yaitu ingin meneruskan membuat tembikar dan melanjutkan usaha kakeknya. Hal itu terlihat dari monolog Hinode yang sedang bercerita kepada Taroo, kucingnya dimulai pada menit 00:32:38

日之出：あいつみたいにしてることがはっきり言えたら良かった
 けど、^{とうげい}、^{つづ}陶芸続けたいって言えなかったよ。工房
 の
^{けいえい}経営が^{きびしい}厳しいの分かってたし、俺が将来何とかして見せる
 って言いきれない自信もなくて、言えなかった

Hinode : “Andaikan aku bisa mengatakan keinginanku seperti dia (Miyo).
 Aku tidak dapat mengatakan keinginanku untuk melanjutkan
 membuat tembikar. Aku tahu bahwa keadaan studio sedang sulit,
 aku juga tidak bisa bilang dan percaya bahwa masa depanku di sini.
 Aku tidak bisa mengatakannya.”

(*Nakineko*. 2020. 00:32:38-00:33:50)

Sedangkan tujuan hadirnya Hinode dalam *anime* ini sebagai tokoh yang menentang cerita diawal, kemudian sebagai pendukung cerita pada pertengahan *anime* hingga *ending*. Ia memiliki tujuan untuk menghidupkan kemunculan konflik yang dialami tokoh Miyo.

Tokoh utama ketiga yaitu Neko Ten Shu. Dalam *anime Nakineko*, ia bertujuan menjadi tokoh antagonis dalam cerita. Hal ini terungkap hampir di seluruh naratif film. Neko Ten Shu memiliki tujuan utama pada cerita yaitu menjual topeng kucing ke manusia dan topeng manusia ke kucing. Hal itu ia lakukan agar mendapatkan setengah usia Miyo dan korban-korban lainnya agar mendapatkan umur panjang. Dibuktikan pada adegan awal yang dimulai pada menit ke 00:18:10

猫店主：猫になりたい人間には猫の顔を、人間になりたい猫には人間の顔を売るのが、私の仕事なんでねえ。そんであんたは、すてきな猫の一生を手にいれる。めんどくさい人間の顔を捨てて。

Neko Ten : Aku menjual topeng kucing kepada orang yang ingin menjadi kucing, dan menjual topeng manusia kepada kucing yang ingin menjadi manusia, itulah pekerjaanku. Selain itu, kamu punya kehidupan kucing yang menyenangkan. Buanglah topeng manusiamu yang menyedihkan itu.

(*Nakineko 2020. 00:18:10-00:18:28*)

Dari kalimat 「私の仕事なんでねえ」 terbukti bahwa pekerjaan sekaligus tujuan dari Neko Ten Shu adalah mendapatkan dan menjual topeng manusia dan kucing agar mendapat setengah jatah usia mereka. Namun, karena kelicikannya, ia tidak memberi tahu Miyo bahwa ia memiliki maksud untuk merebut nyawanya hingga bagian klimaks cerita.

4.2 Analisis Unsur Sinematik Film.

Unsur naratif dan sinematik dalam sebuah film tidak dapat terpisahkan, oleh karena itu, penulis berusaha menghubungkan kedua unsur tersebut agar dapat menjadi satu kesatuan yang padu. Unsur sinematik yang berkaitan dengan film ini adalah *Mise en Scene*, *setting*, dan jenis karakter dan tokoh dalam film.

4.2.1 Mise en Scene

Mise en Scene adalah kejadian apapun yang terjadi di depan layar. *Mise en Scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali, karena hampir semua gambar yang dilihat dalam film adalah bagian dari unsur ini. Salah satu unsur pendukung *mise en scene* adalah *setting* dan jenis karakter yang mencakup tokoh-tokoh dalam film serta penokohnya.

4.2.1.1 Setting

Setting adalah latar sebuah film bersamaan dengan semua propertinya. Umumnya, *setting* dalam sebuah film dibuat semenarik mungkin untuk mendukung cerita dalam film tersebut. Fungsi *setting* terdiri dari status sosial, *mood* adegan, dan motif atau simbol.

1. Status Sosial

Anime Nakineko memberikan dua perspektif dan status sosial yang berbeda pada masing-masing tokoh utama. Pada tokoh utama Sasaki Miyo, terdapat *setting* kalangan menengah atas, dibuktikan dengan properti yang digunakan dalam film yaitu kendaraan pribadi, dan desain rumah yang modern dan cerah. Sedangkan *setting* sosial yang ditunjukkan dari Kento Hinode adalah menengah kebawah, dikarenakan mereka memiliki permasalahan perekonomian, sehingga *workshop* mereka harus tutup. Dari properti yang digunakan pun, tidak terdapat barang

mewah, seperti kendaraan pribadi, dan desain rumah yang kuno. Dari sisi status sosial Sasaki Miyo yang berkecukupan dapat terlihat pada menit 00.39.12



Gambar 12 Nakineko. 2020. 00:39:12 Pekarangan rumah Miyo

Dari gambar tersebut, terlihat bahwa properti yang digunakan Sasaki Miyo dan keluarganya terlihat berkecukupan dan memiliki lingkungan yang baik, dapat terlihat dari mobil yang terparkir di depan rumah serta tetangga sekitar yang bersahabat.

Bukti kondisi sosial Hinode dapat terlihat pada pecakapan berikut

日之出 : そんなの聞いてない
 母親 : 仕方ないでしょ、この工房を維持するだけだって結構かかるんだから。このままじゃ、坂口君の給料だって出せないのよ。
 日之出 : でも、まだまだじいちゃんは
 母親 : わがまま言わない、もう目だって弱くなってるんだし
 おじさん : 頑張りたかったんだけどなあ
 日之出 : じいちゃん、本気なの？
 おじさん : ごめんな、賢人

Hinode : Aku tidak mau mendengar itu!

Ibu : Apa boleh buat, kita tidak bisa mempertahankan *workshop* tersebut. Saat ini, gaji Sakaguchi tidak dapat dibayarkan.

Hinode : Tapi, kakek masih bisa

Ibu : Jangan egois, pengelihatannya kakekmu mulai melemah

Kakek : Sebenarnya aku masih bersemangat.. tapi..

Hinode : Kakek serius?

Kakek : Maaf, Kento

(Nakineko, 2020. 00 29.24-00.29.50)

Dari percakapan tersebut, dapat diketahui keluarga Hinode berada pada status sosial menengah kebawah, dikarenakan kondisi keuangan mereka tidak mencukupi untuk mempertahankan *workshop* mereka dalam membuat kerajinan tanah liat dan tidak mampu mengupahi Sakaguchi san, pegawai mereka. Kondisi keluarga Hinode sangat kontras dengan kondisi keluarga Sasaki Miyo.

2. *Mood Adegan*

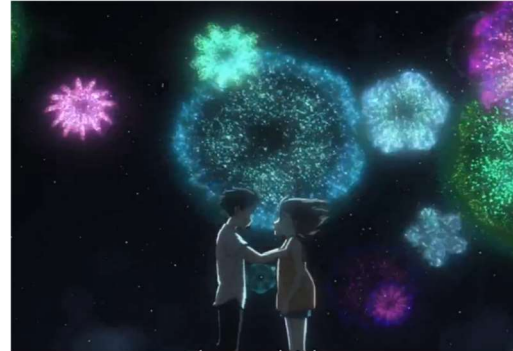
Untuk membangun suasana, sineas biasanya akan membuat lingkungan yang mendukung dari suatu *scene* atau adegan. Semisal adegan sedih akan didukung oleh mendung, hujan dan penataan cahaya yang gelap. Sedangkan adegan bahagia didukung oleh matahari yang terik dan suasana yang menyenangkan dan penataan cahaya yang cerah. Musik yang dimainkan dalam latar belakang juga dapat menciptakan *mood* adegan yang mendukung jalan cerita. Suatu adegan misterius dan horor jika tanpa musik yang mencekam akan terasa biasa saja, dan saat adegan sedih tanpa alunan musik yang mengalun lembut akan terasa hambar.

Dalam *anime Nakineko*, *mood* adegan sedih dapat terlihat pada menit 00:44:14 karena pencahayaan pada menit tersebut dibuat gelap dan lingkungan disekitarnya mencitrakan perasaan tokoh Miyo yang bersedih karena cintanya ditolak Hinode. Sedangkan pada menit 01:33:22 menunjukkan *mood* bahagia dengan lingkungan yang mendukung dan alunan musik yang bahagia, alunan musik tersebut dinilai bernuansa lembut. Akhirnya Hinode dan Miyo mengungkapkan perasaannya masing-masing. Hal ini menunjukkan perbedaan suasana yang mampu menciptakan *mood* berbeda. Terkait perihal tersebut dapat dibuktikan pada cuplikan

adegan *anime Nakineko* pada bagian konflik dan *ending* cerita yang tertera pada bagian berikut.



Gambar 14 Nakineko 2020. 00:44:14 Miyo menggambarkan mood adegan sedih



Gambar 13 Nakineko 2020. 01:33:22 Miyo dan Hinode menggambarkan mood bahagia

3. Motif atau Simbol.

Setting dapat memiliki motif atau simbol tertentu sesuai tema cerita. Simbol yang biasa digunakan sineas biasanya bersifat natural untuk menggambarkan status fisik dan mental tokoh. Dalam *anime Nakineko*, simbol yang terlihat jelas adalah penggunaan topeng yang digunakan oleh Sasaki Miyo untuk menjadi kucing. Topeng ini berbentuk muka kucing dan hanya menutupi bagian mata hingga hidung. Topeng yang Miyo kenakan memiliki banyak makna di dalamnya. Salah satunya adalah sebagai seseorang yang menyembunyikan sifat asli dan hanya untuk diperhatikan orang lain. Orang yang menggunakan topeng tersebut (Miyo) tidak bebas untuk menjadi dirinya sendiri.



Gambar 15 Nakineko 2020. 00:09:50 Topeng menjadi simbol yang kerap muncul dalam anime ini

4.2.1.2 Jenis-Jenis Tokoh dan Penokohnya

Dalam karya sastra terdapat tokoh dan penokohan untuk menjalankan karakter yang diberikan oleh pengarang cerita. Tokoh dibagi menjadi beberapa bagian yaitu tokoh utama, tokoh utama yang utama, tokoh utama yang tambahan, tokoh sampingan yang utama dan tokoh sampingan yang tambahan. Berdasarkan penampilan tokoh dibagi menjadi tokoh antagonis dan protagonis. Tokoh utama tidak selalu berifat protagonis dan musuhnya tidak selalu antagonis, bisa berlawanan. Tokoh tambahan atau karakter pendukung biasanya pada kedua belah pihak protagonis maupun antagonis. Dengan kata lain, tokoh tambahan bisa membantu tokoh utama dalam mencapai tujuannya ataupun menghambat tokoh utama dalam mencapai tujuannya.

1. Tokoh Utama.

Tokoh utama dalam *anime Nakineko* adalah Sasaki Miyo, Kento Hinode, dan Neko Ten Shu. Ketiga tokoh ini disebut tokoh utama karena sering diceritakan dalam film.

A. Sasaki Miyo (笹木美代)



Gambar 16 *Nakineko*. 2020.
00:03:14 Wujud fisik Miyo Sasaki

Sasaki Miyo juga merupakan tokoh utama yang utama. Ia mendominasi alur cerita. Jika tokoh ini dihilangkan, maka memengaruhi alurnya. Miyo selalu mendapatkan konflik dan kejadian yang diciptakan sineas. Hal ini dapat dibuktikan dengan kemunculannya di setiap alur cerita, baik pengenalan, konflik, klimaks, resolusi, maupun ending. Biasanya tokoh utama juga memiliki keterkaitan dengan judul.

Miyo merupakan tokoh protagonis, karena mencitrakan hal-hal yang diharapkan oleh penikmat film. Sasaki Miyo adalah gadis yang baru menginjak kelas delapan SMP. Ciri fisiknya memiliki wajah cantik, berambut cokelat dan bermata besar serta memiliki sifat sebagai berikut:

a. Setia

Miyo dikenal setia apabila ada seseorang yang baik kepadanya. Ia akan menjaga kepercayaan temannya dan tidak akan pernah melepaskan kesetiaan kawannya. Dibuktikan dengan dialog dengan Miyo dan Yoriko.

頼子：日之出のこともう諦めない

美代：え～無理だよ

頼子：諦めないと絶交だから

美代：絶交も無理だよ

頼子：うう～バカ!

Yoriko：“Menyerahlah soal Hinode”

Miyo：“Emmm.. hal itu tidak mungkin deh”

Yoriko：“Kalau kamu tidak menyerah, kita berpisah”

Miyo：“Aku juga tidak mau berpisah”

Yoriko：“Huuuu... Bodoh!”

(Nakineko, 2020. 00:41:30-00.41.43)

Dari adegan tersebut ia tidak ingin kehilangan temannya. Ia membutuhkan sahabatnya untuk selalu mendukungnya menghadapi permasalahan yang menghampirinya.

b. Suka menolong

Terbukti saat ia berniat menolong Hinode yang sedang kesulitan karena *workshopnya* akan ditutup, namun ia tidak bisa melakukannya sebagai Miyo maupun sebagai Taro. Ia hanya bisa menghibur Hinode sebagai Miyo maupun Taro yang senantiasa menemani dan mendukungnya. Hal ini dibuktikan pada monolog berikut

美代：日之出はつらそうだったな。なのに、ムゲでも太郎でも、何も力になれないし

Miyo : “Hinode sepertinya terlihat kesulitan. Tetapi, aku tidak mempunyai kekuatan untuk menolong baik sebagai Muge maupun Taroo”.

(*Nakineko. 2020. 00:31:17*)

Dialog tersebut membuktikan bahwa Miyo ingin membantu Hinode yang sedang kesulitan dalam mengatasi permasalahannya. Namun, dalam tindakan yang dilakukan Miyo dalam film, ia selalu mendukung dan menghibur Hinode dengan tingkahnya yang konyol. Contoh dukungan yang dilakukan Miyo terhadap Hinode adalah ia selalu memarahi teman yang mengejek Hinode.

c. Kekanakan



Gambar 17 *Nakineko*. 2020. 00:24:20
 Miyo melompat dari atas gedung
 sekolah

Terbukti saat ia melompat dari atas lantai gedung tinggi di sekolah saat temannya membicarakan Hinode pada menit 00:24:20. Tindakannya terlalu gegabah, layaknya seorang anak kecil. Sifatnya yang konyol juga terlihat seperti seorang yang belum dewasa. Selain itu, Miyo juga memiliki panggilan unik yaitu 無限大謎 yang berarti Manusia Unik Penuh Hal Tidak

Terduga karena sifatnya. Berikut cuplikan dialognya:

美代 : 日之出日之出！今度のスマホで声録音させて？寝る前に再生すんの。絶対いい夢見っちゃうよ！。

伊佐美 : 本当、無限大謎人間だよな

Miyo : Hinode, Hinode. Biar aku rekam suaramu di ponselku. Akan aku dengarkan sebelum tidur. Aku pasti akan melihat mimpi yang indah!

Isami : Wajar orang memanggilnya “Manusia Unik Penuh Hal Tidak Terduga”

(*Nakineko*. 2020. 00:04:50-00:05:00)

d. Menutup diri

Miyo tidak membuka diri kepada semua orang, termasuk sahabat baiknya sendiri. Ia terlihat bahagia, di depan semua orang, orang tua Miyo, Hinode,

Kaoru san, bahkan sahabatnya sendiri. Semua kesedihan dan kesenangannya tidak ia ceritakan, mengakibatkan pembatas bagi orang lain untuk mengenalnya. Sehingga orang terdekatnya akan kesulitan mengetahui kenyataan dirinya yang sedang berada dalam masalah atau hal yang membuatnya senang. Sikap ini dapat ditunjukkan antara percakapan Kaoru San dengan Miyo yang senang dikarenakan mendapat perhatian dari Hinode. Miyo hanya tersenyum dari sekolah hingga rumahnya. Dapat dibuktikan dengan dialog berikut:

薫さん：美代、何かいいことでもあった、気分がいいから
美代　：ああ、全然　全然。そんなことは全然ないんだ。

Kaoru San : Miyo, apa yang terjadi? Suasana hatimu tampak baik.

Miyo　　： Ah, Tidak ada apa-apa. Sungguh tidak ada apa-apa.

(*Nakineko. 2020. 00.28.00*)

Dari dialog tersebut, terbukti bahwa Miyo tidak membuka dirinya kepada Kaoru san, ibu tirinya. Miyo tidak ingin menceritakan kejadian yang membuatnya senang di sekolah.

B. Kento Hinode (賢人日之出)

Hinode berperan sebagai tokoh utama yang utama sama seperti Sasaki Miyo. Sebab ia selalu dimunculkan di setiap adegan cerita, itu berarti ia merupakan tokoh yang diutamakan penceritaanya dalam *anime* yang bersangkutan. Hinode juga dianggap menentukan perkembangan plot secara keseluruhan karena mendominasi perkembangan cerita.

Ia memiliki karakteristik berambut hitam sekaligus berponi, bermata hitam, garis rahang menonjol, serta bibir tipis. Ciri fisiknya dapat terlihat pada gambar di bawah ini.



*Gambar 18 Nakineko. 2020. 00:03:42
Wujud fisik Hinode*

Selain uraian mengenai ciri fisik, Hinode juga memiliki sifat yang didominasi antagonis. Hal tersebut berlaku pada bagian awal hingga pertengahan cerita. Namun tiba-tiba tokoh Hinode berubah menjadi protagonis pada tahap konflik hingga akhir cerita. Maka dari itu Hinode dianggap sebagai tokoh bulat yakni tokoh yang mengalami perkembangan watak dari antagonis ke protagonis. Perubahan tokoh Hinode juga bisa disebut sebagai tokoh tritagonis. Berikut berbagai sifat yang dimiliki oleh Hinode.

a. Cuek

Hinode bersikap cuek kepada orang-orang di sekitarnya, kepada ibunya, terutama kepada Miyo. Tindakan cuek ini tergambar ketika Hinode berkali-kali tidak merespon sapaan Miyo saat bertemu. Adegan tersebut terlihat pada menit 00:03:38 dan 00:23:00 ketika Miyo memanggilnya dengan sebutan “Serangan matahari terbit Hinode”. Ia juga tidak peduli ketika diajak berdiskusi mengenai topik tertentu, seperti membahas kelanjutan

studinya. Berikut dialog yang menunjukkan jika Hinode bersikap cuek kepada ibunya.

日之出のお母さん：何これ！提出 期限もう過ぎってるんじゃない？一高行くんでしょう
 日之出：いや、まだ少し考える
 日之出のお母さん：しっかりしてよ、あんたがうちの^{だいこくばしら}大黒柱
 なんだからね

Ibu Hinode：“Apa ini? Kenapa tak kau kumpulkan? Kau mau masuk SMA Ichi kan?”

Hinode：“Masih kupertimbangkan”

Ibu Hinode：“Kamu harus pertimbangkan dengan serius. Kamu adalah andalan di rumah lho.

(Nakineko. 2020. 00:10:43-00:10:57)

Dari dialog tersebut, dapat dikatakan bahwa Hinode kurang antusias menanggapi pertanyaan dari orang tuanya. Jawaban-jawaban yang diberikan hanya seadanya dan tidak memberikan jawaban yang memuaskan. Sikap ini juga ia cerminkan pada Miyo dan kawan-kawannya.

b. Pantang menyerah

Sikap pantang menyerah Hinode dapat ditunjukkan ketika ia berusaha mencari kepergian Miyo. Ia mencari Miyo dari siang hingga malam hari, bahkan dalam keadaan hujan. Kemudian ketika ia melawan Ten Shu yang berusaha mengambil usia Miyo. Hal ini tertera pada adegan menit ke 01:29:07



Gambar 19 *Nakineko*. 2020. 01:29:07 Hinode yang pantang menyerah

Gambar tersebut menunjukkan bukti bahwa Hinode tidak mudah menyerah dalam melawan Neko Ten untuk menolong Miyo mendapatkan setengah usianya kembali.

c. Pengertian dan peduli

Sosok Hinode selain cuek dan pantang menyerah juga memendam sikap peduli terhadap sekitarnya. Sifat ini dapat terungkap saat Hinode bersikap pengertian kepada Miyo. Ia memberikan setengah makan siangnya saat makan siang Miyo tumpah ke tanah karena melompat dari ketinggian. Selain itu, ia juga sangat memedulikan Taroo, kucing yang ia temukan saat pulang ke rumah. Dapat dibuktikan pada dialog berikut.

日之出：美代、大丈夫か

美代：大丈夫。全然大丈夫、心配してくれたんだ

日之出：行くぞ

美代：ああ、良いよ。自分でかたすよ

日之出：俺の弁当半分やるから

美代：え…え…本当に？

Hinode：“Miyo, kau baik-baik saja?”

Miyo：“Tidak apa-apa sungguh. Jangan mencemaskan diriku”

Hinode：“Ayo pergi”

Miyo：“Ah.. tidak apa-apa. Aku bisa melakukannya sendiri”

Hinode：“Aku akan membagi setengah dari bekalku”

Miyo：“Eh... yang benar?”

(*Nakineko*. 2020. 00:25:23-00:25:35)

C. Neko Ten Shu (猫店主)

Neko Ten Shu merupakan tokoh utama namun tambahan. Kehadirannya memengaruhi plot, tetapi tidak begitu menyeluruh. Sebagai pemeran tokoh utama, ia pun kerap dimunculkan hampir di setiap adegan terutama ketika memasuki tahapan klimaks hingga *ending* ketika tahap tersebut Neko berperan besar terhadap proses permasalahan yang terjadi di setiap adegan terutama ketika memasuki tahapan klimaks hingga ending ketika tahap tersebut Neko berperan besar terhadap proses permasalahan yang terjadi.

Ciri fisik Neko Ten yaitu berbadan besar, gemuk, dan berwarna belang tiga (putih, hitam, *orange*). Ia dapat berjalan dengan kedua kakinya, dan dapat berbicara layaknya manusia. Diperkirakan umurnya sudah ratusan tahun karena ia selalu mengambil usia manusia yang putus asa sebagai tumbalnya



Gambar 20 Nakimeko. 2020. 00:18:11 Wujud fisik Neko Ten Shu

Sosok Neko Ten Shu dilukiskan sebagai Musuh Hinode dan Miyo, ia membujuk Miyo agar menggunakan topeng kucing yang bertujuan untuk mengambil setengah jatah usia dari Miyo sebagai sasarannya. Maka dapat

disimpulkan jika Neko Ten adalah tokoh antagonis dalam *anime Nakineko*. Selain itu hal yang mencirikan bahwa ia berkategori antagonis yakni dibuktikan dengan sifat berikut.

a. Licik

Sikap licik telah melekat pada diri Neko Ten, dibuktikan ketika ia menawarkan topeng kucing kepada Miyo, dengan alasan akan membahagiakan diri Miyo jika ia memakainya. Setelah hasutan tersebut, Miyo pun tergoda dan menerima topeng kucing itu. Pada mulanya ketika pemakaian topeng ia merasa nyaman dan bahagia. Tak disangka topeng tersebut berdampak buruk, ia malah menjadi kucing selamanya. Usia Miyo terancam akibat kelicikan Neko Ten Shu. Kelicikan Neko Ten Shu dapat terlihat pada monolog berikut.

猫店主：この仮面をかぶって、猫に変わったよ。猫として情報収集して、ムゲの状態で親しくなるんだ。

Neko Ten : “Jika kau menggunakan topeng ini, kau akan berubah menjadi kucing, lho. Sebagai kucing, kamu bisa mengumpulkan informasi tentang Hinode, lalu mendekatinya sebagai Miyo.

(Nakineko. 2020. 00:19:13-00:19:18)

Pada awalnya, Neko Ten Shu tidak memberitahukan dampak dari penggunaan topeng tersebut dan hanya memberikan jawaban tidak jelas ketika ditanya mengapa ia ingin membantu Miyo. Namun, Neko Ten Shu baru menunjukkan tujuannya di akhir film yang menyatakan ia ingin setengah usia Miyo.

b. Jahat

Karakter jahat Neko Ten dapat dikaitkan dengan sikap liciknya. Ia ingin merebut setengah jahat usia Miyo dan menjadikannya kucing yang hidup abadi. Selanjutnya sifat jahat Neko terbukti saat ia melarang Miyo menjadi manusia kembali. Akibatnya, perebutan setengah nyawa Miyo terjadi di Pulau Kucing. Berdasarkan keterangan tersebut dapat terungkap Neko Ten adalah tokoh yang berperan antagonis dalam arti negatif dan tidak sesuai pandangan penonton. Dapat dibuktikan pada cuplikan kalimat berikut.

美代 : 元の美代に戻れますように。

猫店主 : ダメダメダメ。人間に戻って苦しいことだけさ。さっさとお尻をなめて、日之出の飼い猫になりな。そろそろ、お前は完全な猫になるのさ。

美代 : あんたはとても残酷だね。私本当は人間に戻りたいの。日之出にずっと言えなかったこと、言いたい。

Miyo : Aku berharap bisa kembali menjadi Miyo

Neko Ten Shu : Tidak boleh! Kenapa kembali ke kehidupanmu yang menderita sebagai manusia? Jilat bokongmu seperti kucing yang baik dan biarkan Hinode merawatmu. Sebentar lagi, kau akan menjadi kucing sungguhan

Miyo : Kamu sangat jahat! Aku benar-benar ingin menjadi manusia. Aku ingin menyatakan perasaanku pada Hinode

(Nakineko. 2020. 00:01:06:50-00:01:07:46)

Percakapan tersebut membuktikan bahwa Neko Ten Shu bersifat jahat karena tidak memberikan kesempatan Miyo untuk berubah menjadi manusia. Miyo ingin mengatakan bahwa ia menyukai Hinode, sebelum ia menjadi kucing sepenuhnya,

c. Serakah

Sifat serakah dalam *Neko Ten Shu* dapat terlihat di bagian klimaks. Sifat itu tergambarkan saat ia ingin mendapatkan semua masa hidup dari Miyo, Hinode, dan Kinako atau semua korban kejahatan darinya, padahal ia sudah mendapatkan usia Miyo yang menjadi korban utama. Hal ini tergambarkan dalam dialog berikut.

猫店主：もうちょっとで、二人は猫と半猫なるんだね。あなたの寿命はあたしのもの。猫のなら、幸せキャット

Neko Ten : Wakunya sebentar lagi. Kalian berdua akan jadi kucing dan setengah kucing. Usia kalian akan menjadi milikku. Aku akan menjadi kucing yang bahagia.

(*Nakineko*. 2020. 01:27:42-01:28:00)

Dari kutipan kalimat tersebut dapat disimpulkan bahwa ia merupakan kucing yang serakah dan kejam. Ia hanya peduli pada dirinya sendiri dan tidak memikirkan orang lain atas keserakahannya.

2. Tokoh Tambahan

A. Fukase Yoriko (深瀬頼子)

Yoriko adalah teman dekat Miyo sedari ia bersekolah di Sekolah Dasar Fukase hingga Sekolah Menengah Pertama Negeri Tokoname, Ia sangat berarti bagi Miyo karena selalu mendukungnya di saat ia sedang sulit. Meskipun begitu, dalam cerita *anime Nakineko*, ia merupakan tokoh tambahan yang utama karena kehadirannya hanya menjadi pendukung cerita, Ciri fisik Yoriko yaitu memiliki rambut model

bob pendek disertai poni depan, muka cenderung bulat, mata cokelat semi hitam dan bibir tipis.



Gambar 21 *Nakineko*. 2020.
01:03:37 Wujud fisik Yoriko

Berhubung Yoriko hanya tokoh tambahan ia tidak memiliki banyak karakter. Sifat Yoriko termasuk statis yang berarti tidak mengalami perkembangan watak. Berikut berbagai sifat Yoriko dalam *anime Nakineko*.

a. Peduli

Sifat peduli Yoriko digambarkan pada saat Miyo di *ijime* atau di bully oleh teman-temannya akibat perceraian orang tuanya. Kemudian ia tidak ikut membully sebab dalam diri Yoriko timbul rasa belas kasihan jika Miyo diperlakukan secara tidak baik. Sehingga sikap peduli muncul pada diri Yoriko. Hal tersebut dapat dijelaskan pada cuplikan berikut

頼子：本との母さんは小学校の時、出て行っちゃて。ムゲ、そのことでクラスに仲間外れにされて。私それまで仲良かったのに、私もいじめられちゃうからって

Yoriko: “Ibu kandungnya meninggalkannya saat ia masih SD. Sejak saat itu, teman-teman kelasnya meninggalkannya. Maka dari itu, aku adalah teman dekatnya, dia tidak menginginkannya karena aku juga akan dihujat.”

(*Nakineko*. 2020. 00:54:26-00:55:00)

b. Setia kawan

Meskipun sifat Miyo cenderung berlainan dengan teman sebayanya, ia tetap setia menjadi kawan Miyo dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama. Ia juga mendukung hubungan Miyo dengan Hinode agar berjalan lancar. Adegan ini terlihat pada menit (01:03:33) dan (01:14:45)

伊佐美：無限大だな、やっぱり逆に友達やれてる深瀬すごいわ
 頼子：どうもありがとう

Isami：“Memang manusia aneh ya dia. Aku terkesan kamu bisa berteman dengannya sejak dari SD Fukase”.

Yoriko：“Terima kasih banyak”

(Nakineko. 2020. 01:33:30-01:33:35)

Bukti berikutnya yang menyatakan bahwa Yoriko adalah seorang yang memiliki sifat setia kawan adalah sebagai berikut.

頼子：今どこにいる

美代：え～と橋？

頼子：一人？

美代：ううん。日之出と二人

頼子：ええ？！待って待って。どっちが誘ったの

美代：どっちかっつと…私

頼子：ああ分かった。ムゲ頑張れ。私が応援してる

Yoriko：“Kamu dimana?”

Miyo：“Emm.. Jembatan?”

Yoriko：“Sendirian?”

Miyo：“Nggak. Berdua dengan Hinode”

Yoriko：“Ehh. Tunggu, tunggu. Siapa yang mengajak berdua?”

Miyo：“Kurasa aku?”

Yoriko：“Ahh... aku mengerti. Muge, semangat ya. Aku mendukungmu”

(Nakineko. 2020. 01:14:20-01:14:45)

Dari kalimat 「ムゲ頑張れ。私が応援してる」 dapat diketahui bahwa Yoriko merupakan seorang teman yang mendukung sahabatnya agar hubungan Miyo dan Hinode dapat berjalan lancar sesuai dengan yang

diharapkan. Yoriko sebagai seorang sahabat yang suportif, selalu mendukung Miyo dalam kondisi apapun.

B. Kaoru San (薰さん)



*Gambar 22 Nakineko. 2020. 00:08:45
Wujud fisik Kaoru san,*

Kaoru San pada *anime Nakineko* tersebut berperan sebagai tokoh tambahan yang memang sekadar tambahan Artinya yakni tokoh Kaoru kemunculannya pada cerita sangat terbatas hanya sebagai pelengkap dan pendukung tokoh lain saja. Jika Kaoru San dihilangkan dalam *anime Nakineko* juga tidak banyak berpengaruh terhadap keseluruhan plot serta unsur naratif atau pun sinematik lainnya.

Kaoru san merupakan Ibu tiri dari Sasaki Miyo. Meskipun sebatas ibu tiri namun ia sangat menyayangi Miyo, seperti anak kandungnya sendiri. Sayangnya Miyo justru menganggap ibu tirinya itu sebagai sosok yang tidak membuatnya nyaman ketika muncul di kehidupan Miyo, artinya ia tidak ingin dicintai oleh Kaoru san, ibu tirinya sendiri. Berdasarkan hal tersebut sifat Kaoru dapat disimpulkan seperti berikut.

a. Peduli

Kaoru san sangat memedulikan Kinako dan juga Miyo Terbukti ketika kucing Kaoru san bernama Kinako yang telah menemaninya selama dua belas tahun menghilang dan juga Miyo yang kabur dari rumah. Seketika kaoru mencarinya. Ia sangat khawatir terhadap keadaan mereka saat tidak ada di rumah. Dapat dibuktikan dengan dialog berikut.

頼子：今、薫さん見かけたんだけど。一人で傘も差さないで猫
捜してるみたいだったよ。

美代：そう

Yoriko : Sekarang, aku melihat Nyonya Kaoru. Ia sendirian tidak
membawa payung sedang mencari kucingnya.

Miyo : Oh begitu.

(Nakineko. 2020. 01.14.20-01:14:25)

Dari dialog tersebut dapat dibuktikan bahwa Kaoru san tetap memedulikan kucingnya yang telah hilang karena bertukar tubuh dengan Miyo. Kaoru san tidak peduli dengan hujan yang turun. Ia tetap mencari kucingnya, Kinako dimanapun kucingnya berada.

b. Perhatian

Sifanya yang keibuan membuat Kaoru san menaruh perhatian lebih kepada Miyo. Setiap hari, ia selalu menanyakan kabar Miyo, dan menyiapkan makanan kesukaanya tanpa mengeluh. Ia berusaha mendapatkan hati Miyo agar ia tidak membencinya. Dapat dibuktikan dengan dialog berikut.

薫さん：お帰りなさい

美代：ただいま

薫さん：どうしたの足、ケガしたの？

美代：ああ、これちょっとね全然大いしたことないから

薫さん：でも。。

美代：本当に、本当に。おやぁ玉ねぎ。。今日はカレー？肉
じゃが？

Kaoru San : Selamat datang kembali
 Miyo : Aku pulang
 Kaoru San : Kenapa kakimu? Apakah terluka
 Miyo : Ah, Ini sama sekali bukan masalah besar
 Kaoru San : Tapi...
 Miyo : Tidak apa-apa, tidak apa-apa. Ah, ada kentang.. Hari ini
 menunya... kare?, *nikujyaga*?
 (Nakineko. 2020. 00:27:38-00:28:00)

Percakapan tersebut membuktikan bahwa Kaoru san sedang mempersiapkan makanan kesukaan Miyo yaitu Nikujyaga atau Nasi Kare. Ia juga menanyakan kaki Miyo yang terluka akibat melompat dari atas gedung sekolah. Perhatian yang diberikan oleh Kaoru san kepada Miyo bertujuan agar Miyo dapat terbiasa dengan ibu barunya.

4.3 Ketidaksadaran Kolektif

Arketipe merupakan bagian dari ketidaksadaran kolektif, Ketidaksadaran kolektif bersumber bukan dari pengalaman individu, namun berasal dari pengalaman berbagai individu dari sejak nenek moyang manusia. Ketidaksadaran kolektif dipengaruhi oleh faktor biologis yang merupakan sifat bawaan manusia dari ia lahir dan kemudian berkembang dari lingkungan sekitarnya. Ketidaksadaran kolektif ini merupakan warisan kejiwaan yang besar dari perkembangan kemanusiaan yang terlahir kembali dalam struktur tiap individu (Alwisol, 2018).

4.3.1 Arketipe Tokoh Utama

4.3.1.1 Sasaki Miyo (笹木美代)

Miyo bersifat menutup diri, suka menolong, setia dan kekanakan dalam penokohnya. Sifat menutup diri menunjukkan arketipe *persona* nya. Ia berusaha selalu tersenyum dan bahagia di depan orang lain, namun ia tidak pernah

menunjukkan rasa kecewa dan sedih yang dialaminya. Hal ini terungkap pada monolog Fukase Yoriko berikut ini.

頼子：ムゲは弱音とか言わないし、平気な顔してように見えて。すごくつらかったんだ。

Yoriko: “Muge sebenarnya bukan orang yang lemah lembut. Ia hanya terlihat memiliki memiliki wajah yang tenang dan baik baik saja”

(*Nakineko. 2020. 00:53:00-00:53:09*)

Dari monolog tersebut dapat disimpulkan bahwa Miyo selalu terlihat kuat, tetapi ia memendam semua kesedihannya sendirian. Ia selalu terlihat bahagia, namun dibalik wajah bahagiannya tersebut tersembunyi wajah kesedihan akibat *ijime* yang dilakukan oleh teman-temannya. Ia melakukannya agar Hinode dan orang-orang yang Miyo pedulikan tidak menjauhinya. Hal ini terlihat pada dialog yang disampaikan antara Miyo dan Hinode pada menit (01:32:40-01:33:05)

日之出：おれ、ムゲのこともっともっと知りたい。いろんな顔のムゲが見たい。笑ってるだけじゃなくて、怒って 顔とか、わがまま言っている顔とか。

美代：その顔を見せて、日之出は私のこと嫌いにならないの？

Hinode：“Aku, ingin mengetahui Muge lebih lanjut. Aku ingin melihat berbagai macam wajah Muge. Misal saat marah, wajah egoismu, tidak hanya wajahmu saat tersenyum”

Miyo：“Jika aku perlihatkan wajahku yang sedih, apakah kamu akan membenciku?”

(*Nakineko. 2020. 01:32:40-01:33:05*)

Dalam dialog tersebut, dapat diketahui bahwa Hinode ingin mengetahui berbagai macam sifat Miyo yang tidak diperlihatkan kepada Hinode. Kalimat 「笑ってるだけじゃなくて」 menunjukkan bahwa Miyo hanya menampilkan wajah bahagiannya di depan Hinode. Ia takut jika ia menunjukkan kekecewaan maupun kesedihannya, Hinode dan teman-temannya akan menjauhinya. Arketipe *persona*

yang dimiliki Miyo juga ditunjukkan kepada ibu tirinya, ayahnya, maupun ibu kandungnya. *Persona* yang ditunjukkan oleh Miyo terhadap keluarganya ditunjukkan pada adegan berikut.

薫さん：美代ちゃん、私が一緒にいるのイヤ？

美代：何それ、ドラマ見たな。全然そんなことないです。

薫さん：どうして笑うの。美代ちゃんいつもそうやって笑ってるけど。本当は無理してるじゃないかなって。

美代：勝手すぎんだよ。勝手すぎる、わがまますぎる。無理して笑って何が悪いんだよ！そうしたいから、そうしてるんだよ！何だよ、再婚とか。そんな傷つくのなんか、でも何とか受け入れて。平和に暮らそうとしてるんじゃない！それなのに、今度は無理して笑うなとか。勝手すぎる！

Kaoru san：“Miyo, apakah kamu membenciku?”

Miyo：“Apa apaan itu, seperti drama saja. Aku tidak seperti itu sama sekali”

Kaoru san：“Mengapa kamu selalu senyum? Jika kamu selalu tersenyum begitu, sebenarnya tidak mungkin seperti itu kan?”

Miyo：“Egois sekali. Terlalu egois. Apa yang salah dengan wajah tertawa yang dipaksakan? Karena itu kemauanku, akan aku lakukan! Apa apaan dengan menikah lagi! Itu menyakitkanku, tapi aku menerimanya. Aku mencoba hidup damai denganmu! Setelah itu, kau memintaku untuk berhenti tertawa dengan terpaksa, Egois sekali!”

(*Nakineko. 2020 00:42:20-00:43:15*)

Dialog tersebut mencurahkan isi hati yang selama ini di pendam oleh Sasaki Miyo yang selama ini tidak diketahui oleh orang lain maupun orang tuanya. Perceraian orang tua Miyo memberikan dampak psikologis baginya. Faktor psikologis berupa perubahan yang begitu cepat menyebabkan ia harus beradaptasi dengan anggota keluarga yang baru, situasi kehidupan yang baru, dan banyak lagi. Hal ini memicu perilaku sensitif secara emosional, yang menyebabkannya menjadi tidak percaya dengan orang tua dan lingkungannya, serta kekecewaan yang mendalam atas perceraian orang tua Miyo.

Solusi dari permasalahan ini adalah seseorang yang dapat diajak bicara dan mendengarkan, serta dukungan dari semua tokoh terkait. Dari dialog di atas, sebenarnya keinginan Kaoru san adalah menyayangi Miyo seperti ibu kandungnya, menceritakan segala keresahan yang dialami Miyo dan tidak selalu membuat wajah senang. Namun, ia masih beradaptasi dengan lingkungan barunya, maka dari itu, ia menunjukkan sikap penolakan kepada Kaoru san.

Selain arketipe *persona*, terdapat arketipe *shadow* yang melekat pada Sasaki Miyo. Arketipe ini termasuk sisi gelap manusia yang berupa kebencian, iri hati, kemarahan dan hal negatif lainnya. Secara alamiah, arketipe ini membuat orang tidak nyaman dan setiap orang berusaha menutupinya. Tujuan setiap orang menutupi arketipe ini yaitu untuk menjaga citra diri.

Shadow yang terdapat pada diri Miyo ada pada menit 00:51:19 menunjukkan sifat kecewa dan kebencian Miyo kepada kedua temannya karena telah menghasut Yoriko untuk menjauhinya. Adegan ini terjadi ketika Miyo masih SD. Kemudian Miyo tak terima atas perlakuan kedua temannya itu sehingga ia melakukan tindakan agresif dan intimidatif. Berikut adegan saat Miyo melampiaskan kekecewaannya terhadap kedua temannya.

女の子1：頼子ちゃん、私たちと帰るって、ね...美代ちゃんだけ
 いないだつてさ
 女の子2：行こう頼子ちゃん
 頼子：うん
 美代：(美代は靴を投げてしました。二人の顔を靴に打たれました)
 女の子1：痛い！何をするんだよ！
 女の子2：ひどい！信じらんない！
 美代：私だつていない！頼ちゃんも、誰でも！いない！

Perempuan 1: “Yoriko akan pulang dengan kami, kan? Katanya, dia tidak butuh kau, Miyo.”

Perempuan 2: “Ayo Yoriko, kita pulang”

Yoriko : “Baiklah”

Miyo : (Sambil melampiaskan kemarahannya Miyo mengejar dan melempar sepatu ke wajah temannya)

Perempuan 1: “Sakit! Apa yang kau lakukan”

Perempuan 2: “Jahat! Tidak bisa dipercaya”

Miyo : “Aku tak butuh kalian! Aku juga tak butuh Yoriko! Aku tak butuh siapapun!”

(*Nakineko. 2020. 00:51:19-00:52:05*)

Selain arketipe *persona* dan *shadow* yang ditunjukkan oleh kepribadian Sasaki Miyo, ia juga memiliki arketipe *animus* yaitu maskulinitas dalam sisi wanita. *Animus* yang dimiliki Miyo dapat terlihat pada menit 00:24:20 dari sifatnya yang kekanakan yaitu saat melompat dari gedung sekolah. Tindakan ini melambangkan ketangkasan dan keberanian seorang laki-laki. Pada umumnya, wanita yang tidak memiliki nyali berlebih tidak akan berani melakukan tindakan tersebut.



Gambar 23 *Nakineko. 2020. 00:24:20*
Miyo melompat dari atas gedung sekolah

Arketipe *animus* yang dimiliki Miyo juga berhubungan dengan jenis *anima* yang dimiliki Hinode sehingga menciptakan perpaduan serasi antara Miyo dan Hinode. Perpaduan tersebut menciptakan *syzygy* yaitu ketika dua orang menentukan bahwa mereka itu pasangan sehati. Dalam hal ini, *anima* dan *animus* menunjukkan

diri sebenarnya seseorang, ini dapat dibuktikan pada adegan saat Hinode menyatakan suka pada Miyo pada menit 01:33:07 dan menit 01:33:21

日之出：それで、猫じゃないムゲに、好きてちゃんといいたいんだ
Hinode：“Selain itu, aku ingin mengatakan kepada Muge yang bukan kucing bahwa aku menyukaimu”

(*Nakineko. 2020. 01:33:07*)

美代：ちゃんと言いたい...あなたのことが好きだって
Miyo：“Aku ingin memberitahumu...Aku juga menyukaimu”

(*Nakineko. 2020. 01:33:21*)

Dari percakapan tersebut dapat membuktikan bahwa *syzygy* terbentuk karena Miyo dan Hinode saling menyukai satu sama lain. *Syzygy* tersebut terbentuk karena arketipe *anima* dan *animus* mereka bersatu. Mereka saling memahami sifat mereka dan memutuskan untuk menjadi pasangan.

Selain arketipe *animus* yang dimiliki Sasaki Miyo, ia juga memiliki arketipe *self* dari sikapnya yang perlahan ingin menerima perceraian kedua orang tuanya dan menerima ibu tirinya Hal ini terlihat dari monolog yang disampaikan oleh Sasaki Miyo di bagian akhir *anime* pada menit 01:34:30

美代：私、一生懸命好きにならないようにしていた、薫さんはお父さん、お母さんも。皆いらないと言って、皆カカシだって。でも、やっぱり皆いる。帰ったら、好きになっている。

Miyo：Aku sebisa mungkin tidak menyukai Nyonya Kaoru, Ayah, Ibu Kubilang aku tak butuh kalian. Kuanggap mereka hanya patung. Tetapi aku sekarang sadar, mereka itu penting. Pulang nanti, aku akan mencoba menyukai mereka.

(*Nakineko.2020. 01:34:30*)

Arketipe *persona* ini diperoleh dari kepribadiannya yang menunjukkan sikap menutup diri pada semua orang. Selanjutnya, arketipe *shadow* didapatkan dari sifatnya yang membenci dan kecewa kepada teman dan orang tuanya. Arketipe *animus* juga terdapat dari sikap kekanakan yang dimilikinya, *Self* dibuktikan pada

saat alur mencapai *ending*. Perlahan, ia mulai membuka hati kepada ayah Miyo, Ibu kandung Miyo, dan Ibu tiri Miyo.

4.3.1.2 Kento Hinode (賢人日之出)

Pada tokoh utama kedua yang diperankan oleh Kento Hinode menunjukkan arketipe jenis *anima*, *self*, dan *shadow*. Arketipe *anima* merepresentasikan bentuk feminisme dari kepribadian seorang laki-laki. Arketipe ini dimiliki tokoh Hinode dengan sifatnya yang perhatian dan peduli baik kepada hewan maupun teman-temannya. Adegan ini dapat diperhatikan dalam monolog Sasaki Miyo tentang penilaian tentang Kento Hinode.

美代：私はちゃんと日之出のいいこと知ってるよ。家族思いなことも、友達思いなことも、動物に優しくとも。だから、好きなんだよ。

Miyo : Aku tahu kelebihan Hinode. Kau peduli terhadap keluargamu, temanmu dan kepada hewan. Maka dari itu aku menyukaimu.
(*Nakineko. 2020. 00:59:03-00:59:15*)

Dengan kepedulian ini, ia sensitif pada hati dan perasaan orang lain. Arketipe ini saat digabungkan dengan arketipe *animus* yang dimiliki Miyo menciptakan hubungan yang saling memahami satu sama lain. Adegan ini terdapat pada bagian *ending* yaitu saat Hinode menyatakan perasaannya jika ia mencintai Miyo, gadis yang sebelumnya ia benci, dalam hal ini Miyo juga menyatakan bahwa ia juga mencintai Hinode. Adegan tersebut dapat dibuktikan pada cuplikan dialog berikut.

日之出：それで、猫じゃないムゲに、好きてちゃんといいたいんだ
Hinode : “Selain itu, aku ingin mengatakan kepada Muge yang bukan kucing bahwa aku menyukaimu”

(*Nakineko. 2020. 01:33:07*)

美代：ちゃんと言いたい...あなたのことが好きだって
 Miyo：“Aku ingin memberitahumu bahwa aku juga menyukaimu”
 (Nakineko. 2020. 01:33:21)

Cuek, pantang menyerah sekaligus peduli merupakan sifat yang dimiliki Hinode. Namun dari ketiga sifat tersebut cueklah yang mendukung arketipe *shadow* pada diri Hinode. Sifat cueknya terbukti ketika ia memperlakukan Miyo tanpa memikirkan perasaannya. Padahal Miyo begitu simpati kepada Hinode. Hal ini terlihat pada dialog antara Miyo dengan Yoriko di menit 00:05:17-00:05:31

頼子：どうして日之出なの？彼は興味がないし、あんたがあんなに拒否られてのに。前はまだ一応イヤがってくれたけど。今、丸っとスルーじゃん
 美代：うーんでもさ、女で一番日之出と仲いいのあたしだよな。

Yoriko：“Kenapa Hinode? Dia jelas tidak tertarik dan dia menolakmu. Dulu dia menyuruhmu mundur, sekarang dia mengabaikanmu”
 Miyo：“Hmmm, tetapi aku adalah teman perempuan terbaik untuk Hinode”
 (Nakineko. 2020. 00:05:17-00:05:31)

Arketipe *shadow* yang kedua pada diri Hinode ditunjukkan saat sifat cueknya berubah menjadi pemaarah. Terbukti pada menit 00:40:44 hingga 00:40:10. Saat itu Sasaki Miyo ingin mengungkapkan perasaannya melalui surat yang akan ia berikan pada Hinode, namun seketika, temannya yang jahil merebut surat Miyo dan membacanya di depan teman-teman yang lain. Melihat tindakan tersebut, Hinode malu jika Miyo menaruh hati padanya. Tanpa pikir panjang, ia melampiaskan amarahnya kepada Miyo. Berikut cuplikan dialognya.

日之出：いいよ！もうほっといてくれよ！嫌いだったってんだろ！
 美代：き。。らい。。
 日之出：大嫌いだ！
 美代：そっか、大嫌いか。悪いだねこりゃあ。

Hinode : “Cukup! Biarkan aku sendiri! Aku benci kamu!”

Miyo : “Ben..ci.”

Hinode : “Sangat benci!”

Miyo : “Begitu... ya... sangat benci... buruk sekali”

(*Nakineko. 2020. 00:40:44-00:45:10*)

Setelah uraian mengenai arketipe *shadow* yang dimiliki Hinode yaitu terdapat *self*. Arketipe *self* yang ditunjukkan Hinode terdapat pada menit 00:50:33 menunjukkan karakter Hinode yang sedari dulu cuek dan tidak peduli terhadap Miyo, sekarang berkembang menjadi peduli dan mulai khawatir kepadanya karena ia telah menghilang. Ia turut bersedih kemudian mencarinya hingga rela mengorbankan dirinya yaitu masuk ke dunia kucing.

日之出 : 俺、今からムゲに探してくる。伊佐美、悪いけど、先生に言っといて。

頼子 : だめ。私の一人で行く。日之出はダメ

Hinode : “Aku akan mencari Muge. Isami, jika terjadi hal yang buruk, tolong bilang guru”.

Yoriko : “Jangan. Aku yang akan mencarinya. Jangan Hinode”

(*Nakineko. 2020. 00:50:33-00:50:43*)

Hinode dilarang mencari Miyo oleh Yoriko dikarenakan Yoriko takut jika Hinode menyakiti hatinya lagi dengan memberi harapan palsu. Percakapan tersebut membuktikan bahwa arketipe *shadow* yang ditunjukkan oleh Hinode kepada Miyo selama ini telah berkembang menjadi arketipe *self* dengan pengaruh karakternya yang peduli dan pengertian kepada Miyo. Dari sifat tersebut menghasilkan pencapaian atau arketipe *self* pada diri Hinode.

Dapat disimpulkan bahwa Hinode memiliki tiga arketipe yang menonjol yaitu *anima*, *self*, dan *shadow*. Arketipe *anima* dan *self* dapat diperoleh dari sifat peduli yang dimiliki Hinode, sedangkan *shadow* dari sifat cueknya.

4.3.1.3 Neko Ten Shu (猫店主)

Tokoh Neko Ten Shu atau bisa dipanggil sebagai O Men Ya (お面屋) digambarkan memiliki sifat licik, jahat, dan serakah. Dari sifat liciknya, terbentuk arketipe *shadow* Arketipe *shadow* terbentuk saat Neko Ten Shu menipu Miyo untuk mendapatkan setengah dari usianya. Ia menipu dengan cara yang licik, yaitu dengan menjanjikan kebahagiaan pada Miyo dengan menjadikannya kucing dan tidak memberitahu tujuan sebenarnya ia memberikan kesempatan tersebut. Hal ini dapat dibuktikan pada adegan menit 00:19:25 saat Miyo bertanya alasan mengapa ia tidak mau diberi imbalan apapun.

美代 : 大体あんたは怪しいんだよ。ただで猫の顔と、あたしの顔を交換して、あんたには何を得があんの

猫店主 : 善意のリサイクル活動

Miyo : “Omong-omong, kamu aneh ya. Apa keuntungan yang kamu dapatkan dengan menukar topeng kucing dengan manusia?”

Neko Ten: “Hanya melakukan kegiatan daur ulang”

(*Nakineko. 2020. 00:19:25-00:19:34*)

Saat ditanyakan alasan mengapa ia mau menukar topeng kucing tanpa mengharap imbalan, ia menjawab dengan jawaban yang tidak jelas. Barulah pada saat konflik ia mengakui bahwa tujuannya adalah mendapat masa hidup Miyo dan teman-temannya. Ia baru mengakuinya kepada korban-korban kejahatannya.

半猫 1 : おやめなさい！まだ子供じゃないですか

猫店主 : お前らと違って！子供はたっぷり寿命があるんだ。絶対に逃がさない！

Setengah kucing 1 : “Sudah cukup! Dia masih anak-anak

Neko Ten Shu : “Dia berbeda dari kalian! Anak-anak masa hidupnya lebih panjang. Aku tidak akan membiarkannya kabur”

(*Nakineko. 2020. 01:20:55-01:21:05*)

Selain adegan tersebut, sifat kejam yang ia lakukan kepada kedua tokoh utama lainnya juga terdapat pada menit 01:31:20 Ia berniat menyakiti Hinode saat membela Miyo dalam memperebutkan roh yang telah ia ambil.



Gambar 24 Nakimeko. 2020. 01:31:20 Neko Ten Shu berusaha menyakiti Hinode dan Miyo

Dari gambar tersebut dapat terlihat perlakuan kejam Neko Ten Shu yang hendak mencakar Hinode dan Miyo. Menurut teori psikoanalitis Jung, hal ini termasuk ke dalam arketipe *shadow*, yakni ingin merusak kehidupan mereka.

Arketipe *persona* yang dimiliki Neko Ten Shu secara tidak sadar dimiliki dari karakteristiknya yang berpura-pura peduli. Ia tunjukkan kepedulian kepada Miyo dari tahapan perkenalan hingga tahapan konflik semata hanya mendukung keserakahannya. Di depan Miyo, ia mencoba mencari perhatiannya dengan memberikan beberapa saran agar Hinode mau mendekatinya dengan tujuan agar Miyo peduli terhadap Neko Ten. Miyo hanya bahagia sesaat kemudian ditengah kebahagiaan Miyo ternyata Neko Ten hanya memanfaatkan Miyo saja. Hal ini dapat terungkap dari monolog berikut.

猫店主：私は応援してるよ。日之出の話してご覧よ、太郎の正体は実は私なのでございます。そうすりゃ、つれない日之出もイチコロだ。

Neko Ten : “Aku mendukungmu lho. Cobalah katakan pada Hinode tentang identitas Taro. Sebenarnya Taro itu Miyo. Dengan begitu, ia tidak akan dingin lagi kepadamu”.

(*Nakineko. 2020. 00:18:42-00:19:00*)

Cuplikan tersebut menggambarkan bahwa ia berpura-pura peduli dengan memberikan masukan kepada Miyo tentang cara mendekati Hinode yaitu pada kalimat 「日之出の話してご覧よ、太郎の正体は。実は私なのでございます」。 Faktanya, saran tersebut adalah saran yang hanya menguntungkan Neko Ten dan merugikan Miyo. Neko Ten menganggap dengan menghasut Miyo untuk menjadi kucing maka ia akan berhasil memperoleh tujuannya.

Selain arketipe tersebut, terdapat juga arketipe *anima* yang merupakan perlambangan dari sifat perempuan dalam diri laki-laki. Neko Ten adalah tokoh pria, namun pada menit ke 01:27:57, sifatnya menyerupai wanita. Hal ini dibuktikan ketika Neko Ten menari-nari kegirangan serta seperti wanita saat dirinya bahagia.



Gambar 25 *Nakineko. 2020. 01:27:57. Nakineko menari bahagia mencerminkan perlambangan sifat perempuan dalam diri laki-laki*

BAB V

KESIMPULAN

Penelitian berjudul Tipe Arketipe pada Tokoh *Anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu* (Kajian Psikologi Analitis) ini mengulas mengenai *anime Nakineko* yang disutradai oleh Junichi Sato dan telah berhasil dirilis pada tahun 2020 dengan durasi 01:45:00. Selanjutnya tokoh utama pada *anime Nakineko* yaitu Sasaki Miyo, Kento Hinode dan Neko Ten Shu. Secara singkat *anime* ini menceritakan sosok Sasaki Miyo yang mengalami tekanan mental yang diakibatkan oleh perceraian orang tuanya serta penolakan cintanya oleh Kento Hinode, kemudian muncul karakter Neko Ten yang mampu mengubah hidup dan fisiknya menjadi seekor kucing bernama Taroo.

Tujuan dari penelitian ini *pertama* yaitu membahas mengenai unsur naratif yang meliputi cerita dan plot, hubungan naratif ruang dan waktu, serta tujuan tokoh. Kemudian unsur sinematik mencakup *mise en scene*, *setting*, dan jenis karakter tokoh dan penokohnya, analisis tersebut didasarkan teori naratif film dari buku “*Memahami Film*” dari Himawan Pratista. Tujuan *kedua* yaitu pembahasan mengenai arketipe yang dimiliki oleh tokoh-tokoh utama dalam *anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu*. Arketipe ini diteliti menggunakan psikologi analitis dari Carl Gustav Jung yang terdiri atas ketidaksadaran kolektif yaitu *anima/animus*, *shadow*, *self*, dan *persona*.

Selanjutnya unsur naratif terkait cerita dan plot pada *anime Nakineko* menggunakan alur linier yang terdiri dari pengenalan, konflik, klimaks, resolusi, dan *ending*. sedangkan hubungan naratif ruang dan waktu, lokasi utamanya yaitu

berlatar pada kota Tokoname yang terletak pada prefektur Aichi, Jepang. Pada *anime Nakineko* latar waktu yang digunakan merujuk pada pola waktu linier yakni latar waktu yang berjalan sesuai dengan kronologi peristiwa tertentu tanpa banyak terganggu oleh unsur lainnya yaitu A-B-C-D-E atau 1-2-3-4-5. Dalam *anime Nakineko* tokoh utama Sasaki Miyo dianggap memiliki tujuan yang tersirat yaitu mendapatkan kasih sayang dan cinta dari orang-orang di sekitarnya, terutama Hinode. Tujuan tokoh utama kedua yaitu Kento Hinode secara tersurat dan tersirat, yaitu ingin meneruskan membuat tembikar, melanjutkan usaha kakeknya serta menghidupkan kemunculan konflik yang dialami tokoh Miyo. Tujuan ketiga dari Neko Ten Shu sebagai tokoh antagonis yaitu ia ingin menjual topeng kucing. Hal itu ia lakukan agar mendapatkan setengah usia Miyo.

Pada *anime Nakineko* juga terdapat unsur sinematik yang mencakup *mise en scene* yaitu *setting* dan jenis karakter meliputi tokoh-tokoh dalam film serta penokohnya. Dalam hal ini, Sasaki Miyo dianggap memiliki status sosial tinggi atau menengah ke atas namun Hinode sebaliknya. Miyo merupakan tokoh protagonis, karena mencitrakan hal-hal yang diharapkan oleh penikmat film. Sasaki Miyo adalah gadis yang baru menginjak kelas delapan SMP. Ciri fisiknya memiliki wajah cantik, berambut coklat dan bermata besar. Ia memiliki sifat setia, suka menolong, kekanak-kanakan dan suka menutup diri. Sedangkan Hinode sebagai tokoh bulat yakni tokoh yang mengalami perkembangan watak dari antagonis ke protagonis. Ia bersifat cuek, pantang menyerah dan peduli serta Neko Ten sebagai tokoh antagonis atau penentang cerita memiliki sifat licik, jahat, dan serakah.

Setelah dilakukan penelitian terkait unsur naratif dan sinematik tersebut penulis kemudian mengembangkannya dengan menganalisis lebih dalam terkait arketipe yang dimiliki oleh tokoh-tokoh utama *anime Nakineko*. Dapat disimpulkan jika tokoh Sasaki Miyo memiliki arketipe *persona*, *shadow animus* dan *self*. *Persona* Miyo dapat terlihat dari kepribadian yang dimilikinya yaitu menutup diri. Ia hanya menunjukkan sikap bahagianya di depan orang lain, namun memendam kekecewaan dan kesedihan dibalik itu, akibat perceraian orang tuanya. Arketipe *shadow* didapatkan dari sifat kecewa dan kebencian Miyo kepada kedua temannya, karena telah menghasut Yoriko untuk menjauhi Miyo, dan *animus* yang menunjukkan sifat maskulinitas dari Miyo dimiliki dari tindakannya yang berani melompat dari gedung sekolah. *Self* didapatkan dari Miyo saat ia menyadari kesalahannya karena telah membatasi dirinya dari orang lain dan keluarganya.

Tokoh kedua yaitu Kento Hinode memiliki arketipe *shadow*, *anima* dan *self*. Karakternya yang cuek, pantang menyerah sekaligus peduli merupakan sifat yang dimiliki Hinode. Namun dari ketiga sifat tersebut cueklah yang mendukung arketipe *shadow* pada diri Hinode. Sifat cueknya terbukti ketika ia memperlakukan Miyo tanpa memikirkan perasaannya. Padahal Miyo begitu simpati kepada Hinode. Selanjutnya tipe arketipe *anima* dimiliki tokoh Hinode dengan sifatnya yang perhatian dan peduli baik kepada hewan maupun teman-temannya dan arketipe *self* ditunjukkan dari karakter Hinode yang sedari dulu cuek dan tidak peduli terhadap Miyo, sekarang berkembang menjadi peduli dan mulai khawatir kepadanya. Dapat disimpulkan jika arketipe *self* berasal dari karakternya yang penyayang terhadap hewan dan teman-temannya.

Tokoh utama ketiga yaitu Neko Ten Shu yang merupakan tokoh antagonis dalam film ini. Dari karakternya yang bersifat licik, jahat, dan serakah, dapat disimpulkan bahwa ia memiliki arketipe *shadow* dan *persona*. Arketipe *shadow* didapatkan dari sifat negatifnya saat Neko Ten Shu menipu Miyo untuk mendapatkan setengah dari usianya. Ia menipu dengan cara yang licik, yaitu dengan menjanjikan kebahagiaan pada Miyo dengan menjadikannya kucing dan tidak memberitahu tujuan sebenarnya ia memberikan kesempatan tersebut. Dibalik arketipe *shadow*, Neko Ten juga memiliki arketipe *persona* hal ini terungkap saat ia berpura-pura peduli dengan memberikan masukan kepada Miyo tentang cara mendekati Hinode. Selain itu, Neko Ten menganggap dengan menghasut Miyo untuk menjadi kucing maka ia akan berhasil memperoleh tujuannya serta dapat menguntungkan dirinya sendiri.

Dari berbagai arketipe yang dimiliki para tokoh pada *anime Nakineko* dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap orang memiliki arketipe yang tidak disadari di dalam dirinya, yang berarti tokoh atau pemeran dalam sebuah karya sastra juga memiliki arketipe, tetapi pengalaman-pengalaman dari tokoh tersebut dikarang oleh pencipta sastra.

要旨

本論文のテーマはカール・グスタフ・ユン氏の理論で「泣きたい、私は猫をかぶる」というアニメにおける三人の主人公の四アーキタイプである。このテーマを選んだ理由は、ディポネゴロ大学にはユン氏の理論を使っている研究はあまり多くないからである。『泣きたい、私は猫をかぶる』はスタジオコロリドと TOHO アニメーションで、佐藤順一と柴山智隆によって監督された。このアニメーション映画は日本で2020年6月18日で公開された。

本論文の目的はアニメーション映画「泣きたい、私は猫をかぶる」の構造要素と主人公のアーキタイプを研究するためである。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(もくてき)である。また、アーキタイプを分析するために、筆者はカール・グスタフ・ユン「Memperkenalkan Psikologi Analitis」と「Persona, shadow, anima と animus, self」の本を利用した。この本によるとアーキタイプの理論は4つあって、それは「Persona, shadow, anima と animus, self」である。

まず、アニメーション映画「泣きたい、私は猫をかぶる」のナラティブ要素を説明する。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。アニメのデュレーションは1時分であり、空間とナラティブの関係は常滑市や美代の家や日之出の家やワークショップや常滑公立中学校や猫島である。主人公は笹木美代という女の子である。このアニメにある問題は美代のお母さんとお父さんは離婚して、

美代は猫店主に会って、この猫から仮面をもらう。美代の目的は周りの人々から愛情を受けられたいと周りの人々に認められたいということである。

次は、主人公のアーキタイプのことである、この研究から美代は「Persona」のアーキタイプを持っていることがわかり、それは彼女の自己閉鎖的な性質からである。つまり、美代は自分の気持ちは正直ではないことがある。家族と友達をがっかさせて、美代の「Shadow」が現れた。

「Animus」は美代の幼稚なキャラクターである。彼は学校の上から、美代が飛び降る。普通の女性が、この決定をする勇気を持っている。このキャラクターは勇気の男らしが表した。美代の「Self」は彼女の意識から現れる。映画の終わりに、美代ちゃんは今両親に嫌いではない、好きになっている。

アニメ「泣きたい、私は猫をかぶる」における主人公のアーキタイプを分析した後、作家がアーキタイプで話の流れを開発することができると筆者は結論を引き出した。筆者は皆がアーキタイプを持ち、そのアーキタイプで社会に適応できることが分かるようになった。アーキタイプなしに、人は生きる目的もなく、ただ空の容器のようであると思う。

LAMPIRAN DAN SINOPSIS FILM

Profil Junichi Sato

Nama : Junichi Sato 「佐藤 順一」

Tempat, Tanggal lahir : Nagoya, 11 Maret 1960

Sutradara : *Keroro Gunso (2004)*, *ARIA the ANIMATION (2005)*, *Chō Gekijōban Keroro Gunsō 2: Shinkai no Princess de*

Arimasu! (2007), *One Off (2012)*, *Amanchu (2016)*, *A*

Whisker Away 「泣きたい、私は猫をかぶる」 (2020)



Sinopsis *Anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu*

Anime Nakitai, Watashi wa Neko o Kaburu adalah anime yang bergenre fantasi, mengisahkan seorang perempuan yang tinggal di kota Tokoname bernama Sasaki Miyo. Ia masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri Tokoname. Kisah ini bermula saat Miyo harus menghadapi perceraian kedua orang tuanya pada saat ia mengenyam pendidikan di Sekolah Dasar Fukase. Ia juga menerima perundungan oleh teman-temannya dari SD hingga SMP mengakibatkan ia mengalami tekanan mental. Hal ini berdampak pada faktor psikologisnya, sehingga, ia menganggap bahwa tidak ada lagi orang yang mencintai dan menyayangi dia. Hal ini diperparah dengan kisah cintanya yang tidak mulus terhadap Kento Hinode.

Suatu ketika, ia bertemu dengan Neko Ten Shu di Tenno Matsuri yang diadakan saat musim panas. Ia merupakan kucing ajaib bertubuh besar, dan mampu mengubah Miyo menjadi kucing dengan sebuah topeng berbentuk kucing yang

menutupi mata dan hidung saja. Dengan topeng tersebut, Miyo dapat menyamar menjadi kucing dan mengelabui Hinode. Miyo pun segera memancing Hinode agar mau mengambilnya menjadi kucing peliharaannya. Hinode terpancing dan memberi nama kucing tersebut Taroo, nama yang sama dengan anjingnya yang telah mati.

Miyo tidak mampu mendekati Hinode dengan wujud fisiknya yang asli, karena Hinode selalu bersikap cuek terhadapnya. Maka, satu-satunya cara untuk mendekati Hinode adalah dengan menjadi Taroo. Miyo sengaja mendekati Hinode karena ia ingin mencari cinta dan kasih sayang dari Hinode. Ia tahu bahwa sebenarnya Hinode adalah orang yang peduli dan penuh kasih sayang, terbukti dengan caranya merawat Taroo.

Suatu siang, Miyo melompat dari atas gedung sekolah karena mendengar teman-temannya membicarakan hal buruk tentang Hinode. Nalurnya yang peduli mulai terlihat kepada Miyo dengan cara mengobatinya dan memberi makan. Miyo menjadi salah paham dan segera menulis surat cinta padanya. Tak disangka, surat cinta tersebut ditolak oleh Hinode karena ia malu kepada teman-temannya. Hinode menjadi semakin benci kepadanya. Miyo sakit hati dan melarikan diri dari rumah.

Kondisi ini diperburuk dengan Neko Ten Shu yang ingin mengambil setengah dari jatah usianya karena Miyo telah menggunakan topeng kucing tersebut. Miyo pasrah dan membiarkan Neko Ten Shu mengambil topeng manusianya, karena Miyo menganggap bahwa tidak ada lagi orang di dunia ini yang menyayanginya.

Setelah mendengar kabar bahwa Miyo kabur dari rumah, Hinode langsung mencarinya kemana-mana hingga larut malam. Miyo yang melihat usaha Hinode dari sudut pandang Taroo menjadi terenyuh dan ingin menjadi manusia lagi. Namun keadaan sudah terlambat, karena topeng manusia Miyo dibawa oleh kucing lain bernama Kinako, kucing peliharaan ibu tiri Miyo. Satu-satunya cara adalah melawan Neko Ten Shu di Pulau Kucing. Miyo bergegas pergi ke Pulau Kucing untuk mengambil haknya menjadi manusia lagi. Hinode mengetahui keberadaan Miyo yang berada di Pulau Kucing, tepatnya ada di Pohon Keramat, tepat ritual pengambilan nyawa Miyo. Ia mengejar Miyo yang berada di Pohon Keramat dan melawan Neko Ten sekuat tenaga. Hinode dibantu oleh teman-teman Kinako, yang merupakan korban dari Neko Ten Shu.

Kejadian ini membuat Miyo belajar bahwa banyak orang yang sayang dan khawatir kepadanya. Ia juga belajar untuk tidak menutup diri dari orang lain, dan mencoba menerima semua orang dengan tulus. Kejadian ini juga membuat Miyo dan Hinode belajar bahwa pentingnya mengungkapkan keinginan. Akhirnya mereka menyatakan saling cinta.

Poster *Anime Nakitai, Watashi wa Neko O Kaburu.*



DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M. H. (1999). *A Glossary of Literary Terms*. Holt, Rinehart and Winston.
- Alwisol. (2018). *Psikologi Kepribadian* (Edisi Revi). Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Aviani, A. (2018). *Arketip Tokoh Utama dalam Manga Shiki Karya Fuyumi Ono dan Fujisaki Ryu (Kajian Psikologi Sastra)*. Universitas Diponegoro.
- Endraswara, S. (2003). *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Media Presindo.
- Harbunangin, B. (2016). *Art & Jung*. Antara Publishing.
- Hasanuddin, W. (2009). *Drama Karya dalam Dua Dimensi Kajian Teori, Sejarah, dan Analisis*. PT Angkasa.
- Jung, C. G. (1989). *Memperkenalkan Psikologi Analitis*. PT Gramedia.
- Laily, N. (2016). Analisis Arketipe Tokoh Dalam Novel KKPK London I'm Coming Karya Nala Alya Faradisa. *Jurnal Pena Indonesia, Universitas Negeri Surabaya*.
- Madran, C. Y. (2004). *An Archetypal Analysis Of E. M. Forster's Fiction*. Middle East Technical University.
- Malawi, I., Triyanasari, D., & Kartikasari, A. (2017). *Pembelajaran Literasi Berbasis Sastra Lokal*. AE Media grafika.
- Mandah, D., Hutabarat, J. R., Mandah, E., Abdurachman, A. S., & Ratnaningsih, S. (1992). *Pengantar Kesusastraan Jepang*. PT Grasindo.

- Minderop, A. (2010). *Psikologi Sastra: Karya, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film Jilid Dua*. Montase Press.
- Ratna, N. K. (2003). *Paradigma Sosiologi Sastra*. Pustaka Pelajar.
- Shabrina, A. W. (2019). *Kepribadian Tokoh Jinta Yadomi dalam Anime Anohana Karya Mari Okada Menurut Teori Jung*. Universitas Diponegoro.
- Siswanto, W. (2008). *Pengantar Teori Sastra*. PT Grasindo.
- Soeparno, K., & Lidia, S. (2012). *Dinamika Psikologis Interaksi Konsep Diri dan Identitas Online*. Gadjah Mada University Press.
- Syawali, N. (2020). *Kepribadian Tokoh Sakura Dalam Anime Kimi No Suizou Wo Tabetai (Kimisui) Karya Yoru Sumino*, Universitas Diponegoro.
<http://eprints.undip.ac.id/>

BIODATA PENULIS

Nama : Muhammad Naufal Dayyan
NIM : 13050116140043
Tempat Tanggal Lahir : Salatiga, 02 Februari 1998.
Alamat : Jalan Gunung Payung Dalam No. 1A
RT 02 RW 03 Kecamatan Sidorejo
Kelurahan Blotongan Kota Salatiga
Kode pos 50715
Nama Orang Tua : Salman Alfaris (Ayah)
Ary Rokhadiyarti (Ibu)
Nomor Telepon : 081227758013
Email : naufaldayyan@gmail.com



Riwayat Pendidikan

2003-2006 : SD Negeri Bangko I
2006 : SD Negeri Domas III Salatiga
2006-2008 : SD Negeri Utama I Tarakan
2008-2010 : SD Negeri I Ungaran
2010-2013 : SMP Semesta Semarang
2013-2016 : SMA Negeri 2 Salatiga
2016-Sekarang : Universitas Diponegoro

Riwayat Organisasi

1. Anggota Pondok Pesantren Al-Fattah, Banyumanik Semarang
2. Anggota Kharisma Fakultas Ilmu Budaya Sie Ekobis.