

**GAMBARAN PERSONA TOKOH SAKAKI MAKIO
DALAM DRAMA MY BOSS MY HERO
KARYA SUTRADARA SATO TOYA, SAKUMA NORIYOSHI,
DAN ISHIO JUN**

SKRIPSI

**OLEH
FATMA KUSUMANING TYAS
NIM 105110201111036**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2015**

**GAMBARAN PERSONA TOKOH SAKAKI MAKIO
DALAM DRAMA *MY BOSS MY HERO*
KARYA SUTRADARA SATO TOYA, SAKUMA NORIYOSHI,
DAN ISHIO JUN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

**OLEH
FATMA KUSUMANING TYAS
NIM 105110201111036**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Fatma Kusumaning Tyas

NIM : 105110201111036

Progrm Studi : Sastra Jepang

Menyatakan Bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan,

Malang, 23 Januari 2015

Fatma Kusumaning Tyas

NIM. 105110201111036

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Fatma Kusumaning Tyas,
telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Malang, 23 Januari 2015

Pembimbing I

Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.

NIP. –

Malang, 23 Januari 2015

Pembimbing II

Ismi Prihandari, M.Hum.

NIP. 19680320 20080 1 2 005



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Fatma Kusumaning Tyas telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Fitriana Puspita Dewi, M.Si., Penguji Utama

NIP. -

Eka Marthanty Indah Lestary, M.Si., Pembimbing I

NIP. -

Ismi Prihandari, M.Hum., Pembimbing II

NIP. 19680320 200801 2 005

Mengetahui,
Ketua program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Aji Setyanto, M.Litt.

NIP. 19750725 200501 1 002

Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.

NIP. 19750518 200501 2 001

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberi kekuatan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Gambaran Persona Tokoh Sakaki Makio Dalam Serial Drama My Boss My Hero Karya Sutradara Sato Toya, Sakuma Noriyoshi, Dan Ishio Jun” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materiil secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Ibu Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.
2. Bapak Aji Setyanto, M.Litt, selaku ketua program Studi S1 Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.
3. Ibu Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Ismi Prihandari, M.Hum selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Fitriana Puspita Dewi, M.Si selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan yang bermanfaat kepada penulis.

5. Teristimewa kepada orang tua penulis Papah Adji Sudjiono dan Mamah Farida yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril, materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Terima kasih kepada kedua kakak perempuan penulis Mba Derra dan Mba Metta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan serta doa demi terselesaikannya skripsi ini.

7. Kepada Om Pujo, Om Oboy, Om Sus, Bi Dinceu, Bi Eneng, Bi Ade, dan Bi Fitri yang selalu mendukung penulis dari berbagai aspek, penulis ucapkan hatur nuhun yang sebesar-besarnya.

8. Terima Kasih juga kepada sahabat-sahabat SMA tersayang Clara Cahya, Arvynda Permata, dan Erdha Oktaviari serta keluarga besar IPS 3 SMA1 Madiun yang selalu mendukung satu sama lain tanpa henti. Tanpa kalian semua penulis hanyalah remehan biskuit hatari yang jatuh dipojokan.

9. Kepada saudari-saudari telenovela yang bermarkas di Watugong 15E terimakasih telah berbagi kebahagiaan dan canda tawa yang tidak akan pernah tergantikan oleh apapun.

10. Seluruh keluarga besar Fakultas Ilmu Budaya khususnya Sastra Jepang 2010 terimakasih atas dukungan dan doa yang tiada hentinya kepada penulis. Semoga kelak kita semua bisa menjadi orang yang sukses di masa depan.

11. Kepada Steve Aoki, Iggy Azalea, Peter Bjorn and John, The Planet Smasher, serta beberapa musisi dalam dan luar negeri lainnya yang telah

mengisi playlist MP3 penulis ketika pengerjaan skripsi ini, terima kasih karena telah menciptakan lagu yang istimewa di hati penulis.

12. Terakhir, kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini yang telah disusun dapat memberikan manfaat baik kepada penulis maupun kepada pembaca. Oleh karena itu, penulis selalu terbuka menerima kritik dan saran yang membangun agar di masa datang dapat memberikan yang lebih baik lagi.

Malang, Januari 2015

Penulis,

Fatma Kusumaning Tyas

要旨

クスマニンテアス、ファトマ。2015。佐藤東弥や、佐久間紀佳や、石尾純の作品
ドラマ『マイ☆ボスマイ☆ヒーロー』における榊真樹夫のパーソンナ。ブラウイ
ジャヤ大学, 日本語学科。

指導教員 : (1) Eka Marthanty Indah Lestari (2) Ismi Prihandari

キーワード : 分析心理学、パーソンナ、ドラマ、マイ☆ボスマイ☆ヒーロー

ドラマとは人間の日常生活の映像である。テレビで放送されているドラマをテ
レビドラマという。ドラマ『マイ☆ボスマイ☆ヒーロー』は高校性であるふりヤ
クザ、榊真樹夫の生活についての話である。日常生活で、榊牧生が彼の本当の身
元を隠すために様々なパーソンナを示し、したがって、問題の製剤は、ドラマ『マ
イ☆ボスマイ☆ヒーロー』に榊牧夫で示したペルソナのものを選択されている。

本論文では、高校に通うヤクザで示されるパーソンナについて議論する。デー
タソースを分析するためにカール・グスタフ・ユングの分析心理学理論を使用する。
本研究では、一次データのソースは、ドラマである。著者はまた、榊真樹夫のパ
ーソンナを示すドラマ『マイ☆ボスマイ☆ヒーロー』におけるシーンを分析するた
めに mise-en-scene の理論を使用しています。

本論文では、最初の榊真樹夫の特性を分析。榊真樹夫によって示されるすべ
てのパーソンナを分析した。その後、ヤクザとしてのアイデンティティをカバーす
るために榊真樹夫を示すすべてのパーソンナを整理。

第3章に基づいて、結論は、このドラマで、榊真樹夫が示すパーソンナが5種類
のパーソンナに分かれて12パーソンナがある。その5種類のパーソンナは件名を
変更して、笑って、丁寧に振る舞って、弱い人間としての地位を示して、先生の言葉
に従順されている。榊真樹夫は、多くの場合、彼はヤクザであることを、元のア
イデンティティをカバーするために、特に学校で彼の友人や先生に、パーソンナを
示している。

ABSTRAK

Kusumaning Tyas, Fatma. 2015. **Gambaran Persona Tokoh Makio Sakaki dalam Drama My Boss my Hero Karya Sutradara Toya Sato, Noriyoshi Sakuma, dan Jun Ishio**. Program Studi Sastra Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : (1) Eka Marthanty Indah Lestari (2) Ismi Prihandari

Kata Kunci : Psikologi analitis, Persona, Serial Drama, *My Boss My Hero*

Drama merupakan gambaran kehidupan manusia. Drama yang ditampilkan melalui media televisi disebut drama televisi atau serial drama. Serial drama *My Boss My Hero* menggambarkan kehidupan seorang Sakaki Makio, yakuza yang berpura-pura menjadi seorang anak SMA. Dalam kesehariannya, Sakaki Makio menunjukkan berbagai macam persona untuk menutupi identitas aslinya, oleh karena itu, rumusan masalah yang dipilih adalah persona apa saja yang ditunjukkan oleh tokoh Sakaki Makio dalam drama *My Boss My Hero*.

Pada penelitian ini, penulis akan membahas tentang persona yang ditunjukkan oleh seorang *yakuza* yang bersekolah di sebuah SMA. Menggunakan konsep persona yang terdapat dalam teori psikologi analitis milik Carl Gustav Jung untuk menganalisis data. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah serial drama. Penulis juga menggunakan teori pendukung film *mise-en-scene* untuk menganalisis adegan dalam serial drama *My Boss My Hero* yang menampilkan persona tokoh Sakaki Makio

Dalam penelitian ini, pertama-tama penulis menganalisis karakter tokoh Sakaki Makio. Dilanjutkan dengan menganalisis semua persona yang ditunjukkan oleh Sakaki Makio. Setelah itu, penulis memilah-milah persona apa saja yang ditunjukkan Sakaki Makio untuk menutupi identitasnya sebagai *yakuza*.

Berdasarkan bab 3 dapat disimpulkan bahwa dalam serial drama ini terdapat 12 persona yang diklasifikasikan menjadi lima macam persona yang ditunjukkan oleh tokoh Sakaki Makio. Lima persona tersebut adalah menunjukkan diri sebagai laki-laki yang lemah, berperilaku sopan, tertawa, mengalihkan pembicaraan, dan patuh pada perkataan guru. Sakaki Makio menunjukkan persona khususnya pada teman-teman serta guru di sekolahnya untuk menutupi identitas asli bahwa ia adalah seorang *yakuza*.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK DALAM BAHASA JEPANG	viii
ABSTRAK DALAM BAHASA INDONESIA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TRANSLITERASI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Metode Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Psikologi Sastra	11
2.2 Psikologi Analitis: Carl Gustav Jung	13
2.3 Persona	15
2.4 Teori Penokohan	19
2.5 <i>Mise-en-scene</i>	22
2.6 Penelitian Terdahulu	28
BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
3.1 Sinopsis Drama <i>My Boss My Hero</i>	31
3.2 Tokoh Dan Penokohan Dalam Drama <i>My Boss My Hero</i>	33
3.2.1 Penggambaran Tokoh Utama dan Tokoh Pendamping	34
3.3 Persona Tokoh Makio Sakaki Dalam Drama <i>My Boss My Hero</i>	44
3.3.1 Menunjukkan Diri Sebagai Laki-laki Lemah	45
3.3.2 Berperilaku Sopan	57
3.3.3 Tertawa	62
3.3.4 Mengalihkan Pembicaraan	65

3.3.5 Patuh Pada Perkataan Guru	68
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Kesimpulan	71
4.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キャ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チョ) cho
にゃ (ニャ) nya	にゅ (ニュ) nyu	によ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒャ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひよ (ヒョ) hyo
みゃ (ミャ) mya	みゅ (ミュ) myu	みよ (ミョ) myo
りゃ (リャ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リョ) ryo
ぎゃ (ギャ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎよ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じよ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂャ) ja	ぢゅ (ヂュ) ju	ぢよ (ヂョ) jo
びゃ (ビャ) bya	びゅ (ビュ) byu	びよ (ビョ) byo
ぴゃ (ピャ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴよ (ピョ) pyo

ん (ン) n
を (ヲ) o

っ (ッ)

menggunakan konsonan berikutnya, seperti pp / dd / kk / ss.

Contohnya ベッド (beddo)

あ (ア) a

penanda bunyi panjang. Contohnya じゃあ (jaa)

い (イ) i

penanda bunyi panjang. Contohnya おにいちゃん (oniichan)

う (ウ) u

(baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya おとうと (otouto)

お (オ) o

penanda bunyi panjang untuk beberapa kata tertentu.

Contohnya とおい (tooi)、こおり (kooori)

え (エ) e

penanda bunyi panjang. Contohnya おねえさん (oneesan)

ー

penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang) dengan huruf katakana.

Contohnya ラーメン (raamen)

は

(ha) dibaca sebagai partikel (wa)

を

(wo) dibaca sebagai partikel (o)

へ

(he) dibaca sebagai partikel (e)



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Pribadi Dalam Hubungan Dengan Dunia Luar dan Dalam	18
3.1 Sakaki Menghitung Dengan Menggunakan Jarinya	34
3.2 Sakaki Marah Karena Dikatakan Bodoh	36
3.3 Sakaki Memarahi Kazu	37
3.4 Sakaki Meyakinkan Ayahnya Bahwa Dia Adalah yang Terkuat	38
3.5 Sakaki Membentak Anak Buahnya	40
3.6 Minami Yuriko Sensei	41
3.7 Sakurakouji Jun	42
3.8 Umemura Hikari	42
3.9 Sakaki Kiichi	43
3.10 Sakaki Mikio	43
3.11 Kazu	44
3.12 Sakaki Kesakitan di Hadapan Hoshino	45
3.13 Sakaki Ditodong Oleh Hoshino dan Kawan-kawannya	47
3.14 Sakaki Bertemu Hoshino di Luar Jam Sekolah	49
3.15 Sakaki Saat Diajak Oleh Hoshino dan Kawan-kawan	51
3.16 Sakaki Babak Belur Karena Tidak Mencoba Melawan	53
3.17 Sakaki Ketakutan Ketika Mendengar Kata <i>Yakuza</i>	55
3.18 Sakaki Tersenyum Pada Sakurakouji	57
3.19 Sakaki Berbicara Kepada Sakurakouji	59
3.20 Sakaki Saat Bertukar <i>Email</i> Dengan Teman Sekelasnya	62
3.21 Ekspresi Sakaki Saat Melihat Umemura	64
3.22 Sakaki Saat Mendengarkan Cerita Tentang Kejahatan <i>Yakuza</i>	66
3.23 Sakaki Saat Dipanggil Oleh Minami Sensei	68

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

2.1 Empat Arketip Utama Jung 14



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Curriculum Vitae	75
Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan Skripsi	76
Lampiran 3: Poster Drama <i>My Boss My Hero</i>	78

Halaman



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah karya fiksi yang merupakan hasil kreasi berdasarkan luapan emosi yang spontan yang mampu mengungkapkan kemampuan aspek keindahan yang baik yang didasarkan aspek kebahasaan maupun aspek makna (Fananie, 2000:6). Sastra tidak hanya menggambarkan imajinasi kreatif yang dilahirkan oleh pengarangnya, tetapi juga merupakan dokumen sosial dan budaya masyarakat yang ada di sekitar pengarang. Fananie (2000:132) menambahkan bahwa sastra adalah karya seni yang merupakan ekspresi kehidupan manusia. Dapat dikatakan bahwa sastra merupakan anak buah pikiran manusia yang mengandung unsur estetika dan merepresentasikan manusia sebagai bagian dari kehidupan.

Karya sastra menurut jenisnya dibagi menjadi tiga yaitu, puisi, prosa, dan drama. Salah satu dari jenis karya sastra, yaitu drama, berasal dari kata Yunani, *draomai* yang berarti berbuat, bertindak, bereaksi, dan sebagainya. Jadi, kata drama dapat diartikan sebagai perbuatan, tindakan, atau action (Harymawan, 1988:1). Dalam pengertian lain, drama merupakan bentuk cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan *action* di depan penonton. Drama dirancang untuk penonton, jadi drama bergantung pada komunikasi, jika drama tidak komunikatif, maksud pengarang dan pembangun respon emosional tidak akan sampai (Dietrich, 1953:4). Berdasarkan sarana pementasannya, drama dibagi ke dalam enam jenis

antara lain drama panggung, drama radio, drama televisi, drama film, drama wayang, dan drama boneka. Dari keenam jenis drama tersebut, drama televisi merupakan yang cukup populer. Drama televisi sendiri merupakan karya audio visual yang menggunakan televisi sebagai media penayangannya.

Salah satu negara yang terkenal dengan drama televisinya adalah Jepang.

Drama televisi Jepang atau yang lazim disebut sebagai *dorama* adalah salah satu tayangan utama di seluruh stasiun televisi di Jepang. Setiap stasiun televisi di Jepang memiliki spesifikasi tertentu dalam memproduksi tayangan drama mereka.

Setiap judul *dorama* bisa terdiri dari 9-12 episode dengan masing-masing durasi berkisar antara 45-60 menit, dengan tambahan satu atau beberapa episode spesial tambahan apabila *dorama* tersebut memiliki *rating* tayang yang tinggi, bahkan tidak menutupi kemungkinan dibuat sekuelnya. *Dorama* yang ditayangkan di

Jepang dibagi ke dalam beberapa kategori, antara lain *trendy dorama* yaitu *dorama* yang biasa ditayangkan setiap satu minggu sekali dengan jam tayang antara pukul 21.00 hingga 23.00, *asadora* yaitu *dorama* yang disiarkan dari hari senin hingga sabtu pada pukul 08.00 hingga 08.15, *taiga dorama* merupakan

dorama yang diproduksi oleh stasiun NHK dan disiarkan setiap satu tahun sekali dengan tema-tema sejarah yang ada di Jepang, *special dorama* adalah *dorama* yang hanya terdiri dari beberapa episode saja yang diproduksi dalam rangka memperingati peristiwa-peristiwa tertentu di Jepang, dan masih banyak jenis-jenis

dorama lainnya. *Dorama My Boss My Hero* termasuk kedalam kategori *trendy dorama*.

Drama Jepang kaya sekali akan tema cerita, dari mulai romansa

percintaan, kriminal, detektif, horor, komedi, makanan, budaya, lingkungan, profesi, humanis, dan masih banyak lagi. Hampir kebanyakan drama Jepang, tak pernah tertinggal, selalu menampilkan sisi kebudayaan Jepang yang menjadi ciri khas kehidupan masyarakat Jepang. Seperti misalnya cara bersikap, budaya jujur ataupun kedisiplinan. Terkadang, tema cerita berawal dari hal-hal sederhana dalam kehidupan mereka namun dikemas bersama dengan permasalahan yang menjadikan cerita menarik.

Seperti yang terdapat pada drama *My Boss my Hero*. *My Boss My Hero* menceritakan tentang Sakaki Makio, seorang anak bos besar *yakuza* berumur 27 tahun yang menyamar menjadi anak SMA. Hal ini dilakukan Sakaki agar dia bisa memiliki ijazah SMA dan bisa menjadi penerus ayahnya menjadi bos besar dalam geng *yakuzanya*. Sebagai seorang *yakuza*, Sakaki memiliki penampilan yang khas dan sangat mencerminkan bahwa ia adalah seorang *yakuza*. Tentunya untuk bisa bersekolah dengan orang biasa ia harus meninggalkan segala atribut yang berhubungan dengan *yakuza*. Ia pun mengubah total penampilannya agar bisa persis seperti anak SMA lainnya.

Berbagai hal Sakaki temui di SMA St. Agnes. Ia pun harus pandai-pandai menyembunyikan identitas aslinya. Berbagai cara ia lakukan agar teman sekelasnya dan guru-guru di sekolahnya tidak curiga dan menganggap Sakaki benar-benar anak lelaki berumur 17 tahun pada umumnya. Berbagai cara ia lakukan seperti berpura-pura tidak bisa berkelahi, berpura-pura selalu berbicara sopan, dan masih banyak lagi. Kepura-puraanya itu ia lakukan hanya agar ia bisa diterima sebagai salah satu warga SMA St. Agnes. Kepura-puraan yang

ditunjukkan oleh Makio Sakaki bisa dilihat dari wajahnya. Ia bisa berubah ekspresi secara cepat dalam suatu situasi bila itu sangat dibutuhkan.

Wajah merupakan bagian diri terluar dan utama dari manusia. Wajah juga merupakan jendela hati dimana kita bisa melihat kejujuran dan ketulusan hati seseorang. Namun apabila yang ditunjukkan bukanlah wajah yang asli, mengindikasikan bahwa ada sesuatu yang disembunyikan oleh seseorang itu. Jika seseorang merasa terkekang, tidak bebas berekspresi, kaku, dan lain sebagainya, maka kemungkinan besar dia tidak sedang menunjukkan dirinya yang sebenarnya atau yang sering disebut sedang memakai “topeng”. Topeng, secara harfiah memang berarti benda yang dipakai di atas wajah. Menurut KBBI (2008), topeng adalah penutup muka yang terbuat dari kayu, kertas, dan sebagainya. Akan tetapi, yang dimaksud bukanlah topeng yang seperti itu. Topeng yang dimaksud adalah sesuatu yang digunakan untuk menutupi diri kita sebagai makhluk yang unik, dan melakukan sesuatu yang bukan keinginan kita.

Manusia selalu ingin terlihat sempurna di hadapan orang lain. Akan tetapi, hal ini justru membuat manusia tidak bisa menemukan kebahagiaan seutuhnya. Ia akan terikat dengan sikap yang dimunculkan di hadapan orang lain, demi menyenangkan orang tersebut. Bukan sikap yang kita lakukan dari hati kita sendiri. Berbeda dengan manusia yang bersikap tanpa menggunakan topeng. Ia akan lebih jujur kepada dunia luar. Meskipun manusia seperti ini tidak bisa seratus persen sempurna, tetapi ia bisa mengenal jati dirinya sendiri.

Hidup Sakaki Makio hanya dihabiskan dengan berkelahi. Ia pun melewati kewajibannya untuk menempuh pendidikan hingga SMA. Hal ini

terjadi karena Sakaki tidak bisa berpikir lebih dari 90 detik. Pada suatu hari, ayahnya memintanya untuk mewakili dirinya dalam negosiasi harga di Hongkong. Karena kebodohnya, Sakaki justru menggagalkan perjanjian itu. Ayahnya pun memberi syarat apabila Sakaki bisa lulus dan memegang ijazah SMA dia bisa menjadi penerus ayahnya memimpin kelompok *yakuzanya*. Sakaki pun tidak bisa menolak. Sakaki yang sudah berusia 27 tahun pun didandani seperti anak SMA yang berusia 17 tahun. Segala atribut seragam SMA pun digunakannya untuk mendukung penampilannya. Tak terkecuali mengubah gaya rambut klimis ala *yakuza* menjadi rapi seperti anak SMA pada umumnya.

Sakaki diterima di kelas 3A di SMA St. Agnes. Disinilah Sakaki berpura-pura menjadi anak SMA yang polos dan lugu. Ia menanggalkan segala hal yang berhubungan dengan *yakuza* agar bisa diterima di dalam kelas itu. Pada awalnya, ia masih belum bisa mengendalikan diri. Akan tetapi, lama kelamaan ia terbiasa untuk menutupi apa yang sebenarnya terjadi dan apa yang sedang ia rasakan. Hal ini ia lakukan untuk menjaga hubungan yang baik antara Sakaki, teman sekelasnya maupun guru-guru SMA St. Agnes. Satu-satunya jalan untuk tetap membuatnya dapat diterima di lingkungan sekolah adalah dengan menggunakan topeng atau dalam istilah psikologi disebut persona.

Carl gustav Jung, seorang ahli psikologi mendeskripsikan persona sebagai bentuk penampilan lahiriah dari individu, dan menjadi perantara antara diri dengan dunia luar, atau bentuk penampilan dari psike/jiwa kepada dunia luar, yaitu cara individu dengan sadar menampilkan diri ke luar. Jung sendiri memberi batasan persona sebagai “kompleks fungsi-fungsi yang terbentuk atas dasar

pertimbangan-pertimbangan penyesuaian atau usaha mencari penyelesaian, tetapi tidak sama dengan individualitas.” Dengan kata lain, persona itu merupakan kompromi antara individu dengan masyarakat, antara struktur batin sendiri dengan tuntutan-tuntutan sekitar mengenai bagaimana seharusnya seseorang berbuat (Sumadi, 1986:193).

Dalam memahami hubungan antara psikologi dengan sastra, menurut Ratna (2004 : 343), ada tiga cara yang dapat dilakukan, yaitu memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional dalam karya sastra, dan memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan cara yang kedua yaitu memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional dalam karya sastra untuk menelaah persona-persona pada tokoh utama yang menjadi topik penelitian ini.

Oleh karena itu, penulis menggunakan pendekatan psikologi sastra, kemudian konsep persona dalam teori psikologi analitis Carl Gustav Jung dan dibantu *mise-en-scene* serta teknik pengambilan gambar untuk menganalisis persona tokoh Makio Sakaki. Sehingga penulis memilih judul “Gambaran persona Tokoh Makio Sakaki Dalam Drama *My Boss My Hero* Karya Sutradara Toya Sato, Noriyoshi Sakuma, Dan Jun Ishio”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada subbab latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Persona apa saja yang ditunjukkan oleh tokoh Sakaki Makio dalam drama *My Boss My Hero*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persona apa saja yang ditunjukkan oleh tokoh Sakaki Makio dalam drama *My Boss My Hero*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Segi Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur tentang pendekatan psikologi sastra, khususnya psikologi sastra dalam film atau drama dengan menggunakan teori psikologi analitis Carl Gustav Jung.

2. Segi Praktis

Penelitian ini dilakukan agar pembaca dapat mengetahui persona yang ditunjukkan tokoh Makio Sakaki dalam *dorama My Boss My Hero*.

Terutama persona yang ditunjukkan kepada teman sekelasnya dan gurunya untuk menutupi identitas aslinya sebagai seorang *yakuza* yang sudah berumur 27 tahun.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian diperlukan adanya metode penelitian, untuk mempermudah kerja penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis

dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Secara etimologi, deskripsi dan analisis berarti menguraikan.

Meskipun demikian, analisis yang berasal dari bahasa Yunani telah diberikan arti tambahan, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya. Metode deskriptif analitik juga dapat digabungkan dengan metode formal. Mula-mula data dideskripsikan, dengan maksud untuk menemukan unsur-unsurnya, kemudian dianalisis bahkan juga diperbandingkan. Yang perlu dipertimbangkan adalah metode yang lebih khas merupakan metode utama, misalnya metode formal atau analisis isi kemudian dilanjutkan dengan metode yang lebih bersifat umum (Ratna, 2011:53). Untuk menganalisa penelitian agar lebih detail, penulis mendeskripsikan dengan cara:

- a) Menonton film dengan cermat
 Mengamati dan mencermati tiap adegan dalam film untuk lebih memahami jalan ceritanya.
- b) Mencari teori yang relevan dengan objek kajian yang akan dianalisa
 Penulis menggunakan pendekatan psikologi sastra dan konsep persona Carl Gustav Jung sebagai alat dalam menganalisa tokoh utama film.
- c) Mendeskripsikan karakter tokoh utama
 Mendeskripsikan karakter tokoh utama dengan menggunakan teori tokoh penokohan
- d) Menganalisis persona pada tokoh utama
 Mencermati tiap adegan film untuk menemukan persona yang ditunjukkan oleh tokoh utama. Kemudian mendeskripsikannya

menggunakan *mise-en-scene* yang dibantu dengan teknik pengambilan gambar.

e) Melaporkan hasil analisis

Membuat kesimpulan dari hasil temuan dalam bab pembahasan dan memberikan saran kepada pembaca untuk lebih mengembangkan penelitian dengan menggunakan sumber data yang sama.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi terdiri dari 4 bab yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka,

Bab III Pembahasan, serta Bab IV berisi Kesimpulan dan Saran dengan beberapa sub bab didalamnya. Berikut uraian sistematika penulisannya:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Merupakan kajian pustaka dari penulisan skripsi. Berisi landasan teori dan penelitian – penelitian sebelumnya yang terkait dengan subyek penelitian.

BAB III PEMBAHASAN

Terdiri dari temuan dan pembahasan atau Interpretasi temuan. Di dalamnya berisi sintesa argumen, pendapat dan pemikiran, yang dituangkan ke dalam bentuk analisis yang utuh dan terintegrasi.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 4 terdiri dari kesimpulan dan saran. Pada bagian kesimpulan berisi garis besar dan temuan khusus dari hasil penelitian yang terdapat pada bab

3. Sedangkan saran berisi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian yang telah dilakukan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab kajian pustaka, penulis akan menjelaskan tentang psikologi sastra, psikologi analitis yang memuat konsep persona, teori tokoh dan penokohan, *mise en scene*, dan penelitian terdahulu. Enam subbab tersebut digunakan agar penelitian yang dilakukan dapat lebih meruncing pada satu titik saja, yaitu persona. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil analisa yang relevan dengan rumusan masalah.

2.1 Psikologi Sastra

Secara harafiah psikologi umumnya dimengerti sebagai “ilmu jiwa”. Pengertian ini didasarkan pada terjemahan kata Yunani: *psyche* dan *logos*. *Psyche* berarti ”jiwa” atau “nyawa” atau “alat untuk berfikir”. *Logos* berarti “ilmu” atau “yang mempelajari tentang”. Menurut Endraswara (2008:93), “Psikologi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang objek studinya adalah manusia karena *psyche* atau *psicho* mengandung pengertian jiwa”. Dengan demikian, psikologi mengandung makna “ilmu pengetahuan tentang jiwa” (Walgito, 1985:7).

Psikologi merupakan cabang ilmu pengetahuan di bidang sosial. Sementara itu, sastra adalah bagian dari suatu kesenian. Keduanya sangat berbeda. Namun apabila dikaitkan, maka akan lahir suatu ilmu yang dinamakan psikologi sastra.

Psikologi, pada hakikatnya tidak dapat dipisahkan dari mitologi Yunani kuno. Beberapa kasus dalam psikologi, misalnya “histeria” atau “narsisme” berasal dari mitologi Yunani kuno. Karena sastra adalah kepanjangan dari mitologi, maka sastra, secara langsung atau tidak langsung, juga merupakan

kepanjangan psikologi. Dalam mitologi ada tokoh-tokoh, demikian juga dalam karya sastra. Masing-masing tokoh mempunyai kepentingan dan masalah, dan karena adanya kepentingan dan dengan adanya masalah inilah mereka saling berinteraksi. Dari interaksi inilah pembaca dapat membaca watak masing-masing tokoh.

Hubungan antara psikologi dengan sastra sebenarnya telah lama dari semenjak usia ilmu itu sendiri. Akan tetapi, penggunaan psikologi sebagai sebuah pendekatan dalam penelitian sastra belum lama dilakukan. Menurut Harjana (1991:60) pendekatan psikologi sastra dapat diartikan sebagai suatu cara analisis berdasarkan sudut pandang psikologi dan bertolak dari asumsi bahwa karya sastra selalu saja membahas peristiwa kehidupan manusia yang merupakan pancaran dalam menghayati dan menyikapi kehidupan. Di sini fungsi psikologi itu sendiri adalah melakukan penjelajahan ke dalam batin jiwa yang dilakukan terhadap tokoh-tokoh yang terdapat dalam karya sastra dan untuk mengetahui lebih jauh tentang seluk-beluk tindakan manusia dan responnya terhadap tindakan lainnya.

Menurut Ratna (2012 : 343), ada tiga cara yang dapat dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra, yaitu : memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional dalam karya sastra, dan memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca”.

Daiches (1956: 340-357) dalam Ratna (2012:349) membedakannya menjadi:

1. psikologi sastra melalui analisis dunia kepengarangan
2. psikologi sastra melalui analisis tokoh-tokoh dan penokohan
3. psikologi sastra dalam kaitannya dengan citra arketipe.

Cara yang pertama disebut sebagai kritik ekspresif, sebab, melukiskan pengarang sebagai subjek individual, khususnya antara sikap pengarang dengan karya yang dihasilkan. Cara yang kedua disebut kritik objektif dengan memusatkan perhatian pada tokoh-tokoh, sebagai perwujudan karakterologi dan karakterisasi. Cara yang ketiga disebut sebagai kritik arketipe sebab analisis dipusatkan pada eksistensi ketidaksadaran kolektif.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan cara ketiga, yaitu psikologi sastra dalam kaitannya dengan citra arketip. Citra arketip sendiri termasuk ke dalam teori psikologi analitis Jung. Jung, mengusulkan terdapat empat arketip utama pada manusia yaitu, persona, anima atau animus, bayang-bayang, dan diri.

2.2 Psikologi analitis : Carl Gustav Jung

Profesor Carl Gustav Jung adalah seorang psikiater di Zurich. Pada tahun 1923 dia melepaskan diri dari sekolah psikoanalitis freud. Ia lalu mendirikan sekolah baru, yaitu psikologi analitis. Psike/jiwa menurut Jung adalah totalitas dari semua peristiwa psikis, baik yang sadar maupun yang tidak sadar. Keduanya memiliki fungsi adaptasi. Yaitu kesadaran itu berfungsi mengadakan penyesuaian diri terhadap dunia luar, sedang ketidaksadaran mengadakan adaptasi terhadap kehidupan batiniah sendiri. Jung mengelompokkan kepribadian yang disusun oleh tiga tingkat kesadaran, yaitu: ego beroperasi pada tingkat sadar; kompleks beroperasi pada tingkat tak sadar pribadi; dan arketip beroperasi pada tingkat tak sadar kolektif.

Seorang ahli psikologi Amerika, Cherry (2014, para.5) menyatakan:

“Jung proposed that there were many archetypes, and noted that there was no limit to the number that could exist . However, there are said to be four main archetypes, those that exist in each and every one of us. These are *The Persona (or Mask), The Shadow, The Anima/Animus and The Self.*”

“Jung mengusulkan bahwa ada banyak arketipe, dan mencatat bahwa tidak ada batasan untuk jumlah yang bisa ada. Namun, dikatakan ada empat arketipe utama, yang mana ada pada setiap dan masing-masing dari diri kita. Ini adalah persona (atau topeng), bayang-bayang, anima atau animus dan Diri.”

Tabel 2.1 Empat Arketip Utama Jung

The Persona	The Anima/ Animus	The Shadow	The Self
<ul style="list-style-type: none"> Derived from Latin word, 'Mask'. The different social masks worn in different situations/ groups Form of protection 	<ul style="list-style-type: none"> Anima = Feminine Animus = Masculine The opposite gender qualities and attributes of the psyche Represents 'true self' Combination = Syzygy 	<ul style="list-style-type: none"> The dark side of the psyche Consists of repressed, memories, ideas, emotions, weaknesses, desires, instincts Represents wildness, chaos and the unknown 	<ul style="list-style-type: none"> Unification of the conscious and Unconscious Individuation and self-actuation Contains all aspects of an individual

(Sumber: Cherry, psychology.about.com,2014)

Seperti yang terdapat dalam tabel di atas, empat arketip utama Jung adalah persona, anima atau animus, *the shadow* atau bayangan, dan *the self* atau diri.

Persona adalah fungsi perantara antara “aku” dan dunia luar (Suryabrata, 1986:200). Anima atau animus merupakan kebalikan dari persona. Dimana anima (*feminime*) dan animus (*masculine*) merupakan perantara “aku” dengan dunia dalam. Cherry (2014, para 6) menyatakan:

“*The shadow is an archetype that consists of the sex and life instincts. The shadow exists as part of the unconscious mind and is composed of repressed ideas, weaknesses, desires, instincts and shortcomings. This archetype is often described as the darker side of the psyche, representing wildness, chaos and the unknown. These latent dispositions are present in*

all of us, Jung believed, although people sometimes deny this element of their own psyche and instead project it onto others."

"Bayang-bayang adalah pola dasar yang terdiri atas jenis kelamin dan naluri kehidupan. Bayang-bayang itu ada sebagai bagian dari pikiran bawah sadar dan terdiri dari rasa tertekan, kelemahan, hasrat, naluri dan kekurangan. Arketip ini sering digambarkan sebagai sisi gelap dari jiwa, yang mewakili keliaran, kekacauan dan yang tidak diketahui. Disposisi laten tersebut ada dalam setiap diri kita semua, Jung mempercayai hal ini, meskipun orang kadang-kadang menyangkal unsur dari jiwa mereka sendiri dan sebaliknya, memproyeksikan hal tersebut kepada orang lain"

Sedangkan untuk arketip *The Self* atau diri adalah adalah konsep keutuhan dan kesatuan kepribadian yang dipandang sangat penting oleh Jung. *Self* adalah arketip yang memotivasi perjuangan orang menuju keutuhan. Arketip *self* menyatakan diri dalam berbagai simbol, seperti lingkaran magis atau mandala (simbol meditasi Agama Budha, mandala dalam bahasa Sansekerta artinya lingkaran), dimana *self* menjadi pusat lingkaran itu. *Self* menjadi pusat kepribadian, dikelilingi oleh semua sistem lainnya. *Self* mengarahkan proses individuasi, melalui *self* aspek kreativitas dalam ketidaksadaran diubah menjadi disadari dan disalurkan ke aktivitas produktif (Alwisol, 2009:44-45). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan arketip persona untuk menganalisis tokoh utama dalam film ini.

2.3 Persona

Bagian depan atau *front office* dari kepribadian kita dikenal dengan istilah Persona (dari bahasa Latin, yang artinya adalah topeng). Persona adalah wajah kepribadian yang ditunjukkan kepada dunia luar, dengan maksud agar dapat diterima dan dihargai secara sosial. Persona menurut Jung adalah bentuk penampilan lahiriah dari individu, dan menjadi perantara antara diri dengan dunia luar, atau bentuk penampilan dari psike/jiwa kepada dunia luar, yaitu cara

individu dengan sadar menampilkan diri ke luar. Wujud nyata dari persona adalah perilaku atau sopan santun yang kita tunjukkan, misalnya dengan berkata terima kasih, maaf, silahkan, dan sebagainya. Sekalipun pada waktu mengucapkan kata-kata tersebut kita tidak sepenuhnya mengartikannya demikian.

Orang tidak akan mengenakan topeng yang sama untuk setiap kesempatan atau pada setiap waktu atau tempat. Setiap topeng adalah merupakan respon terhadap situasi atau individu yang spesifik. Misalnya, seorang wanita yang bekerja sebagai dokter, dia akan memakai topeng dokter, isteri, ibu, tetangga, teman, dan sebagainya. Jumlah atau gabungan dari total topeng yang digunakan oleh seseorang inilah yang disebut dengan persona. Persona adalah kompromi yang sifatnya unik antara tuntutan lingkungan dan kebutuhan individual seseorang.

Oleh karenanya, satu orang bisa memiliki banyak variasi atau bentuk topeng yang dikenakannya, misalnya topeng-topeng untuk anggota keluarga yang berlainan (ibu, bapak, mertua, ipar, adik, anak, cucu), topeng-topeng lainnya untuk rekan kerja (atasan, rekan kerja, bawahan, pelanggan, pemasok).

Sekalipun persona dapat dilihat nyata secara lahiriah, namun tidaklah mudah untuk mengendalikan atau mengganti topeng-topeng itu secara cepat dan tepat. Kesulitan untuk mengganti topeng-topeng kita secara cepat dan tepat ini akan sangat tergantung dari proporsi peran atau keterlibatan seseorang dalam keluarga, lingkungan kerja dan masyarakat secara umum. Sering kali peran-peran ini sering tidak sejalan atau saling bertentangan hingga dapat menghasilkan ketidaknyamanan (psikis). Seorang remaja pria misalnya, mungkin akan mengenakan topeng anak manis yang taat di hadapan orang tua atau gurunya.

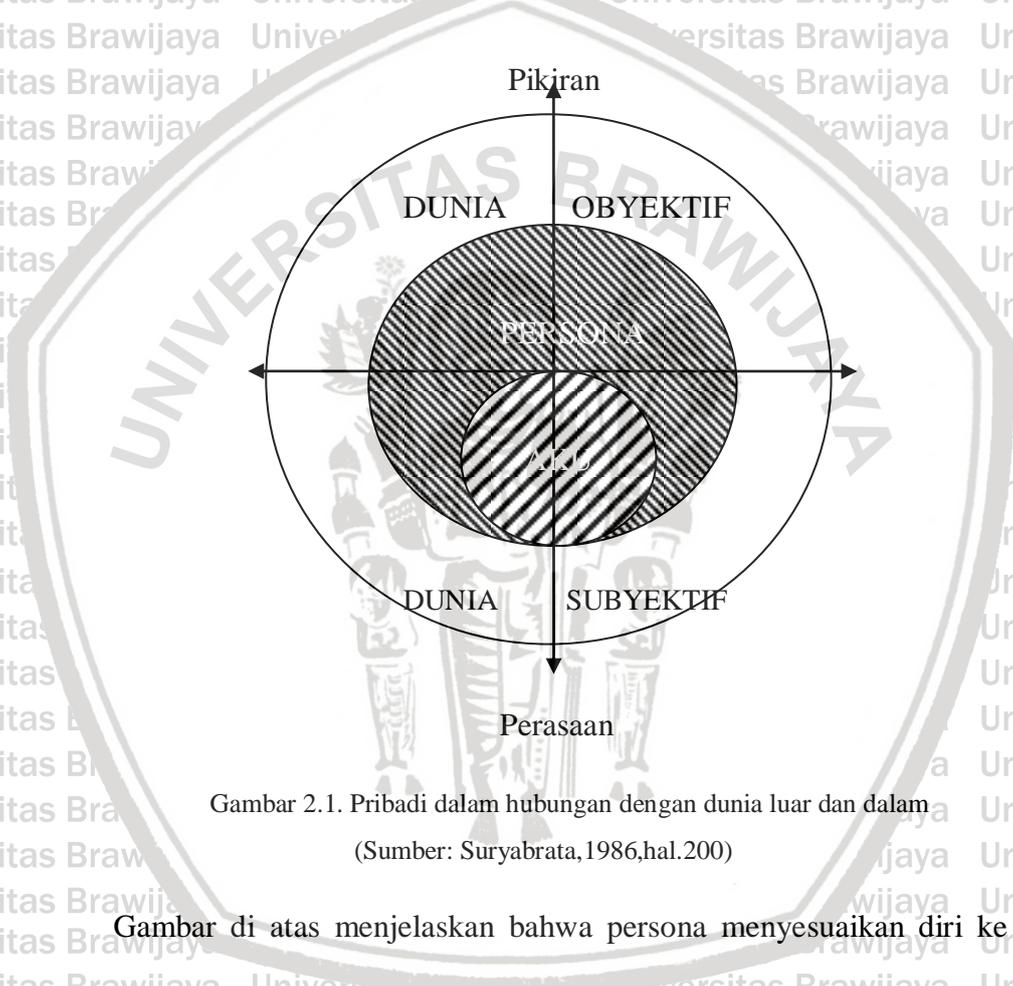
Sementara topeng garang atau jutek akan dikenakannya pada waktu berhadapan dengan adik atau teman sekolahnya. Pada waktu dia ada di antara orangtua dan adiknya, atau di antara guru dan teman-teman sekolahnya, sangat mungkin ia akan berperilaku yang sama sekali bukan sebagai anak-manis ataupun jutek. Sangat mungkin ia akan berperilaku sebagai seorang remaja yang pemalu.

Persona bermanfaat untuk adaptasi dengan dunia (luar). Tanpa persona yang berkembang, orang akan menemui kesulitan sosial untuk mencapai tujuan tertentu yang mengandaikan impresi atau kesan positif dari orang lain. Misalnya, anak muda yang *over-protected* mungkin tidak akan bisa belajar untuk memulai membangun persahabatan atau *networknya* sendiri. Bisa juga seseorang akan sangat mudah tersinggung terhadap orang lain yang tidak sependapat atau sepaham. Sebagai akibatnya, ia akan sangat sering ngambek, mutung yang akan berdampak tidak langgengnya suatu persahabatan.

Dalam beberapa kasus, persona seseorang bisa menimbulkan konflik dengan harapan orang lain. Misalnya, seseorang yang bekerja sebagai tenaga penjual, salesman atau *customer service* dimana topeng-topeng keramahan, *outgoing*, kesabaran sangat diharapkan oleh orang lain yang dihadapinya. Apabila orang merasa sangat terpaksa mengenakan topeng-topeng ini, dia mungkin bisa mengenakannya hanya sesaat, atau bila dikenakan ia akan tampak tidak wajar atau aneh. Apabila ini terus berlanjut bisa jadi orang akan jadi depresi atau sebaliknya bisa kehilangan pekerjaannya.

Persona seperti yang diinginkan (oleh dunia luar) kadang juga dapat dibentuk secara sengaja dan dapat berhasil atau berfungsi dengan baik. Kutipan

syair lagu "Dunia ini Panggung Sandiwara..." adalah contoh paling tepat untuk menggambarkan dan menjelaskan ini. Dimana kehidupan manusia digambarkan seperti sebuah sandiwara dan manusia yang menjadi aktornya. Dalam artian lain, manusia semasa hidupnya akan terus menerus bersandiwara hingga manusia memasuki episode terakhir dalam hidupnya.



Gambar 2.1. Pribadi dalam hubungan dengan dunia luar dan dalam
(Sumber: Suryabrata,1986,hal.200)

Gambar di atas menjelaskan bahwa persona menyesuaikan diri ke luar, sedangkan anima atau animus menyesuaikan diri ke dalam. Jadi persona adalah fungsi perantara antara "aku" dan dunia luar, sedang anima atau animus adalah fungsi perantara antara "aku" dengan dunia dalam. Makin kaku persona, maka makin rendah diferensiasi antara anima atau animus dan makin diproyeksikan

kepada orang lain (Suryabrata, 1986:200). Cherry dalam *What Are Jung's 4 Major Archetype* menyatakan:

"The persona is how we present ourselves to the world. The word "persona" is derived from a Latin word that literally means "mask." It is not a literal mask, however. The persona represents all of the different social masks that we wear among different groups and situations. It acts to shield the ego from negative images. According to Jung, the persona may appear in dreams and take a number of different forms."

"Persona adalah bagaimana kita menampilkan diri kepada dunia. Kata "persona" berasal dari kata Latin yang secara harfiah berarti "topeng". Namun, yang dimaksudkan bukanlah topeng secara harfiah. Persona mewakili semua topeng sosial yang berbeda yang kita pakai dalam kelompok-kelompok dan situasi yang berbeda. Persona bertindak untuk melindungi ego dari citra negatif. Menurut Jung, persona mungkin muncul dalam mimpi dan hadir dalam sejumlah bentuk yang berbeda."

Jadi fungsi persona ialah melakukan adaptasi terhadap lingkungan. Jika hubungan manusia dengan dunia batiniah sendiri dan dengan dunia luar harmonis baik, maka pribadinya jadi elastis,imbang dan bahagia. Jika hubungan dengan dunia batin sendiri dan dengan dunia luar buruk sekali, maka berlangsunglah persona yang beku, kaku, diselubungi semacam kedok untuk menyembunyikan keaslian diri dan orangnya sering bersikap pura-pura serta munafik.

Persona erat kaitannya dengan manusia. Dalam menganalisis persona suatu individu di dalam karya sastra, dibutuhkan teori penokohan. Teori penokohan ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam menganalisa persona suatu tokoh.

2.4 Teori Penokohan

Dalam menyajikan dan menentukan karakter (watak) para tokoh, pada umumnya pengarang menggunakan dua cara atau metode dalam karyanya.

Pertama metode langsung (*telling*) dan kedua, metode tidak langsung (*showing*) (Minderop, 2005:8). Metode *telling* mengandalkan pemaparan watak tokoh pada eksposisi dan komentar langsung dari pengarang (Pickering dan Hoepfer, 1981:27).

Sedangkan metode *showing* (tidak langsung) memperlihatkan pengarang menempatkan diri di luar kisah dengan memberikan kesempatan kepada para tokoh untuk menampilkan perwatakan mereka melalui *dialog* dan *action* (Pickering dan Hoepfer, 1981:27).

1. Metode Langsung (*Telling*)

a) Karakterisasi menggunakan Nama Tokoh

Nama tokoh dalam suatu karya sastra kerap kali digunakan untuk memberikan ide atau menumbuhkan gagasan, memperjelas serta mempertajam perwatakan tokoh. Para tokoh diberikan nama yang melukiskan kualitas karakteristik yang membedakannya dengan tokoh lain.

Nama tersebut mengacu pada karakteristik dominan si tokoh.

b) Karakterisasi melalui Penampilan Tokoh

Dalam kehidupan sehari-hari kita kerap kali terkecoh oleh penampilan seseorang, bahkan kita dapat tertipu oleh penampilannya. Demikian pula dalam suatu karya sastra, faktor penampilan para tokoh memegang peranan penting sehubungan dengan telaah karakterisasi. Penampilan tokoh yang dimaksud misalnya, pakaian apa yang dikenakannya atau bagaimana ekspresinya.

c) Karakterisasi melalui Tuturan Pengarang

Metode ini memberikan tempat yang luas dan bebas kepada pengarang atau narator dalam menentukan kisahnya. Pengarang berkomentar tentang watak dan kepribadian para tokoh hingga menembus ke dalam pikiran, perasaan dan gejolak batin sang tokoh. Dengan demikian, pengarang terus-menerus mengawasi karakterisasi tokoh. Pengarang tidak sekedar menggiring perhatian pembaca terhadap komentarnya tentang watak tokoh, tetapi juga mencoba membentuk persepsi pembaca tentang tokoh yang dikisahkannya.

2. Metode Tidak Langsung (*Showing*)

a) Karakterisasi Melalui Dialog

1. Apa yang Dikatakan Penutur
2. Jatidiri Penutur
 - a. Jatidiri Penutur Tokoh Protagonis
 - b. Jatidiri Penutur Tokoh Bawahan

b) Lokasi dan Situasi Percakapan

1. Lokasi Percakapan
2. Situasi Percakapan

c) Jatidiri Tokoh yang Dituju oleh Penutur

Penutur di sini berarti tuturan yang disampaikan tokoh dalam cerita: maksudnya tuturan yang diucapkan tokoh tertentu tentang tokoh lainnya.

d) Kualitas Mental Para Tokoh

Kualitas mental para tokoh dapat dikenali melalui alunan dan aliran tuturan ketika para tokoh bercakap-cakap. Misalnya, para tokoh yang terlibat dalam suatu diskusi yang hidup menandakan bahwa mereka memiliki sikap mental yang *open-minded*. Ada pula tokoh yang gemar memberikan opini, atau bersikap tertutup (*close-minded*) atau tokoh yang penuh rahasia dan menyembunyikan sesuatu (Pickering dan Hoeper, 1981:33)

e) Nada Suara, Tekanan, Dialek, dan Kosa Kata

f) Karakterisasi Melalui Tindakan Para Tokoh

1. Melalui Tingkah Laku
2. Ekspresi Wajah
3. Motivasi yang Melandasi

2.5 *Mise En Scene*

Dalam melakukan suatu penelitian yang berkaitan dengan film, dibutuhkan alat bantu untuk menganalisisnya. *Mise en scene* merupakan alat bantu yang biasanya digunakan dalam suatu penelitian yang berkaitan dengan film. *Mise en scene* menjadi salah satu aspek penting dalam penelitian ini karena membantu peneliti mendapatkan hasil analisa yang lebih akurat. Menurut Pratista (2008:29), *Mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film yang terdiri dari empat aspek utama, yaitu:

1. Setting atau latar

Fungsi utama setting adalah sebagai petunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita film dan juga mampu untuk membangun mood sesuai dengan tujuan cerita.

2. Kostum dan Tata Rias Wajah

a. Kostum serta fungsinya

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh, akan tetapi juga memiliki fungsi sesuai dengan naratifnya.

1) Penunjuk Ruang dan Waktu

Bersama setting, kostum adalah aspek yang paling mudah untuk kita identifikasikan untuk menentukan periode (waktu) serta wilayah (ruang).

2) Penunjuk Status Sosial

Kostum berfungsi untuk menentukan kelas dan status sosial para pelaku cerita. Pelaku utama biasanya menggunakan busana yang lebih detail daripada karakter figuran.

3) Penunjuk Kepribadian Pelaku Cerita

Berfungsi untuk memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian dari pelaku cerita.

4) Warna kostum sebagai simbol

Penggunaan warna kostum seringkali memiliki motif atau simbol tertentu. Warna gelap (hitam) biasanya sebagai simbol kejahatan sedangkan warna terang (putih) sebagai simbol kebajikan.

b. Tata Rias Wajah dan Fungsinya

Tata rias wajah digunakan karena wajah pemain tidak seperti yang diharapkan seperti dalam cerita fiksinya.

3. Pencahayaan

a. Unsur-unsur pencahayaan

Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yaitu kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana serta mood sebuah film.

1) Kualitas pencahayaan

Kualitas cahaya merujuk pada besar kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang (hard light) cenderung menghasilkan bayangan jelas dan cahaya lembut (soft light) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan tipis.

2) Arah Pencahayaan

Arah pencahayaan dibagi menjadi 5 jenis, yaitu:

a) *Frontal lighting* cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah objek atau wajah karakter.

- b) *Side lighting* cenderung menampilkan bayangan kearah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.
- c) *Back lighting* mampu menampilkan bentuk siluet sebuah objek atau karakter jika dikombinasi dengan arah cahaya lain. Dalam film-film *back lighting* sering digunakan untuk menutup sebuah adegan sebelum berganti ke adegan lain.
- d) *Under lighting* biasanya ditempatkan di bagian depan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah.
- e) *Top lighting* pada umumnya digunakan untuk mempertegas sebuah benda atau karakter.

3) Sumber Cahaya

Sumber cahaya merujuk pada karakter sumber pencahayaan buatan dan natural seperti apa adanya di lokasi *setting*.

b. Rancangan Tata Lampu

Rancangan tata lampu secara umum dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu:

- 1) *High key lighting* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batas yang tipis antara gelap dan terang.
- 2) *Low key lighting* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batasan yang tegas antara gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan unsur bayangan tegas dalam *mise-en-scene*.

4. Pemain Serta Pergerakannya (*Acting*)

Unsur terpenting dalam aspek *mise-en-scene* adalah mengontrol pemain dan pergerakannya dimana karakter merupakan pelaku cerita yang memotifasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi.

5. Teknik Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar terhadap suatu objek dapat dilakukan dengan lima cara, yaitu:

a) *Bird Eye View*

Teknik Pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera berada di atas ketinggian objek. Hasilnya akan terlihat lingkungan yang luas dan benda-benda lain tampak kecil dan berserakan

b) *High Angle*

Sudut pengambilan dari atas objek sehingga mengesankan objek jadi terlihat lebih kecil. Teknik ini memiliki kesan dramatis yaitu nilai “kerdil”

c) *Low Angle*

Sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga mengesankan objek jadi terlihat besar. Teknik ini memiliki kesan dramatis yaitu nilai agung/prominane, berwibawa, kuat, dominan.

d) *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis melainkan kesan wajar.

e) *Frog Eye*

Sudut pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan alas/dasar kedudukan objek atau lebih rendah. Hasilnya akan tampak seolah-olah mata penonton mewakili mata katak.

Ukuran gambar biasanya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, tingkat emosi, situasi, dan kondisi objek. Terdapat bermacam-macam istilah antara lain:

- a) *Extreme Close Up (ECU/XCU)* adalah pengambilan gambar yang terlihat sangat detail seperti hidung pemain atau bibir.
- b) *Big Close Up (BCU)* adalah pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu.
- c) *Close Up (CU)* adalah pengambilan gambar dari jarak dekat, hanya sebagian dari objek yang terlihat seperti hanya mukanya saja atau sepasang kaki yang bersepatu baru.
- d) *Medium Close Up (MCU)* adalah teknik pengambilan gambar yang hampir sama dengan MS, yaitu jika objeknya manusia maka yang diambil hanya dada keatas.
- e) *Medium Shot (MS)* adalah pengambilan gambar dari jarak sedang, jika objeknya manusia maka yang terlihat hanya separuh badannya saja dari sebatas pinggang keatas.

- f) *Knee Shot (KS)* adalah teknik pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut.
- g) *Full Shot (FS)* yaitu pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki.
- h) *Long Shot (LS)* yaitu pengambilan secara keseluruhan. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.
- i) *Medium Long Shot (MLS)* yaitu gambar diambil dari jarak yang wajar, sehingga misalnya terdapat tiga objek maka seluruhnya akan terlihat.

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dipakai penulis sebagai referensi dalam penulisan skripsi ini adalah 'Perjuangan Hidup dan Kemandirian Tokoh Utama dalam Novel Padang Bulan Karya Andrea Hirata: Sebuah Tinjauan Psikologi Sastra' oleh Ulvadisa Santora. Dalam penelitian, penulis dan Ulvadisa Santora sama-sama meninjau dari sudut pandang psikologi. Namun dalam penelitiannya, Ulvadisa Santora meninjau psikologi dari empat aspek utama dalam psikologi kepribadian yaitu persona, anima-animus, shadow, dan self. Berikut adalah hasil analisa Ulvadisa secara ringkas.

a) *Persona*

Ketika dihadapkan dengan adiknya yang harus berhenti sekolah karena tidak ada biaya, nalurinya sebagai anak tertua membuatnya tersiksa.

Dari kejadian ini bisa terlihat bahwa Enong sedang tidak menjadi dirinya sendiri. Enong seakan menjadi manusia palsu, ia pura-pura menjadi manusia yang kuat, namun sikap *Persona* Enong dibutuhkan untuk survival, membantu diri mengontrol perasaan, pikiran dan tingkah lakunya.

b) Anima/Animus

Kepribadian Enong yang maskulin terdapat adegan pada saat Enong belajar menggenggam gagang pacul sampai akhirnya telapak tangannya melepuh. Sikap maskulinnya ini terjadi karena faktor keadaan, keadaan yang mengharuskan ia bekerja di usianya yang masih kecil dan sulit mendapat pekerjaan, dan hanya menjadi pendulang timah, ia mendapat sebuah kepuasan tersendiri.

c) Bayang-bayang (The Shadow)

Dalam tokoh Enong tidak ditemukan *shadow* (sisi atau sikap kebinatangan). Ada suatu kejadian ketika Enong dikejar oleh lima lelaki yang tidak dikenalnya bersama beberapa ekor anjing yang sedang diburu, namun pada kejadian tersebut Enong hanya berlari, dan tidak sampai menyakiti lelaki tersebut. Spontanitas Enong ketika menghadapi peristiwa itu ia hanya memikirkan bagaimana ia menyelamatkan diri dari kejaran lelaki-lelaki dan keluar dari tempat tersebut. Enong tidak sama sekali menunjukkan sisi kebinatangannya. Enong dapat mengontrol perilakunya dengan baik, tanpa menyakiti orang lain, hanya saja ia menjadi trauma apabila mendengar suara anjing menggonggong.

d) Diri (The Self)

Enong termotivasi dengan kenyataan hidupnya pada saat itu, bahwa ia harus berpisah dengan teman-temannya dan berhenti belajar bahasa

Inggris pada guru favoritnya di sekolah, namun ia tidak patah semangat dan berhenti sampai disitu. Enong terus belajar, ia selalu datang ke kantor pos hanya untuk membaca katalog-katalog yang didalamnya ada tulisan bahasa Inggris, yang kemudian ia artikan yang dibantu dengan kamus bahasa Inggris pemberian ayahnya. Dengan daya juangnya, akhirnya ia berhasil mewujudkan cita-citanya yaitu mengikuti kursus bahasa Inggris seperti apa yang sudah lama ia inginkan. Kesuksesan ini membawanya ia menuju pada sebuah keutuhan yang sempurna.

Dari empat aspek/arketip utama yang digunakan oleh Ulvadisa, penulis hanya mengkaji dari aspek persona tokoh utama saja. Hal ini dimaksudkan karena dalam drama *My Boss My Hero*, arketip yang lebih menonjol atau yang sering ditunjukkan adalah arketip persona. Arketip persona ini ditunjukkan oleh tokoh utama ketika menjalani dua kehidupan yang berbeda. Oleh karena itu, penulis memilih untuk menganalisis arketip personanya saja.

BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Sinopsis Drama *My Boss My Hero*

Drama *My Boss My Hero*, menceritakan Sakaki Makio, seorang anak dari bos besar salah satu kelompok *yakuza* yang mengadakan pertemuan dengan lawan bisnisnya di Hongkong. Ayahnya menyuruh Sakaki untuk berkata *yes* dan *no* saja serta menentukan harga penawaran di atas 27 juta yen. Namun, ketika sedang dalam suasana negosiasi harga, Sakaki tidak dapat menentukan mana harga yang lebih tinggi atau harga yang lebih rendah dari harga yang ditentukan oleh Ayahnya. Hal ini dikarenakan Sakaki hanyalah seorang anak dari *yakuza* yang hari-harinya hanya diisi dengan perkelahian antar geng dan mengesampingkan pendidikan. Karena kebodohnya itu membuat kelompok gengnya dan lawan bisnisnya berkelahi dan menggagalkan pertemuan tersebut. Mengetahui kejadian itu, ayahnya merasa geram sekaligus khawatir. Dia bermaksud untuk mewariskan tahta kepemimpinannya kepada Sakaki namun, karena otaknya yang bodoh membuatnya berpikir ulang.

Di lain pihak, Sakaki bersikeras untuk tetap ingin menjadi penerus ayahnya memimpin kelompok *yakuza* tersebut. Hingga akhirnya, Ayahnya pun membuat satu syarat. Jika Sakaki ingin menjadi penerus Ayahnya, ia harus masuk sekolah dan memiliki ijazah kelulusan SMA. Sakaki pun menyetujui syarat yang diajukan oleh ayahnya tersebut. Dengan bantuan kolega ayahnya yang bekerja sebagai kepala sekolah di SMA St. Agnes, Sakaki diterima di kelas 3A yang berada di bawah bimbingan wali kelas Yuriko Minami Sensei.

Tidak ada satupun siswa maupun guru di sekolahnya yang mengetahui identitas Sakaki yang sebenarnya. Hanya kepala sekolah Minami yang mengetahuinya. Banyak hal yang dilakukan Sakaki di SMA St. Agnes. Dimulai dari berebut puding St. Agnes yang hanya dijual 12 cup per harinya, senam Agnes bagi semua siswa yang terlambat, kebodohan Sakaki dalam pelajaran sekolah sehingga membuatnya mengulang ujian tengah semester dan mengikuti pelajaran tambahan sepulang sekolah, menyukai teman sekelasnya yang berumur 10 tahun lebih muda, serta menjalani kehidupan ganda antara pelajar SMA dan penerus geng *yakuza*.

Sakaki pun dengan sukarela mengajukan diri menjadi ketua kelas hanya karena menganggap *Kumicho* (ketua kelas) sama dengan *Kumicho* (ketua geng *yakuza*). Seiring berjalannya waktu, mulai terjadi kekompakan diantara murid-murid kelas 3A dan Sakaki. Sebisa mungkin Sakaki berusaha tampak sewajarnya di depan teman-teman sekelasnya.

Sampai pada akhirnya keberadaan Sakaki di SMA St. Agnes tercium oleh geng *yakuza* bernama Kumada yang merupakan musuh besar dari geng *yakuza* Sakaki. Mereka pun mendatangi sekolah dan mengancam akan menghancurkan sekolah tersebut apabila Sakaki tidak menampakkan batang hidungnya.

Mengetahui hal ini Kepala Sekolah Minami melarang Sakaki untuk keluar menemui para *yakuza* tersebut. Kepala Sekolah Minami mengancam akan tidak meluluskan Sakaki apabila ia tetap keluar dan menampakkan dirinya. Awalnya

Sakaki bingung karena di satu sisi dia tidak ingin para *yakuza* ini mengganggu keamanan sekolahnya namun di sisi lain dia juga ingin lulus bersama teman-

temannya. Namun pada akhirnya Ia memutuskan untuk keluar dan menemui geng Kumada itu. Terjadilah perkelahian antara Sakaki dan para yakuza tersebut.

Dalam perkelahian ini, identitas Sakaki yang sebenarnya terungkap. Di tengah-tengah perkelahian ia melihat beberapa guru yang mencoba melawan para yakuza itu tumbang dan terluka. Sakaki sedih dan geram melihat hal itu, lalu Ia membuka bajunya dan memperlihatkan tatto yakuza memenuhi dada dan punggungnya. Teman-teman dan para guru terkejut melihat kenyataan bahwa salah satu murid St. Agnes adalah seorang anak bos besar yakuza yang terkenal pandai berkelahi. Pihak Sekolah pun memanggil polisi untuk menghentikan perkelahian ini. Akibatnya Sakaki dipenjara selama beberapa hari dan positif tidak bisa lulus bersama teman teman satu kelasnya.

3.2 Tokoh dan Penokohan Dalam Drama My Boss My Hero

Dalam menyajikan dan menentukan karakter (watak) para tokoh, pada umumnya pengarang menggunakan dua cara atau metode dalam karyanya.

Pertama metode langsung (*telling*) dan kedua, metode tidak langsung (*showing*) (Minderop, 2005:8). Metode *telling* mengandalkan pemaparan watak tokoh pada eksposisi dan komentar langsung dari pengarang (Pickering dan Hoepfer, 1981:27).

Sedangkan metode *showing* (tidak langsung) memperlihatkan pengarang menempatkan diri di luar kisah dengan memberikan kesempatan kepada para tokoh untuk menampilkan perwatakan mereka melalui *dialog* dan *action* (Pickering dan Hoepfer, 1981:27).

3.2.1 Penggambaran Tokoh Utama dan Tokoh Pendamping

Tokoh utama yang disebut *central character* adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Dalam drama *My Boss My Hero*, Sakaki Makio berperan sebagai tokoh utama atau *central character*. Sebagai tokoh utama, Sakaki Makio memiliki beberapa karakter yang ditunjukkan lewat akting dan dialognya. Berikut ini adalah kutipan-kutipan yang menggambarkan tokoh Sakaki Makio.

1. Bodoh dalam Hal Akademik

Data 1
(Eps.1 menit 01:56 – 02:30)



Gambar 3.1 Sakaki menghitung dengan Menggunakan Jarinya

男A : さらにプラス五出
 榊 : さらにプラス五出？
 男A : 日本のヤクザは強欲だな。分かったさらにプ

ラス五出そう。これで満足だろう。

榊 : 『ノ』。

男 A : なに。

榊 : 『ノ』。

男 A : なんだと、三十五億も出すと言っているのに。

榊 : あれ、『ノ』だよね。二十致す五致す五

す五。。。

二十七より小さい。。いや。。大きい。。

OtokoA : *sara ni puraso go*

Sakaki : *Sara ni purasu go?*

No...No....

Bos Hongkong : *Nihon no yakuza wa gouyoku dana.*

Wakatta sarani puraso go sou. Kore de manzoku darou

Sakaki : *No.*

Bos Hongkong : *Nani?*

Sakaki : *No.*

Bos Hongkong : *Nandato? sanjuugo oku mo dasuto itteirunoni.*

Sakaki : *Are? No dayoune.*

Niju itasu go itasu go itasu go...nijuunana yori

Chisai...iya...okii.....

Laki-laki A : *Tambah lima juta.*

Sakaki : *Ditambah lima juta?*

No...No....

Bos Hongkong : *Yakuza Jepang sangat rakus ya.*

Baiklah saya tambahkan lima juta lagi.. Ini akan memuaskanmu kan?

Sakaki : *No.*

Bos Hongkong : *Apa?*

Sakaki : *No.*

Bos Hongkong : *Apa!? Saya bermaksud membayar 35 juta!.*

Sakaki : *No kan?*

Dua puluh ditambah lima tambah lima tambah lima...lebih kecil dari dua puluh...bukan...lebih besar.....

Cuplikan adegan dan dialog di atas menggambarkan suasana saat

terjadinya negoisasi harga. Dalam adegan ini, kebodohan Sakaki ditunjukkan

lewat tingkah lakunya ketika menghitung penjumlahan. Saat lawan bisnisnya

marah karena harga yang diberikan masih saja ditolak oleh Sakaki. Ia malah sibuk menghitung tambah-tambahan menggunakan jarinya. Untuk usia 27 tahun harusnya dia bisa mencongak untuk menghitung bilangan kecil. Selain itu, ekspresi wajah kebingungan ketika menghitung, menjelaskan bahwa untuk penjumlahan kecil saja Sakaki tidak dapat menghitung dengan cepat. Kebodohan Sakaki ini akhirnya mengacaukan negosiasi yang sedang terjadi.

2. Mudah marah

Data 2

(Eps.1 menit 03:06 – 03:20)



Gambar 3.2 Sakaki Marah Karena Dikatakan Bodoh

榊男 A : だれがばかだって。
 : もう一度いってやる。。。ばか！！

Sakaki : *Dare ga baka datte?*
 Otoko A : *Mou ichido itte yaru... baka!!*

Sakaki : Siapa yang anda katakan bodoh?
 Laki-laki A : Saya katakan sekali lagi...bodoh!!

Sebagai seorang anak dari bos besar *yakuza*, Sakaki Makio digambarkan sebagai orang yang mudah marah. Apabila terdapat hal yang kurang berkenan dengan hatinya, maka Sakaki Makio akan begitu mudahnya memarahi siapapun yang ada di sekitarnya. Cuplikan gambar dan dialog di atas menggambarkan saat Sakaki beradu mulut dengan lawan negoisasinya. Dalam adegan ini, Sifat mudah marah Sakaki ditunjukkan lewat tingkah lakunya. Saat lawannya mengatakan bodoh di depan wajah Sakaki, Sakaki tidak terima dan langsung membalik meja. Hal ini memperlihatkan bahwa Sakaki mudah marah dalam menghadapi suatu situasi. Kemarahannya ditunjukkan dengan berkelahi dengan anak buah dari lawan bisnisnya tersebut.

Data 3

(Eps.1 menit 12:51 – 13:01)



Gambar 3.3 Sakaki Memarahi Kazu

榊	：あ？
カズ	：あ。気づきました？実は昨日ちょっと夜なべして。
榊	：てめえ 一発で バレんじゃねえかよ コラ
カズ	：すいません。
Sakaki	：A?
Kazu	：A. Kitzukimashita? jitsuha kinou chotto yoru nabeshite.
Sakaki	：Temee ippatsu de barenjaneekayo kora.
Kazu	：Suimasen.

Sakaki : Ha?

Kazu : Ah. Kelihatan ya? Saya semalaman menjahit nya.

Sakaki : Apa kamu ingin aku ketahuan ha?

Kazu : Saya minta maaf.

Sifat Sakaki yang mudah marah juga ditunjukkan saat Sakaki melihat Jas almamater seragamnya diberi sulaman bergambar lambang *yakuza* oleh Kazu, anak buahnya. Sebelumnya ia santai-santai saja, setelah melihat sulaman itu,

Sakaki langsung memarahai Kazu. Ekspresi Sakaki yang berubah dari biasa saja kemudian menyeringai sambil menempelkan dahinya di dahi Kazu, memperlihatkan bahwa Sakaki sedang memarahi Kazu. Ditambah lagi, ketika Sakaki berkata “*Temee ippatsu de barenjaneekayo kora.*” kepada Kazu, Sakaki berkata dengan nada suara yang tinggi dan penuh dengan tekanan.

3. Arogan

Data 4

(Eps. 1 menit 05:55 - 05:58)



Gambar 3.4 Sakaki Meyakinkan Ayahnya Bahwa Dia Adalah yang Terkuat

親父

: 私はこの関東鋭牙会の三代目をお前に継がようと思ってた。しかしこれではもう無理な。なぜだか分かるか。それはな。。。お前がバカだからだ。これまでやらかした失敗せいで、内部ではお前を次の組長にするの反対だという声もあがってるんだ。。。

榊 : ちょっと待ってくれ親父。俺がケンカは誰にも負けたことがねえ。次のボスはこの組で番強～俺だ。

親父 : 喋るな!

Oyaji : *Watashi wa kono kantouiegakai no sanme wo omae ni tsugi ga youto omotteta. Shikashi kore m dewa mou muri na. Naze daka wakaruka. sore wa na... omae ga baka dakara da. Kore made yakarakashita shippai seide, naibu dewa omae wo tsugi no kumicho ni surunohantai da toiu koe mo agatterunda...*

Sakaki : *chotto matte kure oyaji.. ore ga kenka wa dare nimo maketa koto ga nee. Tsugi no bosu wa kono kumi de bankyou ore da.*

Oyaji : *Shaberuna!*

Ayah : Aku ingin menjadikanmu penerus generasi ketiga dari Kantou Sharp Fang group. Tapi ayah pikir itu tidak mungkin. Kamu tahu kenapa? Karena... kamu bodoh. Gara-gara kamu terlalu banyak mengacau, beberapa orang dari grup kita mengatakan kau tidak seharusnya menjadi penerus selanjutnya...

Sakaki : Tunggu sebentar ayah. Aku tidak pernah sekalipun kalah dalam berkelahi. Bos geng *yakuza* selanjutnya tentu saja adalah aku.

Oyaji : Diam!

Salah satu sifat yang ditunjukkan oleh Sakaki adalah sifat arogan.

Cuplikan adegan di atas menunjukkan saat Sakaki berbincang dengan Ayahnya.

Dalam dialognya Sakaki berkata "*chotto matte kure oyaji.. ore ga kenka wa dare nimo maketa koto ga nee. Tsugi no bosu wa konokumi de bankyou ore da.*". Dari

dialog ini dapat dilihat bahwa dia begitu percaya diri bahwa dia adalah yang paling kuat dan menunjukkannya dengan mengatakan bahwa dialah penerus

selanjutnya. Saat mengatakan hal tersebut kepada ayahnya, Sakaki pun berkata

seraya menunjukkan ekspresi wajah penuh ambisi dan kesombongan. Ekspresi wajah dan dialog tersebut menunjukkan sisi arogan dari Sakaki.

4. Berbuat semaunya

Data 5

(Eps. 1 Menit 08:30 – 08:43)



Gambar 3.5 Sakaki Membentak Anak Buahnya

- 榊 : 高校なんて冗談じゃねえぞおい。中学もろくにいてねえのによ。俺は昔から勉強の代わりにケンカカツアゲでやってきたんだ。俺にどうしろつっただよ泡が多いんだこの野郎！
- みんな : すいません
- 榊 : ふっ殺すぞ！あ！
- みんな : すみません すいません。
- Sakaki : *Kouko nante joudan janeezo oi. Chugaku mo roku ni iteneenoniyo. Ore wa mukashi kara benkyou no kawari ni kenka katsuage de yatte kitanda. Ore ni doushirottsu dayo awa ga ooinda kono yarou!*
- Minna : *Suimasen*
- Sakaki : *Pukkorosu! ah!*
- Minna : *suimasen.*
- Sakaki : Ini cuma bercanda kan, SMA? Aku bahkan belum pernah masuk SMP. Aku selalu berkelahi dan menindas daripada harus belajar. Apa sih maunya dia? Aku benar-benar bodoh!
- Minna : Maaf.
- Sakaki : Akan kubunuh kalian!! Hah!
- Anak buah : Maafkan kami.

Sebagai seorang anak *yakuza* yang mempunyai anak buah, Sakaki terkadang berlaku semaunya kepada anak buahnya itu. Sifat Sakaki yang berlaku semaunya ditunjukkan dengan salah satu adegan ketika Sakaki sedang tidak dalam suasana hati yang baik. Ia melampiaskannya dengan cara berteriak-teriak kepada anak buahnya seraya berkata "*Pukkorosu! ah!*" yang artinya, Sakaki akan membunuh semua anak buahnya. Anak buahnya yang tidak melakukan kesalahan dan diam saja, menjadi sasaran kemarahannya. Sebagai seorang bos, dia merasa dia bisa melakukan apa saja kepada anak buahnya.

Dalam drama *My Boss My Hero* banyak tokoh-tokoh yang ditampilkan dan saling berkaitan antar tokoh-tokoh tersebut. Tokoh-tokoh pendamping yang terkait dengan tokoh utama Makio Sakaki adalah:

1.



Gambar 3.6 Minami Yuriko Sensei

Minami Yuriko Sensei adalah wali kelas Makio Sakaki di kelas 3-A SMA

St. Agnes. Sifatnya yang begitu keras dan tegas membuat Sakaki memanggilnya *te-kamen* atau wajah besi. Minami Sensei sangat berpengaruh dalam kemajuan akademik yang dialami Makio Sakaki.



Gambar 3.7 Sakurakouji Jun

Sakurakouji Jun adalah teman sekelas Sakaki. Di dalam kelas, Sakurakouji dan Sakaki duduk bersebelahan. Sakurakouji merupakan teman pertamanya di SMA St. Agnes. Pada awalnya Sakaki tidak menganggap keberadaan Sakurakouji sebagai temannya. Namun pada akhirnya ia pun mengakui bahwa Sakurakouji merupakan teman yang baik.



Gambar 3.8 Umemura Hikari

Umemura Hikari adalah salah satu temannya di kelas 3A. Karena kebaikan hati dan kecantikan wajahnya, Sakaki pun jatuh hati dengan Umemura.

4.



Gambar 3.9 Sakaki Kiichi

Sakaki Kiichi adalah Ayah dari Sakaki. Kiichi Sakaki merupakan Bos besar geng yakuza yang akan menurunkan tahtanya kepada Sakaki. Ia seorang diri membesarkan Makio Sakaki dan adiknya Mikio Sakaki karena istrinya meninggal saat Makio dan Mikio masih kecil.

5.



Gambar 3.10 Sakaki Mikio

Sakaki Mikio adalah adik kandung Makio Sakaki. Ia memiliki kelemahan yang sama dengan Makio Sakaki. Bedanya, apabila Makio Sakaki tidak bisa berpikir lebih dari 90 detik, Mikio Sakaki tidak bisa berolahraga lebih dari 90 detik. Mikio Sakaki bersaing dengan Makio Sakaki untuk memperebutkan tahta sebagai bos besar yakuza selanjutnya.

6.



Gambar 3.11 Kazu

Kazu adalah anak buah Sakaki. Ia yang mengurus segala keperluan Sakaki mulai dari makan hingga seragam sekolahnya. Ia pun selalu berada tidak jauh dari Makio Sakaki. Kazu sangat mengagumi sosok Makio Sakaki meskipun sangat bodoh.

3.3 Persona Tokoh Sakaki Makio Dalam Drama *My Boss My Hero*

Pada subbab pembahasan, penulis akan menjelaskan temuan mengenai persona tokoh Makio Sakaki dalam drama *My Boss My Hero*. Persona adalah wajah kepribadian yang ditunjukkan kepada dunia luar, dengan maksud agar dapat diterima dan dihargai secara sosial. Persona menurut Jung adalah bentuk penampilan lahiriah dari individu, dan menjadi perantara antara diri dengan dunia luar, atau bentuk penampilan dari psike/jiwa kepada dunia luar, yaitu cara individu dengan sadar menampilkan diri ke luar. Orang tidak akan mengenakan topeng yang sama untuk setiap kesempatan atau pada setiap waktu atau tempat.

Setiap topeng adalah merupakan respon terhadap situasi atau individu yang spesifik.

Dalam drama *My Boss My Hero* ditemukan banyak persona yang ditunjukkan oleh Makio Sakaki. Persona yang ditunjukkan digunakan untuk

menutupi identitas asli sebagai *yakuza*. Oleh karena itu, penulis akan menjabarkan hal-hal apa saja yang menunjukkan persona tokoh Makio Sakaki dengan berdasarkan situasi serta individu yang spesifik.

3.3.1 Menunjukkan Diri sebagai Laki-laki Lemah

Dalam menjalani perannya sebagai seorang anak SMA, Sakaki harus menutupi segala hal yang berkaitan dengan identitas aslinya. Termasuk, menutupi kenyataan bahwa dia adalah seorang laki-laki dewasa yang tidak takut akan hal apapun. Ketika menjadi seorang anak SMA, Sakaki harus menunjukkan persona yang berkebalikan dari sifat aslinya. Persona pertama yang ditunjukkan oleh Sakaki adalah menunjukkan diri sebagai laki-laki lemah. Berikut temuannya:

Data 6

(Eps. 1 menit 24:07 - 24:10)



Gambar 3.12 Sakaki Kesakitan di Hadapan Hoshino

榊 : あっ 痛い。痛い。
 ほしの : どうだ？星野様の力を思い知ったか。

Sakaki : Aa! Itai..itai..

Hoshino : Souda? Hoshino san no chikara omoishitaka?

Sakaki : Ah! Sakit..sakit..

Hoshino : Ya kan? Bagaimana menurutmu tenaga Hoshino?

Dalam cuplikan gambar di atas, Sakaki menggunakan kostum seragam SMA untuk menegaskan bahwa saat itu ia sedang berperan sebagai seorang anak SMA. *Lighting* dengan menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah atau yang dikenal dengan istilah *side lighting* memberikan kesan dramatis, serta dengan teknik pengambilan gambar *Close up* dengan pengambilan gambar dari jarak dekat, hanya wajahnya saja yang terlihat sehingga terlihat jelas perubahan ekspresi Sakaki.

Cuplikan gambar dan dialog di atas menceritakan ketika Sakaki melihat teman sekelasnya memegang dompet yang tertukar dengannya. Kemudian ia langsung menghampiri dan menukar dompet yang dipegangnya dengan dompet yang dipegang oleh Sakurakouji. Selanjutnya, Hoshino melihat Sakaki sebagai anak baru dan menantanginya untuk memukulnya. Ketika Sakaki sudah dalam posisi siap memukul, tiba-tiba saja ia melihat anak buahnya, menyilangkan tangan dan mengatakan jangan memukul. Ketika Sakaki lengah, Hoshino langsung menonjoknya di bagian pipi. Saat akan membalas, Sakaki teringat akan tanda yang ditunjukkan anak buahnya tadi. Dalam sekejap Sakaki langsung berpura-pura merasa sakit dan mohon ampun untuk tidak dipukul lagi oleh Hoshino.

Dalam situasi seperti itu, dan melihat status Sakaki sebagai anak baru di sekolah tersebut, apa yang harus dilakukan adalah berperilaku sewajarnya dan tidak menonjol. Sakaki menampilkan persona sebagai lelaki yang lemah dan tidak bisa berkelahi. Persona itu ia tunjukkan dengan akting memegang pipi dan merintih kesakitan. Sebagai seorang *yakuza*, dia adalah *yakuza* yang paling jago dalam berkelahi. Bahkan ia memiliki julukan "*Tornado Makio*" karena dia bisa

menghadapi sendirian puluhan orang dan menumbangkan semuanya seperti tornado. Pada akhirnya, meskipun Sakaki harus berpura-pura tidak bisa berkelahi dan merelakan isi dompetnya diambil oleh Hoshino, Sakaki bisa terbebas dari situasi tersebut dan memulai pertemanan yang baik dengan Hoshino dan teman-temannya tanpa harus membuka identitas aslinya.

Data 7

(Eps. 3 Menit 04:46 – 05:02)



Gambar 3.13 Sakaki Ditodong Oleh Hoshino dan Kawan-kawannya

- 榊 : (くそだ、まあ結局はどの世界でだって、俺に怖い物な
どない！)
- 星野 : 金貸せコラ！
- 榊 : あ、すみません。はい。
- 星野 : サンキュー。
- Sakaki : (Kusouda, maa kekkyoku dono sekai\de datte, ore ni kowaimono
nado nai.)
- Hoshino : kanekase kora!
- Sakaki : ah sumimasen. Hai.
- Hoshino : Sankyuu.
- Sakaki : Benar. Tidak ada yang aku takuti di seluruh dunia ini.
- Hoshino : Pinjami aku uang!
- Sakaki : Ah maaf. Ini uangnya.
- Hoshino : Terima kasih.

Aktng yang ditunjukkan Sakaki ketika bertemu Hoshino adalah muka pasrah dan ketakutan. Sakaki juga didandani agak sedikit berkeringat pada wajah.

Dalam Cuplikan di atas saat Sakaki menunjukkan wajah ketakutan, Sakaki berdiri di tengah-tengah lorong dan kamera menggunakan teknik pengambilan gambar *medium close up*. Hal ini digunakan untuk menegaskan pada ekspresi wajah Sakaki. Juga untuk memusatkan perhatian dan fokus pada Sakaki.

Pada cuplikan di atas, terlihat ekspresi Sakaki yang berubah ketika ditodong oleh Hoshino dan teman-teman. Sebelumnya, Sakaki bergumam dalam hatinya. Ia berkata "*Kusouda, maa kekkyoku dono sekai de datte, ore ni kowaimono nado nai*" yang artinya bahwa tidak ada satupun yang dia takuti di dunia ini. Namun, ketika tiba-tiba ia ditodong oleh Hoshino, Sakaki langsung menampilkan ekspresi ketakutan. Sakaki menurut ketika Hoshino memintanya untuk meminjamkannya uang. Setelah Hoshino dan teman-temannya pergi, Sakaki langsung menampilkan ekspresi marah sambil mengumpat bahwa setelah lulus dia akan membunuh Hoshino dan kedua temannya itu.

Di SMA St. Agnes, Hoshino dan teman-temannya berlagak seperti preman sekolah yang sok berkuasa. Sebelumnya, Sakaki pernah ditantang Hoshino untuk berkelahi namun ia bisa bebas begitu ia merelakan uang di dompetnya diambil oleh Hoshino dan teman-temannya. Belajar dari pengalaman tersebut, agar ia bisa terbebas dari Hoshino, Sakaki harus menuruti apapun yang dikatakan oleh Hoshino. Dalam adegan ini, Sakaki menunjukkan persona pasrah dan ketakutan kepada Hoshino. Ia memberikan uang dalam jumlah yang besar kepada Hoshino. Sesuai dengan harapannya, Hoshino pun segera pergi dan tidak menggangukannya lagi. Bahkan Hoshino mengucapkan terima kasih dengan muka tersenyum kepada Sakaki.

Data 8**(Eps. 3 Menit 09:10 -09:20)****Gambar 3.14 Sakaki Bertemu Hoshino di Luar Jam Sekolah**

ほしの : あの。。。あの。。。
 さかき : なんだこの野郎！

Hoshino : *Ano...ano...*
 Sakaki : *Nanda kono yarou?!?!*

Hoshino : Uhm...uhm...
 Sakaki : Apa kamu hah?!!

Kostum yang dikenakan Sakaki pada adegan ini adalah setelan jas yang biasa digunakan oleh *yakuza*. Kostum ini mengindikasikan bahwa Sakaki sedang berperan sebagai dirinya yang asli yaitu seorang *yakuza*. Serta tatanan rambutnya yang disisir ke belakang dan diikat bagian atasnya menunjukkan gaya rambut khas orang dewasa. Adegan ini berlatar belakang di sebuah kawasan bisnis milik kelompok *yakuza* Sakaki. Dari suasana remang-remang dan gelap memperlihatkan bahwa adegan itu berlangsung pada malam hari. Teknik

pengambilan gambar yang digunakan adalah *Eye level*. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah Hoshino dan Sakaki yang sama-sama terkejut.

Cuplikan adegan dan dialog di atas menceritakan saat Sakaki dan anak buahnya tengah berjalan-jalan di kawasan bisnis mereka. Tiba-tiba dari arah belakang, Hoshino dan teman-temannya melihat sosok Sakaki yang mengenakan pakaian orang dewasa dan terlihat seperti *yakuza* dengan sedikit terperangah. Saat Sakaki menoleh ke arah Hoshino dan berkata kasar karena mengganggunya, Sakaki terkejut bukan main. Lalu ia berteriak dan otomatis anak buahnya berpura-pura menghajar Sakaki dan mengusir ketiga temannya itu dengan mengatakan bahwa mereka adalah teman Sakaki bocah 17 tahun. Teman-temannya pun lari saat dikejar oleh anak buah Sakaki.

Dalam situasi genting seperti itu, ketika Sakaki menjadi dirinya sendiri dan secara kebetulan bertemu teman sekolahnya, ia harus berpikir cepat. Sakaki harus berpikir bagaimana caranya agar teman-temannya tidak mencurigainya meskipun ia sudah terlanjur menampakkan wajahnya. Kemudian yang dilakukan Sakaki adalah menunjukkan persona dengan pasrah saat anak buahnya coba membantu Sakaki menyembunyikan identitas aslinya dengan cara menghajarnya.

Dalam adegan ini, dia tampak seperti sedang dihajar oleh sekelompok *yakuza*. Padahal sebagai seorang bos *yakuza* dan pandai berkelahi harusnya dia membalas pukulan anak buahnya itu. Meskipun wajah Sakaki menjadi babak belur dan berdarah-darah akibat dipukuli oleh anak buahnya sendiri, identitas aslinya tidak jadi terbongkar di depan Hoshino dan teman-temannya.

Data 9**(Eps. 5 menit 18:18 – 19:42)****Gambar 3.15 Sakaki Saat Diajak Oleh Hoshino dan Kawan-kawan**

Dalam adegan ini, Sakaki dan ketiga temannya menggunakan seragam musim panas anak SMA. Hal ini menandakan bahwa mereka adalah seorang pelajar SMA. Selain itu, cuplikan adegan di atas berlatar ruang kelas dan di luar sekolah. Untuk di ruang kelas, pencahayaan yang digunakan adalah *high key lighting*. Kemudian pencahayaan yang digunakan untuk di luar sekolah, yaitu di depan toko es krim dan di taman menggunakan sumber pencahayaan yang alami,

yaitu menggunakan sinar matahari tanpa menggunakan bantuan lampu tambahan.

Hal ini untuk memberikan kesan alami pada adegan tersebut.

Pada saat Sakaki sedih karena semua teman satu kelasnya mencemoohnya

karena ia kabur meninggalkan Umemura saat tes keberanian, Hoshino mengajak

Sakaki menuju *dark side* ala Hoshino. Sakaki menurut saja dengan ajakan

Hoshino. Sakaki diajak pergi ke tempat bermain pachinko, makan eskrim di depan toko, dan mengintip gadis sma dari balik pohon untuk memilih satu dan mengajaknya berkenalan. Sakaki terheran-heran dengan *dark side* yang dimaksudkan oleh Hoshino. Dia pun ikut saja melakukan tiga hal kekanakan ini. Padahal untuk seorang *yakuza*, bermain *pachinko* adalah permainan kekanak-kekanakan. Sakaki terbiasa bermain *roulette* dimana hadiahnya lebih besar daripada *pachinko*. Dan juga, dia tidak perlu mengintip dari balik pohon untuk berkenalan dengan wanita. Hidupnya sudah sering dikelilingi wanita.

Hoshino, sebagai bos di dalam gengnya yang beranggotakan dua orang temannya, mengangkat Sakaki sebagai anak buahnya. Sebagai anak buah, Sakaki harus menuruti dan menyenangkan hati Hoshino termasuk menuruti segala ajakannya. Persona yang ditunjukkan Sakaki di sini adalah dia berpura-pura seperti pertama kali mengunjungi tempat-tempat semacam itu. Saat berada di tempat-tempat *dark side* ala Hoshino, Sakaki lebih banyak terheran-heran dan menurut saja dengan apa yang dikatakan Hoshino. Sebagai seorang *yakuza*, dia bisa saja menyombongkan tempat-tempat yang lebih mewah yang pernah ia kunjungi. Namun, untuk menjaga agar temannya tidak curiga, Sakaki hanya diam dan menuruti apa saja yang dikatakan Hoshino. Dikarenakan Sakaki yang tidak banyak berkomentar dan menuruti apa saja yang dikatakan hoshino, Sakaki pun tidak dimusuhi atau dicurigai oleh Hoshino dan kedua temannya.

Data 10**(Eps. 7 menit 26:14 – 27:15)****Gambar 3.16 Sakaki Babak Belur karena tidak mencoba Melawan**

Cuplikan adegan di atas berlatar belakang di sebuah lorong yang sepi dan remang-remang. Cahaya yang terdapat dalam adegan ini pun sedikit dan cenderung gelap. Hal tersebut mengindikasikan bahwa adegan tersebut terjadi ketika malam hari. Kemudian kostum yang digunakan Sakaki adalah seragam SMA. Artinya, Sakaki dalam adegan ini, tidak pulang ke rumahnya terlebih dahulu, melainkan langsung bermain ke rumah Umemura.

Cuplikan gambar di atas menceritakan situasi saat Sakaki dan Umemura berjalan pulang. Tiba-tiba mereka dihadang sekelompok anak muda yang berusaha menggoda Umemura. Insting berkelahi Sakaki langsung keluar ketika salah satu dari mereka menantang Sakaki yang mencoba melindungi Umemura.

Saat akan menghajar anak muda yang menantanginya itu, tiba-tiba dia teringat

akan hal yang diceritakan oleh Umemura tentang yakuza yang pernah menghajar ayahnya yang membuat Umemura membenci dan memandang rendah orang yang berkelahi. Seketika Sakaki pun melepaskan orang itu. Melihat Sakaki yang lengah, satu persatu gerombolan anak muda itu bergantian memukulinya. Sakaki pun berusaha untuk tidak membalas pukulan mereka. Sakaki hanya berusaha melindungi Umemura dengan cara menariknya ketika salah satu dari gerombolan tersebut mencoba menggoda Umemura kembali. Hingga pada akhirnya Sakaki babak belur dan tumbang, gerombolan anak muda itu pun menyerah dan meninggalkan Sakaki dan Umemura begitu saja.

Seperti yang telah diceritakan oleh Umemura sebelumnya, bahwa ia begitu membenci dan memandang rendah orang yang berkelahi, membuat Sakaki berpikir. Meskipun Sakaki adalah seorang *yakuza* yang pandai berkelahi, akan tetapi Sakaki tidak ingin menjadi orang yang dibenci oleh Umemura. Dalam adegan ini, Sakaki pun menunjukkan persona dengan berpura-pura tidak bisa berkelahi dan tidak membalas pukulan. Sesaat, ia akan memukul salah satu dari gerombolan dari anak muda itu. Akan tetapi, saat ia teringat akan cerita Umemura, ia pun langsung diam dan tidak berlutut. Sebagai seorang "*Tornado Makio*", ia bisa saja menghabisi gerombolan anak muda tersebut dalam sekali libas saja.

Akibatnya, Sakaki pun babak belur dihajar oleh segerombolan anak muda tersebut. Melihat Sakaki yang sudah tidak berdaya, Umemura kasihan dan merasa mempunyai hutang budi karena Sakaki telah melindunginya dari gerombolan anak muda yang coba menggoda Umemura.

Data 11

(Eps. 8 menit 03:07)

Gambar 3.17 Sakaki Ketakutan Ketika Mendengar Kata *Yakuza*

桜小路 榊 : あれ！今ヤクザみたいな人いたよね！！
榊 : え？ヤクザ？ウン怖い！
イヤイヤいや！ヤクザ怖い！

Sakurakoji : *Are! Ima yakuza mitaina hito itayone!!*

Sakaki : *E?yakuza?un...kawai!*
Iya iya iya! Yakuza kowai!

Sakurakoji : Hah! Barusan ada orang-orang yang terlihat seperti *yakuza!*

Sakaki : Eh? *Yakuza?* Ah..takut!
Tidak tidak tidak! *Yakuza* menyeramkan!

Kostum yang dipakai Sakaki dalam adegan ini adalah baju kasual ala anak remaja sehari-hari. Maksud dari penggunaan kostum ini adalah untuk meyakinkan Sakurakouji bahwa Sakaki sama seperti anak SMA lainnya yang juga mengenakan baju kasual saat berada di rumah. Adegan ini berlatar di dalam rumah tepatnya di sebuah ruangan kerja milik ayah Sakaki. *Lighting* yang dipakai adalah *high key lighting* dimana batas terang dan gelap sangat tipis. Penggunaan *high key lighting* dalam suatu adegan adalah untuk memberikan kesan bahwa adegan tersebut terjadi di siang hari dimana cahaya bisa masuk dengan jelas lewat jendela. Dalam adegan ini, Sakaki berakting sebagai Sakaki yang dikenal

Sakurakouji, meskipun dia sedang tidak berada di lingkungan sekolah. Dari empat unsur *mise-en-scene* di atas dapat disimpulkan bahwa kedatangan Sakurakouji ke rumahnya di siang hari, membuat Sakaki harus berpura-pura menjadi Sakaki remaja yang berumur 17 tahun yang dikenal Sakurakouji.

Cuplikan gambar di atas menceritakan adegan saat Sakurakouji tiba tiba saja mengunjungi rumah Sakaki. Saat Sakaki tengah berbincang dengan Sakurakouji di ruang kerja ayahnya, tiba-tiba saja Sakurakouji melihat gerombolan anak buah Sakaki masuk ke ruang tamu. Beberapa diantaranya pun ada yang membawa tongkat pukul. Sakurakouji pun terkejut melihat pemandangan tersebut. Tak berapa lama, ruang tamu Sakaki pun sudah ditutupi oleh papan sehingga gerombolan anak buah Sakaki tidak terlihat lagi. Kemudian Sakurakouji langsung mengatakan kepada Sakaki bahwa dia baru saja melihat segerombolan *yakuza* masuk ke dalam rumah. Mendengar hal ini Sakaki terkejut lalu langsung memegang lengan dan menyandarkan kepalanya di dada Sakurakouji sambil mengatakan bahwa ia takut akan sosok *yakuza*.

Pada situasi genting seperti itu, Sakaki harus pandai menyembunyikan identitasnya. Sakaki menunjukkan persona kepada Sakurakouji bahwa ia takut akan sosok *yakuza*. Hal itu terlihat pada ekspresi ketakutan yang ditunjukkan Sakaki kepada Sakurakouji. Dan juga dari gerakan tubuhnya yang menempel-nempel pada Sakurakouji seolah-olah ia meminta perlindungan. Padahal, Sakaki sendiri adalah seorang *yakuza* dan tumbuh besar di lingkungan *yakuza*. Tentu saja, dia sudah terbiasa akan keberadaan dan tingkah laku *yakuza*. Persona ini Sakaki tunjukkan kepada Sakurakouji agar ia percaya bahwa Sakaki benar-benar seorang

remaja biasa yang tidak pernah berurusan dengan *yakuza*. Melihat Sakaki yang ketakutan dan berusaha berlindung padanya, Sakurakuji pun tidak mencurigai Sakaki ataupun menghubung-hubungkannya dengan kedatangan *yakuza* yang baru saja dilihatnya. Justru, Sakurakuji mengusap-usap lengan Sakaki yang masih menempelkan kepalanya di bahu Sakurakuji. Hal ini dilakukannya, untuk mengurangi rasa takut Sakaki.

3.3.2 Berperilaku Sopan

Selain berpura-pura menjadi sosok laki-laki yang lemah di depan teman-temannya, Sakaki pun menunjukkan persona dengan berperilaku sopan. Dalam kesehariannya sebagai *yakuza*, Sakaki tidak pernah berbicara dengan bahasa yang sopan ataupun dengan senyuman. Ia selalu menampilkan diri bahwa ia adalah *yakuza* yang berkuasa. Namun, demi menjaga identitasnya, Sakaki pun berusaha berkata sopan ataupun berperilaku sopan di depan teman-temannya. Berikut data-data yang menunjukkan perilaku sopan Sakaki:

Data 12

(Eps. 1 menit 37:38 – 37:49)





Gambar 3.18 Sakaki Tersenyum Pada Sakurakouji

- 榎 : 喜びなんか知るかチクショ〜。
 さくらこうじ : ねえ。。。ねえてば！
 榎 : あの、あまり喋りかけないでくれないかな？
 喋るとボロが出る。
- Sakaki* : *Yorokobi nanka shiruka chikusho~.*
Sakurakouji : *Nee... nee teba!*
Sakaki : *Ano amari shaberu kakenaidekunai kana?*
Shaberu to boro ga deru.
- Sakaki : Tahu apa aku tentang kebahagiaan, sialan..
 Sakurakouji : Hey...Aku bilang hey...
 Sakaki : Uhm, bisakah kamu tidak mengajakku berbicara?
 Kalau aku berbicara, bisa-bisa ketahuan.

Pada cuplikan gambar di atas latar yang digunakan adalah gedung sekolah dengan murid-murid yang sedang berlalu-lalang di belakangnya. Saat itu, Sakaki dan Sakurakouji mengenakan kostum seragam SMA karena setting adegan ini berada di SMA. Kemudian teknik pengambilan gambar dengan *medium long shot* pada cuplikan ketiga memperlihatkan dan menegaskan suasana yang ramai oleh para murid ketika mereka berdua berbicara.

Gambar di atas menceritakan tentang Sakaki yang tengah berjalan sendirian dan menggerutu, tiba-tiba saja ia dipanggil oleh Sakurakouji. Seketika Sakaki berbalik badan dan meminta Sakurakouji untuk tidak mengajaknya bicara.

Sakaki berbicara dengan Sakurakouji menggunakan bahasa yang sopan dan

dengan raut muka tersenyum.

Dalam adegan ini, Sakaki baru beberapa hari berada di SMA St. Agnes.

Sakaki masih harus menyesuaikan diri dengan cara berusaha untuk tidak tampil menonjol dan tidak terlalu banyak melakukan komunikasi dengan teman di sekolahnya. Sakaki harus tetap bertindak secara hati-hati agar identitasnya tidak terbongkar begitu saja. Sakaki menunjukkan personanya dengan wajah tersenyum dan berbicara sopan kepada Sakurakouji. Sesaat sebelumnya, sebenarnya dia tidak sedang dalam suasana hati yang baik. Akan tetapi, Sakaki berusaha menutupinya agar Sakurakouji tidak terlalu banyak bertanya yang membuatnya nanti akan ketahuan bahwa ia adalah seorang *yakuza*. Sakurakouji pun tidak menaruh curiga pada Sakaki meskipun Sakaki tetap tidak mau untuk berbicara dan bertatap muka dengannya.

Data 13

(Eps. 2 Menit 44:30)



Gambar 3.19 Sakaki Berbicara Kepada Sakurakouji

さくらこうじ
さかき

: おはようマッキー。
: あっ、おはよう。
桜なんとか、俺のことをマッキーって呼ぶのは。。。

友達 A
さかき

: おはよう、マッキー。
: おはようございます。
マッキーと呼ぶのは。。。

- 友達 B : おはようマッキー。
 さかき : おはようございます。
- Sakurakouji : Ohayou makki
 Sakaki : Ah ohayou.
 Sakura nantouka, ore no koto wo makki tte yobu nowa....
- Tomodachi A : Ohayou makki
 Sakaki : Ohayou gozaimasu.
 makki to yobu nowa...
- Tomodachi B : Ohayou makki.
 Sakaki : Ohayou gozaimasu.
- Sakurakouji : Selamat pagi, makki.
 Sakaki : Ah selamat pagi. Eh sakura-sesuatu, bisakah kamu berhenti menggilku dengan sebutan makki...
- Teman A : Selamat pagi, Makki.
 Sakaki : Selamat pagi. Berhenti memanggil makki...
- Teman B : Selamat pagi, Makki.
 Sakaki : Selamat pagi.

Dalam adegan ini Sakaki dan beberapa temannya menggunakan seragam sekolah dan menampilkan suasana pagi di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa Sakaki berperan sebagai anak SMA dan berada di sekolah. Selain itu juga terdapat akting. Saat berbicara dengan Sakurakouji, Sakaki berakting dengan berbicara seraya tersenyum. Cahaya terang yang menembus lewat sela-sela tirai jendela serta dialog dari beberapa murid yang berkata *ohayou* mengindikasikan adegan ini berlatar di pagi hari.

Adegan dari cuplikan gambar dan dialog di atas menceritakan saat Sakaki berada di dalam kelas dan sedang melakukan tugas pagi ketua kelas, yaitu menghapus papan tulis. Teman temannya datang satu persatu. Saat Sakurakouji datang dan menyapa Sakaki dengan sebutan Makki, Sakaki langsung berbalik menghadap Sakurakouji dan memintanya untuk berhenti memanggilnya dengan sebutan Makki. Namun saat Sakaki berbicara dengan Sakurakouji beberapa

temannya yang baru datang juga menyapanya dan memanggilnya dengan sebutan Makki. Sakaki pun mengurungkan niatnya untuk membahas hal ini lagi dengan Sakurakouji.

Dalam melakukan komunikasi dengan lawan bicara yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu dari lawan bicara tersebut, penggunaan bahasa serta tata krama harus diperhatikan. Seperti yang terjadi pada Sakaki. Sakaki ingin agar teman-temannya berhenti untuk memanggilnya dengan sebutan Makki.

Sakaki pun menunjukkan persona dengan berusaha tersenyum dan berbicara dengan sopan dengan Sakurakouji. Sebagai anak bos yakuza, Sakaki terkenal dengan sifat yang mudah marah dan cenderung berbahasa kasar. Hal ini ia lakukan karena ia sadar ia berada di sekolah dan berada di tengah teman sekolahnya dimana terdapat aturan yang harus dipatuhi. Salah satunya menggunakan bahasa yang sopan saat berbicara. Meskipun ia sudah berbicara dengan bahasa yang sopan dengan Sakurakouji, dengan tujuan agar dirinya tidak dipanggil dengan sebutan Makki, ternyata beberapa teman sekelasnya justru ikut memanggilnya dengan sebutan Makki. Sakaki pun melihat sisi positif dari hal ini.

Dari banyaknya teman sekelasnya yang memanggilnya dengan sebutan Makki, Sakaki pun berpikir bahwa ternyata hal tersebut membuat Sakaki diterima di kelas tersebut.

3.3.3 Tertawa

Di dalam suatu lingkaran pertemanan, agar suatu individu dapat diterima dengan baik salah satu caranya adalah membaur dengan sekitarnya. Seperti misalnya, ketika ada salah satu teman yang sedang berbahagia, maka teman yang lain pun ikut merasakan kebahagiaan sebagai salah satu bentuk cara agar dapat diterima. Salah satu hal yang dilakukan Sakaki untuk berbaur adalah ikut tertawa saat teman-temannya yang lain tertawa. Berikut data-datanya:

Data 14

(Eps. 6 menit 01:06 – 01:21)



Gambar 3.20 Sakaki Saat Bertukar *E-mail* Dengan Teman Sekelasnya

あかね : 何そのケータイおっさんくさくない?
 榊 : 何。
 あかね : うそうそ。
 ルミ : 冗談だってマジなるなよさかきくん。

Akane : *Nani sono keetai ossankusakunai?*

Sakaki : *Nani?*

Akane : *Usu uso.*

Rumi : *Joudan datte maji narunayo, Sakaki.*

Akane : Ini seperti handphone orang tua, kan ya?

Sakaki : Apa?

Akane : Bohong..bohong..

Rumi : Kita hanya bercanda, jangan terlalu serius, Sakaki.

Pada cuplikan gambar di atas, Sakaki dan semua teman-temannya menggunakan kostum seragam SMA. Kemudian *setting* nya berlatar belakang di suatu kedai es terbuka di pinggir jalan ditambah dengan suasana siang hari terlihat dari pencahayaan yang terang. Hal ini mengindikasikan bahwa waktu adegan itu berlangsung saat Sakaki dan teman-temannya baru saja pulang dari sekolah.

Saat duduk berdua dengan Sakurakouji di kedai es, tiba-tiba Umemura datang dengan Saki. Dia menanyakan *e-mail* milik Sakaki. Tanpa meminta izin terlebih dahulu, langsung saja dia mengambilnya dan mengirimnya. Tak berapa lama, teman sekelas lainnya datang dan juga ingin mentransfer alamat *e-mail* milik Sakaki. Kemudian salah satu temannya mengatakan bahwa *handphone* milik Sakaki seperti milik orang tua. Ia pun sedikit terkejut mendengar perkataan temannya itu. Lalu temannya tersebut berkata bahwa ia hanya bercanda. Sakaki pun ikut tertawa sambil tersenyum kecut.

Dalam situasi seperti ini, ketika teman-temannya menertawakan *handphone* miliknya, yang harus dilakukan Sakaki adalah berbaur dengan teman-temannya atau identitas nya akan terbongkar bila Sakaki mengelak ataupun membela diri saat teman-temannya menertawakannya. Kemudian, persona yang ditunjukkan Sakaki dalam adegan ini adalah dia ikut tertawa namun tertawa kecut saat teman lainnya tertawa. Padahal, dia sedang merasa cemas saat *e-mail* nya tersebar dan masih sedikit *shock* saat teman sekelasnya itu mengatakan bahwa *handphone* miliknya seperti *handphone* milik orang tua. Ia tidak ingin menunjukkan kecemasan dan kekhawatirannya kepada temannya. Apabila ia lepas kontrol, bisa saja kedoknya terbongkar saat itu juga. Dikarenakan Sakaki yang

bisa berbaur dengan baik dalam suasana tersebut, teman-temannya pun tidak menaruh curiga kepadanya dan mengatakan bahwa itu hanyalah candaan.

Data 15

(Eps. 7 menit 30:17 – 30:20)



Gambar 3.21 Ekspresi Sakaki Saat Melihat Umemura

Lighting yang digunakan dalam adegan ini adalah *High key Lighting*. *High key Lighting* menciptakan batas tipis antara terang dan gelap. Kemudian kostum yang digunakan aktor dalam adegan ini adalah seragam SMA lengkap dengan jas almamaternya. Untuk latar, adegan ini berlangsung di sebuah kafetaria sekolah. Terlihat dari beberapa murid mengenakan seragam sedang menikmati makanan mereka. Jadi dari *lighting*, kostum, serta latarnya dapat ditafsirkan bahwa adegan tersebut terjadi pada waktu sekitar pagi hingga siang hari di sebuah kafetaria sebuah sekolah SMA.

Adegan di atas menggambarkan situasi ketika Sakaki, Hoshino, dan dua teman lainnya sedang berbincang. Kemudian dari arah depan Sakaki, Umemura lewat dan mata mereka pun saling bertatapan. Raut muka Sakaki berubah saat melihat Umemura. Sakaki masih merasa malu akan kejadian semalam, yaitu kejadian ketika Umemura melihat Sakaki babak belur dan berlumuran darah.

Tiba-tiba saja ditengah pembicaraan, Hoshino menyuruh Sakaki untuk ikut

tertawa. Dan Sakaki pun ikut tertawa meskipun dia tidak tahu hal apa yang sedang ditertawakan.

Sebagai anak buah Hoshino, Sakaki harus menuruti segala perintah Hoshino. Dalam keadaan apapun, ataupun dalam suasana hati seperti apapun, mau tidak mau Sakaki harus menuruti apa yang dikatakan oleh Hoshino. Pada adegan ini, Sakaki menunjukkan personanya kepada Hoshino. Sakaki ikut tertawa ketika Hoshino menyuruhnya untuk tertawa, meskipun dia sedang tidak ingin tertawa dan tidak tahu apa yang sedang ditertawakan. Sebenarnya, saat itu suasana hati Sakaki sedang kacau karena teringat peristiwa semalam. Ditambah baru saja ia bertatap muka dengan Umemura. Namun, dia tetap berusaha terlihat ceria di depan Hoshino dan teman-temannya. Hoshino tidak mempertanyakan mengapa Sakaki sebelumnya terdiam disaat temannya yang lain tertawa. Hoshino pun kembali berbincang dengan temannya tanpa memperdulikan atau mencurigai Sakaki.

3.3.4 Mengalihkan Pembicaraan

Dalam suatu perbincangan, ketika sedang membahas suatu topik dengan lawan bicara, terkadang ada saat-saat ketika ingin menyudahi topik pembicaraan tersebut. Seperti yang terjadi pada Sakaki. Saat Umemura sedang berbicara kepadanya, tiba-tiba saja Sakaki mengalihkan arah pembicaraan tersebut. Hal ini bertujuan untuk membuat lawan bicara tidak lagi membahas topik sebelumnya.

Berikut data yang menunjukkan Sakaki mengalihkan pembicaraan:

Data 16

(Eps. 7 menit 24:22)



Gambar 3.22 Sakaki Saat Mendengarkan Cerita Tentang Kejahatan Yakuza

- 梅村 : 榎君は卒業したらどうすんの。
お家の仕事継ぐんだっけ?
- 榎 : いや。。。
いや。。。あ～あの。。。
これすごいおいしいです。
- 梅村 : そう？よかった。
- Umemura : *Sakaki kun wa sotsugyou shitara dousunno?*
Ouchi no shigoto tsugundakke?
- Sakaki : *Iya...*
Iya...ah..ano...
Kore sugoi oishiidesu.
- Umemura : *Sou? Yokatta.*
- Umemura : Apa yang akan kamu lakukan setelah lulus nanti, Sakaki?
Melanjutkan bisnis keluarga?
- Sakaki : Tidak...
Tidak...ah..itu...
Masakanmu benar-benar enak.
- Umemura : Benarkah? bagus lah.

Dalam adegan ini teknik pengambilan gambar yang digunakan adalah *over the shoulder* dimana kamera mengambil gambar dari balik pundak seseorang.

Hasil dari pengambilan gambar ini, memperlihatkan ekspresi wajah aktor dari balik pundak seseorang. Jadi, yang terlihat hanyalah bagian kepala hingga leher

aktor saja. Tujuan dari pengambilan gambar *over the shoulder* ini agar penonton bisa fokus pada ekspresi wajahnya saja.

Cuplikan gambar dan dialog di atas menceritakan Saat Sakaki makan malam di rumah Umemura. Di tengah-tengah makan, Umemura bercerita bahwa dia benci akan sosok *yakuza* yang pernah memukul ayahnya hingga babak belur ketika Umemura masih kecil. Umemura juga mengatakan bahwa ia benci dengan segala hal yang berhubungan dengan perkelahian. Mendengar cerita ini Sakaki menjadi sedih karena dia baru sadar bahwa bagi orang lain, kehidupannya ternyata tidak terlihat menyenangkan.

Sebagai laki-laki, kodratnya Sakaki harus pandai menyembunyikan perasaan, terutama perasaan sedih. Terlebih di hadapan perempuan. Sakaki harus pandai-pandai menyembunyikan perasaannya agar Umemura tidak bertanya lebih banyak mengapa Sakaki termenung dengan mata yang berkaca-kaca. Persona yang ditunjukkan oleh Sakaki pada adegan ini adalah Sakaki berusaha menutupi rasa sedihnya dengan mengganti topik memuji masakan Umemura. Ia mengalihkan topik pembicaraan dengan mengatakan bahwa masakan Umemura enak sekali. Terlihat jelas bahwa mata sakaki berkaca-kaca. Tapi hal itu ditutupinya agar dia tidak menangis di depan Umemura. Selain itu, hal tersebut dilakukan Sakaki agar Umemura juga tidak bertanya mengapa dia menangis ketika mendengar cerita Umemura tentang *yakuza* yang pernah memukul ayahnya hingga babak belur. Umemura pun tersipu dan mengabaikan hal yang tadi ia pertanyakan karena Sakaki mengalihkannya dengan memuji masakannya.

3.3.5 Patuh Pada Perkataan Guru

Sebagai seorang murid, sudah sepantasnya untuk patuh dan hormat kepada guru. Apa yang dikatakan oleh guru harus dipatuhi dan dihormati. Tak terkecuali kepada Minami Sensei. Sebagai wali kelas Sakaki, sudah sepantasnya Sakaki mematuhi segala hal yang dikatakan oleh Minami Sensei. Berikut data yang menunjukkan kepatuhan Sakaki kepada Minami Sensei:

Data 17

(Eps. 2 Menit 14:43 - 15:05)



Gambar 3.23 Sakaki Saat Dipanggil Oleh Minami Sensei

南先生	: それからも一つ。がきょう員 うめむらさんにかてもらたら。あなたにクラス をまとめられると思えないですよ。
榊	: え、がきょう員は。。
南先生	: なぜそこまでがきょう員こどあるのかわしらないけ ど。がきょう員なで名前だけじゃなんの意味もない の。
榊	: いや。。
南先生	: いたい事があるならこれにどうぞ。
榊	: すみませんでした。

Minami sensei : sore kara mo hitotsu. Gakyouin umemura san ni kate
moratarara. Anata ni kurasu o matomerareru to omeoenai
deyo

Sakaki : eh gakyouin wa

Minami sensei : naze soko made gakyouin kodo aru no kawa shiranai

kedo. Gakyouin nade namae dake ja nanno imi mo nai no.

Sakaki : *iya*

Minami Sensei : *Itai koto ga aru nara kore ni dozo*

Sakaki : *Sumimasen deshita*

Minami Sensei : Ada satu hal lagi, tentang ketua kelas minta pada Umemura untuk melakukannya. Saya tidak yakin kamu dapat memimpin kelas.

Sakaki : Tapi ketua kelas...

Minami Sensei : Saya tidak tahu mengapa kamu sangat ingin menjadi ketua kelas. Hanya memiliki jabatan ketua kelas itu tidak berarti apa-apa

Sakaki : Tidak....

Minami Sensei : Kalau ada yang ingin dikatakan, silahkan tulis saja disini.

Sakaki : Maaf *sensei*.

Pada adegan ini terlihat kostum seragam SMA yang dipakai oleh Sakaki menunjukkan bahwa Ia masih berperan sebagai anak SMA. Berlatar ruang guru juga mengindikasikan bahwa Sakaki masih berada di sekolah saat adegan itu berlangsung. Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam adegan ini adalah *medium close up*. *Medium close up* pada adegan ini bertujuan untuk fokus pada ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh Sakaki.

Cuplikan gambar di atas memperlihatkan Ekspresi Sakaki saat Minami Sensei berbicara perihal ketua kelas. Dalam dialognya, Minami Sensei menyarankan Sakaki untuk mundur dari jabatan ketua kelas dan meminta Umemura untuk menggantikannya. Pada awalnya, Sakaki ingin melakukan pembelaan namun dengan tegas Minami Sensei mengatakan untuk menulis apapun yang Sakaki ingin katakan di dalam buku jurnalnya tersebut.

Dalam adegan ini Sakaki menunjukan personanya dengan diam saja dan menurut dengan apa yang dikatakan Oleh Minami Sensei. Ini terlihat dari akting

Sakaki dimana dia tidak banyak bicara dan lebih banyak menunduk. Sebenarnya Sakaki ingin menyanggah apa yang dikatakan oleh Minami Sensei. Hal ini terlihat dari adegan saat Minami Sensei selesai bicara dan Sakaki akan berbicara, ia tercekot dan Minami sensei menyuruhnya untuk menulis saja apa yang ingin ia katakan di dalam buku jurnal. Hal ini Sakaki lakukan agar tidak terjadi perdebatan antara dirinya dan Minami Sensei. Perbincangan antara Sakaki dan Minami sensei pun selesai tanpa terjadi perdebatan. Meskipun Sakaki tidak bisa mengutarakan segala hal yang ingin dikatakannya mengenai permintaan Minami Sensei untuk mengganti ketua kelas.

Dari data-data persona yang telah ditemukan, dapat dikatakan bahwa Sakaki melakukan segala cara untuk menutupi identitasnya sebagai *yakuza* di hadapan teman-teman serta gurunya. Mulai dari berpura-pura sebagai laki-laki yang lemah, berbicara dengan bahasa sopan, tertawa, mengalihkan pembicaraan, dan patuh pada perkataan guru. Hal tersebut sangat bertentangan dengan sifat dan keseharian Sakaki sebagai *yakuza*. Meski harus mengesampingkan egonya demi menjaga rahasianya, Sakaki tidak menyerah begitu saja. Ditambah lagi, Sakaki lebih sering menunjukkan personanya untuk menutupi identitasnya sebagai *yakuza* kepada warga di sekolahnya saja. Terlebih kepada teman satu kelasnya.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Setelah menganalisis, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa tokoh utama, yaitu Sakaki Makio menunjukkan persona hanya kepada teman-teman serta guru-guru di sekolahnya saja. Selebihnya, diluar lingkungan sekolah ia menjadi dirinya sendiri dan bertindak apa adanya tanpa ditutup-tutupi.

Berdasarkan bab 3 dapat disimpulkan bahwa persona yang ditunjukkan oleh tokoh Makio Sakaki dalam serial drama *My Boss My Hero* terdapat 12 persona yang diklasifikasikan menjadi lima persona. 12 persona ini merupakan respon terhadap situasi dan individu yang berbeda-beda yang dihadapi oleh Makio Sakaki. Berikut pengklasifikasian persona yang ditunjukkan oleh Makio Sakaki.

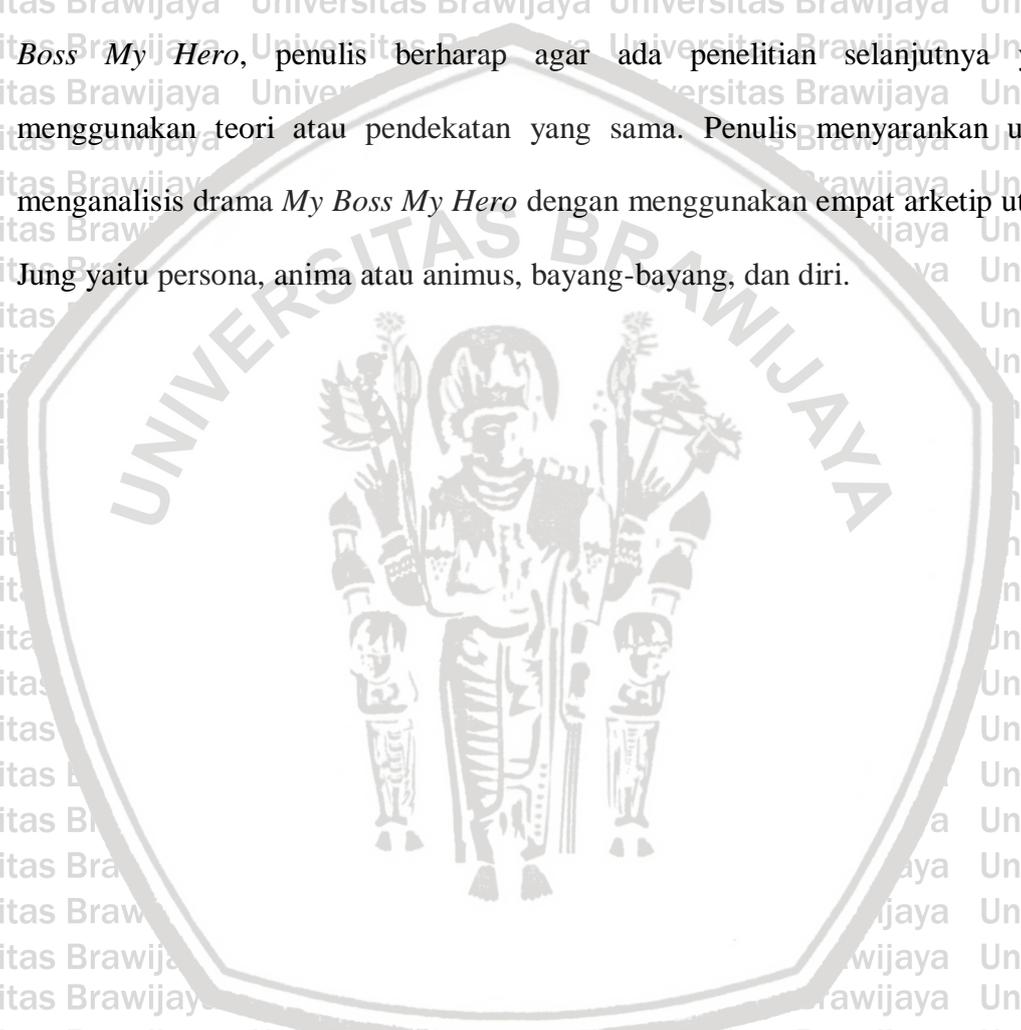
1. Menunjukkan diri sebagai laki-laki lemah
2. Berbicara dengan sopan
3. Tertawa
4. Mengalihkan pembicaraan
5. Patuh pada perkataan guru.

Dari 5 persona yang ditunjukkan di atas dapat disimpulkan bahwa, di hadapan teman dan guru-gurunya, Makio Sakaki ingin dilihat sebagai anak SMA pada umumnya. Makio Sakaki tidak ingin teman serta gurunya mengetahui identitas aslinya sebagai seorang *yakuza*. Karena apabila kedoknya terbongkar,

Makio Sakaki akan dikeluarkan dari sekolah dan gagal mendapatkan ijazah kelulusan sebagai syarat menjadi penerus ayahnya.

4.2 Saran

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian pada serial drama yang berjudul *My Boss My Hero*, penulis berharap agar ada penelitian selanjutnya yang menggunakan teori atau pendekatan yang sama. Penulis menyarankan untuk menganalisis drama *My Boss My Hero* dengan menggunakan empat arketip utama Jung yaitu persona, anima atau animus, bayang-bayang, dan diri.



DAFTAR PUSTAKA

Drama:

Sato Toya, Sakuma Noriyoshi, Ishio Jun. 2006. *My Boss My Hero*. Japan: NTV

Referensi Buku:

Bordwell, David; Thompson, Kristin (2010). "Chapter 6 – The Shoot: Mise-en-Scene". *Film Art: An Introduction* (9th ed.). New York: McGraw Hill

Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: MedPress.

Fananie, Zainuddin. 2000. *Telaah Sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University Press

Friedman, Howard S.; Schustack, Miriam W. 2008. *Kepribadian, Teori Klasik dan Riset Modern*. Jakarta: Erlangga.

Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: Rosda.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Ratna, Nyoman Kutha. 2012. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: pustaka pelajar.

Santora, Ulvadisa. 2012. "Perjuangan Hidup dan Kemandirian Tokoh Utama Dalam Novel Padang Bulan Karya Andrea Hirata: Sebuah Tinjauan Psikologi Sastra". Skripsi S-1 Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Suryabrata, Sumadi. 1986. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali.

Tim Penyusun. 2002. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Prenhallindo.

Wijayanto, Asul. 2007. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.

Referensi Internet:

Apresiasi Film. 2012. Diakses pada tanggal 8 Juni 2014 dari www.edwias.com

Archetyps. 2013. Diakses pada tanggal 20 Juli 2014 dari <http://psychology.about.com/od/personalitydevelopment/tp/archetypes.htm>

Drama TV (Part 1). 2008. Diakses pada tanggal 21 November 2014 dari <https://dikiumbara.wordpress.com/2008/09/20/drama-tv-part-1/>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tanpa tahun. Diakses pada tanggal 15 agustus 2014 dari <http://Kbbi.web.id/persona>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tanpa tahun. Diakses pada tanggal 15 agustus 2014 dari <http://Kbbi.web.id/topeng>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tanpa tahun. Diakses pada tanggal 15 agustus 2014 dari <http://Kbbi.web.id/wajah>

Lampiran 1: Curriculum Vitae

CURRICULUM VITAE

Nama : Fatma Kusumaning Tyas

NIM : 105110201111036

Program Studi : Sastra Jepang

Tempat Tanggal Lahir: Madiun, 21 November 1992

Alamat Asli : Jl. Setia Budi No 97 Kel. Mojorejo Kec. Taman Madiun

Nomor Telepon : 08563262848

Alamat Email : fatmakusuma21@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

SDN O2 Mojorejo	(1998-2004)
SMP Negeri 3 Madiun	(2004-2007)
SMA Negeri 1 Madiun	(2007-2010)
Universitas Brawijaya	(2010-2014)

Riwayat JLPT :

Tahun 2010 mengikuti Level N5
Tahun 2011 mengikuti Level N4
Tahun 2012 mengikuti Level N3
Tahun 2013 mengikuti Level N3
Tahun 2014 mengikuti Level N3

Prestasi Non Akademik:

- Bronze Medal Brawijaya Choir festival Tahun 2011
- Juara I Acapella Olimpiade Brawijaya Tahun 2011

Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
 Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
 E-mail: fib_ub@ub.ac.id <http://www.fib.ub.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

- 1. Nama : Fatma Kusumaning Tyas
- 2. NIM : 105110201111036
- 3. Program Studi : S1 Sastra Jepang
- 4. Topik Skripsi : Sastra – Psikologi Sastra
- 5. Judul Skripsi : Gambaran Persona Tokoh Sakaki Makio Dalam Drama My Boss My Hero Karya Sutradara Sato toya, Sakuma Noriyoshi, dan Ishio Jun.
- 6. Tanggal Mengajukan : 4 Juni 2014
- 7. Tanggal Selesai Revisi : 23 Januari 2015
- 8. Nama Pembimbing : I. Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.
II. Ismi Prihandari, M.Hum.
- 9. Keterangan Konsultasi

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	4 Juni 2014	Pengajuan dan ACC judul	Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.	
2.	28 Agst 2014	Pengajuan bab I, II	Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.	
3.	8 Sept 2014		Ismi Prihandari, M.Hum.	
4.	22 Sept 2014	Revisi bab I, II	Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.	
5.	25 Sept 2014	Revisi bab I, II	Ismi Prihandari, M.Hum.	
6.	26 Sept 2014	ACC Sempro	Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.	
7.	29 Sept 2014		Ismi Prihandari, M.Hum.	
8.	20 Nov 2014	Revisi Sempro, pengajuan bab III, IV	Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.	
9.	8 Des 2014	Pengajuan bab III, IV	Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.	

10.	18 Des 2014	Abstrak	Iizuka Tasuku	
11.	20 Des 2014	Revisi bab III, bab IV	Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.	
12.	22 Des 2014	ACC Semhas	Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.	
13.	22 Des 2014		Ismi Prihandari, M.Hum.	
14.	10 Jan 2015	Revisi Semhas dan ACC	Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.	
15.	13 Jan 2015	Ujian Skripsi	Ismi Prihandari, M.Hum.	
16.	13 Jan 2015	ACC Ujian Skripsi	Fitriana Puspita Dewi, M.Si	

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :



Dosen Pembimbing I

Malang,
Dosen Pembimbing II

Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.
NIP. -

Ismi Prihandari, M.Hum.
NIP. 19680320 20080 1 2 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph. D.
NIP. 19750518 200501 2 001

Lampiran 3: Poster Drama My Boss My Hero

