

**ANALISIS KEPERIBADIAN TOKOH UTAMA MAQUIA DALAM
ANIME SAYOUNARA NO ASA NI YAKUSOKU NO HANA WO
KAZAROU KARYA MARI OKADA
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

SKRIPSI

**OLEH :
CARAKA PRASADANA
155110200111007**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

**ANALISIS KEPERIBADIAN TOKOH UTAMA MAQUIA DALAM ANIME
SAYOUNARA NO ASA NI YAKUSOKU NO HANA WO KAZAROU KARYA
MARI OKADA (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

SKRIPSI

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

**OLEH:
CARAKA PRASADANA
155110200111007**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Caraka Prasadana

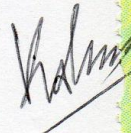
NIM : 155110200111007

Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini 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, 08 Juli 2019



Caraka Prasadana

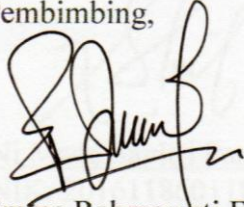
NIM 155110200111007



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Caraka Prasadana telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 08 Juli 2019

Pembimbing,



Emma Rahmawati Fatimah, M.A

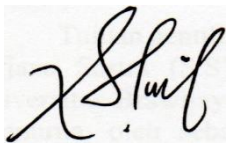
NIK. 2017068509242001



repository.ub.ac.id

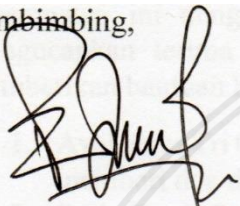
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Caraka Prasadana telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Penguji,



Ni Made Savitri Paramita, M.A.,
NIK. 2016118601182001

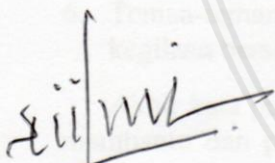
Pembimbing,



Emma Rahmawati Fatimah, M.A.,
NIK. 2017068509242001

Mengetahui,

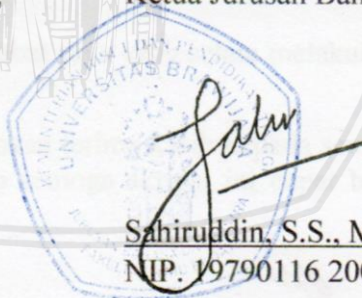
Ketua Program Studi Sastra Jepang



Efrizal, M.A
NIP. 19700825 200012 1 001

Menyetujui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19790116 200912 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Analisis Kepribadian Tokoh Utama Maquia dalam *Anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* Karya Mari Okada (Kajian Psikolog Sastra)”.

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Sastra (S.S) pada Program Studi Sastra Jepang Jurusan Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan hingga skripsi ini selesai. terutama kepada yang saya hormati:

1. Ayah saya Tri Guritno Wibisono dan Ibu saya Sriwati yang tidak henti-hentinya memberi doa dan semangat sehingga saya berhasil menyelesaikan skripsi ini.
2. Bude Devi, Om Soson, Tante Wiwin, dan Tante Dini yang selalu mensupport dan terus mendorong saya untuk terus menggapai mimpi saya.
3. Dosen pembimbing saya, ibu Emma Rahmawati Fatimah, M.A yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi arahan selama penyusunan skripsi ini.
4. Dosen penguji saya, ibu Ni Made Savitri, M.A yang telah memberikan kritik, saran, dan solusi dari masalah dan kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Efrizal, M.A selaku ketua Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya.
6. Teman-teman WHO dan sahabat saya yang selalu melakukan berbagai macam kegilaan bersama.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Malang, Juli 2019

Penulis,

ABSTRAK

Prasadana, Caraka. 2019. *Analisis Kepribadian Tokoh Utama Maquia dalam Anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou Karya Mari Okada (Kajian Psikologi Sastra)*. Program Studi Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Emma Rahmawati Fatimah. M. A.

Kata Kunci : Kepribadian, Psikologi sastra, Psikoanalisis Sigmund Freud

Kepribadian adalah perilaku atau sifat yang dimiliki seseorang dan menjadi kekhasan tersendiri bagi masing-masing individu. Untuk meneliti sebuah kepribadian, dibutuhkan teori yaitu teori psikologi. Penelitian ini akan meneliti sebuah kepribadian di dalam karya sastra yaitu anime yang berjudul *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* karya Mari Okada dan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur kepribadian tokoh utama dan dinamika kepribadian tokoh utama Maquia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologis dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, dengan menggunakan teknik observasi. Penelitian dilakukan dengan mengklasifikasikan data sesuai dengan struktur kepribadian dan dinamika kepribadian Sigmund Freud

Hasil penelitian ini menunjukkan kepribadian Maquia berdasarkan struktur kepribadian dan dinamika kepribadian. Maquia yang sebelumnya adalah gadis kecil yang penakut, berubah menjadi seseorang dengan kepribadian kuat dan berani. Hal ini dikarenakan *ego* Maquia mampu memutuskan pilihan yang paling realistis. Maquia juga mampu melalui berbagai masalah dan kecemasan yang ada pada dirinya. Maquia berubah menjadi seorang wanita dewasa secara psikis yang terus berusaha bangkit dan mencari jawaban untuk setiap masalah yang dihadapi.

要旨

プラサダナ・チャラカ。2019。岡田麿里のさようならの朝に約束の花をかざろうの主人公マキアの性格分析（文学心理学の研究）。日本部学科。人文学部。ブラウイジャヤ大学。

指導員 : エマ・ラマワティ・ファティマー

キーワード : 性格、文学心理学、精神分析ジークムントフロイト

性格は、各人が所有する特別な特性や行動である。性格を研究するためには、心理理論が必要だ。本研究は、岡田麿里のさようならの朝に約束の花をかざろうの性格を調べる。そして、主人公の性格構造と主人公の性格動態を記述することを目的とする。

この研究はジークムントフロイトの精神分析理論を使うことになった。使われた研究方法は記述分析法を使用し、データ集まりにも観測技術に支えられました。分析は、ジークムントフロイトの性格構造と性格動態に従ってデータを分類することによって行われる。

この研究の結果は、性格構造と性格動態に基づいて、マキアの性格を示すことになる。臆病な少女だったマキアは、強くて勇敢な人格を持つ人になった。マキアのエゴが最も現実的な選択を決定できるからだ。そしてマキアに存在する様々な問題や不安を乗り越えることもできる。マキアは心理的に成熟した女性になり、直面したあらゆる問題に対する答えを見つけ続けようとし続けた。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
要旨.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TRANSLITERASI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.6. Definisi Istilah Kunci.....	10
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1. Teori Psikologi.....	11
2.2. Teori Psikologi Sastra.....	13
2.3. Psikoanalisis Sigmund Freud.....	14
2.3.1. Struktur Kepribadian.....	15
2.3.2. Dinamika Kepribadian.....	20
2.4. Teori <i>Anime</i>	24
2.5. Penelitian Terdahulu.....	28
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN.....	31
3.1. Jenis Penelitian.....	31
3.2. Sumber Data.....	32
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4. Analisis Data.....	34

BAB IV.....	35
PEMBAHASAN.....	35
4.1. Tokoh dalam <i>anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou</i>	35
4.2. Struktur Kepribadian Tokoh Utama Maquia dalam <i>anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou</i>	42
4.2.1 Id Maquia yang Muncul dalam <i>anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou</i>	42
4.2.2 Ego Maquia yang Muncul dalam <i>anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou</i>	47
4.2.3 Superego Maquia yang Muncul dalam <i>anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou</i>	54
4.3. Dinamika Kepribadian Tokoh Utama Maquia dalam <i>anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou</i>	62
4.3.1 Insting Hidup.....	62
4.3.2 Insting Mati.....	69
4.3.3 Kecemasan.....	71
KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1. Kesimpulan.....	84
5.2. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	90

DAFTAR TRANSLITERASI

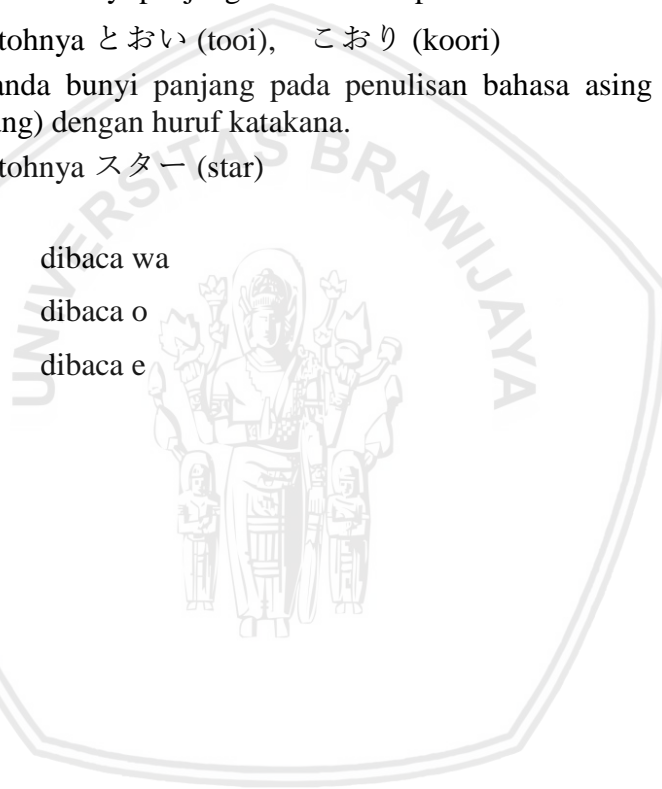
あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) 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				を (ヲ) wo
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
ん (ン) n / m / ng				

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) 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 (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

- っ (ッ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / dd / kk / ss. Contohnya seperti ベッド (beddo)
- あ a penanda bunyi panjang. Contohnya じゃあ (jaa)
- い i penanda bunyi panjang. Contohnya おにいちゃん (oniichan)
- う u (baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya おとうと (otouto)
- え e penanda bunyi panjang. Contohnya おねえさん (oneesan)
- お o penanda bunyi panjang untuk beberapa kata tertentu.
Contohnya とおい (tooi), こおり (kooi)
- ー penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang) dengan huruf katakana.
Contohnya スター (star)

Partikel :

- は (わ) dibaca wa
を (お) dibaca o
へ (え) dibaca e



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
4.1 Maquia	35
4.2 Maquia Tidak Berani untuk Melompat	36
4.3 Maquia Terlihat Sedih Ketika Ditinggal Sendirian	37
4.4 Ariel	37
4.5 Ariel yang Periang	38
4.6 Ariel yang Pendiam	38
4.7 Leilia	39
4.8 Racine	40
4.9 Mido	41
4.10 Maquia Berusaha Mencari Makanan	43
4.11 Maquia Menemukan Bayi di Dalam Karavan	44
4.12 Ariel Menolak Untuk Pindah Rumah Bersama Maquia	45
4.13 Maquia Memutuskan Merawat Ariel	48
4.14 Maquia Mengetahui Bahwa Leilia Masih Hidup	50
4.15 Maquia Memutuskan Membawa Ariel Pergi Bersamanya	52
4.16 Maquia Ingin Dipanggil Ibu oleh Ariel	55
4.17 Tanpa Sadar Maquia Menyakiti Hati Racine	57
4.18 Maquia Memarahi Ariel	59
4.19 Maquia Berusaha Menyelamatkan Diri dari Bahaya	63
4.20 Maquia Memutuskan untuk Menolong Bayi yang Maquia Temukan	64
4.21 Maquia Sedang Mencari Pekerjaan	66
4.22 Maquia Bertanya pada Ariel untuk Pindah	68
4.23 Maquia yang Mencoba Menghancurkan Dirinya	70
4.24 Maquia Sedih Ketika Melihat Teman-temannya	72
4.25 Ariel Menolak untuk Pindah Rumah Bersama Maquia	74
4.26 Tanpa Sadar Maquia Menyakiti Hati Racine	76
4.27 Ketika Melihat Anjing Peternakan Mati	78
4.28 Maquia Menangis Karena Semua Orang Akan Meninggalkannya Lebih Dulu.....	79
4.29 Maquia Mencari Ariel yang Kabur	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. <i>Curriculum Vitae</i>	90
2. Sertifikat JLPT.....	92
3. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	93
4. Berita Acara Seminar Proposal.....	94
5. Berita Acara Seminar Hasil.....	95



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap individu memiliki sifat yang unik. Satu individu dengan individu lain pastinya memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Roucek dan Warren (1957:23) mendefinisikan kepribadian sebagai organisasi faktor biologis, dan psikologis, yang mendasari perilaku individu. Faktor-faktor biologis itu meliputi keadaan fisik, watak, seksual, sistem saraf, proses pendewasaan individu, dan kelainan-kelainan biologis lainnya. Faktor psikologis meliputi unsur tempramen, keinginan, kemampuan belajar, perasaan, keterampilan, dan sebagainya. Dapat diartikan kepribadian menunjuk pada pengaturan sikap-sikap seseorang untuk bertindak, berpikir, merasakan, cara berhubungan dengan orang lain, dan cara seseorang menghadapi masalah. Kepribadian terbentuk melalui berbagai proses sosialisasi yang sangat panjang sejak individu tersebut dilahirkan. Kepribadian mencakup sikap, sifat, dan kebiasaan seseorang yang bisa berubah dan berkembang seiring dengan proses sosialisasi yang dilakukan individu tersebut (Newcomb, 1943:113). Kepribadian yang termasuk dalam unsur psikologi dapat dikaitkan dengan berbagai subjek yang salah satunya yaitu karya sastra. Karya sastra membutuhkan aspek psikologi seperti kepribadian untuk membangun karakter di dalam ceritanya.

Dalam karya sastra, untuk menampilkan sebuah peristiwa atau kejadian, dibutuhkan peranan tokoh karakter untuk menghidupkan cerita di dalamnya. Setiap

tokoh yang dibuat oleh pengarang tentu memiliki berbagai macam sifat atau kepribadian yang bervariasi. Dari perbedaan tersebut maka timbulah suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra (Lubis, 1997:89). Karakter khas yang dibuat oleh pengarang juga menggambarkan kejiwaan. Dari pandangan dasar dualisme yang menyatakan bahwa manusia pada dasarnya terdiri atas jiwa dan raga (Hart, 1996:265), sehingga karya sastra selalu terlibat dalam segala aspek hidup dan kehidupan, serta aspek kejiwaan atau psikologi. Pendekatan psikologi terhadap karya sastra menggunakan teori psikologi sastra bertujuan untuk memahami karya sastra dari sisi psikologi.

Psikologi sastra adalah analisa terhadap karya sastra dengan menggunakan pertimbangan dan relevansi ilmu psikologi. Ini berarti penggunaan ilmu psikologi dalam melakukan analisa terhadap karya sastra dari sisi kejiwaan pengarang, tokoh maupun para pembaca (Ratna, 2004:350). Dapat disimpulkan, bahwa psikologi sastra adalah ilmu yang mempelajari dan menyelidiki tingkah laku atau perilaku manusia, dimana perilaku dan aktifitas tersebut merupakan bentuk dari kehidupan jiwanya. Dalam mengkaji karya sastra dengan pendekatan psikologi, peneliti dapat mengkaji perubahan perilaku tokoh utama, karena tokoh utama merupakan tokoh yang memiliki peranan penting dalam suatu cerita. Dalam kenyataannya, tokoh utama merupakan tokoh yang sering muncul dan banyak diceritakan dalam sebuah cerita seperti dalam *anime*.

Anime adalah film animasi yang diproduksi oleh Jepang untuk penonton berbahasa Jepang. Kata "*anime*" berasal dari kata "*animeshon*" yang merupakan kata serapan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris. Istilah ini mencakup semua karya animasi, termasuk film, televisi maupun *original video animation* (OVA) yang dirilis untuk tujuan komersial. Meskipun tidak ditujukan secara khusus untuk animasi Jepang, akan tetapi banyak orang yang menggunakan istilah tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. *Anime* disajikan dengan berbagai macam *genre*, *background* dan alur cerita yang menarik. Selain itu, tidak jarang juga mengandung ajaran moral maupun sosial yang dapat mempengaruhi penontonnya (Brenner, 2007, 29). Dapat dikatakan bahwa *anime* sebagai sebuah karya sastra karena didalamnya terdapat unsur intrinsik seperti halnya yang terdapat dalam sebuah karya fiksi¹. Misalnya unsur tokoh dan penokohan, alur cerita, latar, tema, konsep, sinematografi, serta amanat.

Karya sastra yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah *anime* yang berjudul *Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* (さようならの朝に約束の花をかざろう) atau yang disingkat *Sayoasa* (さよあさ) Karya Sutradara Mari Okada dan diproduksi oleh Studio *P.A.Works*. *Anime* ini pertama kali diumumkan pada tanggal 14 Februari 2017. Film *anime* yang berdurasi 115 menit ini mulai ditayangkan di Jepang pada tanggal 24 Februari 2018 dalam kategori rilisan

¹ www.kompas.com/kebudayaan/jepang/manga_anime

umum dan ditayangkan di luar Jepang pada tanggal 4 Maret 2018². Mari Okada sendiri adalah penulis skenario dan sutradara *anime* di *P.A.Works*. *P.A.Works* sendiri adalah sebuah studio animasi Jepang yang didirikan pada tanggal 10 November 2000 dan terletak di Nanto, Toyama, Jepang³.

Anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou bercerita tentang perjalanan hidup seorang gadis yang ingin menemukan arti kehidupannya dengan cinta dan rasa kehilangan. Awal cerita bermula dengan adanya sebuah kaum yang memiliki umur panjang bernama “*Iolph*” dan hidup di tanah yang terpencil. Kaum *Iolph* memiliki tradisi dari nenek moyang mereka untuk menganyam kejadian setiap hari menjadi kain yang disebut *Hibiol*. Karena *Iolph* dapat hidup selama berabad-abad dan tidak dapat menua, mereka memiliki julukan sebagai "Kaum yang Terpisah" dan diperlakukan sebagai legenda hidup. Maquia adalah seorang gadis *Iolph* yang tidak memiliki orang tua. Karena Maquia anak yang sebatang kara, ia tinggal bersama tetua kaum *Iolph*. Meski menjalani hidupnya dengan damai dan bahagia dikelilingi oleh teman-temannya, entah bagaimana Maquia merasa hidupnya "sendirian". Kehidupan kaum *Iolph* yang damai tidak bertahan lama. Pasukan kerajaan *Mezarte* datang bersama makhluk kuno yang bernama *Renato*. Tujuan kedatangan mereka adalah untuk mencari darah yang akan memberikan umur panjang kaum *Iolph* untuk kerajaan *Mezarte*. Di tengah keputusan dan kekacauan, Leilia gadis yang paling cantik dari gadis-gadis *Iolph*

² <http://sayoasa.jp/> *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou Official site*

³ <https://pa-works.jp/> *P.A.Works Official Website*

diculik oleh *Mezarte*. Seorang bocah lelaki bernama Krim yang diam-diam didambakan oleh Maquia juga menghilang. Maquia berhasil melarikan diri ke arah hutan, akan tetapi dengan perasaan teramat sedih karena telah kehilangan teman teman dan rumahnya. Ketika Maquia berjalan-jalan di hutan yang gelap dengan hati yang kosong, Maquia bertemu bayi yang sendirian setelah kehilangan orang tua yang dibunuh oleh bandit. Maquia akhirnya memutuskan untuk merawat bayi tersebut dan memberinya nama “Ariel”. Ariel tumbuh menjadi anak muda yang ceria. Seiring berjalannya waktu, Ariel terus tumbuh hingga dewasa, sedangkan Maquia yang tidak dapat menua dan tetap terlihat seperti seorang gadis muda. Seiring perubahan zaman, ikatan di antara mereka juga berubah.

Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou dipilih sebagai objek penelitian berdasarkan pertimbangan beberapa aspek. Aspek pertama, *anime Sayoasa* ini dikerjakan oleh studio *PA Works* dan disutradarai oleh Mari Okada yang dalam dunia animasi Jepang telah mendapatkan banyak apresiasi dan memenangkan berbagai penghargaan. Salah satunya memenangkan *Animation Kobe Awards* yang ke 16 pada tahun 2011⁴. Dalam situs tabulasi peringkat *Myanimelist*, *anime* ini mendapatkan skor yang cukup tinggi, yaitu 8.5/10⁵. Sejak *anime Sayoasa* dirilis, *Sayoasa* telah meraih berbagai penghargaan seperti *Shanghai International Film Festival* sebagai film animasi terbaik tahun 2018, penghargaan dari *Academy Awards* ke 91 di Cina, dan

⁴ <https://mainichi.jp/MainichiShinbun>.

⁵ <https://myanimelist.net/Sayoasa>.

Fantastic Discovery sebagai film terbaik di Spanyol⁶. Melalui situs tabulasi peringkat film Rottentomatoes, memberikan skor 100% untuk film *Sayoasa* dan diprediksi mengalahkan kesuksesan *anime Kimi no Nawa* karya Makoto Shinkai pada tahun 2017 lalu⁷.

Dalam aspek naratif, *anime Sayoasa* memiliki tema kekeluargaan yang kental. Digambarkan dengan perjalanan hidup yang dilalui oleh sebuah keluarga yaitu Maquia dan Ariel. Mereka harus berjuang bersama untuk menghadapi berbagai masalah yang menghampiri mereka berdua. Alur yang dibuat sangat memikat dan penggunaan bahasa serta kata-kata yang mudah untuk dipahami, ditambah dengan berbagai pemandangan indah yang disajikan di dalam setiap *frame*, memberikan sensasi seakan penonton terlibat didalam cerita. Keunikan Maquia sebagai tokoh utama menjadi daya tarik dalam *anime* ini. Maquia yang masih kecil, dipaksa untuk menghadapi berbagai hal baru yang tidak pernah ia rasakan sebelumnya. Akan tetapi Maquia menunjukkan bahwa ia dapat bertahan dan beradaptasi dengan berbagai kompleksitas yang tidak dikenalnya. Tokoh pembantu dalam *anime* juga memiliki karakter yang sangat kuat untuk membantu tokoh utama dalam menjalankan cerita.

Jika dicermati pada bagian awal cerita, penonton akan diajak untuk mengenal karakter Maquia sebagai anak perempuan polos berusia 14 tahun. Setelah kerajaan *Mezarte* menghancurkan kaumnya, Maquia dihadapkan dengan berbagai masalah

⁶ [https://www.imdb.com/ Film Awards](https://www.imdb.com/Film Awards).

⁷ [https://www.rottentomatoes.com/ Sayoasa](https://www.rottentomatoes.com/Sayoasa).

kompleks yang hadir secara terus menerus menghampirinya. Seperti ketika Maquia memutuskan untuk merawat seorang bayi yang ia beri nama Ariel dan harus berjuang membesarkannya tanpa mengetahui cara membesarkan anak manusia dengan baik dan benar yang pada dasarnya berbeda kaum dengan Maquia yang seorang *Iolph*. Seorang anak kecil yang lugu dan belum cukup matang untuk menghadapi sebuah masalah, dipaksa menghadapi berbagai masalah yang kompleks dan harus memahami berbagai hal yang tidak diketahuinya adalah sesuatu hal yang sulit bagi anak kecil seperti Maquia. Terlihat jelas beberapa perasaan yang diperlihatkan oleh tokoh Maquia kepada penonton, seperti ketakutan masa lalu akan kehancuran kaumnya dengan kehilangan teman-temannya, Kegelisahan dan kecemasan karena Maquia merasa bahwa ia selalu merasa sendiri, dan kasih sayang yang Maquia berikan kepada ariel. Tokoh utama Maquia dinilai sangat menarik untuk diteliti karena terdapat beberapa aspek yang membentuk kepribadiannya seperti aspek lingkungan dan aspek keluarga.

Untuk melihat lebih lanjut bagaimana kepribadian tokoh Maquia dalam *anime Sayoasa*, maka perlu dilakukan kajian lebih lanjut terhadap *anime* ini. Untuk memahami bagaimana kepribadian Maquia dalam mengambil keputusan dalam setiap masalahnya, digunakan teori psikologi sastra, khususnya teori psikoanalisis milik Sigmund Freud yaitu *Id*, *Ego*, dan *Superego* (Hall, Lindzey, 1993). Teori Kecemasan, Insting hidup dan mati digunakan untuk memahami keprasahan maupun perjuangan untuk hidup yang diperlihatkan oleh tokoh Maquia. Tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung di dalam suatu karya. Sehingga

penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami masalah kejiwaan atau kepribadian tokoh utama dan sekaligus menjadi daya tarik utama psikologi sastra.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana struktur dan dinamika kepribadian dalam membentuk kepribadian tokoh utama Maquia dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* ?

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui struktur dan dinamika kepribadian yang membentuk kepribadian tokoh utama Maquia dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*.

1.3. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan menambah wawasan baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai :

1. Memberikan wawasan dan tambahan ilmu pengetahuan mengenai studi Sastra Jepang khususnya yang memakai pendekatan psikologi dengan teori psikologi sastra milik Sigmund Freud.
2. Dapat menjadi bahan referensi untuk analisis karya sastra sejenis selanjutnya

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai :

1. Untuk memperkenalkan kepada pembaca serta penikmat karya sastra terhadap karya Sastra Jepang.
2. Diharapkan dapat membantu para pembaca dalam memahami isi cerita terutama kondisi kejiwaan tokoh utama

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menganalisis salah satu *anime* Karya Mari Okada yang berjudul *Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*. Untuk membatasi bahasan dari penelitian ini, Proses pengkajian dalam penelitian ini lebih difokuskan kepada tokoh utama yaitu Maquia dan aspek permasalahan yang lebih dominan muncul di dalam cerita. Dari ketiga aspek kepribadian Freud, struktur dan dinamika kepribadian adalah

aspek yang paling dominan untuk menganalisis kepribadian tokoh utama Maquia dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou.*

1.6 Definisi Istilah Kunci

Berdasarkan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah kunci adalah sebagai berikut.

1. **Kepribadian** adalah tingkah laku atau sifat-sifat yang ada pada setiap individu dan menjadi kekhasan tersendiri dari masing-masing individu. (Roucek dan Warren 1957)
2. **Anime** adalah film animasi yang diproduksi oleh Jepang untuk penonton berbahasa Jepang. (Brenner, 2007)
3. **Psikologi** adalah ilmu yang mempelajari proses mental dan jiwa dalam kaitannya dengan perilaku manusia. (Minderop, 2010)
4. **Psikologi sastra** adalah analisa terhadap karya sastra dengan menggunakan pertimbangan dan relevansi ilmu psikologi. (Ratna, 2004)
5. **Psikoanalisis** adalah salah satu cabang ilmu psikologi yang lebih mendalam dalam menganalisis kepribadian individu. (Boeree, 2004)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Teori Psikologi

Psikologi adalah salah satu bidang ilmu pengetahuan yang mengkaji jiwa manusia. Psikologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *psyche* dan *logos* yang berarti jiwa dan ilmu. Jadi psikologi berarti ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari tingkah laku manusia (Minderop, 2010: 3). Psikologi mengarahkan perhatiannya pada manusia sebagai objek yang dikaji, terutama pada sisi perilaku dan jiwa, atau dalam kata lain masalah kejiwaan manusia. Jiwa sebagai objek dari psikologi tidak dapat dilihat, diraba, ataupun disentuh.

Jiwa adalah sesuatu yang abstrak, hanya dapat diobservasi atau dilihat melalui hasil yang ditimbulkannya. Hal ini dapat diketahui dari tingkah laku dan aktivitas lainnya (Minderop, 2010: 5). Tingkah laku menjadi jembatan pengantar untuk mengetahui kejiwaan seseorang karena tingkah laku mempunyai arti yang lebih nyata daripada jiwa karena itu lebih mudah untuk dipelajari. Melalui tingkah laku, pribadi seseorang dapat terungkap dengan mudah, misalnya cara makan, berjalan, berbicara, menangis, ataupun tertawa merupakan suatu perbuatan terbuka.

Sementara itu, perbuatan tertutup dapat dilihat dari tingkah lakunya seperti berpikir, takut, menarik diri dari lingkungan, tenang dan pasif. Tingkah laku dalam psikologi bukan hanya yang nyata tetapi meliputi eksistensi yaitu perpanjangan tingkah

laku nyata. Seseorang akan meninggalkan tanda-tanda pada tubuh sebagai akibat terlalu sering tingkah laku atau kebiasaan tersebut dilakukan. Orang periang dan tertutup akan dengan mudah diketahui dari gerak tubuh dan cara bersikapnya. Seorang periang dan sering tertawa akan meninggalkan tanda-tanda di wajahnya dan orang lain dapat langsung menilai orang tersebut (Minderop, 2010: 5).

Tanda-tanda yang telah membekas dalam diri seseorang akan memudahkan psikolog dalam membantu mempelajari jiwa manusia. Salah satu prinsip mutlak dalam psikologi yaitu bahwa tingkah laku, mimik, *gesture*, ataupun *body language* seseorang merupakan ekspresi jiwa. Oleh karena itu ekspresi mempunyai peranan penting dalam psikologi, sekalipun patut diketahui bahwa tidak semua yang terdapat dalam jiwa diekspresikan dalam tingkah laku (Minderop, 2010: 5).

Psikologi juga memiliki keterkaitan dengan berbagai aspek, salah satunya yaitu karya sastra. Karya sastra juga seringkali dikaitkan dengan bidang psikologi, karena secara sadar ataupun tidak sadar, pengarangnya menggunakan aspek psikologi untuk menciptakan karyanya. Keberagaman manusia dalam berinteraksi dan bertingkah laku membuat sastrawan menjadikannya sebagai objek untuk karya mereka. Tingkah laku manusia seringkali menunjukkan kejiwaan pada setiap individu yang berbeda antara satu individu dengan lainnya. Untuk mengkaji masalah kejiwaan di dalam karya sastra, maka digunakanlah bidang ilmu psikologi sastra.

2.2. Teori Psikologi Sastra

Karya sastra berupa novel, puisi, cerita pendek, maupun film, pada hakikatnya juga bergumul dengan para tokoh dan penokohan yang terdapat di dalam karya-karya tersebut. Para tokoh rekaan ini menampilkan berbagai watak dan perilaku yang terkait dengan kejiwaan dan pengalaman psikologis atau konflik-konflik sebagai mana dialami oleh manusia. Pada permasalahan inilah yang mendorong para pakar psikologi dan sastra untuk menggali keterkaitan antara karya sastra dan psikologi.

Sastra dan psikologi dapat bersimbiosis dalam perannya terhadap kehidupan, karena keduanya memiliki fungsi dalam hidup ini. Keduanya sama-sama berurusan dengan persoalan manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Keduanya memanfaatkan landasan yang sama yaitu menjadikan pengalaman manusia sebagai bahan telaah. Oleh karena itu, pendekatan psikologi dianggap penting penggunaannya dalam penelitian sastra (Endraswara 2008:15). Secara definitif, tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung di dalam suatu sastra mengenai pemahaman terhadap tokoh di dalamnya. Ada tiga cara yang dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dan sastra, yaitu dengan memahami unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, para tokoh fiktional dalam karya sastra, dan unsur kejiwaan pembaca (Minderop, 2016:54).

Psikologi sastra adalah kajian karya sastra yang mencerminkan berbagai proses dan aktivitas kejiwaan. Dalam menelaah suatu karya psikologis hal penting yang perlu dipahami adalah sejauh mana keterlibatan psikologi pengarang dan kemampuan

pengarang menampilkan para tokoh rekaan yang terlibat dengan masalah kejiwaan. Psikologi sastra dipengaruhi oleh beberapa hal. Pertama, karya sastra merupakan kreasi dari suatu proses kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi setengah sadar yang selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk conscious (Minderop, 2016:55).

2.3. Psikoanalisis Sigmund Freud

Untuk menganalisis tokoh dan perwatakan dalam karya sastra, seorang pengkaji sastra harus berdasarkan pada teori dan hukum-hukum psikologi tentang perilaku dan karakter manusia. Teori psikologi yang digunakan dalam melakukan penelitian karya sastra ini adalah psikoanalisis yang dikemukakan oleh Sigmund Freud. Sigmund Freud adalah seorang keturunan Yahudi, yang lahir di Freiberg, Austria pada tahun 1856. Dia memulai karir psikoanalitisnya pada tahun 1886, setelah beberapa tahun membuka praktik dokter di Wina. Freud dianggap sebagai orang yang pertama kali memelopori aliran psikoanalisis, sehingga sering dijuluki bapak psikoanalisis (Dirgagunarsa, 1983: 61).

Teori kepribadian Freud dapat dibagi menjadi 3 bagian yaitu struktur kepribadian, dinamika kepribadian, dan perkembangan kepribadian. (Hartono 2003: 2). Akan tetapi, penulis hanya menggunakan 2 bagian dari teori kepribadian Freud yaitu struktur kepribadian dan dinamika kepribadian. Struktur kepribadian Freud menjelaskan tiga konsep dasar tiga tingkat kesadaran, yakni sadar, prasadar, dan tidak sadar. Ketiga konsep ini terus dikembangkan oleh Freud hingga pada tahun 1923 Freud

secara tegas mengenalkan 3 konsep struktural lain yang terkenal dan juga menjadi bagian dari tiga tingkat kesadaran yakni *id*, *ego*, dan *superego*.

Sedangkan dinamika kepribadian yang dikemukakan oleh Freud berbicara tentang energi. Freud berpendapat bahwa kegiatan psikologi membutuhkan energi, yang biasa dikenal dengan istilah energi psikis. Energi tersebut ditransformasi dari energi psikis melalui *id* beserta insting-instingnya (Hall dan Lindzey, 1993: 69). Berikut ini akan dijelaskan masing-masing bagian pengelompokan tersebut.

2.3.1. Struktur Kepribadian

Konsep Freud yang paling mendasar adalah teorinya tentang ketidak sadaran dan keyakinannya bahwa manusia termotivasi oleh dorongan-dorongan utama yang belum atau tidak mereka sadari. Freud (Minderop, 2010: 13) menyatakan bahwa pikiran manusia dipengaruhi oleh alam bawah sadar daripada alam sadar. Kehidupan seseorang dipenuhi oleh berbagai tekanan dan konflik. Untuk meredakan tekanan dan konflik itu, manusia dengan rapat menyimpannya di dalam alam bawah sadar. Oleh karena itu, menurut Freud, alam bawah sadar merupakan kunci memahami perilaku seseorang.

Perilaku manusia pada hakikatnya merupakan hasil interaksi substansi dalam kepribadian manusia *id*, *ego*, dan *superego* yang ketiganya selalu bekerja sehingga menghasilkan sikap yang wajar dan sesuai. Namun jika salah satu tidak berfungsi maka akan ada ketimpangan.

1. *Id (Das Es)*

Yang pertama adalah *id*. *Id* dalam bahasa Jerman adalah *Das Es*. *Id* atau *Das Es* merupakan segi kepribadian tertua, sistem kepribadian yang paling pertama yang ada sejak lahir. Dalam prespektif kepribadian yang diterapkan oleh Freud bahwa *Id* Manusia adalah untuk mengusahakan segera tersalurkannya kumpulan-kumpulan energi atau ketegangan yang dicurahkan dalam jasad oleh rangsangan, baik dari dalam maupun dari luar (Hall, 2017:35). Freud juga mengatakan bahwa *id* terdiri dari jiwa manusia yang berisi dorongan primitif. Dorongan primitif adalah dorongan yang ada pada diri manusia yang menghendaki untuk segera dipenuhi atau dilaksanakan keinginan atau kebutuhannya. Freud mengatakan bahwa *id* merupakan jembatan antara segi biologis dan psikis manusia, sehingga *id* bersifat primitif. Karena berisi dorongan primitif, *id* bersifat *kaotik* (kacau, tanpa aturan), tidak mengenal moral, tidak memiliki rasa benar – salah. Satu-satunya hal yang diketahui oleh *id* adalah perasaan senang – tidak senang, sehingga *id* dikatakan bekerja berdasarkan prinsip kesenangan. *id* selalu mengejar kesenangan dan menghindari ketegangan. Apabila dorongan-dorongan yang ada pada *id* tersebut terpenuhi dengan segera maka akan menimbulkan rasa senang, puas serta gembira. Sebaliknya apabila tidak dipenuhi atau dilaksanakan dengan segera maka akan terjadi hal yang sebaliknya (Hartono, 2003: 3).

Salah satu dorongan primitif dalam *id* adalah dorongan seksual yang dikenal juga dengan istilah libido. Freud mengatakan bahwa banyak tingkah laku manusia yang umum dan dilakukan sehari-hari didasari oleh dorongan seksual ini dalam salah satu

bentuknya. Sejak seseorang masih kecil, dorongan-dorongan seksual ini sudah dimanifestasikan dalam perbuatan-perbuatan seperti mengisap jari (Dirgagunarsa, 1983: 63-64). Seiring bertambahnya usia, dorongan seksual tersebut direalisasikan sesuai dengan kenyataan hidup dan dijalankan oleh *ego*, sebagai sistem yang kedua.

Dalam menjalankan fungsinya *id* memiliki dua mekanisme dasar, yaitu gerakan-gerakan refleks dan proses primer. Gerakan-gerakan dasar berupa mengedipkan mata, atau gerakan spontan bayi menyusui, bersin dan seterusnya. Walaupun demikian refleks tidak selalu efisien meredakan ketegangan untuk itu dibutuhkan proses primer. Proses primer merupakan proses dimana manusia membentuk citra dari obyek yang berguna bagi pemuasan suatu kebutuhan mendasar. Proses primer memiliki ciri tidak logis, tidak rasional, tidak dapat membedakan antara khayalan dan realita. Untuk tetap terus bertahan manusia harus bisa membedakan mana yang khayal dan nyata, sehingga terbentuklah sistem kepribadian kedua, yaitu *ego* (Hartono, 2003: 4).

2. Ego (Das Ich)

Ego dalam bahasa Jerman disebut *Das Ich*. *Ego* adalah segi kepribadian yang harus tunduk pada *id* dan harus mencari realitas apa yang dibutuhkan *id* sebagai pemuas kebutuhan dan pereda ketegangan. *Ego* timbul karena kebutuhan-kebutuhan organisme yang memerlukan transaksi-transaksi yang sesuai dengan dunia kenyataan objektif. Dengan demikian *ego* adalah segi kepribadian yang dapat membedakan antara

khayalan dan kenyataan serta mau menanggung ketegangan dalam batas-batas tertentu (Hartono, 2003:4).

Jika *id* yang bekerja berdasarkan prinsip kesenangan, maka *ego* bekerja berdasarkan prinsip realitas. Hal ini berarti ia dapat menunda pemuasan diri atau mencari bentuk pemuasan lain yang lebih sesuai dengan batasan lingkungan dan hati nurani. *Ego* menjalankan proses sekunder, artinya ia menggunakan kemampuan berpikir secara rasional dalam mencari pemecahan masalah terbaik (Hartono, 2003: 4).

Ego seringkali juga disebut eksekutor karena sistem ini berhubungan langsung dengan dunia nyata. *Id* dan *super ego* seringkali saling berkompetisi untuk memenangkan keinginannya, sehingga *ego* sebagai pelaksana harus dapat memenuhi tuntutan dari kedua sistem kepribadian tersebut secara seimbang. *Ego* berusaha memilih mana di antara keinginan *id* dan *ego* yang cocok dilaksanakan saat menghadapi persoalan.

3. *Superego (Das Über Ich)*

Superego adalah sistem kepribadian ketiga dalam diri seseorang yang berisi kata hati (*conscience*). Kata hati ini berhubungan dengan lingkungan sosial dan memiliki nilai-nilai aturan dan norma-norma dalam masyarakat sehingga merupakan kontrol atau sensor terhadap dorongan-dorongan yang datang dari *id*. *Superego* menghendaki agar dorongan-dorongan tertentu saja dari *id* yang direalisasikan,

sedangkan dorongan-dorongan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral agar tetap tidak dipenuhi (Dirgagunarsa, 1983: 64).

Freud membagi *superego* dalam dua subsistem, yaitu hati nurani dan ego ideal. Hati nurani diperoleh melalui penghukuman berbagai perilaku anak yang dinilai jelek oleh orang tua dan menjadi dasar bagi rasa bersalah. Sementara itu, ego ideal merupakan hasil pujian dan penghargaan atas berbagai perilaku yang dinilai baik oleh orang tua. Anak mengejar keunggulan dan kebaikan. Apabila berhasil akan memiliki nilai diri dan kebanggaan diri. Berbeda dengan *ego* yang berpegang pada prinsip realitas, *superego* memungkinkan manusia memiliki pengendalian diri, selalu akan menuntut kesempurnaan manusia dalam berpikir, berbicara dan bertindak (Hartono, 2003: 4-5).

Superego bersifat non rasional dalam menuntut kesempurnaan, menghukum dengan kesalahan *ego*, baik yang telah dilakukan maupun baru dalam pikiran. Ada 3 fungsi dari *superego*; yang pertama adalah mendorong *ego* menggantikan tujuan-tujuan realistik dengan tujuan-tujuan moralistis, kedua memerintah impuls *id*, terutama impuls seksual dan agresif yang bertentangan dengan standart nilai masyarakat, dan ketiga yaitu mengejar kesempurnaan (Hall dan Lindzey, 1993: 67-68). Jika disimpulkan secara umum, ketiga struktur kepribadian manusia tersebut tidak dapat berdiri sendiri-sendiri. Ketiga struktur tersebut saling bekerja sama dengan *ego* sebagai pengaturnya. Jadi *id* bisa dipandang sebagai komponen biologis kepribadian, *ego* sebagai komponen psikologis dan *Superego* sebagai komponen sosialnya.

2.3.2. Dinamika Kepribadian

Bentuk kepribadian yang dikemukakan oleh Freud berikutnya adalah dinamika kepribadian. Menurut Freud manusia sebagai individu yang rumit memiliki energi yang ada di dalam kepribadian setiap individu. Energi ini yang dinamakannya energi psikis, diasalkan dari energi fisiologis seperti insting atau naluri dan kecemasan. Insting adalah sebuah perwujudan psikologi yang berasal dari kebutuhan tubuh yang menuntut pemuasan. Energi insting dapat dijelaskan dari sumber, tujuan, obyek, dan daya dorong yang dimilikinya (Hall dan Lindzey, 1993: 68-69). Dinamika kepribadian terdiri dari insting-insting (insting hidup dan mati) beserta kecemasan-kecemasan.

1. Insting Hidup

Insting hidup (*eros*) adalah sebuah dorongan yang menjamin *survival* (bertahan hidup) seperti lapar, haus, dan seks. Insting hidup yang paling ditekankan oleh Freud adalah seks, dan selama tahun-tahun awal psikoanalisis, hampir segala sesuatu yang dilakukan orang dipandang bersumber pada maha dorongan ini (Hall dan Lindzey, 1993 :73). Energi yang digunakan oleh insting hidup ini disebut libido. Freud mengakui adanya bermacam – macam bentuk insting hidup, namun dalam kenyataannya yang paling diutamakan adalah insting seks. Menurut Freud insting seks itu bukan hanya berhubungan dengan kenikmatan organ seksual semata, akan tetapi berhubungan dengan kepuasan yang diperoleh dari bagian tubuh lainnya, yang dinamakan daerah erogen.

2. Insting Mati

Insting mati atau insting destruktif, atau disebut juga *thanatos*. Bekerja secara sembunyi-sembunyi dibanding insting hidup. Menurut Freud, tujuan semua kehidupan adalah kematian. Freud berpendapat bahwa tiap orang mempunyai keinginan yang tidak disadarinya untuk mati. Dalam insting-insting mati yang terpenting adalah dorongan agresif. Insting mati mendorong orang untuk merusak diri sendiri dan dorongan agresif merupakan bentuk penyaluran agar orang tidak membunuh dirinya sendiri (Hall dan Lindzey, 1993: 73).

Insting hidup dan insting mati dapat saling bercampur, dan dapat saling menetralkan satu sama lain. Makan misalnya merupakan campuran dorongan hidup dan dorongan destruktif, yang dapat dipuaskan dengan menggigit, mengunyah dan menelan makanan.

3. Kecemasan

Kecemasan adalah fungsi *ego* yang berusaha memperingatkan tentang adanya kemungkinan datangnya suatu bahaya sehingga dapat disiapkan reaksi adaptif. Freud melihat kecemasan sebagai bagian penting dari sistem kepribadian, Freud mengatakan bahwa bentuk awal dari semua kecemasan adalah trauma masa lahir (Freud via Schultz, 1986:47). Janin saat dalam masa kandungan merasa dalam dunia yang nyaman, stabil dan aman dengan setiap kebutuhan dapat dipuaskan tanpa ada penundaan. Tiba-tiba saat lahir individu dihadapkan pada lingkungan yang bermusuhan. Individu kemudian harus beradaptasi dengan realitas, yaitu kebutuhan instinktual tidak selalu

repository.ub.ac.id

dapat ditemukan. Sistem saraf bayi yang baru lahir masih mentah dan belum siap, tiba-tiba dihujani dengan stimulus sensorik yang keras dan terus-menerus. Trauma lahir, dengan peningkatan kecemasan dan ketakutan bahwa *Id* tidak dapat terpuaskan merupakan pengalaman pertama individu dengan ketakutan dan kecemasan. Dari pengalaman ini diciptakan pola teladan dari reaksi dan tingkat perasaan yang akan terjadi kapan saja pada individu yang ditunjukkan bila berhadapan dengan bahaya di masa depan. Ketika individu tidak mampu melakukan *coping* (digunakan seseorang untuk mengatasi stres dan hambatan-hambatan yang dialami) (Chaplin, 2002:112) terhadap kecemasannya pada waktu dalam keadaan bahaya atau berlebihan, maka kecemasan itu disebut sebagai traumatik.

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Apa yang dimaksud Freud dengan hal ini adalah individu, tak dihitung berapa usianya, mundur pada suatu tahapan tak berdaya sama sekali, seperti keadaan pada janin. Pada kehidupan dewasa, ketidakberdayaan infantil atau perilaku kekanak-kanakan diberlakukan kembali, untuk beberapa tingkatan, dimana ego terancam (Schultz, 1986:46). Dapat dikatakan bahwa kecemasan juga merupakan situasi afektif yang dirasa tidak menyenangkan yang diikuti oleh sensasi psikis oleh ego sebagai isyarat adanya bahaya yang mengancam. Hanya ego yang bisa memproduksi atau merasakan kecemasan. Kecemasan dapat dikaitkan dengan *id*, *ego*, dan *superego* melalui tiga jenis kecemasan yakni kecemasan neurosis, kecemasan realistik, dan kecemasan moral. (Feist dan Feist, 2010: 38-39).

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

1. Kecemasan Neurosis

Kecemasan neurosis adalah rasa cemas akibat bahaya yang tidak diketahui. Perasaan tersebut terdapat pada *ego* tetapi muncul akibat dorongan dari *id*. Kecemasan ini berkembang berdasarkan pengalaman masa anak yang terkait dengan hukuman atau ancaman dari orang tua. Perasaan tersebut digeneralisasikan ke dalam kecemasan neurosis tidak sadar. Cemas akan hukuman yang maya (khayalan) dari orang tua atau orang yang otoritas lebih tinggi (Feist dan Feist, 2010).

2. Kecemasan realistik

Kecemasan realistik adalah respon terhadap ancaman dari dunia luar atau perasaan takut terhadap bahaya yang nyata (*real*), yang berada di lingkungan. Kecemasan ini didefinisikan sebagai perasaan yang tidak menyenangkan dan tidak spesifik yang mencakup kemungkinan bahaya itu sendiri. Akan tetapi, kecemasan realistik ini berbeda dari rasa takut karena tidak mencakup objek spesifik yang ditakuti (Feist dan Feist, 2010).

3. Kecemasan moral

Kecemasan moral adalah konflik antara *ego* dan *superego*. Kecemasan ini diwujudkan dalam bentuk perasaan bersalah atau rasa malu. Seseorang yang mengalami kecemasan ini, merasa takut akan dihukum oleh *superego*nya atau kata hatinya. Biasanya di usia lima atau enam tahun. Kecemasan ini juga bisa muncul karena kegagalan bersikap konsisten dengan apa yang mereka yakini benar secara moral (Feist dan Feist, 2010).

Ketiga kecemasan ini, umumnya sulit dipisahkan satu dari yang lainnya dan tidak tergambar dengan jelas. Biasanya, kecemasan ini muncul dalam bentuk kombinasi. Kecemasan berfungsi sebagai mekanisme yang mengamankan ego karena memberi sinyal bahwa ada bahaya didepan mata (Feist dan Feist, 2010). Kecemasan memungkinkan *ego* yang selalu siaga ini tetap waspada terhadap tanda-tanda ancaman dan bahaya. Sinyal adanya bahaya yang mengintai membuat kita bersiaga untuk melawan atau melindungi diri. Kecemasan juga mengatur dirinya sendiri karena bisa memicu represi, yang kemudian mengurangi rasa sakit akibat kecemasan tadi (Feist dan Feist, 2010). Apabila *ego* tidak punya pilihan untuk melindungi diri, maka kecemasan tak akan bisa ditoleransi. Oleh karena itu, perilaku melindungi diri ini bermanfaat melindungi *ego* dari rasa sakit akibat kecemasan.

2.4. Teori Anime

Teori *anime* digunakan untuk membahas karakteristik yang khas dan ada dalam *anime*. Brenner (2007:40) mengatakan bahwa terdapat lima elemen yang ada di dalam *anime*. Akan tetapi penulis hanya menggunakan tiga elemen yaitu desain karakter, simbol visual, dan simbolisme. Ketiga elemen tersebut memiliki fungsi masing-masing untuk membantu analisis penelitian kali ini yang membahas *anime* yang berjudul *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*.

1. Desain Karakter

Perbedaan yang paling besar antara desain karakter Jepang dan Barat adalah bentuk mata, gaya rambut yang unik dan bentuk fisik yang detail dan imajinatif.

Penggambaran fisik yang mendetail bukan sebagai gaya saja, tapi menjadi kunci utama kehidupan emosional karakter dan mencerminkan sifat karakter tersebut. Setiap karakter ditandai dengan perbedaan gaya rambut, pemilihan pakaian, dan aksesoris yang mencerminkan kepribadian karakter tersebut. Tipe garis rahang, panjangnya wajah dan ukuran mata menunjukkan umur karakter. Selain itu, adapun yang termasuk dalam desain karakter, yaitu :

a. Mata

Mata merupakan bagian yang paling mencolok dalam setiap karakter. Dalam gaya penceritaan Jepang, emosi merupakan kunci utama dari semua cerita dan mata merupakan bagian terpenting untuk menentukan bagaimana keadaan emosional karakter. Setiap bentuk mata memiliki kesan karakteristik yang berbeda-beda. Berikut ini beberapa jenis bentuk mata dengan karakteristiknya (Brenner, 2007: 42), yaitu:

1. Mata besar dan bundar (*large, round eyes*) menunjukkan karakteristik muda, lugu, dan polos. Besarnya mata menunjukkan kebaikan hati dalam diri karakter. Semakin besar mata dan terlihat berbinar-binar, maka karakter semakin lugu dan polos. Biasanya dimiliki oleh karakter perempuan dan laki-laki yang masih muda.
2. Mata ukuran sedang dan lonjong (*medium, oval eyes*) menunjukkan karakteristik baik hati. akan tetapi mempunyai masa lalu yang sedikit suram.
3. Mata sipit (*narrow squinty eyes*) menunjukkan karakter jahat, sadis, dan licik. Biasanya dimiliki oleh karakter antagonis atau penjahat (*villain*).

4. Iris mata berukuran besar (*large trises*) menunjukkan karakter *hero* (karakter protagonis laki-laki) atau *heroine* (karakter protagonis wanita)
5. Iris mata berukuran kecil atau tidak ada iris mata (*small irises or no irises*) menunjukkan karakter jahat.

b. Bentuk tubuh

Selain struktur wajah, bentuk tubuh juga mempengaruhi karakteristik karakter dalam *anime* serta sasaran penontonnya. Genre *shoujo* (perempuan) biasanya terdapat karakter *bishounen* (laki-laki muda dan cantik), sedangkan genre *shounen* (laki-laki) biasanya terdapat karakter wanita seksi dengan pakaian yang menunjukkan lekuk tubuhnya, dan seorang *hero* yang ceria, beralis tebal dan mempunyai seringai lebar.

c. *Heroes dan Heroines*

Brenner (2007: 45-46) menjelaskan bahwa karakter *hero* mempunyai tubuh yang kuat, baik hati, setia, pekeja keras dan berani. Bentuk tubuhnya rata rata mulai dari pemuda kurus sampai yang berotot dan pandai seni bela diri. Pada genre *shoujo*, biasanya karakter *hero* mempunyai bentuk tubuh ramping, tampan, dan mengagumkan. Selanjutnya, karakter *heroine* pada genre *shoujo* biasanya berusia muda, bentuk tubuhnya langsing, karakter bersifat lucu, polos dan cenderung ingin menjadi terkenal. sedangkan karakter *heroine* genre *shounen*, bentuk tubuhnya seksi dan berpakaian provokatif, tetapi memiliki bakat yang luar biasa dan humoris

2. Simbol Visual

Di dalam *anime*, terdapat banyak simbol visual yang berbeda dengan animasi Barat. Simbol visual digunakan untuk menandai keadaan maupun ekspresi dari karakter. Namun, tidak semua kreator menggunakan simbol visual yang sama untuk menandakan suatu keadaan emosional yang sama. Dalam *anime*, semua simbol sudah *set in motion* atau bergerak. Adapun simbol visual yang umum digunakan, yaitu: (1) *Sweat drops* (keringat) menunjukkan kegugupan atau ketidaknyamanan. (2) *Pulsing vein near forehead* (tanda > < di dekat dahi) menunjukkan kekesalan atau kemarahan, dan (3) *Blush* (garis-garis vertikal kecil atau rona merah di sekitar pipi) menunjukkan rasa malu atau tersipu.

3. Symbolisme

Simbol-simbol ini umumnya berkaitan dengan mitologi atau tradisi nasional Jepang yang ditujukan untuk menunjukkan niat dari karakter atau menunjukkan suatu lokasi. Dalam *anime*, indikasi warna merupakan hal yang sangat penting. Perubahan warna dapat menunjukkan kondisi emosional dan psikologi dari suatu karakter. Selain warna, nama juga menjadi indikator yang kuat dari sebuah karakter yang menunjukkan peran dan sifatnya, terutama jika namanya merujuk pada mitologi Jepang atau cerita suci dalam agama *Shinto*.

Dari penjelasan sebelumnya, desain karakter digunakan penulis untuk menganalisis penggambaran fisik karakter mulai dari mata, bentuk tubuh, gaya rambut dan pakaian yang akan menunjukkan bagaimana kepribadian karakter dalam *anime* ini.

Simbol visual dan Simbolisme digunakan penulis untuk menganalisis keadaan emosional maupun ekspresi dari karakter dalam *anime* ini.

2.5. Penelitian Terdahulu

Terdapat dua penelitian yang relevan terhadap penelitian ini. Penelitian pertama skripsi milik Aisyulun Hardzatillah jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro tahun 2017 yang berjudul *Konflik Batin Tokoh Ibu dalam anime Ookami Kodomo no Ame to Yuki Karya Hosoda Mamoru*. Dalam penelitian skripsi milik Aisyulun yang berfokus pada analisis konflik batin yang dialami tokoh ibu atau Hana menjadi seorang *single parent*, yang mengasuh kedua orang anak keturunan serigala. Aisyulun menggunakan teori struktural dan teori konflik batin milik Kurt Lewin yaitu berupa konflik mendekat-mendekat, konflik menghindar-menghindar, dan konflik mendekat-menghindari. Wujud konflik batin yang dialaminya meliputi pertentangan yang tidak sesuai dengan keinginan, kebimbangan dalam menghadapi permasalahan, dan harapan yang tidak sesuai dengan kenyataan.

Persamaan antara penelitian kali ini dengan skripsi milik Aisyulun adalah tokoh yang diteliti memiliki karakteristik yang sama yaitu memiliki keinginan kuat untuk melakukan sesuatu, mampu beradaptasi dengan lingkungan yang tidak diketahui sebelumnya dan dapat menyesuaikan. Perbedaan antara penelitian kali ini dengan skripsi milik Aisyulun adalah kajian teori yang digunakan. Aisyulun menggunakan

teori konflik batin milik Kurt Lewin,. Sedangkan penelitian kali ini menggunakan teori kepribadian milik Sigmund Freud.

Berikutnya skripsi milik Siti Rokhana dari Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang tahun 2009 yang berjudul *Analisis Tokoh Utama dengan Teori Psikoanalisa Sigmund Freud pada Cerpen Hana Karya Akutagawa Ryunosuke*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aspek psikologis tokoh utama dalam cerpen *Hana* yaitu Naigu dan faktor-faktor yang mempengaruhi kejiwaan dari tokoh Naigu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ego dari *Naigu* dapat memenuhi *id* dari *Naigu* yang besar. Namun, *superego* belum bekerja sempurna untuk mengendalikan *id* dari *Naigu*. Secara garis besar, gejala psikologis dari tokoh *Naigu* dibagi menjadi 2, yaitu faktor yang mempengaruhi *Naigu* memendekkan hidungnya, antara lain faktor biologis, motif pemenuhan diri, faktor sosial, faktor psikososial, motif harga diri dan kebutuhan mencari identitas diri, faktor yang mempengaruhi *Naigu* ingin hidung panjangnya kembali seperti semula, antara lain, faktor psikososial dan faktor emosi.

Persamaan antara penelitian kali ini dengan skripsi milik Siti Rokhana adalah kajian teori yang digunakan. Perbedaan antara penelitian kali ini dengan skripsi milik Siti Rokhana adalah permasalahan yang diteliti. Penelitian Siti Rokhana berfokus pada aspek psikologi dan faktor faktor yang mempengaruhi kejiwaan tokoh utama. Sedangkan penelitian kali ini akan berfokus pada struktur dan dinamika kepribadian tokoh utama.

Melalui penjelasan diatas, jelas terlihat bahwa penelitian dan analisis yang akan dilakukan pada penelitian ini sejauh pengamatan peneliti belum pernah dilakukan sebelumnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Bogdan dan Taylor mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati dari fenomena yang terjadi (2007:4). Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah di mana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Sementara itu, Creswell (1995) menyatakan bahwa penelitian yang dibimbing oleh paradigma kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses penelitian untuk memahami masalah-masalah manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran menyeluruh dan kompleks yang disajikan dengan kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari para sumber informasi, serta dilakukan pada latar yang alamiah.

Bogdan dan Taylor mengemukakan lebih lanjut bahwa penelitian deskriptif menekankan pada data yang berupa kata-kata dan gambar. Bukan dengan angka yang disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif (2007:11). Selain itu, semua yang telah dikumpulkan berkemungkinan besar menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti sebelumnya.

Peneliti memilih penelitian deskriptif kualitatif untuk memahami dan menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Penelitian deskriptif kualitatif ini akan

membantu peneliti untuk mengumpulkan, mengelompokkan data informasi yang kemudian dianalisis dengan bantuan teori pendekatan yang telah dipilih.

3.2. Sumber Data

Ratna (2004: 47) mengemukakan, sumber data adalah naskah. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kepustakaan yaitu berupa buku, transkrip, majalah, dan lain-lain. Sumber data dalam penelitian ini sendiri dibagi menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh peneliti atau yang bersangkutan yang memerlukannya (Hasan, 2002:82). Sumber data primer yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* karya Mari Okada. Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah potongan adegan dan dialog tokoh dari *Anime* yang menunjukkan kondisi kepribadian tokoh utama Maquia dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* karya Mari Okada.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti dari sumber-sumber yang telah ada (Hasan, 2002: 58). Seperti tabel, catatan, dokumen, dan lain-lain. Sumber data sekunder pada penelitian ini adalah buku, *e-book*, artikel, dan penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan kepribadian maupun

psikoanalisis dan *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* karya Mari Okada.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara peneliti melakukan pengamatan secara langsung. Menurut Supardi (2006: 88), observasi merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi dilakukan menurut prosedur dan aturan tertentu sehingga dapat diulangi kembali oleh peneliti dan hasil observasi memberikan kemungkinan untuk ditafsirkan secara ilmiah. Adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam pengumpulan data yaitu.

1. Menonton dan melakukan observasi dengan cara mengamati setiap adegan yang ada di dalam cerita dan Mengidentifikasi masalah atau konflik yang ada dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* dengan cara mengambil potongan adegan dan dialog tokoh sebagai bukti permasalahan yang diteliti.
2. Memberikan deskripsi singkat dan durasi pada potongan adegan yang ditemukan, kemudian dikumpulkan dan disusun sedemikian rupa.
3. Mengklasifikasikan potongan adegan dan dialog yang berpotensi menjawab pertanyaan di rumusan masalah mengenai struktur dan dinamika kepribadian.

3.4. Analisis Data

Menurut Bogdan, analisis data adalah suatu proses untuk mencari dan menyusun data secara sistematis dan diperoleh dari hasil wawancara, dokumen, catatan lapangan, dan lain-lain. Dapat dipahami, dan bisa diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2009:244). Penelitian ini akan menjabarkan berbagai masalah yang berpotensi menjawab pertanyaan di rumusan masalah dan mengkajinya lebih lanjut menggunakan teori Psikologi Kepribadian. Dalam menganalisa permasalahan dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*, tahapan analisis yang akan dilakukan oleh penulis yaitu:

1. Mendeskripsikan secara naratif mengenai data-data dari cuplikan dialog dan potongan adegan beserta durasinya dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*.
2. Mencari keterkaitan antara data-data yang didapat dengan teori kepribadian yaitu struktur kepribadian yang terdiri dari *id*, *ego*, *superego* dan dinamika kepribadian yang terdiri dari insting hidup, insting mati, dan beberapa kecemasan seperti kecemasan neurotis, moral, dan realistik.
3. Menjelaskan kecocokan permasalahan pada data dengan teori yang digunakan.
4. Menarik kesimpulan dari hasil analisis.

BAB IV

PEMBAHASAN

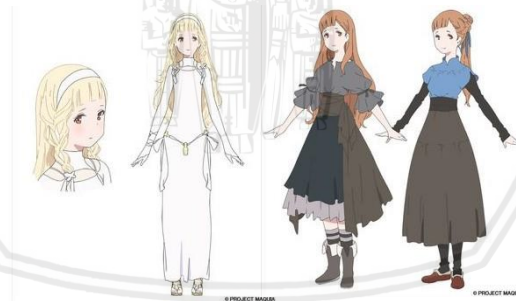
4.1 Tokoh dalam anime *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*

Untuk menampilkan sebuah peristiwa atau kejadian dalam anime *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*, dibutuhkan peranan tokoh baik tokoh utama maupun tokoh sampingan yang membantu menghidupkan cerita di dalamnya. Setiap tokoh pastinya memiliki karakter dan ciri khas masing-masing. Berikut adalah tokoh-tokoh di dalam anime *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*.

1. Tokoh Utama

Terdapat dua tokoh utama dalam anime *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*, yaitu:

1. Maquia

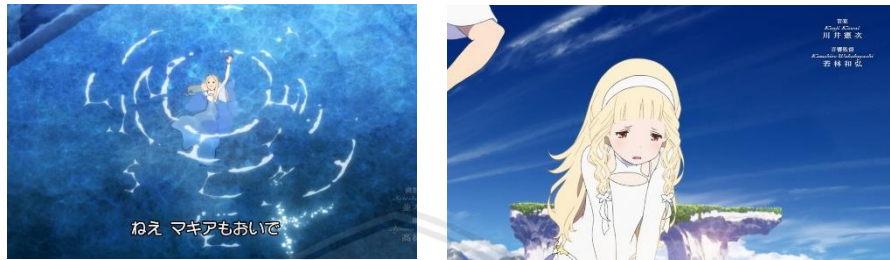


Gambar 4.1 Maquia

Maquia merupakan tokoh utama perempuan dalam anime *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*. Maquia adalah seorang Gadis *Iolph* yatim piatu berusia 15 tahun. Maquia tinggal bersama tetua dari kaum *Iolph* yang bernama Racine

dan memiliki sahabat yang bernama Leilia dan Krim. Di awal cerita, Maquia adalah seorang anak yang penakut. Ditunjukkan dengan data berikut.

Data 1



Gambar 4.2 Maquia Tidak Berani untuk Melompat (00:01:51-00:02:14)

Dialog

マキア	: レイリア!
レイリア	: ねえ。。マキアもおいで、飛んできてー!
マキア	: わ。。私にはできない。
Maquia	: <i>Leilia!</i>
Leilia	: <i>Ne, Maquia mo oide, tonde oide!</i>
Maquia	: <i>wa.. watashi ni ha dekinai.</i>
Maquia	: Leilia!
Leilia	: Hei, kamu kesini juga Maquia, lompatlah kesini!
Maquia	: A.. aku tidak bisa melakukannya.

Pada gambar 4.2 di atas, Maquia sedang melihat temannya Leilia melompat ke air dari tebing yang sangat tinggi. Leilia menyuruh Maquia untuk melompat juga. Akan tetapi mustahil bagi diri Maquia untuk melompat kedalam air dari tebing yang tinggi. Terlihat dari ekspresi sedih yang dibuat oleh Maquia menandakan bahwa Maquia adalah orang yang penakut.

Selain penakut, Maquia juga menganggap bahwa dirinya selalu sendirian ketika melihat teman-temannya. Dibuktikan pada data di halaman berikutnya.

Data 2

**Gambar 4.3 Maquia Terlihat Sedih Ketika Ditinggal Sendirian
(00:01:51-00:02:14)**

Pada gambar 4.3 dijelaskan ketika Maquia dan teman-temannya menyelesaikan tugasnya yaitu mencuci kain Hibiol, mereka bertemu dengan keluarganya yang juga telah menyelesaikan pekerjaannya di tengah jalan pulang. Maquia yang tidak memiliki keluarga, hanya bisa melihat teman-temannya sedang berkumpul dengan keluarganya masing-masing dan pulang meninggalkan Maquia. Hal tersebut membuat Maquia merasa sedih karena hanya dia yang tidak memiliki orang tua sehingga ia merasa sendirian.

2. Ariel

Gambar 4.4 Ariel

Ariel merupakan tokoh utama laki-laki dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazaraou*. Ariel adalah anak yang diadopsi oleh Maquia. Ariel pertama kali ditemukan oleh Maquia dalam pelukan ibu kandung Ariel yang telah

terbunuh oleh bandit yang menyerang karavan mereka. Pada awalnya Ariel tumbuh menjadi anak yang periang dan sangat menyayangi ibunya yaitu Maquia. Tetapi saat Ariel tumbuh menjadi dewasa, sifat yang periang sebelumnya berubah menjadi pemuda yang pendiam.

Data 3



**Gambar 4.5 Ariel yang Periang
(01:47:11-01:47:50)**

Pada gambar 4.5 diperlihatkan karakter Ariel yang sangat periang. Saat ia bersama ibunya, Ariel selalu bersemangat dalam menjalani hidupnya. Bahkan ketika teman-temannya mengejek Ariel yang selalu bersama ibunya kemanapun ia pergi, Ariel tidak memperdulikannya karena ia sangat menyayangi ibunya dan berjanji untuk melindunginya.

Data 4



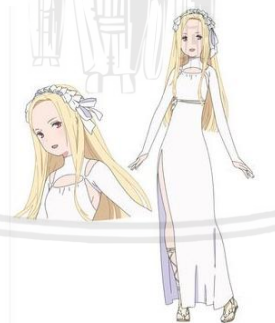
**Gambar 4.6 Ariel yang Pendiam
(00:49:15-00:52:50)**

Pada gambar 4.6 diperlihatkan karakter Ariel yang mulai beranjak dewasa. Sifat yang periang saat ia masih kecil, berubah menjadi anak yang pendiam. Sifat pendiamnya muncul saat Ariel mengetahui jika Maquia adalah seorang *Iolph* dan juga bukanlah ibu kandung bagi Ariel. Setelah mengetahui hal tersebut, Ariel kaget dan sangat kecewa. Ditunjukkan ekspresi Ariel yang selalu terlihat murung dan selalu menghindar dari ibunya. Akan tetapi, Ariel menyadari bahwa Maquia yang merawatnya selama ini adalah sosok ibu bagi dirinya. Alasan sebenarnya ia memiliki sifat seperti itu karena ia takut tidak dapat melindungi Maquia.

2. Tokoh Sampingan

Tokoh yang kemunculannya sedikit dalam sebuah cerita atau kehadirannya hanya jika ada keterkaitan dengan tokoh utama (Nurgiyantoro, 1995 : 79-80). Berikut tokoh pendukung dalam anime *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*.

1. Leilia



Gambar 4.7 Leilia

Leilia adalah seorang gadis *Iolph* dan juga teman baik Maquia. Leilia memiliki sifat yang energik. Sering kali Leilia mengajak Maquia untuk melakukan hal gila. Contohnya seperti ketika melompat dari ketinggian bersama dengannya. Leilia percaya

bahwa setiap orang memiliki sayap untuk terbang. Setiap orang dapat terbang kemana saja dan melakukan apa saja dengan bebas. Dari pikiran itulah yang membuat Leilia dapat hidup senang sesuai yang Leilia mau.

2. Racine



Gambar 4.8 Racine

Racine adalah kepala suku dari desa *Iolph* dan juga wali dari Maquia karena mereka tinggal bersama. Berkat umur panjang yang dimiliki kaum *Iolph*. Racine yang sudah berumur 400 tahun lebih masih terlihat seperti wanita muda. Sebagai kepala suku desa *Iolph*, ia selalu memberikan nasehat kepada penduduk desanya mengenai hal yang tidak boleh dilakukan jika seorang *Iolph* berada di luar desa. Racine mengatakan jika seorang *Iolph* keluar dari desa, jangan pernah mencintai seseorang. Jika memilih mencintai seseorang maka dirinya akan merasakan kesendirian. Racine tidak pernah lelah untuk menyampaikan hal tersebut kepada penduduknya tak terkecuali Maquia.

3. Mido



Gambar 4.9 Mido

Mido adalah seorang janda yang memiliki dua orang anak laki-laki yang tinggal disebuah peternakan. Diceritakan bahwa suami Mido meninggal terbunuh oleh seekor naga bernama Renato sehingga ia harus menghidupi kedua anaknya sendirian. Mido adalah orang pertama yang Maquia temui setelah memutuskan untuk merawat Ariel. Mido memiliki kepribadian yang sangat kuat, ia sanggup merawat kedua anak laki-laki tanpa mengeluh sedikitpun. Mido juga menjadi tokoh yang berpengaruh bagi Maquia karena ia yang mengajarkan bagaimana mengasuh seorang anak dan bagaimana menjadi seorang ibu yang hebat bagi anaknya.

Setelah mengenal Tokoh di dalam cerita baik tokoh utama maupun tokoh sampingan. Dilanjutkan dengan menganalisis kepribadian tokoh utama Maquia menggunakan struktur kepribadian Sigmund Freud.

4.2. Struktur Kepribadian tokoh Utama Maquia dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazaraou.*

Dalam struktur kepribadian terdapat tiga struktur yakni *id*, *ego* dan *superego*. *id* bekerja berdasarkan prinsip kesenangan, *ego* yang berprinsip pada realitas, dan *superego* yang berprinsip pada Moralitas (Hall, 2017 : 36-42).

Dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazaraou*, diceritakan bahwa Maquia adalah seorang gadis ras *Iolph* berusia 14 tahun yang menemukan takdirnya untuk merawat seorang anak ras manusia yang ia beri nama Ariel. Disaat Maquia berusaha membesarkan Ariel, disaat itu juga Maquia merasakan perasaan kasih sayang dan rasa takut akan kehilangan yang tidak pernah ia rasakan sebelumnya. Ariel mengenalkan bagaimana kehangatan keluarga sekaligus berbagai kecemasan yang diberikan kepada Maquia. Ariel memberikan sumbangsih terbesar dalam pembentukan kepribadian Maquia. Berikut paparan struktur dan kepribadian Maquia beserta data-data yang berkaitan dengan psikoanalisis yang muncul sepanjang alur dalam *anime* tersebut dan dimulai dari *id*

4.2.1 Id Maquia yang Muncul dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou.*

Id adalah sebuah struktur kepribadian mendasar yang bertugas untuk memenuhi dorongan hasrat atau ketegangan yang ada di dalam diri manusia akibat adanya rangsangan baik dari dalam maupun dari luar (Hall, 2017:37). *id* hanya mengetahui perasaan senang dan tidak senang karena *id* berprinsip pada kesenangan. Sehingga *id*

bekerja berdasarkan prinsip kesenangan tanpa melihat baik buruknya, dan tidak dapat membedakan khayalan dan realita. Jika dorongan dari *id* terpenuhi maka akan timbul rasa senang, puas serta gembira. Begitu juga sebaliknya, jika dorongan *id* tidak terpenuhi maka akan timbul kecemasan (Hartono, 2003:3). Berikut beberapa data yang menggambarkan *id* Maquia.

a. Maquia Mencari Makanan untuk Dirinya dan Ariel

Data 5



**Gambar 4.10 Maquia Berusaha Mencari Makanan
(00:17:11)-(00:17:30)**

Dorongan *id* Maquia untuk memenuhi kebutuhan biologisnya tergambar jelas pada gambar 4.10 diatas. Digambarkan Maquia dan Ariel yang berada di dalam kandang domba untuk mengambil susu. Gambar tersebut menjelaskan Maquia dengan penampilan yang berantakan, sedang berusaha mencari makanan untuk dirinya dan Ariel. Seorang anak kecil berusia 14 tahun harus mencari makanan sendiri ditempat yang tidak dikenalnya untuk pertama kali adalah hal yang sulit bagi Maquia. Terlebih lagi, Maquia yang membawa seorang bayi yang menjadi tanggung jawab Maquia untuk menghidupinya. Ekspresi yang ditunjukkan oleh Maquia berupa ekspresi sedih dan terlihat dari sorotan mata yang seakan ingin menangis. Menunjukkan bahwa dirinya sedang bingung dan cemas. *id* Maquia disini hanya menginginkan kebutuhannya agar

segera terpenuhi yaitu untuk menghilangkan rasa lapar Maquia dan Ariel. Maquia tidak memikirkan tindakan yang ia lakukan baik atau tidak karena dorongan dari *id* hanya ingin menyegerakan kebutuhan dan perasaan puas segera terpenuhi.

b. Rasa Ingin Tahu Maquia Terhadap Suara yang Didengarnya

Maquia yang berhasil kabur dari penyerangan *mezarte* yang membantai kaumnya, tidak tahu lagi apa yang akan Maquia lakukan karena desanya telah hilang. Ketika Maquia berjalan tanpa tujuan dengan pikiran yang kosong, Ia mendengar suara bayi yang menangis. Suara tersebut berasal dari sebuah karavan yang hancur. Maquia memutuskan untuk melihat kedalam karavan tersebut dan menemukan bayi yang berada dalam dekapan ibu kandungnya yang telah dibunuh oleh bandit.

Data 6



**Gambar 4.11 Maquia Menemukan Bayi di Dalam Karavan
(00:13:41-00:014:57)**

Pada gambar 4.11 di atas ditunjukkan sebuah latar tempat yaitu sekelompok karavan yang hancur. Dengan pencahayaan yang gelap dan ditambah dengan adanya mayat, membuat perpaduan ketiganya menimbulkan suasana yang mengerikan dan mencekam. Ketika Maquia mendengar suara tangisan bayi, berbagai macam pertanyaan dan rasa ingin tahu muncul dan memenuhi pikiran Maquia. Rasa ingin tahu sendiri adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah

seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang. Emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru (Suhardi, 2014:85). Dapat dikatakan bahwa rasa ingin tahu berkerja pada bagian dari ketidaksadaran. Sehingga rasa ingin tahu memunculkan pulsi *id* dalam diri Maquia. Dorongan *id* memaksa Maquia untuk segera memenuhi rasa ingin tahu akan asal tangisan tersebut. Sesampainya di tempat asal suara tersebut yaitu sebuah karavan yang hancur, pulsi *id* yaitu rasa ingin tahu terus mendorong Maquia untuk memenuhi keinginannya hingga benar-benar terpenuhi. *Id* Maquia terpenuhi setelah melihat apa yang ada di dalam karavan tersebut yaitu seorang bayi yang menangis.

c. Maquia yang Ingin Selalu Bersama Ariel

Data 7



Gambar 4.12 Ariel Menolak Untuk Pindah Rumah Bersama Maquia (01:04:49-01:09:24)

Dialog

マキア : あのねエリアル、また引越ししなくちゃになったの。次はどこがいい? どこでもいいよわたしは、エリアルと一緒になら。

アリエル : 俺はあなたのこと母親だなんて思てないから。

。 。 。

マキア : 泣かないよ、もなかない。約束だもん。嘘つきエリアル。守ってくれるって約束、嘘つき、いやだよ

Maquia : *Ano ne Ariel, mata hikkoshii shinakucha ni nattano. Tsugi wa doko ga ii? Doko demo ii yo watashi wa, Ariel to issho nara.*

Ariel : *Ore wa anata no koto hahaoya da nante omotenaikara.*

...

Maquia : *Nakanaiyo, mo nakanai. Yakusoku damon. Usotsuki, ariel, mamotte kurerutte yakusoku, usotsuki, iya dayo.*

Maquia : Begini Ariel, kita harus pindah lagi. Selanjutnya kamu mau kemana? Kalau aku kemana pun tidak masalah, selama tetap bersama Ariel.

Ariel : Aku tidak pernah menganggapmu sebagai ibuku.

...

Maquia : Jangan menangis, aku tidak akan menangis, aku sudah berjanji. Ariel, pembohong, padahal kamu berjanji untuk melindungiku. Dasar pembohong, aku tidak suka ini

Ariel yang pulang dengan keadan mabuk untuk pertama kalinya membuat Maquia kaget. Saat Ariel masuk kedalam kamarnya, Maquia mengajak Ariel untuk pindah rumah karena di tempat tinggalnya sudah tidak aman lagi dikarenakan pihak kerajaan mencari gadis *Iolph* lainnya. Akan tetapi Ariel menolak untuk pindah dan memilih menetap dengan mengatakan sesuatu yang menyakiti perasaan Maquia. Dialog di atas, Ariel mengatakan tak pernah menganggap Maquia sebagai ibunya.

Gambar 4.12 juga menunjukkan suasana yang gelap dengan ekspresi wajah Ariel yang sedikit kesal dan Maquia yang kaget dan sedih, menimbulkan ketegangan pada adegan tersebut. Tanpa sepengetahuan Maquia, ternyata Ariel ingin bergabung dengan tentara kerajaan sehingga Ariel tidak bisa meninggalkan tempat tersebut. Maquia tidak pernah menyangka bahwa ia akan berpisah dengan Ariel. Pulsi *id* yang menginginkan kepuasan dan kesenangan akan Ariel tidak dapat dipenuhi oleh *ego* yang tidak menemukan objek pemuas *id* sehingga memunculkan kecemasan dalam diri Maquia. Pada gambar 4.12 dan dialog di halaman sebelumnya menggambarkan pulsus *id* untuk tetap bersama dengan Ariel tidak terpenuhi, sehingga dilampiaskan dengan menangis. Maquia juga menyalahkan Ariel yang tidak bisa melindunginya sesuai dengan janjinya kepada Maquia.

4.2.2 Ego Maquia yang Muncul dalam anime *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou.*

Kemudian analisis kepribadian Maquia menurut *ego*. *Ego* adalah proses yang dilalui *id* untuk meredakan ketegangan. Menurut penjelasannya *ego* berbeda dengan *id*. *Id* yang pada dasarnya dikuasai oleh prinsip kesenangan, sedangkan *ego* dikuasai oleh prinsip kenyataan. Kenyataan berarti apa yang ada. Tujuan dari prinsip kenyataan adalah untuk menanggulangi perbedaan energi sampai benda nyata yang akan memuaskan kebutuhan telah dihasilkan (Hall 2017 :36). Berikut beberapa data yang menggambarkan *ego* Maquia.

a. **Maquia Merawat Ariel**
Data 8



Gambar 4.13 Maquia Memutuskan Merawat Ariel
(00:14:40-00:016:07)

Dialog

- バーロ : ヒビオルの買い付けに来たが、こんな所で足止めだあ。偉いもんだぜお母ってのはよお。死んでも赤ん坊を守ろうってんだから。まあ、このままほっときゃすぐにお空で再会だあ。こいつのヒビオルはここで終わあり。ほんのちっとの布とも呼べない端っ切りだったな。まあ、一人いるよりはずっとましだろう。
- マキア : 本当の一人ですか？
- バーロ : やめとけやめとけ。持っていくつもりか？おもちゃじゃないぞ。。
- マキア : おもちゃじゃありません、私のヒビオルです。
- Barlow : *Hibiol no kai tsuke ni kita ga, konna tokoro de hashidome da. Eraimon daze, okaattenowayo. Shindemo akanbo wo mamorouttendakara. Ma, kono mama hottokya, sugu ni osorade saikai da. Koitsu ni hibiol wa kokode owari. Honno chitto no nuno to mo yobenai hashikkire dattana. Ma, hitoride iruyori wa zutto mashi darou.*
- Maquia : *Hontou no hitori desuka?*
- Barlow : *Yametoke yametoke. Motteikutsumorika? Omochajanaizo...*
- Maquia : *Omocha jaarimasen, watashi no Hibiol desu.*

- Barlow :Aku berniat untuk membeli hibiol, tetapi malah terjebak disini. Pasti merepotkan menjadi seorang Ibu. Mencoba melindungi bayinya meski nyawa taruhnya. Yah, Jika dibiarkan, mereka akan bersama lagi. Hibiolnya akan berakhir disini. Potongan kecil itu tidak bisa disebut kain. Jauh lebih baik daripada sendirian.
- Maquia :Apakah dia benar-benar sendiri?.
- Barlow :Hentikan saja. Apa kamu berniat membawanya? Itu bukan mainan kau tahu?
- Maquia : Saya tahu. Dia adalah hibiol saya.

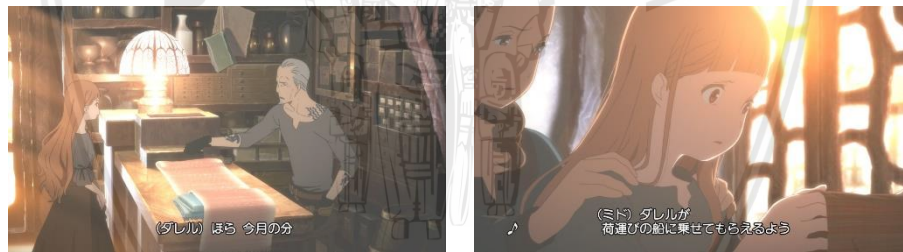
Gambar 4.13 menunjukkan sebuah tenda yang telah hancur dengan suasana yang gelap dan mencekam. Maquia melihat keseluruhan tempat di dalam tenda tersebut dan berharap menemukan asal dari suara yang ia cari. Setelah ia melihat keadaan di dalam sana, ia baru menyadari bahwa orang yang tidur di lantai yang ia lihat adalah sesosok mayat. Maquia merasakan ketakutan ketika melihat seseorang yang telah meninggal. Saat itu juga, ia juga menemukan sumber suara yang membuatnya penasaran yaitu seorang bayi. Di dalam karavan, Maquia bertemu dengan seorang pedagang bernama Barlow yang kebetulan lewat. Pada awalnya Maquia tidak tahu apa yang harus ia lakukan terhadap bayi tersebut. Ketika Barlow mengatakan jika bayi tersebut akan meninggal jika dibiarkan, Maquia sadar jika menyelamatkan nyawa seseorang adalah tindakan harus dilakukan. Hal tersebut memicu munculnya dorongan *id* Maquia untuk merawat bayi tersebut. *ego* Maquia merespon bahwa dorongan *id* dapat direalisasikan. Maquia merasa hanya dirinya yang dapat menolong bayi tersebut. Pada saat itu dan juga Maquia berfikir bahwa dirinya bisa dan mampu untuk untuk merawat dan menghidupi seorang bayi. Sehingga *ego* memutuskan untuk menolong bayi tersebut. Pada gambar 4.13 berikutnya ditunjukkan maquia yang sedang

menggendong Ariel dengan ekspresi tersenyum. Ditambah dengan cahaya matahari yang menyinari Maquia menunjukkan sebuah suasana yang awalnya mencekam berubah menjadi hangat dan seolah memberikan harapan akan semangat hidup kepada Maquia.

b. Maquia Ingin Menyelamatkan Leilia.

Kaum *Iolph* dianggap sebagai penenun terbaik di seluruh kerajaan karena setiap hari mereka menenun kain yang disebut *hibiol* yang bagi kaum *Iolph*, *hibiol* adalah takdir mereka, sehingga harus ditenun setiap hari. Maquia menyadari jika keahliannya dalam menenun dapat dijadikan sebagai mata pencaharian tambahan untuk menghidupi dirinya dan Ariel.

Data 9



Gambar 4.14 Maquia Mengetahui Bahwa Leilia Masih Hidup (00:27:02-00:027:47)

Dialog

- ダレル : 中々いいな、これ、今月の分。
 マキア : ありがとうございます。
 ダレル : そうだ。ちょっと見せてくれないか？ヒビオルを持ち込んだ客がいてな。
 マキア : へえ！
 ミド : どうした？

- マキア : メザーテの城、王子と婚姻する、美しき、レイリア。
ア。
- ダレル : おい! マキア。
- Darel : *Nakanaka ii na, kore, kongetsu no bun.*
Maquia : *Arigatougozaimasu.*
Darel : *Souda, Chotto musetekurenaika? Hibiol wo mochikonda kyakuga ite na.*
- Maquia : *He!*
Mido : *Doushita?*
Maquia : *Mezarte no jou, ouji to koninsuru, utsukushiki, Leilia.*
Darel : *Oi! Maquia.*
- Darel : Lumayan juga, ini, upah bulan ini.
Maquia : Terima kasih banyak.
Darel : Oh iya, apa kamu bisa melihat ini? Pelanggan membawa hibiol ini.
- Maquia : Eh!
Mido : Ada apa?
Maquia : Di kastil mezarte, pangeran akan menikah dengan, si cantik, Leilia.
Darel : Hei! Maquia.

Gambar 4.14 di halaman sebelumnya menunjukkan latar disebuah toko kain yang sering dikunjungi oleh Maquia dan Mido. Ketika Maquia menjual kain hasil tenunannya, pedagang kain tersebut meminta Maquia untuk melihat sebuah kain yang menurut pedagang kain tersebut adalah sebuah *hibiol*. Kaum *Iolph* dapat menulis kata-kata dalam *hibiol* dan kata-kata tersebut tidak dapat dibaca oleh orang lain selain kaumnya. Maquia kaget setelah membaca pesan tersembunyi pada *hibiol*. Dalam pesan tersebut mengatakan bahwa sahabat Maquia yang bernama Leilia akan menikah dengan pangeran *mezarte*. Dalam gambar 4.14, dapat dilihat bahwa ekspresi Maquia yang terkejut setelah membaca pesan tersebut. Sorot gambar karakter yang membelakangi cahaya menegaskan keterkejutan dan ketegangan yang ditunjukkan oleh

Maquia. Perasaan senang, sedih sekaligus takut bercampur dalam pikiran Maquia. Rasa senang karena sahabatnya masih hidup, namun juga sedih dan takut karena bagi Maquia hal tersebut adalah sebuah musibah dan Leilia sendiri tidak menginginkan hal tersebut. Dorongan *id* mulai muncul dalam diri Maquia untuk menyelamatkan Leilia. Dorongan *id* yang terlalu besar memaksa *ego* untuk memenuhi kebutuhan *id*. *ego* Maquia berusaha untuk mencari realitas yang dapat memenuhi dorongan *id*. Realitas yang ditemukan seperti kemungkinan untuk pergi ke ibukota kerajaan dapat dilakukan, dan Maquia yakin jika sahabatnya membutuhkan bantuannya dan ingin ditolong oleh Maquia sesama kaum *Iolph*. Sehingga *ego* Maquia mengambil keputusan untuk pergi ke ibu kota kerajaan dan menyelamatkan Leilia.

c. Maquia Tidak Ingin Berpisah dengan Ariel.

Data 10



Gambar 4.15 Maquia Memutuskan Membawa Ariel Pergi Bersamanya (00:27:02-00:031:35)

Dialog

- ミド : ダレルが荷運びの船に乗せてもらえるよ。口を利いでくれるってさ。ただ、エリアルはどうする？
- マキア : え？

- ミド : 子供を連れての長旅はあなたが想像するより大変だよ。しかも、ワケありなら余計にさ。エリアルはうちで見たっていい。
- 。。。。
- マキア : 重くなったね、でも。。やっぱりお日様の匂い。泣かないね私。エリアルのお母さんだから。これからもずっと一緒だから。
- Mido : *Darel ga nihakobi no Fune ni nosetemoraeruyo. Kuchi wo kiite kureruttesa. Tada, Ariel wa dousuru?*
- Maquia : *E?*
- Mido : *Kodomo wo tsurete no naga tabi wa anata ga souzou suru yori taihen da. Shikamo, wakearinara yoke ni sa. Ariel wa ie de mitate ii.*
- ...
- Maquia : Omokunattane, demo..yappari ohisama no nioi. Nakunaine watashi. Ariel no okaasan dakara. Korekara mo zutto issho dakara.
- Mido : Kamu bisa menaiki kapal yang Darel gunakan untuk mengantar barang, Itulah yang aku dengar darinya. Tetapi, bagaimana dengan Ariel?
- Maquia : Eh?
- Mido : Membawa anak kecil saat perjalanan jauh itu sangat meyusahkan. Ditambah dari adanya faktor lainnya. Aku bisa merawat Ariel disini.
-
- Maquia : Kamu jadi tambah besar ya, tapi.. baumu masih sama seperti matahari. Aku tidak akan menangis, karena aku adalah ibumu. Dan kita akan selalu bersama.

Setelah Maquia membulatkan tekadnya untuk pergi ke ibukota kerajaan, Mido menawarkan diri untuk merawat Ariel di peternakan. Mido berpikir jika membawa anak kecil saat perjalanan jauh akan sangat merepotkan. Lebih baik meninggalkannya di peternakan. Pada gambar 4.15 awal dijelaskan bahwa Mido mencoba memberikan

pilihan kepada Maquia. Jika Maquia tidak ingin membawa Ariel bersamanya, ia bisa menitipkannya di perternakan. Akan tetapi Maquia menolak karena akan merepotkan seseorang dan itu bukan hal yang baik. *Id* Maquia juga menginginkan Ariel untuk selalu berada disisinya. Pada gambar 4.15 di halaman sebelumnya menunjukkan suasana yang semakin gelap menggambarkan perasaan Maquia yang mulai gelisah apakah ia akan membawa Ariel pergi bersamanya atau tidak. Gambar berikutnya juga menjelaskan ketika Maquia menggendong Ariel, ia menyadari bahwa Ariel telah tumbuh besar sejak Maquia merawatnya dari bayi. Hal tersebut membuat dorongan *id* Maquia semakin kuat. Hal tersebut juga membuat Maquia semakin tidak tega untuk meninggalkannya. *Ego* Maquia juga menemukan realitas yaitu Maquia merasa mampu untuk menjaga dan melindungi Ariel dari bahaya. Dorongan *id* yang sangat besar akhirnya menuntut *ego* untuk memutuskan membawa Ariel pergi bersamanya.

4.2.3 *Superego* Maquia yang Muncul dalam anime *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*.

Superego adalah cabang moral atau cabang keadilan dari kepribadian. *Superego* mewakili alam ideal daripada alam nyata. *Superego* menuju ke arah kesempurnan dari pada ke arah kenyataan atau kesenangan. Freud menganalisis *superego* sebagai kata hati nurani dan *superego* tersebut merupakan hasil sosialisasi dari lingkungan sosial tempat individu tersebut hidup (Hall 2017:42). Berikut data yang menggambarkan *superego* Maquia.

a. Maquia Ingin Dianggap Sebagai Ibu

Maquia yang sudah tidak memiliki tempat tinggal, ditolong oleh seorang janda bernama Mido yang memiliki dua anak laki-laki. Maquia dan Ariel mendapat pertolongan untuk tinggal bersama keluarga tersebut di perternakan yang mereka miliki. Selama tinggal di perternakan, Maquia dan Ariel hidup dengan damai dan bahagia.

Data 11



**Gambar 4.16 Maquia Ingin Dipanggil Ibu oleh Ariel
(00:22:20-00:023:07)**

Dialog

- 婆さん : あなたはすっかりママが板についたね。
。。。
- マキア : 私がママ？
- ラング : こんな頼りねえ母ちゃんいないっての。
- マキア : ね、ママって言ってみて。
嘘！今のは嘘。
- アリエル : ママ
- マキア : アリエル、今何て言ったの？もう一度、もう一度言っ
て。
- Baa san : *Anata wa sukkari mama ga ita ni tsuita ne.*
...
- Maquia : *Watashi ga mama?.*
- Lang : *Konna Tayorinee Kaachan iani tte no.*
- Maquia : *Ne, Mama te itte mite.*
Uso! Ima no wa uso.
- Ariel : *Mama*

- Maquia : *Ariel, ima nante ittano? Mou ichido, mou ichido itte.*
- Nenek-nenek : Kamu benar-benar seperti mama ya.
- ...
- Maquia : Saya seperti mama?
- Lang : Kamu Ibu yang tidak bisa diandalkan
- Maquia : Ariel, coba bilang mama.
Bohong! Yang tadi itu bohong.
- Ariel : Mama
- Maquia : Ariel, tadi kamu bilang apa? Sekali lagi, coba bilang sekali lagi.

Di peternakan, Maquia mengetahui suatu hal baru dan belajar berbagai hal yang tidak ia temui di desanya. Maquia bersyukur telah merawat dan membesarkan Ariel dan juga dapat menjalani kehidupan baru yang belum pernah ia rasakan sebelumnya. Suatu hari ketika Maquia beristirahat bersama Ariel setelah bekerja di peternakan, Maquia bertemu nenek-nenek yang sedang lewat dan berkata kepadanya bahwa ia sudah terlihat seperti ibu bagi Ariel. Mendengar hal tersebut, Maquia baru menyadari bahwa yang ia lakukan selama ini untuk merawat Ariel adalah peranan seorang ibu yang merawat anaknya. *Id* Maquia yang ingin memastikan keibuannya muncul setelah menyadari hal tersebut.

Pada gambar 4.16 di halaman sebelumnya Maquia menunjukkan ekspresi keraguan di wajahnya. Maquia mencoba menyuruh Ariel yang masih belum dapat berbicara dengan memanggil dirinya “mama”. Maquia ingin dirinya dianggap sebagai Ibu oleh Ariel. Setelah mengatakan hal tersebut kepada Ariel, *superego* Maquia muncul dengan berusaha menghalangi dorongan *id*, berdasarkan *superego* yang dimiliki dan moralitas yang Maquia pahami di lingkungannya, bahwa seorang perempuan yang

tidak dapat diandalkan tidak akan diakui sebagai ibu. Seperti yang diucapkan oleh Lang pada dialog di halaman sebelumnya, Lang mengatakan bahwa Maquia masih belum pantas menjadi ibu karena menurut Lang Maquia tidak dapat diandalkan. Pada potongan adegan pada gambar 4.16, Lang menampilkan ekspresi wajah yang seolah mengejek. Maquia juga berpikir bahwa dirinya bukan ibu kandung dari Ariel. Dialog berikutnya menjelaskan jika Maquia mencoba mengambil kembali kata-kata yang ia katakan sebelumnya. Maquia yang masih merasa malu setelah mengatakan hal tersebut kepada Ariel. Setelah itu Maquia mendengar Ariel mengucapkan kata “mama” kepada dirinya. Sontak, *id* Maquia yang menginginkan pengakuan sebagai ibu muncul kembali. Maquia menyuruh Ariel mengatakannya kembali karena dorongan *id* Maquia merasa belum cukup terpenuhi dan menginginkan lebih. Maquia mengungkapkan ekspresi senangnya dengan mengangkat Ariel keatas dengan kedua tanganya.

b. Maquia yang Melukai Perasaan Racine

Data 12



**Gambar 4.17 Tanpa Sadar Maquia Menyakiti Hati Racine
(00:03:36-00:04:07)**

Dialog

ラシーヌ : どうして泣いてるんだい?
マキア : 私は一人です。

ラシーヌ : 一人? 私がいても?
 マキア : あ! 長老様、ちがう。。。
 Racine : *Doushite naiterundai?*
 Maquia : *Watashi wa hitori desu.*
 Racine : *Hitori? Watashi ga itemo?*
 Maquia : *Ah ! chourou sama, chigau...*
 Racine : Kenapa kamu menangis?
 Maquia : Karena aku sendiri.
 Racine : Sendiri? Meskipun aku ada disini?
 Maquia : Ah! Tetua, bukan maksud saya...

Gambar 4.17 menunjukkan sebuah latar di sebuah ruangan pada waktu senja dan tokoh yang sedang duduk dengan kepala menunduk seolah menghadirkan suasana kesedihan di dalam adegan tersebut. Ketika Maquia yang sedang bersedih membuat Racine penasaran dan bertanya tentang apa yang telah terjadi padanya. Sorot gambar karakter yang membelakangi cahaya menegaskan kesedihan Maquia. Setelah Maquia mengungkapkan tentang kesendiriannya, Racine menanggapi keluhan tersebut dengan sebuah pertanyaan tentang arti keberadaannya. Sambil disertai perasaan kecewa Racine mengatakan hal tersebut kepada Maquia. Maquia langsung menyadari bahwa kata yang diucapkannya telah melukai Racine meski yang ia maksud tidak seperti itu. Di dalam cerita *Sayoasa*, tidak diceritakan mengenai orang tua Maquia, hanya disampaikan bahwa Maquia sedari awal sudah tinggal bersama Racine. Dapat dikatakan yang merawat Maquia selama ini adalah Racine. *Superego* yang ada pada diri Maquia menyadari telah mengatakan sesuatu yang tidak baik kepada orang lain. Karena Moralitas yang Maquia pahami dari lingkungannya yaitu tidak boleh melukai fisik dan psikis seseorang karena hal tersebut adalah perbuatan yang tidak baik. Sehingga

superego memberikan perasaan bersalah di dalam diri Maquia dengan mengatakan kepada Racine bahwa kata tersebut adalah sebuah kesalahpahaman dan meminta maaf.

c. Maquia Melampiaskan Kemarahannya kepada Ariel

Data 13



**Gambar 4.18 Maquia Memarahi Ariel
(00:44:55-00:47:33)**

Dialog

- アリエル : 母さん、見てみて、あのねヒビオルを。。。
 マキア : 仕事増やささないで。どうしてかってに出したの？
 アリエル : ねえ見てよ母さん
 マキア : どうして言う事聞いてくれないの！どうして、先だっ
 てじゃまして、私が働かなかったら、ごはんも食べら
 れないんだよ。
 アリエル : 母さん
 マキア : どうして困らせるの？どうして。。
 。。。
 マキア : エリアル！
 Ariel : *Kaasan, mitemite, ano ne, hibiol wo*

Maquia : *Shigoto fuyasanaide, doushite katteni dashitano?*
 Ariel : *Nee mite okaasan..*
 Maquia : *Doushite iu koto kiitekurenaino! Doushite, saki datte jamashite. Watashi ga hatarakanakattara, gohan mo taberenaindayo.*
 Ariel : *Kaasan*
 Maquia : *Doushite komaraseruno? Doushite..*
 ...
 Maquia : Ariel !
 Ariel : Ibu lihat! Aku membuat hibiol..
 Maquia : Jangan membuatku menambah lebih banyak pekerjaan. Kenapa kamu mengeluarkannya tanpa seizin ibu?
 Ariel : Ayolah bu, lihatlah..
 Maquia : Kenapa kamu tidak mau mendengarkan perkataanku! Kenapa.. kenapa kamu mengganggu tadi? Jika aku tidak bisa bekerja, kita tidak akan bisa makan!
 Ariel : Ibu..
 Maquia : Kenapa kamu selalu membuat masalah? Kenapa..
 ...
 Maquia : Ariel !

Pada gambar 4.18 di halaman sebelumnya dijelaskan ketika Maquia pulang ke rumah dengan keadaan lelah, ia melihat Ariel sedang menenun *hibiol* yang baginya hal tersebut menambah pekerjaan Maquia karena harus membereskannya. Selain itu Ariel menggunakan alat tenun ibunya tanpa seizin Maquia. Dalam keadaan yang lelah setelah bekerja, dan *id* yang muncul menginginkan Maquia untuk beristirahat tidak menemukan objek untuk memuaskan *id* nya. Karena *id* Maquia untuk beristirahat yang tidak terpenuhi membuat *id* mencari objek pengganti untuk memenuhi keinginannya dengan melampiasikan kepada Ariel dengan memarahinya. Pada gambar ditunjukkan ekspresi kemarahan yang bercampur dengan kesedihan yang menguasai maquia, dan latar yang memiliki sedikit sumber cahaya membuat suasana di dalamnya menjadi tegang. Ariel yang saat itu masih kecil tidak tahu apa yang telah ia lakukan dan

akhirnya memilih untuk lari keluar dari rumah. Setelah amarah yang ada pada Maquia mereda, *superego* Maquia muncul. Moralitas yang Maquia pahami yaitu melukai fisik dan psikis seseorang adalah perbuatan yang tidak baik. Maquia menyadari bahwa ia telah melukai perasaan Ariel setelah memarahi anak tersebut sebelumnya. *Superego* memberitahukan bahwa apa yang telah *ego* putuskan adalah hal yang tidak baik sehingga perasaan bersalah Maquia kepada Ariel muncul.

Berdasarkan hasil analisis terhadap struktur kepribadian *id*, *ego* dan *superego* tokoh Maquia, kepribadian Maquia didominasi dengan keputusan yang diambil oleh *ego*. Dorongan *id* yang dimiliki Maquia berusaha menuntut *ego* untuk memenuhi kebutuhannya. *Ego* Maquia merespon dan berhasil menemukan objek yang dapat memuaskan pulsi *id*. Sehingga *ego* dapat merealisasikan dorongan dari *id* atau memenuhi keinginan Maquia. Karena *ego* yang berprinsip pada realitas dan hampir selalu memenuhi hasrat dari *id* membuat *superego* Maquia yang berprinsip pada moralitas bertindak sebagai eksekutor yang menghukum *ego*. *Superego* bertindak setelah *ego* mengambil keputusan yang tidak sesuai dengan Moralitas yang ada di lingkungan Maquia.

Pada sub bab berikutnya, penulis akan menganalisis kepribadian Maquia menggunakan dinamika kepribadian. Dinamika kepribadian akan menganalisis lebih lanjut mengenai *id*, *ego*, dan *superego* Maquia yang tidak dapat dianalisis menggunakan struktur kepribadian. Seperti menganalisis *id* Maquia yang berhubungan dengan naluri atau insting, dan menganalisis beberapa kecemasan yang muncul akibat

id Maquia yang tidak terpenuhi atau *superego* yang berusaha menghukum *ego* karena telah mengambil keputusan yang tidak sesuai dengan moralitas yang dimiliki *superego*. Analisis menggunakan dinamika kepribadian dibutuhkan untuk melihat kepribadian Maquia secara utuh pada akhir penelitian.

4.3. Dinamika Kepribadian tokoh Utama Maquia dalam anime *Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazaraou*.

Dinamika kepribadian yang dikemukakan oleh Freud ini berbicara mengenai energi. Freud berpendapat bahwa kegiatan psikologi membutuhkan energi, yang dikenal dengan istilah energi psikis. Energi tersebut ditransformasi dari energi psikis melalui *id* beserta insting-instingnya (Minderop, 1993:70). Dalam hal ini peneliti memaparkan insting-insting dan kecemasan-kecemasan yang ada pada tokoh utama Maquia. Dinamika kepribadian yang dialami oleh tokoh utama Maquia meliputi insting hidup, insting mati dan kecemasan.

4.3.1 Insting Hidup

Insting hidup adalah sebuah naluri manusia untuk mempertahankan hidupnya dan keturunan (Hall dan Lindzey, 1993). Dapat dikatakan bagaimana seseorang dapat mempertahankan hidupnya dengan memenuhi kebutuhan biologisnya seperti makan, dan minum. Dapat juga dengan menghindari bahaya yang mengancam hidupnya. Berikut data mengenai Maquia yang mempertahankan hidupnya.

a. **Maquia Berusaha Menyelamatkan Diri Dari Bahaya**

Data 14



Gambar 4.19 Maquia Berusaha Menyelamatkan Diri dari Bahaya (00:10:56-00:12:18)

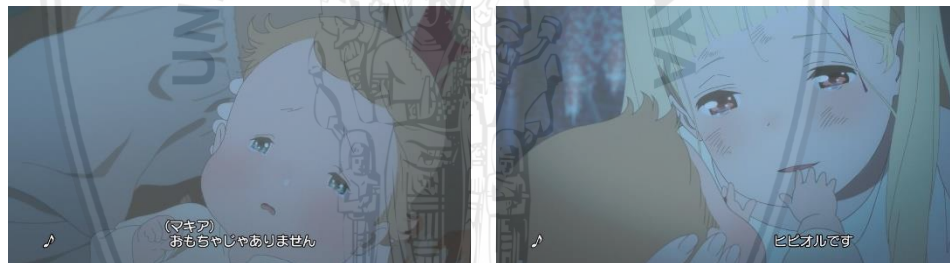
Insting hidup Maquia untuk mempertahankan hidupnya tergambar pada gambar 4.19 saat ia sedang melarikan diri dari kejaran *Renato* yang mengincar dirinya. Ketika Maquia mencari *Racine* untuk memberitahukan jika desanya sedang dalam bahaya, Maquia bertemu dengan *Renato* yang lepas kendali. Maquia yang menyadari bahwa hidupnya sedang terancam, ia segera lari dari *Renato* yang sedang mengejar dirinya. Warna merah yang digambarkan oleh *Renato* pada gambar diatas, memberikan kesan bahaya dan mengancam. Ketakutan terlihat pada ekspresi Maquia setelah melihat *Renato*. Ketika Maquia berusaha sekuat tenaga untuk berlari dari kejaran *Renato*, Maquia terjatuh dan berakhir dengan terlilit kain yang berada di badan *Renato*. Maquia pun terbawa oleh *Renato* yang terbang dan menjauh dari desanya yang sedang dimusnahkan oleh kerajaan *Mezarte*. Alhasil, Maquia selamat dari pembantaian

desanya dan dari serangan *Renato* karena *Maquia* berhasil lepas dari kain yang melilit dirinya dan tetap hidup.

b. *Maquia* Menyelamatkan Hidup *Ariel*

Salah satu energi yang digunakan oleh insting manusia terutama insting hidup adalah *Libido*. *Libido* merupakan energi dasar yang mendasari naluri hidup dan merupakan salah satu sistem yang paling menonjol dalam diri manusia. Namun insting *libido* disini tidak hanya hubungan kasih sayang antara lelaki dan perempuan, namun juga insting *libido* ini juga terdapat dalam diri seseorang yang menginginkan kasih sayang dari keluarga dan orang-orang disekitarnya. (Hall dan Lindzey 1993).

Data 15



Gambar 4.20 *Maquia* Memutuskan untuk Menolong Bayi yang *Maquia* Temukan
(00:14:04-00:16:31)

Dialog

- バーロ : こいつのヒビオルはここで終わあり。ほんのちっとの布ともよべないはずだったな。まあ、一人いるよりはずっとましだろう。
- マキア : 本当の一人ですか？
- バーロ : やめとけやめとけ。もっていかつもりか？おもちゃじゃないぞ。。
- マキア : おもちゃじゃありません、私のヒビオルです。

- Barlow : *Koitsu ni hibiol wa kokode owari. Honno chitto no nuno to mo yobenai hazu dattana. Ma, hitoride iruyori wa zutto mashi darou.*
- Maquia : *Hontou no hitori desuka?*
- Barlow : *Yametoke yametoke. Motteikatsumorika? Omochajanaizo...*
- Maquia : *Omocha jaarimasen, watashi no Hibiol desu.*
- Barlow : Hibiolnya akan berakhir disini. Potongan kecil itu tidak bisa disebut kain. Jauh lebih baik daripada sendirian.
- Maquia : Apakah dia benar-benar sendiri?.
- Barlow : Hentikan saja. Apa kamu berniat membawanya? Itu bukan mainan kau tahu?
- Maquia : Saya tahu. Dia adalah hibiol saya.

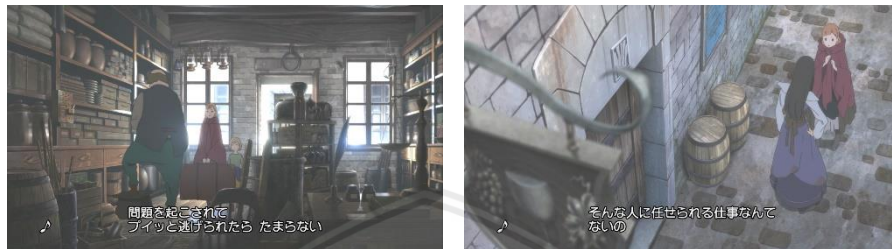
Insting hidup yang dialami oleh Maquia yaitu memilih untuk merawat Ariel, bayi yang ia temukan. Selain keinginan Maquia yang ingin menyelamatkan Ariel, Maquia juga menginginkan untuk merasakan bagaimana rasanya mencintai dan dicintai sebagai keluarga. Gambar 4.20 dan dialog di atas menjelaskan ketika Maquia menyadari bahwa bayi tersebut sendirian sama seperti dirinya. Sehingga ia tahu bagaimana perasaan yang dirasakan oleh bayi tersebut. Tanpa disadari, keputusan Maquia untuk menolong Ariel juga untuk memenuhi keinginannya untuk merasakan bagaimana perasaan dicintai oleh orang lain. Senyuman Maquia yang ada pada gambar di halaman sebelumnya menunjukkan ekspresi senang bahwa ia telah mengambil keputusan terbaik.

c. Maquia Mencari Pekerjaan

Untuk dapat bertahan hidup, manusia membutuhkan energi berupa makanan dan minuman untuk mengatasi perasaan lapar dan haus. Kebutuhan energi makan dan minum tidak bisa dilakukan hanya sesekali, tetapi sebuah kebutuhan hidup yang terus menerus harus dipenuhi agar dapat bertahan hidup. Terdapat berbagai cara manusia

untuk memenuhi insting hidup atau kebutuhan asupan makanan, salah satunya dengan bekerja. Dari hasil bekerja dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Data 16



Gambar 4.21 Maquia Sedang Mencari Pekerjaan

(00:43:40-00:44:52)

Dialog

店長 : だめだね、あなたはワケありだろう？問題をおこされて、プイツと逃げられたらたまらない。

。。。

バーオーナー：うちはおさけがメインになるから、深夜の仕事なるけど、いいわね？

マキア : 深夜ですか？

バーオーナー：問題がある？

マキア : 子供がその。。まだ小さくて、

バーオーナー：前にやめていた子もそうだったわ。その若さで本当に考えなし。

マキア : ちがう。。。。

バーオーナー：違う？何？母親として自覚がないっていうの？わるいけど、そんな人にまかせられる仕事なんてないの。

Tencho : *Dame desune, anata wa wakeari darou? Mondai wo okosarete, buitto nigeraretara tamaranai.*

Bar Owner : *Uchi wa osake mein ni naru kara, shinya no shigoto naru kedo, iiwane?*

Maquia : *Shinya desuka?*

Bar Owner : *Mondai ga aru?*

Maquia : *Kodomo ga, sono.. mada chiisakute.*

- Bar Owner : *Mae ni yameteita ko mo sou datta wa. Sono wakasade hontou ni kangae nashi.*
- Maquia : *Chigau..*
- Bar Owner : *Chigau? Nani? Hahaoya toshite jikaku ga nai te iuno? Waruikedo, sonna hito ni makaserareru shigoto nantenaino.*
- Manajer : Tidak bisa, Kamu punya alasan kan? Kamu membuat masalah dan kabur, aku sudah muak dengan itu.
- Pemilik Bar : Keahlian kami adalah alkohol, jadi ini pekerjaan di malam hari, tapi kamu tidak masalah kan?
- Maquia : Malam?
- Pemilik Bar : Apa ada masalah?
- Maquia : Anakku itu.. masih kecil.
- Pemilik Bar : Gadis yang keluar sebelumnya juga seperti itu. Mereka tidak memikirkanya di umur semuda itu.
- Maquia : Tidak, ini berbeda..
- Pemilik Bar : Berbeda? Apanya yang berbeda? Berarti kamu tidak sadar bahwa kamu seorang ibu? maaf tapi, aku tidak memberi pekerjaan kepada mereka yang seperti itu.

Pada gambar 4.21 di halaman sebelumnya dijelaskan ketika Maquia sedang berusaha mencari pekerjaan untuk menghidupi dirinya dan juga Ariel. Gambar 4.21 menunjukkan latar disebuah toko dan bar tempat Maquia melamar pekerjaan. Insting hidup yang dimiliki Maquia sangat besar. Jika dilihat dari usahanya untuk mencari pekerjaan, Maquia tidak menyerah meski terus ditolak dengan berbagai alasan. Pada gambar 4.21 awal dan dialog diatas, menjelaskan bahwa Maquia yang tidak dapat bekerja di tempat tersebut dengan alasan akan menyusahkan tempat kerja tersebut jika mempekerjakan seseorang yang bermasalah. Maquia mengatakan jika ia kabur dari rumah sebagai alasanya untuknya mencari pekerjaan. Maquia juga ditolak karena masih memiliki anak kecil yang harus dirawat. Hal tersebut akan menyusahkan pekerjaannya yang harus bekerja di bar pada malam hari. Jika Maquia tetap tidak

mendapat pekerjaan, maka ia tidak akan mendapatkan uang untuk membeli makanan. Sehingga Maquia berusaha keras mencari pekerjaan agar Maquia dan Ariel dapat terus bertahan hidup.

d. Maquia Mengajak Ariel untuk Pindah

Data 17



**Gambar 4.22 Maquia Bertanya pada Ariel untuk Pindah
(01:04:50-01:05:01)**

Dialog

- マキア : あのねエリアル、また引っ越ししなくちゃになったの。
次はどこがいい? どこでもいいよわたしは、エリアルと一緒なら。
- Maquia : *Ano ne Ariel, mata hikkoshii shinakucha ni nattano. Tsugi wa doko ga ii? Doko demo ii yo watashi wa, Ariel to issho nara.*
- Maquia : Begini Ariel, kita harus pindah lagi. Selanjutnya kamu mau kemana? Kalau aku kemana pun tidak masalah, selama tetap bersama Ariel.

Insting hidup lainnya yang dilakukan Maquia yaitu harus hidup berpindah-pindah karena kondisi yang dialaminya. Setiap orang membutuhkan sebuah tempat tinggal sebagai tempat berlindung dan menetap. Pada dasarnya Maquia dan Ariel memiliki sebuah hubungan yang tidak biasa. Sebuah hubungan antara dua ras yang berbeda, yaitu ras *Iolph* dan manusia meski terlihat seperti hubungan keluarga antara ibu dan anak. Maquia menyadari jika sesuatu yang berbeda di dalam lingkungannya

adalah sesuatu yang aneh dan tabu. Hal tersebut dan membuat Maquia berpikir bahwa ia tidak boleh menetap di satu tempat dalam waktu yang lama. Hidup mereka akan menjadi sulit jika hubungan mereka berdua diketahui oleh orang-orang disekitarnya. Pada gambar 4.22 dan dialog di halaman dijelaskan bahwa mereka harus segera pindah ke tempat lain untuk kesekian kalinya. Gambar 4.22 di halaman sebelumnya menunjukkan Maquia dan Ariel yang sedang berbicara mengenai rencana pindah dari rumah mereka. Karena sudah terbiasa dengan hidup berpindah-pindah, Maquia sudah tidak memikirkan bagaimana tempat berikutnya yang akan dituju asalkan mereka berdua dapat hidup bersama. Keberadaan Ariel menjadi semangat hidup bagi Maquia. Dialog diatas juga menunjukkan keinginan Maquia terhadap Ariel yang memberikan efek bahagia, percaya diri dan merasa kuat bagi Maquia.

4.3.2 Insting Mati

Setelah berbicara mengenai insting atau naluri hidup, juga terdapat insting mati yang hadir pada kepribadian Maquia. Insting mati sendiri disebut Freud sebagai insting perusak atau destruktif karena insting mati mendorong seseorang untuk merusak dirinya sendiri. Insting mati melaksanakan tugasnya secara sembunyi-sembunyi jika dibandingkan dengan insting hidup (Hall dan Lindzey, 1993:73). Dalam *anime* ini Maquia menunjukkan insting matinya setelah ia kehilangan teman-teman dan tempat tinggalnya. Dijelaskan pada data di halaman berikutnya.

a. Maquia ingin Melompat dari Tebing

Data 18



**Gambar 4.23 Maquia yang Mencoba Menghancurkan Dirinya.
(00:13:02-00:13:33)**

Maquia yang sebelumnya hidup damai dan bahagia di desanya, tidak pernah menyangka jika musibah akan menimpa kaumnya. Ketidaksiapan hatinya akan hal tersebut membuat Maquia tidak dapat berpikir dengan baik. Rasa sedih yang bercampur rasa putus asa yang memicu munculnya insting mati di dalam diri Maquia. Pada gambar 4.23 di atas diperlihatkan Maquia sedang memperlihatkan ekspresi dan tatapan kosong. Ekspresi tersebut menunjukkan bahwa Maquia yang sedang merasakan perasaan putus asa sekaligus perasaan sedih bercampur terkejut setelah kejadian yang menimpa dirinya. Ditambah dengan latar di atas tebing yang gelap menambah nuansa mencekam dan rasa keputusasaan Maquia semakin jelas terlihat. Maquia tidak bisa menerima kenyataan bahwa teman-teman dan desanya sudah tidak ada, dan Maquia juga berpikir jika ia tidak boleh bahagia ketika teman-temannya mengalami musibah dan menyalahkan dirinya sendiri. Hal tersebut akhirnya membuat diri Maquia untuk menghancurkan diri sendiri dengan menjatuhkan dirinya dari atas tebing. Gambar 4.23 juga menunjukkan rasa putus asa dan rasa bersalah menghasilkan imajinasi negatif yang meyakinkan Maquia untuk benar-benar merusak dirinya. Dibuktikan juga dengan latar

pada malam hari yang gelap dan berkabut, pakaian yang robek, dan latar suara yang sunyi menggambarkan keadaan yang suram dan mencekam. Perasaan sedih yang ditunjukkan oleh Maquia diperkuat dengan latar yang gelap untuk menyampaikan bagaimana perasaan yang dirasakan Maquia. Akan tetapi, usaha untuk merusak diri digagalkan oleh suara bayi yang ia dengar.

Setelah membahas insting atau naluri yang muncul dalam kepriadian Maquia, berikutnya akan dibahas mengenai kecemasan-kecemasan yang muncul di dalam kepribadian Maquia.

4.3.3 Kecemasan

Kecemasan timbul karena adanya konflik, frustrasi dan hambatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Feist dan Feist, 2010:38-39). Maquia sebagai tokoh utama mengalami kecemasan dalam perjalanan hidupnya. Kecemasan-kecemasan yang dialami oleh Maquia meliputi kecemasan neurosis, kecemasan moral dan kecemasan realistik.

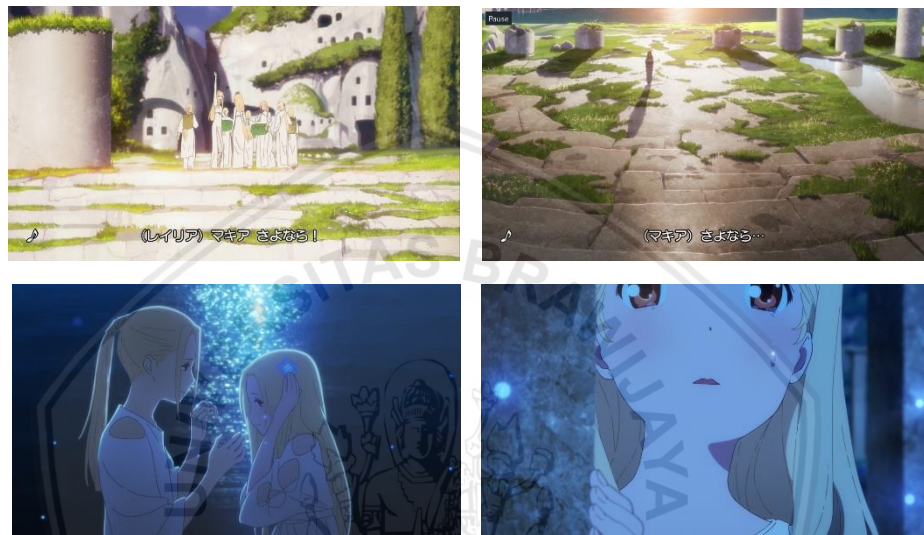
1 Kecemasan Neurosis

Kecemasan yang dialami Maquia pertama kali dalam *anime* ini adalah kecemasan neurosis. Kecemasan neurosis muncul akibat bahaya yang tidak diketahui. Perasaan tersebut terdapat pada *ego* tetapi muncul akibat dorongan dari *id* (Feist dan Feist, 2010;38). Kecemasan ini berkembang berdasarkan pengalaman masa anak yang terkait dengan hukuman atau ancaman dari orang tua atau unsur penguasa

lainnya jika seseorang memuaskan insting dengan caranya sendiri, yang diyakininya akan menuai hukuman.

a. Kecemasan Neurosis yang dialami Maquia saat Melihat Teman-temannya

Data 19



Gambar 4.24 Maquia Sedih Ketika Melihat Teman-temannya (00:02:52-00:07:45)

Dialog

レイリア : マキアさようなら
 マキア : さようなら。。さようなら。。
 Leilia : *Maquia sayounara.*
 Maquia : *Sayounara.. sayounara..*
 Leilia : Selamat tinggal Maquia.
 Maquia : Selamat tinggal.. Selamat tinggal..

Maquia yang pada awalnya merasa bahagia dan hidup tenang bersama teman-temannya di desa *Iolph*, mulai menyadari akan perasaan kesendiriannya. Pertama kali Maquia mengetahui bahwa ia sendirian ketika teman-temannya pulang bersama keluarga masing-masing dan meninggalkannya sendirian. Kesendirian Maquia tergambar jelas pada gambar 4.24. Pada gambar kiri atas menunjukkan teman-teman

Maquia pulang bersama keluarganya, digambarkan dengan banyaknya orang dalam gambar tersebut. Kemudian pada gambar kanan atas menunjukkan Maquia yang hanya berdiri sendirian di gambar tersebut, menunjukkan bahwa ia tidak memiliki keluarga untuk pulang bersamanya. Meskipun Maquia tinggal bersama tetua kaum *Iolph* Racine dan mendapat perhatian darinya, Maquia tetap menganggap Racine sebagai kepala suku kaum *Iolph* yang ia hormati dan bukan sebagai keluarga. Hal tersebut membuat Maquia merasa sedih dan menghadirkan kecemasan di dalam dirinya. Maquia cemas ia akan selalu sendirian sepanjang hidupnya.

Kecemasan Maquia semakin menjadi saat Maquia melihat kedua teman baiknya menjalin hubungan baru tanpa melibatkan Maquia di dalamnya. Pada gambar 4.24, Maquia melihat kedua temanya yang terlihat bahagia. Maquia tahu bahwa kedua temanya tersebut saling menyukai satu sama lain. Pada kedua gambar 4.24 yang menunjukkan keadaan malam yang gelap, menunjukkan kesan yang berbeda pada masing-masing gambar. Pada gambar kiri bawah menunjukkan malam yang gelap dan pancaran sinar bulan yang membuat suasana terlihat bahagia dan romantis. Sebaliknya pada gambar kanan bawah menunjukkan malam yang gelap dan ekspresi Maquia yang sedang menangis memberikan suasana kesedihan di dalamnya. Hal tersebut membuat Maquia merasa bahwa ia semakin ditinggalkan dan semakin sendirian. Sehingga Maquia tidak dapat menahan kesedihannya dan membuatnya meneteskan air mata.

b. Kecemasan Neurosis yang dialami Maquia saat Berpisah dengan Ariel

Data 20



Gambar 4.25 Ariel Menolak untuk Pindah Rumah Bersama Maquia (01:04:49-01:09:24)

Dialog

マキア : あのねエリアル、また引越ししなくちゃになったの。次はどこがいい？どこでもいいよわたしは、エリアルと一緒になら。

アリエル : 俺はあなたのこと母親だなんて思てないから。

...

マキア : 泣かないよ、もなかない。約束だもん。嘘つきエリアル。
守ってくれるって約束、嘘つき、いやだよ

Maquia : *Ano ne Ariel, mata hikkoshii shinakucha ni nattano. Tsugi wa doko ga ii? Doko demo ii yo watashi wa, Ariel to issho nara.*

Ariel : *Ore wa anata no koto hahaoya da nante omotenakara.*

...

Maquia : *Nakanaiyo, mo nakanai. Yakusoku damon. Usotsuki, ariel, mamotte kurerutte yakusoku, usotsuki, iya dayo.*

Maquia : Begini Ariel, kita harus pindah lagi. Selanjutnya kamu mau kemana? Kalau aku kemana pun tidak masalah, selama tetap bersama Ariel.

Ariel : Aku tidak pernah menganggapmu sebagai ibuku.

...

Maquia : Jangan menangis, aku tidak akan menangis, aku sudah berjanji. Ariel, pembohong, padahal kamu berjanji untuk melindungiku. Dasar pembohong, aku tidak suka ini

Ariel menolak permintaan Maquia untuk pindah bersamanya membuat Maquia merasa sangat terkejut. Maquia yang tidak pernah menyangka bahwa ia akan berpisah dengan Ariel membuat kecemasan di dalam dirinya muncul. Kecemasan Maquia semakin Besar saat ia benar- benar akan pergi sendirian tanpa Ariel bersamanya untuk pertama kali. Keinginan Maquia yang tak tercapai memunculkan kecemasan neurosis di dalam dirinya. Pada gambar 4.25 dan dialog diatas digambarkan kecemasan Maquia yang semakin menjadi. Gambar 4.25 menunjukkan Maquia yang terpuruk dan menangis di atas tempat tidur. Keinginan untuk tetap bersama dengan Ariel yang tidak terpenuhi membuat Maquia menangis. Setelah Maquia pergi meninggalkan Ariel. Maquia semakin terpuruk dan menjadi pendiam. Maquia terus menyalahkan dirinya karena ia tidak dapat melakukan apapun. Keinginannya yang selalu merindukan Ariel tidak dapat diwujudkan sehingga menimbulkan kecemasan. Seiring berjalannya waktu kecemasan neurotik Maquia berubah menjadi kecemasan realistik karena Maquia sudah tidak bisa bersama dengan Ariel lagi.

2. Kecemasan Moral

a. Kecemasan Moral yang dialami Maquia Saat Maquia Tidak memikirkan perasaan Racine

Selain kecemasan neurotik, Maquia juga mengalami kecemasan moral. Kecemasan moral merupakan hasil dari konflik antara *id* dan *superego*. Secara dasar merupakan ketakutan akan suara hati individu sendiri (Feist dan Feist, 2010:39). Maquia mengalami kecemasan moral saat secara sadar Maquia mengatakan sesuatu yang dapat menyinggung dan melukai perasaan Racine, terlihat pada gambar dan dialog berikut.

Data 21



Gambar 4.26 Tanpa Sadar Maquia Menyakiti Hati Racine (00:03:36-00:04:07)

Dialog

- | | |
|--------|---------------------------------------|
| ラシーヌ | : どうして泣いてるんだい? |
| マキア | : 私は一人です。 |
| ラシーヌ | : 一人? 私がいても? |
| マキア | : あ! 長老様、ちがう。。。。 |
| Racine | : <i>Doushite naiterundai?</i> |
| Maquia | : <i>Watashi wa hitori desu.</i> |
| Racine | : <i>Hitori? Watashi ga itemo?</i> |
| Maquia | : <i>Ah ! chourou sama, chigau...</i> |
| Racine | : Kenapa kamu menangis? |
| Maquia | : Karena aku sendiri. |

Racine : Sendiri? Meskipun aku ada disini?
Maquia : Ah! Tetua, bukan maksud saya...

Gambar 4.26 di halaman sebelumnya menjelaskan ketika Maquia mengungkapkan apa yang sedang ia rasakan dan tanpa ia sadari hal tersebut melukai perasaan Racine. Setelah menyadari hal tersebut, Maquia berusaha meminta maaf karena ia tidak bermaksud seperti yang dipikirkan Racine dan hanyalah kesalahpahaman. Hal tersebut membuat Maquia menyesal dan menimbulkan kecemasan. Kecemasan yang hadir di dalam diri Maquia berupa kecemasan moral karena Maquia merasa telah melakukan suatu hal yang menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku di lingkungannya. Melukai perasaan seseorang baginya adalah perbuatan yang tidak baik, sehingga membuat Maquia merasa bersalah, menyesal, dan malu.

3. Kecemasan Realistik

Kecemasan realistik juga dialami oleh Maquia dalam perjalanan hidupnya. Kecemasan realistik merupakan suatu kecemasan yang bersumber dari adanya ketakutan terhadap bahaya yang mengancam di dunia nyata (Feist dan Feist, 2010:39). Hal ini dialami Maquia saat mengetahui jika Ariel akan pergi meninggalkannya lebih cepat dari yang ia kira. Kecemasan realistik terdapat pada gambar dan dialog berikut.

a. **Kecemasan Realistik saat Mengetahui Orang-orang Terdekatnya Akan Meninggalkannya.**

Data 22



**Gambar 4.27 Ketika Melihat Anjing Peternakan Mati
(00:28:18-00:29:12)**

Dialog

- アリエル : 土翔ったら会えない。
 ミド : ここに来ればいつだって会えるさ。
 アリエル : 土翔ったら遊べない。
 ミド : ちゃんとほめてやんな。苦しみもせず、大往生だったんだからさ。みんないつかはこの日が来るんだ。オノラは私たちよりも早くこの日が命に生まれついただけ。
 マキア！
 ラング : 俺行ってくる。
 Ariel : *Tsuchikakettara aenai.*
 Mido : *Koko ni koreba itsudatte aeru sa.*
 Ariel : *Tsuchikakettara asobenai*
 Mido : *Chanto hometeyan na. kurushimimosezu, daioujo dattandakara sa. Minna itsuka wa kono hi ga kurunda. Onora wa watashitachi yori mo hayaku kono hi ga inochi ni umarerutsuita dake*
 Maquia!
 Lang : *Ore ittekuru*
 Ariel : Jika dikubur, aku tidak bisa menemuinya
 Mido : Kamu bisa selalu kesini untuk menemuinya
 Ariel : Jika dikubur, aku tidak bisa bermain dengannya
 Mido : Beri kalimat yang pantas untuknya. Karena ia sudah hidup lama dan selalu sehat. Semua orang akan mengalami hal ini. Ini terjadi begitu cepat untuk Onora dibanding kita.

Maquia!
Lang : Biar aku saja yang mengejanya

Gambar 4.27 di halaman sebelumnya menceritakan saat Maquia dan lainnya berkumpul untuk mengubur anjing peternakan di sebuah lahan pada malam hari. Ketika melihat anjing di peternakan meninggal, Maquia baru mengetahui dan menyadari bahwa umur hidup seekor anjing lebih pendek dibandingkan manusia. Hal tersebut juga berlaku untuk manusia yang memiliki umur hidup lebih pendek dari *Iolph*. Menyadari hal tersebut, munculah kecemasan bahwa orang-orang yang disekitarnya akan meninggal lebih cepat tidak terkecuali Ariel karena mereka adalah manusia. *Id* Maquia yang tidak dapat terlaksana membuat Maquia pergi berlari menjauh. Gambar 4.27 menggambarkan malam yang gelap untuk memperjelas kesedihan yang dirasakan Maquia.

Data 23



Gambar 4.28 Maquia Menangis Karena Semua Orang Akan Meninggalkannya Lebih Dulu (00:29:46-00:30:52)

Dialog

マキア : エリアルは、みんなは、私より先に、ずっと先にこの日がくるんだ。
 ラング : マキア。
 マキア : わかるけど、わかるけど

- ラング : 順番なんてどうだっていいだろう！泣くなよ！
- マキア : ラングだって。
- ラング : お前だって、エアルの母ちゃんだろう？母ちゃんがなかないぞ。うちの母ちゃんはきっと母ちゃんてのは泣かないもんだ。
- マキア : 泣かない
- ラング : ほお、泣くな
- Maquia : *Ariel wa, minna wa, watashi yori saki ni, zutto saki ni kono hi ga kurunda.*
- Lang : *Maquia*
- Maquia : *Wakaru kedo, wakaru kedo,*
- Lang : *Junban nante doudatte ii darou! Nakunayo!*
- Maquia : *Lang datte.*
- Lang : *Omae datte, Ariel no Kaachan darou? Kaachan ga nakanai zo. Uchi no kaachan ha kitto kaachante no wa nakanaimon da!*
- Maquia : *Nakanai*
- Lang : *Oo, Nakuna*
- Maquia : Ariel akan.. Semuanya akan.. akan datang harinya lebih cepat daripada aku!
- Lang : Maquia
- Maquia : Aku tahu tapi, tapi..
- Lang : Siapa yang peduli dengan itu? Jangan menangis!
- Maquia : Bahkan Lang juga..
- Lang : Bukankah kamu ibunya Ariel? Ibu itu tidak menangis.Ibuku.. aku yakin dia tiak akan menagis!
- Maquia : Aku tidak akan menangis
- Lang : Hm, jangan menangis
- Ketakutan Maquia menimbulkan kecemasan yang sangat besar. Maquia terus

menginginkan untuk tetap bersama Ariel untuk waktu yang lama. Karena Maquia tidak bisa menerima kenyataan bahwa orang-orang disekitarnya akan meninggal lebih dulu, sehingga membuat Maquia sedih dan menangis. Gambar 4.28 diatas menunjukkan anak tertua Mido yang bernama Lang datang untuk menenangkan kecemasan yang dialami Maquia. Ditunjukkan dengan tatapan Lang kepada Maquia yang serius dan penuh

keyakinan. Lang berusaha untuk menenangkan dengan cara meyakinkan Maquia untuk tidak menangis karena Ibu Lang tidak menangis meski dalam keadaan seperti apapun. Mendengar hal tersebut, kecemasan Maquia sedikit teredam dan Maquia pun berhenti menangis.

b. Kecemasan Realistik saat Mencari Ariel yang Kabur dari Rumah.

Kecemasan realistik lainnya yang dialami Maquia adalah setelah ia melampiaskan perasaan kesalnya kepada Ariel.

Data 24



**Gambar 4.29 Maquia Mencari Ariel yang Kabur
(00:44:57-00:47:33)**

Dialog

マキア : どうして言う事聞いてくれないの! どうして、先だっ
てじゃまして、私が働かなかったら、ごはんも食べら
れないんだよ。

アリエル : 母さん

マキア : どうして困らせるの? どうして。。

。。。

マキア : エリアル!。。エリアル!

Maquia : *Doushite iu koto kiitekurenaino! Doushite, saki datte jamashite. Watashi ga hatarakanakattara, gohan mo taberenaindayo.*

Ariel : *Kaasan*

Maquia : *Doushite komaraseruno? Doushite..*

...

Maquia : *Ariel!.. Ariel!*

Maquia : Kenapa kamu tidak mau mendengarkan perkataanku! Kenapa.. kenapa kamu mengganggu tadi? Jika aku tidak bisa bekerja, kita tidak akan bisa makan!

Ariel : Ibu..

Maquia : Kenapa kamu selalu membuat masalah? Kenapa..

...

Maquia : *Ariel!.. Ariel!*

Maquia yang pulang dengan perasaan lelah setelah bekerja, kembali disibukkan dengan perbuatan Ariel yang membuatnya marah. Maquia memarahi Ariel karena tidak menuruti apa yang Maquia katakan. Ariel terkejut karena untuk pertama kalinya Maquia memarahinya. Ariel yang sebelumnya tidak pernah mendapat perlakuan tersebut, memutuskan untuk keluar dari rumah. Setelah amarah yang ada pada Maquia mereda, Maquia baru menyadari apa yang ia lakukan adalah hal yang tidak baik sehingga Maquia merasa bersalah. Ketika Maquia yang menyesali kesalahannya, saat itu juga kecemasan pada dirinya muncul. Anak kecil yang keluar rumah pada malam hari dan keadaan hujan deras adalah hal yang berbahaya. Pada gambar 4.29 menggambarkan hujan deras pada malam hari. Latar tersebut mempertegas konflik yang ada dan juga dapat memunculkan kemungkinan sesuatu yang berbahaya akan terjadi. Hal tersebut membuat kecemasan Maquia semakin besar. Dengan perasaan cemas dan bersalah Maquia berjuang mencari Ariel di bawah guyuran hujan yang deras. Ia kaget ketika menemukan baju Ariel tergeletak di lantai yang membuat kecemasan

Maquia mencapai puncaknya. Ariel kemudian muncul dari belakang Maquia dan berusaha menghibur Ibunya yang sedang sedih. Maquia yang akan melepaskan amarah kepada Ariel karena telah membuatnya begitu cemas berhasil ditahan dan diganti dengan tertawa untuk mencairkan suasana dan menghilangkan rasa bersalah yang sebelumnya muncul pada dirinya.

Berdasarkan analisis mengenai dinamika kepribadian, tokoh Maquia mengalami banyak hal berupa insting-insting kehidupan dan kematian. Insting hidup yang tergambar dalam diri Maquia seperti usahanya untuk menyelamatkan dirinya sendiri dan juga Ariel, serta usaha untuk mencari pekerjaan dan tempat tinggal. Insting mati yang dialami Maquia yaitu ketika ia sedih dan terkejut telah kehilangan tempat tinggal dan teman-temannya. Selain insting-insting hidup dan mati, kecemasan juga hadir dalam diri Maquia. Kecemasan yang hadir berupa kecemasan neurosis ketika ia cemas karena merasa sendiri dan rasa cemas saat ia berpisah dengan Ariel. Kecemasan moral ketika ia cemas telah mengatakan sesuatu yang tidak baik kepada Racine, dan kecemasan realistik ketika ia menyadari bahwa orang-orang disekitarnya akan meninggalkannya, dan rasa cemas ketika Ariel kabur dari rumah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian tokoh Maquia dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* karya Mari Okada, dapat ditarik sebuah kesimpulan mengenai kepribadian Maquia berdasarkan struktur dan dinamika kepribadian.

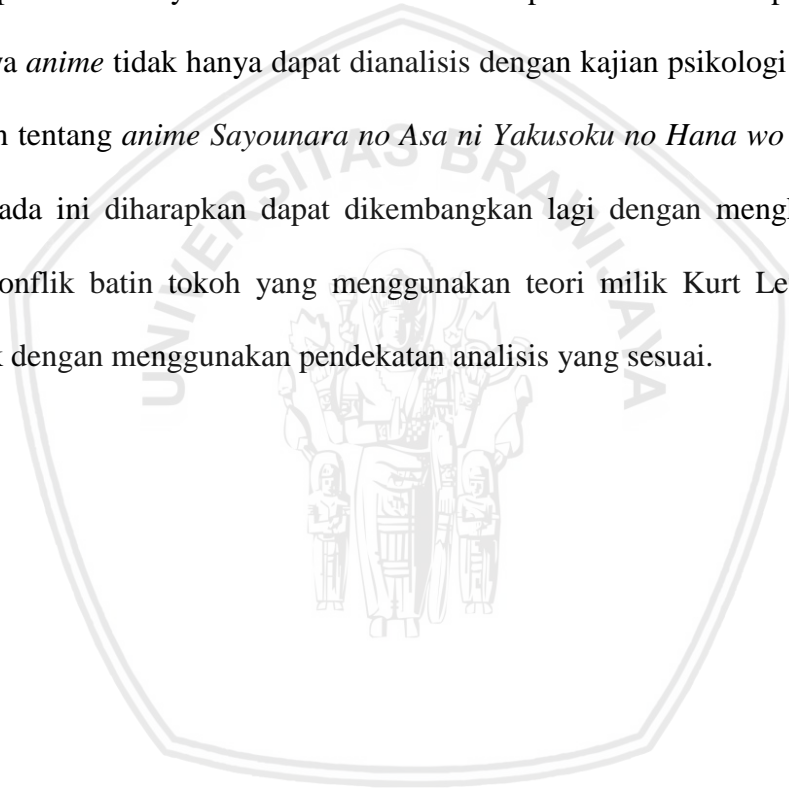
Pada awal cerita diceritakan Maquia adalah seorang gadis kecil berusia 14 tahun yang polos dan penakut. Setelah Maquia selamat dari serangan kerajaan Mezarte yang menghancurkan desa Iolph, Maquia dipaksa untuk menghadapi dunia diluar desanya yang tidak pernah ia lihat sebelumnya. Maquia yang awalnya ketakutan, berusaha memberanikan dirinya untuk mencoba menghadapi masalah yang ada seperti ketika Maquia mengambil keputusan untuk menolong bayi yang diberi nama Ariel.

Sejak saat itu, Maquia terus berusaha sekuat tenaga untuk menghadapi setiap masalah yang menghampirinya. Maquia yang dapat menghadapi berbagai masalah, mampu mempelajari dan memahami berbagai hal baru, dan dapat melalui berbagai kecemasan yang muncul pada dirinya, memunculkan perubahan sikap, tingkah laku dan kekuatan tokoh Maquia. Maquia yang sebelumnya adalah gadis kecil yang penakut, perlahan berubah menjadi seseorang dengan kepribadian yang kuat dan berani. Hal ini dikarenakan *ego* Maquia mampu menentukan dan memutuskan pilihan yang paling realistis dari kenyataan yang ada. Maquia berubah menjadi wanita yang dewasa secara psikis yang terus berusaha bangkit dan berusaha mencari jawaban untuk setiap masalah yang dihadapi, seperti keinginan yang kuat saat ingin menyelamatkan temannya,

keinginan untuk terus merawat Ariel, dan berusaha untuk tidak menangis dan tetap tegar dalam keadaan sesulit apapun.

5.2 Saran

Dari hasil yang ditemukan setelah mengkaji psikologi kepribadian tokoh Maquia dalam *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* karya Mari Okada, peneliti menyarankan bahwa sebuah penelitian terhadap karya sastra, khususnya *anime* tidak hanya dapat dianalisis dengan kajian psikologi saja. Terutama penelitian tentang *anime Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* karya Mari Okada ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan mengkaji aspek lain seperti konflik batin tokoh yang menggunakan teori milik Kurt Lewin dan aspek linguistik dengan menggunakan pendekatan analisis yang sesuai.



DAFTAR PUSTAKA

- Boeree, C. George. 2004. *Personality Theories : Melacak Kepribadian Anda bersama Psikolog Dunia*. Yogyakarta : Prismashopie.
- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Westport, Connecticut : Libraries Unlimited.
- Chaplin. J.P. 2002. *Kamus lengkap psikologi*. Penerjemah. : Kartiko, K. Jakarta : PT. Raja Grafika Persada.
- Corrigan, Timothy. 2004. *A Short Guide to Writing About Film*. New York.
- Creswell, John W. 1994. *Research Design: Qualitative and Quantitative Approach*. California: Sage Publication.
- Dirgagunarsa, Singgih. 1983. *Pengantar Psikologi*. Jakarta : Mutiara.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Feist, Jess dan Gregory J. Feist. 2010. *Teori Kepribadian*. Jakarta: Selemba Humanika.
- Hall, Calvin. S. 2017. *Naluri Kekuasaan Sigmund Freud*. Jakarta: Narasi.
- Hall, Calvin, S. dan Gardner Lindzey. 1993. *Psikologi Kepribadian I : Teori-teori Psikodinamik (Klinis)*. Yogyakarta
- Hart, W.D. 1996. "Dualism". dalam *A Companion to the Philosophy of Mind*, ed. Samuel Guttenplan. Oxford: Blackwell.

- Hartono, Budi S.S. 2003. "Dasar-Dasar Psikoanalisis Freudian" dalam *Psikoanalisis dan Sastra*. Depok : Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Heuken, Adolf. 1979. *Tantangan Membina Kepribadian : Pedoman Mengenal Diri*. Yogyakarta : Kanisius
- Lubis, Mochtar. 1997. *Sastra dan Tekniknya*. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra (Karya Sastra, Metode, Teori dan Contoh Kasus)*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- _____. 2016. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Newcomb, Theodore, M. 1943. *Personality & social change; attitude formation in a student community*. University of Michigan. Newyork.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Okada, Mari. 2018. *Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*. P.A.Works. Jepang. 115 menit.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, Dan Teknik Penelitian Sastra (Dari Strukturalisme Hingga Postrukturalisme, Perspektif Wacana Naratif)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roucek, Joseph S. and Roland L, Warren. 1957. *Sociology an Introductions*. Littlefield, Adams
- Schultz D. 1986. *Psychoanalytic approach: Sigmund Freud in Theories of Personality*. 3rd ed. California: Brooks/Cole Publishing Company;
- Storr, Antony. 1991. *Freud Peletak Dasar Psikoanalisis*. Jakarta: PT. Temprint.
- Suhardi. 2014. *The Science Of Motivation Kitab Motivasi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono, Prof., Dr. 1999. *Metode Penelitian Bisnis*. Cetakan Ke-6. Bandung. CV. Alfa Beta.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Supardi, Arikunto, Suharsimi, & Suharjo. 2006. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryabrata, Sumadi. 1966. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Penelitian Terdahulu.

Hardzatillah, Aisyah. 2017. “*Konflik Batin Tokoh Ibu dalam anime Ookami Kodomo no Ame to Yuki Karya Hosoda Mamoru*”. Skripsi, Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang.

Rokhana. Siti. 2009. “*Analisis Tokoh Utama dengan Teori Psikoanalisa Sigmund Freud pada Cerpen Hana Karya Akutagawa Ryunosuke*”. Sripsi. Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Sumber lain

Film Awards. Diakses pada 28 Februari 2019. (<https://www.imdb.com/title/tt7339826/awards>)

Kebudayaan jepang manga anime. Diakses pada 10 Februari 2019. (<http://kompas.com/2011/12/31/>)

Mainichi Shinbun. Diakses pada 27 Februari 2019. (<https://mainichi.jp/>)

Maquia when the promised flower blooms Sayoasa. Diakses pada 28 Februari 2019. (<https://www.rottentomatoes.com/m/>)

P.A.Works Official Website. Diakses pada 24 Januari 2019. (<https://www.pa-works.jp/works/>)

Sayounara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou Official site. Diakses pada 15 November 2018. (<http://sayoasa.jp/>)

Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou. Diakses 10 Februari 2019. (<https://myanimelist.net/anime/35851/>)