



**AKTUALISASI DIRI TOKOH MINASHIRO SOUSHI PADA
ANIME *SOUKYUU NO FAFNER: DEAD AGGRESSOR THE
BEYOND* KARYA TAKASHI NOTO**

(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)

能戸隆によるアニメの『蒼穹のファフナー: *DEAD AGGRESSOR THE BEYOND*
』における、皆城総士の自己実現

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Alvino Ivan Noric Sukarmanto
NIM 13020220120022

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

**AKTUALISASI DIRI TOKOH MINASHIRO SOUSHI PADA
ANIME *SOUKYUU NO FAFNER: DEAD AGGRESSOR THE
BEYOND* KARYA TAKASHI NOTO**

(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)

能戸隆によるアニメの『蒼穹のファフナー: *DEAD AGGRESSOR THE BEYOND*
』における、皆城総士の自己実現

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:
Alvino Ivan Noric Sukarmanto
NIM 13020220120022

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya asli penulis dan disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil tulisan atau publikasi milik orang lain kecuali yang telah penulis sebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis menyatakan bersedia untuk menerima sanksi apabila terbukti aksi plagiasi atau penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.

Semarang, 8 Juni 2024

Penulis



Alvino Ivan Noric Sukarmanto

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nur Hastuti', written over a horizontal line.

Nur Hastuti, S.S., M.Hum.

NPPU.H.7.198101042021042001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Aktualisasi Diri Tokoh Minashiro Soushi Pada Anime *Soukyuu No Fafner: Dead Aggressor The Beyond* Karya Takashi Noto (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Studi S-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pada tanggal 28 Juni 2024

Tim Penguji Skripsi

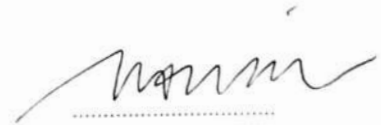
Ketua,

Nur Hastuti, S.S., M.Hum.
NPPU.H.7.198101042021042001



Anggota I,

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



Anggota II,

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



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Prof. Dr. Alamsyah, M.Hum.
NIP 197211191998021002

MOTTO

「あなたはそこにいますか」

Are you there?

-Festum-

「世界はあなたの物ので、そしてまたあなたは世界の物なのだ」

The world belong to you and also you belong to the world

-Lacus Clyne-

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Aktualisasi Diri Tokoh Minashiro Soushi Pada Anime *Soukyuu No Fafner: Dead Aggressor The Beyond* Karya Takashi Noto (Kajian Psikologi Sastra)” ini dengan lancar tanpa adanya kendala apapun. Penyusunan skripsi ini juga tidak dapat penulis selesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, M.Hum., selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum., selaku ketua program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Nur Hastuti S.S., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing penulis. Terima kasih atas ilmu dan waktu yang telah diberikan kepada penulis untuk membimbing dan mengarahkan skripsi ini agar dapat diselesaikan dengan baik.
4. Reny Wiyatasari S.S., M.Hum., selaku Dosen Wali penulis. Terima kasih atas bimbingan dan arahan yang diberikan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan bimbingan yang telah diberikan.

6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan segala doa, motivasi, dan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Teman-teman jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang selama ini memberikan bantuan dan menemani penulis selama perkuliahan dari semester 1 hingga penyusunan skripsi ini.
8. Terima kasih juga kepada seseorang yang telah memberikan segala waktunya untuk menemani dan selalu memberikan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum dapat dikatakan sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran pada penyusunan skripsi ini sehingga dapat membantu dan memberikan manfaat kepada penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
BAB 2.....	8
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Teori Struktur Naratif Film.....	11
2.2.2 Teori Psikologi Sastra.....	16
2.2.3 Teori Kebutuhan Bertingkat.....	17
BAB 3.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Sumber Data.....	23
3.3 Langkah-langkah Penelitian.....	23
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.3.2 Teknik Analisis Data.....	24
3.3.3 Teknik Penyajian Data.....	24
BAB 4.....	26
ANALISIS AKTUALISASI DIRI TOKOH MINASHIRO SOUSHI PADA ANIME SOUKYUU NO FAFNER: DEAD AGGRESSOR THE BEYOND.....	26
4.1 Analisis Teori Struktur Naratif.....	26
4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	26
4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	32
4.2 Analisis Aktualisasi Diri.....	50
4.2.1 Kebutuhan Fisiologis.....	50
4.2.2 Kebutuhan Rasa Aman.....	52
4.2.3 Kebutuhan Rasa Dicintai dan Memiliki.....	54
4.2.4 Kebutuhan Rasa Harga Diri.....	56
4.2.5 Kebutuhan Aktualisasi Diri.....	60
BAB 5.....	63
5.1 Simpulan.....	63
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
要旨.....	67

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1** Sebuah pulau di wilayah pasifik area hawaii
- Gambar 2** Pulau Tatsumiyajima palsu
- Gambar 3** Soushi berusaha menghubungi luar pulau
- Gambar 4** Pertemuan Soushi dan Kazuki di tanggul
- Gambar 5** Pulau Wadatsumijima
- Gambar 6** Pulau Tatsumiyajima yang asli
- Gambar 7** Adegan *time skip*
- Gambar 8** Adegan kilas balik oleh Kazuki
- Gambar 9** Adegan Miwa ingin menembak jatuh roket Maris
- Gambar 10** Minashiro Soushi
- Gambar 11** Adegan Soushi marah ke Kazuki
- Gambar 12** Reo meminta Soushi untuk mengasimilasinya dan Mimika
- Gambar 13** Soushi berlatih di Dojo
- Gambar 14** Soushi berhasil mengalahkan Kazuki
- Gambar 15** Makabe Kazuki
- Gambar 16** Kazuki bertemu Soushi di pulau Tatsumiyajima palsu
- Gambar 17** Hino Miwa
- Gambar 18** Gambaran masa depan yang dilihat oleh Maris
- Gambar 19** Miwa meyakinkan Soushi atas tindakannya
- Gambar 20** Maris Excelsior
- Gambar 21** Pengkhianatan Maris

- Gambar 22** Soushi mencoba menghubungi luar pulau
- Gambar 23** Soushi ingin menyerang pulau Wadatsumijima
- Gambar 24** Soushi makan bersama Maris dan keluarganya
- Gambar 25** Soushi bangun dari tidur
- Gambar 26** Rumah Soushi di pulau Tatsumiyajima palsu
- Gambar 27** Tempat tinggal Soushi di pulau Wadatsumijima
- Gambar 28** *Fafner* milik Soushi
- Gambar 29** Merayakan hari ulang tahun Ruby dan Soushi
- Gambar 30** Soushi dan Miwa mengobrol
- Gambar 31** Soushi berusaha untuk meningkatkan kemampuan *fafnernya*
- Gambar 32** Soushi berhasil meningkatkan kemampuan *fafnernya*
- Gambar 33** Soushi dan Miwa melaporkan metode pelacakan musuh
- Gambar 34** Pertemuan kembali Soushi dan Miwa dengan Reo dan Mimika
- Gambar 35** Soushi berhasil mengalahkan Kazuki
- Gambar 36** Soushi meminta Kazuki untuk menghanyutkan lentera buatannya

INTISARI

Sukarmanto, Alvino Ivan Noric, 2024. “Aktualisasi Diri Tokoh Minashiro Soushi Pada Anime *Soukyuu No Fafner: Dead Aggressor The Beyond* Karya Takashi Noto (Kajian Psikologi Sastra)”. Skripsi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing Nur Hastuti S.S., M.Hum.

Anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* bercerita tentang orang-orang yang berusaha untuk mencari kampung halamannya yaitu pulau Tatsumiyajima yang sedang disembunyikan dengan cara menenggelamkan diri di dalam lautan untuk berlindung agar tidak diserang oleh para *festum*. Minashiro Soushi merupakan seseorang yang memiliki kunci untuk menemukan koordinat atau titik lokasi pulau tersebut disembunyikan. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui unsur naratif dalam anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* dan proses aktualisasi diri yang dilakukan oleh tokoh Minashiro Soushi. Teori yang digunakan adalah teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista dan teori kebutuhan bertingkat oleh Abraham Maslow. Hasil dari penelitian ini adalah tokoh Minashiro Soushi berhasil memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya. Aktualisasi diri tersebut ditunjukkan pada keberhasilan Soushi dalam mengalahkan Makabe Kazuki dengan menggunakan kekuatannya sendiri dan penerimaan jati dirinya sebagai seorang inkarnasi dengan memiliki nama yang sama dengan pendahulunya. Aktualisasi diri Soushi telah terpenuhi karena ia telah memenuhi semua kebutuhan sebelumnya.

Kata Kunci: anime, *Soukyuu no Fafner*, aktualisasi diri, Minashiro Soushi

ABSTRACT

Sukarmanto, Alvino Ivan Noric, 2024. “Self-Actualization in Minashiro Soushi From Soukyuu No Fafner: Dead Aggressor The Beyond Anime Series by Takashi Noto (Literary Psychology Studies). Japanese Language and Culture Thesis, Faculty of Cultural Science, Diponegoro University. Advisor Nur Hastuti S.S., M.Hum.

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond is an anime that tells the story about people trying to find their hometown, the island of Tatsumiyajima, which is being hidden by submerging themselves in the ocean to take refuge from being attacked by the festum. Minashiro Soushi is someone who has the key to finding the coordinates or the point where the island is hidden. The purpose of this thesis is to find the narrative elements in the anime Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond and the self-actualization process by Minashiro Soushi. The theory used is narrative structure film theory by Himawan Pratista and hierarchy of needs theory by Abraham Maslow. The result of this study is that the Minashiro Soushi successfully fulfills his self-actualization needs. This self-actualization is shown in Soushi's success in defeating Makabe Kazuki by using his own strength and accepting his identity as an incarnation by having the same name as his predecessor. Soushi's self-actualization can be fulfilled because he fulfilled all the needs.

Keywords: anime, Soukyuu no Fafner, self-actualization, Minashiro Soushi

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan karya seni yang memakai bahasa sebagai unsur media. Semua yang ada pada karya sastra tidak perlu dibuktikan kebenarannya berdasarkan realitas dunia nyata. Namun, dunia rekaan itu tidak muncul secara tiba-tiba seperti mimpi (Noor, 2011:3). Menurut Griffith (melalui Siswanto, 2008: 72) berpendapat bahwa karya sastra merupakan hasil ekspresi individual penulis berupa kepribadian, emosi, dan kepercayaan yang tertuang dalam karya sastranya.

Menurut Barnet (Dewojati, 2010: 6) sastra dibedakan menjadi tiga genre berdasarkan sifatnya, yakni fiksi, drama, dan puisi. Sifat dasar fiksi adalah roman, novel, dan cerpen yang bersifat bercerita, naratif, mendongeng, dan mencoba menceritakan. Sifat dasar puisi adalah mengolah irama dengan ekspresif sebagai komponen penting. Sifat dasar drama adalah karya tulis yang memiliki sifat dramatik, yaitu aksi atau tindakan yang disajikan secara verbal dan nonverbal. Soemanto (melalui Dewojati, 2010: 8) berpendapat bahwa drama adalah peran serius yang menyelesaikan masalah yang memiliki arti penting, walaupun mungkin akan diakhiri dengan bahagia atau tak bahagia, namun tidak bertujuan mengagungkan tragika. Tragika adalah kategori estetika yang mencerminkan kontradiksi yang indah dan buruk

Seiring dengan perkembangan teknologi, drama berkembang menjadi sebuah film hingga animasi. Menurut Agus Suheri, animasi adalah kumpulan

gambar yang diolah menjadi gerakan. Animasi mewujudkan ilusi dengan memperlihatkan urutan gambar yang berubah secara progresif dengan kecepatan yang tinggi (Aini, 2019: 1). Animasi dalam bahasa Jepang yaitu *animeshon* yang berasal dari kata *animation* kemudian disingkat menjadi kata anime. Anime adalah salah satu karya sastra Jepang yang sangat populer hingga diminati oleh masyarakat luar Jepang.

Anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor* adalah anime yang memiliki cerita yang terbagi menjadi beberapa seri. Seri tersebut antara lain: *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor*, *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor Heaven and Earth*, *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor Exodus*, dan seri terakhir untuk saat ini yaitu *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*. Anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor* bercerita tentang pasca kehancuran bumi akibat serangan oleh makhluk luar angkasa yang disebut *festum*. *Festum* adalah bentuk kehidupan berbasis silikon yang mampu melakukan berbagai evolusi yang mengancam manusia. Manusia yang bertahan hidup membentuk organisasi yang bernama *Alvis* di sebuah pulau terpencil yaitu pulau Tatsumiyajima sebagai benteng pertahanan terakhir manusia. *Alvis* ditunjuk untuk menciptakan sebuah senjata yang disebut *fafner* untuk mengatasi serangan *festum*, yang dipiloti oleh para remaja terpilih.

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond merupakan sekuel cerita dari seri sebelumnya yaitu anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor Exodus*. Sekuel adalah lanjutan cerita dari film pendahulunya yang biasanya diproduksi karena kesuksesan komersial dari filmnya (Pratista, 2017:248). Sekuel biasanya

memiliki tokoh cerita yang sama dengan film orisinalnya, tetapi beberapa kasus film terdapat pengecualian. Tokoh utamanya bisa berbeda-beda, tetapi mereka sama-sama menghadapi satu peristiwa penting yang berlangsung di waktu dan wilayah yang sama (Pratista, 2017:250). Tokoh utama anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* berbeda dengan seri-seri pendahulunya. Pada seri-seri sebelumnya Makabe Kazuki merupakan tokoh utama. Namun, di dalam cerita anime ini tokoh utama berganti menjadi Minashiro Soushi karena cerita berfokus pada tokoh tersebut.

Cerita berlatar waktu dua tahun setelah anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor Exodus* dimana dunia masih melakukan proses pemulihan akibat serangan *festum*. Anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* bercerita tentang orang-orang yang berusaha untuk mencari kampung halamannya yaitu pulau Tatsumiyajima yang sedang disembunyikan dengan cara menenggelamkan diri di dalam lautan untuk berlindung agar tidak diserang oleh para *festum*. Minashiro Soushi merupakan seseorang yang memiliki kunci untuk menemukan koordinat atau titik lokasi pulau tersebut disembunyikan.

Pada penelitian ini penulis menganalisis anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* yang memiliki 12 episode. Penulis menganalisis seluruh episode dikarenakan pada setiap episode memiliki pengaruh dalam aktualisasi diri Minashiro Soushi. Anime ini diproduksi oleh studio Xebec pada episode 1-3 dan Production I.G di episode 4-12 dan disutradai oleh Takashi Noto dan disiarkan pada 17 Mei 2019 sampai dengan 5 November 2021. Penulis akan menganalisis unsur naratif dengan menggunakan teori struktur naratif film oleh Himawan

Prasista sebagai teori yang akan membantu menemukan data-data yang diperlukan untuk meneliti. Selanjutnya akan menganalisis proses aktualisasi diri yang terjadi pada tokoh Minashiro Soushi dengan teori kebutuhan bertingkat oleh Abraham Maslow, karena penulis menganggap bahwa teori tersebut tepat untuk digunakan meneliti lebih dalam tentang aktualisasi diri tokoh tersebut. Penulis meneliti tokoh Minashiro Soushi dengan objek formal aktualisasi diri dikarenakan adanya usaha Soushi untuk menjadi versi terbaik dirinya.

Penulis merasa tertarik untuk meneliti tokoh pada anime ini karena tokoh Minashiro Soushi pada awalnya digambarkan sebagai seseorang yang memiliki sifat pemarah dan tidak mempercayai kepada siapapun karena apa yang telah ia alami. Namun, setelah mengalami beberapa peristiwa, ia menjadi seseorang yang memiliki pengaruh terhadap orang-orang sekitarnya. Meskipun ia dihadapkan berbagai masalah yang dapat membuatnya putus asa dan menyerah, tetapi ia tetap bangkit dan terus berusaha untuk mencapai tujuannya. Soushi merupakan seorang inkarnasi atau orang yang telah bereinkarnasi dengan nama yang sama seperti pendahulunya. Kemudian ingatannya dihapus ketika diculik oleh Maris, sehingga Soushi mencari tahu siapa jati dirinya. Banyak hal atau faktor yang mendorongnya untuk mencapai puncak tertinggi kemampuannya, sehingga dapat terlihat bahwa tokoh Minashiro Soushi menjalani proses aktualisasi dirinya. Selain itu, alasan penulis memilih untuk menganalisis anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* karena menceritakan usaha Soushi yang mencari tahu jati dirinya kemudian dibantu oleh orang-orang sekitarnya yang peduli dengannya sehingga Soushi berhasil menjadi versi terbaik dirinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur naratif dalam anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond?*;
2. Bagaimana proses aktualisasi diri yang dilalui tokoh Minashiro Soushi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menjelaskan struktur naratif dalam anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*;
2. Menjelaskan bagaimana proses aktualisasi diri yang dilalui tokoh Minashiro Soushi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis hasil penelitian ini penulis harapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan kesusastraan Jepang, khususnya pada aktualisasi diri suatu tokoh yang ada pada karya sastra. Kemudian secara praktis hasil penelitian ini penulis harapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi pada penelitian yang meneliti psikologi sastra khususnya proses

aktualisasi diri pada suatu tokoh karya sastra dengan teori kebutuhan bertingkat Abraham Maslow. Selain itu, dapat menambah pengetahuan pada pembaca tentang bagaimana usaha seseorang dalam mencapai aktualisasi dirinya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kepustakaan, karena data-data yang digunakan bersumber pada bahan kepustakaan, berupa tertulis ataupun audio visual. Penelitian kepustakaan tersebut dapat menghasilkan data yang dapat mengarah pada struktur cerita dan proses aktualisasi diri yang dialami oleh tokoh Minashiro Soushi. Sumber data utama yang penulis gunakan pada penelitian ini yaitu anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* dari episode 1-12 sebagai objek material. Kemudian objek formal pada penelitian ini yaitu akan membahas proses aktualisasi diri oleh tokoh. Adapun sumber data pendukung yang penulis gunakan berupa buku, jurnal, dan internet yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Penelitian ini akan diteliti dengan kajian psikologi sastra dengan menggunakan teori kebutuhan bertingkat Abraham Maslow dan teori struktur naratif film Himawan Pratista.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pengerjaan penelitian dan pemahaman kepada pembaca, maka penelitian ini disusun menjadi lima bab sebagai berikut:

Bab 1 pendahuluan, yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penelitian.

Bab 2 tinjauan pustaka dan landasan teori, yang berisi penelitian sebelumnya yang relevan dan teori yang mendukung penelitian.

Bab 3 metode penelitian yang berisi metode penelitian yang penulis pakai untuk membantu meneliti karya sastra.

Bab 4 analisis teori naratif dan teori kebutuhan bertingkat, yang berisi hasil dari analisis penelitian yang telah dilakukan, yaitu menjelaskan unsur naratif dalam anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* dan proses aktualisasi diri pada tokoh Minashiro Soushi.

Bab 5 penutup, yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian struktur naratif pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* dan usaha yang dilakukan oleh tokoh Minashiro Soushi untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas tentang tinjauan pustaka dan kerangka teori yang digunakan pada penelitian. Tinjauan pustaka berisi penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dan perbedaan yang relevan untuk mengetahui sifat kebaruan pada penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu. Landasan teori berisi tentang teori naratif film, teori psikologi sastra, dan teori kebutuhan bertingkat yang penulis gunakan untuk mendukung penelitian ini.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penulis menemukan beberapa penelitian karya sastra yang meneliti tentang proses aktualisasi diri pada suatu tokoh di dalam karya sastra. Penelitian tersebut akan penulis gunakan sebagai acuan atau pedoman penulis dalam meneliti aktualisasi diri pada tokoh Minashiro Soushi. Penelitian-penelitian yang akan penulis gunakan yaitu penelitian yang memiliki persamaan pada objek formal dan teori-teori yang penulis pakai untuk meneliti. Hingga saat ini penulis belum menemukan penelitian karya sastra yang menggunakan objek material anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*.

Tinjauan pustaka pertama yang penulis telah temukan adalah skripsi yang ditulis oleh Muh. Agrisandy Satyarso tahun 2021 dari Universitas Diponegoro yang berjudul “Proses Aktualisasi Diri pada Tokoh Altair dalam Anime *Re: Creators* Karya Ei Aoki”. Persamaan yang terdapat pada penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu terdapat pada objek formal yang digunakan yaitu

menggunakan teori aktualisasi diri atau teori hierarki kebutuhan manusia yang dikemukakan oleh Abraham Maslow untuk meneliti proses aktualisasi tokoh karya sastra.

Sedangkan perbedaan dengan penelitian penulis yaitu terdapat pada objek material yang dipakai. Pada penelitian Muh. Agrisandy Satyarso menggunakan anime *Re: Creators* yang berbeda dengan objek material yang penulis pilih yaitu anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*. Lalu perbedaan lainnya terdapat pada tokoh Altair yang digambarkan sebagai tokoh yang destruktif karena ingin balas dendam kepada dunia karena membuat penciptanya meninggal dunia, akan tetapi pada tokoh Minashiro Soushi digambarkan sebagai tokoh yang temperamental dikarenakan ia memiliki balas dendam terhadap tokoh Makabe Kazuki yang merenggut nyawa orang yang penting baginya dan ingin mengalahkan Makabe Kazuki.

Tinjauan Pustaka kedua yaitu skripsi yang ditulis oleh Farhan Rizky Setiawan dari Universitas Brawijaya pada tahun 2022 yang berjudul “Aktualisasi Diri Tokoh Might Guy pada Anime *Naruto Shippuden* Episode 418 dan 419 Karya Sutradara Masashi Kishimoto”. Lalu persamaan dengan penelitian penulis terletak di objek formal yang digunakan yaitu aktualisasi diri pada tokoh anime. Selain itu, persamaan terdapat pada objek material yang digunakan oleh penulis yaitu berupa anime, namun menggunakan anime dengan judul yang berbeda.

Kemudian perbedaan yang terdapat pada penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian penulis yaitu pada teori utama yang digunakan untuk meneliti aktualisasi diri pada tokoh. Penelitian oleh Farhan Rizky Setiawan menggunakan

teori aktualisasi diri yang dikemukakan oleh Carl Rogers, sedangkan teori yang penulis gunakan yaitu teori aktualisasi diri yang dikemukakan oleh Abraham Maslow. Selain itu, terdapat juga perbedaan pada objek material yang digunakan, yaitu Farhan Rizky Setiawan menggunakan objek material yang berupa anime yang berjudul *Naruto Shippuden*, sedangkan penulis menggunakan anime yang berjudul *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*.

Tinjauan pustaka yang ketiga yaitu skripsi yang ditulis oleh Ernike Andriani Sibarani yang berjudul “Aktualisasi Diri Tokoh Utama Sayuri dalam Novel *Ankoku Joshi* Karya Rikako Akiyoshi: Teori Psikologi Humanistik Abraham Maslow” pada tahun 2017 dari Universitas Gadjah Mada. Persamaan dengan penelitian penulis yaitu terdapat pada objek formal yang digunakan untuk meneliti berupa aktualisasi diri tokoh utama karya sastra. Kemudian persamaan kedua terdapat pada teori yang digunakan untuk meneliti aktualisasi diri yaitu teori aktualisasi diri yang dikemukakan oleh Abraham Maslow.

Lalu, perbedaan dengan penelitian penulis terdapat pada objek material yang dipakai yaitu oleh Ernike Andriani Sibarani menggunakan novel yang berjudul *Ankoku Joshi*, sedangkan penulis menggunakan anime yang berjudul *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*. Sehingga terdapat perbedaan pada teori struktural yang digunakan pada kedua penelitian, yaitu penelitian oleh Ernike Andriani Sibarani menggunakan teori struktualisme, sedangkan penulis menggunakan teori naratif film.

2.2 Landasan Teori

Dalam meneliti suatu karya sastra, diperlukan adanya teori-teori dari para ahli di bidang karya sastra yang sedang diteliti sebagai pedoman penelitian. Penelitian ini berisi tentang proses aktualisasi diri tokoh anime, sehingga teori yang penulis gunakan yaitu teori naratif film yang dicetuskan oleh Himawan Pratista. Teori naratif film tersebut meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Kemudian teori kebutuhan bertingkat yang dicetuskan oleh Abraham Maslow yang meliputi kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan rasa cinta dan memiliki, kebutuhan harga diri, dan kebutuhan aktualisasi diri.

2.2.1 Teori Stuktur Naratif Film

Naratif merupakan susunan peristiwa yang berkaitan satu sama lain dan berhubungan dengan kausalitas atau sebab akibat yang terjadi pada ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak dapat terjadi begitu saja tanpa adanya alasan yang jelas. Semua hal yang terjadi dipastikan disebabkan oleh sesuatu dan saling berhubungan satu sama lain pada hukum kausalitas. Pada sebuah film cerita, semua kejadian pasti disebabkan oleh kejadian yang terjadi sebelumnya (Pratista, 2017: 63).

Unsur naratif berkaitan dengan aspek cerita dalam film. Setiap film (fiksi) tidak akan mungkin lepas dari adanya unsur naratif, karena di dalam suatu cerita pasti mempunyai unsur seperti tokoh, masalah, konflik, tempat, dan waktu.

Seluruh elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain untuk membentuk sebuah ikatan peristiwa yang mempunyai maksud dan tujuan. Semua ikatan peristiwa itu terikat pada sebuah aturan yaitu hukum kausalitas. Aspek kausalitas, ruang, dan waktu merupakan elemen pokok pembentuk sebuah naratif (Pratista, 2017: 24).

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hukum kausalitas yaitu hal dasar pada unsur naratif yang terikat pada sebuah ruang. Suatu cerita tidak mungkin akan terjadi tanpa adanya ruang. Ruang yaitu tempat para pelaku pada cerita beraktivitas dan bergerak. Suatu film biasanya terjadi pada suatu tempat atau lokasi yang dimensi ruangnya jelas atau menunjuk pada wilayah atau lokasi yang jelas. Latar suatu cerita dapat menggunakan lokasi yang benar adanya (nyata) atau bisa juga fiktif (rekaan) (Pratista, 2017: 65).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Sama seperti unsur ruang, dasar pada naratif yang terikat oleh waktu yaitu hukum kausalitas. Suatu cerita tidak mungkin dapat terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat aspek-aspek waktu yang berkaitan dengan naratif suatu film, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

a.1 Urutan waktu

Urutan waktu mengarah pada pola berjalannya waktu pada suatu film. Urutan waktu cerita pada film dibedakan menjadi dua macam yaitu pola linier dan pola

nonlinier. Penyampaian cerita sesuai linier akan memudahkan melihat hubungan kausalitas. Apabila urutan waktu di dalam cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plot juga A-B-C-D-E. Sepanjang apa pun waktu di dalam cerita, apabila tidak adanya interupsi waktu yang signifikan maka pola urutan waktunya tetap linier. Pola nonlinier merupakan pola urutan waktu yang memanipulasi urutan waktu kejadian dengan cara membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola tersebut jarang dipakai pada film karena dapat membuat penonton kesulitan dalam mengikuti alur cerita filmnya. Ketika cerita film tersebut berjalan selama satu hari, maka urutan waktunya menjadi tidak jelas, seperti malam, pagi, sore, dan siang. Apabila urutan waktu di dalam cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu ceritanya dapat menjadi D-A-E-C-B atau C-B-E-A-D (Pratista, 2017: 67-68).

a.2 Durasi Film

Durasi film umumnya hanya sekitar 90 sampai 120 menit, tetapi durasi cerita film biasanya memiliki jangka waktu yang lebih panjang. Durasi cerita pada film bisa memiliki jangka waktu sampai beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan sampai beberapa abad. Pada kasus film yang bergenre seperti fiksi ilmiah terkadang memiliki durasi waktu cerita yang tidak diukur diukur menggunakan waktu cerita normal, karena sering dilakukannya manipulasi waktu (Pratista, 2017: 69).

a.3 Frekuensi Waktu

Biasanya suatu adegan hanya diperlihatkan sekali saja pada sepanjang film. Namun pada beberapa kasus dengan menggunakan teknik kilas balik atau kilas

depan, yaitu adegan yang sama bisa muncul lagi, bahkan dapat muncul berkali-kali berdasarkan tuntutan cerita. Motif cerita juga dapat membuat suatu adegan agar diulang sampai beberapa kali (Pratista, 2017: 70).

2.2.1.3 Struktur Tiga Babak

Struktur tiga babak dibagi menjadi tiga tahap yang masing-masing tahapan tersebut memiliki durasi yang tetap. Babak pertama atau persiapan memiliki durasi sekitar $\frac{1}{4}$ dari durasi film. Babak kedua atau konfrontasi merupakan tahapan yang terpanjang durasinya sekitar separuh durasi filmnya. Babak ketiga atau resolusi biasanya berdurasi kurang dari $\frac{1}{4}$ durasi filmnya (Pratista, 2017: 77).

1. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan atau permulaan merupakan titik paling penting pada suatu cerita film, karena pada tahapan inilah semuanya bermula. Pada tahapan ini biasanya ditetapkan tokoh sebagai pelaku utama dan pendukung; pihak protagonis dan pihak antagonis; masalah dan tujuan; aspek ruang dan waktu dalam cerita. Biasanya pada tahap ini, terdapat adegan pendahulu atau prolog yang menceritakan latar belakang film. Prolog sering kali digunakan ketika memperkuat figure sosok protagonis atau bisa juga antagonis.

Dalam tahapan ini selalu terdapat peristiwa, aksi, atau tindakan yang dapat memicu terjadinya perubahan pada cerita yang sering diistilahkan sebagai *inciting incident*. Peristiwa tersebut yang menjadi pemicu terjadinya titik balik cerita atau *turning point*. Penjelasan sederhananya, *turning point* mengubah cerita untuk

selamanya, sedangkan *inciting incident* sebagai pemicu terjadinya titik balik cerita (Pratista, 2017: 77-78).

2. Tahapan Konfrontasi

Tahapan konfrontasi atau pertengahan merupakan tahapan yang sebagian besar berisi usaha-usaha tokoh utama atau protagonis dalam menyelesaikan solusi pada masalah yang sudah ditentukan di tahapan permulaan. Pada tahap ini alur cerita mulai berubah dan umumnya penyebabnya adalah aksi di luar perkiraan yang dilakukan karakter utama atau karakter pendukung. Tindakan tersebut yang akan memicu adanya konflik yang biasanya berisi konfrontasi fisik antara pihak protagonis dengan antagonis. Di tahap ini biasanya karakter utama tidak mampu menyelesaikan masalahnya begitu saja, karena adanya elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih kompleks atau lebih sulit dari sebelumnya.

Setengah dari durasi film selalu ada titik tengah cerita atau *midpoint* yang berisi bergeraknya cerita ke arah yang berbeda lagi, karena adanya informasi, aksi, atau adanya tokoh baru muncul dalam cerita. Pada tahapan ini, tempo cerita semakin meningkat sampai pada klimaks cerita. Menuju akhir pada tahapan ini, sebelum titik balik kedua, tokoh utama selalu mengalami fase titik rendah atau putus asa dari segi fisik ataupun mentalnya, karena tujuan atau penyelesaian masalah seperti jauh dari jangkauan. Kemudian terjadinya suatu hal yang menyebabkan sang tokoh utama bangkit dan memiliki semangat lagi untuk kembali pada tujuannya awal. Momen tersebut yang menjadi tanda bermulanya titik balik kedua atau *turning point kedua* (Pratista, 2017: 78-79).

3. Tahapan Resolusi

Tahapan resolusi atau tahap penutupan merupakan bagian klimaks cerita, puncak konflik atau konfrontasi akhir. Pada tahap ini cerita film mencapai pada titik ketegangan tertinggi yang berisi duel akhir antara tokoh protagonis dan antagonis. Klimaks cerita atau konfrontasi akhir biasanya diakhiri dengan peristiwa kemenangan bagi pihak protagonis dan kekalahan bagi pihak antagonis. Kemudian setelah berakhirnya konflik, tercapailah pada titik penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi. Akhir cerita atau kesimpulan biasanya berisi kuatnya unsur penutupan dan dapat memberi kepuasan kepada penonton. Umumnya, tokoh utama akhirnya bisa mendapatkan apa yang dia inginkan dan hidup dengan bahagia dengan pujaan hatinya untuk selamanya.

Kunci pada struktur tiga babak yang sebenarnya terdapat pada dua titik baliknya, titik balik pertama dan kedua. Jika kedua titik balik tersebut sudah diketahui maka seluruh struktur tiga babak sudah didapatkan. Film genre apa pun dapat menggunakan pola struktur tiga babak. Penonton yang terbiasa dan mengenal pola struktur ini, tanpa mereka sadari pasti sudah mampu mengira naik turunnya alur cerita dengan mudah (Pratista, 2017: 79).

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Penelitian psikologi sastra mempunyai peran penting terhadap pemahaman sastra, dikarenakan adanya beberapa kelebihan yaitu: pertama, pentingnya psikologi sastra dalam mengkaji lebih dalam aspek perwatakan tokoh; kedua,

melalui pendekatan ini dapat memberikan umpan balik kepada peneliti tentang masalah penokohan suatu tokoh yang sedang dikembangkan; dan yang terakhir, penelitian seperti ini dapat sangat membantu dalam menganalisis suatu karya sastra yang kental dengan permasalahan psikologis (Endraswara melalui Minderop, 2013: 2). XX

Psikologi sastra merupakan kajian sastra yang melihat sastra sebagai aktivitas kejiwaan. Seorang pengarang akan memakai cipta, rasa, dan karya dalam membuat karya. Begitu juga pada pembaca, saat merespon suatu karya juga tidak akan terpisah dari aspek kejiwaan masing-masing. Bahkan, seperti sosiologi refleksi, psikologi sastra juga mengenal karya sastra sebagai refleksi dari kejiwaan. Pengarang akan memberi gejala kejiwaan, kemudian dimasukkan ke dalam teks dan dilengkapi dengan kejiwaan pengarang. Proyeksi pengalaman pada diri sendiri dan pengalaman hidup orang lain pengarang akan terlihat secara imajiner pada teks sastra (Endraswara, 2013: 96).

2.2.3 Teori Kebutuhan Bertingkat

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori yang dicetuskan oleh Abraham Maslow dalam mencari tahu upaya seseorang dalam mengaktualisasi dirinya, yaitu teori hierarki kebutuhan manusia atau kebutuhan bertingkat.

Abraham Maslow berpendapat bahwa manusia adalah makhluk yang baik, maka manusia mempunyai hak untuk menunjukkan jati dirinya untuk mencapai aktualisasi dirinya. Tingkah laku manusia ditentukan oleh keinginan individu

dalam mencapai tujuan kehidupannya agar kehidupan lebih berbahagia dan memuaskan (Minedrop, 2013: 48-49). Maslow berpendapat bahwa kebutuhan bertingkat tersusun menjadi lima tahapan sebagai berikut:

2.2.3.1 Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan paling dasar dan yang paling penting karena berhubungan dengan kebutuhan biologis, seperti kebutuhan makanan, air, tidur, udara, seks, dan sebagainya. Apabila kebutuhan fisiologis belum terpenuhi, maka tidak akan bisa menuju ke kebutuhan selanjutnya. Kebutuhan ini sangat mempengaruhi pada tingkah laku manusia dan akan terus berusaha untuk memenuhinya (Minedrop, 2013: 286).

*The most basic needs of any person are **physiological needs**, including food, water, oxygen, maintenance of body temperature, and so on. Physiological needs are the most prepotent of all. Perpetually hungry people are motivated to eat – not to make friends or gain self-esteem. They do not see beyond food, as long as this need remains unsatisfied, their primary motivation is to obtain something to eat* (Feist & Feist, 2009: 281).

2.2.3.2 Kebutuhan Rasa Aman

Kebutuhan rasa aman yaitu kebutuhan akan perlindungan, jaminan, ketertiban, bebas dari kecemasan dan ketakutan. Manusia menghadapi adanya ketidakpastian yang membuat seseorang harus mencapai sebanyak mungkin perlindungan, jaminan, ketertiban sesuai kemampuan manusia (Minedrop, 2013: 283).

*When people have partially satisfied their physiological needs, they become motivated by **safety needs**, including physical security, stability, dependency, protection, and freedom from threatening forces such as war, terrorism, illness, fear, anxiety, danger, chaos, and natural disaster. The needs of law, order, and structure are also safety needs* (Maslow melalui Feist & Feist, 2009: 281).

2.2.3.3 Kebutuhan Rasa Dicintai dan Memiliki

Kebutuhan rasa dicintai dan memiliki merupakan kebutuhan yang memicu manusia untuk melakukan hubungan secara emosional dengan orang lain. Manusia yang terpicu untuk mencapai kebutuhan ini yaitu adanya keinginan untuk merasakan kehangatan, keramahan, saling memiliki dan saling mencintai. Kebutuhan tersebut ditunjukkan dengan adanya rasa memiliki dan cinta. (Minedrop, 2013: 299).

*After people partially satisfy their physiological and safety needs, they become motivated by **love and belongingness needs**, such as the desire for friendship; the wish for a mate and children; the need to belong to a family, a club, a neighborhood, or a nation. Love and belongingness also include some aspects of sex and human contact as well as the need to both give and receive love (Maslow melalui Feist & Feist, 2009: 281-282).*

2.2.3.4 Kebutuhan Rasa Harga Diri

Kebutuhan rasa harga diri adalah kebutuhan seseorang untuk membutuhkan adanya rasa penghargaan kepada dirinya. Menurut Maslow (melalui Minedrop, 2013: 303) kebutuhan rasa harga diri terbagi menjadi dua, yaitu:

1) Diri sendiri

Penghargaan dari diri sendiri meliputi keinginan untuk mendapatkan kompetisi, memiliki kebebasan, rasa percaya diri, kemandirian dan kepribadian kuat.

2) Orang lain

Penghargaan dari orang lain meliputi keinginan untuk mendapatkan prestasi di dalam kehidupan sehingga mendapatkan penghargaan oleh orang lain pada apa yang dilakukannya.

Maslow (1970) identified two levels of esteem needs – reputation and self-esteem. Reputation is the perception of the prestige, recognition, or fame a person has achieved in

the eyes of others, whereas self-esteem is a person's own feelings of worth and confidence (Maslow melalui Feist & Feist, 2009: 283).

Apabila kebutuhan tersebut tercapai, seseorang akan merasa menjadi lebih percaya diri, merasa mampu, merasa kuat dan merasa berguna. Sedangkan, apabila kebutuhan ini tidak tercapai, maka individu akan merasa frustrasi, tidak percaya diri dan ragu-ragu (Minedrop, 2013: 303). Agar dapat mempunyai perasaan harga diri yang sejati, harus dapat mengetahui diri sendiri dengan baik dan dapat menilai secara objektif pada kelebihan dan kelemahan diri sendiri. Seseorang tidak bisa menghargai dirinya apabila tidak mengetahui siapa dan apa ia (Minedrop, 2013: 284).

2.2.3.5 Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan aktualisasi diri merupakan kebutuhan manusia yang paling tinggi dan apabila tercapai, kebutuhan tersebut adalah pencapaian tertinggi pada semua potensi manusia. Apapun pekerjaan seseorang apabila dilakukan dengan maksimal, maka ia akan mencapai pada kebutuhan ini (Minedrop, 2013: 307).

Maslow (melalui (Minedrop, 2013: 307) berpendapat bahwa seseorang akan dapat mencapai kebutuhan ini ketika ia berhasil melewati masa-masa sulit yang berasal dari dirinya sendiri ataupun dari luar. Hambatan yang berasal dari dirinya sendiri seperti muncul rasa keraguan, malu, takut, dan lainnya. Hambatan dari luar yang bisa mengganggu pencapaian kebutuhan ini seperti tidak memiliki kesempatan atau diskriminasi dan sikap represif yang berasal dari lingkungannya.

Meskipun telah mencapai tingkat kebutuhan sebelumnya, merasa aman secara emosional dan fisik, mempunyai rasa cinta dan memiliki, merasa dirinya berharga, akan merasa kecewa, tidak tenang, dan tidak puas ketika tidak berhasil

dalam usahanya dalam memuaskan kebutuhan akan aktualisasi dirinya. Apabila kondisi tersebut terjadi, maka tidak akan merasa damai dengan diri dan tidak dapat dikatakan sehat secara psikologis (Schultz melalui Minedrop, 2013: 284).

Maslow (melalui Feist & Feist, 2009: 291-295) membagi menjadi 15 ciri-ciri orang yang mengaktualisasi diri, yaitu persepsi realitas yang lebih efisien; penerimaan terhadap diri sendiri, orang lain, dan alam; spontanitas, kesederhanaan, dan kalamian; pemfokusan pada masalah; kebutuhan untuk privasi; kemandirian; kebahagiaan apresiasi yang berkelanjutan; pengalaman tertinggi; hubungan interpersonal yang mendalam; struktur karakter yang demokratis; membedakan cara dan hasil; selera humor yang filosofis; kreativitas; ketahanan terhadap enkulturasi

BAB 3

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan berisi tentang metode penelitian yang penulis gunakan dalam menganalisis aktualisasi diri tokoh Minashiro Soushi pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kepustakaan yang termasuk ke dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan objek material anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*. Hasil dari penelitian ini akan diuraikan ke dalam bentuk penjelasan tentang proses yang dilakukan pada tokoh Minashiro Soushi dalam memenuhi aktualisasi dirinya.

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu metode sosiologi sastra. Sosiologi sastra merupakan cabang ilmu sastra yang mempelajari hubungan sastra dengan kenyataan masyarakat sosial. Kenyataan masyarakat sosial meliputi pengertian pada konteks pengarang dan pembaca serta sosiologi karya sastra atau aspek sosial dalam sastra (Hartoko dan Rahmanto melalui Noor, 2011:70). Metode sosiologi sastra digunakan karena dalam meneliti psikologi suatu tokoh di dalam karya sastra berhubungan dengan pengaruh masyarakat sekitar pada tokoh tersebut. Sehingga, jenis pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan psikologi sastra dengan menggunakan teori kebutuhan bertingkat yang dicetuskan oleh Abraham Maslow. Sementara, teori struktur naratif Himawan

Pratista digunakan dalam menganalisis unsur-unsur pembangun pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu dan struktur tiga babak.

3.2 Sumber Data

Sumber data yang penulis pakai pada penelitian ini yaitu anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* yang disiarkan pada 17 Mei 2019 sampai dengan 5 November 2021. Anime tersebut memiliki 12 episode dan semua episode tersebut akan penulis gunakan sebagai sumber data pada penelitian ini.

Penelitian akan menggunakan dua teori yang akan penulis pakai sebagai sumber data pendukung dalam meneliti proses aktualisasi diri, yaitu teori naratif film oleh Himawan Pratista melalui bukunya yang berjudul “Memahami Film” dan teori kebutuhan bertingkat oleh Abraham Maslow melalui buku yang ditulis oleh Albertine Minderop yang berjudul “Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus”.

3.3 Langkah-langkah Penelitian

Dalam melakukan penelitian diperlukan adanya langkah-langkah penelitian, sehingga penelitian yang dilakukan lebih terstruktur. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut.

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, sehingga pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan literatur yang berkaitan

dengan analisis struktur naratif dan analisis proses aktualisasi diri pada suatu tokoh, serta penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan berupa media cetak ataupun dari internet. Lalu pengumpulan data dilakukan dengan menyimak, kemudian mencatat data yang dibutuhkan dari anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*, dengan cara menonton berulang kali dan memahami dari episode 1-12 yang akan menghasilkan data berupa kutipan dialog dan gambar dari anime tersebut.

3.3.2 Teknik Analisis Data

Menurut Moloeng (melalui Siyoto & Sodik, 2015:28) sumber data penelitian kualitatif merupakan tampilan yang berupa kata secara tertulis atau lisan yang dipelajari oleh peneliti, lalu mengamati benda-benda secara detail agar dapat ditemukan makna yang tersirat pada dokumen atau bendanya. Analisis data penulis lakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan cara menguraikan unsur-unsur strukturalnya, kemudian menganalisis unsur-unsur struktural tersebut dengan menggunakan teori naratif film Himawan Prasista. Setelah itu hasil analisis unsur naratif tersebut akan digunakan sebagai landasan untuk menganalisis proses aktualisasi diri menggunakan teori psikologi sastra Abraham Maslow.

3.3.3 Teknik Penyajian Data

Penyajian data hasil analisis penelitian ini dilakukan dengan menjelaskan hasil dari penelitian yang telah diteliti menggunakan teori naratif dan teori

psikologi sastra. Penyajian data akan dilakukan dengan menggunakan bahasa Indonesia dan disertai gambar serta kutipan sebagai bahan pendukung untuk menganalisis.

BAB 4

ANALISIS AKTUALISASI DIRI TOKOH MINASHIRO SOUSHI PADA ANIME *SOUKYUU NO FAFNER: DEAD AGGRESSOR THE BEYOND*

Bab ini berisi pembahasan tentang analisis proses aktualisasi diri pada tokoh Minashiro Soushi dalam anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*. Bab ini akan dibagi menjadi dua subbab, yakni analisis struktur naratif film dan analisis proses aktualisasi diri tokoh Minashiro Soushi. Pada subbab analisis struktur naratif film akan berisi pembahasan unsur-unsur pembangun anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*. Kemudian unsur-unsur tersebut akan dijadikan sebagai landasan dalam menganalisis aktualisasi diri tokoh Minashiro Soushi. Subbab aktualisasi diri akan terbagi lagi menjadi lima bagian sesuai dengan teori kebutuhan bertingkat Abraham Maslow.

4.1 Analisis Teori Struktur Naratif

Pada subbab ini akan berisi tentang pembahasan unsur-unsur pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* dengan teori struktur naratif film Himawan Pratista. Unsur-unsur tersebut yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hubungan naratif dengan ruang adalah analisis latar tempat terjadinya aktivitas atau aksi yang dilakukan oleh tokoh-tokoh anime *Soukyuu no Fafner:*

Dead Aggressor The Beyond. Ruang yang ada dalam anime ini sebagian besar berfokus pada sebuah pulau yang bernama Tatsumiyajima, Wadatsumijima, dan laut lepas. Salah satu ruang yang memiliki pengaruh terhadap aktualisasi diri tokoh Minashiro Soushi adalah pulau Wadatsumijima. Pada pulau tersebut Soushi bertemu dengan mentornya, yaitu Reo dan Mimika yang melatih Soushi cara bertarung sehingga Soushi dapat menjadi versi terbaik yang diinginkannya.

4.1.1.1 Wilayah Pasifik Area Hawaii



Gambar 1: Sebuah pulau di wilayah pasifik area hawaii
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 1 menit 03:28)

Wilayah pasifik area Hawaii adalah latar tempat terjadinya konflik pertama kali pada anime ini. Latar tempat tersebut digambarkan sebagai lautan yang terdapat satu pulau kecil yang terlihat gersang akibat pertempuran pada pulau tersebut. Pada pulau tersebut Kazuki dan rekan-rekannya berusaha untuk menyelamatkan Soushi yang diculik oleh Maris. Namun, rekan Maris berusaha untuk menghalangi rencana penyelamatan sehingga terjadi pertempuran besar diantara mereka. Pada akhirnya, Kazuki dan rekan-rekannya tidak berhasil menyelamatkan Soushi yang diculik karena maris berhasil membawa Soushi menggunakan roket. Kemudian

diperlihatkan adegan bertuliskan “三年後” menyorot Soushi yang berada di pulau Tatsumiyajima palsu.

4.1.1.2 Pulau Tatsumiyajima palsu



Gambar 2: Pulau Tatsumiyajima palsu
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 1 menit 26:22)

Pulau Tatsumiyajima palsu merupakan tempat Soushi disembunyikan dan dibesarkan oleh para penculik yang menculik dirinya. Pulau tersebut digambarkan sebagai pulau yang memiliki bangunan bergaya rumah tradisional Jepang. Selain itu, terdapat tanggul yang mengelilingi pulau dan adanya pelabuhan sebagai tempat berlabuhnya kapal-kapal. Latar tempat ini disebut sebagai pulau Tatsumiyajima palsu berdasarkan yang dikatakan oleh Kazuki bahwa Soushi telah diculik dan dibawa ke pulau palsu.

一騎: お前たちは人間じゃない、それを総士に教えなかった。お前は攫われたんだ、総士。そして、作り物の島に連れてこられた。
Kazuki: Kalian bukan manusia, kalian tidak memberitahunya tentang itu. Soushi, kau diculik. Lalu dibawa ke pulau palsu. (Episode 2 menit ke 18:43-18:50)

Pada pulau tersebut, Soushi dibesarkan dengan cara seperti manusia pada umumnya. Namun Soushi merasa banyak hal yang disembunyikan dari dirinya, seperti informasi tentang luar pulau yang tidak ada seorang pun memberitahunya.

Kemudian Soushi berusaha mencari informasi tentang luar pulau. Salah satu cara yang ia lakukan adalah mencoba berkomunikasi dengan radio.

4.1.1.3 Kamar Soushi



Gambar 3: Sousei berusaha menghubungi luar pulau
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 2 menit 14:50)

Kamar Sousei digambarkan seperti kamar pada umumnya yang memiliki kasur, rak, lemari, dan meja belajar yang ia gunakan untuk menyimpan radio. Seperti yang terlihat pada gambar di atas, barang-barang yang ada di kamar Sousei tertata rapi, sehingga dapat dikatakan bahwa Sousei rajin membersihkan kamarnya. Sousei yang penasaran dengan dunia luar mencoba untuk menghubungi orang-orang yang berada di luar pulau agar mendapatkan informasi apa yang terjadi di luar pulau dengan menggunakan radio. Setelah beberapa kali mencoba untuk menghubungi, Sousei mendapatkan jawaban suara dari Kazuki melalui radio dan mengajaknya untuk bertemu di tanggul.

4.1.1.4 Tanggul



Gambar 4: Pertemuan Soushi dan Kazuki di tanggul
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 2 menit 17:16)

Menurut KBBI, tanggul adalah tambak atau pematang besar di tepi sungai dan sebagainya untuk menahan air. Tempat yang digunakan sebagai tempat bertemunya Soushi dengan Kazuki merupakan tanggul di tepi laut yang memiliki bangunan seperti mercusuar kecil dan memiliki lampu di atasnya. Tsubaki, seorang *festum* yang menyamar sebagai adik Soushi berusaha untuk menghentikan Kazuki yang ingin membawa Soushi pergi,. Tsubaki yang mengejar mereka dibunuh oleh Kazuki, lalu rekan Kazuki menyerang pulau Tatsumiyajima palsu dan menghancurkannya karena pulau tersebut merupakan pulau palsu yang digunakan untuk tempat *festum* bersembunyi. Soushi yang melihat secara langsung pulaunya dihancurkan dan adiknya terbunuh menjadi marah dan berusaha untuk melarikan diri. Namun, ditahan oleh Kazuki dan dibawa pergi ke pulau Wadatsumijima.

4.1.1.5 Pulau Wadatsumijima



Gambar 5: Pulau Wadatsumijima
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 3 menit 19:48)

Pulau Wadatsumijima merupakan pulau untuk tempat bertahan manusia dari ancaman serangan *festum* sekaligus sebagai markas organisasi yang bernama Alvis. Pulau tersebut digambarkan sebagai pulau yang memiliki bukit dan daratan sangat luas dan terdapat banyak bangunan rumah tempat tinggal manusia yang berada di atas kapal.

Pada pulau ini, Soushi mendapatkan tempat tinggal berupa rumah untuk beristirahat. Selain itu, Soushi mendapatkan pendidikan dengan masuk sekolah yang ada di pulau tersebut. Soushi juga menemukan tujuan baru yang ingin ia capai yaitu mencari tahu jati dirinya dan mendapatkan pulau Tatsumiyajima asli yang sedang bersembunyi di dalam lautan.

4.1.1.6 Pulau Tatsumiyajima Asli



Gambar 6: Pulau Tatsumiyajima yang asli
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 12 menit 07:40)

Pulau Tatsumiyajima asli adalah latar tempat terjadinya konflik yang terakhir. Latar tempat tersebut disebut sebagai pulau Tatsumiyajima asli karena sebagai tempat tinggal manusia dan organisasi Alvis sebelum pergi ke pulau Wadatsumijima. Pulau Tatsumiyajima digambarkan sebagai dua pulau yang berada di atas kapal dan memiliki banyak bangunan rumah tempat tinggal manusia serta tanggul yang mengelilingi pulau. Kapal tersebut berfungsi sebagai penggerak untuk berlindung dari serangan musuh dengan cara bersembunyi di dalam lautan.

Di pulau ini terjadi konflik antara Soushi dan Miwa melawan Maris yang ingin mengambil *Mir*. *Mir* adalah makhluk berbentuk seperti kristal berwarna hijau yang berada di dalam pulau Tatsumiyajima.

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Hubungan naratif dengan waktu adalah analisis latar waktu peristiwa-peristiwa yang terjadi pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*. Hubungan naratif dengan waktu yang akan dianalisis pada penelitian

ini yaitu urutan waktu, durasi film, dan frekuensi film. Hubungan naratif dengan waktu yang memiliki keterkaitan dengan aktualisasi diri tokoh Minashiro Soushi yaitu urutan waktu. Pada urutan waktu dijelaskan urutan plot atau alur cerita pada anime ini, sehingga terlihat urutan proses aktualisasi diri Minashiro Soushi.

4.1.2.1 Urutan Waktu

Urutan waktu menampilkan urutan laju pada suatu jalan cerita dan alur dalam sebuah film. Anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* menggunakan alur yang berjalan maju atau pola plot linier A-B-C-D-E. Urutan plot cerita pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* dijelaskan sebagai berikut.

A: Soushi diculik oleh Maris dan disembunyikan di pulau Tatsumiyajima palsu.

B: Soushi diselamatkan oleh Kazuki dan rekan-rekannya.

C: Soushi tinggal di pulau Wadatsumijima dan mengetahui fakta yang disembunyikan darinya.

D: Soushi mendapatkan lokasi pulau Tatsumiyajima yang asli, lalu ia dan rekan-rekannya pergi untuk mencari pulau tersebut.

E: Soushi dan rekan-rekannya berhasil mendapatkan pulau Tatsumiyajima yang asli.

Plot tersebut dibagi berdasarkan pada perubahan alur cerita yang terjadi di dalam anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*.

4.1.2.2 Durasi Waktu

Durasi waktu dibagi menjadi dua macam yaitu durasi film dan durasi cerita. Durasi film adalah berapa lama film tersebut berjalan, sedangkan durasi cerita merupakan berapa lama cerita pada suatu film berjalan. Durasi film pada anime ini berbeda-beda di setiap episodenya, sehingga untuk akumulasi durasi filmnya yaitu selama lima jam dua puluh empat menit lima puluh lima detik. Sedangkan durasi cerita pada anime ini hanya diperlihatkan melalui adegan *time skip* yang terdapat teks bertuliskan “三年後” bahwa cerita tersebut berjalan selama sekitar tiga tahun dan tidak dijelaskan secara detail berapa lama cerita tersebut berjalan.



Gambar 7: Adegan *time skip*
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 1 menit 26:03)

4.1.2.3 Frekuensi Waktu

Pada anime ini terdapat adegan kilas balik yang hanya terdapat pada bagian akhir cerita yang tidak mempengaruhi berjalannya alur ceritanya, sehingga alur cerita anime ini tidak mengalami perubahan karena adanya kilas balik cerita.



Gambar 8: Adegan kilas balik oleh Kazuki
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 11 menit 13:28)

総士: 未来へ導け、一騎
 Soushi: Kazuki, tuntun mereka ke masa depan

Gambar dan dialog di atas merupakan adegan kilas balik yang ditampilkan pada anime ini. Adegan tersebut berisi tentang Kazuki yang mengingat masa lalu pada saat ia dan Soushi yang belum berinkarnasi dari kecil sampai mereka dewasa. Kemudian Kazuki mengingat perkataan soushi yang menyuruhnya untuk menuntun manusia ke masa depan. Kilas balik tersebut tidak mempengaruhi jalan cerita karena tujuan Kazuki adalah ke masa depan yang berusaha dihapus oleh Maris dan Soushi menjadi orang yang berhasil memenuhi tujuan tersebut.

4.1.2 Struktur Tiga Babak

Pada Struktur tiga babak akan dijelaskan mengenai tahapan-tahapan cerita yang dibagi menjadi tiga jenis tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahapan konfrontasi, dan tahapan resolusi. Tahapan persiapan adalah tahapan awal cerita dimana para tokoh cerita dan latar belakang cerita mulai diperkenalkan. Lalu tahapan konfrontasi adalah bagian tengah cerita. Pada tahapan ini mulai terjadinya berbagai macam konflik cerita yang akan membawa cerita ke tingkat yang lebih

serius. Kemudian tahapan resolusi adalah bagian akhir cerita dimana pada tahapan ini, konflik cerita menuju ke titik puncaknya dan diakhiri dengan penyelesaian konflik yang telah terjadi.

4.1.2.3 Tahap Persiapan

Anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* memiliki 12 episode yang menceritakan usaha Soushi dan sebuah organisasi yang bernama Alvis dalam mencari keberadaan pulau tempat asal mereka yaitu pulau Tatsumiyajima yang bersembunyi di dalam lautan. Cerita dimulai pada adegan pertempuran antara *festum* dengan Alvis yang ingin menyelamatkan Soushi dari penculikan oleh Maris. Ketika Alvis ingin menyelamatkan Soushi, mereka dihadang oleh pasukan *festum* yang membantu Maris untuk pergi menyelamatkan dirinya ke dalam sebuah roket. Pada saat roket lepas landas, Miwa mengejar roket tersebut dan berniat untuk menembaknya jatuh. Namun, Miwa merasa ia tidak bisa menembak jatuh temannya sendiri meskipun oleh mengkhianatinya. Adegan tersebut merupakan *inciting incident* pada cerita.



Gambar 9: Adegan Miwa ingin menembak jatuh roket Maris
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 1 menit 21:49)

美羽:お願い戻って! 私に撃たせないで!
マリス:君は撃てないよ、美羽。彼らは未来を良く知って、僕たちをこれに乗せたんだ。

Miwa: Tolong kembalilah! Jangan membuatku menembak!
Maris: Miwa, kau takkan menembak. Mereka memberi kami ini karena mereka mengetahui masa depan.

Akibat dari peristiwa tersebut membuat Maris berhasil melarikan diri dan membawa Soushi pergi bersamanya lalu memicu terjadinya *turning point* atau titik balik cerita pertama. *Turning point* tersebut mengubah cerita menjadi berfokus pada kehidupan Soushi di pulau Tatsumiyajima palsu dan usahanya untuk mencari informasi tentang luar pulau. Konflik penculikan Soushi merupakan tahap persiapan pada konflik yang terjadi sepanjang cerita anime ini. Pada tahap persiapan ini mulai diperkenalkan tokoh-tokoh yang terlibat di dalam cerita anime ini, yaitu:

a. Minashiro Soushi



Gambar 10: Minashiro Soushi

Minashiro Soushi merupakan tokoh utama pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* karena sepanjang berjalannya cerita, Soushi yang paling sering disorot. Selain itu, Soushi juga seorang tokoh protagonis utama karena tokoh protagonis adalah tokoh yang menerapkan norma nilai-nilai yang ideal dan mendapatkan simpati bagi penonton.

Soushi digambarkan sebagai seorang laki-laki remaja yang memiliki rambut berwarna abu-abu dan dikuncir belakang. Soushi diculik oleh Maris lalu dibesarkan di sebuah pulau palsu untuk menyembunyikan dirinya. Situasi Soushi yang diculik oleh Maris kemudian dihapus ingatannya, sehingga ia kehilangan identitas aslinya sebagai seorang manusia memberikan simpati bagi penulis sebagai peneliti anime ini.

a.1 Pemarah

Marah menurut KBBI adalah sangat tidak senang karena dihina, diperlakukan tidak sepatutnya, dan lain sebagainya. Kemudian pemarah menurut KBBI adalah orang yang mudah marah. Sifat pemarah Soushi mulai ditunjukkan pada saat ia mengeraskan nada bicaranya dan kalimatnya menunjukkan bahwa ia sedang marah. Seperti pada saat Kazuki membunuh Tsubaki di depannya, Soushi mengeraskan nada bicaranya kepada Kazuki.



Gambar 11: Adegan Soushi marah ke Kazuki
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 2 menit 27:18)

総士:返せ！乙姫をかえせ！
一騎:これが真実だ、総士！
総士:殺してある！お前を殺してある！
Soushi: Kembalikan! Kembalikan Tsubaki!
Kazuki: Soushi! Inilah kebenarannya
Soushi: Kubunuh! Kubunuh kau!

Dari adegan dan dialog di atas, kemarahan Soushi terlihat ketika Soushi mengatakan 「殺してある！お前を殺してある！」/ Kubunuh! Kubunuh kau! dengan mengeraskan suaranya saat berbicara dengan Kazuki karena adiknya telah dibunuh olehnya. Selain itu ketika mentor Soushi yaitu Reo dan Mimika sedang dalam situasi berbahaya, Soushi langsung pergi menyelamatkan mereka meskipun ia melanggar perintah.



Gambar 12: Reo meminta Soushi untuk mengasimilasinya dan Mimika
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 9 menit 14:46)

総士: させるものか！

零央: 馬鹿野郎。総士お前が俺達を同化しろ。教えたこと忘れないよ。

総士: だから許さないと言ってるでしょう！

Soushi: Tidak akan kubiarkan!

Reo: Dasar bodoh. Asimilasi kami Soushi. Jangan lupa apa yang telah kami ajarkan.

Soushi: Sudah kubilang aku tidak akan memaafkan itu!

Dari adegan dan dialog di atas, kemarahan Soushi mengeraskan suaranya dan mengatakan 「だから許さないと言ってるでしょう！」 Sudah kubilang aku tidak akan memaafkan itu! ketika berbicara dengan Reo sebagai tanda bahwa ia marah karena mentornya dalam bahaya yang mengancam nyawanya. Soushi marah karena ia merasa tidak senang dengan permintaan Reo tersebut. Dua adegan di atas

merupakan penggambaran sifat pemaarah Soushi yang terjadi ketika orang yang dekat dengannya dalam bahaya.

a.2 Teguh Pendirian

Menurut KBBI, teguh adalah kuat berpegang pada janji, adat, dan perkataan. Sifat teguh pada Soushi merupakan teguh pendirian yang ditunjukkan oleh sikap Soushi yang konsisten dengan apa yang ia katakan dari awal. Teguh pendirian tersebut diperlihatkan pada perilakunya pada saat ia akan memulai pelatihan dengan mengatakan bahwa ia akan menjadi prajurit yang lebih hebat dari siapapun.



Gambar 13: Sousei berlatih di Dojo
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 5 menit 19:21)

真矢:あの機械に乗る条件は私達の全員の訓練に合格すること、いい。

総士:誰よりも優れた兵士になって見せる。

Maya: Syarat untuk menaiki mesin itu adalah harus lulus di semua pelatihan kami, mengerti?

Sousei: Akan aku buktikan aku akan menjadi prajurit yang lebih baik dari siapapun.

Berdasarkan adegan dan dialog di atas, Sousei mengatakan 「誰よりも優れた兵士になって見せる」 yang berarti ia menyatakan bahwa ia ingin menjadi prajurit yang lebih baik dari siapapun. Kemudian sifat teguh Sousei dibuktikan pada episode 11

pada saat ia berhasil mengalahkan Kazuki yang disebut sebagai *ace pilot* atau pilot paling kuat dari yang lain.



Gambar 14: Sousei berhasil mengalahkan Kazuki
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 11 menit 14:32)

総士: 僕の勝ちだ、真壁一騎。
Sousei: Aku menang, Makabe Kazuki.

Pada gambar di atas terlihat bahwa Sousei menodongkan pedangnya ke arah Kazuki dan mengatakan 「僕の勝ちだ、真壁一騎」 untuk menandakan bahwa ia telah mengalahkan Kazuki. Sousei mengatakan bahwa dia telah menang melawan Kazuki yang berarti ia konsisten dan menepati perkataannya bahwa akan menjadi prajurit yang lebih kuat dari siapapun. Oleh karena itu, apa yang telah dilakukan oleh Sousei di atas menunjukkan adanya sifat teguh pendirian.

b. Makabe Kazuki



Gambar 15: Makabe Kazuki

Makabe Kazuki adalah tokoh tambahan protagonis karena ia kurang banyak disorot oleh kamera, tetapi memberikan pengaruh cerita dan membantu Soushi dalam mencapai tujuannya. Kazuki digambarkan sebagai seorang pria yang memiliki rambut pendek lurus ke bawah dan berwarna hitam. Ia adalah pria yang paling berusaha untuk menyelamatkan Soushi dari pulau Tatsumiyajima palsu. Disebut yang paling berusaha karena hanya ia yang masuk ke pulau untuk menyelamatkan Soushi.

b.1 Pantang menyerah

Menurut KBBI, pantang adalah hal (perbuatan atau sebagainya) yang terlarang menurut kepercayaan atau adat. Sedangkan menyerah (menurut KBBI) adalah berserah atau pasrah. Sifat pantang menyerah Kazuki diperlihatkan pada saat ia gagal menyelamatkan Soushi yang sedang diculik oleh Maris, namun berhasil ia selamatkan setelah melakukan pencarian selama 3 tahun. Hal tersebut terlihat dari adegan ketika ia dan Soushi bertemu di tanggul tepi laut untuk membawa Soushi pergi dari pulau Tatsumijima palsu.



Gambar 16: Kazuki bertemu Soushi di pulau Tatsumiyajima palsu
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 2 menit 17:37)

一騎:大きくなったな、総士。ずっとお前を探していった。

Kazuki: Soushi kau sudah besar ya. Aku selalu mencarimu.

Pada adegan dan dialog di atas menunjukkan adanya sifat pantang menyerah Kazuki dalam mencari Souchi selama tiga tahun yang kemudian membuatnya berhasil menemukan Souchi yang disembunyikan di dalam pulau Tatsumiyajima palsu. Meskipun pada episode awal Kazuki gagal untuk menyelamatkan Souchi yang diculik oleh Maris, ia tidak menyerah dalam pencariannya untuk membawa Souchi kembali ke tempat kelahirannya yaitu pulau Wadatsumijima.

c. Hino Miwa



Gambar 17: Hino Miwa

Hino Miwa adalah seorang tokoh tambahan utama pada cerita anime ini. Disebut tokoh tambahan utama karena ia lebih sering disorot daripada tokoh tambahan lainnya dan sering kali disorot ketika sedang bersama Souchi. Selain itu, Miwa juga merupakan tokoh protagonis karena ia membantu dan memiliki pemikiran

yang sejalan dengan Soushi. Miwa digambarkan sebagai seorang gadis remaja yang memiliki rambut Panjang berwarna coklat bergelombang.

c.1 Altruis

Menurut KBBI, altruis adalah orang yang memiliki sifat altruisme. Altruisme adalah perilaku yang memperhatikan dan mengutamakan orang lain. Penggambaran altruisme pada Miwa terlihat pada saat ia ingin mengorbankan dirinya pada *altair* atau sebuah *mir* yang belum dimiliki oleh siapapun agar tersebut dapat melindungi manusia.



Gambar 18: Gambaran masa depan yang dilihat oleh Maris
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 11 menit 09:54)

総士:まさか、今のが僕を攫った理由か

マリス:未来を見た、美羽がいなくなる未来を。

Soushi: Jangan-jangan itu alasanmu menculikku?

Maris: Aku melihat masa depan. Masa depan Miwa menghilang.

Adegan di atas merupakan sebuah kemampuan Maris yang dapat melihat masa depan dimana ia melihat Miwa mengorbankan dirinya sendiri demi melindungi manusia meskipun hal tersebut merenggut nyawanya. Hal tersebut merujuk pada sifat Miwa yang lebih mengutamakan orang lain dibandingkan dirinya, sehingga Miwa mengorbankan dirinya untuk orang lain.



Gambar 19: Miwa meyakinkan Soushi atas tindakannya
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 11 menit 10:54)

総士: 待って実羽、何をする気だ。

実羽: ママやエメリーがしてくれたこと。この島もこうして皆を守ってきたんだよ。

Soushi: Tunggu Miwa, Apa yang kau lakukan.

Miwa: Sama seperti yang dilakukan mama dan Emely. Dengan cara ini mereka melindungi pulau dan semuanya.

Pada adegan dan dialog di atas, Miwa mengatakan 「ママやエメリーがしてくれたこと。この島もこうして皆を守ってきたんだよ」/ Sama seperti yang dilakukan mama dan Emely. Dengan cara ini mereka melindungi pulau dan semuanya. Perkataan Miwa tersebut merupakan keinginan Miwa untuk melindungi pulau dan semua orang dengan cara mengorbankan dirinya sendiri meskipun hal tersebut merenggut nyawanya. Tindakan Miwa membuktikan bahwa dirinya bersifat altruisme yang berarti orang memperhatikan atau mengutamakan orang lain.

d. Maris Excelsior



Gambar 20: Maris Excelsior

Maris adalah tokoh antagonis pada cerita anime ini karena ia memiliki pemikiran yang bertentangan dengan Soushi dan menjadi tokoh penyebab terjadinya konflik pada cerita. Pada tiga tahun yang lalu, Maris menculik Soushi dan menyembunyikannya di dalam pulau Tatsumiyajima palsu, sehingga Maris mendapatkan rasa antipasti dari penulis sebagai peneliti anime ini. Maris digambarkan sebagai seorang laki-laki remaja yang memiliki rambut pendek lurus yang berwarna coklat.

d.1 Pemberani

Menurut KKBI, pemberani merupakan orang yang memiliki sifat berani, lalu berani adalah memiliki hati yang tetap dan rasa percaya diri yang besar ketika menghadapi bahaya, kesulitan, dan lainnya. Sifat pemberani Maris ditunjukkan pada saat ia merencanakan pemberontakan dengan cara menculik Soushi karena ia merasa Soushi akan dikorbankan.



Gambar 21: Pengkhianatan Maris
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 11 menit 10:20)

マリス:たとえ世界は敵に回しても、僕は未来を消すときめた。
 Maris: Aku memutuskan menghapus masa depan meskipun membuat dunia menjadi musuh.

Pada adegan dan dialog di atas menunjukkan adanya kemampuan Maris untuk melihat masa depan yang membuatnya memutuskan untuk memberontak melawan dunia. Alasan Maris mengkhianati rekan-rekannya adalah karena ia ingin melindungi Soushi agar tidak mengorbankan dirinya. Hal tersebut menggambarkan sifat Maris yang pemberani karena ia tidak takut melawan dunia untuk melindungi orang yang berharga baginya.

4.1.1.1 Tahapan Konfrontasi

Tahapan konfrontasi dimulai setelah Soushi mencoba untuk menghubungi orang yang berada di luar pulau Tatsumiyajima palsu dengan menggunakan sebuah radio yang berada di kamarnya dan panggilannya tersebut dijawab oleh Kazuki yang menyusup masuk ke pulau tersebut. Adegan tersebut merupakan pemicu yang akan membawa ke *turning point* kedua.



Gambar 22: Sousei mencoba menghubungi luar pulau
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 2 menit 14:50)

Turning point kedua dimulai ketika Sousei dan Kazuki bertemu pada sebuah Pantai yang ada di pulau tersebut dan dihadang oleh Tsubaki serta para *festum* yang menyamar sebagai manusia. Kazuki membawa Sousei pergi dari pulau dengan memasukkannya ke dalam *fafner* lalu membawanya ke sebuah kapal yang telah disiapkan. Tsubaki mengejar mereka ke kapal dan dibunuh oleh Kazuki karena Tsubaki merupakan *festum* yang menyamar menjadi manusia. Sousei yang melihat tersebut menjadi sangat marah dan cerita berlanjut menjadi usaha Sousei dalam mencari jati dirinya di pulau Wadatsumijima bersama organisasi Alvis.

Sousei diperintahkan untuk menaiki sebuah *fafner* terbangkalai yang hanya bisa dinaiki olehnya karena mesin tersebut merupakan mesin yang dipakai oleh Minashiro Sousei sebelum ia bereinkarnasi atau terlahir kembali.



Gamabr 23: Soushi ingin menyerang pulau Wadatsumijima
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 3 menit 24:36)

Setelah itu, Soushi mengamuk dan ingin menghancurkan pulau Wadatsumijima dengan mesin yang ia naiki tersebut dan berusaha untuk dihentikan oleh pasukan dari Alvis. Hasil dari peristiwa tersebut Soushi mendapatkan *fafnernya* sendiri yang akan digunakannya untuk bertarung melindungi orang-orang sekitarnya. Namun, syarat untuk ia mengendarai *Fafner* lagi adalah dengan cara lulus dari semua pelatihan yang telah disiapkan untuknya agar bisa bertempur di medan perang.

Midpoint atau titik tengah cerita dimulai pada saat Soushi melakukan latihan simulasi di dalam *fafnernya* lalu ia mendapatkan informasi tentang titik koordinat pulau Tatsumiyajima yang asli berada. Sehingga cerita kembali berubah menjadi usaha pencarian dan perebutan pulau Tatsumiyajima dari pihak musuh. Soushi memberitahu titik koordinat pulau berada tetapi dengan syarat ia ikut terjun ke medan pertempuran.

4.1.1.2 Tahapan Resolusi

Tahapan resolusi dimulai setelah Soushi berhasil mengalahkan Maris yang mengatakan tujuannya menculik Soushi adalah untuk mencegah mengorbankan dirinya. Setelah mendengar kebenaran tersebut, Soushi berusaha menghentikan Miwa yang ingin berkorban untuk mengambil *mir* sebelum jatuh ke tangan musuh. Namun, Soushi di hadang oleh Kazuki yang ingin membiarkan Miwa untuk mengorbankan dirinya. Lalu Soushi bertarung melawan Kazuki dan berhasil mengalahkannya. Miwa mendapatkan kekuatan *mir* yang dapat menghentikan pertempuran dan mengalahkan pelaku yang menyebabkan pertempuran terjadi.

Akhirnya pulau Tatsumiyajima berhasil didapatkan dan tidak ada lagi pertempuran.

4.2 Analisis Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri merupakan tingkatan kebutuhan manusia yang paling tinggi pada konsep hierarki manusia yang dikemukakan oleh Abraham Maslow. Kebutuhan aktualisasi diri tidak akan tercapai apabila kebutuhan-kebutuhan yang tingkatannya lebih rendah belum atau tidak terpenuhi. Urutan lima kebutuhan hierarki manusia tersusun menjadi kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan rasa cinta dan memiliki, kebutuhan harga diri, kebutuhan aktualisasi diri. Aktualisasi diri Minashiro Soushi tercapai dengan adanya usaha dan bantuan dari orang-orang sekitarnya yang dapat membuat Soushi mencapai kebutuhan aktualisasi dirinya.

4.2.1 Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis adalah kebutuhan paling dasar dan paling penting bagi manusia karena berhubungan dengan kebutuhan biologis. Pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*, tokoh Minashiro Soushi memenuhi kebutuhan fisiologis dirinya dengan cara makan, minum, dan lain-lainnya. Berikut situasi yang menggambarkan pemenuhan kebutuhan fisiologis tokoh Minashiro Soushi. Berikut yang dilakukan oleh Soushi dalam memenuhi kebutuhan fisiologisnya.



Gambar 24: Sousei makan bersama Maris dan keluarganya

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 2 menit 06:51)

Pada gambar di atas terlihat Sousei sedang makan bersama sosok yang ia anggap sebagai teman dan keluarganya. Manusia membutuhkan makanan untuk mengisi sumber tenaga dan untuk bertahan hidup. Tanpa makanan, manusia tidak akan dapat bertahan hidup karena sumber tenaga yang manusia perlukan tidak terpenuhi. Jadi dapat disimpulkan bahwa Sousei telah memenuhi salah satu kebutuhan fisiologisnya yaitu makan. Selain itu, Sousei memenuhi kebutuhan fisiologisnya yang lain dengan cara tidur untuk mengistirahatkan tubuhnya setelah beraktivitas sehari-hari.



Gambar 25: Sousei bangun dari tidur

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 5 menit 16:57)

Tidur merupakan kebutuhan penting bagi manusia, karena manusia membutuhkan tidur untuk mengistirahatkan tubuh dan pikirannya. Apabila kebutuhan tersebut tidak terpenuhi maka seorang manusia akan terlihat lelah dan tidak bersemangat dalam menjalani aktivitasnya sehari-hari. Soushi telah memenuhi salah satu kebutuhan hidupnya yaitu tidur.

4.2.2 Kebutuhan Rasa Aman

Kebutuhan rasa aman merupakan kebutuhan yang harus seseorang penuhi apabila seseorang telah memenuhi kebutuhan fisiologisnya. Kebutuhan rasa aman berarti seseorang harus memiliki kepastian rasa aman atau perlindungan dari segala macam ancaman. Berikut situasi yang menggambarkan kebutuhan rasa aman pada tokoh Minashiro Soushi.



Gambar 26: Rumah Soushi di pulau Tatsumiyajima palsu
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 2 menit 06:46)

Rumah merupakan sebuah benda yang dapat menjamin kebutuhan rasa aman seseorang yang berupa bangunan yang dijadikan sebagai tempat tinggal untuk berlindung dari cuaca panas atau dingin dan tempat untuk pulang beristirahat. Pada gambar di atas terlihat sebuah bangunan yang merupakan rumah

tempat tinggal Soushi ketika ia masih di pulau Tatsumiyajima Palsu. Meskipun rumah dan keluarga Soushi merupakan hal buatan, tetapi hal tersebut memberikan Soushi tempat untuk tinggal dan memenuhi kebutuhan rasa amannya dari ancaman cuaca panas atau dingin.



Gambar 27: Tempat tinggal Souchi di pulau Wadatsumijima

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 5 menit 13:57)

Kemudian gambar di atas adalah rumah milik Miwa dan juga menjadi tempat tinggal Souchi ketika ia telah diselamatkan dan dibawa ke pulau Wadatsumijima. Souchi tinggal di rumah tersebut karena ia tidak memiliki sama sekali tempat untuk tinggal yang ada di pulau Wadatsumijima, sehingga Miwa mengajaknya untuk tinggal di rumahnya. Sama seperti pada saat ia di pulau Tatsumiyajima palsu, Souchi tinggal bersama dengan beberapa orang yang peduli dengannya.



Gambar 28: *Fafner* milik Soushi

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 6 menit 18:33)

Selain rumah, kebutuhan rasa aman Soushi juga terpenuhi dengan adanya *fafner* miliknya sendiri. *Fafner* tersebut merupakan peninggalan dari dirinya di masa lalu yang ia gunakan untuk bertarung melawan *festum* dan melindungi orang-orang yang penting baginya. Berdasarkan dua hal di atas dapat dikatakan kebutuhan rasa aman baik secara fisik dan secara psikologi telah terpenuhi. Kebutuhan rasa aman secara fisik yang terpenuhi berupa tempat tinggal dan *fafner* yang dapat menjaganya dari ancaman musuh. Sedangkan kebutuhan aman secara psikologi yang terpenuhi adalah Soushi tinggal di tempat tinggal yang tidak sendirian, namun dengan orang-orang yang peduli dengannya.

4.2.3 Kebutuhan Rasa Dicintai dan Memiliki

Kebutuhan rasa dicintai dan memiliki adalah kebutuhan yang memicu seseorang untuk melakukan hubungan secara emosional dengan orang lain agar merasakan kehangatan, keramahan, saling memiliki dan saling mencintai. Kebutuhan tersebut diperlihatkan pada saat ia sedang berkumpul dengan

orang-orang dari Alvis di sebuah tempat makan dan diberi kejutan ulang tahun oleh mereka



Gambar 29: Merayakan hari ulang tahun Ruby dan Soushi
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 10 menit 07:45)

美羽: 総士もおめでとう

ルヴィ: 私達は同じ日に命を得たんですよ

Miwa: Soushi juga selamat ulang tahun

Ruby: Kita mendapatkan kehidupan di hari yang sama

Pada adegan dan dialog di atas merupakan adegan yang menjelaskan Soushi dan Ruby berulang tahun di hari yang sama sehingga ulang tahun mereka dirayakan bersama-sama.



Gambar 30: Soushi dan Miwa mengobrol

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 10 menit 08:27)

実羽: 来てよかったでしょう。皆総士を信じてるんだよ。総士も皆を信じて。
総士: 僕が信じてるのは君だ。逃げる僕を止めてくれた。ここでいた全ては君のおかげだ。これでも感謝しているんだぞ。
Miwa: Kau senang karena sudah datang kan? Semuanya percaya padamu. Soushi juga percayalah pada semuanya.
Soushi: Kamu yang aku percaya. Kamu menghentikanku saat aku melarikan diri. Semua yang ada di sini adalah berkatmu. Meskipun begitu aku berterima kasih loh.

Kutipan dialog di atas merupakan adegan Miwa yang sedang membujuk Soushi agar ia mempercayai orang lain seperti orang lain tersebut mempercayai dirinya dengan mengatakan 「皆総士を信じてるんだよ」/ “Semuanya percaya padamu”. Pernyataan Miwa tersebut merupakan usaha untuk memberitahu Soushi bahwa semua orang bergantung kepadanya dengan memberikan kepercayaan mereka. Tetapi pada kutipan dialog 「僕が信じてるのは君だ。逃げる僕を止めてくれた。ここでいた全ては君のおかげだ」/ “Kamu yang aku percaya. Kamu menghentikanku saat aku melarikan diri. Semua yang ada di sini adalah berkatmu”. Soushi mengatakan bahwa ia mempercayai Miwa karena ia telah banyak menolong Soushi. Kebutuhan rasa dicintai dan memiliki Soushi telah terpenuhi karena Soushi memiliki orang-orang yang memperhatikan dan peduli dengannya.

4.2.4 Kebutuhan Rasa Harga Diri

Kebutuhan rasa harga diri adalah kebutuhan seorang individu mendapatkan penghargaan terhadap pencapaian yang telah dilakukan. Maslow membagi kebutuhan rasa harga diri menjadi dua jenis, yaitu penghargaan dari diri sendiri dan penghargaan dari orang lain. Penghargaan dari diri sendiri merupakan

keinginan untuk mendapatkan kompetisi, memiliki kebebasan, rasa percaya diri, kemandirian, dan kepribadian kuat. Apabila kebutuhan tersebut berhasil terpenuhi, seorang individu akan merasa lebih percaya diri, merasa mampu, kuat dan berguna. Sedangkan apabila tidak terpenuhi, maka individu tersebut akan merasa frustrasi, tidak percaya diri dan ragu-ragu.



Gambar 31: Soushi berusaha untuk meningkatkan kemampuan *fafnernya*
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 9 menit 15:35)

総士:ゴウバインプログラム起動。真壁一騎にできて、僕にできないなんてことがあるものか！
Soushi: Mengaktifkan program goubine. Aku tidak mungkin tidak bisa melakukannya jika Kazuki Makabe bisa melakukannya!



Gambar 32: Soushi berhasil meningkatkan kemampuan *fafnernya*
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 19 menit 17:04)

Adegan tersebut merupakan usaha Soushi untuk memenuhi penghargaan terhadap dirinya dengan cara meningkatkan kemampuan *fafn*ernya karena ia telah melihat Kazuki berhasil melakukannya dan ia merasa dapat melakukannya juga. Soushi telah berhasil mencapai tujuannya yaitu meningkatkan kemampuan *Fafner* yang ia pakai, sehingga penghargaan dari dirinya telah terpenuhi.



Gambar 33: Sousei dan Miwa melaporkan metode pelacakan musuh
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 09 menit 21:31)

実羽: 実羽たちだけ助けたりしないでください。
総士: その必要はありません。敵の追跡手段が分かりました。
Miwa: Tolong jangan hanya menyelamatkan Miwa dan yang lain.
Soushi: Tidak perlu melakukan itu. Kami telah menemukan metode
pelacakan musuh.

Adegan dan dialog di atas adalah pada saat Sousei dan Miwa berhasil menemukan cara musuh untuk melacak posisi pulau Wadatsumijima dan melaporkan hal tersebut ke atasannya. Sousei sempat di tuduh sebagai seorang mata-mata yang membocorkan informasi tentang lokasi pulau Wadatsumijima karena semenjak kedatangan Sousei penyerangan dari pihak musuh sering terjadi yang mengakibatkan adanya korban jiwa. Tindakannya menemukan metode pelacakan musuh tersebut adalah tindakannya untuk melindungi harga dirinya

yang dituduh sebagai seorang mata-mata. Setelah melaporkan hal tersebut, mereka menggunakan informasi tersebut untuk melawan balik musuh. Kebutuhan rasa penghargaan oleh orang lain yaitu ketika Soushi mendapatkan penghargaan dari lain karena pencapaian atau prestasi yang telah ia lakukan.



Gambar 34: Pertemuan kembali Soushi dan Miwa dengan Reo dan Mimika
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 12 menit 23:13)

ミミカ:お邪魔します。
零央:失礼します。
実羽:零央さん、ミミカさん。
総士:もう歩けるんですか。
ミミカ:おかげさまで。
零央:ありがとう。これからの島を頼むぞ。
Mimika: Maaf mengganggu.
Reo: Permisi.
Miwa: Reo-san, Mimika-san.
Soushi: Sudah bisa berjalan?
Mimika: Berkatmu.
Reo: Terima kasih. Mulai sekarang ku serahkan pulau padamu.

Soushi mendapatkan penghargaan dari Reo dan Mimika karena ia telah menyelamatkan mereka pada saat dikepung oleh pasukan *festum* dan ingin mengorbankan diri dengan cara meledakkan *fafner* mereka. Reo dan Mimika mengalami koma setelah peperangan berakhir, kemudian bertemu kembali dengan Soushi setelah mereka pulih dari koma tersebut. Soushi terlihat senang karena

dapat bertemu kembali dengan mereka dalam keadaan sehat, sehingga kebutuhan harga diri Soushi telah terpenuhi.

4.2.5 Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan aktualisasi diri adalah pemenuhan perkembangan manusia dalam mencapai pencapaian tertinggi pada seluruh kemampuan potensinya. Seorang individu harus berhasil memenuhi kebutuhan-kebutuhan sebelumnya agar dapat memenuhi kebutuhan aktualisasi diri. Pada hal ini, Soushi telah berhasil memenuhi kebutuhan-kebutuhan sebelumnya, sehingga ia dapat memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya.

Soushi telah melewati berbagai hambatan ketika akan memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya. Pada awalnya Soushi adalah seorang inkarnasi dengan nama sama seperti pendahulunya yang diculik oleh temannya lalu dicuci otaknya. Karena hal tersebut, Soushi menjadi kebingungan tentang kebenaran dan identitasnya sendiri. Namun, ketika bertemu dengan Miwa dan kru Alvis yang lainnya, Soushi menjadi diri yang lebih baik dan menemukan jati diri yang sebenarnya.



Gambar 35: Soushi berhasil mengalahkan Kazuki
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 11 menit 14:32)

総士: 僕の勝ちだ、真壁一騎。
Soushi: Aku menang, Makabe Kazuki.

Pada adegan dan dialog di atas merupakan pemenuhan aktualisasi diri Soushi yang berhasil terpenuhi pada saat ia berhasil mengalahkan Kazuki dengan menggunakan seluruh kemampuan yang telah ia pelajari dari orang-orang sekitarnya. Soushi mencapai tujuannya di awal yaitu ingin mengalahkan Kazuki yang menghalanginya mencegah Miwa untuk mengorbankan dirinya demi mendapatkan pulau Tatsumiyajima. Kemudian Pulau Tatsumiyajima berhasil mereka dapatkan tanpa adanya korban jiwa dari kedua belah pihak dan menjadi tempat tinggal baru bagi manusia yang masih bertahan hidup di pulau Wadatsumijima.

Selain itu, pemenuhan aktualisasi diri Soushi juga digambarkan pada adegan saat ia menuliskan nama Minashiro Souchi di sebuah lentera yang akan dihanyutkan di laut sebagai bentuk penghormatan kepada yang sudah gugur.



Gambar 36: Souchi meminta Kazuki untuk menghanyutkan lentera buatannya

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond (episode 12 menit 24:11)

総士:これをお前が流せ、僕が皆城総士だ。お前が知っている誰かはいもう何処にもいない。文句は言わせないぞ、僕はお前に勝ったんだ。

一騎:お前の言うとおりにするよ、総士

Soushi: Kau hanyutkan ini, akulah Minashiro Soushi. Seseorang yang kau kenal sudah tidak ada lagi. Aku telah mengalahkanmu, kau tidak boleh membantah.

Kazuki: Soushi, aku akan melakukannya sesuai perkataanmu.

Pada adegan di atas terlihat bahwa Soushi telah menerima jati dirinya sebagai seorang inkarnasi. Inkarnasi (menurut KBBI) adalah penjelmaan roh dalam wujud makhluk lain (terutama manusia). Penerimaan jati diri tersebut ditunjukkan dengan keinginannya untuk menghanyutkan lentera yang bertuliskan namanya sebagai penghormatan terhadap dirinya di masa lalu. Meskipun Soushi dihadapkan oleh berbagai macam rintangan dan hambatan, ia tetap berusaha untuk memenuhi aktualisasi dirinya dengan memaksimalkan seluruh kemampuan dan potensinya.

Berdasarkan analisis yang telah penulis lakukan, penulis menyimpulkan bahwa tokoh Minashiro Soushi telah memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya. Aktualisasi diri tersebut ditunjukkan pada keberhasilan Soushi dalam mengalahkan Kazuki dengan menggunakan kekuatannya sendiri dan penerimaan jati dirinya sebagai seorang inkarnasi dengan memiliki nama yang sama dengan pendahulunya.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap aktualisasi diri tokoh Minashiro Soushi pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*, maka dapat disimpulkan bahwa tokoh Minashiro Soushi telah berhasil mencapai kebutuhan aktualisasi dirinya. Penulis menggunakan teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista sebagai teori pendukung untuk menemukan unsur naratif yang terdapat pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* dan teori kebutuhan bertingkat oleh Abraham Maslow sebagai teori utama untuk menemukan proses aktualisasi diri pada tokoh Minashiro Soushi. Penelitian tersebut telah dipaparkan pada pembahasan dan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* terdapat unsur naratif yang terdiri atas hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Pada hubungan naratif dengan ruang terdapat beberapa tempat terjadinya peristiwa penting dalam cerita yaitu. Wilayah pasifik area Hawaii, pulau Tatsumiyajima palsu, kamar Soushi, tanggul, pulau Wadatsumijima dan yang, pulau Tatsumiyajima asli. Pada hubungan naratif dengan waktu, menjelaskan waktu peristiwa-peristiwa yang terjadi berupa urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Urutan waktu pada anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* adalah menggunakan alur berjalan maju

dengan plot cerita A-B-C-D-E. Kemudian durasi waktu dibagi menjadi dua macam yaitu durasi film dan durasi cerita. Durasi film pada anime ini diakumulasikan menjadi 5 jam 24 menit 55 detik. Sedangkan durasi cerita tidak dijelaskan secara rinci hanya diperlihatkan adegan yang terdapat teks yang bertuliskan “三年後”. Lalu, pada frekuensi waktu hanya terdapat satu adegan kilas balik yang tidak mempengaruhi plot cerita.

Pada struktur tiga babak, penulis menemukan di tahapan persiapan dijelaskan awal mula cerita dan konflik yang akan berjalan sepanjang cerita anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond* dan diperkenalkannya tokoh-tokoh penting pada cerita. Kemudian pada tahapan konfrontasi terdapat konflik yang terjadi pada cerita dan *midpoint* atau titik tengah cerita. Lalu pada tahapan resolusi terdapat penyelesaian konflik cerita dan akhir cerita anime *Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*.

Meskipun terdapat berbagai hambatan yang menghambat Soushi untuk mengaktualisasi dirinya, Soushi berhasil hambatan tersebut untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya. Kebutuhan aktualisasi diri Soushi berhasil tercapai dengan memenuhi semua kebutuhannya, yaitu pada kebutuhan fisiologis Soushi terpenuhi berupa makan dan tidur yang terjadi pada tempat tinggalnya. Kemudian pada kebutuhan rasa aman Soushi berhasil terpenuhi dengan adanya rumah sebagai tempat tinggal dan *fafner* yang ia gunakan untuk melindungi diri. Lalu kebutuhan dicintai dan memiliki terpenuhi pada adegan ketika ulang tahun Soushi dirayakan oleh teman-temannya dan orang-orang yang menaruh kepercayaan kepadanya. Selain itu, kebutuhan rasa harga diri Soushi terpenuhi pada saat ia

berhasil meningkatkan kemampuan *fafnerna* dengan kemampuannya sendiri dan ketika ia berhasil membuktikan tuduhan palsu yang ditujukan kepadanya. Serta pertemuan kembali dengan mentornya yaitu Reo dan Mimika yang telah berhasil Soushi selamatkan ketika bertarung melawan musuh. Terakhir kebutuhan aktualisasi diri Soushi terpenuhi pada bagian akhir cerita ketika ia berhasil mengalahkan Kazuki kemudian berhasil mendapatkan pulau Tatsumiyajima yang asli tanpa adanya korban jiwa dari kedua belah pihak. Selain itu, Soushi telah menerima jati dirinya sebagai seorang inkarnasi yang memiliki nama sama seperti dirinya di masa lalu.

Penulis menyimpulkan bahwa tokoh Minashiro Soushi telah berhasil mencapai aktualisasi dirinya dengan memenuhi kebutuhan-kebutuhan sebelumnya. Dalam pemenuhan aktualisasi diri, tidak lepas dari adanya keinginan individu untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan lingkungan sekitar yang memberikan pengaruh baik. Apabila individu tidak memiliki keinginan untuk menjadi lebih baik dan lingkungannya tidak mendukung, maka individu tersebut tidak dapat mencapai aktualisasi dirinya. Faktor dari luar sangat berpengaruh dalam mencapai aktualisasi diri seseorang karena manusia memerlukan bantuan dari orang lain untuk membantunya menjadi lebih baik.

5.2 Saran

Penelitian yang penulis lakukan ini masih memiliki kekurangan dari berbagai sisi yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Objek material yang penulis pakai dapat diteliti dari sisi psikologi dengan menggunakan teori psikologi sastra yang lain, seperti teori perkembangan kepribadian oleh erik erikson, dan lain

sebagainya. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan lebih jauh sehingga dapat menjadi penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2019). *Aktualisasi Diri Tokoh Utama dalam Anime Kuragehime Karya Akiko Higashimura*. Universitas Diponegoro.
- Dewojati, C. (2010). *Drama Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Gajah Mada University Press.
- Endraswara, S. (2013). *Metodologi Penelitian Sastra*. CAPS.
- Feist, J., & Feist, G. . (2009). *Theories of Personality*. The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Minderop, A. (2013). *Psikologi Sastra: Karya Sastra , Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Noor, R. (2011). *Pengantar Pengkajian Sastra*. Fasindo.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. Montase Press.
- Satyarso, M. A. (2021). *Proses Aktualisasi Diri pada Tokoh Altair dalam Anime Re: Creators Karya Ei Aoki*. Universitas Diponegoro.
- Setiawan, F. R. (2022). *Aktualisasi Diri Tokoh Might Guy pada Anime Naruto Shippuden Episode 418 dan 419 Karya Sutradara Masashi Kishimoto*. Universitas Brawijaya.
- Sibarani, E. A. (2017). *Aktualisasi Diri Tokoh Utama Sayuri dalam Novel Ankoku Joshi Karya Rikako Akiyoshi: Teori Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. Universitas Gadjah Mada.
- Siswanto, W. (2008). *Pengantar Teori Sastra*. PT. Grasindo.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.

要旨

本論文の題名は「によるののファフナー: *DEAD AGGRESSOR THE BEYOND*』における、の自己実現」である。このアニメを選んだ理由は、皆城総士がひどい目に合う経験をしたから、最初は無機嫌な人と誰にも信じられない人を表現される。しかし、たくさんの事件のあと、彼は周りの人たちに影響力のある人になった。このアニメは前のシリーズの続編である。それは「*Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor Exodus*」というアニメである。この研究の目的は皆城総士の自己実現プロセスを知るためである。

「*Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*」というアニメは故郷を探す人達について話している。探す故郷は竜宮島という島である。この島は *festum* を見つけないように海の中で隠れて避難する。皆城総士はこの島の隠れる場所を見つける鍵の人である。

筆者が使用したこの研究の資源のデータは「*Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*」というアニメである。このアニメの全話は12話があり、1話から3話まで「Xebec」というスタジオと4話から12話まで「Production I.G」というスタジオが作った。そして、能戸隆が監督をし、2019年5月17日から2021年11月5日に放送された。

筆者が分析するために参考にした二つの理論は、Himawan Pratistaによる映画のナラティブ要素理論とAbraham Maslowによる欲求五段階説理論である。映画のナラティブ要素理論は「*Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*」のアニメの要素を使って分析をした。欲求五段階説理論は皆城総士の自己実現のプロセスを使って分析をした。

映画のナラティブ要素理論は三段階に分けて、それは空間とナラティブの関係、時間とナラティブの関係、そして「Struktur tiga babak」である。空間とナラティブの関係に六つの場所を見つけ、それは「太平洋生存圏ハワイエリア」、「偽物の竜宮島」、「総士の部屋」、「消波堤」、「わだつみじま」、「本当の竜宮島」である。それから、時間とナラティブの関係を三つに分けて、それは「時系列」、「所要時間」、「周波数時間」である。「*Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor The Beyond*」のアニメはA-B-C-D-Eのプロットなので、「Linier」ということである。所要時間を二つに分けて、それは上映時間と物語時間である。このアニメの上映時間はすべての全話が違って、全部の上映時間が5時間24分55秒である。このアニメの物語時間は、詳しい説明が無く、「3年後」の文だけある。それから、周波数時間に物語を影響しない回想シーンが一つだけある。

Struktur tiga babakは三つの段階に分けて、それは「準備段階」、「対立段階」、「解決段階」である。準備段階には、最初の物語の続きと、物語の登場人物を紹介されて、それは主人公の「皆城総士」、「真壁一騎」、「日野美羽」、敵対者の「マリスエクセルシア」である。それから、対立段階は、物語中間の皆城総士の闘争を説明する。それから、解決段階は、物語終盤の皆城総士の目的が達成したことを説明する。

そして、皆城総士の自己実現のプロセスの分析である。Abraham Maslowの自己実現理論は五つの段階に分けて、それは「生理的欲求」、「安全の欲求」、「所属と愛の欲求」、「承認欲求」、「自己実現」である。最初、総士の生理的欲求は、食べたり、寝たりすることに、満たされた。2番目、総士の安全欲求は居住場所と総士の*fafner*で戦ったり、じぶんを守ることで満たされた。3番目、総士の所属と愛の欲求は、総士とルビーの誕生日祝いの時に満たされた。4番目、承認欲求

は二つに分けて、それは自分からの承認と他の人からの承認である。総士の自分からの承認は、自分の力で*fafner*の力を増加したり、敵の追跡方法を見つけた時に満たされた。一方、他の人からの承認は、助かった零央とミミカの再会の時に満たされた。

それから、皆城総士の自己実現のプロセスの結果である。総士の自己実現は、真壁一騎に勝つことができたり、転生者の事故同一性の過去と同じ名前を受け入れることに満たされた。

この研究の結果をみると、自己実現をしたい人が、自分からもっといい人になれば、人を勇気づけられるし、周りの人たちからの勇気をもらい、その要求を満たすことが結論付けられた。