



**AKTUALISASI DIRI TOKOH CHIHAYA ANON
DALAM ANIME *BANG DREAM! IT'S MYGO!!!!*
KARYA SUTRADARA KAKIMOTO KOUDAI
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

柿本広大のアニメ『バンドリ！イッツマイゴ』における
千早愛音の自己実現

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:
Raden Devi Permata Asri
NIM 13020220140059

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

**AKTUALISASI DIRI TOKOH CHIHAYA ANON
DALAM ANIME *BANG DREAM! IT'S MYGO!!!!*
KARYA SUTRADARA KAKIMOTO KOUDAI
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

柿本広大のアニメ『バンドリ！イッツマイゴ』における
千早愛音の自己実現

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:
Raden Devi Permata Asri
NIM 13020220140059

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

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

Semarang, 12 November 2024

Penulis,



Raden Devi Permata Asri

NIM 13020220140059

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Aktualisasi Diri Tokoh Chihaya Anon dalam Anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!* Karya Sutradara Kakimoto Koudai (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada 12 November 2024.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.

NIP. H.7.197806162018071001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Aktualisasi Diri Tokoh Chihaya Anon dalam Anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!* Karya Sutradara Kakimoto Koudai (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 09 Desember 2024.

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

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

Anggota I,

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

Anggota II,

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197407222014092001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro

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

MOTTO

「過去には戻れないし、後悔してるひまもない」

“We can’t return to the past, so there’s no time for regret”

—Sena Izumi—

「ただ待っていたんじゃ何も手に入らない、踏み込んでいだけさ」

“Just by waiting, we can’t achieve anything. We need to step forward”

—Knights 「Article of Faith」 —

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada Allah SWT karena atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kepada keluarga, terutama Mama yang selalu memberi dukungan dan do'a selama proses penyusunan skripsi. Kepada Zaki Sensei selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, kesabaran, serta saran dan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat kelulusan program S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro dengan judul “Aktualisasi Diri Tokoh Chihaya Anon dalam Anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!* Karya Sutradara Kakimoto Koudai (Kajian Psikologi Sastra)”. Penulisan skripsi ini tidak akan selesai jika tidak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang;
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, sekaligus Dosen Wali dan Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi. Terima kasih atas waktu, dukungan, kesabaran, serta saran-saran yang *Sensei* berikan dari awal perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi;
3. Seluruh dosen dan staf Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro Semarang. Terima kasih atas semua ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama ini;
4. Keluarga tercinta, terutama Mama yang selalu memberikan do'a dan dukungan kepada penulis;

5. Alma Ahyaita Putri Tarli dan Malia Rahmatika atas semua dukungan, bantuan, dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih karena selalu berada di sisi penulis, baik ketika senang maupun susah;
6. Sahabat *Bandar Marjan*, Reyhan, Rey, Angel, Alifia, Caca, dan Alvino, serta sahabat lainnya, Indira, Wisnu, Nemi, Salma, Mbak Salsa, Lya, dan Gina atas semua dukungan, bantuan, serta kenangan berharga yang tak bisa dilupakan selama menjalani masa perkuliahan;
7. Sahabat *Furusato*, Jhody, Genasha, Agis, Karina, Lutfi, Ladies, Azmi, Miranda, Dira, Rifda, Upi, Dipsal, Naswa, serta sahabat lain yang namanya tidak bisa penulis sebutkan satu persatu;
8. Teman-teman KKN Desa Kalitengah serta para warga desa yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis;
9. Teman-teman BKJ angkatan 2020 atas semua pengalaman dan kenangan berharga selama menjalani masa perkuliahan;
10. Tsukinaga Leo dan Sena Izumi yang telah menjadi penyemangat bagi penulis selama proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai koreksi di masa yang akan datang.

Semarang, 12 November 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raden Devi Permata Asri' with a stylized flourish at the end.

Raden Devi Permata Asri

NIM 13020220140059

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Teori Struktur Naratif Film	10
2.2.2 Teori Kebutuhan Bertingkat oleh Abraham Maslow	13
BAB III METODE PENELITIAN	17

3.1 Jenis Penelitian	17
3.2 Sumber Data	18
3.3 Langkah-Langkah Penelitian.....	18
3.3.1 Pengumpulan Data.....	18
3.3.2 Analisis Data.....	19
3.3.3 Penyajian Data	19
BAB IV AKTUALISASI DIRI TOKOH CHIHAYA ANON	20
4.1 Struktur Naratif Anime <i>BanG Dream! It's MyGO!!!!</i>	20
4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang	20
4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	24
4.1.3 Struktur 3 Babak	30
4.2 Aktualisasi Diri Tokoh Chihaya Anon.....	69
4.2.1 Kebutuhan Fisiologis	69
4.2.2 Kebutuhan Akan Rasa Aman	70
4.2.3 Kebutuhan Akan Rasa Memiliki dan Kasih Sayang.....	76
4.2.4 Kebutuhan Akan Harga Diri	84
4.2.5 Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri	88
BAB V SIMPULAN	92
DAFTAR PUSTAKA.....	96
要旨	97
LAMPIRAN.....	100
BIODATA PENULIS.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram kebutuhan bertingkat	13
Gambar 4.1 Kereta menuju Waseda	20
Gambar 4.2 Kereta menuju Minowabashi	20
Gambar 4.3 Rumah Anon.....	21
Gambar 4.4 Kamar Anon	21
Gambar 4.5 Gerbang Haneoka.....	21
Gambar 4.6 Bagian dalam Haneoka.....	21
Gambar 4.7 Live House RiNG tampak luar.....	22
Gambar 4.8 <i>Band</i> MyGO tampil untuk pertama kali	22
Gambar 4.9 Apartemen mewah Residence SC	23
Gambar 4.10 Bagian dalam Apartemen Soyo	23
Gambar 4.11 Akuarium Soranomori	23
Gambar 4.12 Anon berbicara dengan Tomori di akuarium.....	23
Gambar 4.13 Poster debut Ave Mujica	29
Gambar 4.14 Chihaya Anon.....	31
Gambar 4.15 Anon senang dipuji.....	34
Gambar 4.16 Anon senang dipuji 2.....	34
Gambar 4.17 Media sosial Anon.....	37
Gambar 4.18 Usulan nama <i>band</i> dari Anon	39
Gambar 4.19 Usulan nama <i>band</i> dari Anon 2	39
Gambar 4.20 Usulan nama <i>band</i> dari Anon 3	39
Gambar 4.21 Takamatsu Tomori	41
Gambar 4.22 Buku catatan Tomori	42
Gambar 4.23 Tomori terlihat murung	42
Gambar 4.24 Nagasaki Soyo.....	45
Gambar 4.25 Soyo tersenyum licik.....	46
Gambar 4.26 Shiina Taki.....	50
Gambar 4.27 Taki terlihat kesal	52
Gambar 4.28 Taki mendobrak meja	52
Gambar 4.29 Kaname Raana.....	54
Gambar 4.30 Raana membuat anggota <i>band</i> terkejut	56
Gambar 4.31 Raana bermain gitar tanpa melihat partitur	56
Gambar 4.32 Togawa Sakiko	58
Gambar 4.33 Sakiko mengubah tulisan Tomori menjadi sebuah lagu.....	59
Gambar 4.34 Sakiko sedang kerja sambilan	60
Gambar 4.35 Anon terlihat kecewa.....	64
Gambar 4.36 Jari Anon terbalut plester luka.....	64
Gambar 4.37 Anon makan siang bersama teman sekelas	69
Gambar 4.38 Anon minum teh bersama Soyo	69
Gambar 4.39 Anon sedang mandi	70
Gambar 4.40 Anon direndahkan oleh teman sekelasnya di Inggris	71
Gambar 4.41 Anon memutuskan untuk pulang ke Jepang.....	71
Gambar 4.42 Anon meniup gitarnya yang berdebu	72

Gambar 4.43 Anon merasa minder.....	72
Gambar 4.44 Anon merasa terancam dengan keberadaan Raana	72
Gambar 4.45 Anon terlihat ketakutan	74
Gambar 4.46 Anon mencari <i>band</i> di mading sekolah.....	78
Gambar 4.47 Anon mencari <i>band</i> di mading Live House RiNG	78
Gambar 4.48 Anon menatap Tomori dengan dingin	80
Gambar 4.49 Anon menolak permintaan dari Tomori untuk kembali bermain gitar	80
Gambar 4.50 Anon berbicara dengan Soyo.....	82
Gambar 4.51 Anon menarik Soyo ke atas panggung	83
Gambar 4.52 Anon dan anggota <i>band</i> lain menerima Soyo.....	83
Gambar 4.53 Teman sekelas Anon menonton konser perdana MyGO!!!!.....	87
Gambar 4.54 Anon setuju untuk tampil di konser.....	89
Gambar 4.55 Anon berlatih gitar dengan serius.....	89
Gambar 4.56 Anon tampil di konser perdana MyGO!!!!.....	90

INTISARI

Asri, Raden Devi Permata. 2024. Aktualisasi Diri Tokoh Chihaya Anon dalam Anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* Karya Sutradara Kakimoto Koudai Kajian Psikologi Sastra. Skripsi. Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Universitas Diponegoro. Semarang. Pembimbing Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis struktur naratif dan aktualisasi diri tokoh Chihaya Anon dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode sosiologi sastra dengan pendekatan psikologi sastra. Penelitian ini juga menggunakan metode struktural. Teori kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow digunakan untuk menganalisis aktualisasi diri Chihaya Anon. Teori struktur naratif film milik Himawan Pratista digunakan untuk menganalisis struktur naratif anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*.

Hasil analisis yang terdapat dalam penelitian ini menunjukkan tokoh Chihaya Anon berhasil untuk memenuhi setiap tingkat kebutuhan hingga akhirnya berhasil untuk mengaktualisasikan dirinya. Setelah berhasil untuk mengaktualisasikan dirinya, tokoh Chihaya Anon menjadi sosok yang berani untuk menghadapi masalah, bertekad kuat, dan lebih percaya pada kemampuan diri sendiri.

Kata kunci: Aktualisasi diri, *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*, Struktur naratif

ABSTRACT

Asri, Raden Devi Permata. 2024. "Self-Actualization of the Character Chihaya Anon in Anime BanG Dream! It's MyGO!!!! Directed by Kakimoto Koudai (A Literature Psychology Research)"—a Japanese and Cultural Studies Thesis. Diponegoro University, Semarang. Advisor: Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.

This research aims to analyze the narrative structure of the anime BanG Dream! It's MyGO!!!! and the self-actualization of the character Chihaya Anon. This research is a literature study. The method used in this research is the literary sociology method with a literary psychology approach. The structural method is also used in this research. Abraham Maslow's hierarchy of needs theory is used in analyzing the self-actualization of Chihaya Anon. Himawan Pratista's film narrative structure theory is used in analyzing the narrative structure of the anime.

The result of this research shows that Chihaya Anon can fulfill every level of the hierarchy and reach her self-actualization. Chihaya Anon changed into a better person, willing to face her problems, become strong-willed, and trust herself more.

Keywords: *BanG Dream! It's MyGO!!!!, Narrative structure, Self-actualization*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan suatu karya imajinatif yang bersifat rekaan (Noor, 2019:8). Karya sastra tetap mengacu pada realitas dalam dunia nyata meskipun hanya bersifat rekaan. Namun, realitas dalam karya sastra telah mengalami penambahan oleh pengarang melalui imajinasinya. Oleh sebab itu, kebenaran dalam karya sastra dapat dipengaruhi oleh idealisme pengarang.

Film telah menjadi bagian dari sastra sebagai karya sastra yang ditampilkan melalui layar kaca atau layar lebar (Widyahening, 2014:38). Saat ini, film dapat juga diartikan sebagai suatu cabang seni yang menggunakan gambar dan suara sebagai medianya. Film merupakan karya artistik, seperti halnya karya sastra yang memiliki fungsi menghibur dan berguna (Widyahening, 2014:39). Salah satu bentuk film adalah film animasi.

Anime berasal dari kata *animeshon* 「アニメーション」 yang berarti animasi. Anime identik dengan animasi dari Jepang, namun bagi orang Jepang sendiri sebenarnya semua jenis film animasi dari negara manapun disebut sebagai anime (Budianto, 2015:179). Anime merupakan salah satu bentuk budaya populer Jepang yang sangat dikenal oleh masyarakat dunia. Menurut Tsugata (melalui Budianto, 2015:181), perkembangan anime bermula dari perkembangan manga. Masyarakat Jepang sangat menjunjung tinggi konsep *tatemaie*, oleh karena itu media ekspresi bagi para seniman Jepang terbaik saat itu untuk mencurahkan

pemikirannya adalah manga. Kemudian banyak manga yang mengalami adaptasi ke dalam bentuk Anime. Pada tahun 1917, anime pertama kali mulai diproduksi, meskipun pada saat itu bentuknya hanya sebatas film animasi pendek yang memiliki durasi dua hingga lima menit. Anime pertama yang menjadi serial TV di Jepang adalah *Astro Boy* yang disiarkan pada tahun 1963-1966.

Klasifikasi sebuah film paling mudah jika dilihat berdasarkan genre karena masing-masing film memiliki karakteristik dan ciri khas tersendiri yang membedakan satu sama lain (Pratista, 2017:39). Genre musik merupakan salah satu contoh dari beberapa genre anime yang cukup populer. Selain karena alunan melodi yang memikat, lirik yang terdapat pada suatu lagu dari anime genre musik juga dapat menjadi salah satu daya tarik yang akan membuat penonton penasaran. Jika membahas genre musik, ada beberapa anime populer, seperti anime *K-ON!!*, *Love Live!*, dan *BanG Dream!*.

BanG Dream! sendiri merupakan sebuah waralaba media musik yang telah ada sejak tahun 2015. *BanG Dream!* kembali mengeluarkan anime terbarunya pada kategori anime musim panas 2023, yaitu anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*. Anime ini diproduksi oleh studio Sanzigen dengan disutradarai oleh Kakimoto Koudai. Anime ini tayang dari tanggal 29 Juni 2023 hingga 14 September 2023. Anime ini memiliki total 13 episode dengan durasi 24 menit per episode. Anime ini masih berada dalam satu *universe* yang sama dengan anime *BanG Dream!* sebelumnya.

Anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* menceritakan sebuah *band* bernama MyGO!!!!! yang beranggotakan Chihaya Anon sebagai gitaris, Takamatsu Tomori

sebagai vokalis, Nagasaki Soyo sebagai *bassist*, Shiina Taki sebagai *drummer*, dan Kaname Raana sebagai gitaris. Nama *band* MyGO!!!!! berasal dari kata *maigo* 「迷子」 yang berarti tersesat. Hubungan antara kata *maigo* dengan nama *band* MyGO!!!!! yang juga menjadi judul dari anime ini terletak pada maknanya. Kalimat *it's my go* memiliki makna “Sudah saatnya giliranku”, menunjukkan bahwa meskipun sedang tersesat sekalipun tetap dapat melangkah ke depan. Hal tersebut sesuai dengan *tagline* yang dimiliki *band* MyGO!!!!! yaitu 「迷子でもいい、前へ進め」 yang berarti “Meskipun tersesat tidak apa-apa, teruslah melangkah ke depan”. Kelima anggota *band* MyGO!!!!! diceritakan sedang merasa bingung dan kehilangan arah pada jalannya masing-masing. Kelima orang yang sedang bingung ini kemudian memutuskan untuk ‘tersesat’ bersama dan terus melangkah ke depan menuju hal yang lebih baik.

Dengan membawa cerita yang terkesan lebih berat dan mendalam daripada anime-anime *BanG Dream!* sebelumnya, anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* cukup menarik perhatian *netizen*. Pada bulan April 2024 lalu, anime ini pernah menjadi *viral* di China. Banyak *netizen* yang menggunggah postingan terkait anime ini, seperti *cover* lagu, foto *cosplay*, bahkan sampai ada yang mengadakan acara untuk menonton anime ini secara bersama-sama. Peneliti tertarik untuk meneliti anime ini karena drama dan konflik yang ditampilkan merupakan gambaran dari permasalahan remaja yang sering terjadi di lingkungan sekolah sehingga peneliti merasakan kemiripan dengan realita yang ada di keseharian. Peneliti juga merasa memiliki persamaan dengan keadaan yang dialami oleh tokoh Chihaya Anon.

Chihaya Anon merupakan salah satu tokoh yang menarik perhatian karena memiliki kesan sebagai karakter yang memiliki harga diri yang tinggi. Chihaya Anon pada awalnya merupakan seorang murid teladan. Meskipun demikian, tokoh Chihaya Anon mengalami suatu permasalahan yang membuat dirinya harus kehilangan rasa percaya dirinya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik dengan apa yang dirasakan oleh tokoh Chihaya Anon dan ingin meneliti usaha yang dilakukan tokoh Chihaya Anon untuk mengaktualisasikan dirinya menggunakan kajian psikologi sastra. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi Anon dalam mencapai aktualisasi dirinya. Kajian yang digunakan untuk meneliti hal tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra menggunakan teori kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow.

Terdapat persamaan fungsi antara sastra dan psikologi. Pendekatan psikologi dianggap penting karena keduanya berkaitan dengan persoalan manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial dan keduanya juga berlandaskan pengalaman manusia sebagai bahan utama penelitian (Noor, 2019:75).

Menurut Maslow, kebutuhan manusia tersusun dalam sebuah hierarki berdasarkan potensi pemenuhannya. Meskipun semua kebutuhan bersifat bawaan sejak lahir atau instingtoid, beberapa kebutuhan lebih kuat daripada kebutuhan yang lain tergantung dari kedudukannya (Olson & Hargenhahn, 2013:839). Kelima susunan hierarki kebutuhan dari yang paling rendah yaitu, kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang, kebutuhan akan harga diri, dan kebutuhan aktualisasi diri.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti tertarik untuk menjadikan anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* sebagai objek penelitian untuk melihat bagaimana seorang remaja dapat mengaktualisasikan dirinya melalui tokoh Chihaya Anon yang ada dalam anime tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. apa saja struktur naratif yang membangun anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*;
2. bagaimana usaha tokoh Chihaya Anon untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. menjelaskan struktur naratif yang membangun anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*;
2. menjelaskan usaha tokoh Chihaya Anon untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah

wawasan dan informasi mengenai penelitian karya sastra Jepang dengan teori kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow. Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai cara seorang remaja dalam memenuhi kebutuhan aktualisasi diri.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena objek material yang digunakan adalah anime berjudul *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*. Anime ini dibuat oleh studio Sanzigen dengan disutradarai oleh Kakimoto Koudai dan memiliki 13 episode. Untuk melihat bagaimana cara tokoh Chihaya Anon memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya, peneliti mengambil semua 13 episode dari anime ini.

Objek formal pada penelitian ini dibatasi pada struktur naratif film yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta struktur tiga babak. Peneliti juga menggunakan pendekatan psikologi yaitu dengan menggunakan teori kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow untuk menganalisis cara tokoh Chihaya Anon dalam memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini tersusun dari sistematika sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan tinjauan pustaka dan landasan teori yang memuat penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dan penjelasan teori yang digunakan pada penelitian ini, yaitu teori struktur naratif film milik Himawan Pratista dan teori kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow.

Bab III merupakan metode penelitian yang memuat penjelasan mengenai jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik menyajikan analisis data.

Bab IV merupakan aktualisasi diri tokoh Chihaya Anon yang memuat hasil analisis mengenai struktur naratif yang membangun anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!* berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak, serta memuat hasil analisis tokoh Chihaya Anon dalam memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya menggunakan teori kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow.

Bab V merupakan simpulan yang memuat simpulan dari penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti akan membahas dua subbab, yaitu subbab tinjauan pustaka dan subbab landasan teori. Subbab tinjauan pustaka berisi tentang penelitian-penelitian yang memiliki kesamaan pada penggunaan objek formal dan objek material yang relevan dengan penelitian ini. Subbab landasan teori berisi tentang teori-teori yang peneliti gunakan untuk analisis dalam penelitian ini.

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka diperlukan sebagai salah satu usaha untuk mencegah terjadinya plagiarisme serta bisa menunjukkan nilai orisinalitas dari suatu penelitian. Selain itu, dapat juga menjadi referensi bagi peneliti. *BanG Dream! It's MyGO!!!!* sendiri merupakan sebuah anime yang baru saja selesai ditayangkan pada 14 September 2023, oleh karena itu peneliti belum berhasil menemukan peneliti lain yang menjadikan anime tersebut sebagai objek materialnya. Meskipun begitu, terdapat beberapa penelitian yang mempunyai kemiripan jika dilihat dari objek formal. Berikut adalah beberapa penelitian yang berkaitan dengan aktualisasi diri sebagai objek formal.

Penelitian pertama berjudul “Aktualisasi Diri Tokoh Utama Drama Televisi *Sachihiro no One Room* Karya Sutradara Honda Ryuichi Kajian Psikologi Sastra” yang ditulis oleh mahasiswa Universitas Diponegoro, Maulani Putri Hardini, pada tahun 2023. Persamaan dengan penelitian yang diteliti adalah sama-sama

menggunakan teori struktur naratif film menurut Himawan Pratista dan teori kebutuhan bertingkat menurut Abraham Maslow. Perbedaan dengan penelitian yang diteliti adalah menggunakan objek material yang berbeda yaitu drama televisi berjudul *Sachi no One Room*. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa Sachi berhasil memenuhi kebutuhan akan aktualisasi dirinya dengan cara memaksimalkan seluruh potensi dan mencapai kebahagiaan sehingga dapat memiliki kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian kedua berjudul “Proses Aktualisasi Diri Tokoh Asakura Haruto dalam Film *Sakura no Youna Boku no Koibito* Karya Fukagawa Yoshihiro (Kajian Psikologi Sastra)” yang ditulis oleh mahasiswa Universitas Diponegoro, Mutiha Gloria Angelica, pada tahun 2023. Persamaan dengan penelitian yang diteliti adalah sama-sama menggunakan teori struktur naratif film menurut Himawan Pratista dan teori kebutuhan bertingkat menurut Abraham Maslow. Perbedaan dengan penelitian yang diteliti adalah menggunakan objek material yang berbeda yaitu film berjudul *Sakura no Youna Boku no Koibito*. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa Haruto berhasil memenuhi kebutuhan akan aktualisasi dirinya dengan cara memaksimalkan seluruh potensi dan kapasitas yang dimilikinya sebagai fotografer profesional.

Penelitian ketiga berjudul “Aktualisasi Diri Tokoh Makoto Yuki dalam Seri Film Anime *Persona3 The Movie#1*, Tahun 2013 Sutradara Noriaki Akitoya (Kajian Psikologi Sastra)” yang ditulis oleh mahasiswa Universitas Diponegoro, Reza Rizqy Indraputra, pada tahun 2022. Persamaan dengan penelitian yang diteliti adalah sama-sama menggunakan teori struktur naratif film menurut Himawan

Pratista dan teori kebutuhan bertingkat menurut Abraham Maslow. Meskipun sama-sama menggunakan objek material berupa anime, terdapat perbedaan judul yang digunakan, yaitu *Persona3 The Movie#1*. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa Makoto berhasil memenuhi kebutuhan akan aktualisasi dirinya dengan cara memaksimalkan seluruh potensi dan kapasitas yang dimilikinya sebagai seorang ketua lapangan SEES untuk memimpin dan melindungi orang-orang dari ancaman *shadow*.

Meskipun memiliki persamaan objek formal berupa aktualisasi diri, terdapat perbedaan yang cukup menonjol antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan tiga penelitian yang sudah disebutkan sebelumnya. Tokoh yang diteliti pada tiga penelitian sebelumnya berusaha untuk memenuhi kebutuhan dari tingkatan yang paling bawah, sedangkan pada tokoh Chihaya Anon kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi sudah pernah terpenuhi sebelumnya meskipun pada akhirnya pemenuhan kembali dilakukan dari tingkatan paling bawah.

2.2 Landasan Teori

Berikut merupakan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Sebuah film memiliki unsur naratif dan unsur sinematik yang satu sama lain saling berkesinambungan. Film akan sulit untuk dipahami jika tidak memiliki unsur naratif, karena naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan

waktu (Pratista, 2017:63). Struktur naratif film dibangun oleh hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta struktur tiga babak yang meliputi tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi.

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Tempat pelaku cerita bergerak dan beraktivitas disebut dengan ruang. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu lokasi atau tempat dengan kejelasan dimensi ruang, yaitu selalu menunjuk pada lokasi yang tegas, seperti sekolah, rumah, atau kota tertentu. Pada film fiksi juga umumnya mengambil latar wilayah atau lokasi yang nyata. Meskipun begitu, tidak menutup kemungkinan bahwa cerita film mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat nonfisik (Pratista, 2017:65-66).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Hubungan naratif dengan waktu menunjukkan kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam sebuah cerita. Terdapat beberapa aspek waktu, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

Urutan waktu menunjukkan pola berjalannya waktu pada sebuah cerita. Ada dua macam pola, yaitu pola linier dan pola nonlinier. Pola linier merupakan pola di mana waktu berjalan sesuai dengan urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E, maka urutan waktu plotnya juga sama. Meskipun plot film diinterupsi dengan kilas balik ataupun kilas depan, hal itu tidak akan menjadi masalah selama alur cerita secara keseluruhan tidak terganggu (Pratista, 2017:67). Pola nonlinier

memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plot sehingga membuat hubungan sebab-akibat menjadi tidak jelas (Pratista, 2017:68).

Durasi film dan durasi cerita bisa saja berbeda. Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit. Sedangkan durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, bahkan abad. Dalam kasus film yang memiliki genre tertentu, durasi waktu cerita tidak bisa diukur dengan waktu cerita normal karena seringnya manipulasi waktu (Pratista, 2017:69).

Frekuensi waktu suatu adegan cerita ditampilkan biasanya hanya sekali saja sepanjang cerita film. Namun, melalui kilas balik atau kilas depan, adegan yang sama dapat muncul berkali-kali sesuai kebutuhan cerita. Selain itu, motif cerita juga mempengaruhi pengulangan adegan dalam cerita (Pratista, 2017: 70).

2.2.1.3 Struktur Tiga Babak

Sebuah film juga terdiri dari struktur tiga babak sebagai salah satu unsur pembangun struktur naratif film. Struktur tiga babak terdiri dari tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi.

Tahap persiapan merupakan permulaan dari suatu cerita. Tokoh, masalah, tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita ditetapkan pada tahap ini. Pada tahap ini terdapat eksposisi, yaitu pengenalan karakter dan juga latar belakang kisahnya. Selain itu, terdapat juga *inciting incident* dan *turning point*. *Inciting incident* merupakan peristiwa atau aksi yang menjadi pemicu terjadinya perubahan cerita. *Turning point* atau titik balik merupakan cerita yang bergerak ke arah baru karena pengaruh dari *inciting incident* (Pratista, 2017: 77-78).

Tahap konfrontasi sebagian besar berisi usaha tokoh untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Alur cerita mulai berubah karena ada aksi di luar perkiraan yang nantinya akan memicu konflik. Pada tahap ini terdapat *midpoint* atau titik tengah cerita. *Midpoint* merupakan cerita bergerak kembali ke arah berbeda karena adanya aksi, informasi, atau tokoh baru yang muncul. Pada tahap ini tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Pada tahap ini juga terdapat *turning point* kedua (Pratista, 2017:78).

Tahap resolusi merupakan klimaks cerita, puncak dari konflik, atau konfrontasi akhir. Pada titik ini cerita mencapai titik ketegangan tertinggi. Setelah konflik berakhir maka akan tercapai penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi. Akhir cerita umumnya memiliki unsur penutupan yang kuat dan memuaskan penonton (Pratista, 2017:79).

2.2.2 Teori Kebutuhan Bertingkat oleh Abraham Maslow



Gambar 2.1 Diagram kebutuhan bertingkat

Menurut Maslow, kebutuhan manusia tersusun dalam sebuah hierarki berdasarkan potensi pemenuhannya. Meskipun semua kebutuhan bersifat bawaan sejak lahir atau instingtoid, beberapa kebutuhan lebih kuat daripada kebutuhan yang lain tergantung dari kedudukannya. Kebutuhan yang berada di tingkat lebih rendah

memiliki kekuatan yang lebih kuat jika dibandingkan dengan kebutuhan yang berada di tingkat lebih tinggi (Olson & Hargenhahn, 2013:839).

Ada lima tingkatan kebutuhan dalam teori ini, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang, kebutuhan akan harga diri, dan kebutuhan akan aktualisasi diri. Kebutuhan fisiologis menempati tingkatan paling rendah, sedangkan kebutuhan akan aktualisasi diri menempati tingkatan paling tinggi.

2.2.2.1 Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan tingkat paling dasar dalam hierarki kebutuhan, berkaitan dengan kebutuhan biologis fisik seperti makan, tidur, oksigen, kebutuhan akan air, dan seks. Meskipun kebutuhan ini sangat penting untuk dipenuhi, Maslow yakin bahwa untuk naik ke tingkat kebutuhan selanjutnya hanya perlu pemenuhan kebutuhan secara substansial dan konsisten. Yang terpenting seseorang tidak boleh sampai didominasi oleh salah satu kebutuhan saja yang diakibatkan oleh tidak tercukupi kebutuhannya dalam waktu yang lama (Olson & Hargenhahn, 2013:840).

2.2.2.2 Kebutuhan Akan Rasa Aman

Kebutuhan akan rasa aman merupakan tingkat kedua dalam hierarki kebutuhan, berkaitan dengan struktur, keteraturan, ketertiban, keamanan, dan dapat diprediksi. Pemenuhan kebutuhan rasa aman memastikan individu bahwa mereka tinggal di

suatu lingkungan yang bebas dari bahaya, rasa takut, dan kekacauan (Olson & Hargenhahn, 2013:840).

2.2.2.3 Kebutuhan Akan Rasa Memiliki dan Kasih Sayang

Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang merupakan tingkat ketiga dalam hierarki kebutuhan, berkaitan dengan pertemanan dan persahabatan, dukungan keluarga, dan pengidentifikasian diri dengan kelompok. Tidak terpenuhinya kebutuhan tersebut akan membuat individu merasa sendiri, hampa, dan kesepian (Olson & Hargenhahn, 2013:841).

2.2.2.4 Kebutuhan Akan Harga Diri

Kebutuhan akan harga diri merupakan tingkat keempat dalam hierarki kebutuhan, berkaitan dengan pengakuan orang lain yang membawa rasa prestise pada diri, penerimaan dan status, ataupun penghargaan diri yang membawa perasaan adekuat, kompeten, dan kepercayaan diri. Jika kebutuhan tersebut kurang, individu akan merasa inferior dan semangatnya mengalami penurunan (Olson & Hargenhahn, 2013:841).

2.2.2.5 Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri

Kebutuhan akan aktualisasi diri merupakan tingkat kelima sekaligus tertinggi dalam hierarki kebutuhan, berkaitan dengan menyadari semua potensi diri yang dimiliki. Tidak semua orang dapat mengalami aktualisasi diri. Hal itu disebabkan karena sejauh apapun seseorang dapat naik di dalam hierarki, jika masih ada kebutuhan

lebih rendah yang tidak terpuaskan dalam waktu yang lama, dia akan mengalami kemunduran hingga kebutuhan-kebutuhan itu terpuaskan (Olson & Hargenhahn, 2013:844).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena objek material yang digunakan adalah anime berjudul *BanG Dream! It's MyGO!!!!*. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif karena hasil dari penelitian ini berupa uraian penjelasan mengenai cara tokoh Chihaya Anon dalam memenuhi kebutuhan aktualisasi diri.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode struktural. Metode struktural dilakukan dengan menganalisis unsur-unsur yang membangun sebuah karya sastra, dalam penelitian ini yaitu struktur naratif yang membangun anime berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta struktur tiga babak yang meliputi tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi.

Selain itu, metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode sosiologi sastra. Masalah aktualisasi diri merupakan bagian dari psikologi, namun dalam karya sastra permasalahan psikologi merupakan salah satu masalah sosial. Sehingga, jenis pendekatannya adalah pendekatan psikologi dengan menggunakan teori kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow.

3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 13 episode anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* karya sutradara Kakimoto Koudai yang ditayangkan dari tanggal 29 Juni 2023 hingga 14 September 2023. Referensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku, jurnal, ataupun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini. Untuk menganalisis struktur naratif film menggunakan buku berjudul *Memahami Film* karya Himawan Pratista. Sedangkan, untuk menganalisis aktualisasi diri tokoh Chihaya Anon menggunakan teori kebutuhan bertingkat oleh Abraham Maslow yang tercantum dalam buku *Pengantar Teori-Teori Kepribadian* karya Matthew H. Olson dan B.R. Hergenhahn yang sudah dialihbahasakan oleh Yudi Santoro.

3.3 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian dibutuhkan untuk mempermudah sebuah proses penelitian. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

3.3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak catat dan studi pustaka. Peneliti akan menonton dan menyimak anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* berulang kali lalu mencatat hal-hal dianggap sesuai untuk memecahkan rumusan masalah. Pengumpulan data secara studi pustaka dilakukan dengan membaca referensi-referensi yang relevan dengan penelitian ini.

3.3.2 Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif. Setelah menonton *anime BanG Dream! It's MyGO!!!!!* berulang kali, peneliti menerjemahkan dialog yang dibutuhkan lalu mulai menganalisis struktur naratif yang membangun anime tersebut kemudian dilanjutkan dengan menganalisis bagaimana cara tokoh Chihaya Anon dalam memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya.

3.3.3 Penyajian Data

Peneliti menyajikan data dengan teknik deskriptif kualitatif yang menjelaskan hasil dari analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Hasil analisis disajikan dengan kalimat dan kata-kata yang mudah untuk dipahami oleh pembaca serta menggunakan cuplikan gambar dan cuplikan teks dialog yang terdapat dalam beberapa bagian anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*. Dengan data yang ada, peneliti akan menyajikan data struktur naratif yang berada di dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta struktur tiga babak. Kemudian peneliti akan menyajikan hasil analisis representasi aktualisasi diri dari tokoh Chihaya Anon.

BAB IV

AKTUALISASI DIRI TOKOH CHIHAYA ANON

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan pembahasan mengenai analisis aktualisasi diri tokoh Anon dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*. Peneliti akan memaparkan hasil analisis struktur naratif anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*, kemudian akan dikembangkan menjadi upaya tokoh Anon dalam proses pencapaian aktualisasi dirinya.

4.1 Struktur Naratif Anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*

4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hubungan naratif dengan ruang merupakan analisis tempat di mana tokoh anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* beraktivitas dalam cerita. Ruang dalam anime ini berada di Kota Tokyo, hal ini dapat terlihat dari tujuan kereta yang ditampilkan.



Gambar 4.1 Kereta menuju Waseda
(*MyGO 2023, episode 4 menit 03:44*)



Gambar 4.2 Kereta menuju Minowabashi
(*MyGO 2023, episode 4 menit 18:30*)

Namun, meskipun digambarkan berada di Kota Tokyo, ruang-ruang yang ada seperti sekolah dan tempat lainnya merupakan fiksi. Berbagai ruang yang digunakan adalah sebagai berikut.

4.1.1.1 Rumah Anon



Gambar 4.3 Rumah Anon
(MyGO 2023, episode 1 menit 08:09)



Gambar 4.4 Kamar Anon
(MyGO 2023, episode 5 menit 05:44)

Rumah merupakan ruang bagi Anon untuk tinggal dan beristirahat setelah melakukan aktivitas seharian. Rumah Anon memiliki desain bergaya skandinavian, terlihat dari atapnya yang berbentuk segitiga dan penggunaan elemen kayu untuk bagian lantai dan langit-langit ruangan. Anon memiliki kamar sendiri di dalam rumahnya. Kamar Anon berada di lantai dua. Di sana, Anon berlatih bermain gitar agar dapat mengejar ketertinggalannya jika dibandingkan dengan anggota *band* yang lain. Kamar ini juga menjadi salah satu ruang bagi Anon dan teman-teman *band*-nya untuk mempersiapkan kebutuhan konser.

4.1.1.2 Sekolah Putri Haneoka



Gambar 4.5 Gerbang Haneoka
(MyGO 2023, episode 1 menit 03:28)



Gambar 4.6 Bagian dalam Haneoka
(MyGO 2023, episode 1 menit 09:37)

Sekolah Putri Haneoka merupakan ruang tempat Anon belajar dan bersosialisasi. Sekolah ini merupakan sekolah khusus perempuan yang terdiri dari jenjang

pendidikan SMP dan SMA. Sekolah ini merupakan gedung bertingkat dengan cat dominan berwarna krem keabuan. Sekolah ini memiliki area yang luas dengan dan menyediakan beberapa ruangan untuk kegiatan klub. Namun, meskipun *band* adalah hal yang menjadi tren, sekolah ini tidak memiliki klub musik. Sebagai gantinya, terdapat klub orkestra. Anon pertama kali bertemu dengan Tomori di sekolah ini. Selain itu, karena di sekolah ini *band* sedang menjadi sebuah tren, keinginan Anon untuk bergabung dalam sebuah *band* pun mulai muncul.

4.1.1.3 Live House RiNG



Gambar 4.7 Live House RiNG tampak luar
(MyGO 2023, episode 1 menit 17:26)



Gambar 4.8 *Band* MyGO tampil untuk pertama kali
(MyGO 2023, episode 7 menit 16:09)

Live House RiNG merupakan ruang yang digunakan oleh Anon dan teman-teman *band*-nya untuk latihan rutin. Live House ini berada di Ikebukuro dan merupakan cabang dari Live House CiRCLE. Di Live House ini terdapat banyak studio yang dapat digunakan untuk latihan *band*, *venue* yang dapat digunakan untuk mengadakan konser, dan juga dilengkapi dengan kafe yang memiliki beragam pilihan menu. Pertengkaran antar anggota *band*, percobaan untuk tampil di depan penonton, hingga terbentuknya *band* MyGO!!!!!! secara resmi terjadi di tempat ini.

4.1.1.4 Apartemen Soyo



Gambar 4.9 Apartemen mewah Residence SC
(MyGO 2023, episode 10 menit 15:47)



Gambar 4.10 Bagian dalam Apartemen Soyo
(MyGO 2023, episode 11 menit 13:49)

Apartemen Soyo merupakan ruang yang digunakan oleh Anon dan anggota *band* lainnya untuk mempersiapkan keperluan konser. Apartemen Soyo berada di lantai 45 dalam apartemen mewah bernama Residence SC. Apartemen ini memiliki desain elegan yang didominasi oleh warna-warna *warm tone*. Bagian dalam apartemen Soyo dihiasi dengan furnitur bergaya minimalis tetapi tetap terlihat elegan. Karena apartemen Soyo sangat luas, anggota *band* dapat dengan leluasa untuk beraktivitas, mulai dari mempersiapkan lagu baru, mendesain kostum untuk tampil, hingga berfoto bersama. Apartemen ini juga menjadi ruang ketika Anon mencoba untuk membujuk Soyo agar kembali menjadi *bassist* bagi *band*-nya.

4.1.1.5 Akuarium Soranomori



Gambar 4.11 Akuarium Soranomori
(MyGO 2023, episode 5 menit 15:47)



Gambar 4.12 Anon berbicara dengan Tomori di akuarium
(MyGO 2023, episode 13 menit 08:00)

Akuarium Soranomori merupakan ruang yang digunakan oleh Anon dan Tomori untuk menenangkan diri ketika merasa sedih. Akuarium ini memiliki desain *semi-outdoor* sehingga gedung-gedung di sekitarnya dapat terlihat dari dalam. Satwa yang ada di akuarium ini didominasi oleh penguin. Anon mengambil keputusan penting dalam keberlangsungan kariernya sebagai gitaris *band* di akuarium ini.

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

4.1.2.1 Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan pola berjalannya waktu pada sebuah cerita. Pola urutan waktu dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!* adalah pola linier. Pola dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!* berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Meskipun terdapat beberapa kilas balik, namun secara keseluruhan tidak mengganggu alur cerita. Anime ini menggunakan plot linier dengan pola A-B-C-D-E, maka urutan waktu cerita juga A-B-C-D-E. Berikut merupakan urutan plot secara kronologis:

- 1) Plot A: Anon kembali ke Jepang dan melanjutkan sekolah di SMA Putri Haneoka

Anon memutuskan untuk kembali ke Jepang karena merasa tidak nyaman bersekolah di Inggris. Anon telah mempersiapkan diri sebelumnya, namun ia gagal membuat kesan pertama yang bagus di kelasnya saat sesi perkenalan diri tepat di hari pertama masuk sekolah. Meskipun memutuskan untuk pulang, Anon tetap mengunggah foto di media sosial miliknya untuk memperlihatkan seolah-olah ia tetap melanjutkan sekolah di Inggris.

Anon memilih SMA Putri Haneoka sebagai tempatnya melanjutkan sekolah. Di sekolah ini tidak ada teman SMP Anon, sehingga ia merasa citranya tidak akan rusak. Anon memutuskan untuk mengulang kembali kehidupan SMA-nya dari awal. Pada saat SMP, Anon dikenal sebagai ketua OSIS dan murid yang pintar. Namun, pada kenyataannya Anon tidak memiliki teman-teman yang cukup dekat dengannya. Kemudian, saat Anon selesai berbicara dengan pihak sekolah, ia bertemu dengan Tomori yang sedang mengumpulkan batu di halaman sekolah.

2) Plot B: Anon membentuk sebuah *band indie* tanpa nama

Anon bertemu kembali dengan Tomori di kelas. Anon pindah sekolah pada masa-masa *golden week*, sehingga sudah pasti murid lain di kelasnya telah memiliki kelompoknya masing-masing. Anon mencoba untuk memilih kelompok mana yang bisa ia masuki dengan mudah. Setelah berhasil untuk mendapatkan teman, Anon mengetahui bahwa hampir semua murid di SMA Putri Haneoka tergabung dalam sebuah *band indie*. Untuk dapat lebih berbaur dengan murid yang lain, Anon memutuskan untuk membuat sebuah *band indie*. Anon yang ingin selalu menjadi pusat perhatian menolak ajakan teman sekelasnya, karena posisi yang ia incar adalah gitar vokal.

Anon mencoba mengajak Tomori untuk masuk ke dalam *band indie* yang ia buat. Reputasi Tomori sebagai 「天然ちゃん」 yang memiliki arti Si Gadis Polos akan membuat *band indie* yang dibuat Anon semakin dikenal orang. Anon kemudian mengetahui bahwa sebelumnya Tomori pernah tergabung dalam sebuah *band indie*, yang kemudian diketahui sebagai CRYCHIC. Namun, karena suatu alasan akhirnya *band* CRYCHIC bubar, dan Tomori menyalahkan dirinya sendiri

atas kejadian itu. Pada akhirnya, Anon berhasil membuat *band indie* tanpa nama bersama mantan anggota *band* CRYCHIC, yaitu Tomori, Soyo, dan Taki.

3) Plot C: Kebohongan Anon satu-persatu terbongkar

Anon pada awalnya bangga dengan pengalamannya sebagai gitaris pada *band* OSIS di SMP-nya dulu. Kemampuan Anon sebenarnya biasa saja, bahkan cenderung sebagai pemula. Kemudian, Raana yang dikenal mempunyai kemampuan gitar yang sangat mahir pun meminta untuk bergabung dengan *band indie* tanpa nama ini. Kemampuan Raana membuat Anon minder dengan kemampuan gitar yang dimilikinya. Karena perbedaan kemampuan yang sangat jauh, Anon terus menghindari pembahasan mengenai konser. Taki yang tidak tahan dengan progres *band* yang lambat akhirnya mengutarakan kekesalannya pada Anon yang terus menghindar. Anon pun melarikan diri dari Live House RiNG, kemudian dikejar oleh Tomori.

Saat sedang melarikan diri dari anggota *band indie*-nya, Anon secara tidak sengaja berpapasan dengan teman SMP-nya. Melihat Anon yang mengenakan seragam SMA Putri Haneoka, akhirnya kebohongan Anon yang tetap melanjutkan sekolah di Inggris pun terbongkar. Anon yang merasa citra yang dibangunnya selama ini telah hancur pun merasa dunianya sudah berakhir saat itu juga. Anon kemudian ditarik oleh Tomori yang mengejarnya sejak tadi, melarikan diri bersama dari hadapan teman SMP Anon. Anon kemudian berhasil ditenangkan oleh Tomori, lalu setuju untuk melanjutkan aktivitas sebagai seorang gitaris dan ikut konser yang akan diadakan nanti. Sejak saat itu, Anon terus berlatih bermain gitar agar tidak menghambat rekan satu *band indie*-nya.

4) Plot D: Anon keluar dari *band indie* tanpa nama

Setelah melakukan latihan rutin, Anon dan rekan *band indie*-nya berhasil memainkan lagu di konser pertama mereka. Namun, karena tiba-tiba Tomori memutuskan untuk memainkan lagu Haruhikage yang notabene merupakan lagu orignal dari *band* CRYCHIC, Soyo tidak dapat menahan emosinya, terlebih setelah melihat salah satu mantan anggota *band* yang bernama Sakiko menangis. Setelah itu hubungan antar anggota *band indie* menjadi lebih tegang. Anon bersama dengan Tomori mencoba untuk berbicara dengan Soyo, namun tidak digubris. Taki pun akhirnya turun tangan untuk mengatasi masalah ini.

Setelah mengetahui kebenaran tentang Soyo yang hanya memanfaatkan Anon untuk mengulang kembali *band* CRYCHIC, Anon memutuskan untuk keluar dari *band indie* tanpa nama ini. Anon merasa sudah tidak dibutuhkan lagi. Anon berharap Tomori dapat bermain dengan *band* lamanya, CRYCHIC. Hubungan antara Anon dan Tomori menjauh, bahkan tidak saling berbicara di kelas.

5) Plot E: Anon bergabung kembali bersama *band indie* tanpa nama

Setelah keluar dari *band indie* tanpa nama yang dibuatnya, Anon berusaha untuk mengabaikan Tomori. Anon kemudian mengetahui bahwa Tomori, dengan bantuan dari Raana, sering tampil di Live House RiNG. Pada awalnya, Tomori hanya dibantu oleh Raana, kemudian Raana menyeret Taki untuk ikut tampil bersama. Anon kemudian dibujuk untuk kembali bergabung oleh Tomori. Selama hubungan antar anggota *band* merenggang, ternyata Anon tetap berlatih gitar. Anon yang tadinya merasa tidak dibutuhkan pun pada akhirnya kembali pada *band indie* itu.

Anon bersikeras untuk mengajak Soyo kembali bergabung dengan *band*, meskipun telah mengetahui kebenaran tentang Soyo. Anon dan Soyo adalah orang yang membentuk *band indie* tanpa nama ini. Kegigihan Anon berhasil membuat Soyo yang tadinya berniat untuk membubarkan *band* menjadi melanjutkan *band* bersama lagi.

6) Plot F: Anon serius melanjutkan aktivitas sebagai gitaris *band* MyGO!!!!!!

Anon pun kembali latihan bersama *band indie* tanpa nama. Ada satu jadwal konser yang terlupakan oleh Tomori, namun karena kelima anggota *band* sudah kembali, mereka semua setuju untuk tampil bersama lagi. Anon dan anggota *band* yang lain mempersiapkan lagu baru untuk dibawakan pada konser tersebut. Anon membuat kostum untuk *band indie* ini. Di tengah kesibukan persiapan konser, Anon terpikirkan sebuah ide untuk nama *band*, yaitu Maigo 「迷子」. Nama itu muncul dari situasi kelima anggota yang tersesat pada saat konflik terjadi sebelumnya. Meskipun tersesat, mereka akhirnya memutuskan untuk tetap melangkah bersama. Konser yang dilakukan Anon bersama *band* Maigo pun sukses. Setelah konser berakhir, Anon mendapatkan ide untuk mengubah penulisan nama *band*, dari maigo menjadi MyGO!!!!!!.. Anon kemudian melanjutkan aktivitasnya sebagai gitaris *band* MyGO!!!!!! dengan sungguh-sungguh.

4.1.2.2 Durasi Waktu

Durasi waktu dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!!* adalah 24 menit setiap episodenya. Dengan total 13 episode, maka anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!!*

memiliki durasi kurang lebih 312 menit. Durasi cerita dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* berjalan selama kurang lebih tiga bulan, dimulai pada saat musim semi yang dibuktikan dengan waktu kepindahan Anon ke Haneoka saat menjelang *golden week* pada episode 1 dan berakhir pada saat awal musim panas yang dibuktikan dengan para tokoh yang berganti ke seragam musim panas mulai dari episode 10 dan poster konser pertama *band* Ave Mujica yang menunjukkan bulan Juli pada episode 13.



Gambar 4.13 Poster debut Ave Mujica (*MyGO*, 2023, Episode 13 menit 11:35)

4.1.2.3 Frekuensi Waktu

Dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* terdapat beberapa pengulangan adegan kilas balik, tetapi kilas balik tersebut tidak mengganggu alur cerita karena hanya berfungsi sebagai penjelas saja. Pengulangan kilas balik pertama adalah bubarnya *band* CRYCHIC yang terjadi pada episode 1, 3, dan 9. Pengulangan kilas balik kedua adalah pengalaman buruk Anon selama berada di Inggris yang terjadi pada episode 4 dan 5.

4.1.3 Struktur 3 Babak

4.1.3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* berlangsung dari episode 1 hingga episode 5. Anime ini diawali dengan prolog yang berisi kilas balik secara singkat mengenai bubarnya *band* CRYCHIC. Setelah itu, cerita baru dimulai dengan adegan yang menunjukkan tokoh Anon yang memutuskan untuk kembali ke Jepang dan melanjutkan sekolahnya di SMA Putri Haneoka.

Tokoh-tokoh dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* mulai diperkenalkan pada tahap ini. Tokoh utama dalam tahap ini adalah Chihaya Anon, Takamatsu Tomori, dan Nagasaki Soyo. Sedangkan tokoh tambahan pada tahap ini adalah Shiina Taki, Kaname Raana, dan Togawa Sakiko.

Inciting incident pada tahap ini terjadi di episode 5 ketika Anon yang melarikan diri dari teman satu *band*-nya secara tidak sengaja bertemu dengan teman SMP-nya. Sampai saat itu, Anon selalu menghindari dari setiap masalah yang ia hadapi sambil berbohong. Anon selalu menghindari untuk tampil di konser karena kemampuan bermusiknya sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan anggota *band* yang lain. Anon sebenarnya hanyalah seorang pemula yang ingin membentuk *band* untuk tetap eksis di kalangan teman SMA-nya. Anon juga selalu menyembunyikan fakta bahwa sebenarnya ia sudah pindah sekolah dari Inggris dan kembali ke Jepang dari teman-teman SMP-nya. Anon yang selalu ingin terlihat menonjol selama ini memanfaatkan media sosialnya untuk membangun citra seolah ia masih bersekolah di Inggris. Anon merasa panik karena berpikiran bahwa citra yang ia bangun selama ini akhirnya hancur. Peristiwa ini menjadi pemicu bagi

perubahan besar dalam hidup Anon yang selalu kabur dari setiap masalah yang ia hadapi.

Turning point yang terdapat pada tahap ini juga terjadi di episode 5 ketika Anon akhirnya setuju untuk tampil di konser bersama *band*-nya. Anon memiliki keinginan untuk melanjutkan kehidupan sekolahnya yang ia pikir sudah hancur setelah mendengarkan kalimat penyemangat dari Tomori. Hal ini akan sangat berpengaruh pada jalan cerita kedepannya karena Anon akhirnya mulai mempelajari gitar dengan sungguh-sungguh dan mulai menganggap *band*-nya sebagai hal yang serius. Kejadian tersebut menjadi pijakan awal bagi Anon untuk sekali lagi mengulangi kehidupan sekolahnya.

Berikut merupakan penjelasan dari tokoh-tokoh yang diperkenalkan pada tahap persiapan ini.

1. Chihaya Anon



Gambar 4.14 Chihaya Anon
(*MyGO*, 2023, Episode 1 menit 05:23)

Anon merupakan salah satu tokoh utama dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!!*. Anon digambarkan sebagai seorang gadis dengan rambut panjang berwarna merah muda yang terurai sampai pinggang. Anon memiliki mata berwarna abu-abu muda. Anon sebenarnya memakai kacamata, namun saat memasuki SMA ia sudah jarang memakainya di tempat umum.

Anon adalah seorang pelajar tingkat satu di SMA Putri Haneoka, ia berada di kelas 1-A. Pada saat SMP, Anon memegang jabatan sebagai ketua OSIS. Anon juga pernah mengisi posisi gitar vokal pada *band* OSIS. Oleh karena itu, Anon merupakan siswi yang populer di SMP-nya. Anon memiliki selera fashion yang cukup modis, selain itu ia juga merupakan orang yang mendesain kostum untuk *band* MyGO!!!!. Berikut beberapa sifat yang dimiliki oleh Anon dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!*.

A. Pintar

Menurut KBBI *online*, pintar diartikan sebagai pandai, cerdas, dan mahir. Orang yang pintar memiliki kemampuan akademik yang baik. Semasa SMP, Anon merupakan murid yang pintar. Anon sering dipuji oleh teman-temannya karena mendapatkan nilai ujian yang bagus.

友達 A : 千早すごい！

友達 B : 千早もあと満点。

友達 C : 千早。

友達 D : 千早頭がいいよね。

友達 C : さすが千早。

愛音 : ええ、そんなことないよ。

Teman A : Chihaya hebat!

Teman B : Chihaya, kamu mendapatkan nilai sempurna lagi.

Teman C : Chihaya

Teman D : Chihaya pintar, ya.

Teman C : Chihaya gitu, lho!

Anon : Eh? Aku tidak sepintar itu, kok!

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!*, 2023, Episode 1 menit 05:57-06:05)

Selain mendapatkan pujian dari teman sekelas semasa SMP, kepintaran Anon dapat terlihat dari kemampuannya untuk melakukan wawancara dengan lancar ketika akan pindah sekolah ke SMA Putri Haneoka.

- 教師 : 中学では生徒会長だったんですね。
- 愛音 : はい、こちらの学校でも積極的に動いて充実した
高校生活を送りたいと考えています。
- 教師 : うん。いいですね。ありがとうございます。
面接は以上です。
- 愛音 : はい、ありがとうございました。
《ん〜手応えあったなあ。内申もいいし。まあ、
問題なく入れるでしょう》
- Guru : Katanya pada saat SMP Anda ketua osis, ya?
- Anon : Iya, saya juga bermaksud untuk menjadi siswa yang aktif
di sekolah ini dan menikmati keseharian di sekolah ini.
- Guru : Ya. Jawaban yang bagus. Terima kasih.
Wawancara telah selesai.
- Anon : Baik, terima kasih.
《Hmm... wawancaranya cukup bagus. Nilai raporku juga
bagus. Kurasa aku akan dengan mudah diterima di sekolah
ini.》
- (*BanG Dream! It's MyGO!!!!*, 2023, Episode 1 menit 03:27-03:53)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan Anon dapat dapat dengan mudahnya menjawab pertanyaan dari guru ketika wawancara. Anon memberikan kesan yang baik ketika melakukan wawancara. Selain itu, disebutkan juga bahwa nilai rapor Anon semasa SMP memiliki hasil yang bagus.

B. Percaya Diri Berlebihan

Menurut KBBI *online*, percaya merupakan yakin benar akan kemampuan atau kelebihan seseorang atau sesuatu. Sehingga, percaya diri dapat diartikan sebagai rasa yakin pada kemampuan diri sendiri. Anon sering terlihat memiliki rasa percaya diri berlebih, yang pada akhirnya hanya akan mempermalukan Anon atas tindakan yang dilakukannya.



Gambar 4.15 Anon senang dipuji
(MyGO, 2023, Episode 1 menit 06:02)



Gambar 4.16 Anon senang dipuji 2
(MyGO, 2023, Episode 5 menit 17:33)

Rasa percaya diri Anon meningkat karena sering mendapatkan pujian sebagai murid yang pintar dari teman-temannya. Meskipun menyangkal pujian dari teman-temannya dengan mengucapkan 「そんなことないよ」, jika dilihat dari ekspresi Anon pada gambar 4.15 dan 4.16, ia merasa sangat senang dan bangga dengan dirinya. Setelah terus menerus mendapatkan pujian, Anon kemudian merasa memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang sangat baik, lalu memutuskan untuk pergi melanjutkan studi ke Inggris.

- | | |
|---------|---|
| 友達 A | : ねえ、ねえ、進路決まった？ |
| 友達 B | : 私「月ノ森」。 |
| 友達 C | : すごいじゃん！ |
| 友達 A | : 千早は？ |
| 愛音 | : 私？私はイギリスに留学かな。
ちょっと、それどういう反応？ |
| 友達 C | : すごい！めっちゃくちゃすごいじゃん！ |
| 友達 B | : 千早英語できるもんね。さすが千早は違うなあ。 |
| 愛音 | : そんなことないよ。 |
| teman A | : Hei, hei, sudah memutuskan akan melanjutkan
sekolah ke mana? |
| teman B | : Kalau aku akan ke Tsukinomori. |
| teman C | : Wah, hebat! |
| teman A | : Kalau Chihaya bagaimana? |
| Anon | : Aku? Mungkin aku sekolah di Inggris saja, ya...
Hei, kenapa respon kalian seperti itu? |
| teman C | : Hebat! Keren banget! |
| teman B | : Soalnya Chihaya bisa bahasa Inggris sih. Chihaya
memang beda~ |
| Anon | : Engga juga kok. |
- (BanG Dream! It's MyGO!!!! 2023, episode 5 menit 17:12-17:34)

Anon menjadi terlalu percaya diri, ia merasa kalau kemampuan bahasa Inggris yang dimilikinya sangatlah bagus. Saat di Inggris, Anon telah menyiapkan harus bagaimana saat mengenalkan dirinya nanti. Namun, saat hari pertama masuk sekolah, Anon kesulitan untuk mengutarakannya meskipun ia mengerti apa yang lawan bicaranya ucapkan. Pada akhirnya ia memilih untuk pulang ke Jepang lalu pindah ke SMA Putri Haneoka.

Rasa percaya diri berlebihan juga dapat terlihat ketika Anon merasa bangga karena bisa memainkan gitar walaupun kemampuannya belum bisa dikatakan mahir. Saat SMP, Anon pernah tergabung dalam *band* OSIS menjadi vokalis sekaligus gitaris. Berbekal pengalaman tersebut, Anon selalu menyebutkan ingin menjadi vokalis sekaligus gitaris ketika mencari anggota *band*. Saat latihan di Live House RiNG bersama anggota *band*-nya, Anon memamerkan bahwa ia bisa memainkan akor gitar.

愛音	: フフン…どう？Cコード。
燈	: すごい。
そよ	: ほかは何が弾けるの？
愛音	: 何でも弾けるよ。
	GとかAマイナーとか、あっ、Fも。
	えっと....
立希	: マジか？
愛音	: これ、かなりむずいんだよね。
立希	: それ、コードだし。
愛音	: ギターはコードに始まりコードに終わるんです！
	ドラムのあんたには分からないだろうけど。
立希	: ハア...
愛音	: なんでため息？
Anon	: Hehe, gimana? Itu tadi akor C.

Tomori : Keren.
 Soyo : Selain itu, akor apa lagi yang bisa kamu mainkan?
 Anon : Aku bisa memainkan apapun, lho!
 Akor G, akor A minor, ah, akor F juga.
 Eh...
 Taki : Yang benar saja?
 Anon : Yang ini agak susah tahu.
 Taki : Itu hanya akor.
 Anon : Gitar diawali dan diakhiri oleh akor tahu!
 Drummer seperti kamu mana mengerti.
 Taki : Hah....
 Anon : Kenapa menghela napas?
 (BanG Dream! It's MyGO!!!! 2023, episode 4 menit 19:38-20:11)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan betapa percaya dirinya Anon dengan kemampuan bermain gitarnya yang masih dapat dikatakan berada di level pemula. Setelah adegan itu, Raana masuk ke studio lalu ikut memainkan gitarnya. Kemampuan Raana yang jauh lebih baik dari Anon membuatnya bisa memainkan lagu *Haruhikage* hanya dengan melihat partitur lagu sekali saja. Karena Anon merasa sangat malu, ia pun pulang lebih awal meninggalkan Live House RiNG.

C. Cari Perhatian

Menurut KBBI *online*, perhatian diartikan sebagai apa yang diperhatikan atau apa yang menjadi minat. Sehingga, cari perhatian dapat diartikan sebagai sifat orang yang ingin menjadi hal yang diperhatikan oleh orang lain. Anon selalu ingin terlihat menonjol jika dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. Sifat cari perhatian Anon dibekali dengan kepintaran dan kepopulerannya semasa SMP yang didapatkannya saat menjadi ketua OSIS. Ada beberapa tindakan yang membuktikan sifat cari perhatian yang dimiliki Anon.



Gambar 4.17 Media sosial Anon
(*MyGO*, 2023, Episode 5 menit 19:11)

Anon memanfaatkan media sosialnya untuk berpura-pura seakan masih bersekolah di Inggris, meskipun pada kenyataannya ia kembali ke Jepang. Tepat setelah mengunggah foto di akun pribadinya, Anon langsung mengemasi barang-barangnya untuk bergegas pulang ke Jepang.

友達 A : 燈ちゃんとは知り合いだったの？
 愛音 : えっ？
 友達 C : 思った！
 友達 B : 朝話してたよね。
 愛音 : いやいや、前ちょっと石？拾ってるとこ遭遇して。
 友達 B : ああ～！たまに何か拾ってるよね。
 友達 C : さすが羽丘の天然ちゃん。
 友達 A : 小動物っぽいよね。
 愛音 : 《え～っ？もう私の話題終わり？》
 エヘヘッ… かわいい。

teman A : Kamu mengenal Tomori?
 Anon : Eh?
 teman C : Aku juga mengira begitu!
 teman B : Tadi pagi kamu berbicara dengannya, kan?
 Anon : Tidak, kok. Sebelumnya aku berpapasan dengannya saat dia sedang mengumpulkan... batu?
 teman B : Ah, kadang dia senang mengumpulkan sesuatu.
 teman C : Itulah si Gadis Polos Haneoka.
 teman A : Dia lucu, ya
 Anon : 《Eh? Topik tentangku selesai? 》

Iya, lucu.

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 1 menit 06:22-06:42)

Anon ingin menjadi topik pembicaraan saat mengobrol dengan teman-teman sekelas di sekolah barunya, SMA Putri Haneoka. Kutipan dialog tersebut menunjukkan rasa kecewa Anon ketika topik pembicaraan tiba-tiba berubah menjadi Tomori. Sebelum itu, Anon dan teman-temannya sedang membicarakan betapa lucunya nama yang dimiliki Anon dan juga membahas mengenai kepindahan Anon ke Haneoka.

愛音 : おっはよう！
 友達 C : おはよう。
 友達 B : 何かいいことでもあったの？
 愛音 : え〜っ？何もないけどなあ。
 おはよう！ねえ練習どうする？
 燈 : うん？
 愛音 : 私たちのバンドの！
 生徒たち : バンド!?
 友達 C : 燈ちゃんバンドやるの？
 友達 B : 興味ないかと思ってたよ
 友達 A : 実は好きだったの？
 燈 : えっと…
 愛音 : 《あれ？ 私は？》
 Anon : Pagi!
 Teman C : Pagi.
 Teman B : Apa terjadi hal yang bagus?
 Anon : Eh, tidak ada, kok.
 Pagi! Hey, bagaimana dengan latihan nanti?
 Tomori : Eh?
 Anon : Latihan *band* kita.
 Murid-Murid: *Band?!*
 Teman C : Tomori main *band*?
 Teman B : Kukira kamu tidak tertarik.
 Teman A : Sebenarnya kamu suka, kan?
 Tomori : Eh...
 Anon : 《Eh? Bagaimana denganku? 》

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 4 menit 13:34-14:00)

Anon berusaha untuk mencari perhatian dari teman-teman sekelasnya ketika akhirnya ia dapat membentuk sebuah *band*. Kutipan dialog tersebut menunjukkan Anon dengan sengaja memulai topik obrolan mengenai *band* dengan Tomori ketika baru saja sampai di kelas. Meskipun begitu, perhatian teman-teman sekelasnya malah mengarah pada Tomori.

Selain membentuk *band* untuk cari perhatian dan berbaur dengan teman-temannya, Anon juga selalu ingin mengisi posisi vokalis gitaris agar dapat berdiri di tengah-tengah pada saat konser dan menjadi pusat perhatian. Anon selalu berusaha menolak tawaran untuk bergabung dengan *band* jika ia rasa posisinya tidak terlalu mencolok. Pada saat membicarakan penentuan posisi di *band indie* yang dibuatnya, Anon bersikeras untuk tetap menjadi vokalis gitaris. Anon juga memasukkan namanya ke dalam daftar usulan untuk nama *band indie*-nya.



Gambar 4.18 Usulan nama *band* dari Anon (MyGO, 2023, Episode 04 menit 16:45)



Gambar 4.19 Usulan nama *band* dari Anon 2 (MyGO, 2023, Episode 04 menit 16:48)



Gambar 4.20 Usulan nama *band* dari Anon 3 (MyGO, 2023, Episode 04 menit 16:51)

- 愛音 : 《バンド組めてラッキー！
…て頭いっぱいになってたけど真ん中は
絶対譲れないし！》
燈ちゃんタンバリンたたけるよね？
- 立希 : はあ？
- 愛音 : トライアングルもいいよね。カスタネットも
いいね。
- 燈 : 全部頑張る。
- 愛音 : じゃ決まり！私はギタボだから…

立希 : 燈はボーカルだから。
 愛音 : コーラス？
 立希 : ボーカル！
 愛音 : しかたないなあ。じゃギタボとボーカルが
 いてもいいか。
 そよ : ツインボーカルってこと？
 立希 : ふざけてんの？
 愛音 : ふざけてませ〜ん、本気で〜す。あっ、じゃギタボ
 真ん中？
 立希 : もっとない。
 愛音 : はい先入観！ボーカル真ん中なんて決まりないし。
 ハッ…縦に並ぶ!?

Anon : 《Beruntung bisa membentuk *band*! Meski kepalaku
 dipenuhi pikiran itu, tidak akan kuserahkan posisi
 tengah! 》
 Tomorin main tamborin, ya?

Taki : Hah?
 Anon : Trikona juga boleh. Kastanet juga bagus, sih.
 Tomori : Aku akan berusaha memainkan semuanya.
 Anon : Kalau begitu sudah diputuskan. Jadi, karena aku
 vokalis gitarisnya...

Taki : Tomori jadi vokalis.
 Anon : Chorus?
 Taki : Vokalis!
 Anon : Apa boleh buat. Jika begitu, vokalis gitaris dan
 vokalis juga tidak apa-apa, sih.

Soyo : Maksudmu dua vokalis?
 Taki : Kau bercanda?
 Anon : Bukan bercanda, serius, lho. Ah, jika vokalis
 gitarisnya di tengah?

Taki : Makin aneh.
 Anon : Ya, prasangkamu saja. Tidak ada aturan vokalis harus
 di tengah. Ah, bagaimana jika berbaris?!

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 4 menit 15:35-16:23)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan betapa bersikerasnya Anon untuk tetap dapat berdiri di tengah panggung ketika kelak akan mengadakan konser. Anon ingin menjadi pusat perhatian dan lebih menonjol dari anggota *band* yang lain.

2. Takamatsu Tomori



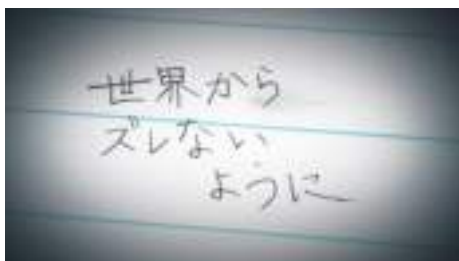
Gambar 4.21 Takamatsu Tomori
(*MyGO*, 2023, Episode 1 menit 05:05)

Tomori merupakan salah satu tokoh utama dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!!*. Tomori digambarkan sebagai seorang gadis dengan rambut pendek sedagu berwarna coklat keabuan. Tomori memiliki mata berwarna *rosegold*.

Tomori adalah pelajar tingkat satu di SMA Putri Haneoka. Tomori dikenal sebagai Gadis Polos Haneoka karena perilakunya yang agak berbeda dari orang lain. Pada saat SMP, Tomori bertemu dengan Sakiko yang salah paham padanya. Tomori diselamatkan oleh Sakiko yang mengira bahwa ia akan melompat dari jembatan, padahal Tomori hanya ingin meraih kelopak bunga yang gugur. Tomori membawa Sakiko yang terluka ke rumahnya yang terletak di belakang Sekolah Putri Tsukinomori. Di kamar Tomori terdapat banyak buku tulis yang berisikan perasaan Tomori, yang dikira lirik lagu oleh Sakiko. Tomori akhirnya bergabung dengan *band* CRYCHIC yang dibuat Sakiko. Namun, *band* CRYCHIC akhirnya bubar dan menyisakan trauma mendalam bagi Tomori. Pada saat SMA, Tomori bertemu dengan Anon yang mengajaknya untuk bergabung dengan *band* lagi. Seiring berjalannya waktu, akhirnya keraguan Tomori terhadap *band* perlahan mulai hilang. Sama seperti sebelumnya di *band* CRYCHIC, Tomori mengisi posisi sebagai

vokalis di *band* MyGO!!!!. Berikut beberapa sifat yang dimiliki oleh Tomori dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!*.

A. Sensitif



Gambar 4.22 Buku catatan Tomori (*MyGO*, 2023, Episode 3 menit 02:53)



Gambar 4.23 Tomori terlihat murung (*MyGO*, 2023, Episode 4 menit 12:10)

Menurut KBBI *online*, sensitif merupakan perasaan mudah peka. Tomori digambarkan sebagai tokoh yang sensitif, hal tersebut dapat terlihat dari ekspresi wajahnya yang dapat dengan mudah berubah seiring berjalannya percakapan dengan orang lain. Selain itu, Tomori sering merasa bahwa dirinya berbeda dari anak-anak yang lainnya. Tomori memiliki teman, tetapi ia selalu merasa kesepian. Tomori mengungkapkan semua perasaannya dalam buku tulisnya. Tomori memiliki banyak sekali buku tulis yang berisikan kegelisahannya selama hidup.

そよ : そっか… 燈ちゃん断ったんだ？
繊細な子だからな。

愛音 : うん？

Soyo : Jadi begitu, ya... Tomori menolak, ya?
Dia anak yang cukup sensitif, sih.

Anon : Hm?

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 2 menit 12:42-12:52)

Kutipan dialog tersebut juga menunjukkan bahwa Tomori dipandang sebagai anak yang sensitif di lingkungan sekitarnya. Meskipun begitu, Tomori disayangi oleh teman-temannya. Pada saat Tomori mulai kembali bergabung dengan *band* bersama Anon, teman-teman satu kelasnya menaruh perhatian

padanya. Konser resital yang dilakukan Tomori bersama Raana juga mendapat respon positif dari para penonton dan teman sekelasnya.

B. Kikuk

Menurut KBBI *online*, kikuk berarti canggung atau belum terbiasa. Tomori akan terlihat kikuk saat berinteraksi dengan orang lain. Tomori kurang dapat mengutarakan apa yang dirasakannya pada orang lain. Ketika Tomori berbicara dengan orang lain, ia lebih banyak diam dan menjawab dengan terbata-bata.

燈の母親 : すみません。うちの子コロコロした物を集めるのが好きで多分よかれと思って…

いえホントにすみません。はいごめんください。

あっ燈、みおちゃんまた遊んでくれるって。燈は

好きだろうけどダンゴムシいっぱいもらったら

お母さんもイヤだな。

Ibu Tomori : Saya minta maaf. Anak saya sepertinya suka mengumpulkan sesuatu yang dapat menggelinding, saya rasa dia bermaksud baik. Tidak, saya benar-benar minta maaf. Baik, kalau begitu saya permissi. Tomori, katanya Mio mau bermain lagi denganmu. Tomori mungkin suka, tapi jika mendapatkan hadiah kutu kayu yang banyak pun ibu tidak akan merasa senang.

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 3 menit 02:23-02:50)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan tindakan Tomori yang mencoba untuk mengakrabkan diri dengan caranya sendiri tetapi dianggap sebagai hal buruk oleh temannya. Tomori memiliki hobi mengumpulkan barang, hal tersebut dapat dilihat dari barang-barang yang terpajang di kamarnya pada episode 8. Karena memiliki minat yang agak berbeda dengan teman-temannya, tindakan Tomori sering disalahartikan.

愛音 : あっ、ペンギン好き。

燈 : ヒゲペンギンだ！

愛音 : ヒゲ？
 燈 : 顔にヒゲがあるでしょう。アデリーペンギン属で
 ジェンツーペンギンもそうだよ。あっ、これ
 アデリーペンギン。ペンギンシリーズは
 ほかにもあって。ちょっと待って。えっと…
 あっ、これ…
 愛音 : 高松さんもペンギン好きなの？
 燈 : へっ？かわいい…とは思う。
 愛音 : なんで自信なさげ？
 燈 : 集めてるだけだから、多分見つけるのが好き…
 なんだと思う。
 Anon : Ah, aku suka penguin.
 Tomori : Itu penguin tali dagu!
 Anon : Tali dagu?
 Tomori : Di wajahnya ada yang mirip janggut, kan? Itu satu spesies
 dengan penguin adélie dan juga penguin gentoo, lho! Ah,
 ini penguin adélie. Aku masih punya seri penguin yang lain.
 Tunggu sebentar. Anu... Ah, ini...
 Anon : Takamatsu juga suka penguin?
 Tomori : Eh? Kupikir mereka lucu...
 Anon : Kenapa seperti tidak yakin begitu?
 Tomori : Aku hanya mengumpulkannya, kurasa aku suka
 menemukannya saja... mungkin.
 (*BanG Dream! It's MyGO!!!!!* 2023, episode 1 menit 12:44-13:14)

Tomori mulai dapat berkomunikasi dengan baik jika lawan bicaranya terlihat memiliki minat yang sama. Kutipan dialog tersebut menunjukkan Tomori yang dapat berbicara dengan lancar pada Anon. Pada awalnya Tomori tidak banyak bicara, namun ketika Anon menyinggung tentang penguin, Tomori langsung menjelaskan penguin secara mendetail.

3. Nagasaki Soyo



Gambar 4.24 Nagasaki Soyo
(*MyGO*, 2023, Episode 2 menit 07:54)

Soyo merupakan salah satu tokoh utama dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*.

Soyo digambarkan sebagai seorang gadis dengan rambut panjang bergelombang berwarna coklat muda yang terurai sampai dada. Soyo memiliki mata berwarna abu-abu muda.

Soyo merupakan anak dari seorang wanita karir yang sukses. Soyo tinggal di sebuah apartemen mewah bersama ibunya. Namun, karena orang tuanya telah bercerai dan ibunya kerap kali melakukan perjalanan bisnis, Soyo lebih banyak menghabiskan waktu sendirian di apartemennya. Soyo bersekolah di SMA Putri Tsukinomori, sebuah sekolah untuk kalangan elit. Sebelum bergabung dengan *band*, Soyo merupakan pemain *contrabass* yang tergabung dalam salah satu ekstrakurikuler di Tsukinomori. Sama seperti sebelumnya di *band* CRYCHIC, Soyo mengisi posisi sebagai *bassist* di *band* MyGO!!!!!. Berikut beberapa sifat yang dimiliki oleh Soyo dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*.

A. Manipulatif

Menurut KBBI *online*, manipulasi diartikan sebagai upaya untuk mempengaruhi pendapat, perilaku, maupun sikap orang lain tanpa disadari oleh orang yang bersangkutan. Sehingga, orang yang memanipulasi orang lain dapat

disebut sebagai orang yang memiliki sifat manipulatif. Orang yang memiliki sifat manipulatif cenderung akan melakukan hal-hal yang licik untuk mencapai tujuannya. Soyo memanipulasi Anon untuk mencapai tujuannya, yaitu mengumpulkan kembali *band* CRYCHIC. Soyo memanfaatkan Anon agar dapat bicara kembali dengan Tomori. Intensi Soyo untuk memanfaatkan Anon dapat terlihat dari perubahan ekspresi Soyo ketika mengetahui Anon mengenal Tomori.



Gambar 4.25 Soyo tersenyum licik
(MyGO, 2023, Episode 2 menit 11:29)

Soyo juga menyetujui untuk bergabung dengan *band* bersama Anon agar dapat mengumpulkan Taki dan Tomori kembali.

- | | |
|------|--|
| 立希 | : えっ… 燈に言ったよね？自分も一生やるってあの誓いは？ |
| そよ | : 誓いって…あんなのウソだよ。
立希ちゃんと燈ちゃん2人をつなぎ止めるためのウソ。
これ以上バラバラになったらみんな困ると思って。 |
| 立希 | : C R Y C H I Cのこと？ |
| そよ | : 愛音ちゃんと楽奈ちゃんまで入ったのは想定外だったけど。 |
| 立希 | : でも、お前愛音とは… |
| そよ | : 使えるから優しくしたけどC R Y C H I Cには要らないよね2人とも。 |
| Taki | : Eh..bukannya kamu sudah bilang pada Tomori? Kamu akan melakukannya bersama untuk seumur hidup... |

bagaimana dengan sumpah itu?
 Soyo : Sumpah? Itu hanya kebohongan belaka tahu.
 Kebohongan agar Tomori dan kamu tetap terikat dalam
band. Kalau kita terpisah terus, kurasa akan
 menyulitkan.
 Taki : Maksudmu CRYCHIC?
 Soyo : Aku tidak kepikiran kalau Anon dan Raana sampai
 bergabung juga.
 Taki : Tapi, bukannya kamu dan Anon...
 Soyo : Dia baik jadi kupikir bisa kumanfaatkan, tapi mereka
 berdua tidak diperlukan dalam CRYCHIC.
 (BanG Dream! It's MyGO!!!! 2023, episode 9 menit 14:54-15:24)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan pengakuan Soyo kepada Taki bahwa selama ini ia hanya memanfaatkan Anon saja dan tidak benar-benar ingin membentuk *band* dengan Anon. Semua itu dilakukan Soyo untuk memenuhi tujuannya, yaitu, mengumpulkan kembali semua mantan anggota *band* CRYCHIC dan mencoba untuk mengaktifkannya kembali.

B. Munafik

Menurut KBBI *online*, munafik adalah mengatakan sesuatu yang sebenarnya tidak disukai atau tidak sesuai dengan perbuatannya. Sifat munafik Soyo dapat terlihat pada interaksinya dengan mantan anggota *band* lamanya, Mutsumi.

そよ : あのとき…祥ちゃんがバンドやめるって
 言い出したとき。
 もっと…もっとちゃんと聞いてあげればよかった。
 睦 : シンッ…
 そよ : あっごめんね睦ちゃん！
 睦ちゃんのせいじゃないよ。
 Soyo : Saat itu... saat Saki bilang mau keluar dari *band*...
 seharusnya aku bisa lebih mendengarkan dia.
 Mutsumi : ...
 Soyo : Ah, maaf Mutsumi! Bukan salahmu kok, Mutsumi.
 (BanG Dream! It's MyGO!!!! 2023, episode 1 menit 16:46-17:03)

Pada awalnya, Soyo terlihat tidak menyalahkan Mutsumi atas bubarnya *band* CRYCHIC. Soyo dapat berakting dengan baik untuk beberapa waktu, sikapnya seolah peduli dengan perasaan Mutsumi. Namun, ketika tujuannya untuk mengumpulkan kembali anggota *band* CRYCHIC mengalami kegagalan, sikap Soyo yang sebenarnya terhadap Mutsumi mulai terlihat.

- そよ : この前はびっくりしちゃった、
急に祥ちゃんとライブに来るんだもん。
睦ちゃんが連れてきてくれたの？
祥ちゃんも一緒に来てくれたってことは
私たちのこと前向きに考えてくれてるのかな。
- 睦 : それは違う。
- そよ : 睦ちゃん本当に思ったことそのまま言うよね。
やってほしくないことばかり、お願いしたことは
やってくれないのに。
- 睦 : あっ...
- そよ : 睦ちゃんにも力になってほしいの。祥ちゃんの家
知ってるよね？
- 睦 : あっ...
- そよ : お願い。
睦ちゃんのせいだよ。あのときも、今も。
- Soyo : Waktu itu aku sangat terkejut, habisnya tiba-tiba kamu
dan Saki datang ke konser. Apa kamu yang
mengajaknya, Mutsumi? Karena Saki datang
bersamamu, apa mungkin artinya dia sudah
memikirkan apa yang akan kita lakukan ke depannya.
- Mutsumi : Bukan begitu.
- Soyo : Mutsumi, kamu benar-benar mengatakan apa yang
sebenarnya kamu pikirkan, kan? Kamu juga hanya
melakukan hal yang tidak kuinginkan, bahkan kamu
tidak pernah melakukan apa yang aku minta.
- Mutsumi : Ah...
- Soyo : Mutsumi, aku juga ingin kamu membantuku. Kamu
tahu di mana rumah Saki, kan?
- Mutsumi : Ah...

Soyo : Kumohon. Ini salahmu, Mutsumi, baik yang terjadi dulu, ataupun saat ini.
(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 8 menit 13:05-13:56)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan perubahan sikap Soyo terhadap Mutsumi. Pada awalnya Soyo mengatakan bahwa bubarnya *band* CRYCHIC bukanlah kesalahan Mutsumi. Namun, pada kutipan dialog tersebut perkataannya berbalik menyalahkan Mutsumi atas bubarnya *band* CRYCHIC. Hal tersebut merupakan perasaan Soyo yang terungkap ketika ia merasa kesal terhadap Mutsumi yang sama sekali tidak dapat membantunya untuk mengumpulkan kembali anggota *band* CRYCHIC.

Selain hal tersebut, Soyo juga mengakui sendiri pada Tomori bahwa dirinya merasa bahwa ia merupakan orang yang munafik.

そよ : 気づくまでずいぶんかかった。祥ちゃんに自己中だって言われたときもすぐに分からなくて。そうだよ、今まで向き合ってなかったんだもの。周りに受け入れてもらおうと必死で、でも優しくしようとしてするのが偽善者じゃないか。とか、考え出すと死にそうになるから考えないようにしてた。

Soyo : Butuh waktu lama sampai aku menyadarinya. Saat Saki bilang bahwa aku egois pun, aku tidak langsung mengerti. Wajar saya, aku tidak pernah menghadapinya sampai saat ini. Aku selalu berusaha mati-matian agar diterima oleh orang di sekitarku, tapi terpikirkan olehku jika hanya berpura-pura bersikap baik saja bukankah itu munafik? Semakin dipikirkan semakin ingin mati jadi aku memilih untuk tidak memikirkannya.
(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 13 menit 05:22-05:46)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan bahwa sebenarnya selama ini Soyo menyadari bahwa sebenarnya sikap baiknya hanya untuk menyenangkan orang-

orang di sekitarnya saja. Soyo sering kali melakukan hal yang sebenarnya tidak ingin ia lakukan. Hal tersebut juga dapat terlihat dari interaksi antara Soyo dan teman sekelasnya pada episode 9.

4. Shiina Taki



Gambar 4.26 Shiina Taki
(*MyGO*, 2023, Episode 1 menit 17:29)

Taki merupakan salah satu tokoh tambahan dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*. Taki digambarkan sebagai seorang gadis dengan rambut panjang lurus berwarna coklat tua yang terurai sampai dada. Taki memiliki mata berwarna ungu.

Taki adalah pelajar tingkat satu di SMA Putri Hanasakigawa. Taki memiliki seorang kakak perempuan bernama Maki yang bersekolah di SMA Putri Tsukinomori. Kakaknya merupakan ketua Klub Orkestra di SMA Putri Tsukinomori. Karena memiliki seorang kakak yang sangat mahir dalam bermusik, hubungan mereka berdua menjadi agak rumit. Taki sendiri melakukan kerja sambilan di Live House RiNG. Sama seperti sebelumnya di *band* CRYCHIC, Taki mengisi posisi sebagai *drummer* di *band* MyGO!!!!!. Berikut beberapa sifat yang dimiliki oleh Taki dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*.

A. Pemarah

Menurut KBBI *online*, pemarah merupakan orang yang mudah marah. Taki kurang dapat berkomunikasi dengan lawan bicaranya secara baik karena sering kali terpancing emosi. Taki juga terkesan agak kasar karena menggunakan kata ganti 「お前」 /omae/ pada saat pertama kali bertemu dengan Anon. Taki sendiri merasa kurang cocok jika harus berhadapan dengan orang lain ketika melakukan kerja sambilannya.

立希	: ちょ… 燈！ お前なに？
愛音	: だから友達だって。
立希	: 友達!?
愛音	: 友達です！文句あるんですか？
立希	: 燈のこと追いかけてたよね？
愛音	: 逃げるから追いかけただけ。 私はバンド誘っただけだし。
立希	: はぁ？お前… 燈をバンドに誘ったの？
愛音	: シッ… そうだけど。 あのさ人のこと「お前 お前」って…
立希	: 最悪！
愛音	: はぁ!?
Taki	: Tunggu... Tomori! : Siapa kau?
Anon	: Sudah kubilang, aku temannya.
Taki	: Teman?!?
Anon	: Iya, teman! Apa ada masalah dengan itu?
Taki	: Kau yang ngejar Tomori, kan?
Anon	: Kukejar karena dia lari. Aku hanya mengajaknya bergabung dalam <i>band</i> .
Taki	: Hah?! Kau ajak Tomori gabung dalam band?
Anon	: Iya, benar. Begini ya, kalau terus memanggil orang lain dengan sebutan ‘kau’ itu...
Taki	: Parah!

Anon : Hah?!
 (BanG Dream! It's MyGO!!!! 2023, episode 1 menit 21:20-21:49)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan Taki yang langsung memarahi Anon meskipun pada saat itu Anon tidak mengetahui permasalahan antara Tomori dan band CRYCHIC. Taki menggunakan intonasi yang tinggi saat berbicara dengan Anon. Pada saat mendiskusikan mengenai apa yang harus dipersiapkan untuk konser pertama band, emosi Taki kembali tersulut hingga ia mendobrak meja. Hal tersebut dapat terlihat dari kutipan dialog di bawah ini.



Gambar 4.27 Taki terlihat kesal
 (MyGO, 2023, Episode 4 menit 17:13)



Gambar 4.28 Taki mendobrak meja
 (MyGO, 2023, Episode 4 menit 17:17)

愛音	: 「たき」 ってどう書くの？
そよ	: 「立つ」 に「希望」 だよ。
愛音	: へえ～「りっきー」 じゃん。
立希	: はぁ？
愛音	: うっきーみたい。あ～でもバンド名に 「うっきー」 はないかなあ。
立希	: こいつマジでムカつくんだけど！
そよ	: そんな言い方しないの。
立希	: マジ仕切り過ぎ！
Anon	: Bagaimana cara menulis “Taki”?
Soyo	: Ta dari “Tatsu” dan Ki dari “Kibou”.
Anon	: Hee, bukannya itu “Rikki”.
Taki	: Hah?
Anon	: Kedengarannya seperti “Ukki”. Ah, tapi “Ukki” tidak cocok untuk nama band.
Taki	: Anak ini benar-benar menyebalkan!
Soyo	: Jangan bicara seperti itu.

Taki : Benar-benar terlalu mengatur!
(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 4 menit 17:04-17:25)

B. Terang-terangan

Menurut KBBI *online*, terang-terangan berarti menyatakan secara jujur dan tidak menyembunyikan apapun. Taki selalu mengatakan apa yang ia pikirkan secara terang-terangan kepada lawan bicaranya. Taki tidak akan segan untuk berkata jujur meskipun harus mengatakan hal yang akan menyakiti lawan bicaranya.

立希 : お前何なの？さっきから燈の味方のフリしてる
けど、ライブやりたくないだけでしょう。

愛音 : ウッ...

立希 : 燈が悩んでんのはライブしたら終わるかも
しれないってことで。

愛音 : それは...

立希 : お前のそれは逃げだよね？

愛音 : えっ...

立希 : ギターから逃げてる。

愛音 : なっ... 逃げてないし。

立希 : ギター弾けないんでしょう。練習だっていつも
はぐらかすし。

愛音 : れ... 練習はしてるし！

立希 : やる気見せんのは立ち位置とかバンド名とか
「G」とか「F」とかばっか。お前こそライブ
決めないと絶対逃げる。これまでもそうなんだから。

愛音 : 逃げてない！

燈 : ハッ... 愛音ちゃん！

そよ : いつかは誰かが言わないといけないことだから。

Taki : Kau ini kenapa? Sejak tadi hanya berpura-pura memihak
Tomori tetapi sebenarnya tidak ingin tampil di konser, kan?

Anon : Uh...

Taki : Yang dikhawatirkan Tomori itu semua akan berakhir jika

kita ikut konser.

Anon : Ah, itu...

Taki : Kau hanya ingin kabur, kan?

Anon : Eh...

Taki : Kabur dari gitar.

Anon : Apa... aku tidak kabur.

Taki : Kau tidak bisa bermain gitar, kan? Kau juga selalu berusaha menghindari latihan.

Anon : La-latihan, kok!

Taki : Yang kau anggap serius hanya posisi, nama *band*, dan akor F atau G saja! Jika kita tidak memutuskan untuk tampil di konser, kau pasti akan kabur! Yang kau lakukan hingga sekarang adalah buktinya.

Anon : Aku tidak kabur!

Taki : Ah, Anon!

Soyo : Cepat atau lambat memang harus ada yang mengatakan hal itu padanya.

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!!* 2023, episode 5 menit 13:50-14:40)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan bahwa Taki tidak segan untuk menegur Anon yang selalu menghindari pembahasan mengenai konser. Hanya Taki yang berani untuk berterus-terang tentang perilaku Anon yang dapat menghambat aktivitas *band*.

5. Kaname Raana



Gambar 4.29 Kaname Raana
(*MyGO*, 2023, Episode 2 menit 09:44)

Raana merupakan salah satu tokoh tambahan dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*. Raana digambarkan sebagai seorang gadis dengan rambut pendek berwarna putih. Raana memiliki mata *heterochromia*, mata kiri berwarna biru dan

mata kanan berwarna kuning. Raana terlihat mirip dengan kucing, ia juga menyukai kucing.

Raana adalah pelajar tingkat tiga di SMP Putri Hanasakigawa. Raana merupakan cucu dari seorang pemilik *live house* yang telah tutup, SPACE. Selain pernah memiliki sebuah *live house*, nenek Raana juga pernah tergabung dalam *band* yang bernama Miraculous Scarlet. Nenek Raana adalah orang yang mengajarkan Raana cara bermain gitar. Raana sering bermain gitar secara solo di Live House RiNG secara tiba-tiba, sehingga ia mendapatkan julukan Kucing Liar RiNG. Raana mengisi posisi sebagai gitaris di *band* MyGO!!!!!!.. Berikut beberapa sifat yang dimiliki oleh Raana dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!!*.

A. Genius

Menurut KBBI *online*, genius merupakan kemampuan atau bakat yang luar biasa dalam berpikir atau menciptakan sesuatu. Sejak kecil, Raana berlatih bermain gitar bersama neneknya yang merupakan anggota *band* Miraculous Scarlet. Kegeniusan Raana dalam bermain gitar membuatnya dapat memainkan lagu hanya dengan satu kali melihat partitur secara sekilas. Kegeniusan Raana membuat anggota *band* yang lainnya terkejut. Raana dapat memainkan gitar dengan baik, padahal saat itu merupakan pertama kalinya Taki memberikan partitur lagu baru pada anggota *band* yang lainnya. Permainan gitar Raana bahkan memberikan inspirasi baru bagi Taki yang juga berperan sebagai komposer lagu.



Gambar 4.30 Raana membuat anggota *band* terkejut
(MyGO, 2023, Episode 6 menit 07:51)



Gambar 4.31 Raana bermain gitar tanpa melihat partitur
(MyGO, 2023, Episode 6 menit 08:03)

Kegeniusan Raana membuat anggota *band* yang lainnya terkejut. Raana dapat memainkan gitar dengan baik, padahal saat itu merupakan pertama kalinya Taki memberikan partitur lagu baru pada anggota *band* yang lainnya. Permainan gitar Raana bahkan memberikan inspirasi baru bagi Taki yang juga berperan sebagai komposer lagu.

愛音	: どうするの？本番三日ぐらいよ。
そよ	: 信じられない。
燈	: え....この前の曲は？
立希	: えっと....
愛音	: どんな曲だっけ？
そよ	: 急に引っ張りあげられて即興だったし、 二度とやれない。
楽奈	: やる。
立希	: お前、引くたび違うんじゃない。
Anon	: Bagaimana ini? Konsernya tiga hari lagi, lho.
Soyo	: Tidak bisa dipercaya.
Tomori	: Bagaimana jika memainkan lagu yang waktu itu?
Taki	: Eh...
Anon	: Waktu itu lagu yang seperti apa ya?
Soyo	: Aku tiba-tiba diseret jadi hanya bermain dengan asal, aku tidak mau main lagi.
Raana	: Aku mau melakukannya.
Anon	: Kau, tiap konser saja mainnya berbeda, kan.

(BanG Dream! It's MyGO!!!! 2023, episode 11 menit 08:09-08:26)

Selain itu, level permainan gitar Raana telah berada pada level profesional. Kutipan dialog tersebut membuktikan bahwa Raana dapat mengubah permainan gitarnya dengan mudah pada setiap penampilan konser. Hal itu membuat permainan gitar Raana terasa lebih hidup.

B. Mudah bosan

Menurut KBBI *online*, bosan dapat diartikan sudah tidak menyukai sesuatu karena terlalu sering dilakukan. Seperti yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya, Raana memiliki sifat genius. Orang yang memiliki sifat genius cenderung mudah bosan. Sifat mudah bosan Raana dapat terlihat dari kebiasaannya untuk mulai dan berhenti memainkan gitar secara tiba-tiba.

スタッフ : もういいの？

楽奈 : 満足。

Staf : Sudah selesai?

Raana : Aku sudah puas.

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 2 menit 10:28-10:30)

Kutipan dialog tersebut membuktikan Raana yang sudah merasa bosan setelah tiba-tiba bermain gitar di kafe dalam Live House RiNG selama kurang lebih 57 detik. Selain itu, Raana akan tiba-tiba muncul ketika Anon dan anggota *band*-nya sedang berlatih di sana. Setelah puas memainkan gitar, Raana akan pergi lagi bahkan sebelum latihan *band* berakhir.

燈 : 楽奈ちゃんは？

愛音 : そもそもスマホ見てるのかな。

スタッフ : 楽奈ちゃんなら昨日来たよ。

愛音 : えっ？ていうか楽奈ちゃんってどういうときに来るんですか？

スタッフ : ギター弾きたくなったらかなあ。

前のライブハウスでも神出鬼没だったし。

Tomori : Bagaimana dengan Raana?
 Anon : Memangnya dia melihat ponselnya?
 Staf : Kalau Raana kemarin datang kok.
 Anon : Eh? Ngomong-ngomong, Raana datang ke sini pada waktu yang seperti apa?
 Staf : Ketika dia ingin bermain gitar? Di Live House sebelumnya juga dia datang dan pergi secara tiba-tiba.

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 8 menit 04:40-04:56)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan kebiasaan Raana yang sering datang dan pergi latihan di Live House sesuka hati. Selain itu, sifat mudah bosan Raana dapat terlihat dari bagaimana cara ia memanggil Tomori. Pada episode 4, ketika Tomori berkata bahwa ia akan main *band* seumur hidup, Raana memanggilnya Gadis yang Menarik. Namun, pada episode 8 ketika Tomori tidak bisa menentukan pilihannya untuk menunggu hingga Soyo datang atau langsung memulai latihan *band*, Raana memanggilnya Gadis yang Membosankan.

6. Togawa Sakiko



Gambar 4.32 Togawa Sakiko
 (*MyGO*, 2023, Episode 1 menit 10:56)

Sakiko merupakan salah satu tokoh tambahan dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!*. Sakiko digambarkan sebagai seorang gadis dengan rambut lurus panjang berwarna biru muda yang terurai sampai pinggang. Sakiko menata rambutnya dengan membuat dua kepangan *half twintail* yang dihiasi dengan pita

dan mencatok ujung rambutnya. Sakiko memiliki mata berwarna emas. Sakiko memiliki gaya bicara yang agak berbeda dari gadis lainnya, ia menggunakan *keigo* pada semua orang di kehidupan sehari-harinya.

Sakiko adalah pelajar tingkat satu di SMA Putri Haneoka. Pada awalnya, Sakiko merupakan gadis yang tinggal di rumah mewah. Sakiko bersekolah di Tsukinomori yang merupakan sekolah elit. Sejak kecil, Sakiko juga berteman baik dengan Mutsumi yang merupakan anak dari artis terkenal dan Uika yang menjadi seorang idol. Namun, karena suatu alasan yang menyebabkan finansial keluarganya jatuh, Sakiko terpaksa pindah dari rumah mewahnya ke sebuah rumah biasa yang cenderung sempit. Sakiko mengisi posisi sebagai kiboris di *band* lamannya, CRYCHIC, dan *band* barunya Ave Mujica. Berikut beberapa sifat yang dimiliki oleh Sakiko dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*.

A. Genius



Gambar 4.33 Sakiko mengubah tulisan Tomori menjadi sebuah lagu (*MyGO*, 2023, Episode 3 menit 05:34)

Menurut KBBI *online*, genius merupakan kemampuan atau bakat yang luar biasa dalam berpikir atau menciptakan sesuatu. Kegeniusan Sakiko dapat terlihat dari kemampuannya untuk membuat lagu secara impromptu setelah melihat tulisan di buku tulis Tomori. Kegeniusan Sakiko membuatnya berperan menjadi komposer lagu untuk *band*-nya.

Sakiko juga dapat memberikan solusi pada Taki yang terlihat kebingungan dengan partitur yang dibuatnya dalam sekali lihat.

祥子 : どうしましたの？
 ああ、ここは…では、こちらでいかがですか？
 立希 : あっ…
 Sakiko : Apa ada masalah?
 Ah, bagian ini... Bagaimana jika seperti ini saja?
 Taki : Ah...
 (*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 6 menit 10:26-10:43)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan bahwa Sakiko dapat dengan mudahnya mengubah partitur lagu dalam sekali lihat saja. Sakiko juga menyadari bahwa sebelumnya Taki mengalami kesulitan untuk memainkan partitur lagu tersebut sehingga ia langsung menghampirinya.

B. Mandiri



Gambar 4.34 Sakiko sedang kerja sambilan
 (*MyGO*, 2023, Episode 13 menit 00:06)

Menurut KBBI *online*, mandiri merupakan berdiri dengan kemampuan sendiri dan tidak bergantung dengan orang lain. Sakiko dapat mengurus apa yang dibutuhkan oleh *band*-nya seorang diri, mulai dari memesan studio untuk latihan, hingga turun langsung dalam persiapan konser. Meskipun masih seorang pelajar SMA, Sakiko tidak begitu saja memberikan tugasnya pada staf yang bertugas.

祥子 : ええ、では本番よろしく願いいたします。
 スタッフ : はい。
 初華 : 祥ちゃん、お疲れ様。
 にゃむ : 大人に任せちゃえばいいのに。
 海鈴 : 豊川さんが総指揮を取っている以上、そういうわけにもいかないでしょう。
 Sakiko : Baik, kalau begitu mohon bantuannya nanti.
 Staf : Baik.
 Uika : Saki, kerja bagus.
 Nyamu : Padahal serahkan saja pada orang dewasa.
 Umiri : Karena saat ini Togawa adalah pemimpinnya, mana bisa diserahkan begitu saja, kan?
 (*BanG Dream! It's MyGO!!!!!* 2023, episode 13 menit 13:31-10:43)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan Sakiko yang mengurus dan mengecek sudah sejauh mana persiapan untuk konser nanti. Sakiko ingin agar semua persiapan berjalan dengan baik. Selain urusan *band*, Sakiko juga dapat menangani masalah pribadinya sendiri. Saat keluarga Sakiko terkena masalah dan terpaksa harus keluar dari rumah mewahnya, ia melakukan kerja sambilan untuk membantu finansial keluarganya.

4.1.3.2 Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* berlangsung dari episode 6 hingga bagian awal dari episode 10. Pada tahap ini terjadi konflik yang dialami oleh Anon dengan anggota *band*-nya.

Setelah terjadi *turning point* pertama pada tahap persiapan sebelumnya, Anon dan anggota *band*-nya akan melakukan pertunjukan pertama mereka pada konser gabungan yang diadakan oleh *band* bernama Afterglow dan Poppin'Party yang merupakan senior di SMA Putri Haneoka dan SMA Putri Hanasakigawa.

Persiapan untuk tampil tidak berjalan dengan terlalu baik karena singkatnya waktu yang diberikan. Bahkan, hingga hari konser tiba, Anon dan *band*-nya belum sempat untuk melakukan latihan terakhir untuk menyatukan suara mereka.

Pada awalnya Anon sangat gugup hingga beberapa kali melakukan kesalahan di awal lagu. Anon kemudian ditenangkan oleh teman-teman *band*-nya. Setelah itu, Anon kembali bersemangat ketika melihat teman sekelasnya datang untuk melihat konser pertama *band*-nya. Anon dan *band*-nya berhasil memainkan lagu pertama sampai selesai meskipun pada bagian awal terdapat beberapa kendala. Penampilan seharusnya sudah selesai sampai di situ. Namun, Tomori melihat Sakiko datang hingga akhirnya menuntun Anon dan anggota *band* yang lain untuk memainkan Haruhikage. Disambut oleh penonton yang bersorak, penampilan konser pertama Anon dan *band*-nya berlangsung dengan sukses.

Inciting incident kedua terjadi di tahap ini pada episode 8 ketika Soyo marah karena Anon dan yang lainnya memainkan Haruhikage secara spontan. Haruhikage merupakan lagu dari *band* yang sudah bubar, CRYCHIC. Soyo berpikiran bahwa dengan memainkan lagu Haruhikage akan menyakiti perasaan Sakiko, yang pada akhirnya berlari keluar *venue* sambil menangis di pertengahan konser. Setelah konser berakhir, Soyo tidak pernah muncul lagi saat Anon dan *band*-nya latihan. Peristiwa ini menjadi pemicu bagi perubahan keputusan Anon terhadap *band*-nya.

Midpoint terjadi pada episode 9 ketika Anon memutuskan untuk keluar dari *band*-nya setelah mengetahui kebenaran tentang Soyo. Anon akhirnya menyadari bahwa selama ini ia hanya dimanfaatkan oleh Soyo untuk menyatukan kembali *band* CRYCHIC yang telah bubar. Anon juga tidak ingin menjadi penghalang bagi

Tomori untuk berkumpul kembali dengan *band* lamanya. Anon mengalami keraguan untuk melanjutkan kegiatan bersama *band*-nya karena merasa sudah tidak dibutuhkan lagi. Anon berada dalam titik terendahnya pada episode ini.

愛音 : ああ…
 燈 : 違う！そよちゃんはバンドやってこうって…
 ライブ終わっても、だから…
 立希 : 違うってなに？
 燈 : ハッ…
 立希 : 燈はCRYCHICがいいの？そういうこと？
 そよを取るならこいつは要らないってこと
 でしょう？
 燈 : 違うみんなで…
 立希 : もうムリだよ。
 燈 : ムリじゃない！
 立希 : そよがいいの？こいつらがいいの？どっち!?
 燈 : ハッ…
 立希 : 何やってんの？
 愛音 : 私要らないんでしょう？
 燈 : あっ…愛音ちゃん…
 愛音 : 燈ちゃんはそよさんとCRYCHICやりなよ。
 Anon : Ah…
 Tomori : Bukan begitu! Soyo bilang akan tetap bermain *band*
 meskipun konser berakhir, karena itu…
 Taki : Apanya yang bukan?
 Tomori : Ah…
 Taki : Tomori, apa kau lebih memilih CRYCHIC? Begitu
 kah? Jika bersama Soyo berarti tidak membutuhkan
 dia, kan?
 Tomori : Bukan begitu, aku ingin bersama semuanya.
 Taki : Itu mustahil.
 Tomori : Tidak mustahil!
 Taki : Kau harus memilih! Dengan Soyo? Atau dengan
 mereka?
 Tomori : Ah…
 Taki : Apa yang kau lakukan?

Anon : Aku tidak dibutuhkan, kan?
 Tomori : Ah, Anon...
 Anon : Tomori, kamu harus kembali dengan CRYCHIC bersama Soyo.
 (*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 9 menit 20:43-21:32)

Turning point kedua pada tahap ini terjadi pada episode 10 ketika Anon akhirnya setuju untuk kembali menjadi gitaris *band* setelah dibujuk oleh Tomori. Anon diminta untuk tetap bermain gitar oleh Tomori, namun pada awalnya Anon menolak. Anon juga berusaha untuk menghindari interaksi dengan Tomori di kelas. Anon mengalami kebingungan karena sebenarnya masih tetap ingin bermain gitar bersama *band*-nya. Hal tersebut dapat terlihat dari jari Anon yang mengenakan plester luka, menandakan bahwa Anon terus berlatih meskipun memutuskan untuk keluar dari *band*. Selain itu, ekspresi Anon terlihat kecewa ketika mengetahui Tomori melakukan konser berdua dengan Raana, padahal awalnya ialah yang diminta untuk tetap memainkan gitar.



Gambar 4.35 Anon terlihat kecewa
 (*MyGO*, 2023, Episode 10 menit 10:08)



Gambar 4.36 Jari Anon terbalut plester luka
 (*MyGO*, 2023, Episode 10 menit 10:10)

Anon sekali lagi dibujuk oleh Tomori untuk bermain gitar bersama *band*. Anon berusaha untuk kembali menolak ajakan Tomori karena merasa dirinya tidak dibutuhkan, namun pemikiran itu berhasil dipatahkan oleh kalimat dari Tomori. Anon masih dibutuhkan dalam *band*. Anon yang tidak tahan pun

melarikan diri ke atap sekolah, kemudian dikejar oleh Tomori. Di atap, Anon mengutarakan keluh kesah di hatinya kepada Tomori. Alih-alih mendapatkan respon negatif dari Tomori, Anon diterima oleh Tomori dengan positif. Hal tersebut membuat Anon setuju untuk kembali bermain gitar bersama *band*-nya lagi.

愛音	: ギターもういるでしょう。
燈	: 一緒にやろうって言った、バンド、私に！
愛音	: 本当にやりたかったわけじゃないし。
燈	: だったらどうして誘ったの？
愛音	: 別にいいでしょう。
燈	: 愛音ちゃん！
愛音	: 見栄だよ！
燈	: 愛音ちゃんは必死でもがいてて… そよちゃんも私も迷子だから一緒に… 一緒に迷子になろう。
愛音	: あ…燈ちゃんのせいだよ。
Anon	: Sudah ada gitaris lain, kan?
Tomori	: Kamu pernah bilang padaku akan bermain <i>band</i> bersama!
Anon	: Bukannya aku mau melakukannya juga.
Tomori	: Jika begitu, mengapa waktu itu kamu mengajakku?
Anon	: Memangnya kenapa?
Tomori	: Anon!
Anon	: Untuk cari muka!
Tomori	: Anon sudah berusaha mati-matian… Karena Soyo dan aku pun tersesat, ayo… Ayo tersesat bersama-sama.
Anon	: Ah… Semua ini salahmu Tomori.

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 10 menit 13:45-14:47)

4.1.3.3 Tahap Resolusi

Tahap resolusi dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* berlangsung dari episode 10 hingga episode 13. Pada tahap ini terjadi puncak konflik antara Anon dengan anggota *band*-nya dan juga resolusi untuk menyelesaikan konflik tersebut.

Cerita dalam anime ini mulai memasuki klimaks pada episode 10 saat Anon mencoba untuk berbicara langsung dengan Soyo. Meskipun kehadiran Anon tidak dihiraukan oleh Soyo, ia tetap tidak menyerah bahkan terus mengikuti Soyo hingga pulang ke rumahnya. Di rumah Soyo, Anon mencoba untuk membujuk Soyo supaya kembali bermain bass dengan *band*-nya. Bagaimanapun juga, Anon dan Soyo adalah orang yang memulai *band* tersebut. Sayangnya, usaha Anon mendapatkan respon negatif dari Soyo.

愛音	: 迷子なんだって？
そよ	: はあ？
愛音	: 燈ちゃんが言ってたよ。
そよ	: なにそれ？
愛音	: 燈ちゃんは待ってる。あんたが私を要らないって 言おうが私はやるけど。
そよ	: 見栄で始めたくせに。
愛音	: そうだよ。私たちが始めたバンドじゃん。
そよ	: だったら…私が終わらせてあげる
Anon	: Katanya kamu tersesat.
Soyo	: Apa-apaan?
Anon	: Tomori menunggumu. Meskipun kamu berkata tidak membutuhkanku, aku akan tetap melakukannya.
Soyo	: Padahal kamu memulainya untuk cari muka.
Anon	: Iya, memang. Ini <i>band</i> yang kita mulai, kan.
Soyo	: Kalau begitu... Aku akan mengakhirkannya

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!!* 2023, episode 10 menit 16:09-16:37)

Anon akhirnya tampil kembali di panggung bersama *band*-nya. Soyo datang untuk mengakhiri *band*, tetapi ditarik ke atas panggung oleh Tomori dan Anon untuk bermain bass. Dengan melakukan improvisasi, Anon dan *band*-nya melakukan konser yang mampu meluluhkan hati semua anggota *band*-nya. Setelah konser selesai, Soyo yang tadinya berniat untuk membubarkan *band* setuju untuk terus melanjutkan aktivitasnya sebagai *bassist*. Anon dan anggota *band* yang lain memaafkan tindakan Soyo yang telah memanfaatkan mereka semua untuk kepentingannya sendiri. Anon dan semua anggota *band* pun akur kembali.

Descending action terjadi setelah konser improvisasi berakhir. Anon dan anggota *band*-nya yang telah rukun kembali melanjutkan aktivitas *band* seperti biasa. Pada tahap ini masing-masing anggota *band* sudah mulai dapat menunjukkan perasaan yang sebenarnya dan lebih terbuka satu sama lain.

Anon dan anggota *band*-nya harus melakukan persiapan untuk tampil di konser dengan tenggat tiga hari lagi. Mereka juga memutuskan untuk membuat lagu baru. Anon bertugas untuk membuat desain kostum, Tomori membuat lirik lagu, Taki dan Raana membuat melodi dan aransemen lagu, dan Soyo membantu sebisanya. Pada momen persiapan ini, Anon mendapatkan ide untuk menamai *band* tanpa nama itu. Anon menggunakan kata 「迷子」 /maigo/ yang memiliki arti “tersesat” sebagai nama *band* karena Anon dan anggota *band*-nya yang lain sempat bersama-sama mengalami kebingungan tentang diri mereka masing-masing.

Konser pertama Anon dan anggota *band*-nya sebagai *band* MyGO!!!! menjadi *ending* dari cerita ini. Sebelum tampil, Anon mendapatkan ide untuk mengubah nama *band* Maigo menjadi It's Maigo. Anon bersama *band*-nya berhasil

melakukan konser dengan sukses. Setelah konser selesai, ide Anon disempurnakan oleh Tomori menjadi MyGO, lalu Anon menambahkan tanda seru sebanyak lima buah sebagai representasi mereka berlima. Sejak saat itu, Anon dan *band*-nya resmi beraktivitas sebagai *band* MyGO!!!!. Mereka bahkan membuat akun media sosial untuk mempublikasikan kegiatan yang berhubungan dengan *band*. Hal tersebut menandakan keseriusan Anon dan anggota *band* MyGO!!!! untuk terus aktif hingga seterusnya.

Berdasarkan pembahasan di atas, struktur tiga babak anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!* dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tahap Persiapan	<i>Beginning</i>	Pengenalan tokoh-tokoh yang terdapat dalam anime <i>BanG Dream! It's MyGO!!!!</i>
	<i>Inciting incident 1</i>	Anon secara tidak sengaja bertemu dengan teman SMP-nya
	<i>Turning point 1</i>	Anon setuju untuk tampil di konser bersama <i>band</i> -nya
Tahap Konfrontasi	<i>Inciting incident 2</i>	Karena Anon dan anggota <i>band</i> yang lain memainkan lagu Haruhikage secara spontan Soyo marah
	<i>Midpoint</i>	Anon memutuskan untuk keluar dari <i>band</i> setelah mengetahui kebenaran tentang Soyo
	<i>Turning point 2</i>	Anon setuju untuk kembali menjadi gitaris <i>band</i> setelah dibujuk oleh Tomori
Tahap Resolusi	<i>Climax</i>	Anon mencoba untuk membujuk Soyo supaya kembali menjadi <i>bassist band</i> -nya
	<i>Descending action</i>	Anon kembali rukun dengan semua anggota <i>band</i> -nya setelah konser improvisasi berakhir dan melanjutkan kegiatan <i>band</i> seperti biasa
	<i>Ending</i>	Konser pertama Anon dan anggota <i>band</i> yang lain sebagai <i>band</i> MyGO!!!!

4.2 Aktualisasi Diri Tokoh Chihaya Anon

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai aktualisasi diri tokoh Chihaya Anon dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*.

4.2.1 Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan yang paling penting untuk dipenuhi karena berkaitan dengan makan, minum, istirahat, serta kebutuhan lainnya yang menunjang seseorang untuk menjalani hidupnya. Berikut merupakan pemenuhan kebutuhan fisiologis yang dilakukan oleh Anon dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*.



Gambar 4.37 Anon makan siang bersama teman sekelas
(MyGO 2023, episode 1 menit 06:13)



Gambar 4.38 Anon minum teh bersama Soyo
(MyGO 2023, episode 2 menit 11:40)

Pada anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*, pemenuhan kebutuhan fisiologis tokoh Anon berupa makan dan minum dapat terlihat pada beberapa episode. Pada gambar 4.37, terdapat adegan Anon yang sedang makan siang bersama teman sekelasnya di SMA Putri Haneoka. Pada gambar 4.38, terdapat adegan Anon yang sedang minum teh bersama Soyo di Live House RiNG. Sebagai makhluk hidup tentunya Anon membutuhkan makan dan minum sebagai sumber energi untuk beraktivitas.



Gambar 4.39 Anon sedang mandi
(MyGO 2023, episode 1 menit 11:12)

Selain itu, kebutuhan fisiologis tokoh Anon berupa mandi dapat terlihat seperti pada gambar 4.39. Sebagai makhluk hidup, Anon perlu mandi untuk membersihkan diri baik sebelum dan sesudah beraktivitas di luar. Mandi merupakan hal yang penting untuk menjaga kebersihan dan kesehatan diri. Anon mandi pada malam hari setelah selesai beraktivitas seharian. Seluruh kebutuhan fisiologis Anon tentunya ditunjang dari fasilitas yang diberikan oleh kedua orang tuanya.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fisiologis Anon terpenuhi oleh kedua orang tuanya, sehingga Anon berhasil memenuhi kebutuhan tingkat pertama yaitu kebutuhan fisiologis.

4.2.2 Kebutuhan Akan Rasa Aman

Kebutuhan akan rasa aman merupakan kebutuhan tingkat kedua dalam hierarki kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow. Rasa aman yang dimaksud adalah ketika individu merasa bebas dari ancaman bahaya maupun rasa takut. Berikut merupakan pemenuhan kebutuhan akan rasa aman yang dilakukan oleh Anon dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!*.



Gambar 4.40 Anon direndahkan oleh teman sekelasnya di Inggris (MyGO 2023, episode 5 menit



Gambar 4.41 Anon memutuskan untuk pulang ke Jepang (MyGO 2023, episode 5 menit 19:36)

Pada awalnya Anon melanjutkan studi ke Inggris dengan penuh rasa percaya diri. Namun, meskipun Anon telah menyiapkan diri, pada hari pertama sekolah ia mengalami hal yang kurang menyenangkan. Anon yang berkomunikasi dengan aksen khas Jepang dan sedikit terbata-bata direndahkan oleh teman sekelasnya. Rasa percaya diri yang dimiliki oleh Anon seketika hilang, imbasnya pada saat perkenalan diri Anon tidak berhasil menyampaikannya dengan baik. Selain itu rasa takut dan tidak nyaman juga muncul karena semua orang salah memanggil namanya dengan sebutan 'Ann'. Anon yang tidak dapat beradaptasi tidak tahan dengan keadaan kemudian memutuskan untuk kembali ke Jepang.

Rasa aman didapatkan oleh Anon ketika ia kembali ke Jepang dan melanjutkan sekolah di SMA Putri Haneoka. Rasa aman dapat dirasakan oleh Anon karena di sana ia tidak bertemu dengan teman-teman dari SMP-nya. Anon memiliki harga diri yang tinggi sehingga ia tidak ingin teman-teman yang telah memujinya mengetahui bahwa ia gagal bersekolah di Inggris.

Selain itu, rasa aman didapatkan oleh Anon ketika ia menjadi satu-satunya orang yang mengisi posisi gitaris di *band indie* yang dibuatnya. Anon memang dapat memainkan gitar dan memiliki pengalaman sebagai gitaris *band* OSIS pada saat SMP, tetapi jika dilihat dari gitar miliknya yang sudah berdebu dan mengeluarkan suara yang sumbang, Anon jarang melakukan latihan. Anon merasa

aman selama ia dapat berada dalam suatu *band* agar tidak tertinggal dari teman-teman di sekolahnya. Dengan kata lain, selama tidak ada orang lain yang akan menggantikan posisi gitaris miliknya, Anon tidak akan merasa terancam.



Gambar 4.42 Anon meniup gitarnya yang berdebu
(*MyGO*, 2023, Episode 1 menit 08:56)

Namun, rasa aman Anon terganggu dengan terjadinya dua peristiwa. Peristiwa pertama yaitu bergabungnya Raana yang dikenal sebagai orang yang memiliki kemampuan bermain gitar yang hampir setara dengan level profesional dalam *band indie* yang dibuat Anon. Peristiwa kedua yaitu bertemunya Anon dengan teman SMP-nya secara tidak sengaja. Dua peristiwa tersebut terjadi dalam urutan waktu yang berurutan.



Gambar 4.43 Anon merasa minder
(*MyGO* 2023, episode 5 menit 01:10)



Gambar 4.44 Anon merasa terancam dengan keberadaan Raana
(*MyGO* 2023, episode 5 menit 04:48)

愛音	: ヤバイ、ヤバイ、ヤバイ、ヤバイ！
母	: 愛音？
愛音	: 「G」とか「F」とか言って恥ずかしすぎ でしょう私！

ていうかあの楽奈って子がバンドに入ったら…
私空気じゃん！どうしよう!?

Anon : Gawat, gawat, gawat, gawat!

Ibu : Anon?

Anon : Apanya yang “G” atau “F”, itu tadi sangat memalukan! Selain itu, jika Raana bergabung dalam *band*...keberadaanku hanya akan menjadi angin! Apa yang harus kulakukan?!

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 5 menit 04:32-04:49)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan keberadaan Raana dalam *band indie*-nya benar-benar membuat Anon merasa terancam. Anon tidak akan bisa mengejar ketertinggalannya dari Raana dalam waktu yang singkat. Usaha Anon untuk membujuk Tomori agar membuat lagu baru yang lebih mudah juga tidak berhasil. Anon juga selalu menghindari dari pembahasan konser karena kemampuan bermain gitarnya masih berada di level pemula. Sikap Anon yang terus menerus menghindari konser membuat Taki kehilangan kesabaran. Anon merasa tidak nyaman ketika Taki berterus terang tentang dirinya yang selalu menghindari gitar. Setelah mendengar kalimat dari Taki, Anon melarikan diri dari teman-teman *band*-nya, lalu dikejar oleh Tomori.

Anon yang sedang melarikan diri dari anggota *band indie*-nya secara tidak sengaja berpapasan dengan teman SMP-nya. Citra yang Anon bangun seketika hancur ketika teman SMP-nya terlihat kebingungan saat melihat Anon mengenakan seragam SMA Putri Haneoka. Anon terlihat sangat terkejut dan ketakutan saat mendengar pertanyaan dari teman-teman SMP-nya. Anon merasa sangat takut hingga pandangannya menjadi kabur. Anon merasa bahwa kehidupan sekolahnya benar-benar sudah berakhir saat itu juga.



Gambar 4.45 Anon terlihat ketakutan
(MyGO, 2023, Episode 5 menit 15:10)

友達 A	: あれ？千早じゃん。
愛音	: あっ…
友達 B	: やっぱり！
友達 A	: 千早じゃん！
友達 B	: ホント久しぶり！イギリスはどうよ？
友達 A	: あっちはもうお休み？
愛音	: あっ、えっと…
友達 A	: あれ？その制服…羽丘？
友達 B	: えっ、イギリスは？留学したんじゃ…
愛音	: あの…その…
友達 B	: 千早？
愛音	: あ…
友達 B	: 千早？
友達 A	: どうしたの？
愛音	: あ…
	《ヤバッ…もうダメじゃん。終わったな私…》
teman A	: Eh? Bukankah itu Chihaya?
Anon	: Ah…
teman B	: Sudah kuduga!
teman A	: Memang benar Chihaya!
teman B	: Sudah lama tidak bertemu. Bagaimana di Inggris?
teman A	: Di sana sudah libur?
Anon	: Ah…Eh…
teman A	: Eh? Seragam itu… bukannya Haneoka?
teman B	: Eh? Bagaimana dengan Inggris? Bukankah kamu sekolah di luar negeri?
Anon	: Ah…Itu…
teman B	: Chihaya?
Anon	: Ah…
teman B	: Chihaya?

Teman A : Ada apa?
 Anon : Ah...
 《Gawat...sudah tidak bisa lagi. Berakhir sudah.》
 (BanG Dream! It's MyGO!!!! 2023, episode 5 menit 14:54-15:25)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan Anon yang hanya dapat gelagapan di hadapan teman-teman SMP-nya. Anon kemudian diselamatkan oleh Tomori yang menyusulnya. Anon ditarik oleh Tomori menuju akuarium untuk menghindari teman-teman SMP-nya. Di akuarium, Anon menceritakan pada Tomori tentang kebiasaannya untuk melarikan diri dari masalah. Anon yang terlihat sedih kemudian dihibur oleh Tomori.

愛音 : さっき会ったの中学の友達でね。留学失敗したの
 バレちった。逃げてばっかの人生だよ。
 やり直そうと思ったけど私もう終わったな。
 燈 : 終わってない。
 愛音 : えっ？
 燈 : 愛音ちゃんは頑張ればいいって言ってくれて。
 それで... それなのに...
 愛音 : 燈ちゃん？何して...迷子？
 燈 : 愛音ちゃんは...進んでる。行き止まりになっても...
 ちゃんと道を探して、進もうとして...
 私のことも引っ張って...バンドができて...
 進んでも終わりじゃないんだって。
 私も...迷ってても進みたい。
 愛音 : 迷子かぁ。じゃあさ...一緒に進む？
 迷子のままで私たち。
 Anon : Yang berpapasan tadi itu teman SMP-ku. Aku
 ketahuan gagal sekolah di luar negeri. Hidupku
 penuh dengan melarikan diri. Padahal kupikir bisa
 mengulang semuanya dari awal lagi, tapi semua
 sudah berakhir.
 Tomori : Belum berakhir.
 Anon : Eh?

Tomori : Anon yang bilang padaku bahwa tidak apa untuk terus berusaha. Meskipun begitu...mengapa...

Anon : Tomori? Apa yang kamu lakukan? Tersesat?

Tomori : Anon sedang melangkah maju. Meskipun langkahmu terhenti, kamu berusaha mencari jalan lain untuk terus maju.
Kamu juga menarikku untuk maju. *Band* inipun terbentuk. Walaupun maju, masih belum berakhir. Aku juga ingin terus maju meskipun tersesat.

Anon : Tersesat, ya? Kalau begitu... maukah melangkah maju bersama? Meskipun kita tersesat.
(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 5 menit 19:40-21:23)

Karena merasa diterima, Anon akhirnya memutuskan untuk tidak akan kabur lagi dan setuju untuk tampil di konser bersama *band*-nya. Dengan demikian, Anon mendapatkan kembali rasa amannya yang sempat terganggu. Anon sudah merasa lebih aman untuk terus melanjutkan usahanya untuk mengulang kembali kehidupan sekolahnya dan berusaha untuk mengaktualisasikan diri melalui *band*. Kebutuhan akan rasa aman diberikan oleh Tomori berupa penerimaan apa adanya sehingga Anon merasa aman.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan rasa aman Anon terpenuhi oleh Tomori, sehingga Anon berhasil memenuhi kebutuhan tingkat kedua yaitu kebutuhan akan rasa aman.

4.2.3 Kebutuhan Akan Rasa Memiliki dan Kasih Sayang

Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang merupakan kebutuhan tingkat ketiga dalam hierarki kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow. Kebutuhan ini berkaitan dengan persahabatan dan pengidentifikasian diri dengan kelompok. Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka akan berakibat pada munculnya perasaan sepi

dan hampa. Berikut merupakan pemenuhan kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang yang dilakukan oleh Anon dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*.

Anon memiliki pengalaman yang kurang baik saat hari pertamanya bersekolah di Inggris. Anon gagal untuk mendapatkan teman karena kurang dapat bersosialisasi dengan baik meskipun sudah mempersiapkan diri sebelumnya. Peristiwa itu cukup membekas pada ingatan Anon, hal tersebut dapat dibuktikan dengan *flashback* tentang kejadian itu ditampilkan beberapa kali dalam anime ini. Oleh sebab itu, Anon tidak ingin mengalami kejadian yang sama di sekolah barunya, SMA Putri Haneoka. Anon sekali lagi mempersiapkan apa yang harus ia katakan agar hari pertamanya di SMA Putri Haneoka tidak berantakan.

愛音 : 挨拶無難にまとめたけどなじむためには
これくらいがいいよね。

Anon : Aku sudah meringkas untuk perkenalanku, untuk
berbaur segini seharusnya sudah cukup, kan.
(*BanG Dream! It's MyGO!!!!!* 2023, episode 1 menit 04:54-04:58)

Anon pindah sekolah saat tahun ajaran baru di Jepang sudah dimulai, sehingga ia harus berusaha lebih keras untuk berbaur dengan teman sekelasnya. Kutipan dialog tersebut menunjukkan kesungguhan Anon dalam mencari teman baru. Pada saat itu, rata-rata murid di kelasnya sudah memiliki kelompok masing-masing. Agar dapat berbaur, Anon terlihat berhati-hati ketika memilih kelompok yang sekiranya dapat menerima ia dengan baik.

愛音 : ハッ…ヤバッ！昼休み！
《誰と仲良くするのがいいかなあ。》
《う〜ん… テンション高すぎ。真面目すぎ。
話しかけやすそう。》
あの…一緒に食べてもいいかな？

友達 C : 食べよう食べよう。
 愛音 : ありがとう。
 Anon : Ah, gawat. Sudah jam istirahat makan siang!
 《Sebaiknya aku akrab dengan siapa ya. Hmm... terlalu bersemangat. Terlalu serius. Sepertinya mudah diajak bicara》
 Apakah aku boleh ikut makan bersama?
 Teman C : Ayo makan bersama.
 Anon : Terima kasih.
 (BanG Dream! It's MyGO!!!! 2023, episode 1 menit 05:19-05:47)

Kutipan tersebut menunjukkan Anon berhasil untuk membuat kesan pertama yang baik dan mendapatkan teman di sekolah barunya. Pada saat berinteraksi dengan teman sekelasnya, Anon mengetahui bahwa bergabung dengan *band* merupakan hal yang menjadi tren di kalangan murid SMA Putri Haneoka. Agar dapat lebih berbaur dengan teman-temannya, Anon membulatkan tekad untuk tergabung dalam sebuah *band*. Anon diajak untuk bergabung dalam *band* oleh teman-teman barunya, namun karena dirinya adalah orang yang senang mencari perhatian dari orang lain, Anon berniat untuk membentuk *band* atau mencari *band* yang membuka rekrutmen dengan posisi gitar vokal.



Gambar 4.46 Anon mencari *band* di mading sekolah
 (MyGO 2023, episode 1 menit 09:25)



Gambar 4.47 Anon mencari *band* di mading Live House RiNG
 (MyGO 2023, episode 2 menit 04:55)

Anon sudah berusaha untuk mengajak Tomori dan Sakiko untuk bergabung dalam *band*-nya namun ditolak. Selain itu, Anon juga mencari posisi vokalis gitaris

meskipun akhirnya belum dapat menemukan *band* yang cocok. Saat Anon memutuskan untuk pulang dari Live House RiNG ia tidak sengaja berpapasan lagi dengan Soyo. Setelah mengetahui tentang Soyo yang pernah menjadi *bassist*, Anon mengajaknya untuk membentuk sebuah *band*, ajakan itu diterima dengan baik oleh Soyo. Dari Soyo, Anon mengetahui tentang masa lalu Tomori yang pernah tergabung dalam *band* CRYCHIC bersama Soyo, Taki, Sakiko, dan satu orang dari SMA Tsukinomori yang bernama Mutsumi. Anon menyadari bahwa penyebab Tomori menolak ajakannya adalah rasa trauma dari bubarnya *band* CRYCHIC tersebut. Anon berusaha untuk membantu meluruskan permasalahan dengan mengumpulkan Tomori, Soyo, dan Taki untuk saling mengungkapkan perasaan satu sama lain. Anon berhasil untuk membuat *band* bersama Tomori, Soyo, dan Taki setelah membantu Tomori untuk mengerti bahwa bubarnya *band* CRYCHIC bukan kesalahan Tomori.

Ada satu orang lagi yang bergabung dengan *band indie* yang dibentuk Anon, seorang gitaris genius bernama Raana. Pada awalnya keberadaan Raana menjadi ancaman bagi rasa aman Anon, namun seperti yang telah dijelaskan pada poin pemenuhan atas rasa aman, Anon berhasil mendapatkan rasa amannya kembali dengan kalimat penenang dan penerimaan Tomori akan dirinya. Anon bersama anggota *band* lainnya terus berlatih hingga akhirnya berhasil melakukan konser pertama dengan lancar, meskipun pada awalnya mengalami beberapa kendala.

Pada saat itu, Anon yang awalnya membuat *band* untuk berbaur dengan teman-teman sambil mencari perhatian sudah mulai menganggap *band*-nya penting dengan mulai latihan gitar secara serius. Namun, lagu Haruhikage milik *band*

CRYCHIC yang secara spontan dimainkan pada hari konser itu memicu permasalahan antara Anon dengan anggota *band* yang lain, terutama Soyo. Anon dan anggota *band* yang lain dimarahi oleh Soyo dan setelah itu Soyo tidak pernah datang lagi ke sesi latihan rutin *band*.

Pemenuhan akan rasa memiliki Anon terhadap hubungan pertemanan dengan *band*-nya mulai terganggu ketika Anon mengetahui kebenaran tentang Soyo dari Taki. Anon selalu menganggap Soyo adalah orang baik yang menerima tawaran untuk bermain *band* bersamanya dengan tulus. Pada kenyataannya, Anon hanya dimanfaatkan oleh Soyo untuk mengumpulkan kembali anggota *band* CRYCHIC yang telah bubar. Anon merasa bahwa dirinya tidak dibutuhkan lagi dalam *band* dan tidak ingin menjadi pengganggu bagi *band* CRYCHIC untuk bersatu kembali. Anon memutuskan untuk keluar dari *band*.

Anon yang sudah terlanjur merasakan keterikatan terhadap hubungan pertemanan dengan *band*-nya merasa sedih dan kecewa. Pertemanan Anon dengan Tomori di kelas juga ikut merenggang. Anon berusaha mengabaikan keberadaan Tomori di kelas. Anon juga menghindar ketika diajak berbicara oleh Tomori. Anon menolak permintaan Tomori yang mengajaknya untuk bermain gitar lagi dengan *band* karena mengingat sikap Soyo.



Gambar 4.48 Anon menatap Tomori dengan dingin
(MyGO 2023, episode 10 menit 01:16)



Gambar 4.49 Anon menolak permintaan dari Tomori untuk kembali bermain gitar
(MyGO 2023, episode 10 menit 05:55)

同級生 A : 燈ちゃん！昨日行ったよライブ。
 同級生 B : 朗読すごかったよ。私泣いちゃって…
 友達 C : 燈ちゃんなんかすごいことになってるね。
 友達 A : うん、そうだね。
 愛音 : やっぱ要らないじゃん…
 Teman kelas A : Tomori! Kemarin aku pergi ke konsermu.
 Teman kelas B : Resitalnya sangat bagus. Aku sampai menangis…
 Teman C : Sepertinya ada hal bagus yang terjadi pada Tomori.
 Teman A : Iya ya.
 Anon : Sudah kuduga, ternyata aku tidak dibutuhkan…
 (*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 10 menit 09:57-10:11)

Kutipan tersebut menunjukkan rasa kecewa Anon ketika mengetahui Tomori melakukan konser resital bersama Raana setelah menolak ajakannya untuk kembali bermain gitar. Pada saat itu Anon merasa benar-benar sudah tidak diperlukan dalam *band*. Setelah itu, Anon banyak menghabiskan waktu hanya dengan teman kelasnya yang lain tanpa Tomori.

燈 : ギター弾いて…一緒にライブやって。
 愛音 : 私要らないでしょ。
 燈 : 要る！愛音ちゃん要るよ！愛音ちゃんがいないと…
 愛音 : 大声出さないでよ。
 燈 : ギター弾いて！
 Tomori : Mainkan gitar…Ayo konser bersamaku.
 Anon : Aku tidak dibutuhkan, kan?
 Tomori : Butuh! Anon dibutuhkan! Jika tidak ada Anon…
 Anon : Jangan berteriak.
 Tomori : Mainkan gitar!
 (*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 10 menit 13:02-13:17)

Kutipan tersebut menunjukkan pemikiran negatif Anon dipatahkan langsung oleh Tomori yang kembali mengajaknya untuk menjadi gitaris *band* lagi. Anon kembali menghindari Tomori dengan berlari ke atap sekolah, disusul oleh

Tomori yang mengejanya. Di atas, Anon bertanya pada Tomori mengapa ia mengajaknya padahal sudah ada Raana yang mengisi posisi gitaris. Anon adalah orang yang membujuk Tomori agar kembali bergabung dengan *band* setelah mengalami kejadian yang menimbulkan trauma, oleh sebab itu Tomori juga tidak akan menyerah untuk membujuk Anon kembali bermain gitar. Anon akhirnya mengungkapkan bahwa tujuan awal membuat *band* adalah untuk mencari perhatian dari teman-teman. Anon mengira Tomori akan menjauh setelah mengetahui hal itu, tetapi bukannya menjauh Tomori malah memuji Anon yang sudah berusaha keras untuk menjadi gitaris *band*. Karena merasa diterima oleh Tomori untuk yang kedua kalinya, Anon setuju untuk kembali melanjutkan aktivitas sebagai gitaris *band*.



Gambar 4.50 Anon berbicara dengan Soyo
(MyGO, 2023, Episode 10 menit 15:55)

Anon yang sudah setuju kemudian berusaha untuk menyelesaikan permasalahan *band indie*-nya dengan cara menemui Soyo secara langsung. Anon dan Soyo sudah saling menunjukkan sisi asli masing-masing. Anon dan Soyo sama-sama membuat *band* untuk kepentingan diri sendiri. Anon dengan tegas menyatakan bahwa ia akan terus menjadi gitaris meskipun Soyo bilang tidak membutuhkannya. Percakapan antara Anon dan Soyo tidak berjalan dengan baik. Alih-alih bergabung kembali dengan *band* bersama Anon, Soyo memilih untuk membubarkan *band*. Sebagai salah satu pendiri *band*, Anon tidak diam begitu saja mendengar perkataan Soyo.



Gambar 4.51 Anon menarik Soyo ke atas panggung
(MyGO 2023, episode 10 menit 17:38)



Gambar 4.52 Anon dan anggota *band* lain menerima Soyo
(MyGO 2023, episode 10 menit 18:42)

Anon kembali tampil di panggung sebagai gitaris bersama *band indie*-nya.

Anon dan anggota *band* yang lain berhasil untuk membuat Soyo kembali menjadi *bassist*. Soyo datang untuk membubarkan *band*, tetapi ditarik untuk bermain bass oleh Anon dan Tomori. Konser hari itu adalah konser improvisasi yang dilakukan dengan spontan tanpa melakukan latihan sebelumnya. Konser tersebut membuat Anon dan anggota *band* yang lain menjadi lebih terbuka tentang perasaan satu sama lain. Anon dan semua anggota *band* memainkan alat musik sambil menangis karena tersentuh oleh lirik yang dinyanyikan Tomori. Setelah konser berakhir, Anon dan anggota *band* yang lain memaafkan Soyo yang sudah memanfaatkan mereka. Anon dan semua anggota *band* pun kembali rukun dan mulai melanjutkan kegiatan *band* dengan lebih serius. Karena sudah lebih terbuka satu sama lain, hubungan pertemanan antar anggota *band* menjadi lebih kuat dari sebelumnya. Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang diberikan oleh anggota *band* MyGO!!!!.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang terpenuhi oleh anggota *band* MyGO!!!!, sehingga Anon berhasil memenuhi kebutuhan tingkat ketiga yaitu kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang.

4.2.4 Kebutuhan Akan Harga Diri

Kebutuhan akan harga diri merupakan kebutuhan tingkat keempat dalam hierarki kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow. Hal tersebut berkaitan dengan pengakuan dari orang lain yang membawa rasa prestise pada diri. Jika kebutuhan tersebut kurang terpenuhi, individu akan merasa inferior dan semangatnya mengalami penurunan. Berikut merupakan pemenuhan kebutuhan akan rasa aman yang dilakukan oleh Anon dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!*.

Sejak awal, Anon telah mendapatkan pengakuan dari teman-teman SMP-nya. Anon adalah murid yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan dikagumi oleh murid-murid di sekolahnya. Anon juga memiliki jabatan sebagai ketua OSIS di SMP-nya, hal tersebut menandakan bahwa ia adalah orang yang dapat diandalkan. Karena mendapatkan pengakuan dari orang-orang di sekitarnya, Anon menjalani kesehariannya dengan penuh percaya diri. Anon menilai dirinya mampu untuk melanjutkan sekolah di Inggris.

Semua itu mulai berubah ketika Anon mulai menjalani kehidupan SMA di Inggris. Anon sudah menyiapkan kalimat perkenalan yang akan diucapkannya saat hari pertama masuk sekolah. Anon juga berniat untuk membanggakan dirinya sendiri yang merupakan mantan ketua OSIS di SMP-nya dulu. Namun, rasa percaya diri yang dimiliki Anon seketika hilang ketika ia direndahkan oleh murid-murid lain di kelasnya. Hal tersebut disebabkan oleh aksen bahasa Inggris Anon yang terdengar aneh dan terbata-bata. Rasa percaya diri yang bersumber dari pengakuan orang lain yang selama ini selalu dibanggakan oleh Anon pun perlahan berubah

menjadi rasa inferior. Anon sudah tidak lagi menilai bahwa dirinya mampu untuk beradaptasi di Inggris, sehingga ia memutuskan untuk kembali ke Jepang.

Untuk mengembalikan rasa percaya dirinya, Anon memilih sekolah yang berbeda dari teman-teman SMP-nya. Anon berniat untuk mengulang kembali kehidupan sekolahnya dari awal. Di SMA Putri Haneoka, Anon berusaha untuk mendapatkan perhatian dan pengakuan dari teman-temannya dengan membentuk *band*. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, pada awalnya Anon tidak sungguh-sungguh saat menjadi gitaris untuk *band indie* yang dibuatnya. Seiring dengan berjalannya waktu, Anon mulai menganggap posisinya sebagai gitaris sebagai hal yang serius. Anon yang tadinya hanya latihan gitar dengan asal-asalan mulai meningkatkan intensitas latihannya. Hal tersebut dapat terlihat dari jarinya yang sering kali terbalut plester luka.

燈 : 愛音ちゃんは必死でもがいてて…
 そよちゃんも私も迷子だから一緒に…
 一緒に迷子になろう。

Tomori : Anon sudah berusaha mati-matian…
 Karena Soyo dan aku pun tersesat, ayo…
 Ayo tersesat bersama-sama.
 (*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 10 menit 14:09-14:28)

Pada poin pemenuhan kebutuhan akan rasa memiliki dan cinta, dijelaskan bahwa Anon menerima pujian dari Tomori atas usaha keras yang telah dilakukannya selama menjadi gitaris *band*. Meskipun Anon menjadi gitaris hanya untuk cari perhatian, usaha yang dilakukannya untuk bermain gitar adalah hal yang nyata. Berkat kalimat pada kutipan dialog di atas itulah Anon memutuskan untuk kembali menjadi gitaris *band* setelah sebelumnya memutuskan untuk keluar. Selain itu, Tomori adalah orang yang mengetahui masa lalu Anon yang gagal melanjutkan

sekolah di luar negeri. Hal tersebut menunjukkan kalimat tersebut bukan hanya mengakui usaha Anon untuk menjadi seorang gitaris, tetapi juga mengakui Anon yang berusaha keras untuk mengulang kembali kehidupan sekolahnya.

Setelah semua anggota *band* kembali akur dan menjalani latihan rutin seperti biasa, Anon juga mendapatkan pengakuan dari Taki. Taki adalah orang yang selama ini selalu mengkritik level permainan gitar Anon. Taki cukup keras jika menyangkut tentang *band*.

愛音	: そよさん来たね。
立希	: 何で来るわけ。
愛音	: えっ、酷い。来てもいいじゃん。
立希	: お前だよ。
愛音	: え？
立希	: ギターさ、かなり練習した？ 来てないあいだもやってたでしょう。
愛音	: あっ、まあ気が抜いた時軽く引いたりはしたけど。
立希	: 嘘へたすぎ。
愛音	: はあ？
立希	: まあ、やるのは当たり前だけど。 あんなこと聞かされてもやってたのは偉い。
Anon	: Soyo datang, ya.
Taki	: Kenapa datang segala.
Anon	: Eh? Jahat. Datang pun tak apa, kan.
Taki	: Maksudku kau.
Anon	: Eh?
Taki	: Tentang gitar, sudah sering latihan? Saat tidak datang pun sepertinya kau latihan, ya.
Anon	: Ah, ya terkadang aku latihan saat sedang ingin, sih.
Taki	: Kau payah dalam berbohong.
Anon	: Hah?
Taki	: Ya, sudah seharusnya kau latihan. Tapi, bisa tetap latihan setelah mendengar hal seperti itu, hebat.

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!!* 2023, episode 11 menit 06:45-07:35)

Kutipan dialog tersebut menunjukkan Taki selalu memperhatikan perkembangan Anon dalam bermain gitar. Selain itu, jari Anon yang semakin banyak terbalut plester disadari oleh Taki. Anon bahkan mendapat pujian berupa hebat dari Taki karena setelah mengetahui kebenaran tentang Soyo yang menyakitkan baginya, Anon tidak membenci gitar.



Gambar 4.53 Teman sekelas Anon menonton konser perdana MyGO!!!! (MyGO, 2023, Episode 12 menit 10:16)

Pada saat tampil di konser perdana *band* MyGO!!!!, Anon mendapatkan pengakuan sebagai seorang gitaris dari teman sekelasnya. Permainan gitarnya telah berkembang dan mendapatkan pujian bagus. Setelah mendapatkan pengakuan dari orang lain terutama anggota *band*-nya, Anon dapat menilai bahwa dirinya benar-benar mampu untuk mengisi posisi sebagai seorang gitaris. Anon menjadi lebih percaya diri dan rasa inferior yang dirasakannya semenjak gagal bersekolah di Inggris pun menghilang. Kebutuhan akan harga diri diberikan oleh pengakuan dari Tomori, Taki, dan teman-teman sekelas Anon.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan harga diri terpenuhi oleh Tomori, Taki, dan teman-teman sekelas Anon, sehingga Anon berhasil memenuhi kebutuhan tingkat keempat yaitu kebutuhan akan harga diri.

4.2.5 Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri

Kebutuhan akan aktualisasi diri merupakan kebutuhan tingkat kelima sekaligus tingkat tertinggi dalam hierarki kebutuhan bertingkat milik Abraham Maslow. Individu yang berhasil mengaktualisasikan dirinya mampu untuk memanfaatkan dan menyadari semua potensi diri yang dimilikinya. Berikut merupakan pemenuhan kebutuhan akan aktualisasi diri yang dilakukan oleh Anon dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!*.

Seperti yang sudah dijelaskan pada poin-poin sebelumnya, Anon telah berhasil memenuhi keempat tingkatan hierarki kebutuhan. Kebutuhan fisiologis terpenuhi dari fasilitas yang diberikan kedua orang tuanya sehingga Anon dapat makan, minum, istirahat, dan mandi. Kebutuhan akan rasa aman terpenuhi ketika Anon kembali ke Jepang dan diterima oleh teman-teman *band indie*-nya terutama Tomori, meskipun memiliki kemampuan bermain gitar yang masih berada di level pemula. Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang terpenuhi ketika Anon berhasil untuk menghadapi konflik antar anggota *band* dan menjadi lebih terbuka satu sama lain sehingga memiliki ikatan pertemanan yang kuat. Kebutuhan akan harga diri terpenuhi ketika usaha keras Anon untuk mengulang kembali kehidupan sekolahnya dan usahanya agar bermain gitar dengan lebih baik mendapatkan pengakuan dari Tomori, Taki, dan teman-teman sekelasnya. Hal-hal tersebut menjadikan Anon dapat mengenali dan memanfaatkan potensi diri yang dimiliki dengan maksimal. Anon yang memiliki tujuan untuk mengulang kehidupan sekolahnya dari awal pun berhasil mengaktualisasikan dirinya melalui *band* dengan cara menjadi seorang gitaris.

Dalam usahanya untuk mengaktualisasikan diri, Anon dihadapkan dengan berbagai rintangan, seperti kurangnya kemampuan Anon dalam bermain gitar, bergabungnya Raana yang mengancam posisi Anon sebagai gitaris, tidak sengaja bertemu teman SMP-nya sehingga kebohongannya terbongkar, hingga berselisih paham dengan anggota *band*-nya yang lain. Namun, seperti yang sudah dijelaskan pada poin-poin sebelumnya, Anon berhasil untuk mengatasi hal tersebut.



Gambar 4.54 Anon setuju untuk tampil di konser
(MyGO 2023, episode 5 menit 21:52)



Gambar 4.55 Anon berlatih gitar dengan serius
(MyGO 2023, episode 6 menit 00:18)

燈 : あの…

愛音 : 私たち…ライブする！

Tomori : Anu…

Anon : Kami…akan ikut tampil di konser!

(BanG Dream! It's MyGO!!!!! 2023, episode 5 menit 21:44-21:53)

Anon mengalami perubahan yang positif, dari pribadi yang memiliki kebiasaan untuk melarikan diri dari masalah, secara perlahan berubah menjadi pribadi yang memberanikan diri untuk menghadapi masalah. Kutipan dialog tersebut menunjukkan keinginan Anon untuk menghadapi masalah yang dihadapinya, yaitu bermain gitar di konser. Setelah memutuskan untuk ikut tampil, Anon meningkatkan intensitas latihannya. Hal tersebut menunjukkan kesungguhan Anon dalam menjadi gitaris bagi *band indie*-nya.

愛音 : あんたが私を要らないって言おうが私はやるけど。

Anon : Meskipun kamu berkata tidak membutuhkanku, aku akan tetap melakukannya

(*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 10 menit 16:18-16:21)

Anon juga sudah berubah menjadi lebih kuat dan tidak terlalu memikirkan pendapat dari orang lain. Kutipan tersebut menunjukkan tekad Anon untuk tetap bermain gitar meskipun tidak disukai oleh Soyo. Hal itu berbeda dengan diri Anon yang dulu ketika ia menyerah untuk beradaptasi di Inggris setelah direndahkan oleh teman sekelasnya.



Gambar 4.56 Anon tampil di konser perdana MyGO!!!!
(*MyGO*, 2023, Episode 12 menit 10:19)

- | | |
|--------|---|
| 愛音 | : ちょっと、いいこと言うから聞いて。 |
| 燈 | : はい。 |
| 愛音 | : あれ、バンド一生やるってやつ。私も頑張ってみる。一生って途方もないけど、一瞬一瞬の積み重ねだったら案内行けるのかもなって。正直自身ないし、喚いたりするかもだけど迷いながら進めばいいんだもんね。え？何？ |
| 燈 | : よろしくお願いします。 |
| 愛音 | : ともりん可愛い。頑張ろう。 |
| Anon | : Tunggu, aku akan mengatakan hal yang bagus jadi dengarkanlah. |
| Tomori | : Baik. |
| Anon | : Soal itu... saat kamu bilang akan bermain <i>band</i> seumur hidup. Aku juga akan berusaha melakukannya. Meski seumur hidup itu terdengar terlalu jauh, jika menumpuk satu-persatu momen yang ada, kupikir mungkin bisa berhasil. Sejujurnya aku tidak yakin, mungkin akan mengeluh juga, tetapi kita cukup melangkah maju bila |

tersesat, kan.
 Eh? Apa?
 Tomori : Mohon kerja samanya.
 Anon : Tomorin memang imut. Ayo kita berjuang.
 (*BanG Dream! It's MyGO!!!!* 2023, episode 13 menit 08:25-09:03)

Anon berhasil untuk mengaktualisasikan dirinya melalui *band* dengan cara menjadi seorang gitaris. Anon dapat memanfaatkan bakat dan potensinya dengan maksimal ketika memainkan gitar bersama *band*-nya. Kutipan tersebut menunjukkan Anon percaya dengan kemampuan dirinya dan bersedia untuk melanjutkan aktivitas sebagai gitaris di masa mendatang.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa Anon berhasil memenuhi kebutuhan tingkat kelima yaitu kebutuhan akan aktualisasi diri. Oleh sebab itu, karena kelima tingkatan kebutuhan berhasil terpenuhi, Anon dapat mencapai aktualisasi dirinya.

BAB V

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!* yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, didapatkan simpulan sebagai berikut.

Penelitian ini dimulai dengan menganalisis struktur naratif anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*. Dari analisis hubungan naratif dengan ruang, didapatkan hasil berupa ruang yang terdapat dalam anime ini berlokasi di Kota Tokyo, Jepang. Namun, meskipun mengambil lokasi di Kota Tokyo, ruang-ruang yang terdapat dalam anime ini seperti Rumah Anon, Sekolah Putri Haneoka, Live House RiNG, dan Aquarium Soranomori merupakan tempat fiksi.

Dari analisis hubungan naratif dengan waktu, didapatkan beberapa hasil sebagai berikut. Urutan waktu yang terdapat dalam anime ini menggunakan pola linier dengan pola plot linier berupa A-B-C-D-E. Durasi waktu dari anime ini adalah kurang lebih 312 menit, dengan durasi cerita kurang lebih tiga bulan dalam lingkup musim semi hingga musim panas. Frekuensi waktu terdapat pengulangan adegan dari dua kilas balik yang berbeda, masing-masing sebanyak tiga dan dua kali pengulangan.

Dari hasil analisis struktur tiga babak, didapatkan beberapa hasil sebagai berikut. Tahap persiapan dalam anime ini berlangsung dari episode 1 hingga episode 5. Tahap ini diawali dengan prolog yang berisi kilas balik secara singkat mengenai bubarnya *band* CRYCHIC, kemudian dilanjutkan dengan memperkenalkan tokoh-tokoh yang ada. *Inciting incident* 1 terjadi ketika Anon secara tidak sengaja bertemu dengan teman SMP-nya. *Turning point* 1 terjadi ketika

Anon setuju untuk tampil di konser bersama *band*-nya. Tahap konfrontasi berlangsung dari episode 6 hingga bagian awal dari episode 10. Terdapat dua konflik yang dialami oleh Anon, yaitu, konflik dengan Soyo dan konflik dengan Tomori. Kedua konflik tersebut berupa perselisihan adu mulut berkaitan dengan *band*. *Inciting incident 2* terjadi ketika Anon dan anggota *band* yang lain dimarahi oleh Soyo karena memainkan lagu Haruhikage. *Midpoint* terjadi ketika Anon memutuskan untuk keluar dari *band* setelah mengetahui kebenaran tentang Soyo. *Turning point 2* terjadi ketika Anon setuju untuk kembali menjadi gitaris *band* setelah dibujuk oleh Tomori. Tahap resolusi berlangsung dari episode 10 hingga episode 13. Pada tahap ini kedua konflik yang sudah disebutkan di atas berhasil diselesaikan. *Climax* terjadi ketika Anon mencoba untuk membujuk Soyo supaya kembali menjadi *bassist band*-nya. *Descending action* terjadi ketika Anon kembali rukun dengan anggota *band*-nya setelah konser improvisasi berakhir dan melanjutkan kegiatan *band* seperti biasa. Cerita mulai memasuki *ending* ketika Anon dan anggota *band* yang lain melakukan konser sebagai *band* MyGO!!!!!!.

Penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis bagaimana cara tokoh Chihaya Anon mengaktualisasikan dirinya dalam anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!!*. Dari hasil analisis menggunakan teori milik Abraham Maslow, didapatkan beberapa hasil mengenai aktualisasi diri Anon dengan pemenuhan kelima hierarki kebutuhan bertingkat sebagai berikut. Kebutuhan fisiologis berhasil terpenuhi oleh fasilitas yang diberikan oleh kedua orang tua Anon, sehingga ia dapat makan, minum, istirahat, dan mandi. Kebutuhan akan rasa aman berhasil terpenuhi oleh Tomori ketika Anon kembali ke Jepang dan diterima oleh teman-teman *band*

indie-nya terutama Tomori, meskipun memiliki kemampuan bermain gitar yang masih berada di level pemula. Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang berhasil terpenuhi oleh anggota *band* MyGO!!!!!! ketika Anon berhasil untuk menghadapi konflik antar anggota *band* dan menjadi lebih terbuka satu sama lain sehingga memiliki ikatan pertemanan yang kuat. Kebutuhan akan harga diri berhasil terpenuhi oleh Tomori, Taki, dan teman-teman sekelas Anon, ketika usaha keras Anon untuk mengulang kembali kehidupan sekolahnya dan usahanya agar bermain gitar dengan lebih baik mendapatkan pengakuan. Kebutuhan akan aktualisasi diri berhasil terpenuhi ketika Anon yang memiliki tujuan untuk mengulang kehidupan sekolahnya dari awal pun berhasil mengaktualisasikan dirinya melalui *band* dengan cara menjadi seorang gitaris. Anon dapat memanfaatkan bakat dan potensinya dengan maksimal ketika memainkan gitar bersama *band*-nya, MyGO!!!!!!.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Chihaya Anon berhasil untuk memenuhi semua lima tingkat kebutuhan dan mencapai aktualisasi dirinya. Chihaya Anon mengalami perubahan ke arah yang lebih baik setelah mencapai aktualisasi dirinya. Chihaya Anon memiliki kemauan untuk menghadapi masalahnya, sehingga menjadi sosok yang lebih berani, serta menganggap posisinya sebagai gitaris *band* dengan lebih serius.

Hal lain yang dapat ditemukan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari tokoh Chihaya Anon dapat dipelajari beberapa hal sebagai berikut. Pertama, ekspektasi tidak selalu sama dengan realita yang ada, sehingga penting untuk memiliki kesadaran diri dalam menentukan sejauh mana dapat melakukan suatu hal.

Kedua, meskipun mengalami kegagalan, selama memiliki kemauan untuk terus berusaha, keadaan dapat berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut sesuai dengan hubungan yang dimiliki antara permasalahan yang dihadapi oleh Anon dan nama *band* MyGO!!!!! yang juga menjadi judul dari anime ini. Nama *band* MyGO!!!!! berasal dari kata *maigo* 「迷子」 yang berarti tersesat. Kalimat *it's my go* memiliki makna “Sudah saatnya giliranku”, menunjukkan bahwa meskipun sedang tersesat sekalipun tetap dapat melangkah ke depan. Sehingga, meskipun Anon sempat merasa gagal dan putus asa, pada akhirnya ia tetap dapat mencapai tujuannya, yaitu mengulang kembali kehidupan sekolahnya dan keadaannya menjadi lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelica, Mutiha Gloria. 2023. "Proses Aktualisasi Diri Tokoh Asakura Haruto dalam Film Sakura no Youna Boku no Koibito Karya Fukagawa Yoshihiro (Kajian Psikologi Sastra)". Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Budianto, Firman. 2015. "Tinjauan Buku Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang". *Jurnal Kajian Wilayah*, 6(2), 179-185.
- Hardini, Maulani Putri. 2023. "Aktualisasi Diri Tokoh Utama Drama Televisi Sachihiro no One Room 「幸色のワンルーム」 Karya Sutradara Honda Ryuichi Kajian Psikologi Sastra". Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Indraputra, Reza Rizqy. 2022. "Aktualisasi Diri Tokoh Makoto Yuki dalam Seri Film Anime Persona3 The Movie#1, Tahun 2013 Sutradara Noriaki Akitaya (Kajian Psikologi Sastra)". Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Kakimoto, Koudai. 2023. *BanG Dream! It's MyGO!!!!*. Sanzigen.
- Kidani, Takaaki. 2024. Diakses pada tanggal 4 Mei, dari <https://x.com/kidanit/status/1782914429497319594>.
- Noor, Redyanto. 2019. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Cet. ke-6. Semarang: Fasindo.
- Olson, Matthew H. & B.R. Hergenhahn. 2013. *Pengantar Teori Kepribadian*. (Y. Santoro, Terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratista, H. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Widyahening, Ch. Evy Tri. 2014. "Film Sebagai Media dalam Pembelajaran Sastra". *Widya Wacana*, 9(2), 37-43.

要旨

本論文の題名は「柿本広大のアニメ『バンドリ！イツマイゴ』における千早愛音の自己実現」である。このアニメは「マイゴ」というバンドに入った五人の女子高校生の悩みについて描かれている。このアニメを選んだ理由は、千早愛音が抱える葛藤は筆者の経験と似ていると思って、彼女が感じていることや協力に興味を持っているためである。もともと優等生であり千早愛音は問題に抱えて自分の能力を疑ってしまった。その状態は心理学によると自己実現のプロセスと関係があるそうですから、筆者は千早愛音が自己実現を達成するためにどんな努力するかを詳しく調べたい。したがって、本論文の目的は文学心理学理論で千早愛音の自己実現を達成する努力を調べるためである。本論文は文献研究で、それはいくつかの本やほかの参考からデータを集めたり、分析したりする研究方法である。

本論文では二つの理論を用いて、それは Himawan Pratista のナラティブ構造理論と Abraham Maslow の欲求階層説である。ナラティブ構造理論はアニメのナラティブ構造を詳しく分析するために使用し、欲求階層説は千早愛音が自己実現を達成する力を分析するために用いる。さらに、Himawan Pratista のナラティブ構造理論に三つの要素があり、それは場所とのナラティブの関係、時間とのナラティブの関係、そして三つの構造段階である。また、Abraham Maslow の欲求階層説は、生理的欲求、安全の欲求、親和欲求、承認欲求、そして自己実現の欲求の五つに分けられる。

『バンドリ！イツマイゴ』のナラティブ構造を分析した結果は以下の通りである。まず、場所とのナラティブの関係では、主な場所背景が日本の東京で特に、「愛音の家」、「羽丘女子学園」、「ライブハウス RiNG」、「そよのアパート」、そして「空の森いきもの水族館」などが登

場する。次は時間とのナラティブの関係で、その要素は三つに分けられる。第一は時系列で、このアニメの話の流れは順番に語っているので、使っているプロットは A-B-C-D-E という「直線プロット」である。同じシーンの繰り返しがあっても、そのシーンが話の全体を変えない。第二は上映時間で、映画の長さは五時間二十分で、映画のストーリーの長さは約三ヶ月である。第三は時間の頻度である。二つシーンがあり、それは「クライシック」というバンドの解散されたのシーンと千早愛音がイギリスに留学したときの悪い思い出のシーンである。それから、三つの構造段階というナラティブ要素で、それは準備段階、対立段階、解決段階に分けられている。準備段階には千早愛音と他のキャラクターの紹介があり、葛藤が現れ始める。原因は愛音の嘘がばれてしまうからである。対立段階には二つの葛藤が現れる。それは千早愛音と長崎そよと高松燈の葛藤である。原因はバンドについてすれ違いがあって、争い始める。解決段階には、長崎そよと高松燈との葛藤が解消される。その二つの葛藤は素直に話し合って、一緒にライブして、仲直りするので葛藤が解決できる。さらにバンド名は「マイゴ」となり、「マイゴ」として初ライブをすることになる。

千早愛音の自己実現を達成する力の分析結果は以下の通りである。まず、千早愛音の生理的欲求は両親に満たしてもらった。食べたり、飲んだり、休んだりする欲求は全部両親に準備してもらった。また、次は安全の欲求から承認欲求まで全部高松燈に満たしてもらった。

千早愛音は高松燈にありのままで受け入れられたり、純粹に愛されたり、彼女の努力を認めてもらった。したがって、その四つの欲求は全部満たされて、彼女がバンドのギタリストとして自分の可能性を気づいて、自己実現が達成できた。

上記の千早愛音みたいに自己実現が達成できるように周りの人の役割が重要なことが分かるようになる。自己実現のプロセスを通して千早愛音は以前よりも良い方向へ変わって、勇敢な人になると筆者が結論した。

LAMPIRAN

Poster anime *BanG Dream! It's MyGO!!!!!*



BIODATA PENULIS**Data Pribadi**

Nama : Raden Devi Permata Asri

NIM : 13020220140059

Tempat, Tanggal Lahir: Jakarta, 13 Desember 2001

E-mail : ravitari48@gmail.com

**Riwayat Pendidikan**

2008 – 2012 : SD Islam At-Taubah

2012 – 2014 : SDN 1 Sindangherang

2014 – 2017 : SMPN 1 Panumbangan

2017 – 2020 : SMAN 2 Tasikmalaya

2020 – 2024 : Universitas Diponegoro

Pengalaman Organisasi dan Kepanitiaan

2021 – 2022 : Ketua Kurabu Kazahana

2022 – 2023 : Anggota Divisi Rekrutmen PRISMA