



**KONFLIK BATIN TOKOH EMIYA KIRITSUGU DALAM
ANIME *FATE/ZERO* KARYA UROBUCHI GEN
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)
虚淵玄*FATE/ZERO*(フェイト/ゼロ) 衛宮切嗣の内的葛藤**

Skripsi

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

Oleh:
Putri Alfiati
NIM 13020218130062

**PROGRAM STUDI STRATA 1
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2022**



**KONFLIK BATIN TOKOH EMIYA KIRITSUGU DALAM
ANIME *FATE/ZERO* KARYA UROBUCHI GEN**

(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)

虚淵玄*FATE/ZERO*(フェイト/ゼロ) 衛宮切嗣の内的葛藤

Skripsi

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

**Oleh:
Putri Alfiati
NIM 13020218130062**

**PROGRAM STUDI STRATA 1
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenar-benarnya, peneliti menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil hasil penelitian, baik untuk memperoleh gelar sarjana, diploma atau magister dari universitas lain maupun penelitian lainnya. Peneliti juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan berupa tulisan atau publikasi orang lain, kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan daftar pustaka. Peneliti bersedia menerima sanksi apabila terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan.

Semarang, 8 Desember 2022

Peneliti



Putri Alfiati

NIM.13020218130062

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu dalam Anime *Fate/Zero* Karya Urobuchi Gen (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada Desember 2022.

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

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

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

NPPU.H.7. 198101042021042001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu dalam Anime *Fate/Zero* karya Urobuchi Gen (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 27 Desember 2022.

Tim Penguji Skripsi

Ketua

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

NPPU.H.7.198101042021042001



Anggota I

Budi Mulyadi S.Pd., M.Hum.

NIP. 197307152014091003



Anggota II

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

NPPU.H.7.197806162018071001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Nurnavati, M.Hum.

NIP. 196610041990012001

MOTTO

「逃げたら一つ、進めば二つ。」

"Kalau kabur, hanya akan dapat satu hal. Kalau terus maju, akan dapat dua hal."

— Suletta Mercury (Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Kedua orang tua, keluarga dan sahabat tersayang yang selalu memberikan dukungan, semangat serta doa hingga dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Diponegoro maupun dalam berbagai hal lainnya.

PRAKATA

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu dalam Anime *Fate/Zero* karya Urobuchi Gen (Kajian Psikologi Sastra)” dengan lancar. Penyusunan skripsi ini dilakukan guna menempuh Ujian Program Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak luput dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
3. Nur Hastuti, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing penulisan skripsi. Terima kasih atas segala bimbingan, saran dan perhatian yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi.
4. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum. selaku dosen wali.
5. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama ini.
6. Kedua orang tua yang menyayangi, memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam menghadapi berbagai kesulitan.

7. Teman-teman dari Bahasa dan Kebudayaan Jepang dan lain-lain yang selalu membantu, menghibur dan memberikan semangat kepada peneliti.

Semarang, 6 Desember 2022

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Putri Alfiati', written in a cursive style.

Putri Alfiati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Kerangka Teori.....	12
2.2.1 Teori Struktur Naratif Film.....	12
2.2.2 Teori Psikologi Sastra.....	17
2.2.3 Konflik.....	17
BAB 3 METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Sumber Data	21
3.2.1 Sumber Data Primer	22
3.2.2 Sumber Data Sekunder	22
3.3 Langkah-langkah Penelitian	23

3.3.1 Identifikasi Data.....	23
3.3.2 Analisis Data.....	23
3.3.3 Penyajian Data	23
BAB 4 PEMBAHASAN	25
4.1 Struktur Naratif Film	25
4.1.1 Cerita dan Plot	25
4.1.2 Struktur Tiga Babak.....	26
4.1.3 Hubungan Naratif dengan Ruang	83
4.1.4. Hubungan Naratif dengan Waktu	91
4.2 Analisis Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu.....	100
4.2.1 Konflik Tipe 1.....	100
4.2.2 Konflik Tipe 2.....	114
4.2.3 Konflik Tipe 3.....	117
BAB V PENUTUP.....	122
5.1 Simpulan.....	122
5.2 Saran	125
INTISARI.....	127
要旨.....	128
DAFTAR PUSTAKA	133
BIODATA.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Irisviel menggendong Illyasviel.....	26
Gambar 2. Waver menyiapkan lingkaran sihir untuk memanggil roh pahlawan.....	27
Gambar 3. Rider muncul ditengah pertarungan antara saber dan lancer.....	28
Gambar 4. Serangan bom di apartemen.....	29
Gambar 5. Kayneth menyerang kastil keluarga Einzbern.....	30
Gambar 6. Saber, rider dan archer berkumpul untuk berbincang.....	31
Gambar 7. Monster raksasa yang muncul di Kota Fuyuki.....	32
Gambar 8. Kayneth yang sekarat meminta untuk segera dibunuh.....	33
Gambar 9. Kirei menusuk Tokiomi.....	34
Gambar 10. Pendeta yang telah berubah menjadi penghisap darah.....	35
Gambar 11. Kiritsugu dan Natalia berlindung dari serangan musuh.....	36
Gambar 12. Maiya terluka akibat serangan dari berserker.....	37
Gambar 13. Rider menghadapi serangan archer.....	38
Gambar 14. Saber menghancurkan cawan suci.....	39
Gambar 15. Kiritsugu berbicara kepada Shirou.....	40
Gambar 16. Ritual pemanggilan servant oleh Kiritsugu.....	42
Figure 1. Emiya Kiritsugu semasa kecil.....	43
Figure 2. Emiya Kiritsugu dewasa.....	43
Gambar 17. Kiritsugu belajar menggunakan senjata api.....	45
Gambar 18. Kiritsugu menjadikan Sola-Ui sebagai sandera.....	52
Figure 3. Saber.....	53
Figure 4. Irisviel von Einzbern.....	57
Figure 5. Kotomine Kirei.....	62
Figure 6. Assassin.....	63
Figure 7. Tohsaka Tokiomi.....	64
Figure 8. Archer.....	66
Figure 9. Waver Velvet.....	68
Figure 10. Rider.....	71
Figure 11. Kayneth El-Melloi Archibald.....	72
Figure 12. Lancer.....	73
Figure 13. Matou Kariya.....	74
Figure 14. Berserker.....	76
Figure 15. Uryuu Ryuunosuke.....	77
Figure 16. Caster.....	78
Gambar 19. Pertarungan antara saber dan lancer.....	79
Gambar 20. Pertarungan Kiritsugu dan Kayneth.....	80
Gambar 21. Lancer bunuh diri.....	81
Gambar 22. Kiritsugu membunuh perwujudan dari Irisviel.....	82

Gambar 23. Kayneth menerobos basuk ke kastil keluarga Einzbern.....	83
Gambar 24. Rumah keluarga Emiya.....	84
Gambar 25. Pulau Alimango.....	84
Gambar 26. Desa di Pulau Alimango.....	85
Gambar 27. Kiritsugu berada di atas <i>boat</i>	86
Gambar 28. Panggung berlubang akibat luapan isi cawan suci.....	86
Gambar 29. Inti dari cawan suci.....	87
Gambar 30. Kirei berbincang dengan ayahnya di depan gereja.....	87
Gambar 31. Pertemuan saber dan lancer di gudang.....	88
Gambar 32. Caster dan Ryuunosuke di gorong-gorong.....	89
Gambar 33. Tampak rumah keluarga Tohsaka dari luar.....	89
Gambar 34. Tampak rumah keluarga Matou dari luar.....	90
Gambar 35. Sungai di Kota Fuyuki.....	90
Gambar 36. <i>Ionioi hetairoi</i>	91
Gambar 37. Prolog menunjukkan waktu 8 tahun sebelum perang cawan suci ke-4.....	94
Gambar 38. Keterangan waktu yang menandakan berlangsungnya perang cawan suci ke-4.....	94
Gambar 39. Keterangan waktu yang menandakan berakhirnya perang cawan suci ke-4.....	95
Gambar 40. Epilog menunjukkan keterangan waktu 5 tahun setelah perang cawan suci ke-4.....	95
Gambar 41. Adegan kilas balik saat tombak milik lancer berhasil menembus zirah saber.....	96
Gambar 42. Adegan kilas balik tentang Shirley yang menanyakan cita-cita Kiritsugu.....	96
Gambar 43. Adegan kilas balik tentang Shirley yang menanyakan cita-cita Kiritsugu.....	97
Gambar 44. Assassin mengamati saber dan caster dari kejauhan.....	98
Gambar 45. Caster menjadikan anak-anak sebagai sandera.....	99
Gambar 46. Saber bertemu dengan lancer pertama kali.....	99
Gambar 47. Kiritsugu berbicara dengan Maiya untuk yang terakhir kalinya.....	101
Gambar 48. Kiritsugu berbicara dengan Maiya untuk yang terakhir kalinya.....	102
Gambar 49. Irisviel memeluk Kiritsugu.....	104
Gambar 50. Shirley yang telah berubah menjadi makhluk penghisap darah.....	106
Gambar 51. Kiritsugu mendapati Shirley telah berubah menjadi penghisap darah.....	106
Gambar 52. Kiritsugu yang sedang bersedih di dalam gereja.....	107
Gambar 53. Kiritsugu membunuh ayahnya.....	109
Gambar 54. Natalia menenangkan Kiritsugu yang gelisah.....	111

Gambar 55. Kiritsugu menembak pesawat Natalia.....	112
Gambar 56. Kiritsugu menembak pesawat Natalia.....	112
Gambar 57. Kiritsugu menangis setelah membunuh Natalia.....	113
Gambar 58. Kiritsugu terpaku dan tidak bisa memilih.....	115
Gambar 59. Kiritsugu berada dalam simulasi yang dibuat cawan suci.....	116
Gambar 60. Kiritsugu berada dalam simulasi yang dibuat cawan suci.....	117
Gambar 61. Kiritsugu menangis saat mencekik perwujudan Irisviel.....	118
Gambar 62. Kiritsugu memerintahkan saber untuk menghancurkan cawan suci....	120
Gambar 63. Kiritsugu memerintahkan saber untuk menghancurkan cawan suci....	120

INTISARI

Alfiati, Putri. 2022. “Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu dalam Anime *Fate/Zero* karya Urobuchi Gen (Kajian Psikologi Sastra)”, Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Dosen Pembimbing Nur Hastuti, S.S., M.Hum.

Penelitian ini mengkaji konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu dalam anime *Fate/Zero* meliputi konflik tipe 1, tipe 2 dan tipe 3. Objek material penelitian ini adalah anime *Fate/Zero* yang dirilis pada 2011. Objek formal dari penelitian ini adalah konflik batin tokoh Emiya Kiritsugu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur naratif yang terkandung dan konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu. Jenis dari penelitian ini adalah studi pustaka. Sementara penelitian ini menggunakan metode psikologi sastra. Penelitian ini ditunjang oleh dua teori, yaitu teori unsur naratif oleh Himawan Pratista dan teori konflik oleh Kurt Lewin.

Penelitian ini menjabarkan unsur naratif berupa cerita dan plot, struktur tiga babak, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu dan batasan informasi cerita dalam anime *Fate/Zero*. Penelitian ini juga menjabarkan konflik yang dialami oleh tokoh Emiya Kiritsugu. Berdasarkan hasil analisis, konflik yang dialami Emiya Kiritsugu didominasi oleh konflik tipe 1.

Kata kunci: *Fate/Zero*, unsur naratif film, konflik batin, Kurt Lewin, psikologi sastra.

ABSTRACT

Alfiati, Putri. 2022. "The Inner Conflict of Emiya Kiritsugu in the Anime Fate/Zero by Urobuchi Gen (A Study of Literary Psychology)". Thesis, Department of Japanese Language and Culture, Diponegoro University Semarang. Supervisor Nur Hastuti, S.S., M.Hum.

This research examines the inner conflicts of Emiya Kiritsugu in the anime Fate/Zero, including type 1, type 2 and type 3 conflicts. This research uses the material object in the form of the anime Fate/Zero which was released on 2011. The formal object is the inner conflicts of Emiya Kiritsugu. This type of research is a literature study. The method of this research is literary psychology method. This research is supported by two theories, namely the theory of film narrative elements by Himawan Pratista and conflict theory by Kurt Lewin.

This research describes the narrative elements of the anime Fate/Zero in the form of three-act structure, narrative connection with space, narrative connection with time, and story information restriction. This research also describes the conflicts experienced by Emiya Kiritsugu. Based on the analysis, the conflicts experienced by Emiya Kiritsugu are dominated by type 1 conflicts.

Keywords: *Fate/Zero, film narrative elements, inner conflict, Kurt Lewin, literary psychology.*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, dan keyakinan berbentuk gambaran konkret sehingga membangkitkan pesona dengan alat bahasa (Sumardjo, 1991:3). Sastra memiliki bentuk-bentuk yang beragam, mulai dari drama, puisi, prosa, novel, roman, dan lain-lain. Penafsiran makna suatu karya sastra antar individu tidak selalu sama, tetapi ini merupakan hal wajar dan umum terjadi (Nurgiyantoro, 1995:90). Karya sastra dimaknai berdasarkan pendapat masing-masing individu berdasarkan pemahamannya terhadap karya sastra tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, banyak karya sastra yang diubah bentuknya menjadi audio-visual, diantaranya adalah film. Film merupakan jenis karya sastra yang menyajikan cerita yang bersifat rekaan dalam bentuk dimensi yang berbeda. Film merupakan salah satu genre karya sastra yang unik karena memiliki unsur-unsur pembangun yang berbeda dengan genre karya sastra yang lain. Unsur-unsur pembangun dalam film antara lain unsur penayangan dan unsur naratif (Dewojati, 2012: 2). Dalam perkembangannya, muncul jenis film yang dibuat dengan cara mengolah gambar tangan menjadi gambar bergerak. Di masa kini, film jenis ini dikenal dengan sebutan film animasi.

Film animasi di Jepang disebut dengan anime (アニメ). Kata anime merupakan singkatan dari kata animation dalam bahasa Inggris yang dalam bahasa Jepang diucapkan sebagai *anime-shon*. Di Jepang, kata anime digunakan untuk menyebut animasi secara luas. Namun di luar Jepang, kata anime merujuk pada genre film dan serial televisi animasi yang dibuat atau dipengaruhi oleh gaya tradisional animasi 2D khas Jepang yang dicirikan oleh gambar yang memiliki gaya dan *setting* yang khas serta penuh warna. (Dikutip dari <https://www.dictionary.com/browse/anime>). Layaknya film pada umumnya, *anime* memiliki berbagai genre sehingga dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, hingga dewasa. Film anime dapat digolongkan sebagai karya sastra fiksi karena mengandung unsur-unsur intrinsik pembangun karya sastra fiksi, yakni tema, tokoh dan penokohan, latar dan amanat.

Fate/Zero (フェイト/ゼロ) merupakan serial anime yang diadaptasi dari *light novel* karangan Urobuchi Gen berjudul sama. *Light novel* (ライトノベル) atau novel ringan adalah sejenis novel yang sering disertai dengan ilustrasi anime atau manga, yang umumnya ditujukan untuk pembaca remaja hingga dewasa muda. Cerita *Fate/Zero* merupakan prekuel dari *Fate/Stay Night*, sebuah gim berjenis *visual novel* yang dikembangkan oleh perusahaan gim asal Jepang Type-Moon. *Light novel Fate/Zero* pertama kali diterbitkan pada 29 Desember 2006 dengan total 4 volume. Sementara adaptasi anime *Fate/Zero* diproduksi oleh studio animasi Ufotable dan disutradarai oleh Aoki Ei. Paruh pertama anime *Fate/Zero* mengudara di televisi Jepang mulai 1 Oktober hingga 24 Desember 2011 sebanyak 13 episode. Sementara

paruh kedua anime ini kembali mengudara pada 7 April hingga 23 Juni 2012 sebanyak 12 episode.

Fate/Zero merupakan anime bergenre *action*, *fantasy* dan *supernatural* yang digemari banyak penggemar animasi Jepang. Anime ini juga telah menerima banyak pujian berkat cerita, tema, karakter, animasi, dan musik yang disajikan, khususnya dari para peminat anime di Jepang. Salah satu dari penghargaan yang diraih adalah “Best TV Anime of The Year” dalam majalah *NewType* tahun 2012. Kedua tokoh utama, yaitu Emiya Kiritsugu dan Saber juga meraih peringkat ketiga “Best Male Character” dan peringkat kedua “Best Female Character” secara berturut-turut di tahun yang sama.

Anime *Fate/Zero* menceritakan tentang para penyihir yang berperang untuk memperebutkan cawan suci, sebuah cawan emas yang konon memiliki kekuatan magis yang mampu mengabulkan permohonan. Dalam perang ini, 7 orang penyihir berperan sebagai seorang tuan (atau biasa disebut dengan *master*) dan dibantu oleh 7 roh pahlawan yang berperan sebagai bawahan (*servant*). Para *servant* dibagi menjadi 7 kelas berbeda yang masing-masing memiliki kemampuan khusus, yaitu *saber* (ahli pedang), *archer* (ksatria busur), *lancer* (ksatria tombak), *rider* (ksatria berkuda), *caster* (ahli sihir), *assassin* (pembunuh) dan *berserker* (prajurit pengamuk). Para pasangan *master* dan *servant* kemudian akan bertarung untuk mengalahkan pasangan lainnya hingga tersisa 1 pasangan pemenang yang permohonannya akan dikabulkan cawan suci.

Seorang prajurit bayaran bernama Emiya Kiritsugu diutus oleh keluarga Einzbern untuk memenangkan perang cawan suci sebagai perwakilannya. Emiya

Kiritsugu telah dikenal di kalangan penyihir karena kepiawaiannya dalam membunuh penyihir. Sejak kecil, Emiya Kiritsugu telah menyaksikan berbagai bencana dan kejadian-kejadian mengerikan yang disebabkan oleh para penyihir di dunia. Karena itu, ia memutuskan untuk menjadi sosok pahlawan keadilan yang berusaha menghapuskan peperangan. Seiring beranjak dewasa, Emiya Kiritsugu sadar bahwa cita-citanya sebagai pahlawan keadilan sangat sulit untuk direalisasikan. Walaupun demikian, ia tidak mundur dan tetap berpegang teguh kepada idealisme yang ia anut.

Salah satu alasan peneliti tertarik untuk meneliti karya ini adalah karena mendapatkan respon yang baik dari penikmat anime, serta telah mencetak beberapa penghargaan. Selain itu, peneliti juga tertarik dengan cara Urobuchi Gen menggambarkan Emiya Kiritsugu sebagai salah satu tokoh utama. Diantara tokoh utama anime *Fate/Zero*, konflik batin yang dialami Emiya Kiritsugu paling sering muncul.

Dalam anime *Fate/Zero*, diceritakan bahwa Emiya Kiritsugu sangat menjunjung tinggi keadilan dan berkeinginan untuk melindungi orang yang lemah. Ia juga memiliki cita-cita untuk mewujudkan dunia tanpa peperangan. Namun, cita-cita Emiya Kiritsugu yang mulia ini berbanding terbalik dengan cara yang ia gunakan. Berbeda dari stereotip tokoh *hero* yang memiliki nilai moral lurus dan mematuhi hukum, Emiya Kiritsugu tidak segan untuk menggunakan cara kotor seperti menipu dan membunuh untuk mendapatkan hal yang ia inginkan. Walaupun Emiya Kiritsugu berusaha mengesampingkan emosi saat melaksanakan pekerjaannya, ada kalanya ia bimbang dan terjerumus dalam keputusan. Hal ini

membuat peneliti semakin tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai tokoh Emiya Kiritsugu.

Kisah Emiya Kiritsugu yang berkali-kali dihadapkan pilihan untuk mengorbankan suatu hal demi hal lain membuat peneliti teringat dengan pemikiran dari Kurt Lewin, seorang psikolog Jerman-Amerika yang mengadaptasi teori medan dalam psikologi kepribadian. Kurt Lewin dalam Alwisol (2021: 325) mengungkapkan bahwa konflik adalah situasi dimana seseorang menerima kekuatan-kekuatan yang sama besar tapi arahnya berlawanan. Berdasarkan kutipan tersebut, peneliti berpendapat bahwa teori medan dapat dimanfaatkan untuk menelaah konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu. Selain itu, belum ada penelitian lain yang membahas anime *Fate/Zero* menggunakan kajian psikologi sastra.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diungkapkan di atas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah struktur naratif yang terkandung dalam anime *Fate/Zero*?
2. Bagaimanakah konflik batin yang dialami tokoh utama Emiya Kiritsugu dalam anime *Fate/Zero*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan diatas maka tujuan yang hendak dicapai penelitian ini antara lain:

1. Menjelaskan bagaimana struktur naratif dari anime *Fate/Zero*.
2. Mengungkap konflik batin yang dialami tokoh utama Emiya Kiritsugu dalam anime *Fate/Zero*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena semua data dan bahan diperoleh melalui sumber-sumber tertulis dan audio-visual yang memiliki kaitan dengan objek yang diteliti. Objek material dalam penelitian ini adalah anime *Fate/Zero* yang diadaptasi dari *light novel* karya Urobuchi Gen yang disutradarai oleh Aoki Ei melalui studio animasi ufotable. *Fate/Zero* memiliki total 25 episode. Bahan yang peneliti gunakan diambil dari *platform streaming* iQiyi yang menayangkan anime ini secara legal.

Objek formal penelitian ini dibatasi kepada konflik batin salah satu tokoh utama *Fate/Zero*, yaitu Emiya Kiritsugu. Konflik batin yang dialami tokoh tersebut diteliti lebih dalam menggunakan teori konflik yang dikemukakan Kurt Lewin. Peneliti menggunakan pendekatan struktur naratif untuk mengungkap unsur pembangun cerita. Selanjutnya, peneliti menghubungkan hasil analisis unsur naratif anime *Fate/Zero* berupa struktur tiga babak, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu dan batasan informasi cerita dengan konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang ilmu sastra, khususnya mengenai analisis kepribadian dan aspek psikologis yang terkandung dalam karya sastra fiksi dari perspektif Kurt Lewin.

Adapun secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi penikmat karya sastra fiksi, khususnya yang memiliki minat terhadap animasi asal Jepang untuk mempermudah dalam memahami kepribadian dan konflik batin pada tokoh Emiya Kiritsugu dalam anime *Fate/Zero*. Selain itu, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengapresiasi karya sastra Jepang melalui analisis sastra fiksi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penelitian tersusun rapi dan dapat dipahami dengan mudah, maka penelitian ini disusun secara sistematis sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan. Dalam bab ini, peneliti memberikan gambaran penelitian secara umum yang berisi tujuh subbab, yaitu: latar belakang dan masalah yang mendasari penelitian, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan (laporan).

Bab 2 tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini mencakup tinjauan pada penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, serta teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi: teori struktur naratif film Himawan Pratista dan teori konflik batin Kurt Lewin.

Bab 3 metode penelitian. Dalam bab ini, peneliti menjabarkan metode penelitian yang digunakan dalam meneliti anime *Fate/Zero*.

Bab 4 analisis dan pembahasan. Bab ini berisi pemaparan hasil analisis tentang penelitian yang peneliti lakukan, yaitu analisis secara struktural dan konflik batin yang dialami tokoh utama Emiya Kiritsugu dalam anime *Fate/Zero*.

Bab 5 penutup. Bab ini memuat simpulan dari hasil analisis unsur naratif *anime Fate/Zero* serta analisis konflik batin tokoh Emiya Kiritsugu yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu sangat penting untuk mengidentifikasi adanya perbedaan-perbedaan dalam bidang yang ingin diteliti agar terhindari dari plagiarisme maupun reduplikasi. Penelitian yang membahas konflik batin sudah banyak dilakukan sebelumnya, namun belum ada penelitian yang menggunakan objek formal konflik batin dengan *anime Fate/Zero* dengan objek materialnya.

Salah satu penelitian yang memiliki objek formal sama dengan penelitian ini berjudul “Konflik batin dua Tokoh utama novel *Utsukushisa to Kanashimi to* Karya Yasunari Kawabata: Kajian Psikologi Sastra”, ditulis oleh Shofwati Untsa (Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro) dan diterbitkan pada tahun 2018. Penelitian tersebut mengungkapkan unsur intrinsik dengan metode struktural dan menggunakan teori psikologi sastra untuk mengetahui konflik batin yang dialami dua tokoh utama yaitu Oki dan Otoko pada novel *Utsukushisa to kanashimi to*.

Penelitian Shofwati untsa dibantu oleh teori konflik dari Kurt Lewin. Dalam penelitian tersebut, diuraikan bahwa kedua tokoh utama dalam novel *Utsukushisa to Kanashimi to* mengalami konflik batin berupa konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*), mendekat-menghindari (*approach-avoidance*

conflict), dan menghindari-menghindari (*avoidance-avoidance conflict*). Selain itu, diungkapkan bahwa konflik batin yang terjadi pada tokoh Otoko sebagian besar terjadi karena Otoko memiliki sifat setia. Sementara konflik batin yang dialami tokoh Oki sebagian besar disebabkan karena ia memiliki sifat *playboy*.

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, persamaan antara penelitian ini dan penelitian Shofwati Untsa terletak pada objek formal yang digunakan, yaitu konflik batin yang dikaji menggunakan teori konflik Kurt Lewin. Sementara perbedaannya terletak pada objek material yang dikaji. Selain itu, penelitian Shofwati Untsa menggunakan teori struktural untuk mengetahui unsur-unsur pembentuk karya fiksi, sementara penelitian ini menggunakan teori unsur pembentuk film yang berfokus pada unsur naratif untuk menjelaskan elemen pokok naratif yang terkandung.

Tinjauan pustaka selanjutnya adalah skripsi milik Ayu Putri Lestari (Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro) berjudul “Konflik Batin Tokoh Utama Kaoru Amane Dalam Film *Taiyou no Uta* Karya Sutradara Norihiko Koizumi” yang diterbitkan pada tahun 2016. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa kejiwaan tokoh Kaoru dilatarbelakangi oleh kegagalan dalam mengatasi kesenjangan antara *actual self* dan *ideal self*, sehingga menyebabkan timbulnya emosi-emosi negatif. Karena Kaoru mengidap penyakit langka yang menyebabkan kulitnya tidak boleh terpapar sinar matahari, ia mengalami konflik batin berupa konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*).

Perbedaan antara objek penelitian ini terletak pada objek material yang dikaji. Perbedaan lainnya yaitu penelitian Ayu Putri Lestari menggunakan teori struktural untuk menentukan unsur-unsur pembentuk karya fiksi, sementara penelitian ini menggunakan teori unsur pembentuk film yang menitikberatkan pada unsur naratif untuk menjelaskan elemen pokok naratif yang terdapat di dalamnya. Adapun persamaannya terletak pada objek formal yang digunakan, yaitu kedua penelitian sama-sama meneliti konflik batin yang dikaji menggunakan teori konflik Kurt Lewin.

Tinjauan pustaka berikutnya diambil dari penelitian yang ditulis oleh Endah Meigita berjudul “Konflik Batin Tokoh Mei Rose Dalam Novel Surga Yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia (Kajian Psikologi Sastra Kurt Lewin)” dalam jurnal ilmiah BAPALA yang diterbitkan oleh Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2018. Hasil penelitian Endah Meigita menunjukkan bahwa konflik batin yang diangkat adalah kasus poligami, kekerasan seksual dan kekerasan fisik. Konflik batin yang dialami tokoh Mei Rose berupa konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*), mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*), dan menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*). Ada lima gaya yang digunakan tokoh Mei Rose dalam mengatasi konflik batin yang ia alami, yaitu gaya kura-kura, gaya ikan hiu, gaya kancil, gaya rubah dan gaya burung hantu.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Endah Meigita yaitu kedua penelitian menggunakan teori konflik milik Kurt Lewin untuk mengkaji objek yang diteliti. Berbeda dengan penelitian Endah Meigita, penelitian ini menggunakan

konflik batin tokoh Emiya Kiritsugu dalam *anime Fate/Zero* karya Urobuchi Gen sebagai objek formalnya. Selain itu, Endah Meigita juga menggunakan teori solusi konflik batin Johnson untuk menjelaskan lima gaya yang digunakan tokoh Mei Rose dalam mengelola konflik antar pribadi.

Berdasarkan peninjauan yang telah dilakukan terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian yang mengangkat konflik batin tokoh Emiya Kiritsugu dalam *anime Fate/Zero* dengan menggunakan analisis unsur naratif film dan teori konflik Kurt Lewin.

2.2 Kerangka Teori

Dalam mengembangkan penelitian, diperlukan adanya kerangka teori yang mendasari penelitian tersebut sehingga masalah dapat dipecahkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori sebagai berikut:

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Dalam setiap cerita film, pasti ada unsur naratif yang terkandung di dalamnya. Naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang saling terkait satu sama lain dan terikat oleh hukum kasualitas yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2017:63). Pada penelitian ini, struktur naratif yang dikaji meliputi: cerita dan plot, struktur tiga babak, hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu.

2.2.1.1 Cerita dan Plot

Cerita dalam film dapat dimanipulasi dengan plot. Plot adalah rangkaian cerita yang disajikan melalui audio atau visual film. Adapun yang dimaksud cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji maupun tidak. Penekanan cerita dilakukan agar suatu film dapat terfokus ke satu rangkaian cerita, hal ini digunakan dengan cara memilih plot yang sesuai.

2.2.1.2 Struktur Tiga Babak

Pola struktur naratif memiliki tahapan dalam pengembangan ceritanya, yakni pembukaan, pertengahan dan penutupan. Adapun pola struktur naratif yang umum digunakan dalam film cerita adalah struktur tiga babak. Struktur tiga babak diadopsi dari pola struktur cerita atau pembabakan seni pertunjukan. Struktur tiga babak terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu: tahap persiapan, tahap konfrontasi dan tahap resolusi.

Tahap persiapan adalah tahap di mana segalanya bermula. Pada tahap ini diperkenalkan pelaku utama dan pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan serta aspek ruang dan waktu cerita. Dalam tahap ini, terkadang ditemukan sekuen terdahulu atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film. Pada tahap persiapan, selalu ada peristiwa atau aksi yang memicu terjadinya perubahan cerita (*inciting incident*). Tahap ini memiliki durasi sekitar seperempat dari durasi film.

Dalam tahap pertengahan atau konfrontasi, sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada tahap

persiapan. Pada tahap ini, tempo cerita semakin meningkat hingga mencapai klimaks cerita. Tahap ini memiliki durasi terpanjang, yakni sekitar separuh dari durasi film.

Tahap resolusi atau penutupan adalah klimaks dari cerita, yang merupakan puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Dalam film aksi, umumnya klimaks digambarkan dengan duel akhir antara tokoh protagonis dan antagonis. Tahap ini biasanya diakhiri dengan kemenangan pihak protagonis dan kekalahan antagonis. Saat klimaks berakhir maka tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi. Tahap resolusi umumnya berdurasi kurang dari seperempat durasi film.

2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Ruang

Suatu cerita pasti terikat dalam sebuah ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan melakukan aktifitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu lokasi dan wilayah yang jelas. Latar cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan).

2.2.1.4 Hubungan Naratif dengan Waktu

Sebuah cerita selalu lekat dengan unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni: urutan waktu, durasi waktu dan frekuensi waktu.

Urutan waktu merujuk pada pola berjalannya waktu cerita dalam sebuah film. Urutan waktu dalam sebuah cerita dibagi menjadi dua pola, yaitu *linier* dan *nonlinier*.

Dalam pola linier, waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu berupa kilas balik atau kilas depan. Namun bila interupsi waktu yang terjadi dalam film tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan, maka interupsi waktu tersebut dianggap tidak signifikan. Penuturan cerita secara linier memudahkan penonton untuk jalinan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita pola linier dianggap sebagai A-B-C-D-E, maka urutan waktu plotnya juga A-B-C-D-E.

Sementara nonlinier adalah pola urutan waktu yang memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kasualitas menjadi tidak jelas. Contohnya, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E (Pratista, 2017: 67-68).

Di dalam sebuah cerita film, durasi waktu dapat dimanipulasi. Sebuah film yang berdurasi 90 menit bisa memiliki durasi cerita dengan rentang waktu lebih panjang, misalnya hingga beberapa jam, hari mingguan, tahun, bahkan abad (Pratista, 2017: 69).

Frekuensi waktu merupakan banyaknya suatu adegan yang ditampilkan berulang dalam film. Umumnya sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja dalam cerita film, namun terkadang adegan yang sama dapat muncul kembali menggunakan teknik kilas-balik atau kilas-depan (Pratista, 2017: 70).

2.2.1.5 Batasan Informasi Cerita

Salah satu hal yang krusial dalam pembuatan film adalah penentuan batasan informasi cerita. Fungsi batasan informasi cerita adalah untuk mengatur apakah penonton perlu mengetahui sebuah informasi cerita ataukah ditunda hingga momen tertentu. Adapun batasan informasi cerita dalam film terbagi menjadi dua jenis, yaitu penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*).

Dalam penceritaan terbatas (*restricted narration*) informasi cerita dibatasi dan terikat hanya pada satu orang tokoh saja. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa yang diketahui dan dialami oleh sang tokoh tersebut. Pembatasan informasi ini bertujuan untuk menimbulkan efek kejutan karena penonton tidak mengetahui secara pasti hal apa yang akan terjadi berikutnya (Pratista, 2017: 71).

Sementara dalam penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) informasi cerita tidak dibatasi hanya pada satu orang tokoh saja. Penonton dapat mengakses informasi cerita dari berbagai sisi. Penonton dapat mengetahui, melihat, serta mendengar lebih banyak dari semua tokoh yang ada dalam suatu film. Hal ini membuat penonton mengetahui secara persis apa yang terjadi kemudian, namun tidak demikian dengan tokoh dalam cerita filmnya (Pratista, 2017: 73).

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Kata psikologi berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu *psyche* dan *logos*. *Psyche* dapat diartikan dengan jiwa dan *logos* berarti ilmu. Psikologi merupakan disiplin ilmu yang mengkaji tentang jiwa, baik mengenai gejala-gejala, proses, maupun latar belakangnya. Sementara cabang ilmu sastra yang mendekati karya sastra dari sudut psikologi dikenal dengan psikologi sastra.

Psikologi sastra merupakan telaah karya sastra yang diyakini mampu mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan (Minderop, 2013:54). Ada beberapa aspek yang memengaruhi psikologi sastra. Pertama adalah anggapan bahwa karya sastra merupakan produk dari suatu proses kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi setengah sadar yang selanjutnya dituangkan kedalam bentuk sadar. Kedua, kajian psikologi sastra menelaah cerminan psikologis dalam diri tokoh-tokoh yang diciptakan pengarang dengan sedemikian rupa sehingga pembaca dapat merasakan dirinya terlibat dalam cerita (Endaswara, 2013:95). Adanya keterkaitan antara pengarang, pembaca dan tokoh dengan aktivitas kejiwaan memungkinkan karya sastra ditelaah menggunakan kajian psikologi.

2.2.3 Konflik

Konflik adalah perselisihan yang menimbulkan ketegangan. Wellek dan Warren (dalam Nurgiantoro, 2010: 122) mengungkapkan bahwa konflik merupakan suatu dramatik yang mengarah pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang sehingga menimbulkan aksi dan reaksi.

Dalam karya sastra, pengarang memberikan penokohan kepada para tokoh dengan karakter yang berbeda-beda. Adanya interaksi antara satu tokoh dengan tokoh yang lainnya berpotensi menimbulkan konflik baik antar individu, kelompok, maupun dengan dirinya sendiri atau yang dikenal sebagai konflik batin. Konflik merupakan hal penting dalam suatu cerita karena fungsinya sebagai penunjang keberlangsungan alur. Tanpa adanya konflik, para penikmat sastra tidak dapat merasakan peristiwa yang membuat cerita tersebut hidup sehingga terasa membosankan.

Kurt Lewin dalam Alwisol (2021: 326-327) menyebutkan bahwa konflik dapat dibagi menjadi 3 tipe.

2.2.3.1 Konflik tipe 1

Konflik tipe 1 adalah konflik sederhana yang terjadi jika hanya ada dua kekuatan berlawanan yang mengenai individu (Kurt Lewin dalam Alwisol, 2021: 326). Konflik tipe 1 dibagi menjadi tiga, yakni: konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*), konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*) dan konflik mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*).

1) Konflik Mendekat-Mendekat (*approach-approach conflict*)

Konflik ini terjadi ketika ada dua kekuatan menghambat ke arah yang berlawanan, misalnya orang dihadapkan dengan dua pilihan yang sama-sama disenanginya (Kurt Lewin dalam Alwisol, 2021: 326). Contoh sederhana dari kasus ini adalah seorang individu harus memilih dua keinginan yang sama-sama disukainya, yakni antara bermain gim atau menonton film bersama teman-temannya.

2) Konflik Menjauh-Menjauh (*avoidance-avoidance conflict*)

Konflik ini terjadi ketika ada dua kekuatan menghambat ke arah yang berlawanan, misalnya orang dihadapkan dengan dua pilihan yang sama-sama tidak disenanginya (Kurt Lewin dalam Alwisol, 2021: 326). Contoh sederhana dari kasus ini adalah seorang anak diharuskan memakan sayur-sayuran atau mendapat hukuman dari ibunya jika tidak memakannya.

3) Konflik Mendekat-Menjauh (*approach-avoidance conflict*)

Konflik ini terjadi apabila ada dua kekuatan mendorong dan menghambat muncul dari satu tujuan, misalnya orang dihadapkan pada pilihan yang sekaligus mengandung unsur yang disenangi dan tidak disenanginya (Kurt Lewin dalam Alwisol, 2021: 326). Contoh sederhana dari kasus ini adalah seorang anak ingin berkemah di hutan, namun disisi lain ia takut gelap.

2.2.2.2 Konflik tipe 2

Konflik tipe ini merupakan konflik yang kompleks dan bisa melibatkan lebih dari dua kekuatan. Konflik yang sangat kompleks dapat membuat seseorang menjadi diam, terpaku atau terperangkap oleh berbagai kekuatan sehingga tidak dapat menentukan pilihan (Kurt Lewin dalam Alwisol, 2021: 326). Contoh sederhana dari kasus ini adalah seorang murid yang harus belajar di kelas (valensi negatif) namun murid tidak senang belajar (valensi negatif). Murid memperoleh kekuatan negatif dari arah yang berlawanan, tetapi tidak bisa pindah ke region yang bernilai positif seperti meninggalkan kelas.

2.2.2.3 Konflik tipe 3

Konflik tipe ini terjadi saat seseorang berusaha mengatasi kekuatan-kekuatan penghambat sehingga konflik menjadi terbuka. Hal ini ditandai dengan kemarahan, agresi pemberontakan, ataupun sebaliknya seperti penyerahan diri yang neurotik (kondisi kejiwaan yang tidak stabil). Pertentangan antar kebutuhan pribadi, konflik antar pengaruh dan pertentangan antara kebutuhan dengan pengaruh menimbulkan pelampiasan usaha untuk mengalahkan kekuatan penghambat (Kurt Lewin dalam Alwisol, 2021: 327). Contoh sederhana dari kasus ini adalah seorang anak yang dilarang untuk memakan es krim oleh ibunya memberontak dan berusaha mengalahkan peraturan sang ibu. Ketika pemberontakannya gagal, ia kemudian mengarahkan kemarahannya kepada orang atau benda-benda di sekitarnya, atau menyerah dan tunduk kepada arahan dari sang ibu yang sangat kuat.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah metode psikologi sastra. Hal ini dikarenakan objek formal dalam penelitian ini berada dalam ranah psikologi sastra, yakni konflik batin. Metode ini diaplikasikan dengan menelaah objek material dari segi naratif untuk kemudian dikaji lebih lanjut menggunakan teori Kurt Lewin guna membantu menjabarkan konflik batin yang dialami Emiya Kiritsugu dalam *anime Fate/Zero*.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sudaryanto (1993: 62) istilah deskriptif merujuk kepada suatu penelitian yang hanya berdasarkan pada fakta-fakta yang ada, sehingga menghasilkan uraian bahasa yang bersifat apa adanya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penelitian berdasarkan data kualitatif yang diuraikan secara deskriptif. Hal ini dilakukan guna menjabarkan konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu dalam *anime Fate/Zero* karya Urobuchi Gen secara lebih mendalam.

3.2 Sumber Data

Sutopo (2006: 56) mengungkapkan bahwa sangat penting bagi peneliti untuk menentukan dan menetapkan jenis sumber data yang akan digunakan untuk

menentukan kedalaman informasi yang diperoleh. Penelitian ini menggunakan 2 jenis data, yakni:

3.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah serial *anime* berjudul *Fate/Zero* yang ditulis oleh Urobuchi Gen. *Anime* ini mengudara pertama kali di Tokyo MX dan beberapa stasiun TV lainnya pada musim gugur 2011. Adapun bahan yang peneliti gunakan diambil dari *platform streaming* iQiyi yang menayangkan *anime* ini secara legal. *Anime* ini bercerita tentang perang cawan suci ke-4, yaitu perang yang diikuti oleh para penyihir untuk memperebutkan sebuah cawan emas dengan kekuatan magis yang diduga mampu mengabulkan permohonan. Perang ini diikuti oleh 7 orang penyihir yang berperan sebagai tuan (*master*) yang berpasangan dengan 7 roh pahlawan sebagai bawahannya (*servant*). Emiya Kiritsugu, seorang pria yang dikenal sebagai pembunuh penyihir mewakili keluarga Einzbern selaku salah satu dari tiga keluarga utama yang berperan dalam perang cawan suci. Kiritsugu bertekad untuk memenangkan perang tersebut demi mewujudkan dunia yang damai.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa potongan *anime Fate/Zero*, baik berupa dialog yang dituturkan para pelaku cerita serta gambar tangkapan layar sebagai bukti dari konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu.

3.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber sekunder yang peneliti gunakan berasal dari sumber-sumber kepustakaan yang dapat dijadikan referensi pendukung. Sumber kepustakaan meliputi jurnal, buku, situs, serta skripsi terdahulu yang berkaitan dengan penelitian.

3.3 Langkah-langkah Penelitian

3.3.1 Identifikasi Data

Peneliti menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) untuk mengidentifikasi data. Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari data dan informasi yang berkaitan dengan masalah yang telah dianalisis dalam penelitian ini. Dikarenakan audio dari objek material penelitian ini menggunakan bahasa Jepang, peneliti terlebih dahulu mendengarkan dengan seksama lalu dilanjutkan dengan menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia.

3.3.2 Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teori struktur naratif film menurut Himawan Pratista dan teori konflik menurut Kurt Lewin. Pendekatan struktural unsur naratif digunakan untuk mengetahui unsur-unsur pembangun cerita yang terkandung dalam *anime Fate/Zero*. Sementara teori konflik digunakan untuk mengkaji konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu dalam *anime Fate/Zero*.

3.3.3 Penyajian Data

Hasil analisis data dalam penelitian ini diuraikan menggunakan metode deskriptif analitis. Setelah melalui proses analisis, hasil data penelitian ini dideskripsikan sesuai dengan rumusan masalah yang tercantum pada bab sebelumnya. Peneliti

menguraikan konflik batin yang dialami tokoh utama Emiya Kiritsugu dalam *anime Fate/Zero* dilengkapi dengan gambar dan kutipan sebagai pendukung hasil analisis.

BAB 4

PEMBAHASAN

KONFLIK BATIN TOKOH EMIYA KIRITSUGU

4.1 Struktur Naratif Film

Dalam bab ini dipaparkan hasil analisis struktur naratif *anime Fate/Zero* yang di dalamnya meliputi pembahasan mengenai cerita dan plot, struktur tiga babak, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta batasan informasi cerita. Hasil analisis struktur naratif kemudian dikembangkan guna menganalisis konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu.

4.1.1 Cerita dan Plot

Perang cawan suci merupakan sebuah ritual yang didirikan oleh tiga keluarga penyihir, yaitu keluarga Einzbern, Tohsaka dan Matou. Para penyihir yang mengikuti perang ini memanggil roh pahlawan dan berperang untuk memperebutkan cawan suci yang diyakini memiliki kekuatan magis yang dapat mengabulkan permohonan. Para penyihir akan berberan sebagai tuan (*master*), sementara roh pahlawan bertugas sebagai kaki tangan (*servant*). Perang ini dilaksanakan secara turun temurun di kota Fuyuki.

Plot anime ini berpusat pada perang cawan suci ke-4 yang diikuti oleh 7 pasang master dan servant, yaitu: Emiya Kiritsugu dan saber, Kotomine Kirei dan assassin, Tohsaka Tokiomi dan archer, Matou Kariya dan berserker, Waver Velvet

dan rider, Kayneth El-Melloi Archibald dan lancer serta Uryuu Ryuunosuke dan caster. Para pasangan ini akan bertarung demi memperebutkan cawan suci, sebuah cawan berkekuatan magis yang konon mampu mengabulkan permohonan apapun.

4.1.2 Struktur Tiga Babak

Peneliti menjabarkan segmentasi dan ringkasan *plot anime Fate/Zero* untuk mempermudah dalam memahami struktur tiga babak. Berikut segmentasi dan ringkasan plot anime Fate/Zero.

1) Kelahiran Illyasviel



Gambar 1. Irisviel menggendong Illyasviel

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 1, 02:18)

Anime ini dimulai dengan kelahiran anak Emiya Kiritsugu dan Irisviel von Einzbern yang bernama Illyasviel. Emiya Kiritsugu merupakan seorang prajurit bayaran yang ditugaskan keluarga Einzbern untuk mewakili mereka dalam perang cawan suci ke-4 di Kota Fuyuki. Sementara Irisviel merupakan seorang homunculus yang akan dikorbankan sebagai wadah cawan suci. Kiritsugu merasa tidak pantas untuk menjadi seorang ayah karena telah membuat Irisviel menderita. Namun, Irisviel merasa

beruntung dapat bertemu dengan Kiritsugu yang telah mengajarnya banyak hal tentang kehidupan.

2) Ritual pemanggilan roh pahlawan



Gambar 2. Waver menyiapkan lingkaran sihir untuk memanggil roh pahlawan

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 1, 42:13)

Perang cawan suci dimulai dengan proses ritual pemanggilan roh pahlawan. Roh pahlawan (atau bisa disebut dengan servant) akan berperan sebagai bawahan dari penyihir yang memanggil mereka (bisa disebut dengan master). Dengan bantuan artefak sarung pedang yang diberikan keluarga Einzbern, Kiritsugu berhasil memanggil roh pahlawan terkuat, yakni saber.

Dalam segmen ini, diperkenalkan tokoh-tokoh sampingan yang turut berpartisipasi dalam perang cawan suci. Di antaranya adalah murid akademi sihir bernama Waver Velvet. Waver mencuri artefak milik gurunya, Kayneth El-Melloi Archibald, yang akan digunakan untuk memanggil roh pahlawan rider. Dengan motif ingin menunjukkan kemampuannya sebagai penyihir, Waver menjadi salah satu master dalam perang cawan suci.

Di sisi peserta cawan suci lain, Tohsaka Tokiomi bersekutu dengan muridnya, Kotomine Kirei. Masing-masing berhasil memanggil roh pahlawan archer dan assassin. Senentara itu, Keluarga Matou diwakili oleh Matou Kariya. Kariya berkeinginan untuk menyelamatkan Sakura, anak dari Tokiomi yang diadopsi oleh keluarga Matou untuk dijadikan pewaris sihir. Peserta cawan suci terakhir adalah Uryuu Ryuunosuke, seorang pembunuh keji yang secara tidak sengaja memanggil roh pahlawan caster.

3) Pertemuan pertama



Gambar 3. Rider muncul ditengah pertarungan antara saber dan lancer
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 4, 21:16)

Tidak lama setelah Irisviel dan saber tiba di Kota Fuyuki, mereka merasakan kehadiran servant lain dan segera menemuinya. Servant tersebut memperkenalkan diri sebagai lancer dan langsung mengajak saber untuk berduel. Dalam pertarungan antar keduanya, lancer berhasil melukai tangan kiri saber dengan tombak kutukan miliknya. Di tengah pertarungan yang semakin sengit, Rider dan master-nya yang bernama Waver muncul. Tak hanya itu, rider juga mengundang servant lain untuk segera menunjukkan dirinya. Servant berserker dan archer pun muncul dan terlibat dalam pertarungan.

Di tengah kekacauan, berserker mengamuk dan menyerang saber. Master dari lancer, Kayneth, mencoba menggunakan kesempatan tersebut untuk memerintahkan servant-nya agar ikut menyerang saber. Namun, lancer menolak perintah tersebut karena ia hanya ingin bertarung secara adil dan terhormat. Rider yang setuju dengan lancer kemudian menggertak bahwa bila pertarungan tetap dilanjutkan, ia akan berada dipihak saber. Kayneth akhirnya mengalah dan memutuskan untuk mundur dari pertarungan.

4) Pengeboman apartemen



Gambar 4. Serangan bom di apartemen

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 6, 12:39)

Kiritsugu yang dibantu oleh asistennya, melakukan penyerangan dengan cara mengebom apartemen tempat Kayneth dan tunangannya tinggal. Sebelum melakukan pengeboman, Kiritsugu merancang skenario kebakaran sehingga para penghuni lain apartemen tersebut dapat melakukan evakuasi. Kayneth tidak sempat melakukan evakuasi, namun ia berhasil selamat dari pengeboman berkat sihirnya.

5) Penyerangan kastil Einzbern



Gambar 5. Kayneth menyerang kastil keluarga Einzbern

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 20:15)

Sehari setelah insiden pengeboman, caster datang ke hutan dekat kastil Einzbern dengan membawa anak-anak sebagai sandera. Saber yang melihat anak-anak dibunuh dengan keji pun geram dan bertarung melawan caster. Ditengah-tengah pertarungan, lancer muncul untuk membantu saber. Setelah menyusun rencana dan menyatukan kekuatan, keduanya berhasil memukul mundur caster.

Di saat yang sama, Kayneth masuk ke dalam kastil Einzbern untuk membalaskan dendamnya pada Kiritsugu yang telah menghancurkan tempat tinggalnya. Kiritsugu dan kayneth terlibat pertarungan sengit dan diakhiri dengan kekalahan Kayneth. Kayneth yang terluka parah dibawa pergi oleh lancer.

Irisviel dan Maiya yang hendak pergi dari kastil berpapasan dengan Kotomine Kirei. Dengan kemampuan bertarungnya yang hebat, Kirei mampu melukai Irisviel dan Maiya. Saat mengetahui saber sedang menuju ke arahnya, Kirei segera melarikan diri karena perbedaan kekuatan antara manusia dan servant.

6) Pertemuan para raja



Gambar 6. Saber, rider dan archer berkumpul untuk berbincang
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 11, 04:50)

Selang beberapa waktu kemudian, Rider dan Waver datang ke kastil Einzbern untuk mengajak Saber berbincang-bincang sembari minum. Archer kemudian muncul dan ikut bergabung bersama. Mereka saling menyampaikan tujuan yang ingin dicapai setelah berhasil memenangkan perang cawan suci. Saber menyampaikan keinginannya untuk mengubah takdir kehancuran kerajaannya di masa lampau. Archer dan rider yang juga merupakan seorang raja menganggap keinginan Saber konyol dan naif.

Di tengah perbincangan, sekelompok assassin muncul dan mengepung area kastil. Rider lalu melancarkan serangan pamungkasnya, *ionioi hetairoi*, sebuah *reality marble* yang terbentuk dari perwujudan impian dan filosofinya sebagai raja dan ikatan dengan rakyatnya. Dengan serangan tersebut, rider berhasil mengalahkan assassin.

7) Terror di tengah kota



Gambar 7. Monster raksasa yang muncul di kota Fuyuki

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 14, 08:04)

Selama perang cawan suci berlangsung, caster dan Ryuunosuke menculik dan membunuh anak-anak di kota Fuyuki. Puncaknya adalah saat caster memanggil monster raksasa di sungai yang terletak di tengah kota. Kejadian ini tentu saja menarik perhatian servant lain dan juga seisi kota Fuyuki. Saber, lancer dan rider sepakat untuk bekerja sama untuk menghentikan caster dan monsternya. Monster raksasa tersebut dapat beregenerasi dengan sangat cepat, sehingga sulit untuk dikalahkan. Archer yang saat itu berada di lokasi yang sama justru sibuk bertarung melawan berseker, dan tidak menunjukkan ketertarikan terhadap caster.

Kiritsugu yang sejak awal bersembunyi dan mengamati dari jauh berhasil menembak mati Ryuunosuke. Walaupun demikian, caster dan monsternya tidak kunjung lenyap. Pada akhirnya, lancer mematahkan tombak kutukannya agar tangan kiri saber dapat pulih dan dapat menggunakan kekuatannya secara utuh. Saber lalu berhasil mengalahkan caster dan monsternya dengan satu serangan.

8) Tewasnya Kayneth dan Lancer



Gambar 8. Kayneth yang sekarat meminta untuk segera dibunuh

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 16, 16:52)

Sesaat setelah caster dikalahkan, saber dan lancer kembali melanjutkan duel mereka yang tertunda. Dengan jiwa keadilannya, saber menghindari penggunaan tangan kirinya yang dulu terluka akibat tombak milik lancer.

Kiritsugu menemukan Kayneth yang tengah bersembunyi sambil menyaksikan duel antara saber dan lancer. Tak hanya itu, Kiritsugu membawa tunangan Kayneth yang bernama Sola-Ui sebagai sandera. Kiritsugu memberikan sebuah kertas kontrak berisi sumpah yang tidak bisa dilanggar oleh penyihir. Kontrak itu berupa perjanjian bahwa Kiritsugu tidak akan membunuh atau membahayakan nyawa Kayneth dan Sola-Ui, dengan syarat Kayneth harus menggunakan seluruh mantra perintahnya untuk membuat lancer bunuh diri. Kayneth yang tidak punya pilihan lain pun menyetujuinya sehingga lancer terbunuh. Setelah memastikan lancer telah terbunuh, Maiya menembak mati Kayneth dan Sola-Ui dibawah perintah Kiritsugu. Kejadian ini membuat amarah saber pecah karena Kiritsugu menggunakan cara kotor untuk menang.

9) Pengkhianatan Kirei



Gambar 9. Kirei menusuk Tokiomi

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 17, 21:18)

Tokiomi mengusulkan persekutuan dengan perwakilan Einzbern. Persekutuan ini ditujukan untuk menyingkirkan pasangan Waver dan Rider yang bukan merupakan bagian dari keluarga pendiri ritual cawan suci. Irisviel menyetujui usulan Tokiomi dengan dua syarat. Yang pertama meminta Tokiomi untuk memberikan seluruh informasi yang ia ketahui tentang Waver dan rider, yang kedua adalah meminta Kirei untuk segera meninggalkan Jepang. Syarat ini lalu diterima oleh Tokiomi.

Sebelum Kirei meninggalkan Jepang, Tokiomi meminta Kirei untuk menjadi wali dari putrinya. Tokiomi juga memberi Kirei belati sebagai ucapan terima kasih karena telah menjadi muridnya. Namun, yang selanjutnya Kirei lakukan adalah menusuk Tokiomi dengan belati tersebut hingga tewas. Kirei lalu membuat kontrak dengan archer dan kembali menjadi master.

10) Masa lalu Kiritsugu di Pulau Alimango



Gambar 10. Pendeta yang telah berubah menjadi penghisap darah

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18, 14:30)

Saat masih anak-anak, Kiritsugu dan ayahnya yang bernama Norikata menetap di pulau Alimango. Norikata merupakan seorang penyihir yang sedang melakukan penelitian sihir di pulau tersebut. Kiritsugu memiliki hubungan akrab dengan seorang perempuan lokal bernama Shirley yang merupakan asisten dari ayahnya.

Pada saat Shirley ingin membuktikan sihir yang dikembangkan Norikata dapat menyelamatkan orang, ia justru berubah menjadi sesosok penghisap darah. Ia lalu meminta Kiritsugu untuk membunuhnya sebelum menimbulkan masalah yang lebih besar, namun Kiritsugu menolak. Dengan cepat, penduduk setempat berubah menjadi makhluk penghisap darah dan seluruh desa dipenuhi kobaran api.

Kiritsugu ditolong oleh seorang wanita yang merupakan prajurit bayaran bernama Natalia Kaminski. Natalia kemudian menceritakan apa yang sebenarnya telah terjadi di pulau tersebut. Setelah sadar bahwa ayahnya merupakan dalang dari masalah ini, Kiritsugu kembali ke rumahnya. Kiritsugu menyadari ada kemungkinan bahwa ayahnya akan melanjutkan penelitian serupa di tempat berbeda. Ia lalu

memutuskan untuk membunuh sang ayah sebelum mencelakakan lebih banyak orang lagi. Kiritsugu lalu meninggalkan Pulau Alimango bersama Natalia.

11) Masa lalu Kiritsugu dan Natalia



Gambar 11. Kiritsugu dan Natalia berlindung dari serangan musuh

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 19, 05:14)

Sejak kematian ayahnya, Kiritsugu tinggal bersama Natalia dan bekerja sebagai prajurit bayaran. Suatu saat, mereka mendapatkan misi untuk membunuh seorang penyihir yang mampu mengubah manusia menjadi *ghoul* dengan menggunakan lebah sebagai pionnya. Dalam menjalankan misi, Natalia berada di penerbangan yang sama dengan penyihir itu dan berhasil membunuhnya. Naas, penyihir itu ternyata menyimpan lebah di dalam tubuhnya sehingga seluruh awak pesawat dan penumpang berubah menjadi *ghoul* kecuali Natalia. Kiritsugu tidak punya pilihan selain meledakkan pesawat yang ditumpangi Natalia, karena bila pesawat tersebut berhasil mendarat, mungkin akan terjadi bencana yang lebih besar lagi.

12) Serangan Kirei



Gambar 12. Maiya terluka akibat serangan dari berserker

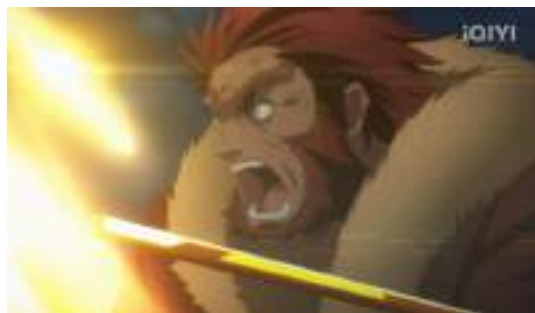
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 20, 20:05)

Perang cawan suci sudah mendekati puncak. Master yang tersisa mulai melancarkan gerakan yang lebih besar, tak terkecuali Kiritsugu dan Kirei. Saat menyelip ke kediaman Tohsaka, Kiritsugu justru menemukan fakta bahwa Tokiomi telah terbunuh. Pada waktu yang bersamaan, Kirei yang bekerja sama dengan Kariya memerintahkan berserker untuk menyamar sebagai rider dan menculik Irisviel. Kiritsugu yang sadar bahwa Irisviel dalam bahaya lantas menggunakan mantra perintahnya untuk membuat saber kembali ke tempat Irisviel semula berada. Saat Maiya memberitahu bahwa Irisviel telah dibawa kabur, saber segera pergi mencari Irisviel. Sesampainya Kiritsugu di kediamannya, ia menemukan Maiya yang sudah terkulai lemah akibat melindungi Irisviel. Tak lama kemudian, Maiya menghembuskan nafas terakhirnya.

Kirei membawa Irisviel ke dalam gorong-gorong di bawah kota Fuyuki. Kirei lalu bertanya kepada Irisviel apa motif Kiritsugu mengincar cawan suci. Irisviel lalu memberitahu bahwa Kiritsugu menginginkan keselamatan umat manusia, menghapus semua perang dan pertumpahan darah sehingga dunia mencapai

kedamaian yang kekal. Kirei terkejut karena selama ini ia berpikir bahwa dirinya dan Kiritsugu adalah pribadi yang mirip, yaitu pembunuh berhati dingin yang tidak bisa merasakan kasih sayang dan kebahagiaan. Kirei kemudian membunuh Irisviel dengan cara mencekiknya.

13) Puncak dari perang cawan suci



Gambar 13. Rider menghadapi serangan archer

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 23, 17:31)

Perang cawan suci telah mencapai puncak. Saber berhadapan langsung dengan berserker. Saber mencurigai berserker adalah salah satu ksatria yang pernah dikenalnya. Ia lalu menantang berserker untuk mengungkap jati dirinya. Ternyata identitas asli berserker adalah Lancelot, teman sekaligus salah satu ksatria terbaiknya.

Di sisi lain, Rider dan archer saling melancarkan serangan terkuatnya. Rider dengan *ionioi hetairoi* dan archer dengan *enuma elish*. Rider yang saat itu hampir kalah menanyakan pada Waver apakah ia siap menjadi pengikutnya, Waver pun mengatakan bahwa ia siap. Rider akhirnya terbunuh oleh pedang milik archer. Setelah pertarungan keduanya selesai, Waver berkata bahwa ia tidak akan menantang

archer karena ia diperintah rider untuk tetap hidup. Mendengar hal itu, archer membiarkan Waver hidup dan menyuruhnya untuk terus mengingat impian rider.

Sementara itu, Kirei mengubah wujud Irisviel yang sudah meninggal menjadi cawan suci. Kirei lalu bertemu Kiritsugu secara langsung untuk yang pertama kalinya. Pertarungan antara Kirei dan Kiritsugu berjalan dengan sengit. Pertarungan ini diakhiri dengan kemenangan Kiritsugu.

14) Penghancuran cawan suci



Gambar 14. Saber menghancurkan cawan suci

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 25, 00:35)

Kiritsugu menjadi *master* terakhir yang tersisa dan otomatis menjadi pemenang perang cawan suci. Kiritsugu lalu dibawa masuk ke dalam inti dari cawan suci yang berupa sebuah dimensi non-fisik. Dari sanalah Kiritsugu mengetahui bahwa cawan suci telah dikutuk oleh Angra Mainyu sang roh perusak sehingga permohonannya akan berubah menjadi malapetaka. Kiritsugu lalu menolak permohonannya untuk dikabulkan.

Untuk menghindari malapetaka yang lebih besar, Kiritsugu akhirnya memerintahkan Saber dengan mantra perintah untuk menghancurkan cawan suci.

Namun sayangnya isi cawan sudah terlebih dahulu meluap dan membakar sebagian wilayah kota Fuyuki. Di tengah kebakaran besar yang melanda kota Fuyuki, Kiritsugu berhasil menyelamatkan seorang anak laki-laki bernama Shirou.

15) Lima tahun kemudian



Gambar 15. Kiritsugu berbicara kepada Shirou

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 25, 21:50)

Selang lima tahun dari perang cawan suci keempat, Kiritsugu memulai kehidupannya yang baru. Setelah kehadirannya ditolak oleh keluarga Einzbern, Kiritsugu kembali ke Jepang dan memutuskan untuk mengadopsi Shirou. Shirou juga mewarisi impian Kiritsugu untuk menjadi pahlawan keadilan. Kiritsugu menghabiskan sisa hidupnya di kota Fuyuki dan berhasil mendapatkan ketenangan jiwa.

Struktur tiga babak	Segmentasi plot
Tahap persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelahiran Illyasviel 2. Ritual pemanggilan roh pahlawan
Tahap konfrontasi	<ol style="list-style-type: none"> 3. Pertemuan pertama 4. Pengeboman apartemen 5. Penyerangan kastil einzbern 6. Pertemuan para raja

	<ul style="list-style-type: none"> 7. Terror di tengah kota 8. Tewasnya Kayneth dan Lancer 9. Pengkhianatan Kirei 10. Masa lalu Kiritsugu di Pulau Alimango 11. Masa lalu Kiritsugu dan Natalia 12. Serangan Kirei
Tahap resolusi	<ul style="list-style-type: none"> 13. Puncak dari perang cawan suci 14. Penghancuran cawan suci 15. Lima tahun kemudian

4.1.2.1 Tahap persiapan

Segmen awal tahap ini merupakan prolog yang menggambarkan latar belakang Emiya Kiritsugu dan Irisviel von Einzbern. Kiritsugu merupakan prajurit bayaran yang ditugaskan untuk memenangkan cawan suci, sementara Irisviel merupakan manusia buatan yang akan dikorbankan setelah perang cawan suci berakhir. Kiritsugu diceritakan memiliki penyesalan karena membawa penderitaan kepada Irisviel yang pada awalnya tidak memiliki perasaan.

Plot utama anime ini bermula pada segmen ritual pemanggilan roh pahlawan. Pada segmen ini terdapat peristiwa kecil yang yang memicu terjadinya perubahan cerita, salah satunya pada saat Matou Kariya mengetahui fakta bahwa Tohsaka Sakura diadopsi keluarga Matou untuk dijadikan pewaris sihir. Kariya yang tidak ingin Sakura menderita karena siksaan keluarga Matou menjadi inciting incident yang memicu peristiwa yang lebih besar, yakni Kariya memutuskan untuk mewakili keluarga Matou dalam perang cawan suci. Peristiwa lainnya yaitu pada saat Waver

diolok-olok oleh gurunya di tengah kelas. Kejadian ini merupakan inciting incident yang memicu peristiwa Waver mencuri artefak milik gurunya yang akan digunakan untuk memanggil roh pahlawan.



Gambar 16. Ritual pemanggilan servant oleh Kiritsugu
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 1, 43:28)

Turning point atau titik balik cerita pertama dalam anime ini adalah pada saat terjadinya ritual pemanggilan roh pahlawan. Ritual ini menandakan bahwa seseorang secara resmi merupakan peserta perang cawan suci yang berperan sebagai master. Sementara roh pahlawan yang dipanggil berperan sebagai servant yang melayani tuannya. Arah cerita anime *Fate/Zero* berubah pada segmen berikutnya.

Pada tahap ini, tokoh-tokoh cerita mulai diperkenalkan. Adapun tokoh-tokoh dalam anime *Fate/Zero* sebagai berikut:

1) **Emiya Kiritsugu**

Emiya Kiritsugu berperan sebagai seorang *master* dalam perang cawan suci ke-4. Ia merupakan suami dari Irisviel von Einzbern. Ia adalah seorang prajurit bayaran yang dikenal dengan julukan “pembunuh penyihir”. Sewaktu kecil, Kiritsugu memiliki nama panggilan yaitu Kerry. Dalam *anime Fate/Zero*, Kiritsugu digambarkan memiliki rambut dan mata berwarna hitam. Kiritsugu dewasa memiliki

tatapan yang kosong, namun saat masih belia ia digambarkan memiliki kulit kecoklatan dan mata yang bersinar sehingga tampak lebih ceria.



Figure 1. Emiya Kiritsugu semasa kecil

(Fate/Zero, 2011)



Figure 2. Emiya Kiritsugu dewasa

(Fate/Zero, 2011)

Emiya Kiritsugu memiliki sifat sebagai berikut:

a) Adaptif

Dalam KBBI, adaptif berarti mudah menyesuaikan diri dengan keadaan. Adaptif dapat dideskripsikan dengan kemampuan personal dan sosial seseorang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sejak kecil, Kiritsugu menjelajahi dunia bersama ayahnya. Walaupun Kiritsugu tinggal di atas gunung yang jauh dari pemukiman, ia sering bermain dengan anak-anak desa seusianya dan dapat berbaur dengan mudah. Berbeda dengan ayahnya yang ditakuti penduduk setempat, Kiritsugu selalu diperlakukan dengan baik dan tidak dianggap sebagai orang asing. Hal ini dapat dibuktikan melalui kutipan dialog berikut:

シャーレイ： 村のみんながお屋敷に近づいきたがらないのもそのせい。不吉だなんだって。あまり出入りすると祟られるって。私もおとかされてるのよ。

切嗣： そんな。みんな僕には普通だよ。

シャーレイ： ケリーはもう余所者って感じじゃないじゃない。村じゃ私の弟みたい扱いで。

切嗣： 弟ね。。。。

シャーレイ： ケリーもすっかりこの村に馴染んだね。

切嗣： そう？

(*Fate/Zero*, 2012. Episode 18, 01:38 - 02:10).

Shirley: Makanya tak ada penduduk desa yang mau pergi ke sana (rumah kediaman keluarga Emiya). Menurut mereka itu pembawa sial. Mereka selalu memperingatkan jika aku terlalu sering pergi ke sana, aku akan dikutuk, sama seperti gadis itu.

Kiritsugu: Tapi semua orang selalu baik padaku.

Shirley: Karena Kerry sudah tidak seperti orang luar lagi. Penduduk desa sudah menganggapmu seperti adikku!

Kiritsugu: Adik ya...

Shirley: Kerry sangat baik dalam beradaptasi dengan kehidupan di sini.

Kiritsugu: Benarkah?

Pada dialog di atas, Shirley mengatakan bahwa Kiritsugu sudah dianggap sebagai adiknya dan bukan sebagai orang luar oleh penduduk desa di Pulau Alimango. Hal ini berarti bahwa Kiritsugu mampu beradaptasi dengan lingkungan dan berbaur dengan penduduk desa setempat dengan baik. Kiritsugu memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan standar dan norma yang berlaku di lingkungan yang ia tempati.

Setelah meninggalkan pulau Alimango, Kiritsugu tinggal dengan seorang wanita bernama Natalia yang berprofesi sebagai prajurit bayaran. Sejak saat itu, Kiritsugu mulai berlatih menggunakan senjata dengan mandiri. Kiritsugu mampu beradaptasi dengan lingkungan barunya, sehingga ia diizinkan Natalia untuk ikut serta dalam misi.



Gambar 17. Kiritsugu belajar menggunakan senjata api

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 19, 19:50)

b) Cerdas

Menurut KBBI, cerdas adalah sempurna perkembangan akal budinya, baik untuk berpikir, mengerti, dan sebagainya. Cerdas juga diasosiasikan dengan ketajaman pikiran. Dalam Bahasa Jepang, cerdas disebut dengan 賢い (*kashikoi*). Menurut laman dictionary.goo.ne.jp arti dari *kashikoi* adalah 頭の働きが鋭く、知能にすぐれている atau “orang yang memiliki pemikiran yang tajam dan pandai”.

Sifat cerdas Kiritsugu tampak saat ia sedang berhadapan dengan musuh-musuhnya. Dengan ketajaman pikirannya, ia mampu mengetahui pergerakan dan kemampuan yang dimiliki musuhnya sehingga dapat melancarkan serangan yang efektif. Dalam pertarungannya melawan Kirei, ia dapat mengetahui cara kerja sihir Kirei dan melukai Kirei yang memiliki kemampuan fisik yang lebih kuat darinya.

切嗣： 起源弾。被弾者の魔力を暴走し、自ら肉体を死滅させる。何?! 起源弾が効かない。いや、なるほど。やつはれいじを魔力をとしているのか。

(*Fate/Zero*, 2012. Episode 24, 02:32 - 03:06).

Kiritsugu: Peluru asal. Peluru itu menghancurkan mana target, menyebabkan tubuh menghancurkan dirinya sendiri. Apa?! Peluru asal gagal. Tunggu, begitu rupanya. Di menggunakan mantra perintah sebagai sumber Mana.

c) Idealis

Berdasarkan KBBI, idealis adalah orang yang bercita-cita tinggi. Seorang yang idealis memiliki keyakinan dan pendirian kuat atas cita-citanya. Dalam Bahasa Jepang, idealis disebut dengan 理想家 (risouka) yang didefinisikan dictionary.goo.nee.jp sebagai 「理想を追い求める人。」 atau orang yang mengejar cita-cita. Kata ini berasal dari kata 理想 (risou) yang didefinisikan dengan 「人が心に描き求め続ける、それ以上望むところのない完全なもの。そうあってほしいと思う最高の状態。」 yang artinya hal sempurna yang terus dibayangkan dan paling diinginkan oleh seseorang. Kondisi terbaik yang seseorang inginkan. Sejak mengetahui insiden munculnya makhluk penghisap darah di pulau Alimango hanya merupakan salah satu dari banyaknya bencana yang disebabkan oleh penyihir, Kiritsugu memutuskan untuk memburu penyihir jahat di seluruh penjuru dunia. Dengan bekerja sebagai pembunuh bayaran, ia berharap dapat menolong banyak orang. Walaupun jalan yang ditempuh sangatlah berat dan penuh pengorbanan, Kiritsugu tidak pernah menyerah untuk mewujudkan cita-citanya. Setelah mengetahui cawan suci dapat mengabulkan permohonan apapun, Kiritsugu berjuang dalam perang cawan suci ke-4 demi keselamatan umat manusia. Dengan kekuatan magis yang dimiliki cawan suci, ia ingin menghapus semua perang dan pertumpahan darah selamanya.

綺礼： 答えろ、衛宮切嗣は何を臨んで聖杯を求める。奴が願望器に託す祈りとは何だ。

アイリスフィール： いいは、教えてあげる。衛宮切嗣のひがんは、人類の救済。あらゆる戦乱と流血の根絶。恒久的世界平和よ。

綺礼： 何だそれは。

アイリスフィール： お前には分かるはずもない。それはお前と彼とのさ、しんれんと有無よ。

綺礼： どうしょは人間の本色だ。それを根絶するというのなら、人間を根絶するもとうぜんだ。そもそも理想として成り立っていない。まるで子供の戯れ事だ。

アイリスフィール： だからこそ彼はとうとう奇跡にすばるしかなくなったのよ。あの人は追い求めた理想のためにつねに愛せる人を切り捨てる決断をせまれてきた。そう、切嗣は、理想おうりは優しすぎる人。いずれ失うと分かっている、愛さすにもいられない。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 22, 09:31-11:05)

Kirei: Jawab pertanyaanku, apa yang Emiya Kiritsugu minta dari cawan suci? Apa keinginannya dari satu-satunya alat pengabul permohonan itu.

Irisviel: Baik, akan kuberi tahu. Emiya Kiritsugu menginginkan keselamatan umat manusia. Berakhirnya perang dan pertumpahan darah. Perdamaian dunia yang kekal.

Kirei: Apa-apaan itu?

Irisviel: Kau tak akan mengerti. Itulah yang membuat kau dan dia berbeda. Dia punya keyakinan.

Kirei: Sifat manusia itu menyukai konflik, menolak berarti menyangkal kemanusiaan itu sendiri. Itu cita-cita tidak berdasar. Seperti keinginan seorang anak!

Irisviel: Itulah mengapa ia tahu, bahwa hanya keajaiban yang bisa mewujudkannya. Dia terpaksa mencampakkan orang yang dicintainya agar

keinginannya terwujud. Benar, Kiritsugu terlalu baik untuk cita-citanya sendiri. Walau tahu bahwa dia akan kehilangan mereka, dia tetap mengasihi orang lain.

Kiritsugu sadar bahwa ia tidak bisa menyelamatkan semua orang, maka dari itu ia berusaha menyelamatkan sebanyak mungkin orang. Kiritsugu bahkan rela mengorbankan sedikit orang yang ia sayangi demi menyelamatkan nyawa banyak orang.

切嗣： みんな救えるなんて、思っていないさ。それでも僕は一人でも多く救いたい。

ナタリア： 好きにすればいい。

(*Fate/Zero*, 2012. Episode 19, 06:43-06:57).

Kiritsugu: Aku tahu aku tidak bisa menyelamatkan semua orang. Aku hanya ingin menyelamatkan orang sebanyak mungkin.

Natalia: Lakukanlah sesukamu.

Cita-cita Kiritsugu membuatnya sulit untuk merasakan kebahagiaan karena selalu terbayang-bayang oleh kewajibannya yang sangat berat. Kiritsugu merasa bahwa dirinya tidak pantas bahagia sebelum mencapai cita-citanya terlebih dahulu. Hal ini ditunjukkan oleh kitipan berikut:

セイバー： アイリスフィールこそ、本当は私ではなく、切嗣と町を歩きたかったですか

アイリスフィール： あの人はだめよ。つらい思いをさせてしまうは。

セイバー： 切嗣はあなたと過ごす時間をたのしまないですか。

アイリスフィール： あの人は、幸福であることに、苦痛を感じてしまふ人だから。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 3, 19:30-19:54)

Saber: Bagaimana dengamnu, Irisviel? Tentunya kau lebih suka kalau Kiritsugu yang menemanimu jalan berkeliling kota, bukan?

Irisviel: Dia, tidak bisa... Itu hanya akan mengingatkannya pada hal-hal yang menyakitkan baginya.

Saber: Apa Kiritsugu tidak suka menghabiskan waktu bersamamu?

Kiritsugu: Saat dia bahagia, ia akan merasa kesakitan.

d) Cerdik

Pengertian cerdas menurut KBBI adalah cepat mengerti (situasi dan sebagainya) dan pandai mencari pemecahannya. Sifat cerdas Kiritsugu diperlihatkan saat ia sedang berhadapan dengan musuhnya. Kiritsugu pandai mencari celah dan mampu memanfaatkan situasi dengan baik. Pada kutipan berikut, Kiritsugu menyusun sebuah strategi yang memanfaatkan kelengahan dari targetnya sebagai celah untuk menghabisinya.

アイリスフィール： キャスターを万全を大成で迎撃するためにも、まずはランサーを倒すべきじゃないかしら。

切嗣： それには及ばない。君はちのりように最大限に活かして、セイバーを逃げ回せ。敵を隠れんしてればいい。

アイリスフィール： キャスターを戦わせないの。

切嗣： キャスターは追っておいても誰かが仕留めるさ、むしのキャスターを追ってちまのこになっている連中こそかっこの獲物なんだよ。僕は側面から襲ってたたく。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 08:47-09:15)

Irisviel: Bukankah kita harus menghadapi lancer dulu, agar bisa menghadapi caster dengan kekuatan penuh?

Kiritsugu: Itu tidak perlu. Kau hanya perlu memakai pengetahuanmu tentang area tersebut untuk membingungkan musuh, lalu menjauhkan saber darinya.

Irisviel: Kau tidak akan membuatnya melawan caster?

Kiritsugu: Yang lain akan menyerang caster dengan sendirinya, walau kita tidak ikut. Justru mereka yang berburu caster dalam kericuhan akan jadi target yang baik. Aku akan menyerang dari sisi dan menghabisi mereka.

e) Licik

Sifat cerdik biasanya diasosiasikan dengan licik, yang menurut KBBI adalah banyak akal yang buruk, pandai menipu, culas dan curang. Pada *anime Fate/Zero* diceritakan bahwa demi mencapai tujuannya Kiritsugu rela menggunakan berbagai cara, termasuk dengan menipu dan mengkhianati orang lain. Hal ini diceritakan secara jelas dalam *anime Fate/Zero* episode 16.

Sesaat setelah caster berhasil dikalahkan, Kiritsugu memerintah Maiya untuk menculik Sola-Ui yang merupakan tunangan dari Kayneth. Kiritsugu lalu menjadikan Sola-Ui sebagai sandera dan mendesak Kayneth untuk menyetujui *geas*, sebuah perjanjian yang terikat oleh sihir. Perjanjian itu berisi bahwa Kiritsugu tidak akan melakukan tindakan yang membahayakan nyawa Kayneth dan Sola-Ui, dengan syarat Kayneth harus menggunakan semua mantra perintahnya untuk membuat lancer bunuh diri. Setelah Kayneth membuat lancer bunuh diri, Maiya menembak Kayneth dan Sola-Ui hingga tewas. Semua kejadian ini berjalan sesuai dengan rencana Kiritsugu. Kiritsugu sejak awal tidak bermaksud untuk membiarkan Kayneth

hidup, dikarenakan penyihir dapat tetap melanjutkan perang cawan suci bila membuat kontrak dengan servant lain.



Gambar 18. Kiritsugu menjadikan Sola-Ui sebagai sandera

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 16, 13:07)

ケイネス: これでお前にはギアスのが。。。

切嗣: ああ、成立だ。もう僕にはお前たちを殺せない。僕にはな。

。。

(*Fate/Zero* 2011. Episode 16, 16:13-16:44)

Kayneth: Apakah dengan ini geas (perjanjian sihir) berhasil...

Kiritsugu. Ya, sudah berhasil. Sekarang aku sudah tidak bisa membunuh kalian. Aku yang tidak bisa melakukannya...

2) Saber



Figure 3. Saber

(*Fate/Zero*, 2011)

Saber adalah servant dari Emiya Kiritsugu. Identitas aslinya aslinya adalah Altria Pendragon, atau lebih dikenal dengan raja Arthur Pendragon dari legenda Britania Raya. Saber memiliki rambut berwarna pirang dan mata berwarna hijau. Saber merupakan sosok yang dikenal sebagai raja dari para kesatria. Berikut merupakan sifat yang dimiliki oleh saber:

a) Idealis

KBBI mendefinisikan idealis sebagai orang yang memiliki cita-cita tinggi. Sebagaimana orang yang memiliki sifat idealis, saber memiliki cita-cita besar dan pendirian yang sangat kuat. Ideal dalam Bahasa Jepang adalah Diceritakan bahwa saber mengikuti perang cawan suci dengan tujuan untuk memperbaiki masa lalu dan menyelamatkan kerajaannya dari kehancuran. Saber memiliki cita-cita untuk memakmurkan negaranya dan bahkan ia rela berkorban demi hal tersebut.

セイバー： 王たるものならば、身を挺して、収める国の繁栄を願うはず。

ライダー： いや、違う。王が捧げるのではない。国が、民草が、その神命の王に捧げるんだ。断じてその逆ではない。

セイバー： 何よ。それは暴君の治世ではないか。

ライダー： しっかり、吾らは暴君であるが、故に英雄だ。だがなあ、セイバー。みずから治世をその結末悔やむ。王がいるとしたら、しれはただのあんくんだ。暴君よりのおします悪い。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 11, 15:04-15:36)

Saber: Untuk menjamin kemakmuran negaranya, seorang raja harus rela berkorban.

Rider: Tidak, kau salah. Raja tidak perlu mengabdikan dirinya. Bangsa dan rakyatnya yang harus mengabdikan pada raja, bukan sebaliknya.

Saber: Apa? Itu adalah ucapan seorang tiran!

Rider: Memang begitu. Kita disebut pahlawan karena kita adalah tiran. Tapi, saber. Jika seorang raja menyesali kekuasaan atau takdirnya, dia hanyalah orang bodoh, bahkan lebih buruk dari seorang tiran.

Saber mendedikasikan hidupnya demi menggapai cita-citanya. Pada awalnya, rakyat dan bawahan Saber merasa terselamatkan, namun lama-kelamaan mereka semakin hilang arah karena merasa tertinggal. Salah satu orang yang mengalami hal ini adalah teman dekatnya sendiri, Lancelot. Pada perang cawan suci ke-4, Lancelot lahir sebagai berserker dan menyimpan dendam terhadap saber. Saber terlalu fokus terhadap cita-cita dan pandangannya seputar keadilan, sehingga secara tidak sadar mengesampingkan rakyatnya. Sifat saber ini kemudian membuat negaranya jatuh dalam kehancuran. Hal ini dibuktikan dengan kutipan berikut:

ライダー： 騎士道の誉れたる王よ。たしかに貴様が掲げた正義と理想は、人たび国を救い臣民を共済屋もしれん。だがな、ただ救われただけの連中がどうようまつを辿ったが、それは知らぬ貴様がある

まい。

セイバー： 何だと。

ライダー： 貴様は臣下を救うばかりで、導いくことをしなかった。王のよくの形をしめすこともなく、道を見失った臣下を捨て置く、ただ一人ですましが王のまま、小切れなり理想と野郎おもいこがれていただけよ。故に貴様が騎士の王ではない、己のためではなく、人のための王という偶像に縛られていただけの小娘にすぎん。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 11, 17:52-18:58)

Rider: Wahai raja kesatria yang dibanggakan, keadilan dan cita-cita yang kau emban mungkin memang pernah menyelamatkan bangsa dan rakyatmu. Tapi kau pasti tahu bagaimana nasib mereka yang diselamatkan olehmu tapi dibiarkan berjuang sendiri.

Saber: Apa?

Rider: Kau menyelamatkan mereka, tapi tak pernah memimpin mereka. Kau tak pernah menunjukkan bagaimana sikap seorang raja pada mereka. Kau meninggalkan anak buahmu ketika mereka tersesat. Kemudian kau sendiri tanpa merasa bersalah mengikuti cita-cita kecilmu sendiri. Jadi, kau bukanlah seorang raja dari para kesatria. Kau hanya gadis kecil yang terpesona oleh sosok palsu raja yang melayani orang lain tapi bukan dirinya sendiri.

b) Jujur

Definisi jujur menurut KBBI adalah lurus hati, tidak berbohong dan tidak curang. Sifat jujur dalam Bahasa Jepang adalah 正直な (*shoujikina*) yang menurut laman dictionary.goo.nee.jp memiliki arti menjadi benar dan bebas dari kepalsuan. Sebagai seorang kesatria, saber sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran dan keadilan. Dalam pertarungan, saber selalu menghadapi lawannya dengan jujur dan

menjauhi kecurangan. Pada saat Kayneth terluka parah akibat serangan Kiritsugu, Saber menunda duelnya dengan lancer dan membiarkan lancer untuk menolong Kayneth. Saber menepati janjinya untuk menyelesaikan duel dengan cara kesatria. Hal ini dibuktikan dengan kutipan berikut:

セイバー： ランサー、どうかしたのか。

ランサー： 我が主が、危機に瀕している。どうやら、俺は残してそちらの本丸斬り込んだるし。

セイバー： きっと、私のマスターの仕業だ。ランサー、急ぐがいい。おのが主のきゅえに迎え。

ランサー： 騎士王、かたじけない。

セイバー： よい。我が二人は騎士としての決着誓ったのだ。共にその誇りを貫こう。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 8, 13:58-14:38)

Saber: Ada apa, Lancer?

Lancer: Tuanku berada dalam masalah. Sepertinya dia meninggalkanku di sini dan menerobos masuk ke kastil itu sendirian.

Saber: Kuyakin itu adalah ulah *master*-ku. Lancer, cepat temui dia. Pergilah, bantu tuanmu.

Lancer: Raja kesatria, terima kasih.

Saber: Baik. Kita berdua sudah sepakat untuk menyelesaikan masalah ini dengan kehormatan ksatria. Ukirkan kehormatan ini dalam hati kita masing-masing.

Sifat saber yang sangat menjunjung tinggi kejujuran membuat hubungannya dengan Kiritsugu kurang baik. Saber tidak bisa menerima tindakan Kiritsugu yang

seringkali mencurangi dan memanfaatkan kelemahan lawan bertarungnya. Setelah lancer berhasil dikalahkan dengan cara menipu Kayneth, Saber sangat marah dan kehilangan kepercayaannya terhadap Kiritsugu.

セイバー： 衛宮切嗣。今ようやく貴様が外道を理解した。道が違え
 ろう目指す場所は同じだと信じて私が愚かだった。私はこれまで
 アイリスフィールの言葉を信じて、貴様の証明疑うことはしなかつ
 た。だが今もう、貴様が聖杯を持って救世なすだと言われても、同
 定信じるわけいかない。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 16 ,17:10-17.40)

Saber: Emiya Kiritsugu. Akhirnya aku memahami sifat biadabmu. Aku bodoh karena memercayai bahwa walau caranya berbeda tetapi tujuan kita sama. Sampai sekarang aku memercayai ucapan Irisviel dan tidak meragukanmu. Tapi sekarang, aku tidak percaya ambisimu untuk perang cawan suci itu akan menyelamatkan orang.

3) Irisviel von Einzbern



Figure 4. Irisviel von Einzbern

(*Fate/Zero*, 2011)

Irisviel merupakan wadah dari cawan suci yang memiliki tubuh seperti manusia dan mempunyai kesadaran. Pada awalnya, Irisviel tidak memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan tidak dapat melindungi dirinya sendiri. Kiritsugu lalu mengajarnya banyak hal, mulai dari kehidupan masyarakat hingga pengetahuan seputar dunia modern. Seiring dengan perkembangan wawasan Irisviel, Kiritsugu dan Irisviel saling jatuh cinta dan menjadi pasangan suami-istri. Irisviel adalah homunculus pertama yang melahirkan seorang anak, yang kemudian ia beri nama Illyasviel von Einzbern. Irisviel memiliki rambut putih dan mata berwarna merah seperti homunculus keluarga Einzbern lainnya. Berikut sifat-sifat yang dimiliki Irisviel:

a) Peduli

Menurut KBBI, peduli dapat diartikan dengan mengindahkan, memperhatikan dan menghiraukan. Irisviel merupakan sosok yang peduli dan penuh perhatian, terutama bagi orang-orang terdekatnya. Sebelum pergi ke Jepang, Irisviel sempat menghibur Illya agak ia tidak khawatir dan kesepian saat ditinggal sendiri. Hal ini dituturkan langsung oleh Illya kepada Kiritsugu saat keduanya sedang bermain.

イリヤ： 切嗣とお母様とお仕事、どのくらいかかるの。いつ帰ってくる。

切嗣： 父さんは、二週間もすれば戻ってくる。母さんは、大分先になると思うんだけど。

イリヤ： うん、イリヤもお母様から聞いたよ。「長いお別れになる」んだって。お母様は「これからはイリヤと会えなくても、ずっとイリヤのそばにいてくれる」んだって。だから「寂しくなんかない

」言って、昨夜寝る前に教えてくれたよ。だからイリヤはこれからもお母様と一緒になの。

切嗣： そうか。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 2, 12:51-13:26)

Illya: Pekerjaan Kiritsugu dan Ibunda membutuhkan waktu berapa lama?Kapan kalian akan kembali?

Kiritsugu: Ayah akan kembali dalam 2 pekan, tapi Ibumu akan kembali dalam waktu yang lama.

Illya: Ya, Illya sudah dengar dari Ibunda. Katanya kami akan berpisah untuk waktu yang lama. Ibunda bilang, walau tidak bisa bertemu dalam waktu yang lama, ia akan selalu berada di sisiku. Jadi, aku tidak perlu merasa kesepian. Dia mengatakannya kemarin malam sebelum aku tidur. Maka dari itu, aku akan bersama Ibunda selamanya!

Kiritsugu: Ayah mengerti.

Berbanding terbalik dengan sikap Kiritsugu yang acuh-tak acuh terhadap saber, Irisviel selalu menunjukkan rasa peduli dan memperlakukan saber dengan baik sehingga saber lebih akrab dengan dirinya. Irisviel juga selalu memikirkan perasaan saber atas keputusan yang diambil Kiritsugu. Pada episode 16, saber sangat marah atas tindakan licik Kiritsugu saat ia membunuh lancer dan Kayneth. Kiritsugu lalu menjelaskan alasannya membunuh Kayneth kepada Irisviel, namun Irisviel dengan tegas meminta Kiritsugu menjelaskan hal tersebut kepada saber.

アイリスフィール： ねえ、切嗣。私ではなく、セイバーに話して。彼女にはあなたの言葉が必要よ。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 16, 18:23 - 18:31)

Irisviel: Hei, Kiritsugu. Bicaralah pada saber, jangan denganku. Dia butuh kata-kata (penjelasan) darimu.

b) Setia

Setia menurut KBBI adalah berpegang teguh (pada janji, pendirian dan sebagainya), patuh, serta teguh hati (pada persahabatan dan sebagainya). 忠実な (chuujiitsuna) menurut laman word-dictionary.jp memiliki definisi 「まごころを持って相手によく尽くすこと、つとめること」 yang berarti melayani orang lain dengan tulus, melakukan yang terbaik. Dalam *anime* ini, diceritakan bahwa Irisviel patuh terhadap perintah Kiritsugu dan selalu mendukungnya untuk mencapai cita-cita. Selain itu, salah satu cara Irisviel menunjukkan kesetiaan adalah dengan berkorban. Adapun KBBI mendefinisikan berkorban sebagai menyatakan kebaktian, kesetiaan dan sebagainya. Irisviel tidak ragu untuk membahayakan keselamatan dirinya demi melindungi orang yang ia cintai. Irisviel selalu berada disisi Kiritsugu saat ia membutuhkan dan berkata bahwa ia akan melindungi Kiritsugu serta tidak akan membiarkannya bertarung sendirian.

アイリスフィール： あなたは一人で戦わせはしない。私が守る。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 11:34 - 11:39)

Irisviel: Tak akan kubiarkan kau bertarung sendiri. Aku akan melindungimu.

Kesetiaan Irisviel juga ia dibuktikan dengan tindakan. Pada saat Kirei sedang mengincar Kiritsugu di kastil Einzbern, Irisviel bersama dengan Maiya melakukan perlawanan terhadap Kirei. Irisviel mencoba menghentikan Kirei dengan sihir yang ia pelajari dari Kiritsugu. Walaupun pada akhirnya mereka berdua terluka dan

berhasil dikalahkan Kirei, perlawanan Irisviel dan Maiya cukup untuk mengulur waktu hingga bantuan dari saber datang.

アイリスフィール: あの男だけは、絶対に切嗣のところへいかせるわけにはいかない。そう思うわけ。

舞弥: マダム、あなたは。。。

アイリスフィール: 偶然ね。まったくどう意見なのよ、私も。言峰綺礼。恐らくは切嗣にとって、災厄凶になるであろう男。ここで私たち二人が食い止める。良いわね、舞弥さん。

舞弥: 申し訳ありませんが、お覚悟をお願いします、マダム。

アイリスフィール: ええ。私の心配はしなくていい。あなたはあなたの仕留めをはたして。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 8, 02:32-03:15)

Irisviel: Aku tidak akan membiarkannya bertemu Kiritsugu, apapun yang terjadi. Kau juga berpikir begitu, kan?

Maiya: Nyonya, kau...

Irisviel: Kebetulan aku juga berpikir begitu. Kotomine Kirei. Dia mungkin adalah ancaman terbesar bagi Kiritsugu. Kau dan aku akan menahannya di sini. Mengerti, Maiya?

Maiya: Maafkan aku, tapi tolong persiapkan dirimu, Nyonya.

Irisviel: Tentu. Jangan mengkhawatirkanku. Lakukan saja tugasmu.

4) Kotomine Kirei



Figure 5. Kotomine Kirei

(Fate/Zero, 2011)

Kirei berpartisipasi dalam perang cawan suci sebagai utusan gereja suci. Sebelum dimulainya perang, ia belajar dibawah bimbingan Tohsaka Tokiomi selama tiga tahun. Kirei memiliki mata dan rambut berwarna coklat tua serta tubuh yang tinggi.

Kirei adalah pria berbakat yang memiliki banyak keahlian, semasa sekolah ia lompat dua tahun ajaran dan lulus sebagai murid terbaik. Berdasarkan profil yang diperoleh Kiritsugu, Kirei meninggalkan kesuksesannya dan memilih untuk bekerja untuk organisasi gereja rahasia dan sempat menjadi eksekutor.

Kirei tidak pernah merasakan gairah dan hidupnya diselimuti kekosongan. Hal ini ditunjukkan dengan perilakunya yang seringkali membuang pengetahuan dan keterampilan yang telah ia peroleh seolah hal tersebut tidak berharga. Kirei merasa bahwa dirinya berbeda dari orang lain dan tidak ada orang yang mampu mengerti dirinya.

綺礼:衛宮切嗣は私と同じ、誰にも理解されず肯定もされない虚無だらう男のはずだ。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 8, 19:16)

Kirei: Emiya Kiritsugu sama sepertiku. Ia selalu diselimuti kesendirian dan kekosongan tanpa ada yang bisa mengerti.

5) Assassin



Figure 6. Assassin

(*Fate/Zero*, 2011)

Assassin adalah servant yang dipanggil oleh Kirei. Assassin memiliki kemampuan unik, yaitu memiliki banyak wujud. Assassin memiliki wujud yang beragam mulai dari jenis kelamin, ukuran tubuh hingga pakaian yang digunakan. Selama perang cawan suci berlangsung, assassin ditugaskan sebagai pengintai. Assassin selalu menggunakan tutur kata yang sopan dan memiliki sifat patuh. Menurut KBBI, patuh adalah suka menurut dan taat pada perintah dan sebagainya. Sifat patuh assassin ditunjukkan lewat ketaatannya terhadap perintah tuannya.

アサシン:マスターのしんぺんには現在行かなる追跡の気配もなし。
どうか、ご安心くださいますよ。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 1, 22:14)

Assassin: Tidak ada jejak siapapun yang mengikuti Master saya. Anda tidak perlu khawatir.

6) Tohsaka Tokiomi



Figure 7. Tohsaka Tokiomi

(*Fate/Zero*, 2011)

Tokiomi adalah kepala keluarga Tohsaka, salah satu keluarga pendiri perang cawan suci. Selama perang cawan suci, Tokiomi bekerja sama dengan Kirei yang merupakan muridnya. Ia merupakan penyihir dengan kekuatan api dan mahir menggunakan sihir permata. Tokiomi memiliki rambut berwarna hitam dan mata berwarna biru. Ia juga selalu terlihat berpakaian rapi dengan tuxedo berwarna merah. Tokiomi memiliki sifat bijaksana. Berdasarkan KBBI, bijaksana memiliki arti selalu menggunakan akal budi, baik pengalaman dan pengetahuannya serta pandai dan berhati-hati apabila dihadapi dengan kesulitan. Bijaksana dalam Bahasa Jepang disebut dengan 英明な (*eimeina*) yang menurut meaning-book.com adalah 「頭が良いだけではなく、ものごとの道理もわきまえていて、常に冷静に正しい判断ができることを言います。」 yang berarti bijaksana tidak hanya cerdas,

tetapi juga memiliki nalar dan mampu membuat keputusan yang tepat dengan tenang setiap saat.

Tokiomi dapat berpikir dengan matang sebelum mengambil suatu keputusan dan tidak mudah terpengaruh emosi. Pada episode 14, archer marah karena Tokiomi memintanya untuk menggunakan senjata terkuat. Tokiomi bisa saja menggunakan mantra perintah untuk memaksa archer, namun ia berpikir bahwa hal itu akan semakin merusak hubungan baiknya dengan archer.

時臣： 令呪を使うてもあるが、英雄王との関係決裂してしまう。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 14, 06:47-06:54)

Aku bisa menggunakan mantra perintah, namun hubunganku dengan raja dari para pahlawan akan rusak.

Pada saat para servant bertemu dan terlibat perselisihan untuk pertama kalinya, rider juga menanggapi Tokiomi tidak keras kepala seperti archer yang tetap memaksa untuk melanjutkan pertarungan.

ライダー： どうやらあれのマスターはアーチャー自信ほど豪気なたちではなかったようだな。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 5, 12:10)

Rider: Oh, sepertinya Master-nya tidak keras kepala seperti Archer.

7) Archer



Figure 8. Archer

(Fate/Zero, 2011)

Identitas asli dari servant Tokiomi ini adalah Gilgamesh, raja pertama dari Uruk dan dikenal sebagai raja dari para pahlawan. Ia memiliki rambut pirang dan mata berwarna merah. Saat bertarung, archer menggunakan baju zirah berwarna emas. Archer memiliki banyak harta berupa senjata dan dikenal sangat kuat dalam pertarungan. Sifat-sifat yang dimiliki archer adalah sebagai berikut:

a) Sombong

Menurut KBBI, Sombong dapat diartikan sebagai menghargai diri secara berlebihan, congkak dan pongah. Dalam Bahasa Jepang, sifat sombong disebut dengan 高慢な (koumanna) yang mana menurut dictionary.goo.nee.jp adalah 「容貌などが人よりすぐれていると思いがあって、人を見下すこと。」 yang berarti meremehkan seseorang karena menganggap dirinya lebih unggul dari orang lain dalam hal penampilan dan sebagainya. Orang yang memiliki sifat sombong cenderung merasa lebih unggul dibanding orang lain. Akibat dari kekayaan dan

kekuasaannya, archer memiliki sifat yang sangat sombong. Archer juga sering menghina serta memandang remeh lawannya yang ia anggap tidak sepadan.

アーチャー: 真の王たる英雄は、天上天下に俺ただ一人。あとはうぞうむぞうの雑種にすぎん。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 5, 06:28)

Archer: Omong kosong. Satu-satunya yang pantas disebut sebagai raja langit bumi hanya aku seorang. Yang lain tidak lebih dari sekedar anjing pembual.

b) Egois

Archer memiliki sifat egois. Menurut KBBI, egois adalah orang yang selalu mementingkan diri sendiri. Berbeda dengan kebanyakan servant lainnya, archer seringkali bertindak semaunya sendiri dan tidak mendengarkan perintah dari sang master. Pada saat caster melakukan penyerangan di kota Fuyuki, Tokiomi berlutut dan memohon pada archer untuk membantu mengalahkan caster dengan serangan terkuatnya. Namun permohonan Tokiomi ini ditolak mentah-mentah dan membuat archer marah karena merasa diremehkan. Archer tidak peduli dengan orang lain dan hanya mementingkan kesenangan dirinya sendiri.

アーチャー: 痴れ者が! 我が至宝たるエアをここで抜けとう? 弁えよう時臣。王にたいしてその妄言、勿論にもあたいますぞ。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 14, 06:30-06:40)

Archer: Dasar bodoh! Berani menyarankan untuk menggunakan aset paling berhargaku "Ea" di sini? Sadar diri, Tokiomi! Ucapan lancangmu pada raja bisa membuatmu dipenggal!

8) Waver Velvet



Figure 9. Waver Velvet

(Fate/Zero, 2011)

Waver adalah salah satu murid Kayneth di akademi sihir Clock Tower. Ia memiliki tubuh yang pendek serta mata dan rambut berwarna hitam. Waver lahir dari keluarga yang baru menghasilkan tiga generasi penyihir dan dianggap lemah. Hal ini mendorongnya untuk berpartisipasi dalam perang cawan suci. Waver berharap kehebatannya sebagai penyihir dapat diakui orang-orang. Berikut sifat-sifat yang dimiliki oleh Waver:

a) Sombong

Berdasarkan KBBI, sombong memiliki arti menghargai diri secara berlebihan. Waver seringkali membanggakan diri seolah ia sangat berbakat, pintar dan hebat, walaupun sebenarnya kemampuan yang ia miliki dalam bidang sihir tidak seberapa. Sifat sombong ini juga membuat dirinya gegabah dalam mengambil suatu tindakan, seperti mengikuti perang cawan suci tanpa persiapan yang matang.

ウェイバー:ばかにしあがって!あれが教師のやることか?!あいつ、僕の論文を読んで嫉妬したんだ!僕の才能を恐れたんだ!

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 1, 18:07).

Waver: Berani-beraninya! Apa itu perilaku yang pantas bagi seorang pengajar?! Jelas-jelas dia iri setelah membaca makalahku! Dia takut akan bakatku!

b) Penakut

Menurut KBBI, penakut merupakan orang yang mudah takut. Adapun takut adalah merasa gentar menghadapi sesuatu yang dianggap mendatangkan bencana. Diceritakan bahwa Waver kurang memiliki kesiapan ketika berhadapan dengan musuh-musuhnya. Ia bahkan sering mengeluh pada rider, menangis dan berteriak ketika sedang mengintai musuh ataupun saat sedang bertempur.

ウェイバー: 降りる、いや、降ろせ。もういや!

ライダー: 落ち着きもないやつめ。ざしで待つのも戦ぬうちだぞ。

ウェイバー: 帰りたい、イギリスに帰りたい。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 3, 20:47-21:00)

Waver: Aku akan turun... Tidak, turunkan aku! Sudah cukup.

Rider: Kau bocah yang selalu gelisah. Menunggu adalah bagian dari perang.

Waver: Aku ingin pulang. Aku ingin pulang ke Inggris.

Pada akhir cerita, Waver menjadi lebih tenang dan tidak gegabah dalam menghadapi musuhnya. Hal ini didorong oleh janjinya kepada rider untuk menjadi pengikut yang setia.

アーチャー: 小僧、お前がライダーのマスターか。

ウェイバー: 違う、僕はあの人の臣下だ。

アーチャー： そうか。だが小僧、お前が真意忠臣であるならば、亡き王の敵をうつ義務があるはずだが。

ウェイバー： お前に挑エバ、僕は死ぬ。

アーチャー： 当然だな。

ウェイバー： それはできない。おかいきと命じられた。

アーチャー： 中度たいぎである。夢、そのあり方を損なうな。

(Fate/Zero, 2011. Episode 23, 19:54-20:50)

Archer: Nak, apa kau master dari rider?

Waver: Bukan, aku adalah pengikutnya.

Archer: Begitu rupanya. Namun Nak, jika kau benar-benar pengikut setia, bukankah kau harus membalaskan kematian rajamu?

Waver: Jika melawammu, aku akan mati. Archer: Tentu saja.

Waver: Kalau begitu tidak bisa. Aku diperintahkan untuk terus hidup.

Archer: Aku memuji kesetiaanmu. Jangan sampai itu memudar.

9) Rider



Figure 10. Rider

(*Fate/Zero*, 2011)

Rider adalah servant dari Waver Velvet. Identitas aslinya adalah Iskandar, raja dari para penakluk. Ia memiliki mata dan rambut berwarna merah, serta tubuh tinggi sehingga pelampilannya sangat mencolok.

Rider adalah seorang yang pemberani dan suka tantangan. Menurut KBBI, pemberani adalah orang yang memiliki sifat berani. Adapun berani didefinisikan mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, dan sebagainya. Dalam bahasa Jepang, sifat berani disebut dengan 勇敢な (yuukanna) yang mana menurut dictionary.goo.nee.jp adalah 「勇気があり、危険や困難を恐れないこと。」 yang berarti tidak takut bahaya atau kesulitan. Rider tidak mudah gentar dalam medan perang, sekalipun saat dihadapkan dengan lawan yang lebih kuat darinya.

ライダー:よのマスターたるべき男は、よと共に戦場を馳せる勇者でなければならん。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 5, 04:51)

Rider: Pria yang pantas menjadi Master-ku hanyalah dia yang dengan gagah berani maju ke medan perang bersamaku.

10) Kayneth El-Melloi Archibald

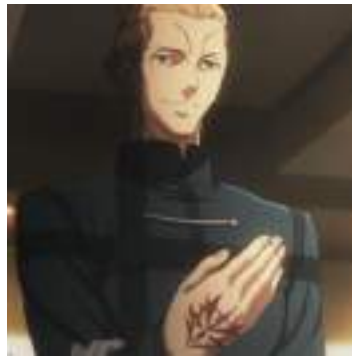


Figure 11. Kayneth El-Melloi Archibald

(*Fate/Zero*, 2011)

Kayneth adalah bangsawan yang kaya raya dan sukses. Ia adalah tokoh terkenal dari asosiasi sihir, dan merupakan guru yang mengajar di Clock Tower. Kayneth memiliki rambut pirang dan mata berwarna hijau.

Kayneth memiliki sifat sombong, yang mana menurut KBBI adalah menghargai diri secara berlebihan. Karena kehebatannya dalam bidang sihir, Kayneth menjadi besar kepala dan sering meremehkan penyihir lain. Pada saat kelas berlangsung, Kayneth sempat mengejek Waver yang berasal dari keluarga yang memiliki sihir lemah dan baru menghasilkan tiga generasi penyihir. Kayneth mempercayai bahwa kekuatan penyihir ditentukan dari silsilah keluarganya.

ケイネス:君の家は確か、魔術師としての血統はまだ三代しか続けたいなかったね? いいかね、魔術教会の歴史から見れば君の家はまだ生まれたばかりの赤ん坊にも人し。お親に意見する前にまず言葉を覚えるのは先じゃないかな。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 1, 17:37)

Kayneth: Keluargamu hanyalah seorang bayi jika dibandingkan dengan sejarah Asosiasi Magus. Bukankah seharusnya seorang bayi belajar bicara dulu sebelum menentang orang tuanya?

Sifat Kayneth yang sering meremehkan lawannya justru membuat dirinya celaka. Pada saat bertarung secara langsung dengan Kiritsugu untuk pertama kalinya, ia menanggapi Kiritsugu sebagai pengecut dan rendahan. Hal ini membuat Kayneth gegabah dan masuk ke dalam perangkap Kiritsugu. Sirkuit sihir Kayneth mengalami kerusakan parah sehingga ia harus melanjutkan perang di atas kursi roda.

11) Lancer



Figure 12. Lancer

(*Fate/Zero*, 2011)

Lancer merupakan servant Kayneth yang memiliki nama asli Diarmuid Ua Duibhne. Lancer memiliki rambut berwarna hitam dan wajah yang tampan. Ia memiliki tahi lalat dibawah matanya yang dapat memikat para wanita.

Lancer memiliki sifat yang loyal. Dalam KBBI, loyal memiliki arti patuh dan setia. Diceritakan bahwa lancer bersikap sangat sopan, dan selalu berusaha melakukan yang terbaik untuk tuannya demi memenangkan perang cawan suci.

Lancer juga sangat menghormati Saber sebagai rival dalam medan perang. Hal ini ditunjukkan dalam kutipan berikut.

ランサー:俺のマスターは殺させない、セイバーのマスターも殺さない。俺も彼女もそのようなかたちでの決着を望まない。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 8, 17:02)

Lancer: Takkan ku biarkan kau membunuh Master-ku. Dan aku juga takkan membunuh Master dari Saber. Baik aku dan dia, tidak ingin hasil seperti itu.

12) Matou Kariya



Figure 13. Matou Kariya

(*Fate/Zero*, 2011)

Kariya merupakan anak dari pemimpin keluarga Matou, keluarga yang juga merupakan salah satu pendiri perang cawan suci. Walaupun lahir dari keluarga magus, Kariya tidak memiliki banyak pengalaman dalam bidang sihir. Sebelum perang cawan suci, Kariya pergi meninggalkan keluarga Matou. Akan tetapi, Kariya kembali sejak Tohsaka Sakura diadopsi oleh keluarga Matou. Pada awalnya, Kariya memiliki rambut berwarna hitam. Namun karena efek samping sihir yang ditanamkan keluarga matou, rambutnya berubah menjadi putih.

dimaafkan karena telah menyangkalku! Bohong. Bohong. Bohong. Tidak salah lagi, aku memang mencintai seseorang!

13) Berserker



Figure 14. Berserker

(Fate/Zero, 2011)

Berserker adalah servant dari Kariya. Sebagai servant kelas berserker, ia memiliki keterbatasan dalam berpikir dan berbicara. Hal ini menyebabkan dirinya sulit mengendalikan emosi dan selalu mengamuk. Identitas asli berserker adalah Lancelot, salah satu teman seperjuangan Arthur Pendragon, atau lebih dikenal sebagai saber dalam perang cawan suci ke-4. Akan tetapi, karena merasa tidak puas dengan kepemimpinan Arthur semasa hidupnya, Lancelot menyimpan dendam yang besar sehingga terlahir menjadi servant kelas berserker.

14) Uryuu Ryuunosuke

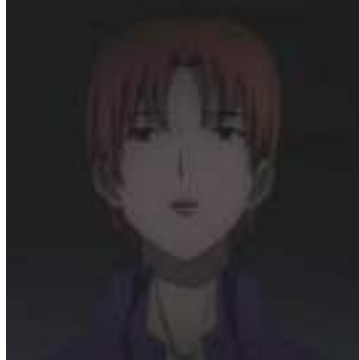


Figure 15. Uryuu Ryuunosuke

(*Fate/Zero*, 2011)

Ryuunosuke merupakan master dari caster sekaligus pembunuh berantai yang melancarkan aksinya di kota Fuyuki. Ia sebenarnya bekerja sebagai pekerja lepas, namun memiliki hobi membunuh, terutama anak-anak dan perempuan muda. Ryuunosuke memiliki rambut berwarna jingga dengan telinga yang ditindik.

龍之介: えっと、雨生龍之介っす。職業フリーター、趣味は人殺し全般、子供とか若い女とかすきです。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 2, 16:55)

Ryuunosuke: Aku Uryuu Ryuunosuke. Profesiku pekerja lepas, hobiku membunuh orang khususnya anak-anak dan perempuan muda.

Ryuunosuke adalah seorang yang kejam dan menyukai terror. Dalam KBBI kejam diartikan sebagai tidak menaruh belas kasihan, bengis atau zalim. Adapun dalam Bahasa Jepang, kejam disebut dengan 残酷な (zankokuna) yang dictionary.goo.ne.jp definisikan sebagai 「無慈悲でむごたらしいこと。」 yang memiliki arti tidak kenal ampun dan brutal.

Ryuunosuke merasakan kesenangan ketika melihat orang-orang yang lemah tersiksa dan tidak berdaya. Berbeda dengan pasangan lain yang fokus untuk memenangkan perang cawan suci, Ryuunosuke dan Caster cenderung tidak peduli dan hanya bersenang-senang dengan cara membunuh warga kota Fuyuki.

龍之介： もう退屈なんてさよならだ。手間暇かけて人殺しなんてすることもね。追っておいてがんがん死ぬ。潰されて、千切られて、砕かれて、食われて、死んで、死んで、死にまくる。まだ見たことないはらがたを次から次へと見られるんだ。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 14, 17:49-18:12)

Ryuunosuke: Ucapkan selamat tinggal pada rasa bosan. Aku tidak perlu membuang waktuku untuk membunuh orang lagi. Mereka akan mati tanpa bantuanku. Mereka akan dihancurkan, dirobek, dimakan. Mereka akan mati begitu saja. Aku bisa lihat isi perut yang baru keluar.

15) Caster



Figure 16. Caster

(*Fate/Zero*, 2011)

Servant dari Ryuunosuke ini memiliki nama asli Gilles De Rais. Caster memiliki obsesi terhadap Saber yang ia kira Jeanne d'Arc. Caster memiliki bola mata dan tangan yang besar sehingga terlihat menakutkan.

Sama sengan Ryuunosuke, caster juga sangat kejam dan gemar membunuh. Kesamaan ini membuat mereka memiliki hubungan yang sangat akrab. Caster juga mengenalkan Ryuunosuke cara berbagai baru untuk membunuh yang lebih menakutkan dan hebat.

キャスター: ようこそジャンヌ。いかがですか、この惨状は。痛ましいでしょう？

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 13:53)

Caster: Selamat datang, Jeanne. Apa engkau menyukai pemandangan kejam ini?

4.1.2.2 Tahap konfrontasi

Setelah berhasil memanggil roh pahlawan, para master telah memantapkan diri untuk menjadi bagian dari perang cawan suci dan tidak ada momen untuk kembali. Para master dan servant bertemu di gudang kota Fuyuki untuk yang pertama kalinya. Momen ini digunakan para servant untuk saling mempelajari cara bertarung satu sama lain. Tidak ada pihak yang menang dan kalah.



Gambar 19. Pertarungan antara saber dan lancer

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 4, 11:59)

Caster yang terobsesi dengan saber datang ke kastil Einzbern untuk menemuinya. Merasakan bahaya yang mendekat, Kiritsugu sempat bimbang apakah ia harus melanjutkan perang cawan suci atau kabur bersama istri dan anaknya. Setelah Irisviel berhasil meyakinkannya, Kiritsugu memutuskan untuk melanjutkan misinya. Berkat kerjasama antara saber dan lancer, caster berhasil dipukul mundur. Sementara Kayneth terluka parah saat bertarung dengan Kiritsugu.



Gambar 20. Pertarungan Kiritsugu dan Kayneth

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 22:34)

Tidak ada konflik yang berarti hingga caster memanggil sebuah monster raksasa di tengah Kota Fuyuki. Momen ini merupakan midpoint atau pertengahan cerita. Konflik yang berkembang membuat cerita kembali berubah arah. Saber, lancer dan rider menyatukan kekuatan mereka untuk menghentikan caster. Sementara itu, Kiritsugu berhasil membunuh master dari caster saat sedang lengah. Setelah kutukan di tangan kirinya berhasil dihilangkan, saber berhasil mengalahkan caster dan monsternya.

Dalam sebuah momen, saber dan lancer melanjutkan duel mereka yang tertunda. Namun, di tengah pertarungan lancer bunuh diri akibat mantra perintah dari sang master yang ditipi oleh Kiritsugu. Kiritsugu bahkan menghabisi nyawa master

dari lancer beserta tunangannya. Tindakan licik Kiritsugu ini membuat saber marah dan kehilangan kepercayaannya.



Gambar 21. Lancer bunuh diri

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 16, 15:44)

Pada tahap ini terdapat segmen yang menceritakan masa lalu Kiritsugu. Segmen masa lalu Kiritsugu di pulau Alimango menjelaskan awal bagaimana Kiritsugu memiliki cita-cita sebagai pahlawan keadilan. Sementara pada segmen masa lalu Kiritsugu dan Natalia, Kiritsugu semakin sadar bahwa untuk mencapai kedamaian butuh banyak pengorbanan.

Pada segmen serangan Kirei, cerita kembali pada alur utama. Kirei yang bekerja sama dengan Kariya memerintahkan berserker untuk menculik Irisviel. Kejadian ini menewaskan Maiya yang mencoba melindungi Irisviel. Kirei lalu membawa Irisviel ke gorong-gorong di bawah kota Fuyuki dan membunuhnya. Momen ini merupakan turning point kedua yang membawa cerita ke arah yang baru.

4.1.2.3 Tahap resolusi

Tahap ini dimulai dengan konfrontasi akhir para master dan servant yang tersisa dalam perang cawan suci. Saber melawan berserker. Rider melawan archer dan Kiritsugu melawan Kirei. Setelah berhasil mengalahkan Kirei, Kiritsugu terpilih

sebagai pemenang perang cawan suci. Di dalam dimensi yang berada dalam inti cawan suci, Kiritsugu berada dalam situasi dimana ia diberikan beberapa pilihan dan diperintahkan untuk memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Namun, Kiritsugu sadar bahwa ia ada sesuatu yang salah dengan cawan suci. Bila permohonannya dikabulkan, Angra Mainyu sang roh perusak akan terlahir ke dunia dan membawa kehancuran.



Gambar 22. Kiritsugu membunuh perwujudan dari Irisviel

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 24, 18:46)

Setelah kembali sadar, Kiritsugu memerintahkan saber untuk menghancurkan cawan suci. Sayangnya sebagian isi cawan suci telah meluap dan menyebabkan kebakaran besar di penjuru kota Fuyuki. Ditengah keputusasaan, Kiritsugu mencari seseorang yang dapat ia selamatkan. Kiritsugu lalu melolong seorang anak laki-laki yang ia temukan dalam kondisi terkapar.

Anime Fate/Zero ditutup dengan epilog yang berlatar 5 tahun setelah perang cawan suci berakhir. Kiritsugu yang kehadirannya ditolak oleh keluarga Einzbern lantas kembali ke Jepang. Kiritsugu tinggal bersama Shirou, korban kebakaran yang kini diasuh olehnya. Setelah kehilangan orang-orang yang ia cintai, Kiritsugu meninggalkan ambisinya dan menghabiskan hidup dengan damai di kota Fuyuki

4.1.3 Hubungan Naratif dengan Ruang

Latar dalam suatu cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya ada (nyata) ataupun fiktif (rekaan). Sebagian besar *anime Fate/Zero* berlatar di sebuah kota fiktif yang bernama Fuyuki. Diceritakan bahwa kota Fuyuki merupakan sebuah kota yang terletak di Jepang. Kota ini berada dekat dengan laut, sementara bagian lain kota ini dikelilingi oleh hutan dan perbukitan. Kota ini menjadi tempat berlangsungnya ritual cawan suci yang didirikan oleh tiga keluarga penyihir dan dilaksanakan secara turun-temurun. Berikut beberapa lokasi yang sering muncul sebagai tempat terjadinya suatu peristiwa dalam *anime Fate/Zero*.

1) Kastil keluarga Einzbern



Gambar 23. Kayneth menerobos masuk ke kastil keluarga Einzbern

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 19:47)

Kastil milik keluarga Einzbern ini terletak di tengah-tengah hutan kota Fuyuki. Walaupun terletak di lokasi terpencil, kastil ini berukuran besar dan memiliki gaya bangunan yang mewah. Pada awal perang cawan suci, Kiritsugu, Saber dan Irisviel tinggal di kastil ini. Setelah mengalami kerusakan yang cukup parah akibat serangan dari Kayneth pada episode 7 dan 8, kastil ini ditinggalkan. Di lokasi ini,

Kiritsugu mengalami konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*), tepatnya saat ia diincar oleh Kirei.

2) Rumah keluarga Emiya



Gambar 24. Rumah keluarga Emiya
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 20, 20:42)

Setelah kastil Einzbern mengalami kerusakan yang cukup parah akibat pertarungan, Kiritsugu membeli sebuah rumah besar yang terletak di Miyama, daerah pinggiran kota Fuyuki. Rumah dengan arsitektur tradisional Jepang ini memiliki halaman yang luas. Selain itu terdapat gudang yang digunakan Irisviel untuk memulihkan diri disaat tubuhnya lemah. Gudang ini merupakan lokasi penyerangan dan penculikan Irisviel yang dilakukan berserker. Peristiwa tersebut memicu Kiritsugu mengalami konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*).

3) Pulau Alimango



Gambar 25. Pulau Alimango

(*Fate/Zero*, 2011, episode 18, 00:01)



Gambar 26. Desa di Pulau Alimango

(*Fate/Zero*, 2011, episode 18, 05:47)

Selain kota Fuyuki, anime *Fate/Zero* juga memiliki beberapa latar cerita fiktif lain seperti pulau Alimango. Pulau Alimango adalah sebuah pulau kecil yang terletak di wilayah tropis. Pepohonan di pulau ini rimbun dan lautnya biru. Penduduk pulau ini tinggal di desa dan menganut kepercayaan terhadap dewa-dewa dan sihir.

Di pulau inilah Emiya Kiritsugu dan ayahnya menetap untuk melakukan penelitian sihir, yang justru menyebabkan bencana dan membakar seluruh isi pulau. Pada peristiwa ini, Kiritsugu mengalami konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*) dan mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*). Konflik menjauh-menjauh terjadi karena Shirley berubah menjadi makhluk penghisap darah, sementara konflik mendekat-menjauh dipicu oleh kegagalan penelitian ayahnya.

4) Laut New York



Gambar 27. Kiritsugu berada di atas *boat*
(*Fate/Zero* 2011, episode 19, 18:05)

Tempat ini merupakan lokasi terjadinya penembakan pesawat yang ditumpangi Natalia oleh Kiritsugu. Pada peristiwa tersebut, Kiritsugu mengalami konflik mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*).

5) Balai pertemuan Kota Fuyuki



Gambar 28. Panggung berlubang akibat luapan isi cawan suci
(*Fate/Zero* 2011, episode 24, 20:45)

Balai pertemuan digunakan sebagai pusat komunitas warga Kota Fuyuki. Tempat ini merupakan lokasi terjadinya pertarungan terakhir antara Kiritsugu dan Kirei. Selain itu, di tempat ini Kiritsugu juga mengalami konflik tipe 3 tepatnya pada saat ia memerintahkan saber untuk menghancurkan cawan suci.

6) Inti dari cawan suci



Gambar 29. Dimensi yang berada dalam inti cawan suci

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 11, 23:33)

Selain mengambil tempat di lokasi fisik, anime *Fate/Zero* juga mengambil lokasi di dimensi ruang nonfisik. Pada episode 24, Kiritsugu terpilih sebagai pemenang perang cawan suci. Ia masuk ke dimensi ruang yang terletak di dalam inti cawan suci. Benduk dari dimensi ini berubah-ubah dan mirip dengan tempat-tempat yang pernah dikunjungi Kiritsugu sebelumnya. Di sana, Kiritsugu bertemu dengan perwujudan kehendak cawan suci yang mirip Irisviel. Kiritsugu juga masuk ke dalam simulasi di mana ia diminta untuk menyelamatkan salah satu dari dua kapal yang akan tenggelam. Pada peristiwa ini, Kiritsugu mengalami konflik tipe 2. Setelah menolak tawaran dari cawan suci, Kiritsugu kembali ke dimensi nyata.

7) Gereja



Gambar 30. Kirei berbincang dengan ayahnya di depan Gereja

(*Fate/Zero*, 2011. episode 3, 08:39)

Tempat ini adalah pusat komando perang cawan suci sekaligus tempat para master meminta perlindungan pengawas setelah kalah dalam perang. Selain halaman yang luas, gereja ini juga memiliki ruang bawah tanah yang digunakan Kirei untuk berkomunikasi dengan Tokiomi secara rahasia.

8) Gudang

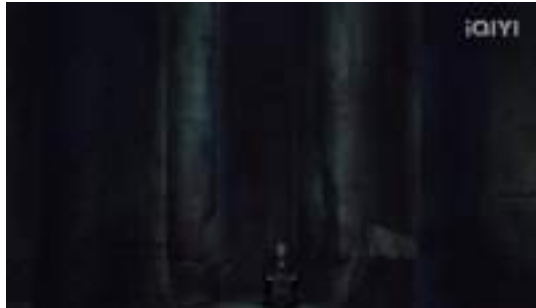


Gambar 31. Pertemuan Saber dan Lancer di gudang

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 4, 00:02)

Gudang penyimpanan *container* ini berjarak kurang lebih 100 meter dari pantai kota Fuyuki. Tempat ini merupakan lokasi terjadinya pertempuran antara Saber, Lancer, Rider, Archer dan Berserker untuk yang pertama kalinya. Akibat pertarungan tersebut gudang ini mengalami kerusakan.

9) Gorong-gorong



Gambar 32. Caster dan Ryuunosuke di gorong-gorong

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 13, 04:36)

Gorong-gorong yang gelap dan luas ini terletak di bawah kota Fuyuki. Karena lokasinya yang tersembunyi, tempat ini digunakan Ryuunosuke dan Caster untuk membunuh anak-anak yang mereka culik. Kirei juga menggunakan tempat ini untuk menyembunyikan Irisviel dari Kiritsugu dan membunuhnya.

10) Rumah keluarga Tohsaka



Gambar 33. Tampak rumah keluarga Tohsaka dari luar

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 1, 21:02)

Rumah yang memiliki gaya bangunan ala barat ini memiliki ruang bawah tanah yang digunakan Tokiomi untuk menyimpan benda-benda sihir. Tempat ini juga dilindungi oleh sihir yang kuat. Selama perang cawan suci, kediaman Tohsaka hanya ditinggali

Tokiomi dan Archer, sementara istri dan anak Tokiomi pergi untuk mengungsi. Kirei mengkhianati Tokiomi dan membunuhnya di rumah ini.

11) Rumah keluarga Matou



Gambar 34. Tampak rumah keluarga Matou dari luar

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18, 11:18)

Sama seperti rumah keluarga Tohsaka, bangunan rumah keluarga Matou bergaya ala barat. Di rumah ini terdapat ruang bawah tanah yang digunakan untuk pelatihan penyihir dari keluarga Matou serta tempat cacing milik Matou Zouken berkembangbiak.

12) Sungai



Gambar 35. Sungai di Kota Fuyuki

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 13, 21:49)

Sungai yang terletak di tengah keramaian kota ini merupakan tempat Caster memanggil monster raksasa keluar. Di sungai ini terjadi pertarungan antara saber, lancer, rider melawan caster.

13) *Ionoioi Hetairoi*



Gambar 36. *Ionoioi hetairoi*

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 11, 23:33)

Dimensi ruang nonfisik lainnya dalam anime ini adalah *noble phantasm* (宝具, *hougu*) atau alat berharga milik servant yang berwujud *reality marble* (固有結界 *koyuu kekkai*). *Reality marble* milik rider dinamakan dengan *ionoioi hetairoi*, sebuah dimensi ruang nonfisik yang merupakan aktualisasi dari kemampuan memerintah dan kerajaannya. *Ionoioi hetairoi* berwujud padang pasir yang dipenuhi oleh pasukan perang rider yang diperintah untuk menyerang lawannya.

4.1.4. Hubungan Naratif dengan Waktu

4.1.4.1 Urutan Waktu

Urutan waktu pada anime *Fate/Zero* karya Urobuchi Gen menggunakan pola linier. Pada anime ini terdapat beberapa bagian yang menunjukkan kilas balik serta terdapat

sub-plot yang menceritakan tentang masa lalu Kiritsugu, namun tidak ditemukan interupsi waktu yang signifikan sehingga jalannya cerita secara keseluruhan tidak terganggu.

Anime ini seringkali menceritakan beberapa tokoh di lokasi yang berbeda-beda, namun karena disajikan secara simultan dalam kurun waktu yang relatif sama, maka polanya tetap dianggap linear. Berdasarkan teori Himawan Pratista, urutan waktu cerita dalam anime ini dapat digambarkan sebagai A-B-C-D-E-F-G-H-I-J. Maka dari itu, urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E-F-G-H-I-J. Adapun plot *anime Fate/Zero* adalah sebagai berikut:

Plot A: Para penyihir dengan berbagai latar belakang melakukan ritual pemanggilan roh pahlawan agar dapat bertarung untuk memperebutkan cawan suci, sebuah cawan dengan kekuatan magis yang mampu mengabulkan permohonan.

Plot B: Para penyihir yang berperan sebagai master dan roh pahlawan yang berperan sebagai servant berkumpul di Kota Fuyuki, lokasi perang cawan suci berlangsung. Mereka terlibat pertarungan untuk pertama kalinya di sebuah gudang.

Plot C: Kayneth menyerang kastil keluarga Einzbern sebagai balasan pengeboman Apartemen tempat ia tinggal yang dilakukan oleh Kiritsugu. Di waktu yang sama, Caster dan Kirei juga menuju kastil Keluarga Einzbern. Caster, Kirei dan Kayneth berhasil dipukul mundur.

Plot D: Saber, rider dan archer melakukan pertemuan dan berdiskusi tentang tujuan mereka di kastil keluarga Einzbern. Ditengah pertemuan, assassin mengepung mereka namun berhasil dipukul mundur oleh rider.

Plot E: Caster memanggil monter raksasa di tengah Kota Fuyuki sehingga menimbulkan kekacauan. Saber, rider dan lancer bekerjasama untuk melawan caster sementara Kiritsugu berhasil membunuh Ryuunosuke. Caster berhasil dikalahkan oleh saber setelah kutukan di tangan kirinya dihilangkan.

Plot F: Saber menyelesaikan duelnya dengan lancer yang tertunda. Kiritsugu berhasil mengelabui Kayneth, pertarungan diakhiri dengan kematian Kayneth dan Lancer.

Plot G: Kirei mengkhianati dan membunuh Tokiomi. Kirei juga memanfaatkan Kariya untuk menculik Irisviel dan menghabisi nyawanya.

Plot H: Perang cawan suci mencapai puncaknya. Archer bertarung melawan rider, saber melawan berserker dan Kiritsugu melawan Kirei. Perang cawan suci diakhiri oleh pasangan Kiritsugu dan saber sebagai pemenangnya.

Plot I: Kiritsugu menolak cawan suci yang telah dikutuk dan memerintahkan saber untuk menghancurkannya. Isi dari cawan suci yang meluap menyebabkan kebakaran besar.

Plot J: Setelah perang cawan suci usai, Waver kembali pulang ke Inggris sementara Kirei tetap di Kota Fuyuki. Kiritsugu menetap di Kota Fuyuki dan mengadopsi anak yang ia temukan pada saat kebakaran besar terjadi.

4.1.4.2 Durasi Waktu

Anime Fate/Zero memiliki durasi memiliki durasi sekitar 23 hingga 25 menit tiap episode, adapun episode pertama anime ini berdurasi lebih lama yaitu 48 menit.

Anime ini dimulai dengan prolog yang menampilkan waktu yang berlatar 8 tahun sebelum kejadian perang cawan suci berlangsung.



Gambar 37. Prolog menunjukkan keterangan waktu 8 tahun sebelum perang cawan suci ke-4

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 1, 00:13)

Sementara rentang waktu alur utama anime *Fate/Zero* yang ditandai dengan ritual pemanggilan roh pahlawan hingga cawan suci berhasil dihancurkan berdurasi sekitar 11 hari. Pada akhir episode 1, tepat setelah adegan ritual pemanggilan servant, terdapat hitungan mundur yang menunjukkan waktu -269:15:47. Sementara dalam episode 25, tepat setelah adegan Kiritsugu menemukan Shirou di tengah kebakaran, hitungan mundur menunjukkan waktu 00:00:00. Dapat disimpulkan bahwa hitungan mundur tersebut menunjukkan waktu dimulai dan berakhirnya perang cawan suci.



Gambar 38. Keterangan waktu yang menandakan berlangsungnya perang cawan suci ke-4

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 1, 44:53)



Gambar 39. Keterangan waktu yang menandakan berakhirnya perang cawan suci ke-4

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 25, 11:03)

Fate/Zero ditutup dengan epilog yang menunjukkan waktu 5 tahun setelah berakhirnya perang cawan suci ke-4. Pada saat ini, diceritakan bahwa Kiritsugu tinggal di Kota Fuyuki dan mengasuh seorang anak.



Gambar 40. Epilog menunjukkan keterangan waktu 5 tahun setelah perang cawan suci ke-4

(*Fate/Zero*, 2011. episode 25, 20:35)

4.1.4.2 Frekuensi Waktu

Dalam anime Fate/Zero terdapat beberapa adegan kilas balik atau pengulangan adegan yang sama. Dalam anime ini terdapat adegan yang ditampilkan lebih dari sekali karena adanya kilas balik. Kilas balik pertama ditampilkan saat berlangsungnya pertarungan Saber dan Lancer. Kilas balik ini terjadi saat Saber teringat akan serangan Lancer yang berhasil menembus baju zirahnya.



Gambar 41. Adegan kilas balik saat tombak milik Lancer berhasil menembus zirah Saber

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 4, 13:57)

Kilas balik lainnya terjadi sesaat sebelum Kiritsugu menembak ayahnya. Kilas balik ini terjadi di episode 18 menit ke-20. Kiritsugu teringat akan pertanyaan Shirley yang menanyakan apa cita-citanya saat dewasa kelak. Setelah kilas balik tersebut, Kiritsugu memutuskan untuk membunuh ayahnya.



Gambar 42. Adegan kilas balik tentang Shirley yang menanyakan cita-cita Kiritsugu

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18, 20:21)

Kilas balik yang sama terjadi pada episode 19 menit ke-21. Adegan ini merupakan pengulangan dari episode 18 menit ke-7. Kilas balik tersebut terjadi setelah Kiritsugu menembak pesawat yang ditumpangi Natalia. Kiritsugu lalu menangis dan menyalahkan dirinya sendiri. Pada saat itu, Kiritsugu kembali tengingat akan Shirley yang pernah bertanya tentang cita-citanya saat dewasa kelak. Pada saat itu, Kiritsugu tmemantapkan diri untuk menjadi pahlawan keadilan.



Gambar 43. Adegan kilas balik tentang Shirley yang menanyakan cita-cita Kiritsugu

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 19, 21:25)

Meskipun terdapat beberapa adegan yang menunjukkan kilas balik, namun hal tersebut tidak mengganggu jalannya cerita *anime Fate/Zero* secara keseluruhan.

4.1.4.3 Batasan Informasi Cerita

Anime *Fate/Zero* menggunakan kombinasi penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*), dimana penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) lebih dominan. Hal ini dikarenakan sebagian besar adegan

meloncat dari satu tokoh ke tokoh lain, sehingga penonton mendapatkan informasi lebih banyak dibanding para tokoh dalam anime ini.

Salah satu penggunaan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) adalah saat saber dan caster bertemu untuk yang pertama kalinya di episode 6. Caster mengira bahwa saber adalah Jeanne d’Arc. Saber kemudian membantah dan memperkenalkan dirinya sebagai pewaris Uther Pendragon sekaligus Raja Inggris. Caster tidak percaya dan menganggap saber telah dikutuk Tuhan. Pada saat itu, assassin mengamati pertemuan caster dan saber. Namun, kehadiran assassin tidak diketahui kedua tokoh tersebut.



Gambar 44. Assassin mengamati saber dan caster dari kejauhan
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 6, 05:50)

Contoh lainnya adalah pada episode 2 diceritakan bahwa seorang pembunuh berantai bernama Ryuunosuke secara tidak sengaja memanggil roh pahlawan caster. Ryuunosuke dan caster merupakan pribadi yang keji. Mereka berdua lalu menculik anak-anak di kota Fuyuki dan membunuhnya. Pada episode 7, saber baru mengetahui sifat asli dari caster setelah caster muncul di sekitar kastil keluarga Einzbern bersama dengan anak-anak yang dijadikan sandera. Caster lalu membunuh anak-anak tersebut di depan mata saber.



Gambar 45. Caster menjadikan anak-anak sebagai sandera
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 12:44)

Adapun contoh penceritaan terbatas (*restricted narration*) digunakan pada episode 3, tepatnya saat Saber dan Irisviel bertemu secara langsung dengan servant lain untuk pertama kalinya. Saat keduanya berada di pantai, Saber merasakan kehadiran servant lain di dekatnya. Pada adegan ini, baik tokoh maupun penonton tidak mengetahui siapa dan apa kekuatan servant tersebut. Hal ini terungkap setelah Saber dan Irisviel menemui servant tersebut di sebuah gudang. Servant tersebut memperkenalkan diri sebagai lancer dan ia memiliki 2 buah tombak sebagai senjata.



Gambar 46. Saber bertemu dengan lancer pertama kali
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 3, 21:37)

4.2 Analisis Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dalam tokoh dan penokohan, Emiya Kiritsugu merupakan tokoh yang memiliki sifat idealis. Kiritsugu memiliki cita-cita untuk menjadi pahlawan keadilan yang membawa perdamaian dunia. Ia menjadikan cita-citanya tersebut sebagai pedoman dalam bertindak dan mengambil keputusan. Namun, tekanan yang ia hadapi dalam usahanya mencapai impian membuatnya mengalami konflik batin. Berikut adalah konflik batin yang dialami oleh tokoh Emiya Kiritsugu.

4.2.1 Konflik Tipe 1

4.2.1.1 Konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*)

Suatu konflik dapat dikatakan sebagai konflik mendekat-mendekat apabila seorang individu dihadapkan pada pilihan untuk memilih antara hal-hal yang disukainya atau kesemua pilihan bernilai positif menurut individu tersebut.

Pada saat Emiya Kiritsugu pergi ke kediaman Tohsaka Tokiomi untuk melakukan serangan, Berserker yang menyamar sebagai Rider melakukan serangan ke rumah keluarga Emiya. Irisviel sempat menolong Kiritsugu namun segera terputus. Irisviel dibawa kabur oleh Berserker, sementara Maiya terluka parah.

Sesampainya di rumah, Kiritsugu dihadapkan kepada dua pilihan yang sama-sama bernilai positif baginya, yaitu pergi untuk mencari Irisviel atau menemani Maiya. Kiritsugu sangat menyayangi dan mencintai Irisviel yang merupakan istrinya, namun disisi lain ia juga menganggap Maiya sebagai orang yang berharga karena selalu menemani dan membantunya dalam menjalankan berbagai misi.

Kiritsugu akhirnya memilih untuk menemani Maiya yang terluka hingga menghembuskan nafas terakhirnya. Hal tersebut menunjukkan indikasi terjadinya konflik mendekat-mendekat.

舞弥: だめだよ。泣いたら。それは奥さんのためにとっておいて。ここで泣いたらだめ。あなたは弱いから、いまはまだ。。。こわれちゃだめ。

切嗣: 僕は。。。

舞弥: 今朝やっと、昔のまま切嗣になったんだから。こんな事で揺れたら。

切嗣: 安心しろ、舞弥。あとはセイバーに任せろ。お前の役名は、終わりだ。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 20, 21:29 - 22:19)

Maiya: Tidak, jangan menangis. Simpan air matamu untuk istrimu. Kau tak boleh menangis di sini. Kau lemah. Kau tak boleh menyerah sekarang.

Kiritsugu: Aku...

Maiya: Pagi ini, akhirnya kau terlihat seperti Kiritsugu yang lama. Kau tak bisa goyah karena hal seperti ini.

Kiritsugu: Jangan khawatir, Maiya. Serahkan sisanya pada Saber. Maiya, pekerjaanmu selesai.



Gambar 47. Kiritsugu berbicara dengan Maiya untuk yang terakhir kalinya

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 20, 21:32)



Gambar 48. Kiritsugu berbicara dengan Maiya untuk yang terakhir kalinya
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 20, 22:03)

4.2.1.2 Konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*)

Konflik menjauh-menjauh timbul apabila seorang individu menghadapi dua konflik yang kesemuanya memiliki nilai negatif bagi dirinya sendiri. Individu tersebut tidak boleh menolak semuanya, namun harus memilih salah satu diantara realita tersebut. Pada anime *Fate/Zero*, diceritakan Kiritsugu mengalami konflik menjauh-menjauh saat:

1) Saat Kirei mengincar Kiritsugu

Tepat sebelum penyerangan Kayneth ke kastil keluarga Einzbern, Kiritsugu merasa gelisah. Kiritsugu lalu mengajak Irisviel untuk kabur dari perang cawan suci selagi masih ada kesempatan. Kiritsugu bahkan berkata bahwa ia akan membawa pergi anak mereka dan menyingkirkan siapapun yang menghalanginya. Hal ini ditunjukkan dalam kutipan berikut:

切嗣:もし僕が今ここで何もかも放置なげて逃げ出す決めたら、アイリ、君は一緒に来てくれるか?

アイリスフィール:イリヤは?城にいるあの子はどうするの?

切嗣:戻って連れ出す。邪魔するやつは殺す。それから先は、僕は僕の全てを君とイリヤのためだけにつぎあす。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 10:07)

Kiritsugu: Andai aku memutuskan untuk meninggalkan semuanya dan melarikan diri, maukah kau ikut bersamaku, Iri?

Irisviel: Bagaimana dengan Illya? Anak itu masih ada di dalam kastil.

Kiritsugu: Aku akan kembali menjemputnya, dan membunuh siapapun yang menghalangi. Lalu selanjutnya, aku akan memberi segala yang kumiliki untukmu dan Illya!

Kegelisahan Kiritsugu didorong oleh rasa takut Kiritsugu terhadap Kirei yang sedang mengincarnya. Kirei merupakan orang yang sangat berbakat dan memiliki banyak keahlian, sehingga ia sudah menjadi perhatian utama Kiritsugu bahkan sebelum perang cawan suci ke-4 dimulai. Kiritsugu sangat berhati-hati terhadap Kirei karena ia tidak bisa menebak apa tujuan Kirei untuk memenangkan perang cawan suci. Kiritsugu merasa bahwa dirinya sedang berada dalam posisi yang tidak aman karena Kirei selangkah lebih maju dan mampu mengetahui apa yang sedang ia pikirkan, sebagaimana dalam kutipan berikut:

切嗣： 怖いんだ。やつが、言峰綺礼が僕を狙っている。舞弥に聞いた、やつは僕を連れさとしてケイネスを張っていた。行動方を読まれていた。君を犠牲にして戦うのに、イリヤを残したままなのに、一番危険なやつはもう僕に狙いをさだめている。決して会いたくなかったあいつが。

アイリスフィール： あなたは一人でを戦わせはしない。私が守る、セイバが守る。それに、舞弥さんもいる。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 11:05-11:45)

Kiritsugu: Aku takut. Pria itu... Kotomine Kirei sedang mengincarku. Aku mendengar dari Maiya, ia menjadikan Kayneth umpan demi memancingku keluar. Dia mampu membaca pikiranku. Padahal kau sudah berkorban dalam pertarungan dan aku harus meninggalkan Illya seorang diri. Tetapi, orang yang paling berbahaya malah mulai mengincarku. Aku tidak ingin menghadapinya!

Irisviel: Tak akan kubiarkan kau bertarung sendiri. Aku akan melindungimu. Saber akan melindungimu. Selain itu, kau juga punya Maiya.

Berdasarkan kejadian di atas, Kiritsugu mengalami konflik menjauh-menjauh. Hal ini dikarenakan Kiritsugu dihadapkan dengan dua pilihan yang tidak disukainya. Kiritsugu ingin lari dari pertarungan karena takut menghadapi Kirei. Akan tetapi, itu berarti ia harus rela membuang cita-citanya yang hanya dapat tercapai bila ia memenangkan perang cawan suci.



Gambar 49. Irisviel memeluk Kiritsugu

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 10:43)

Setelah mendengar kegundahan Kiritsugu, Irisviel berusaha menenangkan suaminya. Irisviel berkata bahwa dirinya beserta Saber dan Maiya akan melindunginya. Tak lama setelah itu, Irisviel merasakan kehadirancaster di sekitarnya. Dalam situasi terdesak, Kiritsugu dengan cepat menentukan pilihan untuk tetap bertahan dalam perang cawan suci. Kiritsugu lalu segera bersiap untuk

menghadapi serangan yang akan datang. Keputusan ini Kiritsugu pilih karena dalam hati kecilnya, ia menginginkan keselamatan dunia lebih dari apapun, termasuk dirinya sendiri maupun orang-orang yang ia cintai.

アイリスフィール： 嘘。それは嘘よ。あなたは消して逃げられない。聖杯を捨てた自分を、世界を救えなかった自分を、あなたは消して許せない。きっとあなた自身は最初に最後の断罪者として、衛宮切嗣を殺してしまう。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 7, 10:41-11:04)

Irisviel: Bohong. Itu bohong. Kau tak akan bisa kabur. Jika kau membuang cawan suci dan tak bisa menyelamatkan dunia, maka kau tidak akan bisa memaafkan dirimu sendiri. Tentu kau akan menyalahkan dirimu atas semua yang terjadi dan akan menjadi kematian dari Emiya Kiritsugu.

2) Saat Shirley berubah menjadi makhluk penghisap darah

Konflik menjauh-menjauh juga dialami Kiritsugu semasa ia tinggal di Pulau Alimango. Suatu hari Kiritsugu ia mencari Shirley yang tak kunjung mendatangi rumahnya. Saat sedang mencari Shirley ke penjuru desa, Kiritsugu menemukan seekor ayam dalam kondisi terluka. Ia kemudian menghampiri kandang ayam tersebut dan mendapati Shirley tengah menggigiti seekor ayam hidup-hidup. Shirley yang saat itu masih dapat mempertahankan sebagian kesadarannya berkata bahwa ia ingin membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan Emiya Norikata tidak berbahaya, namun naas, ia justru berubah menjadi makhluk penghisap darah. Saat itu Shirley memerintahkan Kiritsugu untuk membunuhnya menggunakan belati yang ia dapatkan dari pendeta setempat.

切嗣：おまえ。。どうしたんだ？

シャーレイ：ケリー

切嗣：シャーレイ！

シャーレイ：私。。。私証明したかったの、先生の研究。でも、だめだ。殺して。それで、お願い！君が殺して。今ならまだきっと間に合うから..！ お願いだから。もうだめ。抑えきれなくなる前に！早く！

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18, 10:43 - 12:19).

Kiritsugu: Kau... Kenapa?

Shirley: Kerry

Kiritsugu: Shirley!

Shirley: Aku... Aku hanya ingin membuktikan penelitian guru. Tapi gagal. Bunuh aku. Silahkan pakai itu, Kumohon! Kau harus membunuhku. Lakukan sekarang, sebelum terlambat. Kumohon padamu. Tidak ada waktu. Lakukan, sebelum aku kehilangan kendali! Cepat!



Gambar 50. Shirley yang telah berubah menjadi makhluk penghisap darah

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18 11:07)



Gambar 51. Kiritsugu mendapati Shirley telah berubah menjadi penghisap darah

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18, 12:15)

Kiritsugu sangat terkejut dengan kejadian tersebut dan terdiam tanpa sepatah kata. Pada akhirnya ia memutuskan untuk tidak membunuh Shirley dan mengadakan insiden tersebut kepada Pendeta di desanya. Akan tetapi, saat Kiritsugu dan sang pendeta sampai di tempat Shirley semula berada, sosoknya sudah tidak terlihat lagi. Kiritsugu sangat terpukul dengan kejadian yang menimpa Shirley dan memutuskan untuk berdiam diri di dalam gereja.



Gambar 52. Kiritsugu yang sedang bersedih di dalam gereja

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18, 12:44)

Berdasarkan situasi yang dijabarkan diatas, konflik batin yang dialami Kiritsugu adalah konflik menjauh-menjauh. Kiritsugu dihadapkan dengan dua pilihan, yaitu membunuh Shirley atau membiarkannya hidup namun membahayakan keselamatan penduduk desa. Hal ini merupakan pilihan yang berat bagi Kiritsugu, dikarenakan ia memiliki hubungan yang sangat dekat dengan Shirley, bahkan ia juga menyimpan rasa suka padanya. Akan tetapi, bila Kiritsugu tidak membunuh Shirley, maka nyawa penduduk desa lainnya akan terancam. Kiritsugu dihadapkan dengan dua hal yang sama-sama tidak disukainya. Pada akhirnya, Kiritsugu memilih untuk tidak membunuh Shirley sehingga keadaan desa menjadi kacau balau dikarenakan penduduknya berubah menjadi penghisap darah.

4.2.1.3 Konflik mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*)

Konflik mendekat-menjauh timbul apabila individu menghadapi objek yang mengandung nilai positif dan nilai negatif, sehingga dapat menimbulkan kebimbangan untuk memilih. Kiritsugu mengalami konflik mendekat-mendekat dalam situasi berikut:

1) Saat Kiritsugu membunuh ayahnya

Sesaat setelah penduduk desa di pulau Alimango berubah menjadi makhluk penghisap darah, Kiritsugu kembali ke rumahnya. Kiritsugu lalu bertemu dengan ayahnya yang sedang menghilangkan barang bukti penelitiannya. Kiritsugu lantas bertanya pada ayahnya mengapa ia melakukan penelitian tentang makhluk penghisap darah. Namun, sang ayah tidak menunjukkan rasa simpati terhadap para warga desa yang menjadi korban. Ayah Kiritsugu bahkan sudah menyiapkan perahu untuk pelarian sebagai antisipasi bila hal yang buruk terjadi. Mendengar jawaban tersebut, Kiritsugu membunuh sang ayah dengan tangannya sendiri. Akhirnya, Natalia menuju ke tempat Kiritsugu berada dan mengajaknya pergi meninggalkan pulau Alimango.

切嗣： 父さん、なぜ死徒の研究を。

矩賢： 切嗣、なぜそれを。

切嗣： シャーレイが自分に魔術を使って。

矩賢： あ、いや。非常に残穢だが、起きてしまったことはしかたがない。かからずも、シャーレイはそうそうに答えを出してくれたということだ。

切嗣： 父さんは、いずれ僕のこともシャーレイのように。。

矩賢： バカをいえ。吸血衝動を抑えきれない人かなど失敗だ。だが

我ら衛宮の探究にはどうあっても久遠の時がいる。しせる運命に縛られた肉体では根源は遠いすぎる。手間暇かかった時間だったが、どうやら結果は芳しくない。また根幹から理論を見直さなければ。切嗣、この話の続きはまた今度にしよう。今は逃げるのは先決だ。

切嗣： 逃げられるの、今から。

矩賢： こんなこともあろうかと、以前から南側の海岸にモーターボートを隠しておいた。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18 18:24-19:35)

Kiritsugu: Kenapa ayah meneliti tentang mayat hidup?

Norikata: Kiritsugu, mengapa kau tahu hal itu?

Kiritsugu: Shirley menggunakan sihir kepada dirinya sendiri.

Norikata: Oh. Sangat disayangkan, tapi itu telah terjadi. Secara tidak langsung Shirley memberiku jawaban lebih awal.

Kiritsugu: Apakah Ayah akan melakukan hal itu juga padaku kelak?

Norikata: Jangan konyol. Mayat hidup yang tidak bisa mengendalikan rasa haus darahnya itu adalah kegagalan. Akan tetapi, penelitian keluarga Emiya butuh waktu yang tak terbatas. Selamanya akan tetap diluar jangkauan selama kita memiliki tubuh fana. Eksperimen ini memakan banyak waktu, tapi nampaknya gagal. Ayah harus menyusun ulang teori ini. Kiritsugu, kita lanjutkan pembicaraan ini di lain waktu. Sekarang, kita harus melarikan diri.

Kiritsugu: Apa kita masih bisa melarikan diri?

Norikata: Ayah sudah menyembunyikan perahu motor untuk berjaga-jaga kalau hal ini terjadi.



Gambar 53. Kiritsugu membunuh ayahnya

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18, 20:29)

Pada kejadian ini, Kiritsugu mengalami konflik mendekat-menjauh. Kiritsugu dihadapkan dengan pilihan bernilai positif dan negatif, yaitu membiarkan ayahnya pergi atau membunuh ayahnya untuk menghindari bencana serupa terjadi di masa depan. Setelah menemukan fakta bahwa ayahnya sudah menduga bahwa penelitian tersebut kemungkinan menimbulkan bencana dan akan terus melanjutkan penelitian di tempat berbeda, Kiritsugu menusuk ayahnya dengan belati milik Shirley. Kiritsugu kemudian teringat dengan pertanyaan Shirley mengenai impiannya saat sudah dewasa. Pada saat itu, Kiritsugu memutuskan untuk menghentikan perbuatan ayahnya. Dengan nafas terengah-engah dan tangan yang gemetar, Kiritsugu menembak sang ayah dengan senapan. Keputusan ini Kiritsugu ambil karena ia merasa bersalah terhadap keputusan yang telah ia ambil sebelumnya. Kiritsugu tidak ingin masalah lain terjadi saat penelitian ayahnya gagal.

切嗣： 怒ってるのか、あんた。あんたが間に合うかどうかは運任せだった。この人は逃げたらまた違う場所で屍体の研究を続ける。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18, 20:57 - 21:08)

Kiritsugu: Apa kau marah padaku? Apakah kau tepat waktu atau tidak itu tergantung keberuntungan. Jika orang ini kabur, maka dia akan melakukan penelitian mayat hidup di tempat yang berbeda.



Gambar 54. Natalia menenangkan Kiritsugu yang gelisah

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 18, 20:44)

2) Saat Natalia menjalankan misi di pesawat

Konflik mendekat-menjauh juga terjadi saat Kiritsugu dan Natalia sedang menjalankan misi untuk membunuh seorang penyihir yang dianggap sangat berbahaya. Natalia naik ke penerbangan yang sama dengan penyihir itu dan berhasil membunuhnya. Namun, ternyata penyihir itu menyimpan lebah-lebah di dalam tubuhnya yang membuat seluruh penumpang dan awak pesawat berubah menjadi *ghoul*. Natalia mengambil alih pesawat dan berusaha mendaratkannya. Saat itu Kiritsugu sangat mengkhawatirkan keadaan Natalia, namun ia tetap mencoba menghubunginya dengan tenang. Sebelum pesawat mendarat, Kiritsugu menemani Natalia berbincang dan menyampaikan bahwa ia menganggap Natalia sebagai keluarganya yang sesungguhnya. Saat pesawat terbang di ketinggian rendah, Kiritsugu memutuskan untuk menembak pesawat itu hingga jatuh, membunuh seisi pesawat termasuk Natalia.

ナタリア： 長い間ずっと一人で、血のまぐさい毎日を過ごしてた。自分が一人ぼっちだってことさえ忘れてしまうほどにね。ま、それなりに面白いもんだったよ。家族みたいなのと一緒ってのは。

切嗣： 僕も、僕もあんたのことまるで母親みたいに思ってた。一人じゃないのが嬉しかった。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 19, 17:50 - 18:16).

Natalia: Aku menghabiskan waktu seorang diri dalam pekerjaan berdarah ini. Saking lamanya, aku sampai lupa kalau aku pernah sendirian. Ya, begitulah... Tapi, kehidupan yang seperti ini juga menarik. Maksudku, memiliki ikatan seperti keluarga.

Kiritsugu: Aku juga. Aku benar-benar sudah menganggapmu seperti seorang ibu. Senang rasanya aku tidak sendiri.

切嗣： あんたは僕の。。。本当の家族だ。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 19 19:29-18:34)

Kiritsugu: Kau adalah... Keluargaku yang sesungguhnya.



Gambar 55. Kiritsugu menembak pesawat Natalia

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 19, 19:03)



Gambar 56. Kiritsugu menembak pesawat Natalia

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 19, 19:16)

Konflik batin yang dialami Kiritsugu saat itu adalah konflik mendekat-menjauh. Hal ini dikarenakan Kiritsugu karena dihadapkan oleh pilihan yang bersifat positif dan negatif. Kiritsugu dapat membiarkan Natalia mendarat dengan selamat (positif) namun diikuti resiko *ghoul* di dalam pesawat menyebar luas dan mengacaukan seisi kota (negatif). Berkaca dengan kejadian-kejadian yang telah terjadi di masa lalu, Kiritsugu memilih untuk menghancurkan pesawat tersebut, walaupun Natalia merupakan orang yang sangat berharga baginya.

切嗣： 見ていてくれたかい、シャーレイ?今度もまた殺したよ。 父さんと同じように殺したよ。君の時みたいへんなをしなかった。僕はおおぜいの人を救ったよ。ナタリアが着陸に成功したら、どれだけ死人が出るかわからない。彼女の犠牲でそれが防げるんだ。だから。。。だから、シャーレイ、僕は。。。あああああ! ふざけるな!ふざけるな! ばかやろ!

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 19 20:19 - 21:24).

Kiritsugu: Apa kau lihat itu, Shirley? Aku melakukannya lagi. Aku membunuh lagi, sama seperti Ayahku. Aku tak mengacaukannya, seperti yang kulakukan padamu dulu. Aku menyelamatkan banyak orang. Jika Natalia berhasil mendarat, entah ada berapa banyak lagi yang mungkin mati. Pengorbanannya menyelamatkan mereka... Itulah kenapa... Itulah kenapa, Shirley... Aku... Ah! Sialan! Sialan! Brengsek!



Gambar 57. Kiritsugu menangis setelah membunuh Natalia

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 21:08)

Kutipan diatas menggambarkan betapa frustasinya Kiritsugu. Ia tidak punya pilihan lain selain mengorbankan orang yang ia kasihi demi menyelamatkan lebih banyak nyawa. Kiritsugu masih menyimpan rasa penyesalan yang mendalam karena merasa telah mencelakakan orang-orang yang tidak bersalah di pulau Alimango. Sejak saat itu, Kiritsugu terus berusaha untuk menjadi sosok pahlawan keadilan.

4.2.2 Konflik Tipe 2

Konflik tipe ini kompleks sehingga dapat membuat seseorang diam, terpaku dan tidak bisa menentukan pilihan. Konflik ini dialami Kiritsugu tepat setelah menjadi *master* terakhir dalam perang cawan suci. Pada saat itu, ia masuk ke dalam dimensi yang diciptakan oleh cawan suci. Namun, Kiritsugu menemukan fakta bahwa cawan suci ternyata sudah dikutuk sehingga menafsirkan keinginan Kiritsugu berlawanan dengan hal yang sesungguhnya ia harapkan.

Kiritsugu masuk kedalam simulasi dimana terdapat 2 buah kapal yang sama-sama memiliki lubang besar di lambungnya. Kapal pertama memiliki penumpang sebanyak tiga ratus orang, sementara yang lainnya dua ratus orang. Kiritsugu lalu memilih untuk memperbaiki kapal dengan tiga ratus penumpang. Namun saat ditanya apa yang akan Kiritsugu lakukan saat dua ratus penumpang kapal kedua menyekapnya, ia tidak mampu menjawab. Seketika terdengar suara tembakan dan Kiritsugu menemukan para penumpang kapal kedua telah terbunuh.

Cawan suci kembali melontarkan pertanyaan. Tiga ratus penumpang di kapal pertama berhasil meninggalkan kapal yang rusak dan melanjutkan perjalanan dengan

2 kapal baru. Kali ini dua ratus orang berada dalam satu kapal dan seratus orang di kapal lainnya. Lagi-lagi, ada lubang besar di kedua kapal dan Kiritsugu hanya dapat menyelamatkan salah satunya. Kiritsugu enggan menjawab pertanyaan tersebut karena tidak bisa menentukan pilihan.



Gambar 58. Kiritsugu terpaku dan tidak bisa memilih

(*Fate/Zero*, 2011, episode 24, 13:48)

Kiritsugu terperangkap dalam keadaan yang bernilai negatif bagi dirinya, dimana ia merasa membunuh tiga ratus orang demi menyelamatkan dua ratus orang tidak adil. Cawan suci memiliki kekuatan yang sangat kuat dan memaksa Kiritsugu untuk membuat permohonan yang menimbulkan lebih banyak korban. Hal ini membuat Kiritsugu tidak bisa memilih pilihan yang lebih disenanginya.

聖杯: そう。君は正しい。

切嗣: ばかな! そんなばかな! 何が正しいものか?! 生き残ったのが200人、そのために死んだのが300人。これでは天秤の針があぶこめだ!

聖杯: いや、計算は間違っていない。 たしかに君は多数を救れき少数犠牲を選んでいる。 そうだろう? 衛宮切嗣。君は常に天秤の針がかたむかなかった少数ほむってきた。たとえそれで夥しい数の屍積み重なったとしても。それで救われた命があるなら、守られた数こそ尊いはずだと。

切嗣: これが、きさまの見たかったものか?

聖杯: そうだ。これがきみの心理。衛宮切嗣の中の回答だ。すなわち、願望きとしてのせいはいの研げるべきをおこないだ。

切嗣: 違う。こんなもの望んじやない! こうする以外の方法があつて欲しいとと!だから僕は、奇跡に頼るしかない!

(*Fate/Zero*, 2012. Episode 24 13:56 - 15:02).

Cawan suci: Ya, kau benar.

Kiritsugu: Mustahil! Bagaimana itu bisa benar? Aku membunuh tiga ratus orang untuk menyelamatkan dua ratus orang. Itu benar-benar bukan timbangan yang seimbang!

Cawan suci: Tidak, perhitunganmu tak salah. Kau selalu mengorbankan minoritas untuk menyelamatkan mayoritas. Bukankan begitu, Emiya Kiritsugu? Kau sudah menghabiskan hidupmu untuk membunuh minoritas yang ada di sisi lebih ringan dari timbangan. Bahkan jika itu meninggalkan setumpuk mayat dibelakangmu. Jika itu bisa menyelamatkan nyawa, nyawa itu menjadi lebih berharga.

Kiritsugu: Apa ini yang ingin kau tunjukkan padaku?

Cawan suci: Ya. Inilah dirimu yang sebenarnya. Inilah jawaban Emiya Kiritsugu. Dengan kata lain, tindakan yang harus dilakukan oleh alat pengabul permohonan.

Kiritsugu: Tidak. Aku tidak menginginkan ini! Aku mau cara yang berbeda. Itu sebabnya aku mengandalkan keajaiban!



Gambar 59. Kiritsugu berada dalam simulasi yang dibuat cawan suci

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 24, 12:45)



Gambar 60. Kiritsugu berada dalam simulasi yang dibuat cawan suci
(*Fate/Zero*, 2011. Episode 24, 13:50)

4.2.3 Konflik Tipe 3

Konflik tipe 3 terjadi apabila seseorang berusaha mengatasi hal yang bernilai negatif atau tidak disukai sehingga konflik menjadi terbuka. Konflik tipe ini dapat ditandai dengan kemarahan, pemberontakan, agresi ataupun penyerahan diri.

Di dalam ruang dimensi ciptaan cawan suci, Kiritsugu diberi pilihan pilihan terakhir, yaitu antara membunuh perwujudan istri dan anaknya atau membunuh perwujudan Maiya. Dengan membunuh Maiya, Kiritsugu bisa hidup bahagia dengan keluarganya. Namun, Kiritsugu marah dan membunuh semuanya termasuk Illyasviel dan Irisviel. Kiritsugu merasa dibohongi oleh keajaiban cawan suci, ia tidak terima dan melakukan pemberontakan terhadap kekuatan yang menghambatnya dengan cara membunuh setiap perwujudan orang yang ia kasihi. Adapun kekuatan penghambat yang dimaksud adalah Angra Mainyu sang roh perusak. Bila permohonan Kiritsugu dikabulkan, maka ia akan lahir ke dunia dan menimbulkan bencana besar.

聖杯: あなた、どうして。なぜ、私たちを。。。聖杯を拒むの。

切嗣: 億の人類と家族二人。。。。

聖杯：呪ってやる。衛宮切嗣。アンリマユがお前を呪う。

切嗣：僕は君を殺して、世界を救う。

聖杯：苦しめ、死ぬまで。絶対に許さない。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 24, 18:00 -18:50)

Cawan suci: Sayangku, kenapa? Kenapa engkau menolak kami— mengapa engkau menolak cawan suci?

Kiritsugu: Enam miliar orang dan dua orang keluarga...

Cawan suci: Aku mengutukmu, Emiya Kiritsugu! Angra Mainyu (Roh perusak) mengutukmu.

Kiritsugu: Aku akan membunuhmu lalu menyelamatkan dunia.

Cawan suci: Menderitalah sampai nafas terakhirmu. Aku tak akan memaafkanmu!



Gambar 61. Kiritsugu menangis saat mencekik perwujudan Irisviel

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 24, 18:42)

Saat Kiritsugu berusaha membunuh perwujudan Irisviel, ia menangis. Kiritsugu sangat menyayangi keluarganya, akan tetapi ia sudah membulatkan tekad untuk menyelamatkan dunia. Kiritsugu menganggap mengorbankan orang-orang yang tidak ia kenal demi menyelamatkan sedikit orang yang ia sayangi tidak sebanding. Akibat dari idealismenya, Kiritsugu memilih untuk merelakan kepergian orang yang ia sayangi demi kedamaian dunia.

綺礼：なぜあれを拒んだ。

切嗣：貴様にも見ていたのか。

綺礼： お前はすべてを擲ち、犠牲にして、ここまでたどり着いたはずだ。そうまでして手に入れた物の勝ちを、なぜ今になって無にできる。愚かすぎて理解できん。

切嗣： あれは齎す物のよりも、あれが犠牲にするもののほうが重い。ただそれだけの話だ。あれは万能の願望気などではない。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 24, 19:15-19:45)

Kirei: Kenapa kau menolaknya?

Kiritsugu: Kau melihat semua itu juga?

Kirei: Kau telah mengorbankan semuanya untuk sampai sejauh ini.

Bagaimana kau bisa membuang sesuatu yang kau upayakan dengan susah payah? Itu sangat bodoh sehingga sulit dimengerti.

Kiritsugu: Bayarannya terlalu tinggi untuk keuntungan yang terlalu sedikit.

Itu saja. Benda itu bukan pengabul keinginan yang maha hebat.

Setelah kejadian tersebut, Kiritsugu dianggap telah menolak cawan suci. Kiritsugu lalu kembali ke dunia nyata, dan memaksa Saber dengan sisa mantra perintah yang ia miliki untuk menghancurkan cawan suci yang telah terkontaminasi oleh Angra Mainyu. Hal ini juga merupakan bentuk agresi Kiritsugu untuk mengalahkan kekuatan yang menghambatnya. Saber yang tidak bisa berbuat apa-apa karena terpengaruh oleh mantra perintah terpaksa menghancurkan cawan suci.

切嗣： 衛宮切嗣の名のもとに、令呪 をもって命ずる。セイバーよ、宝具にて聖杯を破壊せよ。

セイバー： 違う。

切嗣： 第三の令呪をもつて、かさねて命ずる

セイバー： なぜだ切嗣。よりもあなたが。。。なぜ。

切嗣： セイバー、聖杯を破壊しろ。

セイバー： 辞めろ。

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 24 22:38 - 23:22)

Kiritsugu: Atas nama Emiya Kiritsugu, kuperintahkan kau dengan mantra perintah. Saber, gunakan harta muliamu untuk hancurkan cawan suci.

Saber: Tidak!

Kiritsugu: Dengan mantra perintah ketigaku, kuperintahkan kau lagi.

Saber: Kenapa, Kiritsugu? Diantara orang lain, kau yang paling.... Kenapa?

Kiritsugu: Saber, hancurkan cawan suci.

Saber: Hentikan!



Gambar 62. Kiritsugu memerintahkan Saber untuk menghancurkan cawan suci

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 24, 22:30)



Gambar 63. Kiritsugu memerintahkan Saber untuk menghancurkan cawan suci

(*Fate/Zero*, 2011. Episode 24, 23:03)

Pada akhirnya, cawan suci berhasil dihancurkan namun isi dari cawan tersebut terlanjur meluap dan menyebabkan kebakaran besar. Kiritsugu yang menyaksikan kejadian tersebut hanya bisa pasrah dengan keadaan dan merasa putus

asa. Dengan tubuh lemas, ia mencari orang yang bisa diselamatkan diantara puing-puing bangunan. Kiritsugu lalu menemukan seorang anak laki-laki dan berhasil menyelamatkannya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas pada bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat unsur naratif yang membangun anime Fate/Zero berupa cerita dan plot, struktur tiga babak, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu dan batasan informasi cerita.

Anime ini bercerita tentang perang cawan suci ke-4 yang berlokasi di Kota Fuyuki. Perang cawan suci diikuti oleh 7 pasang master dan servant yang memperebutkan cawan suci, sebuah benda magis yang konon mampu mengabulkan permohonan apapun.

Struktur tiga babak anime ini terdiri dari tahap persiapan, tahap konfrontasi dan tahap resolusi. Pada tahap persiapan, terjadi inciting incident yang memicu terjadinya peristiwa yang lebih besar, yakni pada saat Kariya menemukan fakta bahwa Sakura diadopsi dan disiksa oleh keluarga Matou serta Waver yang diolok-olok oleh guru sihirnya. Sementara turning point pada tahap persiapan ditandai oleh proses pemanggilan roh pahlawan oleh para penyihir. Pada tahap persiapan, diperkenalkan pelaku cerita, meliputi: Emiya Kiritsugu, saber, Irisviel von Eizbern, Kotomine Kirei, assassin, Tohsaka Tokiomi, archer, Waver Velvet, rider, Kayneth

El-Melloi Archibald, lancer, Matou Kariya, berserker, Uryuu Ryuunosuke dan caster. Pada tahap konfrontasi, intensitas konflik semakin bertambah hingga mencapai midpoint yang ditandai dengan terror monster raksasa milik caster di tengah Kota Fuyuki. Tahap resolusi dimulai dengan konfrontasi akhir para master dan servant yang tersisa. Kiritsugu terpilih sebagai pemenang perang cawan suci ke-4, namun ia menemukan fakta bahwa cawan suci yang telah dikutuk. Kiritsugu akhirnya memerintahkan saber untuk menghancurkan cawan suci.

Berdasarkan analisis hubungan naratif dengan ruang, anime ini mengambil latar tempat di lokasi fisik maupun dimensi ruang non-fisik. Sebagian besar anime *Fate/Zero* berlokasi di Kota Fuyuki, adapun lokasi yang dikenai kejadian penting meliputi kastil keluarga Einzbern, rumah keluarga Emiya, Pulau Alimango, laut New York, balai pertemuan Kota Fuyuki, gereja, gudang, gorong-gorong, rumah keluarga Tohsaka, rumah keluarga Matou, dan sungai. Sementara dimensi ruang non-fisik yang terdapat dalam anime ini meliputi *ionioi hetairoi* dan dimensi ruang yang diciptakan cawan suci.

Hasil analisis hubungan ruang dan waktu menunjukkan bahwa anime ini menggunakan pola linier karena tidak adanya interupsi waktu yang signifikan. *Anime Fate/Zero* memiliki durasi memiliki durasi sekitar 23 hingga 25 menit tiap episode, adapun episode pertama anime ini berdurasi lebih lama yaitu 48 menit. Adapun rentang waktu cerita utama anime ini berdurasi sekitar 11 hari. Dalam anime ini juga ditemukan beberapa kilas balik atau pengulangan adegan yang sama.

Berdasarkan hasil analisis batasan informasi cerita, anime ini menggunakan kombinasi penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*), dimana penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) lebih dominan.

Hasil analisis konflik batin menunjukkan bahwa tokoh Emiya Kiritsugu mengalami konflik berupa:

1) Konflik tipe 1:

- Konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*)

Konflik ini terjadi pada saat Kiritsugu menghadapi dua pilihan yang sama-sama bernilai positif baginya, yaitu pergi mencari Irisviel atau menemani Maiya.

- Konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*)

Konflik ini terjadi pada saat Kiritsugu menghadapi dua pilihan yang sama-sama bernilai negatif baginya, yaitu menghadapi Kirei atau kabur dari perang cawan suci. Konflik menjauh-menjauh juga kembali muncul pada saat Kiritsugu dihadapkan pilihan untuk membunuh Shirley yang telah berubah menjadi makhluk penghisap darah atau membahayakan keselamatan penduduk desa pulau Alimango.

- Konflik mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*)

Konflik ini terjadi pada saat Kiritsugu menghadapi dua pilihan yang bernilai positif dan negatif baginya, yaitu membiarkan ayahnya pergi atau membunuh ayahnya untuk menghindari bencana serupa terjadi di masa depan. Konflik mendekat-menjauh juga muncul pada saat Kiritsugu dihadapkan pilihan untuk membiarkan

Natalia mendarat dengan selamat namun diikuti dengan resiko *ghoul* di dalam pesawat mengancam keselamatan banyak orang.

2) Konflik tipe 2:

Konflik ini terjadi saat Kiritsugu masuk ke dalam dimensi yang diciptakan cawan suci. Kiritsugu terperangkap dalam keadaan yang bernilai negatif, dimana ia merasa membunuh tiga ratus orang demi menyelamatkan dua ratus orang tidak adil. Namun cawan suci memiliki kekuatan yang sangat kuat sehingga Kiritsugu tidak bisa memilih pilihan yang lebih sukainya.

3) Konflik tipe 3:

Konflik ini terjadi saat Kiritsugu berusaha mengatasi hal yang bersifat negatif bagi dirinya sehingga konflik menjadi terbuka. Hal ini ditunjukkan dengan pemberontakan Kiritsugu dengan cara menghancurkan cawan suci.

Konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu sebagian besar dipengaruhi oleh sifatnya yang idealis. Kiritsugu memiliki cita-cita untuk menjadi pahlawan keadilan yang mampu menghapus semua kejahatan di dunia. Hal ini membuat Kiritsugu terjebak dalam situasi dimana ia dihadapkan dengan pilihan mengorbankan seseorang untuk keselamatan orang lain.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan penyusunan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang peneliti anggap bisa dijadikan bahan pertimbangan. *Anime Fate/Zero* memiliki banyak tokoh dengan motif, cara pandang dan latar belakang yang berbeda-beda, sehingga dapat dijadikan topik penelitian di masa depan. Pada

penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk menggunakan kajian lain seperti struktur kepribadian tokoh atau aktualisasi diri tokoh dalam anime ini. Selain itu, penelitian tentang alih wahana juga dapat dilakukan karena novel ringan *Fate/Zero* telah diadaptasi ke berbagai media seperti *anime* dan *manga*.

INTISARI

Judul dari penelitian ini adalah “Konflik Batin Tokoh Emiya Kiritsugu dalam *Anime Fate/Zero* Karya Urobuchi Gen Kajian Psikologi Sastra”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur naratif dan menjelaskan konflik batin yang dialami tokoh Emiya Kiritsugu dalam *anime Fate/Zero* yang diadaptasi dari novel ringan karya Urobuchi Gen yang dirilis pada tahun 2011. Alasan peneliti tertarik untuk mengkaji *anime Fate/Zero* adalah karena peneliti tertarik dengan cara Urobuchi Gen menggambarkan tokoh Emiya Kiritsugu yang memiliki sifat idealis dan rela melakukan segala hal demi mencapai tujuannya. Selain itu, anime ini juga mendapatkan respon positif dari penikmat anime berkat cerita, tema, dan karakter yang disajikan sehingga berhasil menjual set blu-ray box sebanyak lebih dari 43.000 kopi pada bagian pertama dan lebih dari 40.000 kopi pada bagian kedua. Anime ini juga berhasil memenangkan beberapa penghargaan seperti Newtype Anime Awards.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang memiliki sifat deskriptif analisis. Adapun jenis studi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Sumber data primer berupa *anime Fate/Zero* yang diambil dari *platform streaming* legal iQiyi. Sementara sumber data sekunder berupa sumber kepustakaan berupa jurnal, buku, situs, serta skripsi terdahulu yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Metode yang digunakan adalah metode psikologi sastra untuk menganalisis konflik batin tokoh Emiya Kiritsugu dalam *anime Fate/Zero*.

Penelitian ini menggunakan teori unsur naratif film menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film Edisi 2* yang terbit pertama kali pada tahun 2017. Teori ini digunakan untuk mendeskripsikan unsur naratif anime *Fate/Zero*. Unsur naratif film dalam penelitian ini meliputi struktur tiga babak yang terdiri dari tahap persiapan, tahap konfrontasi dan tahap resolusi. Hubungan naratif dengan ruang meliputi gereja, kastil keluarga Einzbern, gudang, gorong-gorong, rumah keluarga Tohsaka, rumah keluarga Matou, rumah keluarga Emiya, sungai, balai pertemuan Kota Fuyuki, laut New York, Pulau Alimango, *ionioi hetairoi* dan dimensi ruang cawan suci. Adapun hubungan naratif dengan waktu, urutan waktu menggunakan pola linier. Durasi waktu episode 1 anime ini berdurasi sekitar 48 menit, sementara episode lainnya sekitar 24 menit. Anime ini memiliki juga frekuensi waktu berupa adegan kilas balik (*flashback*). Anime ini menggunakan kombinasi penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*), dimana penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) lebih dominan.

Peneliti menggunakan teori konflik menurut Kurt Lewin yang terdapat dalam buku *Psikologi Kepribadian Edisi Revisi* yang ditulis oleh Alwisol dan diterbitkan pada tahun 2021. Disebutkan bahwa konflik dibagi menjadi 3 tipe, yang mana tipe 1 terdiri dari konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*), konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*) dan mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*).

Pada konflik tipe 1, konflik mendekat-mendekat terjadi sebanyak 1 kali, yaitu saat Kiritsugu dihadapkan pilihan untuk menemui Maiya atau mencari Irisviel.

Sementara konflik menjauh-menjauh terjadi sebanyak 2 kali, yaitu pada saat Kiritsugu dihadapkan pilihan untuk menghadapi Kirei atau kabur dari perang cawan suci, serta pada saat Kiritsugu dihadapkan pilihan untuk membunuh Shirley yang telah berubah menjadi makhluk penghisap darah atau membahayakan keselamatan penduduk desa pulau Alimango. Konflik mendekat menjauh terjadi sebanyak 2 kali, yaitu saat Kiritsugu dihadapkan pilihan membiarkan ayahnya hidup atau membunuh ayahnya untuk menghindari bahaya penelitiannya, serta pada saat Kiritsugu dihadapkan pilihan untuk membiarkan Natalia mendarat dengan selamat namun diikuti dengan resiko *ghoul* di dalam pesawat mengancam keselamatan banyak orang. Konflik tipe 2 terjadi sebanyak 1 kali, yaitu pada saat Kiritsugu masuk ke dalam dimensi cawan suci, dimana ia tidak dapat menentukan pilihan. Konflik tipe 3 terjadi sebanyak 1 kali, yaitu pada saat Kiritsugu menolak dan menghancurkan cawan suci.

Sifat idealis yang dimiliki oleh Emiya Kiritsugu menjadi faktor utama yang memicu konflik batin. Kiritsugu memiliki tujuan untuk menciptakan perdamaian dunia yang abadi dengan cara menghapus semua kejahatan di dunia. Hal ini membuat Kiritsugu terjebak dalam situasi dimana ia dihadapkan dengan pilihan mengorbankan seseorang untuk keselamatan orang lain.

要旨

本論文の題名は『虚淵玄FATE/ZERO(フェイト/ゼロ)衛宮切嗣の内的葛藤』である。この本論文の目的は2011年にリリースされた虚淵玄のライトノベルをTVアニメ化した作品『FATE/ZERO』に含まれる衛宮切嗣の内的葛藤の物語的要素を説明し、解説することである。研究者がTVアニメ「Fate/Zero」を研究する理由は、理想主義的な性格で目的のためには手段を選ばない衛宮切嗣というキャラクターを虚淵玄がどう描いているかに興味があるからである。また、ストーリーやテーマ、キャラクターがアニメファンに支持され、ブルーレイBOXは前編43,000枚以上、後編40,000枚以上の売上を記録している。このアニメは、ニュータイプ・アニメ・アワードなどの賞を受賞している。

本論文で使用する研究の種類は文献と記述的分析を用いる質的研究である。一次資料の出所はアニメ「Fate/Zero」、二次資料の出所は研究対象に関連する雑誌、書籍、ウェブサイト、過去の論文などの文献資料である。使用される方法は、アニメ「Fate/Zero」に含まれる衛宮切嗣の内的葛藤を分析するための文学的心理学である。

本研究では、2017年に初版が発行された『Memahami Film Edisi 2』という本の中で、Himawan Pratistaによる物語要素の理論を用いている。TVアニメ「Fate/Zero」の物語要素を記述するために用いられる理論である。この研究の映画の物語要素は、準備段階、対決段階、解決段階の3幕構

成になっている。さらに、物語要素としての居場所は、教会、アインツベルン城、川、倉庫会、衛宮邸、間桐邸、遠坂邸、沈理工法、冬木市民会館、ニューヨークの海、アリマンゴ島、アイオニオン・ヘタイロイ、聖杯の内側などである。物語上の時間関係では、線形パターンを使っている。このアニメの第1話の上映時間は約48分、それ以外の話は約24分である。このアニメには回想シーンもある。このアニメは、「restricted narration」と「omniscient narration」を組み合わせており、「omniscient narration」の方が優勢である。

研究者は、Alwisol著、2021年に出版された「Psikologi Kepribadian Edisi Revisi」にある Kurt Lewin の葛藤の理論を使っている。葛藤は3つのタイプに分けられ、そのうちタイプ1は「approach-approach conflict」、「avoidance-avoidance conflict」と「Approach-avoidance conflict」からなるとされている。

タイプ1の葛藤には、切嗣が舞弥に会うか、アイリスフィールドを探すかの選択を迫られたときに、一度だけ「approach-approach conflict」が発生する。切嗣が綺礼と向き合うか、聖杯戦争から逃げるかの選択を迫られたときや切嗣がシャーレイを殺すか、村人たちの安全を脅かすかの選択を迫られたときの「avoidance-avoidance conflict」が2度発生する。「Approach-avoidance conflict」は2度発生する。この葛藤は、切嗣が父を生かすか、研究の危機を回避するために父を殺すかの選択を迫られたとき

に発生する。そして、切嗣がナタリアを安全に着陸させられるが機内にグールがいて多くの人の安全を脅かすことになるという選択を迫られたときにも発生する。タイプ2の葛藤は、切嗣が聖杯の内側にいるときの選択できない状況に陥ったとき発生する。タイプ3の葛藤は、切嗣が聖杯を拒絶して破壊したときに発生する。

衛宮切嗣の理想主義的な性格が内的葛藤を誘発する大きな要因となっている。切嗣は、世の中のあらゆる悪を排除し、恒久的な世界平和を実現することを目指している。そのため、切嗣は一人の安全のために一人を犠牲にするという選択を迫られることになった。

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2021. *Psikologi Kepribadian Edisi Revisi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Aminuddin, 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Dictionary.com. “Anime” diakses tanggal 26 Mei 2022 pada pukul 07:50 WIB dari <https://www.dictionary.com/browse/anime>.
- Dictionary.goo.nee.jp. “理想” diakses tanggal 30 November 2022 pada pukul 09.13 WIB dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E7%90%86%E6%83%B3/>
- Dictionary.goo.nee.jp. “理想家” diakses tanggal 30 November 2022 pada pukul 09.20 WIB dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E7%90%86%E6%83%B3%E5%AE%B6/#jn-231068>
- Dictionary.goo.nee.jp. “正直” diakses tanggal 30 November 2022 pada pukul 09.35 WIB dari https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E6%AD%A3%E7%9B%B4_%28%E3%81%97%E3%82%87%E3%81%86%E3%81%98%E3%81%8D%29/#jn-108593
- Dictionary.goo.nee.jp. “高慢” diakses tanggal 30 November 2022 pada pukul 09.42 WIB dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E9%AB%98%E6%85%A2/#jn-75137>
- Dictionary.goo.nee.jp. “勇敢” diakses tanggal 30 November 2022 pada pukul 09.49 WIB dari https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E5%8B%87%E6%95%A2_%28%E3%82%86%E3%81%86%E3%81%8B%E3%82%93%29/#jn-223934

- Dictionary.goo.nee.jp. “残酷” diakses tanggal 30 November 2022 pada pukul 09.55 WIB dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E6%AE%8B%E9%85%B7/#jn-90650>
- Dtshyk. 2012. “Winners Of Newtype Anime Awards 2012” diakses tanggal 26 Mei 2022 pada pukul 08.36 WIB dari <https://myanimelist.net/news/17540393>.
- Firmansyah, Dimas Panji Al. 2014. “Teori Kepribadian Menurut Kurt Lewin” diakses tanggal 9 Juli 2022 pukul 07.44 WIB dari http://dimas-p-a-fib11.web.unair.ac.id/artikel_detail-101004-Etika%20dan%20Kepribadian-Teori%20Kepribadian%20Menurut%20Kurt%20Lewin.html
- Meaning-book.com. “「英明」の意味とは！類語や例文など詳しく解釈” diakses tanggal 30 November 2022 pukul 11.30 WIB dari <https://meaning-book.com/blog/20191024152923.html>
- Megita, Endah. 2018. “Konflik Batin Tokoh Mei Rose Dalam Novel *Surga Yang Tak Dirindukan* Karya Asma Nadia (Kajian Psikologi Sastra Kurt Lewin)”. *Bapala*. 5(1),1-8.
- Noor, Redyanto. 2015. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Prihatmi, Sri Rahayu. 1990. *Dari Mochtar Lubis hingga Mangunwijaya*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Putri Lestari, Ayu. 2016. Konflik Batin Yang Dialami Tokoh Utama Kaoru Amane dalam Film *Taiyou No Uta* Karya Sutradara Norihiro Koizumi. Program studi: Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Rahawarin, Sekarlangit Ayuningtyas. 2020. “Review Teori Kepribadian Menurut Kurt Lewin” diakses tanggal 9 Juli 2022 pukul 07.46 WIB dari

http://moveon.psiologiup45.com/2019/09/review-teori-kepribadian-menurut-kurt_29.html

Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Roekhan. 1990. Kajian Tekstual dalam Psikologi Sastra, Persoalan dan Teori Terapan. Sekitar Masalah Sastra Beberapa Prinsip dan Model Pengembangannya dalam Aminudin (ED). Malang: YA3.

Shofwati, Unsta. 2018. Konflik Batin dua Tokoh Utama dalam Novel Utsukushisa to Kanashimi to Karya Yasunari Kawabata (Sebuah Tinjauan Psikologi sastra). Program studi: Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Semarang. Universitas Diponegoro.

Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sumardjo, Jakob dan Saini, K.M. 1991. *Apresiasi Kesusasteraan*. Jakarta: Gramedia

Tansil, Nia. 2017. Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Anime “Tokyo Ghoul” Karya Sui Ishida (Tinjauan Psikologi Sastra). Program studi: Ilmu Bahasa dan Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Semarang. Universitas Diponegoro.

World.dictionary.jp. “「忠実」とは？意味や使い方をご紹介” diakses tanggal 30 November pukul 11.52 WIB dari <https://word-dictionary.jp/posts/5308>

BIODATA

Data Pribadi

Nama: Putri Alfiati

NIM: 13020218130062

Tempat, tanggal lahir: Bekasi, 12 Desember 2000

Alamat: Pulo Gebang Permai, Cakung, Jakarta Timur

Jenis Kelamin: Perempuan

Nomor HP: 085782232399

E-mail: putrialfiati12@gmail.com



Riwayat Pendidikan

1. Mentari Ar-Ridho Islamic School (2005-2012)
2. SMP Negeri 255 Jakarta (2012-2015)
3. SMA Negeri 103 Jakarta (2015-2018)
4. Universitas Diponegoro (2018-2022)

Pengalaman Organisasi dan Kepanitiaan

1. Peserta LKMMPD Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang (2018)
2. Staf Muda bidang Bakat dan Budaya HMPS S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Himawari UNDIP (2019)
3. Volunteer Shidosha Himawari UNDIP (2019)
4. Panitia divisi Acara (JICOMA) Orenji UNDIP (2019)
5. Peserta LKMMD Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro (2019)
6. Panitia divisi games Kizuna Himawari UNDIP (2019)
7. Staf Ahli bidang Bakat dan Budaya HMPS S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Himawari UNDIP (2020)