



**STRUKTUR DAN DINAMIKA KEPERIBADIAN TOKOH NISHIZUMI
MIHO DALAM ANIME “GIRLS UND PANZER” KARYA TSUTOMU
MIZUSHIMA (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

『水島努のアニメ「ガールズアンドパンツァー」における西住みほの人格
の構造と動態』

Skripsi

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

Oleh:

Rizky Agung Pratama

NIM 13020218130103

PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG


2022

HALAMAN PERNYATAAN

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

Semarang, 21 Desember 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rizky Agung Pratama', written in a cursive style.

Rizky Agung Pratama

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Nishizumi Miho dalam Anime Girls und Panzer Karya Tsutomu Mizushima (Kajian Psikologi Sastra)* ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada Desember 2022.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



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

NIP: 197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Nishizumi Miho dalam Anime *Girls und Panzer* Karya Tsutomu Mizushima (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Studi S-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 21 Desember 2022.

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

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


.....

Anggota I,

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



.....

Anggota II,

Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.
NPPU. H.7.198904292022042001


.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Nurhayati, M. Hum.
NIP.196610041990012001

MOTTO

“Was mich nicht umbringt, macht mich stärker”

–Friedrich Nietzsche

PERSEMBAHAN

Dengan syukur penulis mempersembahkan penelitian ini untuk orang-orang terdekat yang telah mendukung dan membantu dalam segala bentuk demi kelancaran pengerjaan. Keluarga, Dosen Pembimbing, serta teman-teman satu angkatan program studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang.

PRAKATA

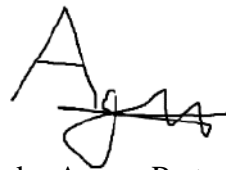
Dengan puji syukur, penulis mempersembahkan karya tulis ini untuk Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang dilimpahkan serta untuk orang-orang yang tiada henti dan dengan tulus memberikan semangat, dukungan, serta doa, yaitu:

1. Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.
3. Ibu Yuliani Rahmah, S. Pd., M. Hum. selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih atas waktu dan kesabaran yang telah Sensei berikan kepada saya selama bimbingan hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas semua ilmu, kebaikan, dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
5. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan secara moral, materiil dan tanpa henti memberikan semangat serta doa kepada penulis.
6. Teman-teman terdekat yang telah penulis temui selama menempuh pendidikan program studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Diponegoro.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 21 Desember 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rizky Agung Pratama', written in a cursive style.

Rizky Agung Pratama

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Kerangka Teori.....	9
2.2.1. Teori Struktur Naratif.....	9
2.2.2 Teori Psikologi Sastra	16
BAB 3	21

3.1 Jenis penelitian	21
3.2 Sumber Data	21
3.3. Tahapan Penelitian.....	22
3.3.1 Identifikasi Data.....	22
3.3.2 Analisis Data.....	22
3.3.3 Penyajian Data	23
BAB 4	24
4.1 Struktur Naratif Anime <i>Girls und Panzer</i>	24
4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	24
4.1.2 Hubungan naratif dengan waktu	30
4.1.3 Batasan Informasi Cerita	32
4.1.4 Struktur Tiga Babak	34
4.2 Struktur dan Dinamika Kepribadian Miho.....	48
4.2.1 Struktur Kepribadian Miho	48
4.2.2 Dinamika Kepribadian Miho.....	53
BAB 5	58
要旨.....	63
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Oorai Joushi Gakuen.....	25
Gambar 2. Lapangan latihan milik sekolah Oorai	26
Gambar 3. Siswi Oorai yang sedang mencari Panzer di hutan sekolah	26
Gambar 4. Salah satu kota tempat bertanding	27
Gambar 5. Salah satu kafe di daratan	28
Gambar 6. Salah satu ruangan di kediaman Nishizumi.....	29
Gambar 7. Bukit salju di Siberia	29
Gambar 8. Miho berada di dalam panzer	32
Gambar 9. Ruangan sekolah Pravda	33
Gambar 10. Sebuah prolog yang memperlihatkan tokoh utama	34
Gambar 11. Miho yang siap berangkat ke sekolah.....	37
Gambar 12. Miho mengintip teman barunya karena malu untuk menyapa	38
Gambar 13. Miho yang menjadi komandan dari Panzer IV	40
Gambar 14. Miho yang Berani Turun dari Panzer Untuk Memberi Tanda	41

INTISARI

Pratama, Rizky Agung. 2022. “Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Nishizumi Miho dalam Anime *Girls und Panzer* Karya Tsutomu Mizushima (Kajian Psikologi Sastra)”. Skripsi. Program Pendidikan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd., M. Hum.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti struktur penyusun naratif anime *Girls und Panzer* dan struktur dan dinamika kepribadian tokoh Nishizumi Miho.

Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode kualitatif model deskriptif dan pendekatan psikologi dengan kajian pustaka. Teori yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini adalah teori naratif film milik Himawan Pratista dan teori kepribadian milik Sigmund Freud.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa tiap individu memiliki struktur dan dinamika kepribadian yang berbeda-beda. Struktur kepribadian Miho yang lebih didominasi oleh superego untuk merealisasikan keinginan id. Kepribadian tersebut membuat Miho yang dulunya pendiam dan pemalu kini berubah menjadi gadis yang periang, pemberani, dan supel.

Kata kunci: anime, dinamika, kepribadian

ABSTRACT

Pratama, Rizky Agung. 2022. " The Structure and Dynamics of Nishizumi Miho's Personality in the Anime Girls und Panzer by Tsutomu Mizushima (Literature Psychology Study)". Thesis. Bachelor of Japanese Language and Culture Education Program, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University. Supervisor Yuliani Rahmah, S.Pd., M. Hum.

The purpose of this is to examine the narrative structure of the Girls und Panzer anime and the structure and dynamics of Nishizumi Miho's personality.

The method used in this thesis is qualitative method with descriptive model and psychological approach with literature review. The theory used in analyzing this research is Himawan Pratista's film narrative theory and Sigmund Freud's personality theory.

Based on the results of data analysis, it can be seen that each individual has a different personality structure and dynamics. Miho's personality structure is more dominated by the superego to realize the id's desires. This personality makes Miho who was once quiet and shy now turn into a cheerful, brave, and outgoing girl.

Keywords: *anime, dynamics, personality*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Noor (2015:13) karya sastra merupakan struktur dunia rekaan, artinya realitas dalam karya sastra adalah realitas rekaan yang tidak sama dengan realitas dunia nyata. Sebagai cerminan kehidupan tidak berarti karya sastra itu merupakan gambaran tentang kehidupan, akan tetapi merupakan pendapat pengarang tentang keseluruhan kehidupan. Karya sastra itu sendiri meskipun bersifat rekaan, tetapi tetap mengacu pada realitas dunia nyata.

Seiring berkembangnya waktu, karya sastra juga berkembang luas. Didukung dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak karya sastra yang diadaptasi menjadi sebuah karya yang dapat didengar dan dilihat (*audio-visual*). Salah satunya adalah menjadi sebuah film, sesuai dengan fungsi karya sastra, film dapat menyebabkan penonton seolah-olah masuk ke dalam dunia imajinasi sutradara. Imajinasi ini dapat berdasarkan murni kreatifitas sutradara (fiksi), atau merupakan rekreasi kejadian nyata (non-fiksi). Menurut Nurgiyantoro (2007:40) film merupakan produk karya seni dan budaya yang memiliki nilai guna karena bertujuan memberikan hiburan dan kepuasan bagi penonton. Melalui sarana cerita itu, penonton secara tidak langsung dapat belajar merasakan dan menghayati berbagai permasalahan kehidupan yang sengaja ditawarkan pengarang sehingga produk karya seni dan budaya dapat membuat penonton menjadi manusia yang lebih arif dan dapat memanusiakan manusia.

Penelitian ini akan membahas mengenai analisis karya sastra berupa anime ditinjau dari tinjauan bidang psikologi. Karya sastra, terutama yang berbentuk prosa seperti cerpen, drama dan novel pasti selalu menampilkan kisah tokoh-tokoh dalam menjalani kehidupan mereka. Dalam menuliskan karyanya, para pengarang akan menghadirkan tokoh dengan karakter dan perilaku yang unik untuk menambah daya tarik pada cerita yang dituliskannya. Aspek inilah yang diangkat oleh psikologi sastra sebagai bahan kajian, terutama mengenai latar belakang tindakan dan pikiran dari para tokoh dalam karya sastra terkait. Karya sastra yang dipandang sebagai fenomena psikologis akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh jika teks berupa drama atau prosa. Pengarang akan menghidupkan pergolakan kejiwaan melalui para tokoh yang dibuatnya, baik itu dari dalam dirinya sendiri maupun hasil pengamatannya selama berinteraksi dengan orang-orang melalui karya yang dibuatnya. Para tokoh-tokoh fiktif yang dimunculkan oleh sastrawan menampilkan watak maupun perilaku terkait dengan pengalaman psikologis sebagaimana juga dialami oleh manusia di kehidupan nyata. Pada dasarnya psikologi sastra memberikan perhatian dan masalah kejiwaan para tokoh fiksional yang terkandung dalam sebuah karya sastra.

Psikologi sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis. Dengan memusatkan perhatian pada tokoh-tokoh, maka akan dapat dianalisis konflik batin yang mungkin saja bertentangan dengan teori psikologis (Ratna, 2007:350).

Menurut Minderop (2010:54-55) psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan. Dalam menelaah suatu karya psikologis hal penting yang perlu dipahami adalah sejauh mana keterlibatan psikologi pengarang dan kemampuan pengarang menampilkan para tokoh rekaan yang terlibat dengan masalah kejiwaan.

Anime ini bercerita tentang seorang gadis bernama Nishizumi Miho, seorang gadis dari keluarga yang memiliki trauma karena peristiwa masa lalu. Miho pindah ke *Ōarai Girls High School* untuk menjauh dari *senshadow*. *Senshadow* merupakan sebuah pertandingan dengan menggunakan sebuah tank. Ia mengira sekolah tersebut tidak lagi berlatih *senshadow*. Namun, tidak lama setelah Miho memulai kehidupan sekolah barunya dan mendapatkan beberapa teman baru, anggota OSIS mengumumkan bahwa *Ōarai* akan mengadakan kembali kegiatan ekstrakurikuler *senshadow* di *Ōarai* dan memaksa Miho, satu-satunya siswi yang sudah memiliki pengalaman sebelumnya, untuk bergabung. Meski pada awalnya ia menolak untuk bergabung, setelah dipaksa Miho segera melakukan pemanasan untuk *senshadow* dan mereka mengikuti kejuaraan nasional, berhadapan dengan berbagai tim dari sekolah lain. Di tengah kompetisi yang menjadi masalah serius setelah Miho dan yang lainnya mengetahui bahwa sekolah mereka akan ditutup jika mereka tidak menang. Saat episode pertama Miho digambarkan sebagai gadis yang sangat pemalu dan pendiam. Saat memasuki pertengahan episode 3, ia mengalami perubahan kepribadian dari pemalu dan pendiam menjadi gadis yang ceria, mudah bergaul, dan pemberani. Selain itu, ia juga memiliki naluri untuk

bertahan hidup seperti saat pertandingan melawan sekolah Pravda dan Kuro Mori Mine pada pertandingan terakhir kejuaraan *Senshodo*.

Alasan kenapa penulis ingin meneliti *anime* yang berjudul *Girls und Panzer* adalah karena penulis tertarik akan alur cerita yang disuguhkan di dalam *anime* ini. Terdapat beberapa adegan yang menunjukkan bahwa *anime* ini mengandung unsur struktur dan dinamika kepribadian menurut Sigmund Freud.

1.2 Rumusan Masalah.

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

1. Bagaimana struktur naratif dalam *anime Girls und Panzer*?
2. Bagaimana struktur dan dinamika kepribadian tokoh Nishizumi Miho dalam *anime Girls und Panzer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan struktur naratif *anime Girls und Panzer*.
2. Menjelaskan struktur dan dinamika kepribadian tokoh Nishizumi Miho dalam *anime Girls und Panzer*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penelitian dalam ilmu kajian karya sastra dalam bidang psikologis untuk mengungkap kepribadian melalui sebuah karya sastra berupa anime. Secara praktis yaitu diharapkan sebagai referensi di bidang sastra untuk menjadi bahan perbandingan penelitian lainnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, karena bahan yang diteliti adalah bahan-bahan kepustakaan yang berupa buku, jurnal ataupun artikel. Penelitian kepustakaan ini dapat menghasilkan informasi dan data yang mengarah pada suatu analisis dan setiap masukan dapat mendukung dan mengarah kepada *anime* yang membahas struktur cerita menggunakan teori struktur naratif film Himawan Pratista.

Penelitian ini dibatasi pada anime *Girls und Panzer* episode 1-12 sebagai objek material. *Girls und Panzer* merupakan *anime* yang disutradarai oleh Tsutomu Mizushima dengan studio Actas. Anime ini pertama tayang pada Oktober 2012 sampai dengan Maret 2013. Adapun objek formalnya adalah dinamika dan struktur kepribadian dalam tokoh Nishizumi Miho dalam anime *Girls und Panzer* sebagai objek kajian. Kajian dibatasi pada analisis anime ini dengan pendekatan psikologi sastra tentang struktur dan dinamika kepribadian menurut Sigmund Freud.

1.6 Sistematika Penulisan

Demi kemudahan proses pengerjaan penelitian sekaligus pembacaan laporan hasil penelitian, maka diperlukan rumusan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan. Bab ini berisi uraian tentang latar belakang yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini berisikan uraian penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan serta uraian yang mencakup tinjauan umum unsur struktural film dan teori psikologi sastra yang digunakan untuk meneliti anime *Girls und Panzer* karya Tsutomu Mizushima.

Bab 3 metode penelitian. Bab ini berisi uraian tentang metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis anime *Girls und Panzer* karya Tsutomu Mizushima.

Bab 4 pembahasan. Bab ini berisi uraian tentang analisis hubungan naratif dengan ruang, naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, dan struktur tiga babak dalam anime *Girls und Panzer*. Kemudian, analisis struktur dan dinamika kepribadian tokoh Nishizumi Miho.

Bab 5 penutup. Bab ini berisi tentang uraian pokok-pokok kesimpulan hasil analisis.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini penulis melakukan tinjauan pustaka untuk menghindari persamaan judul dan bahasan penelitian sebelumnya yang akan dijadikan bahan penelitian penulis saat ini. Adapun beberapa penelitian yang menjadi bahan kajian adalah sebagai berikut.

Tinjauan pustaka yang pertama, skripsi Edoard Baweh tahun 2013 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada, yang berjudul “Kepribadian Tokoh Utama Antagonis dalam Film “마이 웨이” (My Way): Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud”. Penelitian ini membahas tokoh utama antagonis dari aspek kepribadian. Analisis kepribadian tokoh dilakukan secara deskriptif dengan pendekatan psikoanalisis yang disampaikan oleh Sigmund Freud dan menggunakan teori strukturalisme sebagai teori yang difokuskan untuk mengenali sifat tokoh dalam film. Pendekatan psikoanalisis dari aspek id, ego, dan superego digunakan untuk mendeskripsikan kepribadian tokoh utama dan dinamika antara ketiga aspek tersebut yaitu id, ego, dan superego. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Edoard Baweh terletak pada objek formalnya yaitu sama-sama menggunakan teori kepribadian Sigmund Freud. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek material. Edoard menggunakan objek film Film “마이 웨이” (My Way) sedangkan penulis menggunakan anime *Girls und Panzer*. Perbedaan lain juga

terdapat pada objek formalnya dimana Edoard menggunakan teori struktural dari Burhan Nurgiyantoro sementara penulis menggunakan struktur naratif film dari Himawan Pratista.

Tinjauan Pustaka kedua, skripsi Winda Ayu Ningsih tahun 2019 mahasiswa Sastra Jepang Universitas Diponegoro, yang berjudul “Perubahan Kepribadian Tokoh Utama dalam Film Flying Colors (Biri Gyarū - ビリギャル) Karya Sutradara Nobuhiro Doi”. Penelitian ini membahas tentang analisis kepribadian tokoh utama. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada teori analisis film yang digunakan. Baik penulis maupun Winda Ayu Ningsih sama-sama menggunakan Teori Struktur Naratif Film yang ditulis oleh Himawan Pratista. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek formalnya, dimana analisis kepribadian tokoh dalam penelitian Winda dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teori Behavioristik Clark L Hull, sedangkan dalam penelitian ini penulis menggunakan teori kepribadian Sigmund Freud yang meliputi id, ego, dan superego

Tinjauan pustaka ketiga, skripsi yang ditulis oleh Mahasiswa IAIN Salatiga, Maratus Solikhah berjudul “Analisis Kepribadian Tokoh dalam Puisi Lau Annanā Lam Naftariq Karya Faruq Juwaidah” yang dipublikasikan pada tahun 2021. Dalam penelitian tersebut Maratus membahas mengenai struktur kepribadian tokoh “aku” dalam puisi menggunakan teori psikoanalisis yang dikemukakan oleh Sigmund Freud. Selain itu, dalam rumusan masalahnya Maratus juga menulis mengenai analisis dinamika kepribadian dan mekanisme pertahanan. Persamaan penelitian ini terletak pada objek formal, yaitu sama-sama meneliti tentang struktur kepribadian

dan dinamika kepribadian tokoh utama. Perbedaan penelitian yang ditulis oleh Maratus Solikhah dengan penulis terletak pada objek material yaitu menggunakan objek kajian yang berbeda, Maratus meneliti objek puisi, sedangkan penulis menggunakan film anime.

2.1 Kerangka Teori

2.2.1. Teori Struktur Naratif

Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu yang terikat satu sama lain dalam hukum kausalitas (Pratista, 2017:63). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan struktur naratif film untuk menganalisis lebih dalam unsur pembangun cerita seperti hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif pada anime *Girls und Panzer*.

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang adalah tempat di mana para pelaku cerita beraktivitas dan berinteraksi. Peristiwa-peristiwa di dalam film biasanya terjadi di suatu tempat dengan dimensi ruang yang jelas. Sehingga cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang tempat rangkaian peristiwa dalam cerita terjadi (Pratista, 2017:65).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Naratif juga terikat dengan waktu, sehingga cerita juga tidak mungkin tanpa adanya waktu. Aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu (Pratista, 2017:66).

1) Urutan Waktu

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu dibagi menjadi dua macam pola yaitu, linier dan non-linier. Dalam pola linier plot film berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Pola waktu ini memudahkan penonton melihat hubungan kausalitas antar peristiwa dalam film karena urutan waktu plot selaras dengan urutan waktu cerita yang disajikan. Pola linier adalah pola waktu yang digunakan oleh kebanyakan film (Pratista, 2017:67). Pola non-linier adalah plot yang melibatkan manipulasi waktu kejadian, sehingga hubungan kausalitas dalam film menjadi tidak jelas. Sebagai contoh, bila urutan waktu cerita adalah A-B-C-D-E maka urutan waktu plot disajikan C-D-E-A-B, D-B-C-A-E, atau disajikan secara terbalik yaitu E-D-C-B-A. Pola waktu ini jarang digunakan dalam film (Pratista, 2017:68).

2) Durasi Waktu

Durasi waktu cerita dapat memiliki rentang waktu dari beberapa jam saja, sampai beberapa hari, minggu, bulan, bahkan tahun; namun durasi waktu cerita biasanya disajikan dalam durasi 90 menit sampai 120 menit saja. Dalam kasus tertentu, durasi film bisa sama panjang dengan durasi cerita, atau bahkan lebih pendek, namun jarang ditemui (Pratista, 2017:69).

3) Frekuensi Waktu

Umumnya, sebuah adegan ditampilkan sekali saja sepanjang film. Namun dalam kasus tertentu, bila film menggunakan kilas balik, atau memenuhi tuntutan motif cerita (misalnya cerita di mana terdapat peristiwa penjelajahan waktu di dalamnya), sebuah adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan berkali-kali (Pratista, 2017:70)

2.2.1.3 Batasan Informasi Cerita

Pembatasan informasi cerita merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah film. Seorang sineas memiliki kontrol atau pilihan terhadap batasan informasi cerita. Informasi yang terlalu dibatasi akan menghasilkan unsur kejutan yang luar biasa, namun sebaliknya, dapat pula menyebabkan penonton frustrasi serta kehilangan kendali alur cerita karena sepanjang film tidak mengetahui apa yang tengah terjadi. Sebaliknya, informasi cerita yang terlalu bebas akan membuat penonton kehilangan efek kejutan terhadap alur ceritanya. Penonton pun menjadi cepat bosan karena alur cerita mudah diprediksi. Adapun Batasan informasi cerita dalam sebuah film, dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) (Pratista, 2017:71).

1) Penceritaan Terbatas

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu karakter saja. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh sang tokoh. Mata kamera tidak pernah meninggalkan karakter utama dan selalu mengikuti kemana pun ia pergi. Pembatasan informasi ini akan menimbulkan efek kejutan karena penonton tidak mengetahui secara pasti apa yang akan terjadi berikutnya. Penceritaan terbatas sering digunakan dalam cerita atau adegan film yang mengandung unsur misteri, seperti film detektif, horror, dan fantasi.

Penceritaan terbatas kadang digunakan secara menerus sepanjang cerita filmnya. Beberapa film tercatat menggunakan penceritaan terbatas sepanjang film dan kamera selalu terfokus pada tokoh utama. Penceritaan terbatas memiliki derajat pembatasan informasi cerita tertinggi melalui teknik subjektif kamera. Dalam kasus ini, mata kamera mewakili mata seorang tokoh dalam cerita filmnya. Penonton hanya dapat melihat dan mendengar, sama seperti apa yang dilihat dan didengar sang tokoh (Pratista, 2017:73).

2) Penceritaan Tak Terbatas

Penceritaan tak terbatas adalah informasi cerita yang tidak terbatas hanya pada satu karakter saja. Penonton bebas mendapatkan akses informasi cerita dari sisi mana pun. Kamera dapat meloncat dari satu tokoh ke tokoh lain dan bebas menangkap segala peristiwa atau objek apa pun. Penonton mengetahui, melihat, serta mendengar lebih banyak dari semua karakter yang ada dalam cerita filmnya.

Penonton dapat mengetahui secara persis apa yang akan terjadi kemudian, namun tidak demikian dengan para tokoh dalam cerita filmnya. Hal ini tentu akan memancing rasa ketegangan penonton untuk melihat bagaimana reaksi seorang karakter Ketika mengetahui atau menghadapi sesuatu yang sebelumnya tidak ia ketahui atau duga. Penceritaan tak terbatas seringkali digunakan dalam cerita atau adegan film yang mengandung unsur ketegangan (*suspense*). Penceritaan tak terbatas secara penuh sepanjang film sangat jarang digunakan.

Penceritaan tak terbatas akan memberikan efek ketegangan. Hubungan kausalitas bisa saja sedikit renggang, namun penonton nantinya akan mendapat efek kejutan yang luar biasa. Sebaliknya informasi cerita bisa saja diberikan secara *gambling*, namun penonton nantinya akan mendapat efek ketegangan yang tinggi. Informasi penting serta jawaban dari klimaks cerita umumnya ditahan hingga akhir sehingga membuat penonton terus menduga apa yang akan terjadi selanjutnya (Pratista, 2017:75).

3) Penggunaan Narator

Informasi cerita tidak hanya terbatas melalui alur cerita semata. Narator juga dapat digunakan untuk menjelaskan informasi cerita. Narator bisa berasal dari salah satu karakter dalam cerita film, disebut juga narator karakter. Narator jenis ini paling sering digunakan dalam film cerita. Narator dapat pula tidak berasal dari karakter dalam cerita film, disebut dengan narator nonkarakter, atau sering diistilahkan "*Voice of God*". Narator jenis ini umumnya digunakan dalam film dokumenter (Pratista, 2017:75).

2.2.1.4 Struktur Tiga Babak

Pola struktur naratif memiliki tahapan dalam pengembangan ceritanya, yakni pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Adapun pola struktur naratif yang paling umum digunakan dalam film cerita adalah struktur tiga babak. Struktur tiga babak diadopsi dari pola struktur cerita atau pembabakan dalam seni pertunjukan. Struktur tiga babak merumakan konvensi umum dan tidak menentukan kualitas sebuah film. Film kelas A atau kelas B, dan film berkualitas baik atau buruk, sama-sama bisa menggunakan struktur cerita ini. Adapun pola umum struktur tiga babak terdiri dari tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi (Pratista, 2017:76)

1) Tahap Persiapan

Tahap permulaan atau persiapan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sinilah segalanya bermula. Pada tahap ini biasanya telah ditetapkan pelaku utama dan pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita. Pada tahap ini biasanya terdapat sekuen pendahulu atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film. Prolog bukan merupakan bagian dari alur cerita utama, namun merupakan peristiwa yang terjadi sebelum cerita sebenarnya terjadi. Prolog sering kali digunakan untuk memperkuat figur sosok protagonis atau antagonis. Pada tahap persiapan, selalu ada peristiwa, aksi, atau tindakan yang memicu terjadinya perubahan cerita, yang sering disebut *inciting incident*. Peristiwa ini selanjutnya memicu terjadinya titik balik cerita (*turning point*) pertama, hingga cerita bergerak ke arah yang sama sekali baru. *Turning point* bisa diibaratkan seorang yang meloncat ke sebuah sungai. Ketika

akhirnya untuk memutuskan melompat, tidak ada apapun yang bisa mencegahnya untuk jatuh ke sungai, Sementara *inciting incident* adalah suatu dorongan yang membuatnya melakukan aksi tersebut (Pratista, 2017:78).

2) Tahap Konfrontasi

Tahap pertengahan atau konfrontasi, sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Pada tahap inilah alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Tindakan inilah yang nantinya memicu munculnya konflik. Konflik sering kali berisi konfrontasi (fisik) antara pihak protagonis dengan antagonis. Pada tahap ini, umumnya karakter utama tidak mampu begitu saja menyelesaikan masalahnya karena terdapat elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih sulit atau lebih kompleks dari sebelumnya. Pada separuh durasi film, terdapat titik tengah cerita atau *midpoint*. Pada titik tengah cerita, cerita berlagak kembali ke arah yang berbeda akibat dari adanya informasi, aksi, atau seorang tokoh baru yang muncul. Pada tahap inilah tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Menjelang akhir tahap ini, sebelum titik balik kedua atau *turning point* kedua, tokoh utama selalu mengalami titik terendah (putus asa), baik dari segi fisik maupun mental. Setelah melewati fase tersebut, ada faktor yang membuat sang tokoh bangkit dan memunculkan tekad dan semangat baru untuk kembali pada tujuan semula. Momen inilah yang menandakan bermulanya titik balik kedua atau *turning point* kedua (Pratista, 2017:79)

3) Tahap Resolusi

Tahap penutupan adalah klimaks cerita, puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Dalam film aksi, klimaks adalah duel akhir antara tokoh protagonis dan antagonis. Untuk menambah ketegangan, pada tahap resolusi biasanya digunakan unsur *deadline* untuk membatasi ruang dan waktu. Pada konfrontasi akhir atau duel klimaks, biasanya diakhiri dengan kemenangan pihak protagonis dan kekalahan pihak antagonis. Setelah konflik berakhir maka tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi. Kesimpulan atau akhir cerita umumnya memiliki unsur penutupan yang kuat dan memuaskan penontonnya. Biasanya tokoh utama akhirnya mendapatkan semua yang ia inginkan dan hidup bahagia. Kunci dari struktur tiga babak sebenarnya terletak pada dua titik baliknya, *turning point* pertama dan kedua. Jika dua titik balik ini sudah dikenali, maka struktur tiga babak secara keseluruhan sudah kita dapatkan. Film-film yang ditayangkan biasanya menggunakan pola struktur ini, sehingga untuk mengenalinya bukan hal yang sulit (Pratista, 2017:79).

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Menurut Endraswara psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan. Karya sastra di pandang sebagai fenomena psikologis yang menampilkan aspek kejiwaan melalui tokohnya (2008:96). Psikologi sastra dapat diartikan sebagai sebuah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan (Minderop, 2010:53).

Minderop dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori dan Contoh Kasus* mengemukakan bahwa psikologi kepribadian adalah psikologi yang mempelajari kepribadian manusia dengan objek penelitian faktor-faktor yang mempengaruhi tingkah laku manusia. Fungsi psikologi kepribadian ialah pertama, fungsi deskriptif (menguraikan) dan mengorganisasi tingkah laku manusia atau kejadian-kejadian yang dialami individu secara sistematis. Fungsi kedua, ialah fungsi prediktif. Ilmu ini juga harus mampu meramalkan tingkah laku, kejadian atau akibat yang belum muncul pada diri individu (2010:8).

2.2.2.1 Teori Struktur dan Dinamika Kepribadian

Sigmund Freud berpendapat bahwa kehidupan jiwa memiliki tiga tingkat kesadaran, yakni sadar, prasadar, dan tak-sadar. Pada tahun 1923 Freud mengenalkan tiga model struktural yang lain, yaitu id, ego, dan superego. Teori psikologi kepribadian Sigmund Freud menjelaskan tentang kepribadian seseorang dilihat dari tiga komponen yang saling berkaitan erat. Ketiga komponen tersebut berupa id, ego, dan superego. Id memberi tuntutan kebutuhan alamiah, ego membatasinya dengan realita, dan superego menambahkan nilai-nilai moral pada setiap tindakan yang diambil. Id, ego, dan superego adalah tiga unsur dalam kepribadian manusia yang selalu ada dan saling bekerja sama. Interaksi ketiga struktur inilah yang nantinya memutuskan tindakan seseorang untuk memutuskan sesuatu.

Di dalam teorinya, Freud juga mengungkapkan tentang konsep dinamika kepribadian. Dalam dinamika kepribadian terdapat insting (naluri) dan kecemasan (ansietas). Menurut Freud, naluri adalah representasi psikologis bawaan dari eksitasi (keadaan tegang dan terangsang) pada tubuh yang diakibatkan oleh munculnya suatu kebutuhan tubuh. Freud mengungkap bahwa naluri akan menghimpun sejumlah energi psikis apabila suatu kebutuhan muncul, dan pada gilirannya naluri ini akan mendorong individu untuk bertindak ke arah pemuasan kebutuhan yang nantinya bisa mengurangi tegangan yang ditimbulkan oleh tekanan psikis itu (Koswara 1991:36). Sementara itu kecemasan adalah keadaan tegang yang memaksa kita untuk berbuat sesuatu. Kecemasan berkembang dari konflik antara id, ego, dan superego mengenai kontrol atas energi psikis yang ada (Correy 1997:143).

Freud mengibaratkan id sebagai raja atau ratu, ego sebagai perdana menteri, dan superego sebagai pendeta tertinggi. Id berlaku seperti penguasa absolut, harus dihormati, manja, sewenang-wenang dan mementingkan diri sendiri; apa yang diinginkannya harus segera terlaksana. Ego selaku perdana menteri yang memiliki tugas harus menyelesaikan segala pekerjaan yang terhubung dengan realitas dan tanggap terhadap keinginan masyarakat. Superego, ibaratnya seorang pendeta yang selalu penuh pertimbangan terhadap nilai-nilai baik dan buruk harus mengingatkan id yang rakus dan serakah bahwa pentingnya perilaku yang arif dan bijak.

Dinamika kepribadian berkaitan dengan proses pemuasan insting, proses pendistribusian energi psikis dan dampak ketidakmampuan ego untuk mereduksi ketegangan pada saat berinteraksi dengan dunia luar, yaitu kecemasan (anxiety)

(Hidayat, 2011: 40). Dalam Dinamika kepribadian terdapat adanya insting (naluri) dan kecemasan.

1) Insting

Insting atau biasa disebut dengan naluri merupakan representasi psikologis bawaan dari eksitasi akibat munculnya suatu kebutuhan tubuh. Freud membagi insting menjadi dua jenis, yaitu insting hidup dan insting mati.

a. Insting Hidup

Insting hidup merupakan motif dasar manusia yang mendorongnya untuk bertindak laku secara positif dan konstruktif. Insting ini berfungsi untuk melayani tujuan manusia agar tetap hidup dan mengembangkan spesiesnya.

b. Insting Mati

Insting mati merupakan motif dasar manusia yang mendorongnya untuk bertindak laku negatif dan destruktif. Insting mati dapat menjurus pada tindakan bunuh diri atau pengrusakan diri atau bersikap agresif terhadap orang lain (Minderop, 2010: 27).

2) Kecemasan

Menurut Freud, terdapat 3 jenis kecemasan, yaitu kecemasan realistik, kecemasan neurotik dan kecemasan moral.

a. Kecemasan realistik

Kecemasan realistik atau sering disebut juga dengan kecemasan objektif, adalah rasa takut akan bahaya yang datang dari dunia nyata. Derajat kecemasan tersebut sesuai dengan tingkat ancaman yang ada.

b. Kecemasan neurotik

Kecemasan neurotik berasal dari konflik alam bawah sadar dalam diri individu. Kecemasan ini muncul karena terdapat konflik yang tidak disadari dan tidak diketahui penyebabnya oleh seorang individu.

c. Kecemasan moral

Kecemasan moral merupakan hasil yang muncul akibat adanya konflik antara id dan superego atas pelanggaran kode moral yang telah tertanam dalam diri seseorang.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk meneliti objek dalam penelitian ini. Pada penelitian ini akan digunakan metode struktural karena objek formal dalam penelitian ini adalah struktur dan dinamika kepribadian tokoh Nishizumi Miho yang akan dibantu oleh psikoanalisis karena mempengaruhi perubahan sifat tokoh Nishizumi Miho.

3.1 Jenis penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Berkaitan dengan objek material berupa *anime Girls und Panzer* karya Tsutomu Mizushima yang episode 1 sampai dengan 12. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian studi pustaka, karena bahan-bahan penelitian berupa buku, jurnal, dan artikel ilmiah.

3.2 Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah anime *Girls und Panzer* atau yang sering disingkat *Garupan* karya sutradara Tsutomu Mizushima yang rilis pada 2012. Sedangkan sumber data pendukung bersumber dari riset kepustakaan atau data-data yang telah melalui penelaahan dan pengkajian berupa dokumen maupun literatur yang relevan dengan landasan teori dari materi penelitian. Data pustaka dapat berupa: buku / *e-book*, artikel, jurnal, ataupun bahan ajar lainnya yang dapat mendukung penelitian ini. Bahan-bahan pustaka tersebut didapat melalui *online* maupun *offline*.

3.3. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga tahap penelitian, yaitu tahap penyediaan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian data.

3.3.1 Identifikasi Data

Pada tahap identifikasi data peneliti menggunakan metode menyimak, yaitu dengan mencermati, mencari, dan mencatat data berupa struktur naratif dan peranan penting yang terdapat pada tokoh Nishizumi Miho dalam anime yang dianalisis, dengan cara menonton anime *Girls und Panzer* karya Tsutomu Mizushima dan memahami cerita yang terkandung dalam anime tersebut.

3.3.2 Analisis Data

Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Jenis penelitian deskriptif bertujuan membuat deskripsi secara sistematis tentang fakta-fakta dan fenomena - fenomena dari objek yang diteliti (Sugiyono, 2018:69). Sementara itu pendekatan kualitatif adalah jenis penelitian yang berangkat dari data, dan memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas. Analisis dalam penelitian ini adalah struktur naratif film dan kajian psikologi sastra. Kajian struktur naratif digunakan untuk mengetahui unsur-unsur struktur naratif film berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak dalam anime *Girls und Panzer*. Setelah mendapatkan unsur-unsur struktur naratif, barulah beranjak ke kajian yang utama yaitu psikologi sastra berupa analisis struktur kepribadian dan dinamika tokoh Nishizumi Miho dalam anime *Girls und Panzer*.

3.3.3 Penyajian Data

Hasil analisis dari penelitian ini akan diuraikan menggunakan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data yang telah terkumpul. Hasil penelitian kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulannya. Penulis menggunakan metode ini untuk menjelaskan struktur kepribadian dan dinamika tokoh Nishizumi Miho dalam anime *Girls und Panzer* karya sutradara Tsutomu Mizushima.

BAB 4

ANALISIS STRUKTUR DAN DINAMIKA KEPERIBADIAN TOKOH NISHIZUMI MIHO DALAM ANIME *GIRLS UND PANZER*

Dalam bab 4 ini akan dilakukan pembahasan struktur dan dinamika kepribadian tokoh Nishizumi Miho dalam anime *Girls und Panzer*. Pada bab ini akan dimulai dengan pemaparan hasil analisis struktur naratif anime *Girls und Panzer* yang di dalamnya meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Kemudian dari hasil analisis struktur naratif tersebut penulis akan mengembangkannya ke dalam analisis struktur dan dinamika kepribadian.

4.1 Struktur Naratif Anime *Girls und Panzer*

Pada subbab ini berisi tentang analisis struktur naratif anime *Girls und Panzer*. Unsur yang akan dianalisis dalam sub bab ini meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, struktur tiga babak.

4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

1) Ōarai Joushi Gakuen

Merupakan sekolah baru yang akan ditempati Miho setelah pindah dari sekolahnya yang lama karena suatu kejadian yang membuatnya trauma. Disini merupakan tempat Miho bertemu dengan teman-teman barunya yang akan ikut serta dalam *senshado*. *Senshado* merupakan sebuah kegiatan olah raga menggunakan sebuah Panzer. Sekolah khusus perempuan ini cukup menarik karena dibangun diatas bekas kapal induk yang telah selesai bertugas di kemiliteran.

Sekolah ini tidak berbeda jauh dengan sekolah yang terdapat di daratan. Oarai Joushi Gakuen menjadi naratif ruang utama dalam anime ini, di sekolah tersebut juga terdapat elemen ruang lain seperti tempat berlatih *senshado*, hutan, dan kafe.



*Gambar 1. Oarai Joushi Gakuen
(Girls und Panzer, Episode 1, Adegan 05:23)*

a. Tempat Berlatih *Senshado*

Merupakan salah satu elemen ruang yang terdapat di Oarai Joushi Gakuen. Tempat ini merupakan arena latihan yang digunakan oleh siswi Oarai untuk berlatih *senshado*. Disini merupakan tempat Miho bertemu dengan tim lainnya yang akan mengikuti turnamen *senshado* kedepannya. Selain tempat berlatih, tempat ini juga digunakan untuk memperbaiki dan menyimpan *panzer* yang dimiliki oleh Oarai Joushi Gakuen. Bentuk bangunan yang digunakan sebagai garasi tersebut terlihat sederhana dan hanya terdapat beberapa ruangan.



*Gambar 2. Lapangan latihan milik sekolah Oorai
(Girls und Panzer, Episode 1, Adegan 22:15)*

b. Hutan Sekolah

Merupakan salah satu arena yang digunakan untuk berlatih *senshado* oleh siswi Oorai. Selain digunakan untuk berlatih, pada cerita awal dijadikan tempat untuk mencari *panzer* yang sudah tidak digunakan. Disana mereka menemukan beberapa *panzer* yang dulunya digunakan oleh klub *senshado*. Hutan ini cukup kecil karena berada diatas kapal induk.



*Gambar 3. Siswi Oorai yang sedang mencari Panzer di hutan sekolah
(Girls und Panzer, Episode 2, Adegan 04:31)*

2) Kota

Selain memiliki naratif ruang yang berada di Oarai Joushi Gakuen yang terletak di atas kapal induk, anime ini juga memiliki naratif ruang yang terletak di daratan. Salah satunya kota tempat kelahiran Nishizumi Miho yang juga sekaligus menjadi tempat pertandingan persahabatan pertamanya. Di kota ini juga terdapat banyak bangunan modern dan gedung-gedung yang sangat tinggi sehingga cocok untuk berlatih permainan *senhsado*. Selain banyak bangunan modern, masih terdapat pula bangunan sederhana yang terletak di pinggiran kota. Bangunan tersebut biasanya digunakan sebagai tempat tinggal sekaligus pertokoan yang dimana pada beberapa adegan menjadi korban ditabrak oleh *panzer*.



Gambar 4. Salah satu kota tempat bertanding (Girls und Panzer, Episode 4, Adegan 09:44)

3) Kafe

Salah satu kafe yang terdapat di daratan. Kafe ini merupakan sebuah kafe yang unik karena bertemakan militer. Makanan dan minuman yang disajikan juga berbeda dengan lainnya karena bertemakan militer. Seperti halnya makanan yang disajikan diatas tempat yang berbentuk bermacam-macam peralatan militer seperti tank, pesawat tempur, dan kapal. Peristiwa penting yang terjadi di ruang ini ialah

penyusunan strategi cadangan untuk permainan *senshado*. Hal ini dilakukan Miho untuk berjaga-jaga jika strategi yang dibuat oleh OSIS tidak berhasil.



*Gambar 5. Salah satu kafe di daratan
(Girls und Panzer, Episode 5, Adegan 02:03)*

4) Kediaman Keluarga Nishizumi

Naratif ruang kediaman Nishizumi memiliki gaya bangunan yang sederhana layaknya rumah di Jepang lainnya. Pada salah satu cuplikan gambar nampak ruangan yang terdapat tatami, bilik-bilik yang memiliki lukisan, serta ciri khas ruangan bergaya Jepang lainnya. Peristiwa penting yang terjadi pada ruang ini ialah kembalinya Miho ke kediaman keluarga Nishizumi setelah ia tidak diterima oleh ibunya sendiri. Ia pulang untuk meminta cap keluarga untuk keperluan pindah sekolah jika Oorai kalah dalam turnamen tersebut. Saat ia pulang, ia tidak berani menemui ibunya secara langsung, ia menemui kakaknya dan meminta bantuannya. Jika ia tidak berani untuk kembali ke kediaman Nishizumi, ia terancam tidak bisa melanjutkan pendidikannya karena tidak mendapatkan izin dari kepala keluarganya.



*Gambar 6. Salah satu ruangan di kediaman Nishizumi
(Girls und Panzer, Episode 8, Adegan 07:13)*

5) Siberia

Siberia merupakan salah satu naratif ruang yang digunakan untuk area pertandingan *senshado*. Di Siberia Miho menghadapi lawannya Pravda pada babak semifinal. Di Siberia saat pertandingan ditutupi oleh salju yang sangat tebal, selain itu area yang sangat luas menjadikan pertandingan lama selesai. Di tengah pertandingan salju turun dengan lebat yang mengakibatkan semua yang bertanding kesusahan.

カチュシャ : シベリアへようこそ！

Katyusha : Selamat datang di Siberia!

(Girls und Panzer episode 8 10:11-10:14)



*Gambar 7. Bukit salju di Siberia
(Girls und Panzer, Episode 8, Adegan 16:27)*

4.1.2 Hubungan naratif dengan waktu

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

4.1.2.1 Urutan Waktu

Urutan waktu yang digunakan di anime *Girls und Panzer* (Garupan) adalah pola linier yang dilambangkan sebagai A-B-C-D-E, karena waktu yang berjalan di anime ini berjalan sesuai dengan urutan aksi cerita tanpa adanya kilas balik dan interferensi waktu yang signifikan. Berikut urutan plot linier anime *Girls und Panzer*:

Plot A: Miho masuk ke sekolah barunya. Disana ia berharap tidak ada kegiatan *senshado*, tetapi perkiraannya salah. Mulai tahun ini kegiatan *senshado* di sekolah tersebut diadakan lagi dan ia dipaksa mengikutinya oleh pihak OSIS

Plot B: Miho yang terpaksa mengikuti perintah OSIS karena ancaman akan dikeluarkan dari sekolahnya, ia kemudian membentuk beberapa tim, meskipun ia masih dibayangi oleh ingatan masa lalunya. Ia berusaha menghindari kegiatan *senshado* karena merasa tidak cocok dengan gaya permainan keluarga Nishizumi dan lebih berfokus dengan gaya permainannya sendiri. Keluarga Nishizumi menganggap hal tersebut merupakan aib keluarga sehingga mengucilkan Miho.

Plot C: Miho yang mengetahui alasan kenapa kegiatan *senshado* diadakan kembali setelah lama terhenti membuat ia terdiam dan merenung. Seluruh siswi Oorai terdiam tidak mengeluarkan sepatah kata apapun karena kaget. Perasaan

mereka campur aduk karena kecewa OSIS menyembunyikan tujuan aslinya mengapa mereka membangkitkan kembali klub *senshadow* dan ikut serta dalam pertandingan *senshadow*.

Plot D: Setelah mengetahui alasan mengapa kegiatan *senshadow* diadakan kembali, Miho berusaha memenangkan seluruh pertandingan. Meski sempat kesusahan saat bertanding di Siberia Miho tetap bersemangat dan mencoba untuk menyusun strategi supaya bisa mengalahkan tim Pravda. Dengan penuh perjuangan mereka berhasil memenangkan pertandingan tersebut.

Plot E: Pada pertandingan final, Miho berhasil memenangkan duel dengan kakaknya, Maho yang berasal dari Kuromorimine. Dengan kemenangan dari pihak Oorai, maka sesuai dengan perjanjian awal sekolah tersebut tidak jadi ditutup.

1) Durasi Waktu

Durasi waktu adalah lamanya film atau anime kemudian ada juga durasi cerita film yaitu lamanya waktu dalam film dimana bisa memiliki rentang waktu beberapa jam, hari, minggu, bulan, dan tahun. Durasi waktu anime *Girls und Panzer* (Garupan) sendiri ialah 20 menit 30 detik per episode. Dalam satu musim ini, Garupan ditayangkan sebanyak 12 (dua belas) episode. Dengan demikian, durasi waktu anime tersebut adalah 246 menit atau 4 jam lebih 6 menit. Sedangkan untuk durasi ceritanya sendiri terjadi dalam rentang beberapa bulan, kurang dari satu tahun. Hal ini didapatkan dari hasil pengamatan penulis yang mencatat pada awal masuk di sekolah barunya Miho, ia masih duduk di bangku SMA kelas 2 dan anggota OSISnya duduk di kelas 3. Saat episode 12, Miho masih tetap kelas 2 dan

anggota OSISnya masih belum berganti. Hal tersebut yang membuat penulis yakin bahwa durasi cerita yang dimiliki anime *Girls und Panzer* kurang dari satu tahun.

2) Frekuensi Waktu

Untuk frekuensi waktu yang terdapat pada anime *Girls und Panzer*, penulis tidak menemukan adegan yang sama muncul kembali, setiap adegan dalam film hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita. Dapat disimpulkan bahwa frekuensi waktu pada film adalah 1 kali.

4.1.3 Batasan Informasi Cerita

Batasan informasi cerita yang terdapat pada anime *Girls und Panzer* adalah penceritaan terbatas Menurut pengamatan penulis, jenis penceritaan terbatas pada film lebih dominan terjadi pada anime *Girls und Panzer* karena hampir semua adegan yang terdapat pada anime hanya tertuju pada peristiwa dan kejadian yang terjadi pada salah satu tokoh saja, dalam kasus ini tokoh tersebut adalah tokoh utama bernama Nishizumi Miho. Atau dengan kata lain penonton hanya mengetahui peristiwa yang dialami atau diketahui oleh satu tokoh saja yaitu tokoh utama.



Gambar 8. Miho berada di dalam panzer (Girls und Panzer, Episode 3, Adegan 04:55)

Potongan gambar di atas merupakan salah satu contoh bahwa anime tersebut menggunakan penceritaan terbatas atau hanya berfokus pada kejadian yang dialami tokoh utama. Gambar di atas terjadi ketika Miho bimbang untuk mengambil keputusan menyeberangi jembatan atau tidak. Sejak dari awal episode 1 anime *Girls und Panzer* lebih sering menampilkan adegan yang ada tokoh Nishizumi Miho. Sedangkan untuk jenis penceritaan tak terbatas terjadi beberapa kali saja. Karena hanya terdapat beberapa kali peristiwa atau kejadian yang terjadi diluar pengetahuan salah satu tokoh. Kejadian ini terjadi tidak lebih banyak daripada penceritaan terbatas.



*Gambar 9. Ruangan sekolah Pravda
(Girls und Panzer, Episode 8, Adegan 01:36)*

Potongan gambar diatas terjadi ketika Miho tidak mengetahui jika ada pertemuan antara pihak sekolah Pravda dengan pihak sekolah St. Gloria. Kejadian ini terjadi sebelum pertandingan antara Oorai melawan Pravda yang akan dilaksanakan di Siberia, dengan kata lain Miho tidak mengetahui mengenai pertemuan kedua belah pihak sekolah tersebut membahas apa saja.

4.1.4 Struktur Tiga Babak

Cerita pada anime *Girls und Panzer* memiliki alur cerita yang maju. Hal tersebut terlihat dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita yang diceritakan secara urut dan saling berhubungan atau memiliki hubungan kausalitas (sebab-akibat) mulai tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi.

4.1.4.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada anime *Girls und Panzer* berdurasi sekitar 37 menit dari 246 menit dari total durasi anime selama satu *season*. Pada tahap ini, terdapat sekuen pendahulu atau prolog berupa beberapa adegan yang memperkenalkan tokoh utama, yaitu Nishizumi Miho. Selain memperkenalkan tokoh utama, pada tahap ini juga memperkenalkan lingkungan tempat tinggal dan sekolah tokoh utama.



Gambar 10. Sebuah prolog yang memperlihatkan tokoh utama (*Girls und Panzer*, Episode 1, Adegan 04:49)

Pada tahap ini, Miho mulai bertemu dengan teman-teman barunya di sekolah barunya. Teman-teman barunya terlihat sangat akrab dengan Miho, hal ini dapat dilihat dari potongan percakapan berikut ini.

沙織 : ねえ彼女、一緒にお昼どう？

華 : あら、沙織さん、西住さんを怖がらせた。

沙織 : あ、いきなりごめんね。
華 : あの…よろしかったらお昼一緒にどうですか。
みほ : わたしですか。
華 : 私たち一度西住さんと話してみた下端です。
みほ : へー。そうなんですか
沙織 : あなたはいつも恥ずかしい、面白そうだった。
みほ : 面白い…私—

Saori : Hei gadis, mau makan siang bareng?
Hana : Ah Saori, Nishizumi jadi kaget.
Saori : Ah... maaf.
Hana : Um... jika tidak keberatan, mau makan siang bareng?
Miho : Apakah aku?
Hana : Kita mengajak Nishizumi, banyak hal yang ingin dibicarakan.
Miho : Hee, begitukah?
Saori : Kamu selalu terlihat malu, itu menarik
Miho : Menarik? Aku?

(*Girls und Panzer*, Episode 1, 06:05 – 06:34)

Isi cerita pada segmen ini hanyalah seputar pengenalan tokoh-tokoh protagonis lain yang satu persatu muncul dalam cerita dan tempat-tempat dimana tokoh utama berada. Pada tahap persiapan ini, terdapat peristiwa yang memicu perubahan cerita berikutnya atau *inciting incident* yaitu Miho dipanggil oleh ketua OSIS. Peristiwa tersebut selanjutnya yang memicu terjadinya titik balik cerita atau *turning point* pertama, yang sangat berpengaruh terhadap jalan cerita kedepannya. *Turning point* pertama tersebut ialah Miho yang mau tidak mau harus bergabung dengan klub

senshadow karena terpaksa. Ia lebih memilih bergabung demi menyelamatkan diri agar tidak dikeluarkan dari sekolahnya.

沙織 : えっと、生徒会長何をいわれたのよ。

華 : よかったら話してください。

みほ : 今年もせんしゃどが開催されるそうです。

Saori : Hmm, apa yang dikatakan ketua OSIS padamu?

Hana : Beri tahu kami jika mau.

Miho : Mereka bilang akan mengadakan *senshadow* lagi tahun ini.

(*Girls und Panzer*, Episode 1, 11:22 – 11:30)

Kata-kata yang diucapkan oleh ketua OSIS, “今年もせんしゃどが開催されるそうです” terhadap Miho membuat Miho bimbang dan merasa tidak enak badan.

Karena ketua OSIS tersebut mengancam Miho jika tidak ingin bergabung dengan klub *senshadow*.

Meskipun pada tahap ini terdapat tokoh-tokoh yang diperkenalkan, namun pada pembahasan ini penulis hanya akan menuliskan tokoh utama. yang menjadi objek penelitian penulis, yaitu Nishizumi Miho.

Miho merupakan anak kedua dari keluarga Nishizumi. Saat masuk ke sekolah atas, Miho masuk ke sekolah yang sama dengan kakaknya yaitu *kuromorimine*. Miho digambarkan sebagai gadis yang memiliki warna rambut coklat dan pendek, memiliki warna mata oranye.



Gambar 11. Miho yang siap berangkat ke sekolah

(Girls und Panzer, Episode 1, Adegan 04:13)

. Miho digambarkan sebagai sosok yang sedikit tomboy, namun meskipun begitu Miho juga memiliki sisi feminin dalam dirinya, yang ditunjukkan oleh ketertarikannya terhadap sebuah taman hiburan yang bertemakan boneka dan seluruh kamarnya yang dipenuhi oleh boneka beruang. Miho pindah dari sekolah lamanya karena kecerobohnya saat pertandingan final *senshado* yang menjadikan sekolahnya kalah dalam pertandingan tersebut. Berikut sifat-sifat yang dimiliki Miho.

a. Pemalu

Dalam anime *Garupan*, sifat pemalu Miho terlihat jelas pada awal-awal episode yang menceritakan hari pertamanya masuk di sekolah barunya.



*Gambar 12. Miho mengintip teman barunya karena malu untuk menyapa
(Girls und Panzer, Episode 1, Adegan 05:20)*

Selain itu, sifat pemalu Miho juga ditunjukkan saat di ruang kelas pasca perkenalan selesai.

沙織 : ねえ彼女、一緒にお昼どう？

華 : あら、沙織さん、西住さんを怖がらせた。

沙織 : あ、いきなりごめんね。

華 : あの…よろしかったらお昼一緒にどうですか。

みほ : わたしですか。

華 : 私たち一度西住さんと話してみた下端です。

みほ : へー。そうなんですか

沙織 : あなたはいつも恥ずかしい、面白そうだった。

みほ : 面白い…私—

Saori : Hei gadis, mau makan siang bareng?

Hana : Ah Saori, Nishizumi jadi kaget.

Saori : Ah... maaf.

Hana : Um... jika tidak keberatan, mau makan siang bareng?

Miho : Apakah aku?

Hana : Kita mengajak Nishizumi, banyak hal yang ingin dibicarakan.

Miho : Hee, begitukah?

Saori : Kamu selalu terlihat malu, itu menarik

Miho : Menarik? Aku?

Kutipan percakapan di atas, menunjukkan Miho yang gugup dan malu saat pertama kali diajak untuk berkenalan saat berada di ruang kelas. Diperkuat lagi oleh ucapan Saori yaitu “あなたはいつも恥ずかしい、面白そうだった” terlihat pada kata “恥ずかしい”. Pada laman kamus *online goo dictionary*, disebutkan bahwa kata tersebut memiliki arti kata malu, pemalu. Ia bahkan kebingungan saat menjawab ajakan Saori untuk makan siang. Kutipan di atas sudah cukup membuktikan bahwa Miho memiliki sifat pemalu. Ketika berangkat menuju sekolah, Ia hanya berani mengintip teman-teman lainnya dari belakang tiang listrik karena malu untuk menyapanya. Hal tersebut terlihat pada gambar 12 di atas. Walaupun dalam gambar di atas tidak ada dialog yang memperlihatkan sifat Miho, tetapi dari tingkah lakunya dapat diketahui sifatnya. Meski memiliki sifat pemalu kepada orang-orang yang baru dikenalnya, sifatnya akan berubah saat sudah akrab.

b. Bersemangat

Dalam KBBI, bersemangat memiliki arti ada semangatnya atau mengandung semangat. Dalam anime ini, Miho memiliki semangat yang sangat besar dalam menghadapi tim lawannya meskipun hanya dalam arena latihan. Selain saat berlatih, sifat semangat yang dimiliki Nishizumi ditunjukkan saat timnya terdesak saat melawan tim Pravda ditengah badai salju. Dalam timnya, Miho mendapatkan posisi sebagai komandan *panzer*. Sebagai seorang komandan, sifat ini wajib dimiliki supaya mampu memberikan aura positif terhadap posisi lain dalam timnya.



Gambar 13. Miho yang menjadi komandan dari Panzer IV

(Girls und Panzer, Episode 1, Adegan 05:17)

c. Berani

Dalam KBBI, berani memiliki arti mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, dan sebagainya. Sifat ini dimiliki selaras dengan sifat semangat yang dimiliki Miho. Miho berani mengambil berbagai keputusan yang ekstrem ditengah pertandingan. Salah sedikit mengambil keputusan, maka sekolahnya akan ditutup begitu saja karena kalah dalam turnamen. Salah satunya ialah saat ia berlatih dengan rekan satu timnya, ia berani mengambil keputusan untuk menyeberangi jembatan yang sudah jelas diincar oleh musuhnya. Tetapi, alasan tersebut tidak membuat miho takut dan terus maju untuk memenangkan pertandingan latihan tersebut.



*Gambar 14. Miho yang Berani Turun dari Panzer Untuk Memberi Tanda
(Girls und Panzer, Episode 3, Adegan 02:57)*

Tokoh kedua yang muncul dalam tahap ini ialah Saori Takebe, Saori adalah seorang gadis dengan rambut panjang berwarna coklat muda dan mata coklat muda. Ia menggunakan kacamata di rumah atau melakukan pekerjaan rumah. Saori dikenal dengan kepribadiannya yang ceria serta supel. Ia mengaku sebagai ahli dalam seni cinta dan asmara, tetapi kemudian terungkap bahwa ia tidak pernah benar-benar berkencan dengan siapa pun, terlepas dari antusiasme dan pesonanya. Dia menciptakan nama panggilan Miho "Miporin" dan populer di kalangan murid lainnya. Meskipun ia biasanya yang pertama mengeluh tentang situasi tertentu dan mengalami perubahan suasana hati di antara timnya, dia juga pandai mengalihkan pikiran negatif.

Tokoh ketiga yang muncul dalam tahap ini ialah Hana Isuzu, Hana adalah seorang gadis yang tinggi, cantik dan anggun dengan rambut hitam panjang. Ia memiliki warna mata hitam keabu-abuan. Hana adalah gadis yang cukup pendiam, ia hanya menunjukkan emosinya pada keadaan atau situasi tertentu. Ia digambarkan sebagai anak yang setia kepada teman-temannya, tidak memiliki rasa takut.

Bersama dengan Saori, ia membela Miho ketika Miho dipaksa untuk bergabung dengan tim *Senshado* dengan sikapnya yang sopan.

Tokoh keempat yang muncul pada tahap ini ialah Yukari Akiyama, Yukari adalah seorang gadis dengan rambut coklat tua yang keriting dan mata berwarna coklat tua. Yukari telah jatuh cinta dengan tank sejak ia masih kecil, tetapi ketika gadis-gadis lain tertarik pada hal-hal lain, ia menjadi terkucilkan oleh teman-teman sekelasnya. Ketika Ooarai mengumumkan bahwa program *senshado*-nya sedang ditinjau kembali, ia tidak ingin membuang-buang waktu dan segera bergabung, akhirnya ia menemukan tempat dimana ia bisa menjadi dirinya sendiri. Ia bahkan lebih gembira ketika mengetahui bahwa Miho juga bergabung ke klub yang sama, meskipun dalam keadaan yang sangat berbeda.

Tokoh kelima yang muncul pada tahap ini ialah Mako Reizei, Mako adalah seorang gadis yang pendek dengan rambut hitam tebal yang memiliki poni menutupi dahinya, ikat kepala putih dan mata cokelat gelap. Mako terkenal dengan sifatnya yang berubah-ubah, terkadang terlihat tanpa ekspresi. Ia juga takut ketinggian, Hisako Reizei (nenek Mako) seringkali menasehatinya dan membuat Mako sedikit tidak nyaman (tapi ia sangat mencintai neneknya dan ia ingin lulus sesegera mungkin sehingga ia bisa menjaganya). Ia memiliki kebiasaan membolos kelas atau pelajaran di sekolah. Alasan ia bergabung dengan *senshado* adalah supaya ia bisa mendapatkan izin untuk datang terlambat ke sekolah dan memanggil Midoriko Sono "Sodoko".

4.1.4.2 Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi berdurasi sekitar 168 menit dari 246 menit durasi total anime. Pada tahap ini, banyak terjadi peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh-tokoh protagonis. Peristiwa pertama yang terjadi setelah adanya *turning point* pertama atau titik balik pertama yaitu Miho yang dipaksa mengikuti *senshadow*. Jika ia menolaknya, ia akan dikeluarkan dari sekolah tersebut. Setelah mendengar kabar tersebut, teman-teman Miho berencana untuk protes kepada OSIS tetapi Miho menahannya. Miho memutuskan untuk bergabung dengan klub *senshadow* dan teman-teman satu kelasnya juga ikut bergabung untuk membantu Miho. Semua siswi di Oorai Joushi Gakuen tidak memiliki pengetahuan ataupun pengalaman dengan *senshadow* sehingga membuat Miho kewalahan untuk mengajarnya. Meski begitu, mereka tetap bersemangat untuk berlatih meskipun kalah dalam pertandingan persahabatan mereka pertama kali. Meskipun kalah dalam pertandingan persahabatan, mereka tetap bersemangat dan memiliki ambisi yang sangat besar.

Midpoint terjadi saat OSIS mengumumkan jika sekolah mereka akan mengikuti turnamen *senshadow* antar sekolah. Siswi Oorai merasa mereka belum siap secara fisik serta keterbatasan jumlah *panzer* yang dimiliki sekolah tersebut. *Panzer* tersebut juga tergolong tua jika dibandingkan dengan sekolah besar lainnya yang ikut serta dalam perlombaan tersebut. Meski begitu, OSIS tetap melanjutkan niatnya dan mendaftarkan sekolah mereka. Pada tahap ini, pihak OSIS belum memberikan alasan yang jelas mengapa mereka harus ikut serta dalam turnamen tersebut. Pertandingan pertama dalam turnamen tersebut dapat dimenangkan

dengan mudah meskipun lawannya melakukan kecurangan pada awal pertandingan.

Pertandingan kedua dapat dilalui dengan mudah karena lawannya merupakan tim yang pernah berlatih bersama pada awal sebelum adanya turnamen tersebut. Pada pertandingan ketiga atau semi-final, tim Oorai mulai mengalami kesulitan dikarenakan medan yang digunakan bersalju dan pada malamnya salju turun dengan sangat lebat. Pada momen ini, tokoh utama mengalami titik terendah yaitu ingin menyerah pada pertandingan ini karena sudah terpojok dan bersembunyi di sebuah bangunan. Pada tahap ini terjadilah konfrontasi antara tokoh Miho dengan Katyusha, dimana Katyusha menghampiri Miho dan menyarankan untuk menyerah pada pertandingan tersebut. Jika Miho dan yang lainnya menyerah, mereka akan berhasil keluar dengan selamat dari pertandingan, tetapi jika menolak tawaran tersebut, Katyusha siap menghabisi Miho dan rekannya. Ia berpikir bahwa mengalah adalah hal terbaik daripada menimbulkan korban jika terus dilanjutkan. Ia tidak ingin kejadian di sekolah lamanya terulang kembali karena nafsunya ingin memenangkan pertandingan. Ia sempat putus asa, tetapi teman-temannya terus memberikan semangat dan dukungan.

Pada momen ini, anggota OSIS memberi tahu alasan yang sebenarnya mengapa mereka sangat ingin memenangkan turnamen tersebut. Alasannya tidak lain ialah mencegah sekolah Oorai ditutup, jika gagal dalam turnamen ini, sekolah mereka akan ditutup. Hal inilah yang membuat mereka bangkit dan bersemangat untuk menyelesaikan pertandingan. Momen inilah yang menandai bermulanya titik balik kedua atau *turning point* kedua. Konfrontasi kedua yang terjadi antara Nishizumi Miho dengan kakaknya, Nishizumi Maho pada pertandingan final. Saat

kejadian ini, Miho yang menginginkan kemenangan supaya sekolahnya tidak jadi ditutup, sedangkan Maho yang ingin menang agar tidak mempermalukan aliran permainan keluarga Nishizumi dalam permainan *senshadow*. Miho menyusun rencana supaya ia bisa berduel dengan kakaknya tanpa adanya gangguan dari pihak lain.

Tokoh pertama yang muncul pada tahap konfrontasi ialah Katyusha. Ia merupakan pemimpin dari klub *senshadow* sekolah Pravda. Katyusha adalah seorang gadis dengan rambut pirang pendek dan mata berwarna biru muda. Ia mengenakan tunik seragam hijau-cokelat dengan tanda merah khas Rusia. Saat pertandingan melawan Nishizumi, ia mengenakan seragam yang meniru model yang dikenakan oleh operator tank Rusia perang dunia 2. Katyusha juga diperlihatkan mengenakan topi khas Rusia ketika pertandingan, yang terlihat sangat besar pada seseorang yang sekecilnya. Katyusha terkenal karena kepribadiannya yang arogan dan kekanak-kanakan. Hal tersebut terjadi karena tinggi badannya yang pendek, ia merasa harus 'berdiri di atas' orang lain, teman atau musuh, yang ia lakukan dengan cara duduk di bahu Nonna.

Tokoh kedua yang muncul pada tahap konfrontasi ialah Nonna. Ia merupakan wakil pemimpin dari klub *senshadow* sekolah Pravda. Nonna ialah seorang gadis yang tinggi, cantik dan anggun. Memiliki warna rambut coklat tua yang panjang dan memiliki warna mata biru muda. Nonna terkenal karena kepribadiannya yang tenang dan lembut serta kesetiiaannya kepada Katyusha. Nonna melakukan semua yang diminta Katyusha, biasanya tanpa ragu-ragu atau protes, yang paling terkenal

adalah membiarkannya untuk naik ke pundaknya. Karena hubungan mereka sangat dekat, mirip dengan ibu dan anak.

Tokoh ketiga yang muncul di tahap ini ialah Anchovy. Anchovy merupakan pemimpin klub *senshado* dari sekolah tinggi perempuan Anzio. Anchovy ialah seorang gadis dengan rambut hijau pucat yang panjang dan diikat menjadi kuncir kuda kembar. Ia memiliki warna mata merah kecokelatan. Selama pertandingan ia mengenakan seragam yang menggabungkan elemen dari salah satu milisi Fasis Italia.

Tokoh keempat yang muncul pada tahap resolusi ialah Nishizumi Maho, kakak dari Nishizumi Miho. Maho ialah seorang gadis dengan rambut yang pendek berwarna coklat tua. Ia memiliki warna mata yang sama dengan rambutnya yaitu coklat tua, selain itu, ia memiliki tinggi yang sedikit di atas rata-rata. Selain itu, ia memiliki banyak kemiripan yang mencolok dengan Miho. Maho terkenal karena kecintaannya pada *senshado*, dan secara nasional dianggap sebagai pemimpin yang berbakat, serta sangat dihormati oleh ibu, saudara perempuan, dan rekan satu timnya.

Tokoh kelima yang muncul pada tahap ini ialah Erika Itsumi. Erika merupakan siswi sekaligus wakil pemimpin dari klub *senshado* sekolah Kuromorimine. Erika adalah gadis yang tinggi dengan warna rambut pirang yang panjang. Ia memiliki warna mata biru muda. Ia biasanya terlihat mengenakan seragam Kuromorimine, memakai jaket dan topi saat pertandingan.

4.1.4.3 Tahap Resolusi

Tahap resolusi berdurasi sekitar 41 menit dari 245 menit durasi total anime. Pada tahap ini, cerita mencapai titik ketegangan tertinggi. Setelah tokoh utama bangkit dari keterpurukannya saat melawan Katyusha dan rekannya di Siberia, Miho dan teman-temannya berhasil memenangkan pertandingan tersebut dan mencapai babak final. Kemenangan tersebut berhasil diraih berkat penolakan tawaran yang diberikan oleh Katyusha untuk menyerah dalam pertandingan tersebut. Miho dan rekannya lebih memilih untuk menyusun strategi baru untuk mengalahkan Katyusha. Tahap ini bisa disebut bagian *Climax*. Pasca tahap klimaks, terdapat tahap *descending action* yang berisikan pertandingan final antara tim Oorai melawan tim Kuromorimine yang tidak lain ialah sekolah lamanya Miho.

Pada akhir cerita atau *ending*, tim Oorai berhasil memenangkan pertandingan final tersebut. Dengan demikian sekolah mereka tidak akan ditutup oleh pihak federasi karena memiliki prestasi yang cukup baik. Cerita berakhir bahagia, tim Oorai disambut dengan sangat meriah oleh tim lainnya yang ikut serta dalam turnamen tersebut. Setelah berhasil memenangkan turnamen tersebut, mereka berencana untuk mengikuti semua turnamen yang ada.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat struktur tiga babak anime tersebut dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut

Tahap Persiapan	<i>Beginning</i>	Perkenalan tokoh Miho melalui kehidupan sehari-harinya
	<i>Inciting point</i>	Miho dipanggil OSIS pada hari pertama ia masuk sekolah
	<i>Turning point 1</i>	Miho dipaksa mengikuti klub <i>senshado</i> yang akan dibentuk lagi tahun ini
Tahap Konfrontasi	<i>Midpoint</i>	OSIS mengumumkan mereka akan mengikuti turnamen <i>senshado</i> antar sekolah
	<i>Turning point 2</i>	Tim Oorai terpojok di sebuah bangunan sehingga membuat Miho bimbang dalam mengambil keputusan
Tahap Resolusi	<i>Climax</i>	Tim Oorai dapat memenangkan pertandingan di Siberia dan melanjutkan ke babak final
	<i>Descending action</i>	Miho bertemu dengan sekolah lamanya, Kuromorimine dalam pertandingan final, hal ini membuat ia gugup
	<i>Ending</i>	Tim Oorai dapat memenangkan pertandingan final dan sekolahnya tidak jadi ditutup oleh pihak federasi

Tabel 1. Tabel struktur tiga babak anime *Girls und Panzer*

4.2 Struktur dan Dinamika Kepribadian Miho

4.2.1 Struktur Kepribadian Miho

Analisis mengenai struktur kepribadian dalam penelitian ini hanya dilakukan terhadap salah satu tokoh saja, yaitu Nishizumi Miho. Struktur kepribadian merupakan hasil konflik dari tiga sistem yang terdiri dari Id, ego dan superego. Faktor bawaan lahir dan faktor lingkungan merupakan faktor yang mempengaruhi kepribadian seseorang. Id, ego dan superego memiliki perannya masing-masing dan akan berkuasa pada situasi tertentu. Id merupakan komponen yang bekerja berdasarkan prinsip kesenangan, ego berdasarkan realitas, dan

superego berdasarkan moralitas. Dalam kepribadian seseorang, salah satu sistem bisa mendominasi, sehingga saat sistem tersebut muncul, hal itulah yang membuat kita bisa mengetahui kepribadian seseorang.

Miho digambarkan sebagai tokoh gadis yang berwajah manis. Miho merupakan seorang siswi salah satu sekolah tinggi di Jepang. Miho dibesarkan dengan kondisi keluarga yang tidak terlalu baik, dan ia memiliki konflik dengan ibunya karena ketidaksamaan pandangan. Miho sejak kecil dituntut oleh keluarganya untuk pandai dalam bidang *senshadow* yang sesuai dengan aliran keluarganya.

Pada saat pertama kali masuk sekolah setelah berpindah sekolah. Miho mengetahui bahwa sekolah barunya tidak memiliki klub *senshadow*. Id yang bekerja berdasarkan kesenangan secara langsung membuat alam bawah sadar Miho bereaksi untuk bergegas menuju sekolah supaya tidak terlambat. Hal ini terlihat pada kutipan berikut.

みほ : そうか、家じゃないだ！早く学校に行く！

Miho : Ah ya, aku sudah tidak dirumah! Harus segera pergi ke sekolah!

(*Girls und Panzer*, Episode 1, 04:24 – 04:27)

Id bekerja mencari kesenangan dengan cara membuat Miho untuk bergabung dengan klub *senshadow* yang baru saja di bentuk kembali. Bila Miho berhasil bergabung dengan klub *senshadow*, Miho akan merasa senang dan itu sesuai dengan prinsip kerja id yang bekerja berdasarkan kesenangannya. Meskipun Miho

menghindari *senshadow* pada awalnya, hasrat dalam diri Miho yang begitu besar untuk merealisasikan kesenangannya membuat diri Miho memutuskan untuk bergabung dengan klub *senshadow*, meskipun pada awalnya ia bergabung karena ancaman dari pihak OSIS. Tetapi sebelum bergabung, keinginan id Miho tersebut berusaha dicegah oleh superego yang berdasarkan moral, hal ini disebabkan karena Miho berpikir ia sudah merusak aliran permainan keluarga Nishizumi dan berusaha menjauhi *senshadow*. Hal ini dibuktikan dari penolakan yang terdapat pada kutipan berikut ini.

もも : これはどうゆことだ。

角谷 : なぜそれを選んだのですか。

みほ : 僕は戦車道をやらない。

もも : 西住さんはあきらめてください。

角谷 : 学校にずっと長く滞在することができないようにする
ためにそれを作か。

みほ : 戦車道をやります！

Momo : Apa maksudnya ini?

Kadotani : Mengapa kamu memilih ini?

Miho : Aku tidak ingin memilih *senshadow*.

Momo : Menyerahlah, Nishizumi-san.

Kadotani : Kalau kamu tidak memilihnya, kamu tidak akan bertahan
di sekolah ini.

Miho : Aku akan ikut *senshadow*.

(*Girls und Panzer*, Episode 1, 19:35 – 20:11)

Pada kutipan di atas, superego yang menginginkan Miho untuk bermain *senshadow* berusaha mempengaruhi ego agar merealisasikan keinginan id tersebut, namun dengan karakter Miho yang ambisius, akhirnya superego merealisasikan keinginan id dan tidak menghiraukan keinginan ego. Setelah mendapatkan keinginan id tersebut, yang berupa kesenangan bermain *senshadow* bersama rekan satu timnya. Superego kembali muncul untuk mempengaruhi ego karena saat itu tim Miho sudah terpojok dan tidak bisa berlutik sama sekali. Terjadi perdebatan dengan anggota OSIS yang menyembunyikan tujuan mereka yang sebenarnya mengikuti turnamen tersebut. Pertentangan tersebut dapat dilihat dari kutipan berikut.

もも : まず、成果を上げられなかった学校を閉鎖すること。

みほ : それで、私たちがもう学校を持たないと言っているのか。
これは許せない!

はな : そのように感じるかもしれませんが、1年以内にまとめを開始する必要がある。

みほ : それなら来年という意味ではない。

もも : そのとおりです。また、タンカーを行うための基金を受け取ると聞いたので、その基金を使用して運用コストを削減することができる。

みほ : それは私たちにとってそれをほぼ不可能にしませんか。

もも : 他の方法は考えられませんでした...

みほ : 去年泣いて過ごす代わりに、それはすべて一緒に終わるでしょう。

Momo : Pertama-tama, jika kita kalah, sekolah kita akan ditutup selamanya.

Miho : Jadi, kita tidak akan bisa bersekolah lagi disini? Itu tidak adil!

Hana : Kurang lebih seperti itu, ini akan menjadi tahun terakhir kita.
Miho : Berarti tidak ada sekolah tahun depan...
Momo : Tepat sekali, jika kita memenangkan turnamen ini, kita akan menerima dana untuk mengurangi biaya operasional sekolah supaya tidak jadi ditutup permanen.
Miho : Bukankah itu semua mustahil untuk kita?
Momo : Tidak ada cara lain...
Miho : Daripada kita hanya diam dan menangis, kita akhiri semua bersama dan terus maju.

(*Girls und Panzer*, Episode 9, 02:30 – 04:20)

Pada kutipan di atas, superego berhasil mempengaruhi ego Miho untuk menyerah bermain *senshado* karena telah mengetahui alasan sesungguhnya mengapa mereka bersikeras untuk memenangkan pertandingan. Pada tahap ini superego Miho berhasil muncul secara dominan kembali untuk terus bermain *senshado*.

Pada saat menyeberangi sungai, salah satu *panzer* mogok dan hampir terseret arus sungai. Id Miho menginginkan rekan satu timnya selamat. Disini superego yang bekerja berdasarkan moralitas berusaha mencari cara menyelamatkan rekannya, Miho meraih tali dan mengikat *panzer* mogok tersebut ke *panzer* yang lebih berat supaya tidak hanyut. Miho yang teringat kejadian di sekolah lamanya tidak ingin mengulangi kesalahan yang sama lagi. Pada peristiwa ini, superego dapat mengalahkan ego dalam diri Miho dan berhasil memenuhi id Miho menyelamatkan rekannya.

Dari peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh Miho serta melihat bagaimana cara Miho menyikapi atau bertindak dalam merespon atau mengatasi peristiwa-

peristiwa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa struktur kepribadian tokoh Miho didominasi oleh superego. Superego yang bekerja berdasarkan prinsip moralitas bisa mengontrol id sehingga realisasi hasrat id lebih dipengaruhi oleh pertimbangan superego dari pada ego.

4.2.2 Dinamika Kepribadian Miho

Unsur-unsur yang terdapat dalam dinamika kepribadian adalah insting dan kecemasan. Insting atau biasa disebut dengan naluri merupakan representasi psikologis bawaan dari eksitasi akibat munculnya suatu kebutuhan tubuh. Sedangkan kecemasan yaitu ketidaktenangan hati atau gelisah yang dimiliki oleh seorang tokoh. Dinamika kepribadian tidak bisa lepas dari unsur naratif terutama yang berhubungan langsung dengan tokoh Nishizumi Miho.

4.2.2.1 Insting

Berikut adalah gambaran insting yang dialami tokoh Nishizumi Miho dalam anime *Girls und Panzer*. Sebagai salah satu unsur dari dinamika kepribadian, insting merupakan hal yang hampir setiap orang pernah merasakannya, begitu juga dengan tokoh Nishizumi Miho.

Dalam anime *Girls und Panzer* tokoh Nishizumi Miho hampir seluruhnya memberikan citra atau naluri yang positif dalam cerita. Ia selalu memperlihatkan nalurnya untuk tetap bertahan hidup dengan berusaha memenangkan setiap pertandingan *senshado* yang ia ikuti. Naluri tersebut berhubungan dengan id, ego, dan superego yang dimiliki oleh Miho. Id berperan paling besar dalam dinamika

kepribadian insting, id tersebut berkeinginan Miho tetap bertahan hidup dan memenangkan pertandingan hingga babak final. Ego Miho yang sudah ingin menyerah saat pertandingan tersebut terus dilawan oleh superego Miho yang ingin terus memenangkan seluruh pertandingan. Meskipun pertandingan yang dilakukan oleh Miho dan rekan-rekannya sangat berat, mereka tetap berusaha memenuhinya, hal tersebut merupakan bagian dari naluri untuk tetap hidup. Selain itu, Miho memiliki insting untuk berani mengambil keputusan secara tepat. Setiap keputusannya tersebut selalu sejalan dengan prinsip id yang menginginkan kesenangannya yaitu memenangkan pertandingan *senshado*. Id Miho yang selalu terdorong oleh superego yang terdorong atas moralitas selalu menghasilkan keputusan yang tepat. Seluruh rencana dan keputusan yang diambil Miho tidak pernah meleset sedikitpun.

4.2.2.2 Kecemasan

Salah satu unsur dari dinamika kepribadian yaitu, kecemasan merupakan hal yang hampir setiap orang pernah merasakannya, begitu juga dengan tokoh Nishizumi Miho. Ia mengalami dua jenis kecemasan yang disebabkan oleh adanya pertentangan antara Id, ego, dan superego. Berikut penjelasan mengenai kecemasan tokoh Nishizumi Miho

Gangguan yang melibatkan Id, ego, dan superego akan menghasilkan sebuah situasi yang menjadikan seseorang merasa tidak nyaman dan merasakan kecemasan. Mengacu kepada teori Freud tentang kecemasan, tokoh Miho dalam anime *Girls und Panzer* mengalami dua jenis kecemasan. Kecemasan realistik

merupakan respons realistis ketika seseorang merasakan bahaya dalam suatu lingkungan (menurut Freud kondisi ini sama seperti rasa takut). Kecemasan realistik yang dialami oleh Miho ialah ketika ia cemas setelah mengetahui sekolahnya ditutup jika kalah dalam turnamen *senshodo*. Pada saat itu id dan superego dalam diri Miho saling bertentangan satu dengan lainnya. Id Miho yang berambisi untuk memenangkan setiap pertandingan *senshodo*. Sedangkan superego Miho yang ingin menyerah pada pertandingan tersebut karena Miho tidak tega melihat rekannya tersiksa karena kedinginan. Hal tersebut menimbulkan kecemasan setelah OSIS memberitahukan alasan sekolah tersebut membuka kembali kegiatan *senshodo* yang sudah lama dihentikan. Kecemasan realistik lainnya yang dirasakan oleh Miho pada saat ia merasa takut kehilangan rekan satu timnya akibat *panzer* yang dinaikinya hanyut di sungai.

みほ	: うさぎチームはエンジンをストールを持っているか。
うさぎチーム	: まったく始まっていない!
みほ	: この時期に黒森峰が追いつく。
うさぎチーム	: 私たちげんこです。
みほ	: これは悪いです。しかし、ウサギのチームが流されてしまったら...
うさぎチーム	: 行け。ここで監視します。
みほ	: 沙織さんゆかりさん、ワイヤーとロープをください。
Miho	: Mesin tim kelinci mati.
Tim Kelinci	: Tidak mau menyala sama sekali!
Miho	: Kuromorimine akan mengejar kita.
Tim Kelinci	: Kita baik-baik saja.
Miho	: Ini buruk. Tetapi, jika tim kelinci hanyut...
Tim Kelinci	: Pergilah. Kita akan lihat dari sini.

Miho : Saori, Yukari, beri aku kabel dan tali.
(*Girls und Panzer*, Episode 11, Adegan 13:13 – 14:19)

Kutipan di atas merupakan salah satu kecemasan Miho terhadap nyawa rekan satu sekolahnya yang hanyut di sungai. Mereka hanyut bersama dengan *panzer*-nya yang mengalami mati mesin. Miho yang trauma akan kejadian yang sama saat berada di tim lamanya segera bergegas mengambil tali untuk mengikat *panzer* tersebut supaya tidak terseret arus terlalu jauh. Akibat hal itu, Id mengirimkan sinyal berupa perasaan yang tidak menyenangkan yang membuat Miho menjadi cemas. Id yang berada di alam bawah sadar mendorong Miho untuk selalu memikirkan rekan timnya supaya selamat, kali ini ego tidak menolak dan superego mengambil alih, sebab hal itu tidak bertentangan dengan moralitas. Ia kemudian bereaksi dengan meraih tali dan dilemparkan kepada tim kelinci yang hanyut di sungai sebagai luapan perasaannya yang dapat dirasakannya dengan jelas dan dia mengetahui penyebabnya.

Berikutnya kecemasan neurotik yang dialami oleh Miho. Kecemasan neurotik berasal dari konflik alam bawah sadar dalam diri individu. Konflik tersebut tidak disadari oleh orang yang mengalami kecemasan tersebut. Salah satu kecemasan yang tidak disadari alasannya oleh Miho adalah ketika ia cemas untuk pulang kerumahnya karena mengira telah diusir dari keluarganya. Id Miho yang menginginkan terus bersekolah dan bermain *senshadow*, Ditolak oleh Ego karena Miho mengira sudah tidak dianggap dari bagian keluarga Nishizumi. Disisi lain, superego yang bekerja berdasarkan moral terus mendesak Miho untuk pulang, jika ia tidak pulang, ia tidak bisa mendapat cap keluarganya untuk persetujuan pindah

sekolah. Ia berpikir bahwa ibunya membencinya dan tidak ingin lagi pulang kerumah. Tetapi apa yang ia pikirkan ternyata tidak benar, ibunya masih menerima ia apa adanya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dinamika kepribadian Nishizumi Miho mengalami kedua jenis kecemasan, yaitu kecemasan realistik dan kecemasan neurotik. Kecemasan tersebut secara umum disebabkan oleh faktor superego yang lebih dominan daripada ego untuk merealisasikan keinginan Id struktur kepribadian Nishizumi Miho dimana ia sangat berhasrat untuk memenangkan pertandingan *senshodo*. Demi mewujudkan cita-citanya tersebut banyak rintangan dan halangan yang dialaminya yang menimbulkan kecemasan tersebut.

BAB 5

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dan hasil penelitian dari *anime Girls und Panzer*, maka peneliti mengemukakan simpulan yang akan dibagi menjadi dua sub-bab sebagai berikut:

1. Unsur naratif anime *Girls und Panzer*

Pada sub-bab ini akan dikemukakan naratif pada *anime Girls und Panzer*. Tema yang diusung dalam *anime* ini adalah remaja yang dipaksa untuk mengikuti kegiatan klub *senshado* yang Kembali dibuka. Nishizumi Miho, tokoh utama dalam *anime* ini merupakan siswi pindahan dari SMA Kuromirimine. Di hari pertama kedatangan Miho di sekolah barunya, Oorai, ia tampak kebingungan dan malu ketika bertemu dengan siswi lainnya saat berangkat sekolah. Pada saat waktu istirahat siang, ia masih tampak malu dan bingung ketika salah satu teman sekelasnya, Saori pergi mengajak Miho untuk makan siang bersama.

Berdasarkan dominasi cerita dan peran dalam perkembangan alur maka tokoh utama adalah Nishizumi Miho, Miho merupakan tokoh yang memiliki sifat pendiam, canggung dan penyendiri pada awal cerita. Tetapi, semua sifatnya berubah pada pertengahan hingga akhir cerita, ia menjadi seorang yang enerjik, dan mudah bergaul. Alasan utama Miho berpindah sekolah karena sekolah barunya tersebut tidak memiliki klub *senshado*, Miho ingin melupakan semua yang berhubungan dengan *senshado*. Tetapi keinginan tersebut sirna saat hari pertamanya masuk sekolah, pihak sekolah ternyata membuka kembali klub

senshodo dan memaksa Miho untuk bergabung. Ia tidak memiliki pilihan lain, saat Miho menolak untuk bergabung, Ia diancam akan dikeluarkan dari sekolahnya sekarang. Setelah berhasil mengumpulkan beberapa anggota baru, pemimpin klub *senshodo* sekaligus ketua OSIS Oorai mengumumkan bahwa klub mereka akan berpartisipasi dalam turnamen antar SMA.

Selain Miho sebagai tokoh utama terdapat juga beberapa tokoh tambahan yang mempengaruhi tokoh Miho diantaranya, Saori Takebe yang membuat miho menjadi gadis yang periang. Saori memiliki sifat ceria dan supel. Hana Izusu yang membantu Miho agar menjadi lebih supel dengan mengajak Miho bergaul. Hana memiliki sifat tenang dan pendiam. Yukari Akiyama yang membantu Miho dalam perawaatan *panzer* karena Yukari merupakan seorang penggila *panzer*. Yukari memiliki sifat cerah dan mudah bergaul. Mako Reizei yang memiliki sifat pendiam dan pemalas.

Pemaparan naratif pada penelitian ini yang pertama adalah hubungan naratif dengan ruang. Pada penelitian ini terdapat 7 latar ruang, yaitu Ōarai Joushi Gakuen, tempat berlatih *senshodo*, hutan sekolah, kota, kafe, kediaman keluarga Nishizumi, dan Siberia. Dari 7 latar yang tersebut masing-masing mempengaruhi struktur dan dinamika kepribadian Nishizumi Miho.

Pemaparan naratif yang kedua adalah hubungan naratif dengan waktu. Hubungan naratif dengan waktu dibagi menjadi 3 yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Urutan waktu yang digunakan dalam narasi adalah pola linier karena alur waktu berjalan dengan berurutan tanpa adanya pengulangan yang

mengganggu. Durasi waktu naratif berlangsung selama beberapa bulan, kurang dari satu tahun. Sedangkan untuk durasi tayang *anime* ini sepanjang empat jam enam menit. Untuk frekuensi waktu pada film ini adalah 1 kali karena penulis tidak menemukan adegan yang sama muncul kembali. Struktur tiga babak dalam *anime Girls und Panzer* beralurkan maju dengan pembagian babak menjadi tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi. Berikut ini merupakan rangkuman kejadian pada struktur tiga babak *anime Girls und Panzer* dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tahap Persiapan	<i>Beginning</i>	Perkenalan tokoh Miho melalui kehidupan sehari-harinya
	<i>Inciting point</i>	Miho dipanggil OSIS pada hari pertama ia masuk sekolah
	<i>Turning point 1</i>	Miho dipaksa mengikuti klub <i>senshado</i> yang akan dibentuk lagi tahun ini
Tahap Konfrontasi	<i>Midpoint</i>	OSIS mengumumkan mereka akan mengikuti turnamen <i>senshado</i> antar sekolah
	<i>Turning point 2</i>	Tim Oorai terpojok di sebuah bangunan sehingga membuat Miho bimbang dalam mengambil keputusan
Tahap Resolusi	<i>Climax</i>	Tim Oorai dapat memenangkan pertandingan di Siberia dan melanjutkan ke babak final
	<i>Descending action</i>	Miho bertemu dengan sekolah lamanya, Kuromorimine dalam pertandingan final, hal ini membuat ia gugup
	<i>Ending</i>	Tim Oorai dapat memenangkan pertandingan final dan sekolahnya tidak jadi ditutup oleh pihak federasi

2. Dinamika Kepribadian Tokoh Miho

Miho digambarkan sebagai tokoh gadis yang bertubuh ideal, berwajah manis dan memiliki rambut sepanjang bahu berwarna oranye. Miho merupakan seorang siswi salah satu sekolah menengah atas di Jepang. Miho dibesarkan dengan kondisi keluarga yang tidak terlalu baik, dan ia memiliki konflik dengan ibunya karena perbedaan pandangan tentang strategi permainan *senshadow*. Unsur-unsur yang terdapat dalam dinamika kepribadian adalah insting dan kecemasan.

Insting Miho hampir seluruhnya memberikan citra atau naluri yang positif dalam cerita. Ia selalu memperlihatkan nalurinya untuk tetap bertahan hidup dengan berusaha memenangkan setiap pertandingan *senshadow* yang ia ikuti. Naluri tersebut berhubungan dengan id, ego, dan superego yang dimiliki oleh Miho. Miho memiliki insting untuk berani mengambil keputusan secara tepat. Setiap keputusannya tersebut selalu sejalan dengan prinsip id yang menginginkan kesenangan yaitu memenangkan pertandingan *senshadow*. Id Miho yang selalu terdorong oleh superego yang terdorong atas moralitas selalu menghasilkan keputusan yang tepat. Seluruh rencana dan keputusan yang diambil Miho tidak pernah meleset sedikitpun.

Kecemasan merupakan hal yang hampir setiap orang pernah merasakannya, begitu juga dengan tokoh Nishizumi Miho. Ia mengalami dua jenis kecemasan yang disebabkan oleh adanya pertentangan antara Id, ego, dan superego.

Kecemasan riil yang dialami oleh Miho ialah ketika ia cemas setelah mengetahui sekolahnya akan ditutup jika tidak bisa memenangkan turnamen *senshadow* antar SMA. Pada saat itu id dan superego dalam diri Miho saling bertentangan satu

dengan lainnya. Id Miho yang berambisi untuk memenangkan setiap pertandingan *senshado*. Sedangkan superego Miho yang ingin menyerah pada pertandingan tersebut.

Kecemasan riil lain yang dirasakan oleh Miho pada saat ia merasa takut kehilangan rekan satu timnya akibat *panzer* yang dinaikinya hanyut di sungai. Id dalam diri miho yang ingin memenangkan pertandingan tersebut dan mengorbankan rekan satu timnya ditentang oleh superego. Superego dalam diri Miho berusaha untuk menyelamatkan rekannya terlebih dahulu.

Kecemasan neurotik berasal dari konflik alam bawah sadar dalam diri individu. Salah satu kecemasan yang tidak disadari alasannya oleh Miho adalah ketika ia cemas untuk pulang kerumahnya karena mengira telah diusir dari keluarganya. Ia berpikir bahwa ibunya membencinya dan tidak ingin lagi pulang kerumah. Tetapi apa yang ia pikirkan ternyata tidak benar, ibunya masih menerima ia apa adanya.

Setelah penelitian ini selesai dilakukan dapat diketahui bahwa tiap individu memiliki struktur dan dinamika kepribadian yang berbeda-beda. Struktur kepribadian Miho yang lebih didominasi oleh superego untuk merealisasikan keinginan id. Kepribadian tersebut membuat Miho yang dulunya pendiam dan pemalu kini berubah menjadi gadis yang periang, pemberani, dan supel.

Sikap pemberani Miho tersebut digambarkan dengan keberaniannya untuk mengendarai *panzer*. Seluruh gadis di sekolah tersebut menggunakan *panzer* untuk bermain sebuah olahraga yang disebut *senshado*.

要旨

本論文の題名は『水島努のアニメ「ガールズ&パンツァー」における西住みほの人格の構造と動態』である。このアニメを選んだ理由は、筆者がこのアニメのストーリーに興味を持っているからである。このアニメ「ガールズ&パンツァー」は、ランティス、ムービック、ショウゲート、サイクロングラフィックスに制作されて、水島努が監督を務め、2012年10月9日に日本で放送された。

本研究の目的は、アニメ「ガールズ&パンツァー」のナラティブ構造と主人公の人格の構造と性格のダイナミクスを調べるためである。本研究は文献研究で、それは使用するデータや理論が、書籍、雑誌、インターネットなどから得ているためである。このアニメのナラティブ要素を分析するために筆者は Himawan Pratista に書かれた「Memahami Film edisi 2」の本を使用し、人格の構造と性格のダイナミクスを分析するために、Sigmund Freud の理論を使用する。分析した結果としては下記のことである。

まず、ナラティブ要素で、それはナラティブと空間の関係、ナラティブと時間の関係、「Struktur tiga babak」という話の構造段階である。ナラティブと空間の関係は日本の空母にある高校でナラティブと時間の関係の上映時間は4時間6分で、話の期間は、数ヶ月から1年未満である。「ガールズ&パンツァー」の話順番は、A-B-C-D-Eの順流を形成するというパターンである。

次は、西住みほの性格の構造と力学の説明である。性格構造は「イド」、「エゴ」と「スーパーエゴ」という三つの人間格性のシステムの葛藤結果である。イドは快楽原則、エゴは現実原則、スーパーエゴは道徳原則に基づいて人の性格を働かすと言われている。みほの人格の場合は彼女が経験した出来事と、それに対するみほの反応や行動を見ると、みほの人格構造はスーパーエゴに支配されていると結論する。

みほが経験した人格力学は、本能と不安である。みほが感じている不安感「kecemasan riil」と「kecemasan neurotik」という不安感である。その不安感、イドの欲望を実現するたびに、スーパーエゴはエゴより強いということで原因されている。この状態で、みほは良くないことをした

いとき、よく道徳のことに気づいて、迷って心配になる。 分析した後、
筆者は、構造と力学が人の心理と人格に強い影響を与えるということが理
解できるようになった。このアニメにそのことはみほの性格から見られて
いる。最終まで生きているみほの本能は最後まで頑張っているみほの性格
を成り立った。しかし、その強い精神でも失敗ことを経験したたほは自分
の心配を原因されて、彼女の人格の構造と力学に影響した。

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Film

Girls und Panzer (ガールズ&パンツァー). Disutradarai oleh Tsutomu

Mizushima, Actas, 2019.

Sumber Buku

Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Baweh, Edoard. 2013. “Kepribadian Tokoh Utama Antagonis dalam Film “마이웨이” (My Way): Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud”. Skripsi (S-1). Yogyakarta: Program Studi Sastra Indonesia Universitas Gajah Mada.

Faisal, Muhamad Ridwan. 2019. “Dinamika & Struktur Kepribadian Tokoh Utama Novel `Uyûn `Alâ As-Samâ Karya Komâsha`Ulyân”. Thesis S-2. Jakarta: Bahasa dan Sastra Arab UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Freud, Sigmund. 2006. *Pengantar UmSum Psikoanalisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Hidayat, Dede Rahmat. 2011. *Psikologi Kepribadian dalam Konseling*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Minderop, A. 2010. *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.

Ningsih, Winda Ayu. 2019. “Perubahan Kepribadian Tokoh Utama dalam Film Flying Colors (Biri Gyaru - ビリギャル) Karya Sutradara Nobuhiro Doi”. Skripsi S-1. Semarang: Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.

- Noor, R. 2015. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan, 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Ratna, Nyoman Kutha. 2007. *Teori dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Solikhah, Maratus. 2021. " Analisis Kepribadian Tokoh dalam Puisi Lau Annanā Lam Naftariq Karya Faruq Juwaidah ". Skripsi (S-1). Salatiga: Program Studi Sastra Arab IAIN Salatiga.

Sumber Internet

- Fandom. (2016). Girls und Panzer Wiki site. Diakses pada 16 Mei 2022, dari https://gup.fandom.com/wiki/Girls_und_Panzer_Wiki
- Goo Dictionary. (2022). Diakses pada 16 Desember 2022, dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E6%81%A5%E3%81%9A%E3%81%8B%E3%81%97%E3%81%84/#jn-176287>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2022). Diakses pada 16 Desember 2022, dari <https://kbbi.web.id/semangat>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2022). Diakses pada 16 Desember 2022, dari <https://kbbi.web.id/berani>

BIODATA



Data Diri

Nama : Rizky Agung Pratama
NIM : 13020218130103
Tempat, tanggal lahir : Kendal, 24 Februari 2000

Riwayat Pendidikan

2006-2012 : SDN 01 SELOKATON
2012-2015 : SMPN 01 SUKOREJO
2015-2018 : SMAN 01 SUKOREJO