



**PERKEMBANGAN DIRI TOKOH ARIEL DALAM ANIME SAYONARA NO
ASA NI YAKUSOKU NO HANA O KAZAROU
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

『「さよならの朝に約束の花を飾ろう」は、アニメにおけるエリエールの
自己開発である』

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana

Strata 1 dalam Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Ditulis Oleh

Ulfa Mutiara Isnayani

NIM 13050116130035

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2022

**PERKEMBANGAN DIRI TOKOH ARIEL DALAM ANIME SAYONARA
NO ASA NI YAKUSOKU NO HANA O KAZAROU
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

『「さよならの朝に約束の花を飾ろう」は、アニメにおけるエリエールの
自己開発である』

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana

Strata 1 dalam Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Ditulis Oleh

Ulfa Mutiara Isnayani

NIM 13050116130035

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

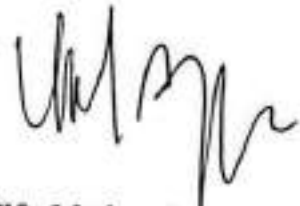
2022

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil suatu penelitian baik untuk memperoleh gelar sarjana atau diploma yang terdapat di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil dari publikasi atau tulisan orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan dan daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiarasi.

Semarang, 19 Desember 2022

Penulis,



Ulfa Mutiara Isnayani

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Perkembangan Diri Tokoh Ariel Dalam *Anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou*” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada 15 Desember 2022.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Perkembangan Diri Tokoh Ariel Dalam Anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou* ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-I Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada Tanggal: 27 Desember 2022

Tim Penguji Skripsi

Ketua

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



Anggota I

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



Anggota II

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



Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro,



Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP. 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

遠きに行くは必ず近きよりす。

『「ハイキュー！！」古舘春一』

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada penulis sendiri dan kepada semua orang yang sedang berusaha memantik pelita dalam pekat gulita.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perkembangan Diri Tokoh Ariel dalam *Anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou*”. Walaupun penulis banyak menghadapi beberapa kendala dan rintangan dalam proses penulisan skripsi ini, berkat bantuan dan dukungan yang telah diberikan dari berbagai pihak, penulis akhirnya berhasil menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan arahan dalam tingkat Fakultas.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas dukungan, bimbingan dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Semoga selalu diberikan kesehatan dan kelancaran dalam mengajar dan membimbing mahasiswa.
3. Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum., selaku dosen wali penulis. Terima kasih atas arahan, bimbingan dan dukungan yang diberikan kepada penulis hingga saat ini. Semoga selalu diberikan kesehatan dan kelancaran dalam mengajar dan membimbing mahasiswa.

4. Yuliani Rahmah, S. Pd., M.Hum., selaku dosen pembimbing skripsi penulis. Terima kasih atas bimbingan, arahan, ilmu, dan waktu yang telah Sensei berikan kepada penulis dan teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang Angkatan 2016. Semoga selalu diberikan kesehatan dan kelancaran dalam mengajar dan membimbing mahasiswa.
5. Seluruh dosen beserta jajaran staf Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis baik di dalam perkuliahan ataupun di luar perkuliahan.
6. Keluarga penulis yang selalu memberi dukungan penuh. Terima kasih atas pengertian dan dukungan selama penulis menyusun skripsi.
7. Keluarga Besar Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro Angkatan 2016. Seluruh teman-teman penulis yang telah menemani penulis dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi.
8. Teman-teman penulis yang telah memberi dukungan penuh secara mental dan moral. Rikha Nurmalia Sari dan Khalisha Hanan Nabila yang telah menjadi teman diskusi dalam teori psikologi. Teman-teman BKJ yang berjuang bersama mengerjakan skripsi Mutiara Salsabila Fitri, Mariah Anggreni, Misnawati, Desi Lestari, Mozaes Gempur Asmoro dan semua nama yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
9. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya yang hanya dapat penulis sampaikan.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis dan peneliti-peneliti yang lainnya.

Semarang, 15 Desember 2022

Ulfa Mutiara Isnayani
NIM 13050116130035

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Sistematika Penulisan	5

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Kerangka Teori.....	10
2.2.1 Teori Naratif Film.....	10
2.2.1.1 Cerita dan Plot	11
2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang	13
2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu	13
2.2.1.4 Batasan Informasi Cerita	15
2.2.2 Teori Psikologi Sastra	15
2.2.3 Teori Perkembangan Diri Erikson	16
BAB 3 METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Sumber Data.....	23
3.3 Langkah-langkah Penelitian.....	24
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data	24
3.3.2 Teknik Analisis Data.....	25
3.3.3 Teknik Penyajian Data.....	25
BAB 4 ANALISIS PERKEMBANGAN DIRI TOKOH ARIEL DALAM ANIME SAYONARA NO ASA NI YAKUSOKU NO HANA O KAZAROU.....	26
4.1 Unsur Naratif dalam <i>anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou</i>	26
4.1.1 Cerita dan Plot	26

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang	33
4.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu	37
4.1.4 Batasan Informasi Cerita	41
4.2 Analisis Tahapan Perkembangan Diri Tokoh Ariel	42
4.2.1 <i>Trust versus Mistrust</i> (Kepercayaan versus Ketidakpercayaan) ..	43
4.2.2 <i>Autonomy versus Doubt and Shame</i> (Otonomi vs Rasa Ragu dan Malu-malu)	45
4.2.3 <i>Initiative versus Guilt</i> (Prakarsa versus Rasa Bersalah)	48
4.2.4 <i>Industry versus Inferiority</i> (Kerja Keras versus Rasa Rendah Diri)51	
4.2.5 <i>Identity versus Identity Confusion</i> (Identitas versus Kebingungan Identitas)	53
4.2.6 <i>Intimacy versus Isolation</i> (Keakraban versus Keterkucilan).....	58
4.2.7 <i>Generativity versus Stagnation</i> (Generativitas versus Stagnasi) ..	60
4.2.8 <i>Integrity versus Despair</i> (Integritas versus Keputusasaan)	62
BAB 5 SIMPULAN	64
要旨	67
DAFTAR PUSTAKA	70
BIODATA PENULIS	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. 1 Maquia.....	27
Gambar 4.1. 2 Krim	28
Gambar 4.1. 3 Leilia.....	28
Gambar 4.1. 4 Deol.....	29
Gambar 4.1. 5 Lang dan Mido.....	29
Gambar 4.1. 6 Ariel saat dewasa	33
Gambar 4.1. 7 Ariel saat tua.....	33
Gambar 4.1. 8 Bangkai kereta kuda di tengah hutan	34
Gambar 4.1. 9 Rumah Deol.....	34
Gambar 4.1. 10 Distrik Pertambangan.....	35
Gambar 4.1. 11 Maquia bekerja di kedai minuman.....	35
Gambar 4.1. 12 Rumah Ariel dan Dita.....	36
Gambar 4.1. 13 Ibukota Mezarte	36
Gambar 4.1. 14 Maquia menemukan bayi Ariel.....	38
Gambar 4.1. 15 Maquia mengasuh Ariel	39
Gambar 4.1. 16 Maquia bekerja di kedai minuman.....	39
Gambar 4.1. 17 Tentara Mezarte menyerah kepada Musuh.....	40
Gambar 4.1. 15 gambaran <i>omniscient narration</i>	42
Gambar 4.2. 1 Maquia menyuapi Ariel.....	43
Gambar 4.2. 2 Ariel belajar berjalan.....	44
Gambar 4.2. 3 Ariel menenun Hibiol.....	46
Gambar 4.2. 4 Maquia mengawasi Ariel.....	46

Gambar 4.2. 5 Dita dan teman-temannya.....	48
Gambar 4.2. 6 Ariel saat bertemu Lang	52
Gambar 4.2. 7 Ariel berperang di barisan depan	52
Gambar 4.2. 8 Ariel menangis memanggil Maquia	58
Gambar 4.2. 9 Dita dan Ariel.....	59
Gambar 4.2. 10 Ariel membantu teman yang terluka	59
Gambar 4.2. 11 Ariel di usia tua.....	63

INTISARI

Isnayani, Ulfa Mutiara. 2022. Perkembangan Diri Tokoh Ariel Dalam *Anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou*. Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Universitas Diponegoro. Skripsi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis struktur naratif dan tahapan perkembangan tokoh Ariel dalam *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian sosiologi sastra, penulis menggunakan pendekatan psikologi sastra untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini. Analisis naratif digunakan untuk menganalisis unsur-unsur naratif yang terdapat dalam *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*, adapun pendekatan psikologi sastra digunakan untuk menganalisis tahapan perkembangan pada tokoh Ariel. Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan. Objek material yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* karya Mari Okada yang dirilis pada tahun 2018 di Jepang. Objek formal yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori naratif film oleh Himawan Pratista dan teori tahapan perkembangan psikososial oleh Erik Erikson.

Hasil analisis yang terdapat dalam penelitian ini adalah terdapat unsur-unsur naratif dalam *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* seperti cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan batasan informasi cerita. Penulis menggunakan struktur tiga babak untuk menganalisis cerita dan plot. Pada unsur hubungan naratif dengan ruang, penulis menemukan 5 ruang yang digunakan dalam plot. Pada unsur hubungan naratif dengan waktu, terdapat tiga aspek yang dianalisis oleh penulis, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Batasan informasi cerita dalam *anime* ini menggunakan teknik *omniscient narration*.

Penulis menemukan bahwa tokoh Ariel berhasil melalui delapan tahapan dari keseluruhan delapan tahapan perkembangan diri menurut Erik Erikson. Ariel berhasil melalui delapan tahap dari total keseluruhan delapan tahapan perkembangan menurut Erikson. Dari hasil analisis ini dapat diambil simpulan bahwa Ariel berhasil mencapai tahap *integrity* karena berhasil melalui seluruh tahapan perkembangan diri dengan hasil positif.

Kata kunci: naratif *anime*, psikologi sastra, tahapan psikososial Erikson

ABSTRACT

Isnayani, Ulfa Mutiara. 2022. Psychosocial Development's Stages of Ariel in Mari Okada's Maquia. Japanese Language and Culture Study Program, Diponegoro University. Undergraduate thesis.

This research aims to explain narrative structures and stages of self-development of character Ariel from *anime* Maquia. Researcher uses psychological approach to analyze problems arise. Narrative theory uses to analyze narrative's aspects in anime Maquia, while psychosocial theory uses to analyze self development stages' of character Ariel.

This research is a literature study. The material object used in this research is the *anime* Maquia by Mari Okada. The formal objects used in this research are film narrative theory by Himawan Pratista and the theory of stages of psychosocial development by Erik Erikson.

The analysis explains that there are narrative elements in the anime Maquia such as story and plot, narrative connection with space, narrative connection with time, and limitation of story information . Researcher uses three-act structure to analyze the story and plot. Elements of the narrative connection with space, researcher founds 5 places used in anime Maquia. In the elements of narrative connection with time, researcher analyze three aspects of time, there are time sequence, time duration, and time frequency. Limitation of story information in *anime* Maquia uses omniscient narration techniques.

Researcher discover that Ariel succeed going through eight stages of self-development according to Erik Erikson. The analysis result concluded that Ariel successfully reached the integrity stages of self-development because he has successfully gone through all stages of self-development with positive results.

Keywords: narrative *anime*, psychological approach, Erikson's psychosocial stages

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Sastra adalah sebuah kegiatan kreatif atau dianggap juga sebuah karya seni (Wellek dan Waren, 2014:3). Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa sastra atau kesusastraan adalah sebuah kegiatan kreatif yang menciptakan hasil berupa sebuah karya sastra.

Swingewood (dalam Wahyudi, 2013:55) berpendapat karya sastra juga dapat dianggap sebagai cara menghubungkan manusia dengan aspek lain dalam kehidupan, seperti contohnya hubungan kekeluargaan, masyarakat, politik, agama, dan lain sebagainya. Karena sebuah karya sastra bisa saja menjadi sebuah alternatif aspek estetis bagi manusia untuk menyesuaikan diri dan melakukan perubahan dalam suatu tatanan masyarakat.

Karya sastra yang terbentuk oleh manusia membentuk dunia yang diciptakan oleh manusia itu sendiri. Dengan nilai-nilai yang disisipkan oleh pengarang karya sastra untuk disampaikan kepada para pembaca. Segala pembangun karya sastra dikonstruksi sesuai masa dan masyarakat yang hidup saat itu.

Sastra sebagai bagian dari keilmuan humaniora memiliki beberapa wilayah kajian, seperti filsafat, psikologi, antropologi, sosiologi dan religi. Psikologi sastra merupakan salah satu bagian studi sastra yang mengkaji masalah

psikologis manusia yang terdapat dalam karya sastra, baik ditinjau dari prespektif pengarang, karya, ataupun pembaca karya sastra (Ahmadi, 2015:2). Dari pernyataan di atas dapat diketahui sebuah karya sastra dapat dikritik menggunakan pendekatan psikologis untuk memahami aspek karya sastra tersebut seperti pencipta karya, pembaca, maupun kritik pada tokoh yang terdapat dalam karya sastra tersebut.

Selain berbentuk tulisan seperti novel, cerita pendek, atau puisi, fiksi dapat diekspresikan dalam format lain seperti pertunjukan langsung, film, acara televisi, animasi, permainan video dan permainan peran. Meski pertunjukan atau film dan novel adalah dua bentuk yang berbeda karena film adalah bentuk audio visual, sedangkan novel adalah bentuk tertulis, namun keduanya memiliki kesamaan, seperti yang diutarakan oleh Jinks (melalui Adi, 2011:53):

No one would argue that film and literature are the same medium or even the same kind of experience. The primary thrust of literature is linguistic, hence indirect, while the impetus of film is imagistic and immediate. And yet, despite the obvious difference separating these two narrative forms, there are some rather startling resemblances between them.

Terdapat sebuah kesamaan yang dapat ditarik dari keduanya baik karya sastra tertulis maupun film, meskipun keduanya menggunakan dasar penyampaian yang berbeda. Sastra memiliki komposisi dalam urutan plot dan konsep ruang yang memiliki kesamaan pola dalam film. Ada pula beberapa orang yang menganggap bahwa film naratif merupakan bentuk evolusi dari karya naratif tradisional, seperti yang dikatakan oleh kritikus film Prancis Andre Bazin bahwa sejarah perfilman kita dalam dua puluh tahun terakhir mungkin saja setara dengan sejarah sastra selama lima abad (Adi, 2011:53-54).

Animasi sebagai salah satu jenis film adalah sebuah genre film yang menggunakan teknik pengambilan gambar yang dimanipulasi sehingga menimbulkan efek bergerak, sedangkan *anime* sebenarnya merupakan istilah bahasa Jepang dari kata *animation*. Namun saat ini penggunaan kata *anime* lebih sering merujuk pada animasi yang diproduksi Jepang (<https://kotaku.com/what-anime-means-1689582070> [diakses pada 8 Agustus 2022]). Serial *anime* Jepang terdiri dari episode-episode dalam sebuah musim/*season*, sedangkan beberapa *anime* juga berbentuk film yang berdiri sendiri dengan durasi waktu sekitar 120 menit.

Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou merupakan salah satu judul *anime* yang diproduksi oleh P.A Works pada tahun 2018. *Anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* (yang selanjutnya disebut *Sayoasa*) bercerita tentang seorang perempuan bernama Maquia yang berasal dari Suku Iorph. Orang Iorph dianggap sebagai legenda karena mereka adalah orang-orang yang terasing karena memiliki rentang umur yang sangat panjang. Terjadi penyerangan terhadap Desa Iorph yang menyebabkan Maquia terpisah dengan orang-orang Iorph dan terdampar di Kerajaan manusia biasa. Dia kemudian menemukan bayi manusia yang diberi nama Ariel. Maquia memutuskan untuk merawat dan membesarkannya sambil mencari temannya yang diculik oleh musuh.

Penceritaan tokoh Ariel pada *anime* ini dimulai ketika Ariel masih bayi hingga akhir hayatnya. Dengan figur pengasuh yang tidak memiliki hubungan darah dan merupakan seorang perempuan muda dengan rentang usia yang sangat

panjang, Penulis tertarik untuk menganalisa tahapan perkembangan diri tokoh Ariel sejak bayi hingga akhir hidupnya menggunakan teori psikoanalisis Erikson.

Dalam teori psikososial Erikson, tahapan perkembangan manusia terjadi pada rentang sepanjang usia, yaitu sejak bayi lahir hingga manusia tersebut meninggal dunia (Santrock, 2015:25). Penggunaan teori Erikson sesuai dengan penelitian Penulis untuk menganalisa perkembangan diri tokoh Ariel sepanjang hidupnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur naratif yang membangun *anime Sayoasa*?
2. Bagaimana tahapan perkembangan diri tokoh Ariel dalam *anime Sayoasa*?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan unsur naratif yang membangun *anime Sayoasa*.
2. Menjelaskan tahapan perkembangan diri tokoh Ariel dalam *anime Sayoasa*.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memfokuskan masalah pada tokoh Ariel dalam *anime Sayoasa*. Penulis menggunakan teori naratif film oleh Himawa Pratista dan

teori perkembangan diri oleh Erik Erikson. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*).

Objek material penelitian ini adalah *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou* produksi P.A.Works tahun 2018 yang disutradarai oleh Mari Okada. *anime* ini ditayangkan perdana di Jepang pada 24 Februari 2018 dan diputar ulang di Glasgow Film Festival di Skotlandia pada 4 Maret 2018 (Ressler, 2018).

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu memberikan sumbangsih dalam ranah penelitian mengenai analisis *anime*, pemahaman lebih dalam mengenai pendekatan psikologi sastra. Penulis juga mengharapkan penelitian ini secara praktis dapat menambah wawasan mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang serta sebagai bahan rujukan tambahan untuk penelitian selanjutnya mengenai teori psikososial Erikson dan analisis *anime Sayoasa*.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan hasil laporan disajikan dalam bentuk sistematika sebagai berikut ini:

Bab 1 Pendahuluan. Bab ini berisi mengenai gambaran umum mengenai penelitian. Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Bab ini berisi beberapa penelitian sebelumnya dan kerangka teori yang digunakan untuk meneliti *anime Sayoasa*.

Bab 3 Metode Penelitian. Pada bab ini penulis menguraikan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti *anime Sayoasa*.

Bab 4 Analisis Perkembangan Diri Tokoh Ariel Dalam *Anime Sayonara No Asa Ni Yakusoku No Hana O Kazarou*. Bab ini berupa penyajian analisis naratif dalam *anime Sayoasa* yang dilanjutkan dengan analisis tahapan perkembangan diri pada tokoh Ariel.

Bab 5 Simpulan. Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian yang ditulis oleh penulis.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu dan kerangka teori sebagai landasan dasar penelitian. Tinjauan pustaka dalam penelitian ini berupa penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan baik dari objek formal maupun dari objek material, sehingga dapat diketahui kebaruan pada penelitian penulis. Dalam kerangka teori, penulis menggunakan teori naratif film oleh Himawan Pratista dan teori perkembangan diri oleh Erik Erikson.

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada subbab ini penulis memaparkan berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai penelitian dengan pendekatan psikologi sastra, teori perkembangan diri Erikson, dan *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou*, yang selanjutnya disebut *Sayoasa*, dalam bentuk buku, jurnal ilmiah dan juga penelitian akademik berupa skripsi, tesis, atau disertasi. Pemaparan ini bertujuan untuk menunjukkan perbedaan dan sekaligus pembaharuan dari penelitian sebelumnya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi tinjauan pustaka dalam penelitian penulis. Penelitian pertama adalah skripsi berjudul *Krisis Identitas Atsushi Nakajima dalam anime Bungou Suterei Doggusu Karya Kafka Asagiri* oleh Putri Intan Nurlestari dari Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro tahun 2022. Penelitian ini membahas krisis identitas yang dialami

oleh tokoh Atsushi Nakajima dalam *anime Bungou Stray Dogs* menggunakan teori perkembangan diri Erik Erikson. Persamaan penelitian Nurlestari dengan penelitian penulis adalah penggunaan teori perkembangan diri Erik Erikson. Sedangkan perbedaan penelitian penulis selain pada objek materialnya, perbedaan lainnya adalah penggunaan tahap perkembangan diri dari Erikson. Penelitian Nurlestari menggunakan lima tahap dari total delapan tahap perkembangan diri Erikson, sedangkan penulis menggunakan keseluruhan delapan tahap dari teori perkembangan diri Erikson.

Penelitian kedua adalah skripsi berjudul *Analisis Tokoh dan Penokohan Anne Frank dalam Anne Frank Tagebuch (Kajian Psikologi Perkembangan Erik H Erikson)* oleh Kiki Pratiwi dari Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Yogyakarta 2017. Penelitian ini menganalisis tokoh dan penokohan pada Anne Frank dalam roman *Anne Frank Tagebuch* menggunakan teori tahapan perkembangan diri Erikson. Persamaan penelitian Pratiwi dan penelitian penulis terdapat pada penggunaan teori tahapan perkembangan diri Erikson untuk menganalisis tokoh dalam karya sastra. Sedangkan perbedaan di antara penelitian Pratiwi dan penelitian penulis, yaitu pada penelitian Pratiwi objek kajian menggunakan sumber roman/novel *Anne Frank Tagebuch* untuk menganalisis tokoh dan penokohan pada Anne Frank, sedangkan penelitian penulis objek kajian menggunakan sumber *anime Sayoasa* untuk menganalisis perkembangan diri tokoh Ariel.

Penelitian selanjutnya adalah skripsi yang berjudul *Gambaran Cara Anak Belajar Melalui Bermain Dalam Manga Yotsubato! Karya Kiyohiko Azuma* oleh

Salma Mustaqimah tahun 2019 dari Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Penelitian ini menganalisis tentang gambaran bagaimana anak Jepang bermain melalui *manga Yotsubato!* Persamaan penelitian Mustaqimah dan penelitian penulis terdapat pada penggunaan pendekatan psikologi sastra dan teori perkembangan diri Erikson untuk menganalisa objek kajian. Adapun perbedaan antara penelitian Mustaqimah dengan penelitian penulis terdapat pada penggunaan objek kajian *manga Yotsubato!* serta penggunaan teori Erikson untuk menganalisa cara belajar tokoh dengan berpacu pada kurikulum belajar anak di Jepang, sedangkan penelitian penulis menggunakan objek kajian *anime Sayoasa* dan penggunaan teori Erikson untuk menganalisa perkembangan diri pada tokoh Ariel.

Penelitian terakhir yang penulis gunakan sebagai tinjauan pustaka adalah skripsi yang berjudul *Pengalaman Lansia Terlantar Dalam Menghadapi Krisis Psikososial Tahap Kedelapan (Ego Integrity vs Despair)* oleh Devamethia G tahun 2019 dari Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Penelitian ini menganalisis tentang tahap *ego integrity vs despair* pada lansia terlantar di Rumah Pelayanan Sosial Lanjut Usia Terlantar Budhi Dharma Yogyakarta. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Devamethia terdapat pada penggunaan teori tahapan perkembangan diri Erikson dan jenis penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian terdapat pada bagian teori Erikson yang digunakan dan objek material penelitian. Penelitian Devamethia menggunakan teori Erikson tahap kedelapan *ego integrity vs despair* untuk menganalisis krisis psikososial pada lansia terlantar, sedangkan penulis

menggunakan keseluruhan tahapan perkembangan Erikson untuk menganalisis perkembangan diri tokoh Ariel dari *anime Sayoasa*.

2.2 Kerangka Teori

Subbab ini berisi mengenai penjabaran teori naratif film, teori psikologi sastra dan teori perkembangan diri yang digunakan dalam penelitian ini.

2.2.1 Teori Naratif Film

Struktur naratif adalah rangkaian ikatan sebab akibat yang terjadi dalam sebuah cerita yang mengambil ruang dan waktu tertentu (Pratista, 2017:63). Sebuah kejadian dalam suatu cerita tidak mungkin terjadi begitu saja, pasti ada sebab awal hal itu terjadi, serta akibat yang akan muncul.

Naratif muncul karena terdapat tuntutan dari pelaku cerita atau tokoh yang terdapat dalam cerita. Dengan demikian, logika sebab-akibat dalam cerita terjadi karena terdapat tokoh yang menggerakkan peristiwa. Segala adegan yang terjadi dilakukan oleh tokoh memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya secara terus menerus sampai akhir cerita (Pratista, 2017:64). Tokoh sebagai bagian penting dalam naratif memiliki fungsi sebagai penggerak cerita dan menciptakan dorongan untuk menciptakan rantai adegan dalam sebuah film.

Terdapat beberapa pembahasan struktur naratif dalam film, diantaranya cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, struktur tiga babak, dan pelanggaran tembok keempat.

Penulis menggunakan beberapa pembahasan naratif yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini yaitu pembahasa cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, struktur tiga babak yang akan dimasukkan ke dalam cerita dan plot. Penulis tidak menganalisis pelanggaran tembok keempat, karena struktur naratif ini tidak mempengaruhi penelitian penulis yang berfokus pada hubungan psikologis dan sosial tokoh.

2.2.1.1 Cerita dan Plot

Setiap cerita sependek apapun cerita tersebut pasti terdapat unsur naratif yang terkandung dalam cerita tersebut. Naratif digunakan untuk memahami isi yang terdapat di dalam cerita (Pratista, 2017:63). Sehingga naratif tidak dapat dipisahkan saat membahas sebuah cerita, karena naratif merupakan alat untuk mengerti substansi dari sebuah karya.

Plot adalah runtutan peristiwa yang direka dengan tujuan menggerakkan cerita dari mulai di awal, tengah, bertemu konflik hingga mencapai klimaks dan kemudian akhir cerita (Pratista, 2017:64-65).

Salah satu struktur plot yang sering digunakan dalam film adalah Struktur Tiga Babak. Struktur Tiga Babak adalah model yang digunakan dalam fiksi naratif yang membagi plot menjadi tiga bagian/babak yaitu *Setup*, *Confrontation*, dan *Resolution*.

A. Tahap Persiapan/*Setup*

Babak pertama yaitu Tahap Persiapan atau disebut babak awal, biasanya digunakan untuk memasukkan informasi-informasi awal dalam cerita, seperti

pengenalan para tokoh utama dan pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah serta tujuan.

Penokohan dapat di analisis dari beberapa sudut, seperti melalui dialog, melalui tindakan, melalui pikiran dari dalam hati tokoh, pikiran tokoh lain tentang dia, maupun penokohan secara fisik (Minderop, 2011).

Pada tahap ini terdapat peristiwa, aksi, maupun tindakan yang menjadi pemicu perubahan cerita yang disebut dengan *inciting incident*. *Inciting incident* merupakan sebuah dorongan untuk menciptakan titik balik/*turning point*.

Pada akhir tahap persiapan ini selalu ada peristiwa atau tindakan yang menyebabkan perubahan arah cerita sehingga cerita bergerak menuju ke arah yang baru, titik ini disebut titik balik/*turning point*.

Perbedaan yang mendasar antara *turning point* dengan *inciting incident* adalah *turning point* membelokkan plot cerita untuk selamanya, sedangkan *inciting incident* sekadar menjadi *trigger* terciptanya *turning point*.

B. Tahap Kebangkitan/*Confrontation*

Babak kedua adalah Tahap Konfrontasi, disebut juga sebagai tahap kebangkitan, di tahap ini tokoh utama digambarkan mencoba untuk menyelesaikan masalah yang ditimbulkan dalam titik balik pertama di tahap pertama. Konflik dalam cerita muncul pada tahap ini. Konflik biasanya timbul karena konfrontasi pihak protagonis dan antagonis.

Pada pertengahan tahap ini selalu terdapat titik yang disebut titik tengah/*midpoint*, pada titik ini cerita kembali bergerak ke arah yang berbeda akibat informasi, aksi, atau tokoh baru dalam cerita. Pada tahap ini tempo cerita

semakin meningkat hingga klimaks. Menjelang akhir dari tahap ini, tokoh utama akan berada di titik terendah dalam segi fisik atau mental, suatu hal akan terjadi yang menyebabkan tokoh utama bangkit. Kebangkitan tokoh utama dalam tahap konfrontasi menandakan titik balik atau *turning point* kedua.

C. Tahap Resolusi/*Resolution*

Babak ketiga adalah Tahap Resolusi yang dibangun oleh resolusi dari cerita dan subplot. tahap ini memiliki puncak konflik dan adegan yang memiliki ketegangan tinggi, serta titik paling intens dalam cerita tersebut. Pada tahap resolusi digunakan unsur *deadline* untuk membatasi ruang dan waktu.

Pada akhir konfrontasi, biasanya diakhiri dengan kemenangan pihak protagonis atau kekalahan pihak antagonis. Setelah konflik berakhir, kemudian muncul penyelesaian masalah atau kesimpulan cerita (Pratista, 2017:78-79).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang merupakan tempat pelaku cerita bergerak dan melakukan aktivitas. Sebuah film umumnya terjadi di tempat atau wilayah yang ditunjukkan secara tegas, seperti rumah A, kota B atau negara C. Latar cerita dapat mengambil lokasi sungguhan dari dunia nyata atau dapat menggunakan lokasi fiktif/rekaan (Pratista, 2017:65).

2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Selain berhubungan dengan ruang, naratif dalam film juga berhubungan dengan waktu dalam cerita. Terdapat beberapa aspek waktu yang memiliki hubungan dengan naratif film, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi (Pratista, 2017:65).

a. Urutan Waktu

Urutan waktu merujuk pada pola perjalanan waktu pada sebuah film. Urutan waktu umumnya dibagi menjadi dua, yaitu pola linear dan pola nonlinear.

1. Pola Linear

Dalam film yang menggunakan pola linear, waktu berjalan sesuai urutan tanpa ada interupsi waktu yang signifikan. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E, maka penuturan kisah disajikan sesuai urutan yang sama yaitu A-B-C-D-E.

Interupsi dalam sebuah plot film terjadi apabila terdapat kilas-balik atau kilas-depan yang dapat merubah cerita secara signifikan. Apabila kilas-balik atau kilas-depan disajikan tanpa merubah cerita film secara signifikan, maka pola yang digunakan tetap pola linear.

2. Pola Nonlinear

Dalam film yang menggunakan pola nonlinear, urutan waktu kejadian dimanipulasi sehingga merubah urutan cerita. Pola nonlinear cenderung menyulitkan penonton untuk mengikuti alur cerita secara runtut. Jika urutan waktu dianggap sebagai A-B-C-D-E, film dengan pola nonlinear menyajikan adegan dengan urutan C-D-E-A-B atau D-B-C-A-B.

b. Durasi Waktu

Durasi waktu adalah durasi film dan durasi cerita yang terdapat di dalam sebuah film. Durasi film adalah panjang sebuah film yang ditonton oleh penonton. Durasi waktu per film berkisar antara 90 hingga 120 menit.

Durasi cerita adalah rentang waktu dimana cerita dalam film terjadi. Durasi cerita dapat berlangsung beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad, tergantung lama waktu dalam film tersebut.

c. Frekuensi Waktu

Frekuensi waktu adalah intensitas pengulangan adegan yang sama dalam sebuah film. Umumnya sebuah adegan dalam film hanya ditampilkan sekali sepanjang film. Dalam penggunaan kilas-balik dan kilas-depan, adegan yang sama dapat muncul kembali sesuai kebutuhan cerita.

2.2.1.4 Batasan Informasi Cerita

Pembatasan dalam penyajian informasi cerita dalam film merupakan hal krusial, karena dapat memberi kontrol informasi yang diterima oleh penonton. Pembatasan informasi dapat digunakan untuk membangun konflik dan menciptakan ketegangan (Pratista, 2017:68).

Terdapat tiga teknik penceritaan dalam film untuk memberikan batasan informasi cerita, yaitu penceritaan terbatas, penceritaan tidak terbatas, dan penggunaan narator.

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Psikologi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai perilaku dan pikiran manusia. Ilmu psikologi dapat masuk ke wilayah keilmuan lain sebagai ilmu bantu, seperti dalam politik, ekonomi, sosial, budaya, dan sastra (Ahmadi,

2015:22). Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa psikologi dapat digunakan sebagai ilmu bantu dalam pendekatan penelitian sastra.

Sedangkan menurut Hartoko (dalam Noor, 2015:92:93) Psikologi Sastra adalah cabang ilmu sastra yang menggunakan pendekatan ilmu psikologi untuk menganalisa karya sastra. Pendekatan psikologi dapat digunakan untuk menganalisa pengarang (biografi), tokoh-tokoh dalam karya sastra pengarang, atau kepada para pembaca/penikmat karya (resepsi) tersebut.

Berkaitan dengan batasan disiplin ilmu psikologi, Wellek & Warren (dalam Ahmadi, 2015:23) menyebutkan bahwa psikologi dalam sastra dibagi menjadi empat bagian yaitu analisis proses kreatif pengarang karya, studi pengarang, studi tentang hukum psikologi dalam sastra, dan studi tentang pembaca sastra (Ahmadi, 2015:23-24). Penggunaan teori-teori psikologi untuk menganalisis sebuah karya sastra menjadi salah satu batasan yang memisahkan kajian psikologi sastra dengan kajian psikologi klinis.

Pada penelitian ini kajian psikologi sastra digunakan untuk mengkaji unsur psikologis dalam sebuah karya sastra, sementara untuk menganalisa secara lebih dalam mengenai kepribadian tokoh utama, penulis menggunakan teori tahapan perkembangan diri Erikson

2.2.3 Teori Perkembangan Diri Erikson

Teori perkembangan diri Erikson fokus pada perkembangan psikososial manusia. Erikson (dalam Santrock, 2015:25) menyatakan bahwa setiap individu berkembang menurut tahap-tahap psikososial, yang mana setiap individu memiliki

motivasi utama yang bersifat sosial dan memiliki cerminan keinginan untuk bergabung dengan manusia lain.

Perbedaan teori Freud dengan teori Erikson, menurut Freud kepribadian dasar manusia dibangun pada lima tahun awal kehidupan, sedangkan menurut Erikson perubahan pada perkembangan manusia berlangsung sepanjang masa hidup (Santrock, 2015:26). Dengan demikian Freud menekankan pentingnya perkembangan kepribadian pada pengalaman di masa awal, sedangkan Erikson menekankan bahwa pengalaman di sepanjang masa hidup memiliki urgensi dalam perkembangan manusia.

Setiap tahapan perkembangan mengambil waktu pada rentang usia tertentu. Namun tidak menutup kemungkinan satu tahapan saling bersinggungan dengan tahapan yang lain. Beberapa tahapan tetap berlanjut meskipun individu telah memulai tahapan perkembangan selanjutnya, sehingga hasil dari tahapan sebelumnya baru terlihat ketika individu tersebut telah memasuki tahap baru dalam tahapan perkembangan diri.

Setiap tahapan pada teori Erikson tidak berakhir dengan mulainya tahapan yang baru, kadang tahapan-tahapan saling bersinggungan satu sama lain (Santrock, 2015:25). Satu tahapan yang belum berhasil dilalui dapat mengambil waktu lebih panjang meski individu telah memasuki tahap perkembangan diri selanjutnya. Sehingga hasil dari tahap sebelumnya baru terlihat ketika individu berada pada tahapan perkembangan yang sedang dijalani.

Berikut adalah tahapan-tahapan perkembangan diri menurut Erikson (dalam Santrock, 2015:26-27):

2.2.3.1 *Trust versus Mistrust* (Kepercayaan versus Ketidakpercayaan)

Tahap pertama dimulai saat masa bayi di antara rentang usia 0 bulan hingga 12 bulan. Di masa bayi, kepercayaan membangun ekspektasi individu bahwa dunia adalah tempat hidup yang baik dan menyenangkan.

Tahap ini merupakan tahap fundamental karena anak cenderung bergantung pada orang tuanya untuk memenuhi kebutuhan pokok seperti makan, hunian, dan rasa aman.

Apabila kebutuhan pokok anak terpenuhi pada tahap ini, anak akan membangun kepercayaan, hasil dari hal tersebut adalah anak akan merasa percaya bahwa dunia adalah tempat yang aman. Namun jika orang tua tidak dapat memenuhi kebutuhan dasar dari anak tersebut, anak akan menjadi sulit untuk percaya dan menaruh rasa curiga. Kegagalan dalam membangun kepercayaan menghasilkan ketakutan dan kepercayaan bahwa dunia adalah tempat yang penuh ketidakpastian.

2.2.3.2 *Autonomy versus Doubt and Shame* (Otonomi vs Rasa Ragu dan Malu-malu)

Tahap kedua dimulai pada awal pertumbuhan di masa bayi antara usia 1 tahun sampai 3 tahun. Setelah memperoleh kepercayaan dari figur pengasuh, individu menemukan bahwa perilaku mereka adalah keputusan mereka sendiri.

Mereka mulai menyatakan rasa kemandirian atau otonominya. Dalam tahap ini anak menciptakan perasaan dan kontrol personal. Anak mencoba menjadi mandiri dengan melakukan hal-hal dengan inisiatif sendiri dan membuat pilihan

sesuai apa yang dia inginkan. Apabila individu dibatasi atau dihukum terlalu keras, mereka cenderung membangun rasa ragu dan malu-malu.

2.2.3.3 Initiative versus Guilt (Prakarsa versus Rasa Bersalah)

Tahap ketiga dalam perkembangan ini dimulai di masa prasekolah pada rentang usia 3 hingga usia 5 tahun. Ketika anak-anak masuk ke dalam dunia sosial yang luas, mereka dihadapkan dengan tantangan baru yang meminta mereka mengembangkan perilaku aktif dan bertujuan.

Apabila berhasil melalui tahap ini, anak akan membangun prakarsa dan rasa tanggung jawab terhadap hal-hal di sekitarnya. Namun perasaan bersalah timbul apabila anak tidak dianggap bertanggungjawab dan anak akan menjadi cemas.

2.2.3.4 Industry versus Inferiority (Kerja Keras versus Rasa Rendah Diri)

Tahap keempat dalam teori perkembangan ini dimulai pada masa kanak-kanak pertengahan hingga akhir di masa sekolah hingga pubertas, sekitar usia 6 hingga usia 10 tahun. Setelah berhasil melewati tahap sebelumnya yaitu prakarsa, anak-anak mengerahkan energi untuk menguasai pengetahuan dan intelektual di sekolah.

Keberhasilan pada tahap ini menumbuhkan kerja keras dan rasa bangga atas hal-hal yang telah diraih. Kegagalan pada tahap ini memunculkan rasa rendah diri, karena merasa tidak kompeten atau tidak produktif dibandingkan orang lain.

2.2.3.5 *Identity versus Identity Confusion* (Identitas versus Kebingungan Identitas)

Tahapan kelima dimulai pada anak di masa remaja dengan rentang usia sekitar 10 tahun hingga 20 tahun. Individu dihadapkan pada tantangan untuk menemukan siapa mereka sesungguhnya, bagaimana mereka pada masa depan, dan arah mana yang akan mereka ambil.

Remaja dihadapkan dengan peran baru dalam dunia orang dewasa, seperti pekerjaan dan romantisme. Jika mereka menjalani peran-peran tersebut secara sehat dan sampai di jalur yang benar, maka mereka akan berhasil melalui tahap ini dan membangun identitas yang positif. Jika remaja gagal melewati tahap ini maka akan timbul kebingungan identitas.

2.2.3.6 *Intimacy versus Isolation* (Keakraban versus Keterkucilan)

Tahapan keenam dimulai di rentang usia sekitar 20 tahun hingga 30 tahun. Pada tahap ini individu sudah melewati masa anak-anak dan remaja, dan telah memasuki tahap dewasa awal.

Di masa ini, individu menghadapi tugas perkembangan diri yang berkaitan dengan membangun relasi dengan individu lain. Jika individu berhasil membangun hubungan baik yang sehat dengan individu lain ini maka akan membangun rasa keakraban dengan orang lain. Jika individu gagal melalui tahap ini maka akan membangun rasa keterkucilan.

2.2.3.7 *Generativity versus Stagnation* (Generativitas versus Stagnasi)

Tahapan ini dimulai di usia sekitar 30 tahun hingga 60 tahun. Pada tahap ini individu telah memasuki fase dewasa menengah. Persoalan utama yang dihadapi individu di tahap ini adalah membantu generasi muda untuk mengembangkan dan mengarahkan kehidupan yang berguna.

Saat individu merasa telah melakukan hal bermanfaat untuk generasi selanjutnya, hal inilah yang dimaksud generativitas menurut Erikson. Sedangkan perasaan bahwa individu belum berhasil melakukan sesuatu untuk generasi selanjutnya disebut stagnasi.

2.2.3.8 *Integrity versus Despair* (Integritas versus Keputusasaan)

Tahapan terakhir pada teori perkembangan diri Erikson dimulai pada sekitar usia 60 tahun hingga manusia itu meninggal dunia. Pada tahap ini individu berada di masa dewasa akhir. Pada tahap ini manusia berfokus pada refleksi atas apa yang telah dia lalui dalam hidup. Manusia lanjut usia mengembangkan pandangan positif mengenai sebagian besar atau semua tahapan perkembangan sebelumnya. Jika rangkuman mengenai keseluruhan hidupnya memperlihatkan bahwa hidupnya telah dilalui dengan baik, mereka akan merasa puas, integritas akan tercapai.

Jika orang tua menyelesaikan kebanyakan tahapan sebelumnya dalam hidup secara negatif, individu cenderung akan menghasilkan rasa bersalah atau kemuraman, yang disebut Erikson sebagai keputusasaan.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang diambil oleh Penulis untuk melaksanakan penelitian, di dalamnya terdapat langkah-langkah pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode Sosiologi Sastra. Sosiologi Sastra adalah pendekatan terhadap karya sastra yang menimbang segi-segi kemasyarakatan. Damono (dalam Pinfan, 2022: 5-6) mengklasifikasi permasalahan dalam Sosiologi Sastra menjadi tiga bagian: Pertama, membahas mengenai sosiologi pengarang, yang membahas mengenai status sosial, ideologi, keyakinan, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pengarang sebagai pencipta karya sastra. Kedua, sosiologi karya sastra yang mempermasalahkan karya sastra, menjadikan karya sastra pokok pembahasan mengenai hal-hal yang tersirat dalam karya sastra dan tujuan yang dicapai dalam karya tersebut. Kemudian yang terakhir yaitu sosiologi sastra yang mempermasalahkan pembaca dan pengaruh karya sastra terhadap masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan diri tokoh Ariel dalam *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou*, yang selanjutnya disebut *Sayoasa*. Penelitian ini menggunakan analisis yang bertujuan menemukan struktur yang digunakan untuk memahami tokoh dalam cerita dan juga menjadikan *anime Sayoasa* sebagai pokok pembahasan mengenai hal-hal yang tersirat dalam karya sastra dan menganalisis tujuan yang dicapai di dalamnya. Sehingga penelitian ini sesuai dengan klasifikasi masalah yang kedua pada

metode penelitian Sosiologi Sastra yaitu menjadikan karya sastra pokok pembahasan mengenai hal-hal yang tersirat dalam karya sastra dan tujuan yang dicapai dalam karya tersebut.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki fokus pada narasi dan deskripsi data. Penelitian kualitatif menekankan pada proses dan pencarian makna dibanding penghitungan, penelitian kualitatif juga lebih mementingkan pencarian jawaban, hubungan interaksi, dan sosial-budaya (Ahmadi, 2019:3). Penelitian sastra cenderung menggunakan penelitian kualitatif, Auerbach & Silverstein (dalam Ahmadi, 2019:6) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dapat digunakan dalam penelitian sastra yang memiliki hubungan dengan intepetasi teks. Penelitian kualitatif dalam sastra lebih banyak menggunakan narasi karena penelitian berfokus pada deskripsi yang disampaikan oleh Peneliti.

Dari penjelasan dalam paragraf sebelumnya, penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang fokus pada intepetasi narasi dan teks untuk mencari deskripsi dan gambaran secara sistematis dan akurat.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena Penulis menggunakan narasi, teks, dan struktur yang terdapat dalam *anime Sayoasa* untuk mendapatkan deskripsi dan gambaran tokoh Ariel secara sistematis dan faktual.

3.2 Sumber Data

Terdapat dua sumber data dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber data yang diperoleh oleh Peneliti sendiri, sedangkan data sekunder adalah data yang diambil dari pihak lain untuk digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2015;137).

Data primer yang Penulis gunakan dalam penelitian ini bersumber dari *anime Sayoasa* yang disutradai oleh Mari Okada. *anime* ini tayang perdana di Jepang pada 24 Februari 2018. Penulis mengutip tangkapan layar, narasi, dan dialog dalam *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou*.

Data sekunder dalam penelitian ini disadur dari beberapa sumber diantaranya karya ilmiah, buku-buku, jurnal dan situs terpercaya sebagai referensi yang berkaitan dengan penelitian Penulis.

3.3 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah yang diambil Penulis untuk meneliti perkembangan diri tokoh Ariel dalam *anime Sayoasa* adalah sebagai berikut;

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan teknik studi pustaka. Penulis menggunakan teori naratif film dari buku *Memahami Film* oleh Himawan Pratista dan beberapa buku kritik sastra lainnya. Teori naratif digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan unsur-unsur naratif yang kemudian dianalisis menggunakan pendekatan psikologi sastra. Analisis selanjutnya menggunakan teori psikologi perkembangan diri Erik Erikson dalam buku *Life-Span Development* oleh John W. Santrock beserta

sumber penunjang lainnya. Adapun ide, teori, dan gagasan lainnya bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, artikel, dan laman *website*.

Langkah selanjutnya simak dan catat. Simak dan catat dilakukan dengan menonton *anime Sayoasa* dan mencatat/mengumpulkan data-data berupa tangkapan layar adegan, dialog, dan narasi dalam *anime Sayoasa*.

3.3.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif. Setelah data terkumpul maka analisis dimulai dengan menggunakan teori naratif film untuk mencari unsur naratif berupa hubungan antar tokoh dan adegan dalam *anime Sayoasa*. Analisis selanjutnya menggunakan teori tahapan perkembangan diri Erikson untuk mengetahui identitas diri tokoh Ariel.

3.3.3 Teknik Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Data yang telah dianalisis sebelumnya menghasilkan hasil analisis berupa perkembangan diri dalam tokoh Ariel disajikan secara terperinci, analitis, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB 4

ANALISIS PERKEMBANGAN DIRI TOKOH ARIEL DALAM ANIME

SAYONARA NO ASA NI YAKUSOKU NO HANA O KAZAROU

Penulis akan menganalisis unsur naratif dalam *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou*, selanjutnya disebut dengan *Sayoasa*, yang bertujuan memaparkan tokoh dan penokohan yang terdapat dalam *anime*. Analisis dilanjutkan menggunakan teori psikososial Erikson untuk mengetahui perkembangan diri tokoh Ariel dalam *anime Sayoasa*.

4.1 Unsur Naratif dalam *anime Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana o Kazarou*

Unsur-unsur naratif yang terdapat dalam *anime Sayoasa* diuraikan dan dianalisis sebagai berikut ini:

4.1.1 Cerita dan Plot

Dalam analisis ini penulis menggunakan struktur tiga babak untuk menguraikan cerita dan plot dalam *anime Sayoasa*.

4.1.1.1 Tahap Persiapan

Awal cerita dimulai sehari sebelum penyerangan Kerajaan Mezarte ke desa Iorph. Maquia tinggal di Desa Iorph dan menjalankan kehidupan sebagai anggota Desa Iorph. dia sedang mencuci kain-kain yang dinamakan “Hibiol” di sungai bersama

temannya. Orang Iorph memiliki keistimewaan yaitu memiliki usia hidup yang sangat panjang, sehingga secara fisik mereka tidak menua seperti manusia biasa.

Pada tahap ini, para tokoh utama dan tokoh pendukung mulai diperkenalkan. Maquia merupakan salah satu tokoh utama dalam anime Sayoasa. Seorang perempuan Iorph yang memiliki keseharian menenun dan merawat Hibiol.

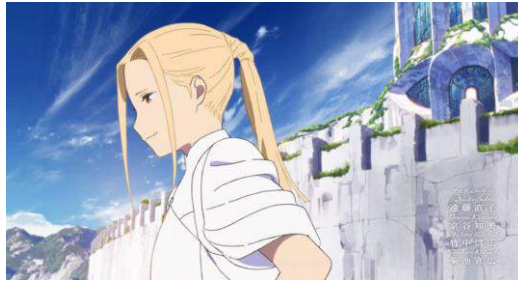
Secara fisik Maquia terlihat seperti anggota Desa Iorph yang lainnya, yaitu memiliki kulit putih pucat, rambut pirang dan mata coklat muda. Maquia menggunakan pakaian putih khas Iorph dengan rambut bagian depan dikepang dan menggunakan bando sederhana.



Gambar 4.1. 1 Maquia

Tokoh pendukung yang diperkenalkan pada tahap ini adalah Krim, seorang laki-laki Iorph dan Leilia, seorang perempuan Iorph. Keduanya merupakan teman Maquia di tempat tersebut.

Krim dan Leilia memiliki gambaran fisik seperti Maquia dan orang-orang Iorph yang lain, yaitu memiliki kulit putih pucat, rambut pirang dan mata coklat terang.



Gambar 4.1. 2 Krim



Gambar 4.1. 3 Leilia

Kemunculan konflik awal terdapat pada tahap ini, yaitu penyerangan Desa Iorph oleh Kerajaan Mezarte dipimpin oleh Kapten Izol. Para tentara datang menggunakan naga terbang yang disebut Renato.

Inciting incident dalam tahap ini adalah Maquia yang terbawa oleh Renato mengamuk dan terdampar di dalam hutan wilayah Mezarte. Maquia yang tersesat di dalam hutan menjadi *trigger* terciptanya *turning point* pada tahap ini.

Turning point dalam tahap ini adalah ketika Maquia bertemu dengan bayi Ariel di dalam hutan dan memutuskan untuk merawatnya. Orang tua Ariel telah terbunuh oleh bandit yang menyerang karavan mereka. Plot berbelok menuju penceritaan yang baru dan berbeda dari cerita sebelumnya, yaitu tentang kehidupan Maquia di tempat asing bersama Ariel yang baru saja diselamatkan.

4.1.1.2 Tahap Konfrontasi

Babak kedua atau disebut juga tahap konfrontasi dimulai dengan penceritaan kehidupan Ariel sambil diasuh oleh Maquia. Ariel yang telah kehilangan ayah dan ibu kandungnya kini diasuh oleh seorang Iorph yaitu Maquia.

Mereka berdua tinggal bersama Deol dan keluarganya di Rumah Deol. Deol menjalankan usaha peternakan, mengantarkan olahan daging dan susu kepada penduduk di sekitar tempat tinggalnya. Maquia membantunya mengantarkan hasil peternakan sambil menenun Hibiol untuk menafkahi dirinya sendiri dan Ariel yang masih bayi.

Keluarga Deol terdiri dari Deol, dan dua anak laki-laki bernama Lang dan Mido.



Gambar 4.1. 4 Deol



Gambar 4.1. 5 Lang dan Mido

Kerajaan Mezarte yang ingin menguasai wilayah kerajaan di sekitarnya merupakan konflik utama dalam *anime* ini. Konflik pertama pada tahap

sebelumnya adalah penculikan orang-orang dari Desa Iorph. Pada tahap ini alasan penyerangan Desa Iorph diceritakan seperti pada adegan di bawah ini.

大臣 1 : 今までメザーテが 近隣国を制することができていのは空飛ぶ古の獣 レナトがあったからこそレナトが死に絶えれば、やがて均衡は崩れるでしょう。

大臣 2 : メザーテの権威を維持するためにはレナトに代わるもの人智を越えた存在が必要となる

Menteri 1: Sampai saat ini Mezarte berhasil menguasai kerajaan-kerajaan di sekitar karena naga terbang legendaris ini, Renato. Apabila Renato mati maka keseimbangannya akan hancur.

Menteri 2: Ager Mezarte bisa terus mempertahankan kekuasaannya, kita butuh makhluk lebih kuat dari manusia sebagai pengganti Renato.

(*Sayoasa*, 2018. 00:23:35-00:23:53)

Konflik utama dalam *anime* ini yaitu Kerajaan Mezarte yang ingin menguasai kerajaan-kerajaan di sekitarnya menggunakan kekuatan makhluk legenda bernama Renato, akan tetapi Renato milik Mezarte banyak yang mati karena penyakit. Maka dari itu mereka memutuskan untuk menculik perempuan Iorph untuk menggantikan Renato sebagai kekuatan legenda Kerajaan Mezarte.

Pada pertengahan tahap ini selalu terdapat titik yang disebut titik tengah/*midpoint*, pada titik ini cerita kembali bergerak ke arah yang berbeda akibat informasi, aksi, atau tokoh baru dalam cerita. *Midpoint* adalah titik yang berada di pertengahan babak kedua. Titik ini membuat cerita kembali ke permasalahan awal.

Pada *anime* ini *midpoint* ditunjukkan dengan Maquia menemukan berita pernikahan Leilia dan Pangeran Hazel di istana Kerajaan. Ariel dibawa oleh

Maquia ke Ibukota karena tujuan awal Maquia adalah menyelamatkan teman-temannya dari Desa Iorph.

Karena misi penyelamatan gagal dilaksanakan. Ariel mengikuti Maquia yang memutuskan untuk bertahan hidup sendiri di ibukota. Maquia bekerja serabutan dan Ariel tinggal sendiri di penginapan mereka.

Cerita melompat ke depan/*timeskip* pada masa Ariel sudah beranjak remaja. Ariel pada titik ini sudah remaja dan bekerja sebagai buruh di Distrik Pertambangan. Maquia bekerja sebagai pelayan di kedai tempat para buruh beristirahat. Karena Maquia adalah seorang Iorph yang tidak cepat menua secara fisik, teman-teman Ariel menganggap bahwa mereka berdua adalah sepasang kekasih yang sedang kabur.

Plot kembali berjalan ke depan, Ariel memutuskan untuk menjadi tentara dan meninggalkan Maquia. Maquia yang sendirian dijemput paksa oleh Krim untuk kembali kepada kelompok Iorph.

Timeskip selanjutnya terjadi setelah beberapa tahun. Ariel telah berada di dalam militer Kerajaan Mezarte. Dia telah menikah dengan salah satu teman masa kecilnya bernama Dita. Ariel baru saja sampai rumah ketika lonceng kerajaan berbunyi, tanda terdapat bahaya di Ibukota Kerajaan.

Konflik bergerak cepat dan mulai bergerak ke arah klimaks. Cerita fokus pada serangan Aliansi Kerajaan musuh yang ingin menjatuhkan Mezarte. Ariel segera bersiap dan mempertahankan Istana Kerajaan yang diserang.

Menjelang akhir dari tahap ini, tokoh utama akan berada di titik terendah dalam segi fisik atau mental, suatu hal akan terjadi yang menyebabkan tokoh

utama bangkit. Kebangkitan tokoh utama dalam tahap konfrontasi menandakan titik balik atau *turning point* kedua. Titik terendah yang terjadi pada diri Ariel adalah ketika Ariel berusaha melawan musuh dan mempertahankan daerahnya seorang diri, karena banyak teman-temannya yang telah sekarat dan terluka.

Turning point kedua pada tahap ini terjadi setelah Ariel berada di titik terendah. Pada tokoh Ariel *turning point* kedua terjadi ketika Ariel memutuskan untuk tetap melindungi Mezarte sampai akhir, karena Mezarte adalah tempat dimana Dita, calon anaknya, serta teman-temannya tinggal. Ariel akan tetap mempertahankannya hingga titik darah penghabisan.

4.1.1.3 Tahap Resolusi

Tahap resolusi merupakan bagian yang dibangun oleh resolusi dari cerita dan subplot. Pada tahap ini puncak konflik dan ketegangan terjadi ketika aliansi sudah masuk ke dalam Ibukota Kerajaan dan berusaha mengukudeta tahta Kerajaan Mezarte.

Deadline yang digunakan dalam *anime* ini adalah membatasi ruang dan waktu para tokohnya. Pembatasan ruang seperti di ruang ibukota Mezarte, istana kerajaan, rumah Ariel dan Dita. Sedangkan pembatasan waktu terlihat pada waktu melahirkan Dita, detik-detik penyerangan Kerajaan Aliansi terhadap Mezarte. Pembatasan waktu dan ruang dalam tahap resolusi menciptakan ketegangan intens dan fokus berpindah pada setiap tokoh penting di cerita.



Gambar 4.1. 6 Ariel saat dewasa

Konflik selesai dengan Kekalahan Mezarte atas Kerajaan Aliansi. Ariel yang sebelumnya terluka akhirnya selamat dan bertemu dengan Maquia. Maquia mengucapkan perpisahan pada Ariel karena dia akan kembali ke Desa Iorph dengan satu-satunya Renato yang tersisa di Mezarte.

Penyelesaian cerita dikisahkan puluhan tahun setelahnya, Ariel yang saat ini telah tua dan berada di penghujung usia dikunjungi kembali oleh Maquia. Maquia mengucapkan kembali salam perpisahan kepada Ariel. Ariel kemudian tersenyum dan memanggil Maquia “ibu”, kemudian memejamkan mata.



Gambar 4.1. 7 Ariel saat tua

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Pada subbab ini penulis menganalisa hubungan naratif dengan ruang yang digunakan dalam plot *anime Sayoasa*. Ruang yang digunakan sebagai tempat plot bergerak dalam *anime Sayoasa* mengambil tempat fiktif/rekaan.

4.1.2.1 Hutan Perbatasan Kerajaan Mezarte

Hutan ini adalah tempat Ariel saat bayi ditemukan oleh Maquia. Hutan ini sering dilalui oleh pedagang dan karavan saudagar. Pada malam pertemuan Ariel dan Maquia, semua orang di karavan yang ditumpangi Ariel telah terbunuh oleh bandit kecuali dirinya sendiri.



Gambar 4.1. 8 Bangkai kereta kuda di tengah hutan

4.1.2.2 Rumah Deol

Rumah Deol adalah sebuah rumah peternakan di pinggiran desa yang dihuni oleh Deol beserta dua anak laki-lakinya Lang dan Mido. Deol dan keluarganya mengolah hasil peternakan berupa daging, susu, keju dan menjualnya ke penduduk Desa.



Gambar 4.1. 9 Rumah Deol

Di Rumah Deol Ariel dibesarkan oleh Maquia dengan bantuan Deol. Ariel menghabiskan masa bayi hingga masa kanak-kanak di tempat ini, hingga akhirnya ikut oleh Maquia ke Ibukota.

4.1.2.3 Distrik Pertambangan

Daerah Distrik Pertambangan menjadi latar tempat utama setelah *timeskip* Ariel saat remaja. Ariel bekerja sebagai buruh dan Maquia bekerja di sebuah kedai minuman di Distrik Pertambangan. Sebelumnya dia tinggal secara berpindah-pindah hingga akhirnya menetap agak lama di wilayah ini.



Gambar 4.1. 10 Distrik Pertambangan

Keadaan lingkungan di Distrik Pertambangan penuh dengan asap hasil pengeboran. Wilayahnya juga terkesan kumuh dan tidak beraturan. Kebanyakan penduduknya bekerja sebagai buruh pertambangan atau pabrik senjata milik Kerajaan Mezare.



Gambar 4.1. 11 Maquia bekerja di kedai minuman

Di distrik ini Ariel bertemu kembali dengan Lang dan memutuskan untuk meninggalkan Maquia dan ikut Lang untuk menjadi tentara. Distrik ini menjadi tempat penting terjadinya krisis identitas dan pencarian jati diri pada tokoh Ariel.

4.1.2.4 Rumah Ariel dan Dita

Rumah Ariel dan Dita adalah sebuah rumah sederhana yang berada di pinggir Ibukota. Rumah ini berada di lereng perbukitan dan terletak di antara bangunan yang tidak berpenghuni.



Gambar 4.1. 12 Rumah Ariel dan Dita

Rumah ini menjadi tempat tinggal Ariel dan Dita ketika berkeluarga, juga tempat Maquia menemukan Dita ketika ketubannya pecah dan akan melahirkan anak Ariel.

4.1.2.5 Ibukota Kerajaan Mezarte

Kerajaan Mezarte memiliki ibukota yang indah, dengan istana kerajaan megah diapit oleh dua sungai yang bertemu di muara. Ibukota Mezarte menjadi tempat konflik utama terjadi, seperti misi penyelamatan Leilia. Penyerangan oleh Kerajaan Aliansi juga mengambil tempat di Ibukota Kerajaan ini.



Gambar 4.1. 13 Ibukota Mezarte

4.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Terdapat beberapa aspek waktu yang memiliki hubungan dengan naratif film, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi.

4.1.3.1 Urutan Waktu

Urutan waktu dalam *anime* *Sayoasa* menggunakan pola linear, karena tidak ada adegan kilas balik yang mempengaruhi alur cerita. Seluruh adegan menggunakan unsur naratif sebab-akibat diceritakan sesuai garis waktu tanpa kilas balik yang mempengaruhi plot.

A. Plot A

Cerita dimulai dengan tokoh Maquia yang hidup di Desa Iorph. Suku Iorph adalah sebuah suku dimana penduduknya memiliki usia hidup yang lebih lama dari pada ras manusia yang lain. Hal itu membuat orang-orang Iorph dianggap sebagai makhluk legenda.

ラシネ : どうして泣いてるんだい？
 マキア : 私は一人です
 ラシネ : 一人？わたしがいても？
 マキア : あっ長老様、違う
 ラシネ : お前は本当に泣き虫だね。私たちが別れの一族と呼ばれている理由を知っているかい？
 マキア : あっ
 ラシネ : 見た目はさほど変化さず長い時を生きる私たちはそうでない人たちにとって昔話の存在なん

Racine : Ada apa menangis?
 Maquia : Karena aku sendiri.
 Racine : Sendiri? Meskipun ada aku?
 Maquia : Bu- bukan begitu maksudku, Tetua.

- Racine : Kamu itu sangat cengeng ya? Maquia, apakah kamu tahu mengapa kita dinamakan “Orang-orang Yang Terpisah”?
- Maquia : Eh
- Racine : Bagi orang luar, kita hanyalah sebuah dongeng. Kita hidup lebih lama daripada makhluk lain, tetapi tubuh fisik kita tidak berubah sama sekali.
(*Sayoasa*. 2018. 00:03:52-00:04:20)

Karena keistimewaan tersebut, Kerajaan Mezarte tertarik untuk menyerang Desa Iorph. Dikirim satu pasukan tentara dengan menaiki Renato untuk menyerang desa dan menculik perempuan-perempuan Iorph. Maquia selamat dari penculikan akan tetapi dia terseret oleh salah satu Renato yang mengamuk kehilangan kendali.



Gambar 4.1. 14 Maquia menemukan bayi Ariel

Maquia kemudian tersesat di hutan. Di tengah keputusasaannya Maquia menemukan bayi Ariel di antara korban serangan bandit. Maquia memutuskan untuk merawat bayi itu dan membawanya ke pemukiman penduduk.

B. Plot B

Plot selanjutnya berfokus pada kehidupan Ariel diasuh oleh Maquia di Rumah Deol. Maquia memutuskan untuk tinggal di rumah Deol dan membesarkan Ariel. Maquia diberi pekerjaan sebagai penenun Hibiol oleh Darel. Ariel tumbuh besar di rumah Deol hingga masa kanak-kanak.



Gambar 4.1. 15 Maquia mengasuh Ariel

Setelah itu informasi muncul bahwa Leilia berada di istana Kerajaan dan akan dinikahkan dengan Pangeran Hazel. Maquia bersama Ariel bergerak menuju ibukota dan bertemu dengan Krim. Mereka mengadakan penyerangan untuk menyelamatkan Leilia namun gagal. Krim meninggalkan Maquia.

C. Plot C

Ariel dan Maquia tinggal secara berpindah-pindah, kemudian menetap agak lama di Distrik Pertambangan. Ariel bekerja sebagai buruh, sedangkan Maquia bekerja sebagai pelayan di sebuah kedai minuman.



Gambar 4.1. 16 Maquia bekerja di kedai minuman

Setelah bertemu dengan Lang, Ariel memutuskan untuk masuk ke dalam tentara, karena dia merasa tidak cukup kuat dan tidak mampu melindungi Maquia dari bahaya. Saat Ariel pergi dari rumah, Maquia diculik oleh Krim.

D. Plot D

Ariel bekerja sebagai tentara dan saat ini tinggal bersama istrinya, Dita. Dita adalah teman Ariel saat masa kanak-kanak. Ariel yang baru saja sampai rumah harus pergi ketika mendengar lonceng peringatan dari ibukota.

Lonceng peringatan tersebut ternyata adalah tanda bahaya bahwa kerajaan kecil di sekitar Mezarte menyerang ibukota. Penyerangan oleh aliansi kerajaan terlihat pada dialog antara dua orang pengawas tembok di bawah ini.

人 1 : バイエラか？

人 2 : バイエラの船だけじゃない。ユークもエンドラも。

Orang 1 : Apakah itu Baiera?

Orang 2 : Bukan hanya Baiera. Kapal Hugh dan Endora juga bersama mereka.

(*Sayoasa*, 2018. 00:16:07-01:16:24)

E. Plot E

Penyerangan oleh aliansi kerajaan berakhir dengan kekalahan Mezarte. Seluruh tentara Mezarte ditawan di depan istana kerajaan. Ariel yang terluka parah diselamatkan oleh Maquia, setelah itu Maquia pamit karena dia harus kembali ke Desa Iorph.



Gambar 4.1. 17 Tentara Mezarte menyerah kepada Musuh

Cerita berakhir dengan Maquia yang mengunjungi rumah tempat Ariel tinggal. Ariel pada saat ini sudah berusia sangat tua dan tinggal menunggu ajal di

tempat tidurnya. Film ditutup dengan Maquia yang kembali ke Desa Iorph dengan menunggangi delman yang membawa barang.

4.1.3.2 Durasi Waktu

Durasi waktu adalah durasi film dan durasi cerita yang terdapat di dalam sebuah film. Durasi film adalah panjang sebuah film yang ditonton oleh penonton. Durasi film dalam *anime Sayoasa* adalah 1 jam 50 menit 48 detik.

Durasi cerita adalah rentang waktu dimana cerita dalam film terjadi. Tidak ada penanggalan khusus dalam cerita *anime Sayoasa*, namun durasi cerita dalam *anime* ini memakan waktu sekitar 70 hingga 80 tahun, ditandai dengan kelahiran tokoh Ariel di awal cerita dan kematian Ariel karena usia tua di akhir cerita.

4.1.3.3 Frekuensi Waktu

Semua adegan yang ditampilkan dalam *anime Sayoasa* adalah nol, karena tidak ada adegan pengulangan kilas-balik atau kilas-depan yang mempengaruhi jalan cerita.

4.1.4 Batasan Informasi Cerita

Cerita dalam *anime Sayoasa* menggunakan teknik penceritaan tak terbatas/*omniscient narration*. Penggambaran *omniscient narration* terlihat pada adegan berikut ini. Pada tangkapan layar di bawah gambar menyorot tokoh Leilia dari belakang.



Gambar 4.1. 14 gambaran *omniscient narration*

Akan tetapi dialog dalam adegan di atas masih berada pada percakapan antara Raja Mezarte bersama para menterinya pada dialog di bawah ini.

王 : そっ そうだ！我々は手に入れたのだ。選ばれし血を！
大臣 : イソル あの娘はどうした？ハイゼル王子の妃となる
イオルフの娘。

Raja : Benar juga! Kita sudah mendapatkannya. Darah yang terpilih!
Menteri : Izol, bagaimana keadaan perempuan itu? Perempuan Iorph yang akan menjadi permaisuri Pangeran Hazel.
(*Sayoasa*, 2018. 00:23:53-00:24:04)

Dari analisis di atas dapat diketahui bahwa *anime Sayoasa* menggunakan teknik penceritaan tak terbatas/*omniscient narration*. Penggunaan penceritaan tak terbatas dalam *anime* ini membuat cerita berfokus pada satu tokoh dan dapat menggambarkan tokoh lain di waktu yang bersamaan, sehingga penonton mendapat sumber informasi dari tokoh lain selain tokoh utama.

4.2 Analisis Tahapan Perkembangan Diri Tokoh Ariel

Analisis tahapan perkembangan diri pada tokoh Ariel dijelaskan pada uraian di bawah ini:

4.2.1 *Trust versus Mistrust* (Kepercayaan versus Ketidakpercayaan)

Tahap pertama terjadi di antara rentang usia 0 bulan hingga 12 bulan. Kebutuhan pokok pada tokoh Ariel terpenuhi sejak dia diselamatkan oleh Maquia. Kebutuhan dasar bersifat materi seperti pakaian, makanan, dan hunian terpenuhi pada masa awal perkembangan.

Ariel pada tahap ini berusia sekitar satu bulan hingga 12 bulan. Hal tersebut dapat dilihat pada tangkapan layar pada tokoh Ariel di tahap ini. Seperti pada gambaran Ariel di bawah, tubuh Ariel terlihat masih kecil dan belum mampu melakukan hal-hal seorang diri seperti makan dan berjalan. Semua kebutuhan pokoknya seperti makan dan berpakaian masih dibantu oleh Maquia sebagai sosok pengasuh.



Gambar 4.2. 1 Maquia menyuapi Ariel

Hal ini terlihat pada adegan dalam tangkapan layar di atas, Maquia terlihat menyuapi Ariel yang ada dalam gendongan, di dalam rumah, serta menggunakan pakaian lengkap. Hal ini menjelaskan bahwa kebutuhan pokok Ariel pada rentang usia ini terpenuhi dengan baik.



Gambar 4.2. 2 Ariel belajar berjalan

Selain kebutuhan pokok berupa materi, Ariel juga mendapatkan kebutuhan pokok non-materi seperti kasih sayang dan rasa aman. Hal ini terlihat pada potongan adegan di atas. Maquia terlihat menjaga Ariel yang sedang latihan berjalan. Ariel pada usia ini dikelilingi oleh orang terdekat yang memberikannya kasih sayang.

Pemenuhan kebutuhan pokok tersebut membangun kepercayaan pada anak. Kepercayaan dapat berupa kepercayaan pada diri sendiri maupun pada orang lain atau hal eksternal. Kepercayaan pada tokoh Ariel terlihat pada dialog di bawah ini.

男の子 1 : エリエルのお母ちゃんておかしいんだぞ

男の子 2 : いつもコソコソしててさ

エリエル : おかしくなんかない !

ディタ : おかしいのはエリエルだよ

エリエル : えっ ?

ディタ : 母さんのすきなおところはおかしいんだから

エリエル : おかしくない !

Bocah 1 : Hei bukankah ibunya Ariel orang yang aneh?

Bocah 2 : Selalu saja

Ariel : Tidak aneh!

Dita : Yang aneh harusnya adalah Ariel

Ariel : Eh?

Dita : Anak laki-laki yang terlalu menyayangi ibunya adalah orang aneh
 Ariel : Bukan hal yang aneh!
 (Sayoasa, 2018. 00:26:18-00:26:47)

Teman-teman Ariel menganggap Maquia adalah orang yang aneh. Namun Ariel membalas dengan lantang dan percaya diri bahwa ibunya yaitu Maquia bukanlah seseorang yang aneh. Ariel memiliki kepercayaan diri untuk menyuarakan pendapat yang dia yakini meski hal itu bertentangan dengan pendapat orang-orang di sekitarnya.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh Ariel berhasil melewati tahap pertama dalam tahapan perkembangan diri dan berhasil membangun kepercayaan/*trust*.

4.2.2 *Autonomy versus Doubt and Shame* (Otonomi vs Rasa Ragu dan Malu-malu)

Tahap kedua terjadi pada awal pertumbuhan di masa bayi antara usia 1 tahun sampai 3 tahun. Ariel mulai menyatakan rasa kemandirian. Ariel mencoba mandiri dan melakukan hal-hal sesuai inisiatif sendiri dan membuat pilihan atas apa yang dia inginkan.

Bentuk otonomi Ariel terlihat pada adegan di bawah ini. Ariel berinisiatif untuk menenun Hibiol sendiri dan memberikannya kepada Onora, anjing milik Deol, yang sedang sakit. Maquia sebagai sosok yang mengasuh Ariel memberikan ruang untuk Ariel melakukan hal-hal yang ingin dia lakukan. Pada tangkapan layar dan dialog pada adegan ini, terlihat bahwa Maquia tidak serta merta

mengerjakan tenunan Hibiol, tetapi membiarkan Ariel mengerjakannya sendiri dan tetap mengawasinya.



Gambar 4.2. 3 Ariel menenun Hibiol



Gambar 4.2. 4 Maquia mengawasi Ariel

Selain itu terdapat dialog antara Maquia dan Ariel seperti di bawah ini.

エリエル： できた！ちゃんと言葉？
 マキア : うん、“オノラ元気になって”
 エリエル： オノラー！！
 マキア : 優しく かけてあげて

Ariel : Sudah selesai! Apakah kata-katanya sudah benar?
 Maquia : Sudah, “Semoga cepat sembuh, Onora.”
 Ariel : Onoraa!!
 Maquia : Pakaikan dengan lemah lembut ya!

(Sayoasa, 2018. 00:25:08-00:25:52)

Membiarkan anak melakukan hal-hal sesuai yang mereka inginkan dapat membangun rasa kemandirian. Namun jika tahapan ini gagal dilalui anak, akan timbul rasa malu dan keraguan dalam diri anak.

Pada tahap ini Ariel berhasil menciptakan perasaan dan kontrol personal. Dengan begitu Ariel berhasil membangun kemandirian/*autonomy*. Bukti kemandirian pada Ariel terlihat saat dia menginjak dewasa. Hal itu terlihat pada dialog Ariel dengan Lang di bawah ini.

エリエル： 城の兵士として 雇ってもらえるように口を利いても
らえませんか? お願いします。

ラン : マキアが悲しむだろう

エリエル： 母親じゃないですから

ラン : それをマキアに言ったのか?

アリエル： うん、言いました。

ラン : どんな気持ちで、どんな想いで マキアがお前を育てて

きたか! お前と変わらない歳からマキアは 必死に母

親になろうとして

Ariel : Aku memiliki sebuah permintaan. Apakah kamu bisa menjadikanku tentara Kerajaan? Tolong.

Lang : Maquia akan sedih, lho.

Ariel : Dia bukan ibuku.

Lang : Apakah kau mengatakan hal itu kepadanya?

Ariel : Eh, sepertinya iya.

Lang : Teganya kau! Padahal dia sudah membesarkanmu sejak bayi. Dia bekerja keras untuk menghidupimu ketika seumuran kau! Bisa-bisanya kau!

(*Sayoasa*, 2018. 01:05:33-01:07:29)

Sejak bayi hingga masa remaja Ariel selalu hidup bersama dan bergantung pada Maquia. Saat beranjak dewasa Ariel memutuskan untuk pergi dan mencoba hidup secara mandiri tanpa bantuan Maquia. Langkah awal yang Ariel ambil untuk menjadi mandiri adalah keluar dari rumah, dia memutuskan untuk tidak tinggal lagi bersama Maquia. Selanjutnya Ariel meminta rekomendasi Lang untuk mendaftar sebagai tentara Kerajaan Mezarte.

Kemandirian pada diri Ariel terlihat pada adegan ini. Perasaan otonom dan keinginan untuk hidup mandiri tanpa harus bergantung kepada orang lain. Dari data yang disampaikan dapat disimpulkan bahwa tokoh Ariel berhasil melalui tahapan ini dan dapat membangun rasa mandiri/*autonomy*.

4.2.3 Initiative versus Guilt (Prakarsa versus Rasa Bersalah)

Tahap ketiga dalam perkembangan ini terjadi di masa prasekolah pada rentang usia 3 hingga usia 6 tahun. Perkembangan psikososial pada tahap ini mereka dihadapkan dengan tantangan baru yang meminta mereka mengembangkan perilaku aktif dan bertujuan.

Pada masa ini anak-anak cenderung lebih suka bermain, ketika bermain anak akan mencoba mengambil keputusan dan menentukan peran dalam kelompok sehingga membentuk perasaan tanggung jawab terhadap hal-hal disekitar.



Gambar 4.2. 5 Dita dan teman-temannya

Potongan gambar di atas memperlihatkan teman-teman Ariel yaitu Dita dan 3 anak laki-laki lainnya. Adegan ini menceritakan tentang Ariel yang diolok-olok oleh teman-temannya karena memiliki ibu yang aneh. Pada subbab sebelumnya, Ariel berhasil menjawab dengan percaya diri bahwa tidak ada yang salah dengan ibunya. Namun ia semakin terpojok setelah teman-temannya menganggap Ariel juga orang yang aneh.

Dalam peran berkelompok, Ariel merasa lebih inferior melawan Dita dan teman-tamannya, sehingga muncul perasaan tidak diterima oleh kelompok yang membuatnya cemas.

Setelah pergi dari rumah Deol menuju ibukota, Ariel banyak menghabiskan waktu untuk mengajak Maquia bermain. Namun Maquia tidak dapat menanggapi semua ajakan bermain Ariel karena pada rentang waktu ini Maquia hidup berpindah-pindah untuk membantu Krim menyelamatkan Leilia.

エリエル： 外に出たい

マキア： ちょっと、だめだってば。もう、約束したでしょ！
じっと良い子にしてて

Ariel： Aku ingin pergi keluar!

Maquia： Tunggu, tidak boleh keluar. Kamu sudah berjanji kan untuk jadi anak baik?

(*Sayoasa*, 2018. 00:32:23-00:32:31)

Pada potongan dialog di atas, adegan sedang terjadi di atas kapal yang membawa Maquia dan Ariel menuju ibukota. Ariel bersikeras untuk pergi keluar untuk melihat laut, tetapi dilarang oleh Maquia. Maquia sebagai figur pengasuh terlihat lebih tegas pada masa ini, karena tertekan keadaan dan lingkungan. Maquia ingin meraih tujuannya yaitu menyelamatkan Leilia yang diculik oleh Kerajaan Mezarte, namun di satu sisi dia harus mengasuh Ariel yang masih kanak-kanak.

Beberapa kali Maquia menolak permintaan Ariel karena terhalang kepentingannya yang lain yaitu menyelamatkan Leilia. Hal tersebut terlihat pada potongan dialog di bawah ini.

エリエル： パレード僕も見る。
 マキア： そっかー、ごめんね、また今度ね。
 エリエル： 僕、俺、帰りたい！

Ariel : Aku ingin melihat parade
 Maquia : Begitu ya. Maaf ya, lain kali saja.
 Ariel : Aku ingin pulang ke rumah! Ibu menjadi berbeda saat tinggal disini.

(*Sayoasa*, 2018. 00:34:22-00:34:55)

Pada hari parade dimana Maquia dan Krim merencanakan penyelamatan Leilia, Ariel merajuk pada Maquia ingin ikut pergi dan menonton parade pernikahan. Tetapi Maquia meminta maaf karena Ariel tidak bisa pergi untuk melihat parade.

Kurangnya porsi Ariel untuk menegaskan peran pada kelompok sosial dan memegang kontrol terhadap keadaan yang terjadi membuat tokoh Ariel cenderung merasa bersalah dan kurang memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu.

Namun semakin beranjak dewasa, Ariel terlihat lebih banyak memiliki inisiatif dan menyadari kuasa yang dimiliki oleh dirinya. Seperti penjelasan pada tahapan sebelumnya *autonomy vs doubt and shame*, Ariel mencapai kemandirian saat dia memutuskan hidup sendiri dan tidak bergantung pada Maquia. Adegan tersebut juga merupakan tanda inisiatif dari diri Ariel. Dia menyadari bahwa dia memiliki kuasa untuk menentukan hidup secara mandiri.

Dari analisis di atas, tokoh Ariel pada tahapan konflik ini awalnya memiliki lebih banyak *guilt*/rasa bersalah. Akan tetapi setelah beranjak dewasa Ariel memiliki kecenderungan pada sisi *initiative*/inisiatif dan menyadari kuasanya dalam mengambil keputusan.

4.2.4 *Industry versus Inferiority* (Kerja Keras versus Rasa Rendah Diri)

Tahap keempat dalam teori perkembangan ini terdapat pada masa kanak-kanak pertengahan hingga akhir di masa sekolah hingga pubertas, usia 6 hingga usia 12 tahun. Setelah berhasil melewati tahap sebelumnya yaitu prakarsa, anak-anak mengerahkan energi untuk menguasai pengetahuan dan intelektual di sekolah.

Keberhasilan anak-anak dalam melalui tahapan ini menjadikan anak-anak percaya diri dengan kemampuan personalnya. Sedangkan kegagalan dalam tahap ini menghasilkan rasa rendah diri.

Pada tokoh Ariel, tahapan ini tidak ada data karena *timeskip* pada usia 6 tahun hingga usia legal 17-18 tahun. Namun dari percakapan Maquia dan Lang bahwa mereka tinggal yang berpindah-pindah karena Maquia yang seorang Iorph, hal ini dijelaskan oleh Maquia saat berbicara dengan Lang pada dialog di bawah ini.

マキア : ここに来てから仕事を始めてくれてすごく頑張ってく
 れての

ラン : そうか

マキア : ヒビオルを売るわけにはいけないじゃない？それに私
 のせいで一つの場所に長く住めないし

ラン : そうか、そうだな

Maquia : Ariel mendapat pekerjaan saat kami pindah ke sini. dia
 bekerja sangat keras.

Lang : Begitu ya.

Maquia : Aku tidak bisa kemana-mana dan menjual Hibiol, bukan?
 Dan karena aku juga, kami tidak bisa menetap ditempat
 yang sama untuk waktu lama.

Lang : Benar juga.

(*Sayoasa*, 2018. 00:53:22-00:53:37)

Dengan tempat tinggal yang berpindah-pindah karena menjadi buronan Kerajaan Mezarte. Ariel tidak dapat memenuhi mengerahkan energi untuk

menguasai pengetahuan dan intelektual di sekolah karena Ariel tinggal di lingkungan yang berpindah-pindah dan situasi yang sulit.



Gambar 4.2. 6 Ariel saat bertemu Lang

Adegan di atas merupakan tangkapan layar ketika Ariel bertemu dengan Lang setelah sekian lama. Lang yang saat ini telah menjadi Komandan di militer Kerajaan Mezarte. Ariel terlihat hanya menunduk dan tidak ikut menanggapi pembicaraan yang berada di meja makan. dia juga tidak berusaha untuk memulai percakapan dengan Lang. Perasaan inferior terlihat dari gestur tubuh Ariel.

Akan tetapi konflik pada tahapan ini berubah arah ketika Ariel beranjak dewasa. Ariel terlihat lebih yakin dengan kekuatan diri dan kemampuannya. Hal tersebut terlihat pada tangkapan layar di bawah ini.



Gambar 4.2. 7 Ariel berperang di barisan depan

Pada adegan di atas, Ariel terlihat sedang berperang melawan musuh yang datang mengepung ibukota. Dia terlihat bersungguh-sungguh dan mengerahkan

semua kemampuannya untuk mempertahankan ibukota Kerajaan. Hal tersebut menggambarkan keyakinan pada kekuatan diri dan kerja keras pada diri Ariel.

Tokoh Ariel pada awal masa tahapan ini cenderung berada pada sisi *inferiority*, namun dia berhasil melalui konflik sehingga berhasil mendapatkan *industry*/kerja keras dan rasa bangga atas pencapaian yang telah dia peroleh.

4.2.5 *Identity versus Identity Confusion* (Identitas versus Kebingungan Identitas)

Tahapan kelima terjadi pada anak di masa remaja dengan rentang usia 10 hingga 20 tahun. Individu dihadapkan pada tantangan untuk menemukan siapa mereka sesungguhnya, bagaimana mereka pada masa depan, dan arah mana yang akan mereka ambil.

Remaja dihadapkan dengan peran baru dalam dunia orang dewasa, seperti pekerjaan dan romantisme. Jika mereka menjalani peran-peran tersebut secara sehat dan sampai di jalur yang benar, maka mereka akan berhasil melalui tahap ini dan membangun identitas yang positif. Jika remaja gagal melewati tahap ini maka akan timbul kebingungan identitas.

Pada awal tahap ini, tokoh Ariel berada pada konflik kebingungan identitas. Kebingungan identitas yang paling terlihat pada tokoh Ariel adalah mengenai identitasnya sebagai “anak” Maquia. Hal ini terlihat pada perubahan sikap terhadap Maquia.

Ariel pada rentang usia ini menyadari bahwa Maquia bukanlah ibu kandungnya. Hal ini terlihat pada percakapan antara Maquia dan Lang mengenai Ariel.

ラン : さすがに血につながりがないことは、もうわかってるか？

マキア : うん、五年くらい前。寝るところを別にしてって言いだしてからかな。“母さん”って呼ばなくなりだして、“ねえ”とか“ちょっとー”とかそんなのばっかで

Lang : Dia pasti menyadari bahwa kau bukan ibu kandungnyakan?

Maquia : Ya, mungkin sekitar lima tahun lalu. Dia tiba-tiba meminta untuk tidur sendiri. Sekarang dia bahkan tidak pernah memanggilku “ibu”, hanya panggilan “hey” atau “sini” setiap dia memanggilku.

(Sayoasa, 2018. 00:53:39-00:54:02)

Ariel pada rentang usia ini mengalami krisis identitas tentang siapa dirinya sebenarnya. Setelah mengetahui bahwa Maquia bukanlah ibu kandungnya, dia berhenti memanggil Maquia dengan sebutan ibu. Ariel juga menyangkal bahwa Maquia adalah ibunya. Hal ini terlihat pada dialog percakapan Ariel dan Lang.

エリエル : 城の兵士として 雇ってもらえるように口を利いてもらえませんか？ お願いします。

ラン : マキアが悲しむだろう

エリエル : 母親じゃないですから

ラン : それをマキアに言ったのか？

アリエル : うん、言いました。

ラン : どんな気持ちで、どんな想いで マキアがお前を育ててきたか! お前と変わらない歳からマキアは 必死に母親になろうとして

アリエル： ああ分からないよ! どうしてあの人が俺を…… こんに大切にしてくれるのか? いつもそばにいてくれて。自分のために必死になってくれて、そういう人を母親 っていうんだって思ってたから、だから母さんって呼んでただけだ。守りたかったんだでも今の俺じゃまれ ない。それどころか傷つける。こんな気持ち 気付いて しまった俺じゃ…… 守れないんだ!

らん : 本当にいいのか?

Ariel : Aku memiliki sebuah permintaan. Apakah kamu bisa menjadikanku tentara Kerajaan? Tolong.
 Lang : Maquia akan sedih, lho.
 Ariel : Dia bukan ibuku.
 Lang : Apakah kau mengatakan hal itu kepadanya?
 Ariel : Eh, sepertinya iya.
 Lang : Teganya kau! Padahal dia sudah membesarkanmu sejak bayi. Dia bekerja keras untuk menghidupimu ketika seumurannya kau! Bisa-bisanya kau!
 Ariel : Benar aku tidak tahu! Mengapa dia harus peduli kepadaku? Mengapa dia harus tinggal bersamaku? Selama ini dia harus tinggal bersamaku, dia harus bekerja keras untukku. Aku selalu berpikir bahwa begitulah seharusnya seorang ibu, hal itu juga alasanku memanggilnya ibu. Aku ingin melindunginya. Tapi aku tidak bisa, tidak dengan aku yang sekarang. Aku- aku hanya selalu menyakitinya. Aku harus melindunginya. Tapi aku yang sekarang tidak cukup kuat.
 Lang : Apakah kau benar-benar ingin melakukannya?
 (Sayoasa, 2018. 01:05:33-01:07:29)

Pada dialog ini Ariel menolak mengakui bahwa Maquia adalah ibunya. dia juga bertanya-tanya mengapa Maquia harus mengurusnya sampai sejauh ini. Ariel mempertanyakan apakah hubungan antara dirinya dan Maquia berhak untuk disebut hubungan ibu dan anak.

Ketika mereka pindah ke Distrik Pertambangan, Maquia dan Ariel memperkenalkan diri sebagai kakak beradik karena fisik Maquia yang tidak

mengalami penuaan. Namun orang-orang yang bekerja bersama Ariel menganggap bahwa mereka adalah pasangan kekasih yang kabur bersama.

リコ : いいケツしてんなあ
 エリエル : そうですかね？
 ハイク : しっかり似てねえな二人
 リコ : なあ、お前らここに来てそろそろ一年になるだろ？お前はどこにいたんだ？
 はいく : いや、お前ら兄弟なんて嘘で本当は駆け落ちしてきたんじゃないかって話があつてよ

Rico : Wah, kakakmu punya tubuh yang bagus.
 Ariel : Iyakah?
 Hike : Meski kubilang, kalian berdua tidak mirip.
 Rico : Jadi, kamu sudah di sini hampir satu tahun. Sebelumnya kamu tinggal dimana?
 Hike : Ya, kami hanya berpikir bahwa kalian bukan bersaudara, tetapi adalah sepasang kekasih yang kabur.
 (Sayoasa, 2018. 00:50:14-00:50:48)

Ucapan teman kerja Ariel membuat Ariel semakin bimbang dengan hubungan antara dirinya dan Maquia. Kebimbangan Ariel mengenai jati dirinya membuat dirinya mengembangkan diri dan mencari jati dirinya yang sesungguhnya.

Usaha Ariel dalam mencari identitas digambarkan melalui pilihannya saat memutuskan untuk pergi dan menjadi tentara. Ariel juga membangun keluarga bersama Dita beberapa tahun kemudian.

Kebimbangan mengenai identitas Ariel dengan Maquia akhirnya dapat dipahami oleh Ariel pada adegan di bawah ini. Hal ini terlihat pada dialog ketika Maquia menyampaikan perpisahan.

マキア : エリエルとディタの赤ちゃん生まれたよ。
 エリエル : あっ

マキア : 無理しちゃダメ! 大丈夫エリエルのこと待ってる。ず
 っと二人は待っていてくれる。
 ああ、やってエリエルもお母さんから生まれてきたん
 だね。エリエルのお母さんね、エリエルのこときゅう っと抱き
 しめてた。指がキューツて硬くなっててね。 なかなか外れなかった。一
 本一本

エリエル : いいから。

マキア : 私はエリエルのお母さんになれなかったね。

エリエル : もういいんだ!

マキア : あなたが教えてくれたんだ! 優しさを強さを必死さを
 誰かを愛する気持ちを

マキア : 離れて一人ぼっちになって自分のことがよく分からな
 かった。それでも、エリエルを思い出せば私になれた

のエリエルが私の呼んでくれるなら、それが“母さん” じゃなく
 もいい。どんな名前でもその名前がきっと私 の名前になる。

Maquia : Anakmu dengan Dita telah lahir.
 Jangan memaksakan diri! Tidak apa-apa, mereka
 menunggumu. Mereka berdua akan selalu menunggumu.
 Jadi begitu bagaimana kau lahir dari ibumu. Ibunya Ariel
 menggenggam dirimu dengan sangat kuat. Jari tangannya
 mengeras. Sulit sekali untuk melepaskannya satu persatu.

Ariel : Cukup.

Maquia : Aku, tidak akan menjadi ibunya Ariel.

Ariel : Sudah cukup hentikan!

Kaulah yang telah mengajarkanku arti kebaikan, kekuatan,
 keputusan, perasaan mencintai seseorang.

Maquia : Saat kita terpisah dan aku sendirian. Aku kehilangan arti
 hidupku sendiri. Tetapi ketika aku memikirkanmu, aku
 menjadi diriku sendiri. Jika Ariel memanggilku, meskipun
 itu bukan “ibu”, aku tidak keberatan. Apapun nama yang
 kau gunakan untuk memanggilku, maka itu akan menjadi
 namaku.

(Sayoasa, 2018. 01:30:37)

Pada dialog di atas, Ariel menyadari meskipun Maquia bukanlah ibu
 kandungnya, perempuan itu tetap seseorang yang telah membesarkannya sejak

kecil hingga pada titik ini. Maquia telah mengajarnya banyak hal hingga dia menjadi seseorang di titik ini.



Gambar 4.2. 8 Ariel menangis memanggil Maquia

Pada tangkapan layar di atas. Ariel terlihat menangis terisak karena tidak ingin Maquia pergi. dia yang sedang terluka menyeret tubuhnya untuk menahan Maquia. Sambil terisak Ariel memanggil Maquia berulang-ulang dengan panggilan “Tbu”. Adegan di atas menjadi gambaran bahwa Ariel berhasil melalui konflik identitas mengenai hubungan anak-ibu dengan Maquia dan mendapatkan identitas yang kuat bahwa Ariel adalah anak dari Maquia terlepas tidak adanya hubungan darah antara keduanya.

Dari pemaparan analisis di atas tokoh Ariel pada tahapan ini berhasil melalui konflik krisis identitas dalam diri dan berhasil menguatkan identitasnya sebagai anak Maquia, meskipun Ariel tidak memiliki hubungan darah dengan Maquia.

4.2.6 *Intimacy versus Isolation* (Keakraban versus Keterkucilan)

Tahapan keenam terjadi pada masa dewasa awal di rentang usia 20 hingga 30 tahun. Pada tahapan ini individu sudah melewati masa anak-anak dan remaja, dan telah menjadi seorang dewasa awal.

Pada tahap ini manusia membentuk kedekatan dan intimasi dengan manusia yang lain. Keberhasilan pada tahap ini membentuk hubungan antar personal yang

kuat, sedangkan kegagalan pada tahap ini menghasilkan rasa kesendirian dan isolasi diri.

Pada masa ini Ariel menjalin intimasi dengan manusia yang lain. dia menikah dengan teman masa kecilnya Dita, dan membangun kedekatan dengan teman sesama prajurit.



Gambar 4.2. 9 Dita dan Ariel

Pada adegan diatas terlihat Ariel sampai di rumah dan bertemu dengan istrinya Dita yang sedang hamil besar. Membangun keluarga merupakan salah satu bentuk kedekatan dan intimasi antar manusia.

Kedekatan Ariel pada individu lain terlihat ketika Ariel berada dalam militer. Ariel berbaur bersama tentara lain dan memiliki rasa peduli terhadap rekan kerjanya. Salah satu tanda kepedulian Ariel terhadap rekan tentara lain terlihat pada adegan di bawah ini.



Gambar 4.2. 10 Ariel membantu teman yang terluka

Maquia dan berharap dia mampu merawat anaknya dan memberikan pengasuhan seperti Maquia ketika mengasuh dirinya. Generativitas dalam diri Ariel terlihat dalam potongan dialog di atas. Dia sudah melakukan langkah awal untuk melakukan sesuatu yang akan memberi kebermanfaatan pada generasi selanjutnya.

Bukti lain generativitas yang terlihat pada Ariel terdapat pada lingkungan di mana dia dan keluarganya tinggal. Hal tersebut dijelaskan pada adegan di bawah ini.

ミリア： 母は三年前に他界しました、とても仲のいい夫婦で。
 メザーテが落城してからランさんの手引きで、ここに 戻
 って苦勞はしましたが 幸せな人生だったと思いま す。あなたのこと
 をよく話していました 2人で幸せそ うに。間に合ってよかった、父は
 もう-

Milia : Ibu meninggal dunia tiga tahun yang lalu, mereka benar-benar pasangan yang serasi. Setelah kejatuhan Mezarte Tuan Lang membantu mereka untuk pindah kembali ke sini. Hal itu bukanlah sebuah hal yang mudah. Tapi kupikir mereka sangat bahagia. Mereka banyak menceritakan tentang dirimu dengan bahagia. Aku senang kamu datang tepat waktu. Ayah, sudah-
 (Sayoasa, 2018. 01:42:30-01:43:06)

Dari dialog yang disampaikan oleh Milia, anak perempuan Ariel dan Dita, Ariel memutuskan untuk kembali ke Desa dan menghuni Rumah Deol. Ariel membangun kembali keluarga kecilnya di Rumah Deol. Seperti yang telah dipaparkan pada subbab cerita dan plot dan hubungan naratif dengan ruang bagian Rumah Deol, tempat itu adalah rumah Ariel tumbuh berkembang sampai Maquia memutuskan untuk pindah ke ibukota.

Rumah Deol adalah sebuah peternakan yang menjual olahan ternak seperti daging dan susu. Setelah kekalahan Mezarte, Ariel melanjutkan usaha peternakan milik Deol dengan bantuan Lang. Dia berusaha membantu generasi selanjutnya untuk mengembangkan kebermanfaatannya kepada orang lain.

Dari pemaparan analisis di atas dapat diketahui bahwa tokoh Ariel berhasil melalui tahap ini dan mendapatkan *generativity*/generativitas, yaitu perasaan berdaya dan bermanfaat untuk generasi selanjutnya, dalam hal ini dia memberikan kebermanfaatannya kepada anaknya.

4.2.8 Integrity versus Despair (Integritas versus Keputusasaan)

Tahapan terakhir pada teori perkembangan diri Erikson terjadi pada masa dewasa akhir di rentang usia 65 tahun hingga manusia itu meninggal dunia. Di tahap ini manusia berfokus pada refleksi atas apa yang telah dia lalui dalam hidup. Pada titik ini manusia mengingat kembali apakah mereka bahagia dengan segala hal yang telah dilalui atau menyesali hal-hal yang telah terjadi maupun yang belum terjadi.

Orang tua pada masa ini perlu melihat kembali ke belakang untuk merasakan pemenuhan diri. Keberhasilan tahap ini ditandai dengan perasaan bijaksana dan rasa integritas, sedangkan kegagalan pada tahap ini ditandai dengan penyesalan dan keputusasaan.

Pada tahap ini Ariel terlihat tidak memiliki rasa putus asa atas apa yang telah terjadi. Terlihat pada hasil tangkapan layar di bawah Ariel sedang berada di ranjang pada usia senja.



Gambar 4.2. 11 Ariel di usia tua

Ariel tersenyum saat menyadari kehadiran Maquia di sampingnya. Dia kemudian menggenggam tangan Maquia dan menanggapi salam Maquia dengan ucapan selamat datang.

エリエル : お帰り、母さん。

Ariel : Selamat datang, Ibu.

(Sayoasa, 2018. 01:44:31-01:44:32)

Adegan pada data di atas menunjukkan perasaan bahagia pada penghujung usia. Ariel yang tetap menyambut Maquia dan memanggilnya “ibu” merupakan bukti bahwa tidak memiliki rasa dendam ataupun penyesalan atas apa yang telah terjadi sepanjang hidupnya.

Dengan seluruh tahapan perkembangan dalam hidup yang telah dilalui dengan positif dapat diketahui bahwa tokoh Ariel berhasil melalui tahap terakhir dan mendapatkan *integrity/integritas*, yaitu perasaan puas karena telah memperlihatkan bahwa individu menjalani hidup dengan baik.

BAB 5

SIMPULAN

Bab ini berisi simpulan dari analisis penelitian yang dilakukan oleh penulis. Simpulan penelitian dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama adalah pembahasan unsur naratif dalam *anime Sayoasa* dan bagian kedua adalah pembahasan hasil analisis tahapan perkembangan diri tokoh Ariel dalam *anime Sayoasa*.

Bagian pertama analisis unsur-unsur naratif yang terdapat dalam *anime Sayoasa* yaitu cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan batasan informasi cerita. Analisis cerita dan plot dalam *anime* ini menggunakan struktur tiga babak yang terdiri dari tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi. Hubungan naratif dengan ruang yang terdapat pada *anime* ini adalah: Desa Iorph, Rumah Deol, Istana Kerajaan Mezarte, Distrik Pertambangan dan Rumah Ariel. Pada analisis hubungan naratif dengan waktu terdapat tiga aspek yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Urutan waktu pada *anime* ini menggunakan pola linear. Durasi cerita pada *anime* ini sekitar 70-80 tahun, sedangkan durasi film adalah 1 jam 50 menit 48 detik. Frekuensi pengulangan adegan dalam *anime* ini sebanyak satu kali. Pada batasan informasi cerita *anime* ini menggunakan penceritaan tak terbatas/*omniscient narration*.

Bagian kedua adalah analisis tahapan perkembangan diri menurut teori psikososial Erik Erikson. Pada analisis penulis dalam penelitian ini, tokoh Ariel

berhasil melalui delapan tahap dari total delapan tahapan perkembangan diri Erikson. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Tahapan pertama adalah *trust versus mistrust*, Ariel berhasil melewati konflik pada tahap ini dan membangun *trust/kepercayaan*. Tahapan kedua adalah *autonomy versus doubt and shame*, Ariel berhasil melewati konflik pada tahap ini dan membangun *autonomy/kemandirian*. Tahapan ketiga adalah *initiative versus guilt*, pada tahapan ini Ariel cenderung berada pada sisi *guilt*, namun dia berhasil melalui tahapan ini saat beranjak dewasa dan membangun *initiative/prakarsa*. Tahapan keempat adalah *industry versus inferiority*, pada tahapan ini Ariel cenderung berada pada sisi *inferiority*, namun dia berhasil melalui tahapan ini saat beranjak dewasa dan membangun rasa *industry/kerja keras*. Tahapan kelima adalah *identity versus identity confusion*. pada awal tahapan Ariel cenderung berada pada kebingungan identitas/*identity confusion*, namun dia berhasil melalui tahap ini dan membangun identitas/*identity* yang positif pada akhir masa tahapan. Tahapan keenam adalah *intimacy versus isolation*. Ariel berhasil melewati konflik pada tahap ini dan membangun rasa *intimacy/keakraban*. Tahapan ketujuh adalah *generativity versus stagnation*. Ariel berhasil melewati konflik pada tahap ini dan membangun rasa *generativity/generativitas*. Tahapan kedelapan adalah *integrity versus despair*. Ariel berhasil melewati konflik pada tahap ini dan berhasil membangun rasa *integrity/integritas*.

Dari hasil analisis ini dapat diambil simpulan bahwa Ariel berhasil melalui seluruh tahapan perkembangan diri menurut Erikson. Meskipun terdapat tiga tahap yang cenderung berada pada sisi negatif di awal masa tahap perkembangan,

namun bila mengamati keseluruhan jalan kehidupan tokoh Ariel, maka seluruh tahap yang dilalui oleh Ariel menunjukkan perkembangan diri menuju arah yang positif, Hal ini menunjukkan keberhasilan Ariel dalam mencapai tahap *integrity*, yaitu perasaan puas ketika individu merasa telah melalui kehidupan dengan baik dan berhasil melalui sebagian besar atau seluruh tahapan perkembangan diri dengan hasil positif.

要旨

本論文の題名は、『「さよならの朝に約束の花を飾ろう」は、アニメにおけるエリエールの自己開発である』である。このテーマを選んだ理由は自分の母親じゃなくて、若い女性に育てるエリエールという主人公がいい生活を過ごせるという話が面白いと思って、彼の性格発展のことを詳しく知りたいからである。その理由でこの研究の目的はエリクソンの理論でエリエールの自己開発の段階を調べるためである。

本論文を分析するために、筆者は、Himawan Pratista に書かれた「Memahami Film」に載っている映画のナラティブ理論を使って、エリエールの性格発展を分析するために、John W Santrock に書かれた「Life-Span Development」に載っているエリクソンのサイコソシアルの自己開発の段階理論を使った。結果としては下記のことを説明できる。

一番目は「サヨナラの朝に約束の花を飾ろう」のナラティブ要素である。そのナラティブ要素は四つで、それはプロット、ナラティブと場所の関係、ナラティブと時間の関係、ストーリー情報の制限である。

そのアニメのプロットは三幕構成で、それは「Setup」という初めてのプロットと登場人物を紹介している段階で、「Confrontation」という話の葛藤の段階で、最後は「Resolution」という話葛藤の完成する段階である。

ナラティブと場所の関係はそのアニメに四つの場所があります。その場所はヨルフの村、デオルの家、メザルテの城、エリエルの家である。ナラティブと時間の関係は三つがあって、それは時間の順番、話の期間とアニメのデュレーションである。そのアニメの時間順番はリニアルというプロットで、話の期間は70 – 80年ぐらいで、アニメのデュレーションは1時間50分48秒である。

二番目はエリエルの自己開発の段階である。エリクソンの理論に基づいて、自己開発には八つの段階がある。第一階は「trust versus mistrust/トラスト vs ミストラスト」、第二階は「autonomy versus doubt and shame/オートノミー vs ダウトとシエイム」、第三階は「initiative versus guilt/イニシアティブ vs ギルト」、第四階「industry versus inferiority インダストリー vs インフェリオリティー」、第五階は「identity versus identity confusion/アイデンティティ vs アイデンティティコンフュージョン」、第六階は「intimacy versus isolation/インティマシー vs アイソレーション」、第

七階は「generativity versus stagnation/ジエネラティビティ vs スタグネーション」,

第八階は「integrity versus despair/インテグレート vs ディスペア」である。

本論文の分析結果によると、エリエールはその八つの段階をよく過ごしたから良い結果を得た。全ての段階に越えて、彼は、「integrity」に達成できた。つまり、「integrity」に達成できたエリエールは良い自己開発をもって、良い人生として生きていと結論できた。

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Ida Rochani. 2011. *Fiksi Populer: Teori & Metode Kajian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Ahmadi, Anas. 2015. *Psikologi Sastra*. Unesa University Press. Surabaya
- _____. 2019. *Metode Penelitian Sastra*. Graniti. Gresik
- Ashcraft, Brian. 2021. *What “anime” Means*. Kotaku. <https://kotaku.com/what-anime-means-1689582070> (diakses pada 8 Agustus 2022)
- Cherry, Kendra. 2021. *Erik Erikson’s Stages of Psychosocial*. Verywellmind. <https://www.verywellmind.com/erik-eriksons-stages-of-psychosocial-development-2795740> (diakses pada 28 Juli 2022)
- Devamethia G. *Pengalaman Lansia Terlantar Dalam Menghadapi Krisis Psikososial Tahap Kedelapan (Ego Integrity vs Despair)*. Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta. Skripsi.
- Kelts, Roland. 2018. *Motherhood in Modern anime*. The Japan Times July 22, 2018. www.japantimes.co.jp/culture/2018/07/22/general/motherhood-modern-anime/ (diakses pada 5 September 2021)
- Lessler, Karen. 2018. *Mari Okada’s Maquia anime Film’s English-Subtitled Trailer, Glasgow Film Festival Premiere Revealed*. www.animenewsnetwork.com (diakses pada 8 Agustus 2020)
- Minderop, Albertine. 2011. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Yayasan Pustaka Obor. Jakarta.

- Noor, Redyanto. 2015. *Pengkajian Sastra*. Fasindo. Semarang
- Okada, Mari. 2018. *Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou*. PA Works. Jepang. 114 menit.
- Pinfan, Daniel Alexander. 2022. *Konstruksi Sosial Dalam Film Pendek Kudapan Spesial Karya Bagas Satrio: Sebuah Kajian Sosiologi Sastra*. Jurnal Skripsi Mahasiswa. Universitas Diponegoro. Semarang. Jurnal
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Montase Press. Yogyakarta.
- Pratiwi, Kiki. 2017. *Analisis Tokoh dan Penokohan Anne Frank dalam Anne Frank Tagebuch (Kajian Psikologi Perkembangan Erik H Erikson)*. Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. Skripsi.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2015. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Santrock, John W. 2012. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Satoto, Soediro. 2006. *Metode Penelitian Sastra*. Universitas Muhammadiyah Surakarta Press. Surakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Wahyudi, Tri. 2013. Sosiologi Sastra Alan Swingewood Sebuah Teori. *Jurnal Poetika Vol. 1 No. 1, Juli 2013*. Hal 55-61.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 2014. *Teori Kesusastraan*, terjemahan Melanie Budianta. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta

BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama : Ulfa Mutiara Isnayani
NIM : 13050116130035
Tempat lahir : Boyolali
Tanggal lahir : 30 Mei 1998
Alamat : Ayodya 2 Kec. Purwodadi Kab. Grobogan Jawa Tengah
Email : ulfaisnayani@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2004 – 2007 ; SDN 2 Juwangi
2007 – 2009 : SDN 16 Purwodadi
2009 – 2015 : Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 1
2016 – 2022 : Universitas Diponegoro

Pengalaman Organisasi dan Kepanitiaan

Anggota Racana Diponegoro 2016
Staf Muda Bidang Bakat dan Budaya Himawari 2017