

**KLASIFIKASI EMOSI KARAKTER TOKOH KATSUKI BAKUGOU DALAM ANIME *BOKU NO HĪRŌ AKADEMIA* *SEASON* 3 KARYA KŌHEI HORIKOSHI**

**KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

**堀越耕平によるアニメ『僕のヒーローアカデミアシーズン３』における**

**登場人物の爆豪勝己の感情分類に関する学術心理学研究**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Oleh :

Saskia Bernika Dwiyanti

NIM 13020218140076

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2023**

# HALAMAN PERNYATAAN

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil hasil penelitian, baik untuk memperoleh suatu gelar diploma, sarjana, maupun magister yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil tulisan orang lain atau bahan publikasi kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia untuk menerima sanksi dari pihak yang memiliki hak jika terbukti adanya kegiatan plagiarisme.

Semarang, 26 Januari 2023

Penulis,



Saskia Bernika Dwiyanti

# HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“The best way to predict your future is to create it”

**-Abraham Lincoln**

# HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Klasifikasi Emosi Karakter Tokoh Katsuki Bakugou dalam Anime *Boku no Hīrō Akademia Season 3* Karya Kōhei Horikoshi (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada Januari 2023.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Fajria Noviana, S.S., M.Hum

NIP 197301072014092001

# HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Klasifikasi Emosi Karakter Tokoh Katsuki Bakugou dalam Anime *Boku no Hīrō Akademia Season 3* Karya Kōhei Horikoshi” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal:

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Fajria Noviana, S.S., M.Hum

NIP. 197301072014092001 ………………………………

Anggota I,

Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.

NPPU. H.7.198904292022042001 ………………………………

Anggota II,

Budi Mulyadi, S.S., M.Hum.

NIP. 197307152014091003 ………………………………

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Nurhayati, M.Hum.

NIP. 196610041990012001

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis serta kelancaran dalam pengerjaan skripsi yang berjudul “Klasifikasi Emosi Karakter Tokoh Katsuki Bakugou dalam Anime *Boku no Hīrō Akademia Season 3* Karya Kōhei Horikoshi”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

 Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang membantu dan memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ayah, ibu, kakak, dan bude selaku keluarga yang selalu membantu penulis dalam bentuk dukungan moril maupun materiel sehingga penulis dapat menyelesaikan dalam skripsi ini.
2. Dr. Nurhayati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
4. Fajria Noviana, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing dan dosen wali yang telah membimbing dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang telah mengajar penulis selama masa perkuliahan.
6. Dhanty Putri Maulina selaku sahabat penulis sejak SMP yang selalu mendengarkan curahan hati dan selalu ada di saat penulis membutuhkan dukungan.
7. Grup *Petrik*, Ican, Fanno, Tasya, Hana, Shella, dan Gafna selaku sahabat penulis sejak awal kuliah yang selalu menemani dan menghibur penulis selama masa perkuliahan dan pembuatan skripsi ini.
8. Niketas Leopard selaku teman seperjuangan penulis dalam proses bimbingan skripsi, mendukung satu sama lain sewaktu pembuatan skripsi, dan membantu penulis dalam pengerjaan skripsi.
9. Haqi Sang Kausar yang selalu memotivasi penulis untuk terus berusaha dalam segala hal yang penulis hadapi sehingga penulis dapat melanjutkan skripsi ini.
10. Semua teman-teman program studi BKJ Angkatan 2018 yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, karena telah menghibur dan membantu pada masa perkuliahan penulis.
11. Diri sendiri yang telah berhasil untuk terus berusaha dan tidak menyerah dalam keadaan baik duka maupun suka.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima segala jenis kritik dan saran dari semua pihak untuk dapat dilakukan perbaikan di masa yang akan datang.

Semarang, 26 Januari 2023

Penulis,



Saskia Bernika Dwiyanti

# DAFTAR ISI

[HALAMAN PERNYATAAN i](#_Toc126734585)

[HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN ii](#_Toc126734586)

[HALAMAN PERSETUJUAN iii](#_Toc126734587)

[HALAMAN PENGESAHAN iv](#_Toc126734588)

[KATA PENGANTAR v](#_Toc126734589)

[DAFTAR ISI viii](#_Toc126734590)

[DAFTAR GAMBAR x](#_Toc126734591)

[INTISARI xiii](#_Toc126734592)

[ABSTRACT xiv](#_Toc126734593)

[BAB 1 PENDAHULUAN 1](#_Toc126734594)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc126734595)

[1.2 Rumusan Masalah 5](#_Toc126734596)

[1.3 Tujuan Penelitian 5](#_Toc126734597)

[1.4 Ruang Lingkup Penelitian 5](#_Toc126734598)

[1.5 Manfaat Penelitian 6](#_Toc126734599)

[1.6 Sistematika Penulisan 7](#_Toc126734600)

[BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 8](#_Toc126734601)

[2.1 Penelitian Terdahulu 8](#_Toc126734602)

[2.2 Kerangka Teori 10](#_Toc126734603)

[2.2.1 Teori Struktur Naratif 10](#_Toc126734604)

[2.2.2 Teori Klasifikasi Emosi 15](#_Toc126734605)

[BAB 3 METODE PENELITIAN 19](#_Toc126734606)

[3.1 Jenis Penelitian 19](#_Toc126734607)

[3.2 Sumber Data 20](#_Toc126734608)

[3.3 Langkah Penelitian 20](#_Toc126734609)

[3.3.1 Pengumpulan Data 20](#_Toc126734610)

[3.3.2 Analisis Data 21](#_Toc126734611)

[3.3.3 Penyajian Data 21](#_Toc126734612)

[BAB 4 ANALISIS STRUKTUR NARATIF DAN KLASIFIKASI EMOSI TOKOH DALAM ANIME *BOKU NO HĪRŌ AKADEMIA* *SEASON* 3 22](#_Toc126734613)

[4.1 Struktur Naratif Film 22](#_Toc126734614)

[4.1.1 Cerita dan Plot 22](#_Toc126734615)

[4.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang 26](#_Toc126734616)

[4.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu 35](#_Toc126734617)

[4.1.4 Struktur Tiga Babak 42](#_Toc126734618)

[4.2 Klasifikasi Emosi 61](#_Toc126734619)

[4.2.1 Konsep Rasa Bersalah 61](#_Toc126734620)

[4.2.2 Konsep Rasa Bersalah Yang Dipendam 62](#_Toc126734621)

[4.2.3 Konsep Menghukum Diri Sendiri 64](#_Toc126734622)

[4.2.4 Konsep Rasa Malu 64](#_Toc126734623)

[4.2.5 Konsep Kesedihan 64](#_Toc126734624)

[4.2.6 Konsep Kebencian 66](#_Toc126734625)

[4.2.7 Konsep Cinta 68](#_Toc126734626)

[BAB 5 SIMPULAN 69](#_Toc126734627)

[要旨 72](#_Toc126734628)

[DAFTAR PUSTAKA 75](#_Toc126734629)

[BIODATA PENULIS 76](#_Toc126734630)

# DAFTAR GAMBAR

[**Gambar 4.1** tulisan 結田府消防署 (Stasiun Pemadam Kebakaran Musutafu) yang berada di cover belakang manga Boku no Hīrō Akademia volume 2. 27](#_Toc125738136)

[**Gambar 4.2** Tampak depan Gedung SMA UA (00:02, Episode 1) 27](#_Toc125738137)

[**Gambar 4.3** Tempat persembunyian League of Villains (02:15, Episode 1) 28](#_Toc125738138)

[**Gambar 4.4** Ruang Kelas 1-A (08:33, Episode 1) 28](#_Toc125738139)

[**Gambar 4.5** Kolam renang UA (10:23, Episode 1) 29](#_Toc125738140)

[**Gambar 4.6** Lapangan depan penginapan pelatihan musim panas (12:46, Episode 2)…………………………………………………………………………………...30](#_Toc125738141)

[**Gambar 4.7** Hutan tempat uji nyali (17:55, Episode 3) 30](#_Toc125738142)

[**Gambar 4.8** Rumah sakit tempat Izuku Midoriya dirawat (17:45, Episode 7) 31](#_Toc125738143)

[**Gambar 4.9** Distrik Camino di Prefektur Kanagawa (15:40, Episode 8) 32](#_Toc125738144)

[**Gambar 4.10** Rumah keluarga Bakugou (11:43, Episode 12) 32](#_Toc125738145)

[**Gambar 4.11** Rumah keluarga Midoriya (14:12, Episode 12) 33](#_Toc125738146)

[**Gambar 4.12** Tampak depan asrama kelas 1-A (09:59, Episode 13) 33](#_Toc125738147)

[**Gambar 4.13** Lokasi ujian untuk mendapatkan surat izin pahlawan sementara (14:00, Episode 15) 34](#_Toc125738148)

[**Gambar 4.14** Ground Beta (19:15, Episode 22) 35](#_Toc125738149)

[**Gambar 4.15** Masa lalu Kouta ditenangkan dan dipeluk oleh bibinya 37](#_Toc125738150)

[**Gambar 4.16** Izuku Midoriya saat keluar rumah sakit 37](#_Toc125738151)

[**Gambar 4.17** All For One dan All Might berancang-ancang untuk bertarung 38](#_Toc125738152)

[**Gambar 4.18** Inasa sedang meminta maaf 39](#_Toc125738153)

[**Gambar 4.19** All Might seperti menunjuk ke arah seseorang 39](#_Toc125738154)

[**Gambar 4.20** Izuku Midoriya menangis usai pertarungan All Might dan‌‌ All For One………………………………………………………………………………...40](#_Toc125738155)

[**Gambar 4.21** Katsuki Bakugou berbicara dengan All Might 41](#_Toc125738156)

[**Gambar 4.22** Katsuki Bakugou bergumam tentang suatu hal 41](#_Toc125738157)

[**Gambar 4.23** Pengenalan pertama Izuku Midoriya (03:50, Episode 1) 42](#_Toc125738158)

[**Gambar 4.24** Walau Izuku Midoriya sudah terluka parah, ia melindungi Kouta (16:28, Episode 4) 43](#_Toc125738159)

[**Gambar 4.25** Shoto Todoroki membuat jalan es sesuai dengan strategi yang Izuku Midoriya buat (15:47, Episode 10) 44](#_Toc125738160)

[**Gambar 4.26** Pengenalan pertama Katsuki Bakugou (07:02, Episode 1) 45](#_Toc125738161)

[**Gambar 4.27** Raut wajah marah Katsuki Bakugou saat memarahi Izuku Midoriya (13:44, Episode 1) 45](#_Toc125738162)

[**Gambar 4.28** Diculiknya Katsuki Bakugou oleh League of Villain (09:13, Episode 7)…………………………………………………………………………………...47](#_Toc125738163)

[**Gambar 4.29** kemunculan pertama tokoh All Might dari video yang diputar oleh Izuku Midoriya (04:17, Episode 1) 49](#_Toc125738164)

[**Gambar 4.30** Walau terluka ia tetap berusaha mengalahkan musuhnya (10:21 Episode 11)………………………………………………………………………..49](file:///C%3A%5CUsers%5Csaski%5CDocuments%5CSkripsi%5CBab%201%20-%205%20%28Revisi%2012%29%20Draft%20Skripsi%20SASKIA%20BERNIKA%20D.docx#_Toc125738165)

[**Gambar 4.31** Ekspresi murung Katsuki Bakugou karena merasa bersalah pada All Might saat mereka bertemu kembali (13:35, Episode 12) 51](file:///C%3A%5CUsers%5Csaski%5CDocuments%5CSkripsi%5CBab%201%20-%205%20%28Revisi%2012%29%20Draft%20Skripsi%20SASKIA%20BERNIKA%20D.docx#_Toc125738166)

[**Gambar 4.32** Raut muka Katsuki Bakugou yang marah karena tidak ada Namanya di papan pengumuman kelulusan (02:23, Episode 22) 51](#_Toc125738167)

[**Gambar 4.33** Raut wajah putus asa Katsuki Bakugou yang merasa bersalah karena telah membuat All Might Pensiun (06:05, Episode 23) 57](#_Toc125738168)

[**Gambar 4.34** All Might memeluk Katsuki Bakugou(14:47, Episode 23) 60](#_Toc125738169)

[**Gambar 4.35** Raut muka rasa bersalah Katsuki Bakugou (06:04, Episode 23) 62](#_Toc125738170)

[**Gambar 4.36** Katsuki Bakugou menangis saat ia mengungkapkan rasa bersalahnya pada All Might (06:24, Episode 23) 65](#_Toc125738171)

[**Gambar 4.37** Raut muka sedih Katsuki Bakugou saat All Might ingin memeluknya (14:47, Episode 23) 65](#_Toc125738172)

# INTISARI

Dwiyanti, Saskia Bernika. 2023. “Klasifikasi Emosi Karakter Tokoh Katsuki Bakugou dalam Anime *Boku no Hīrō Akademia Season 3* Karya Kōhei Horikoshi”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Fajria Noviana S.S., M.Hum.

Para siswa di negara Jepang sangat tertekan karena negaranya sangat mementingkan kesuksesan akademis yang membuat siswa-siswanya kurang mampu dalam mengendalikan emosi karena tuntutan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan unsur naratif dan klasifikasi emosi dalam tokoh Katsuki Bakugou dalam anime *Boku no Hīrō Akademia Season 3* Karya Kōhei Horikoshi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode psikologi sastra untuk menganalisis unsur naratif menggunakan teori milik Himawan Pratista dan klasifikasi emosi milik David Krech yang telah dimodifikasi oleh Albertine Minderop. Sebagai hasil analisis ditemukan empat dari tujuh emosi dasar yang telah dijelaskan oleh David Krech di dalam tokoh Katsuki Bakugou. Empat emosi dasar yang dapat ditemukan, yaitu konsep rasa bersalah, konsep rasa bersalah yang dipendam, konsep kesedihan, dan konsep kebencian. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep emosi yang telah disebutkan di atas dapat dijadikan acuan untuk mengetahui penyebab dan mencegah munculnya sifat yang tidak baik bagi tumbuh kembang anak dan mencegahnya.

**Kata Kunci:** klasifikasi emosi, David Krech, anime, *Boku no Hīrō Akademia Season 3*

# ABSTRACT

Dwiyanti, Saskia Bernika. 2023. *"Classification of Emotion of Katsuki Bakugou's Character in the Anime Boku no Hīrō Akademia Season 3 by Kōhei Horikoshi ". Thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Diponegoro University,* Semarang. *Advisor* Fajria Noviana S.S., M.Hum.

*Students in Japan are very depressed because their country attaches great importance to academic success which makes students unable to control their emotions because of these demands. The purpose of this study is to describe the narrative elements and emotional classifications in the character Katsuki Bakugou in the anime Boku no Hīrō Akademia Season 3 by Kōhei Horikoshi. This research is a descriptive qualitative study using the literary psychology method to analyze narrative elements using Himawan Pratista's theory and David Krech's classification of emotions which has been modified by Albertine Minderop. As a result of the analysis, four out of seven basic emotions that have been described by David Krech can be found in the character of Katsuki Bakugou. Four basic emotions that can be found are the concept of guilt, the concept of buried guilt, the concept of sadness, and the concept of hatred. Based on the results of this analysis it can be concluded that the concept of emotion mentioned above can be used as a reference to find out the causes and prevent the appearance of traits that are not good for the growth and development of children and prevent them.*

***Keywords****: classification of emotion, David Krech, anime, Boku no Hīrō Akademia Season 3*

# BAB 1PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Negara Jepang merupakan negara yang terkenal dengan pendidikannya yang sangat baik, namun banyak siswa-siswanya yang tertekan karena negara ini sangatlah mementingkan kesuksesan akademis. Tekanan ini mulai terasa terutama saat peralihan dari jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas) ke perguruan tinggi, karena untuk mendapatkan pekerjaan mereka harus masuk ke perguruan tinggi yang bagus. Karena persaingannya yang ketat, banyak pelajar yang gagal lulus menjadi stres dan membuat anak menjadi kurang mampu dalam pengendalian emosinya. Sulitnya mendapatkan kerja dikarenakan Jepang menerapkan sistem *gakureki*, yaitu sistem dimana penerimaan pekerja didasarkan oleh latar belakang akademiknya (Rahmah, 2021).

Ada banyak karya sastra prosa yang mengisahkan tentang siswa-siswa dan memperlihatkan sistem pendidikan yang ada di Jepang, di antaranya seperti *Biri Gyaru* yang berceritakan tentang perjuangan pelajar SMA untuk masuk Universitas Keio*, Sakurasou no Pet na Kanojo* yang berceritakan tentang siswa SMA yang berusaha untuk mengasah talentanya agar dapat disetarakan oleh teman-temannya yang jenius*,* dan *Boku no Hīrō Akademia* yang bercerita tentang seorang siswa yang selalu dikatakan tidak bertalenta dapat memasuki sekolah nomor 1 di Jepang*.*

Anime *Boku no Hīrō Akademia* karya Kōhei Horikoshi ini merupakan anime ber-*genre adventure, fantasy, superhero* yang diproduksi oleh Studio Bones dan dirilis pada tahun 2016. Anime ini merupakan adaptasi dari *manga* yang memiliki judul yang sama. Anime ini memiliki 6 *Season*.

Di dalam anime *Boku no Hīrō Akademia* banyak menceritakan tokoh anak SMA yang juga mengalami tekanan karena tuntutan orang-orang sekitar. Salah satunya adalah Katsuki Bakugou, ia hidup di dunia yang 80% penduduknya memiliki kekuatan super atau biasa disebut “*quirk*”. Banyak penjahat dengan *quirk* yang tidak bisa ditangani oleh orang biasa, karena itulah muncul profesi pahlawan. Profesi ini berisikan orang-orang dengan berbagai *quirk* yang dipekerjakan dan dibayar oleh pemerintah untuk mengalahkan penjahat ber-*quirk* yang tidak bisa ditangani tadi. Katsuki Bakugou memiliki perasaan dirinya harus menjadi pahlawan yang paling hebat karena orang-orang sekitarnya yang selalu memuji kemampuannya, bahwa ia pasti menjadi pahlawan yang terbaik dengan *quirk* yang ia punya. Tuntutan dan harapan orang-orang sekitar Katsuki Bakugou memaksa dirinya untuk selalu menjadi yang terbaik, menyebabkan ia menjadi sombong dan suka merendahkan orang-orang sekitarnya.

Karya sastra mencakup banyak sekali macam. Secara umum prosa terbagi menjadi prosa nonsastra yang merupakan karya tulis ilmiah dan prosa sastra yang terbagi lagi menjadi prosa nonfiksi dan prosa fiksi (Ahyar, 2019:235). Karya sastra fiksi adalah cerita rekaan atau cerita khayalan. Oleh karena itu, fiksi adalah karya naratif yang isinya tidak menunjukkan kebenaran sejarah (Nurgiyantoro, 2010:2). Walau karya sastra fiksi dibuat berdasarkan imajinasi atau rekaan pengarangnya tetapi karya sastra ini juga dapat memberikan rasa empati dan pembelajaran kepada pembacanya, karena karya ini tetap dibuat sesuai dengan pandangan pengarang terhadap masalah dalam kehidupan disekitarnya seperti masalah yang ada pada hubungan antar manusia dan masalah kehidupan.

Salah satu karya sastra di zaman modern adalah anime. Anime sendiri merupakan animasi yang diberasal dari Jepang. Menurut Alex Sobur (2004:136) seperti karya sastra lainnya, animasi memiliki narasi yang disertai dengan gambar. Narasi yang muncul terkadang merupakan onomatope suara dari binatang, suara benda jatuh, desiran angin dan sebagainya. Karena ada narasi di dalamnya maka anime termasuk salah satu karya sastra. Karya sastra modern ini banyak mengandung unsur-unsur psikologis sebagai manifestasi kejiwaan pengarang, tokoh-tokoh fiksional dalam karyanya dan pembaca (Minderop, 2016:53). Karya sastra yang telah diciptakan dapat membuat penikmatnya merasakan rasa senang, sedih, cinta, dan banyak perasaan lain yang membuat pembacanya memiliki empati terhadap karya sastra yang telah diciptakan.

Pendekatan psikologi sastra merupakan salah satu pendekatan yang umum digunakan menganalisis kondisi psikologis tokoh yang ada di dalam karya sastra. Salah satu hal yang dibahas dalam pendekatan ini adalah psikologi kepribadian. Kajian kepribadian menurut Krech (melalui Minderop, 2016:7) adalah kajian mengenai bagaimana seseorang menjadi dirinya sendiri, karena tiap individu memiliki pengalaman dan keunikan sendiri, walaupun semua berdasarkan hukum yang berlaku umum. Hal yang penting ialah tidak ada hukum kepribadian yang terpisah dari teori psikologi pada umumnya:

“Studi tentang kepribadian adalah studi tentang bagaimana orang menjadi apa adanya. Tentu saja orang sangat berbeda dalam hal apa yang mereka pelajari; setiap orang memang unik. Tetapi semua telah belajar sesuai dengan hukum-hukum umum yang sama. Poin penting di sini adalah bahwa tidak ada hukum kepribadian yang berfungsi selain hukum psikologi umum” (Krech, dkk., 1974:651, dalam Minderop, 2016:7).

Yang akan dibahas di penelitian ini adalah *Season 3* dari animeini yang dirilis pada tahun 2018 (Horikoshi, 2018). Anime *Boku no Hīrō Akademia Season 3* ini dipilih sebagai objek penelitian dikarenakan cerita di dalamnya banyak memperlihatkan emosi pada tokoh Katsuki Bakugou yang menyebabkan dan mengakibatkan konflik antara tokoh Katsuki Bakugou dengan tokoh lainnya dalam anime ini dan juga menceritakan tentang bagaimana kehidupan seseorang yang dipersiapkan untuk menjadi pahlawan yang dibuat secara menarik. Beragam emosi yang ada dapat diklasifikasikan dan dapat dihubungkan dengan karakter Katsuki Bakugou di anime ini. Maka dari itu, penulis membutuhkan teori klasifikasi emosi milik David Krech yang telah dimodifikasi oleh Albertine Minderop untuk mengungkapkan emosi apa saja yang dimiliki tokoh Katsuki Bakugou, dibantu dengan teori struktur naratif untuk menganalisis unsur-unsur pembangun dalam anime *Boku no Hīrō Akademia.*

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Seperti apa struktur naratif yang terdapat dalam *anime Boku no Hīrō Akademia Season 3*?
2. Apa sajakah klasifikasi emosi yang terdapat dalam tokoh Katsuki Bakugou?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan struktur naratif yang ada di dalam anime *Boku no Hīrō Akademia Season 3.*
2. Mengungkapkan apa saja klasifikasi emosi yang terdapat dalam tokoh Katsuki Bakugou.

## 1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena bahan-bahan dan data diperoleh dari buku dan sumber-sumber tertulis lainnya, seperti buku *Psikologi Sastra* milik Albertine Minderop dan artikel internet yang berhubungan dengan objek material penelitian.

Objek material dari penelitian ini adalah *season* 3 dari *anime Boku no Hīrō Akademia* karya Kōhei Horikoshi yang dirilis pada tahun 2018, yang memiliki 25 episode dengan masing-masing episode memiliki durasi waktu kurang lebih 23 menit. Sementara, objek formal penelitian ini adalah analisis klasifikasi emosi tokoh Katsuki Bakugou dengan menggunakan teori Klasifikasi Emosi milik David Krech. Penelitian ini dibatasi hanya pada interaksi antara Katsuki Bakugou, Izuku Midoriya dan All Might dikarenakan pada *season* 3 ini memfokuskan konfliknya pada mereka bertiga.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan juga manfaat praktis. Manfaat teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas pengetahuan tentang sastra, khususnya tentang psikologi sastra yang membahas emosi-emosi tokoh di dalam karya sastra. Secara praktis diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang jenis-jenis emosi yang nantinya bisa digunakan untuk mempermudah dalam pengontrolan emosi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah pembaca dalam memahami penulisan penelitian ini, secara sistematis dibagi menjadi lima bab dengan urutan sebagai berikut:

Bab 1 pendahuluan, yang memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini berisi tentang penelitian yang ada sebelumnya, serta uraian struktur naratif dan teori psikologi sastra yang digunakan untuk meneliti anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3*.*

Bab 3 metode penelitian. Bab ini berisikan metode yang akan digunakan dalam proses pengerjaan penelitian ini.

Bab 4 pembahasan berisikan tetang penelitian yang akan menjawab rumusan masalah.

Bab 5 simpulan dan saran berisikan tentang hasil keseluruhan dari penelitian dan saran untuk penelitian ini.

# BAB 2TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjabarkan penelitian-penelitian terdahulu dan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu ini dipilih karena memiliki kesamaan objek material berupa anime *Boku no Hīrō Akademia* dan objek formalnya, yaitu klasifikasi emosi terhadap suatu tokoh yang merupakan salah satu dari pembahasan psikologi sastra.

## 2.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, penulis memilih anime *Boku no Hīrō Akademia Season 3* sebagai objek penelitian untuk menganalisis klasifikasi emosi tokoh Katsuki Bakugou, dibantu dengan teori struktur naratif. Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian terdahulu yang digunakan penulis sebagai perbandingan dan referensi yang juga menggunakan teori klasifikasi emosi milik David Krech yang sudah dimodifikasi oleh Albertine Minderop.

Penelitian pertama yang digunakan sebagai pembanding adalah skripsi dengan judul *“*Pesan Ikhtiar Dalam Anime *My Hero Academia: World Heroes’ Mission* (Analisis Semiotika Terhadap Tokoh Izuku Midoriya)”. Skripsi ini disusun oleh Reza Muhammad Edy Putra Perdana dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (2022). Penelitian ini memberitahukan pesan ikhtiar yang disampaikan melalui tokoh Izuku Midoriya adalah berkerja keras, pantang menyerah, bertanggung jawab, dan rajin berlatih dan belajar. Penelitian ini memiliki kesamaan pada objek material, yaitu anime *Boku no Hīrō Akademia (My Hero Academia)*. Perbedaan penelitian skripsi ini adalah teori yang dipakai, yaitu teori semiotika milik Roland Barthes sedangkan penelitian ini menggunakan teori klasifikasi emosi milik David Krech yang sudah dimodifikasi oleh Albertine Minderop.

Penelitian kedua adalah skripsi dengan judul *“*Klasifikasi Emosi Tokoh Seita Dalam Anime *Hotaru No Haka* Karya Isao Takahata*”* yang diteliti oleh Dhiyah Hasti Suprihanto dari Universitas Darma Persada (2019). Penelitian ini membuktikan bahwa tokoh Seita memiliki tujuh klasifikasi emosi perspektif David Krech, yang muncul karena terjadinya konflik antara tokoh Seita dengan tokoh lainnya dan kejadian yang dialaminya. Penelitian ini memiliki kesamaan pada teori yang digunakan yaitu teori Klasifikasi Emosi milik David Krech dan kesamaan bentuk karya sastra yang dipakai yaitu anime. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari Dhiyah Hasti Suprihanto adalah pada objek penelitiannya.

Penelitian ketiga adalah skripsi dengan judul “Klasifikasi Emosi Tokoh dalam Drama *Priceless* Karya Suzuki Masayuki (Kajian Psikologi Sastra)” yang diteliti oleh Diah Agustina dari Universitas Diponegoro (2017). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat enam dari tujuh emosi yang muncul dari sembilan tokoh drama *Priceless*, emosi yang muncul ini menjadi akibat dari konflik yang dipicu dari kejadian yang dialami oleh para tokoh. Penelitian ini memiliki kesamaan pada teori yang digunakan yaitu teori Klasifikasi Emosi milik David Krech yang telah dimodifikasi oleh Albertine Minderop, sehingga penelitian ini peneliti jadikan referensi dan juga perbandingan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari penelitian dari Diah Agustina adalah objek dan juga teori bantunya.

## 2.2 Kerangka Teori

Pada subbab ini memaparkan apa saja teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori struktur naratif milik Himawan Pratista serta teori klasifikasi emosi milik David Krech yang telah dimodifikasi oleh Albertine Minderop.

### 2.2.1 Teori Struktur Naratif

Setiap film cerita tidak mungkin terlepas dari unsur naratif begitu pula dengan anime, karena struktur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema dari film. Setiap cerita sudah pasti memiliki unsur seperti tokoh, konflik, masalah, waktu, tempat dan lainnya. Naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan antara satu dengan lainnya dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi pada ruang dan waktu (Pratista, 2017:63). Ada empat unsur naratif film yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu caerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

#### 2.2.1.1 Cerita dan Plot

Jika sebuah novel diadaptasi menjadi sebuah film maka tidak semua isi novel tersebut akan muncul dalam filmnya. Sebuah film dapat memanipulasikan cerita melalui plot. Plot adalah rangkaian kejadian yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Adapun cerita yang merupakan seluruh rangkaian kejadian yang terjadi baik diperlihatkan dalam film maupun tidak. Pembuat film dapat melepaskan bagian cerita tanpa harus meninggalkan inti dari sebuah cerita serta hukum kausalitas. Pembuat film dapat meloncati bagian cerita yang ia anggap tidak perlu. Karena tidak semua yang ada dalam cerita bisa digambarkan secara visual di dalam film. Penekanan pasti akan dilakukan agar kisah di dalam filmnya berfokus pada satu rangkaian cerita. Hal ini tentu dilakukan melalui pemilihan plot yang sesuai (Pratista, 2017:64).

#### 2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Dasar dari naratif yang terikat dengan ruang dan waktu adalah hukum kausalitas. Sebuah cerita pastinya terjadi dengan adanya ruang. Ruang adalah tempat atau lokasi dimana tokoh-tokoh berinteraksi dan juga beraktivitas. Pada umumnya film terjadi di suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, contohnya rumah tokoh A, di sebuah kota, atau suatu negara (Pratista, 2017:65).

#### 2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu (Pratista, 2017:66). Waktu memiliki tiga aspek yang berhubungan dengan naratif, yaitu aspek urutan waktu, aspek durasi waktu dan juga aspek frekuensi waktu. Aspek urutan waktu secara umum dibagi menjadi dua, yaitu pola linier dan juga pola non-linier. Pola linier adalah urutan waktu yang berurut, dimana waktu berjalan secara urut tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Pola non-linier merupakan kebalikan dari pola linier, dengan mengubah urutan kejadian pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian di dalam cerita. Aspek durasi waktu, rata-rata durasi sebuah film hanya 90-120 menit, namun cerita sebuah film umumnya memiliki durasi yang lebih panjang. Panjang sebuah cerita bisa berjam-jam, berhari-hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan, bertahun-tahun, bahkan berabad-abad. Dalam kasus tertentu, panjang film bisa sepanjang cerita, tetapi jarang ditemukan. Aspek frekuensi waktu merupakan adegan yang sama muncul kembali dalam waktu yang berbeda. Pada umumnya digunakan untuk mengingatkan kembali penonton akan adegan sebelumnya yang pernah terjadi. Ada kasus dimana sebuah adegan diulang beberapa kali dalam cerita untuk ditampilkan dari beberapa sudut pandang yang berbeda biasa juga disebut dengan kilas balik (Pratista, 2017:67-70).

#### 2.2.1.4 Struktur Tiga Babak

Pola struktur naratif memiliki tahapan dalam pengembangan ceritanya, yaitu pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Ada pula pola struktur naratif yang biasa digunakan pada film, yaitu struktur tiga babak. Struktur tiga babak atau biasa disebut struktur Hollywood klasik adalah pola struktur cerita yang paling tua, populer, dan berperan besar dalam membentuk sinema Hollywood menuju era keemasannya. Struktur tiga babak terdiri dari babak pertama: persiapan, babak kedua: konfrontasi, babak ketiga: resolusi. Struktur tiga babak biasanya memiliki tokoh utama (protagonis) sebagai penyebab kausalitas atau penggerak cerita utama. Tokoh utama memiliki tujuan yang jelas untuk menegaskan aksi dan tindakannya. Tokoh utama juga selalu memiliki lawan, *rival*, atau pesaing yang biasa disebut sebagai tokoh antagonis. Struktur tiga babak sudah memiliki durasi yang sudah baku, yaitu babak pertama (persiapan) sekitar ¼ dari durasi film, babak kedua (konfrontasi) sekitar separuh dari durasi film, dan babak terakhir (resolusi) umumnya kurang sari ¼ durasi film (Pratista, 2017:77).

Tahap Pendahuluan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sinilah segalanya dimulai. Pada titik ini aturan permainan cerita ditentukan. Pada fase ini biasanya telah ditentukan pelaku utama dan pelaku pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita. Ketika seorang pelaku cerita, baik protagonis maupun antagonis, membutuhkan apa pun, kebutuhan tersebut biasanya terpenuhi pada tahap ini. Pengenalan karakter beserta latar belakang kisahnya sering disebut sebagai eksposisi. Terkadang pada tahap ini, terdapat sekuen pendahulu atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film. Prolog bukanlah bagian dari alur cerita utama, namun sebuah peristiwa yang terjadi sebelum cerita sebenarnya terjadi. Prolog sering kali digunakan untuk memperkuat figur sosok protagonis, atau bisa pula antagonis. Dalam fase pendahuluan ini selalu ada peristiwa, aksi, atau tindakan yang memicu terjadinya perubahan dalam cerita, yang sering pula disebut sebagai *inciting incident*. Peristiwa ini lalu memicu terjadinya titik balik pada cerita, hingga cerita bergerak ke arah yang sama sekali baru. Titik balik pertama dan *inciting incident* terkadang memang tidak mudah untuk dibedakan. Sederhananya titik balik mengubah arah cerita untuk selamanya, sementara *inciting incident* hanyalah pemicu terjadinya titik balik (Pratista, 2017:77-78).

Fase pertengahan atau konfrontasi biasanya melibatkan upaya tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang diidentifikasi pada fase pendahuluan. Pada tahap ini, plot mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh tindakan tak terduga dari karakter utama atau pendukung. Tindakan ini akan memicu munculnya konflik. Konflik sering melibatkan konfrontasi (fisik) antara protagonis dengan antagonis. Pada tahap ini, biasanya karakter utama tidak dapat dengan mudah menyelesaikan masalah karena ada unsur kejutan yang membuat masalah lebih sulit atau kompleks dari sebelumnya. Di tengah durasi sebuah film, selalu ada titik tengah cerita. Pada titik tengah ini, cerita mengarah kembali ke arah yang berbeda karena adanya informasi, aksi, atau munculnya karakter baru. Pada tahap ini, kecepatan cerita meningkat hingga klimaks cerita. Menjelang akhir fase ini, sebelum titik balik kedua, karakter utama berulang kali mengalami titik terendah (putus asa), baik secara fisik maupun mental, dimana tujuan atau solusi masalah seolah-olah sangat sulit untuk dijangkau. Hingga suatu hal akhirnya membuat karakter utama bangkit, memiliki tekad dan semangat baru untuk kembali ke tujuan semula. Momen ini menandai awal dari titik balik kedua (Pratista, 2017:78-79).

Fase terakhir atau penutupan adalah klimaks cerita, puncak dari konflik atau pertikaian terakhir. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Dalam film aksi, klimaksnya adalah duel terakhir antara protagonis dan antagonis. Untuk meningkatkan intensitas ketegangan hingga klimaks, batas waktu sering digunakan dalam tahap resolusi untuk membatasi ruang dan waktu, misalnya bom atau kekasih yang diculik. Dalam konfrontasi terakhir atau duel klimaks, biasanya berakhir dengan kemenangan dari pihak protagonis dan kekalahan pihak antagonis. Setelah konflik selesai, penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi pun tercapai. Kesimpulan atau akhir cerita biasanya memiliki unsur penutupan yang kuat dan memuaskan para penonton. Biasanya, karakter utama akhirnya mendapatkan semua yang ia inginkan dan hidup bahagia selamanya (Pratista, 2017:79).

### 2.2.2 Teori Klasifikasi Emosi

David Krech menjelaskan bahwa emosi memiliki empat kategori, yaitu kesenangan, kemarahan, ketakutan dan kesedihan sebagai emosi yang paling dasar. Keadaan membangkitkan perasaan ini terkait erat dengan keadaan tindakan yang ditimbulkan, dan mengarah pada peningkatan ketegangan (Krech, melalui Minderop, 2016:39). Selain itu, kebencian atau perasaan benci berkaitan dengan perasaan marah, cemburu, dan iri hati. Perasaan ini menimbulkan nafsu atau keinginan untuk menghancurkan objek yang menjadi sasaran kebencian. Perasaan benci bukan sekadar timbulnya perasaan tidak suka atau enggan yang dampaknya ingin menghindar dan tidak bermaksud untuk menghancurkan. Sebaliknya, perasaan benci akan selalu melekat pada diri seseorang, belum merasa puas jika ia belum menghancurkan objeknya, dan bila objek tersebut hancur maka ia akan merasa puas (Krech, 1974:479, dalam Minderop, 2016:40). Penyesalan dan rasa bersalah juga termasuk ke dalam klasifikasi emosi.

1. Konsep rasa bersalah

David Krech (melalui Minderop, 2016:39) menjelaskan perasaan bersalah dan penyesalan. Perasaan bersalah dan malu adalah dua perasaan yang tidak sama, meskipun terkait dan saling berkaitan. Perasaan bersalah dapat muncul dari reaksi perilaku seseorang yang bertentangan dengan nilai moral atau etika yang diperlukan oleh suatu situasi. Perasaan bersalah kadang-kadang hilang dengan cepat, tetapi bisa juga bertahan lama. Rasa bersalah sekecil apa pun terkadang bisa hilang karena individu tersebut menyangkalnya dan individu tersebut merasa dirinya benar. Upaya ini dilakukan melalui kekuatan positif untuk memperoleh kegembiraan atau kebahagiaan.

1. Rasa bersalah yang dipendam

Menurut David Krech (melalui Minderop, 2016:41) dalam kasus rasa bersalah, seseorang cenderung merasa bersalah dengan cara memendam dalam dirinya sendiri, kadang-kadang orang itu bersikap baik tetapi ia sebenarnya adalah seseorang yang buruk. Dalam konsep rasa bersalah yang dipendam, seorang individu pada umumnya menutupi sesuatu karena ingin memperoleh rasa aman dan melindungi diri dari berbagai ancaman yang dapat mempengaruhi kehidupannya, sehingga individu tersebut mengorbankan orang lain. Seorang individu yang merasa bersalah dihantui oleh perasaan cemas yang ditimbulkan oleh dirinya sendiri.

1. Menghukum diri sendiri

David Krech (melalui Minderop, 2016:42) menjelaskan bahwa rasa bersalah yang mengganggu diri seorang individu adalah sikap menghukum diri sendiri di mana individu adalah sumber dari sikap bersalah tersebut. Jenis rasa bersalah ini telah dikaitkan dengan berkembangnya gangguan kepribadian yang berkaitan dengan kepribadian, penyakit mental, dan psikoterapi. Dalam mengklasifikasikan emosi menghukum diri sendiri, individu umumnya menghukum diri sendiri karena menyadari dan mengakui kesalahannya.

Konsep rasa bersalah yang ditekan ada hubungannya dengan menghukum diri sendiri, perasaan bersalah meningkat, sehingga orang tersebut merasa sangat menyesal. Perasaan tersebut muncul dari perasaan menyesal atas sesuatu yang tidak terjadi seperti yang diharapkan, yang berujung pada emosi ingin menghukum diri sendiri.

1. Rasa malu

Krech (melalui Minderop, 2016:43) menjelaskan bahwa rasa malu tidak sama dengan rasa bersalah. Rasa malu muncul tanpa ada hubungannya dengan rasa bersalah. Seseorang dapat merasa malu karena salah dalam menggunakan garpu saat hadir di sebuah pesta. Namun, itu tidak melanggar nilai moral apa pun sehingga ia tidak merasa bersalah.

1. Kesedihan

Kesedihan atau duka cita (*grief*) (Minderop, 2016:43) adalah perasaan yang terkait dengan hilangnya sesuatu yang penting atau berharga. Kesedihan teramat bisa terjadi apabila kehilangan orang yang sangat berharga. Biasanya intensitas kesedihan dapat diukur dengan nilai, jika sesuatu yang hilang sangat berharga, kesedihan itu bisa menjadi sangat dalam dan menimbulkan kekecewaan dan sebaliknya.

1. Kebencian

Krech (melalui Minderop, 2016:43) menjelaskan bahwa kebencian atau perasaan benci berkaitan dengan perasaan marah, cemburu, dan iri. Ciri-ciri kebencian adalah keinginan untuk memunculkan atau menghancurkan objek kebencian. Perasaan benci tidak hanya timbul perasaan tidak suka atau aversi/enggan mengakibatkan ingin menghindar dan tidak berniat menghancurkan. Namun di sisi lain, rasa benci akan tetap ada dan tidak akan pernah puas dengan sebelum menghancurkan objek kebenciannya. Perasaan puas muncul apabila objek tersebut hancur.

1. Cinta

David Krech (melalui Minderop, 2016:43) menjelaskan bahwa ada banyak bentuk cinta, dan tingkat pengalaman berkisar dari yang paling lembut hingga yang paling dalam, dari perasaan yang paling tenang hingga gelora nafsu kasar dan hasutan. Jika demikian, esensi cinta adalah tertarik pada orang lain dan berharap sebaliknya. Cinta seringkali disertai dengan perasaan kesetiaan dan kasih sayang.

# BAB 3METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian, jenis penelitian, sumber data, dan langkah-langkah penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini.

## 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2010:6), penelitian deskriptif kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif secara kata-kata atau lisan, dengan tujuan untuk memahami fenomena secara keseluruhan dari apa yang dialami subjek penelitian. Dengan menggunakan jenis penelitian kepustakaan, dikarenakan sumber data dari penelitian semua di dapatkan melalui buku, jurnal, hasil penelitian terdahulu dan artikel dalam bentuk cetak maupun daring.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah psikologi sastra yang merupakan studi untuk mempelajari manusia dari sisi kedalaman jiwanya, dikarenakan penelitian ini membahas tentang emosi-emosi paling mendasar dari satu tokoh yang ada di dalam anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3.

Teori utama yang digunakan adalah teori klasifikasi emosi milik David Krech yang telah dimodifikasi oleh Albertine Minderop. Teori ini berfokus pada tujuh emosi dasar yang ada pada manusia, maka dari itu teori ini digunakan untuk menemukan apa saja emosi-emosi yang ada pada tokoh Katsuki Bakugou.

## 3.2 Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini terbagi dua yaitu, anime *Boku no Hīrō Akademia Season 3* karya Kōhei Horikoshi. Anime *Boku no Hīrō Akademia* karya Kōhei Horikoshi ini dirilis pada tahun 2016, diproduksi oleh Studio Bones yang juga memproduksi anime yang terkenal seperti *Fullmetal Alchemist: Brotherhood, Noragami,* dan *Mob Psycho 100*. Saat penelitian ini dilakukan, anime *Boku no Hīrō Akademia* memiliki 6 season dan yang akan diteliti adalah *Season* 3 dari anime ini yang dirilis pada tahun 2018. *Season* 3dari anime ini memiliki 25 episode dengan durasi keseluruhan episode kurang lebih sepanjang 20 jam 41 menit 25 detik dan tiap episodenya memiliki durasi kurang lebih sepanjang 23 menit. Data yang akan diambil dari anime *Boku no Hīrō Akademia* ini berupa dialog antar tokoh dan peristiwa dalam bentuk gambar yang terkait dengan tokoh Katsuki Bakugou.

## 3.3 Langkah Penelitian

### 3.3.1 Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan studi kepustakaan karena data dan sumber penelitian ini berasal dari bahan-bahan kepustakaan berbentuk buku-buku, artikel internet, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan analisis struktur naratif dan klasifikasi emosi. Setelah mengumpulkan teori-teori yang dibutuhkan untuk menganalisis anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 penelitian ini juga memakai metode simak-catat dengan cara menyimak anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 lalu mencatat dialog dan mendeskripsikan suatu peristiwa dalam anime tersebut yang dibutuhkan untuk menganalisis struktur naratif yang digunakan untuk membantu analisis klasifikasi emosi dari tokoh Katsuki Bakugou.

### 3.3.2 Analisis Data

Setelah pengumpulan data penelitian dilakukan, peneliti melakukan analisis struktur naratif pada anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3, yang terdiri dari cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk membantu menyebutkan emosi apa saja yang muncul pada tokoh Katsuki Bakugou.

### 3.3.3 Penyajian Data

Dengan menggunakan metode deskriptif analisis, hasil dari analisis data anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 disajikan dalam bentuk pemaparan paragraf deskriptif disertai dengan gambar dan dialog yang dapat mendukung pernyataan dari peneliti.

# BAB 4ANALISIS STRUKTUR NARATIF DAN KLASIFIKASI EMOSI TOKOH DALAM ANIME *BOKU NO HĪRŌ AKADEMIA* *SEASON* 3

Bab 4 ini akan memaparkan analisis struktur naratif film yang ada di dalam anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 dan klasifikasi emosi pada tokoh Katsuki Bakugou.

## 4.1 Struktur Naratif Film

### 4.1.1 Cerita dan Plot

Cerita dan plot yang ada pada anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 ini kurang lebih sama dengan apa yang ada di dalam manganya. Anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 ini menceritakan tentang dunia dimana 80% penduduknya memiliki kekuatan super atau yang biasa disebut dengan “*quirk*”. Banyak penjahat dengan *quirk* yang tidak bisa ditangani oleh orang biasa, karena itulah muncul sebuah profesi pahlawan. Profesi ini berisikan orang-orang dengan berbagai macam *quirk* yang dipekerjakan oleh pemerintah untuk mengalahkan penjahat-penjahat tersebut. Karena semakin banyaknya orang yang memanfaatkan *quirk* mereka untuk melakukan kejahatan, maka seluruh negara di dunia termasuk negara Jepang membuat sekolah khusus bagi anak-anak yang memiliki *quirk* untuk dilatih menjadi pahlawan profesional.

Tokoh utama pada anime ini adalah Izuku Midoriya, biasa dipanggil Izuku, ia memiliki cita-cita untuk menjadi pahlawan profesional. Ia memiliki teman masa kecil yang bernama Katsuki Bakugou, biasa dipanggil Katsuki, walau mereka selalu bersama sejak kecil tetapi mereka berdua tidak pernah akur. Mereka berdua sangat mengagumi pahlawan nomor satu di Jepang, yaitu All Might. Hal ini membuat mereka mendaftarkan diri dan diterima di SMA UA.

Masalah pertama berawal saat kelas 1-A dan 1-B mengadakan pelatihan musim panas yang didampingi oleh wali kelas masing-masing dan satu organisasi pahlawan bernama *Wild Wild Pussycat*. *Wild Wild Pussycat* merupakan salah satu organisasi pahlawan profesional yang dipilih menjadi pendamping para murid untuk mengasah kekuatannya. Saat semuanya sedang berlatih dengan para anggota *Wild Wild Pussycat,* Izuku menunjukkan perkembangan yang pesat. Hal ini membuat Katsuki kesal karena perkembangan kekuatannya tidak sepesat teman masa kecilnya itu. Setelah mengadakan pelatihan, seluruh kelas 1-A dan 1-B mengadakan uji nyali untuk menyegarkan kondisi tubuh dan pikiran setelah berlatih beberapa hari belakangan ini. Di tengah pelaksanaan kegiatan uji nyali, tiba-tiba sebuah organisasi penjahat terkenal bernama *League of Villains* menyerang semua orang yang berada di tempat pelatihan tersebut. Agar dapat dengan mudah menculik targetnya, para penjahat membuat kekacauan agar semua guru dan *Wild Wild Pussycat* terpencar. Mereka pun berhasil menculik Katsuki, namun salah satu teman sekelasnya melempar alat pelacak ke badan Katsuki dan memberikan alat itu pada pihak berwajib. Hal ini membuat para pahlawan profesional dan polisi dengan mudah melacak persembunyian organisasi *League of Villains.* Katsuki ditolong oleh beberapa pahlawan profesional termasuk All Might dan Izuku beserta beberapa teman sekelasnya. Saat para pahlawan profesional dan polisi sudah mengepung tempat persembunyian mereka, terjadilah pertikaian antara para pahlawan profesional dan para penjahat. Di saat perseteruan terjadi, All Might bertemu dan melawan bos dari para penjahat yang menculik Katsuki, yaitu All For One. All Might mengerahkan seluruh kemampuannya hingga ia terluka parah, walau pada akhirnya ia memenangkan pertarungan itu, All Might harus terpaksa pensiun dari profesinya karena tubuhnya yang sudah terluka parah dan ia kehilangan kekuatannya. Hal ini membuat Katsuki merasa bersalah pada All Might, walau begitu ia tetap diam dan tidak mengatakan apapun pada siapapun terutama pada All Might. Tidak lama dari kejadian itu seluruh murid SMA UA diwajibkan untuk tinggal di asrama sekolah agar para guru dapat lebih mudah melindungi mereka.

Tibalah waktu dimana seluruh sekolah pahlawan mengharuskan muridnya untuk mengikuti ujian surat izin pahlawan sementara. Surat izin inti diperuntukkan agar para murid dapat pengalaman terjun langsung ke lapangan untuk melawan penjahat langsung didampingi oleh para pahlawan profesional. Izuku langsung lulus ujian ini sedangkan Katsuki gagal dan harus mengikuti ujian remedial. Hal ini membuat Katsuki merasa tersaingi. Karena kesal dengan kenyataan itu, ia mempertanyakan kekuatan Izuku. Ia pun mengkonfrontasi Izuku dengan mengajaknya ke tempat mereka pertama kali latihan bertarung di SMA UA. Ditengah konfrontasi terjadi Katsuki membuka dirinya kepada Izuku tentang rasa bersalahnya pada All Might karena menyebabkan hilangnya kekuatan pahlawannya itu. Pengakuan Katsuki itu pun terdengar oleh All Might. All Might datang dan memberitahukan bahwa kekuatannya hilang bukanlah kesalahan Katsuki, melainkan memang sudah waktunya kekuatan itu menghilang. Setelah itu Katsuki bertanya pada All Might tentang hubungannya dengan Izuku. Setelah mendengar jawabannya Katsuki merasa lebih tenang, mereka bertiga pun berbicara tentang rahasia All Might dan Izuku selama ini. Pada akhirnya Izuku dan Katsuki dihukum oleh wali kelasnya karena telah bertarung dan melanggar beberapa peraturan sekolah.

Anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 ini memiliki pola waktu yang linier, yaitu urutan waktu yang berurut, dimana waktu berjalan secara urut tanpa ada interupsi waktu yang signifikan. Maka pola waktu dapat digambarkan menjadi plot A-B-C-D-E, seperti yang bisa dilihat dibawah ini.

Plot A: Pada episode 1, wali kelas kelas 1-A memberitahukan bahwa akan dilakukan pelatihan musim panas. Beberapa hari kemudian, anak kelas 1-A yang meminjam kolam renang sekolah untuk dijadikan latihan kecil sebelum pelatihan musim panas nanti.

Plot B: Pada episode 2 hingga episode 3, sesampainya di tempat pelatihan musim panas, kelas 1-A dan 1-B langsung mengadakan latihan yang dibimbing oleh wali kelas masing-masing dan kelompok pahlawan bernama *Wild Wild Pussycats*. Setelah itu, mereka juga mengadakan kegiatan uji nyali.

Plot C: Pada episode 4 hingga episode 7, ketika kegiatan uji nyali dilaksanakan organisasi *League of Villains* menyerang kelas 1-A dan 1-B untuk mendistraksi para guru dan pahlawan yang ada di tempat itu agar bisa menculik Katsuki. Penculikan ini dilakukan untuk merekrut Katsuki ke organisasi penjahat tersebut.

Plot D: Pada episode 8 hingga episode 10, setelah diberi kabar bahwa Katsuki diculik oleh para penjahat, para pahlawan profesional merencanakan penyelamatannya. Beberapa teman sekelasnya juga merencakan strategi untuk menyelamatkan Katsuki.

Plot E: Pada episode 11 hingga episode 23, setelah misi penyelamatan Katsuki, semua anak kelas pahlawan diminta untuk tinggal di asrama sekolah agar mudah untuk dilindungi. Lalu, terjadilah konfrontasi Katsuki terhadap Izuku dikarenakan dia merasa bahwa dirinya tertinggal jauh dari teman-temannya yang dulu berada di bawah dia. Pada akhirnya menyebabkan mereka bertarung dan membuat mereka saling membuka dirinya masing-masing setelah sekian lama.

### 4.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Diceritakan bahwa anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 ini menggunakan Kota Musutafu, Jepang sebagai latar tempatnya. Kota Musutafu ini sendiri bukanlah kota nyata yang ada di Jepang, namun hanyalah kota fiksi. Bukti anime ini menggunakan kota Musutafu sebagai latarnya berasal dari *manga Boku no Hīrō Akademia volume* 2 yang diberitahukan pada cover belakang bukunya.



**Gambar 4.1** tulisan 結田府消防署 (Stasiun Pemadam Kebakaran Musutafu) yang berada di cover belakang manga Boku no Hīrō Akademia volume 2.

Dapat dilihat dari anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 ini, terdapat beberapa tempat di kota Musutafu yang ditunjukkan sebagai tempat terjadinya interaksi antar tokoh dalam anime tersebut.

#### 4.1.2.1 SMA UA

****

**Gambar 4.2** Tampak depan Gedung SMA UA (00:02, Episode 1)

Pada anime *Boku no Hīrō Akademia* ini, SMA UA merupakan salah satu tempat yang sering ditunjukkan. SMA UA merupakan salah satu sekolah menengah atas yang melatih calon pahlawan masa depan dan merupakan sekolah Katsuki dan Izuku. SMA UA adalah sekolah terbaik pahlawan yang ada di Jepang, karena telah melahirkan banyak sekali pahlawan-pahlawan peringkat atas yang hebat dan terkenal, salah satunya adalah All Might sebagai pahlawan nomor 1.

#### 4.1.2.2 Tempat Persembunyian *League of Villains*

****

**Gambar 4.3** Tempat persembunyian League of Villains (02:15, Episode 1)

Tempat ini merupakan tempat persembunyian dan juga tempat berkumpulnya anggota-anggota dari *League of Villain*. Tempat ini disamarkan menjadi bar agar tidak mudah dilacak oleh para pahlawan dan juga polisi.

#### 4.1.2.3 Kelas 1-A



**Gambar 4.4** Ruang Kelas 1-A (08:33, Episode 1)

 Ruang kelas 1-A, merupakan salah satu kelas yang berada di SMA UA. Kelas ini merupakan kelas dari Katsuki dan Izuku. Sistem kelas di sekolah ini menandakan bahwa murid kelas 1-A mempunyai bakat kemampuan *quirk* yang terbaik satu sekolah saat ujian masuk sekolah ini.

#### 4.1.2.4 Kolam Renang UA



**Gambar 4.5** Kolam renang UA (10:23, Episode 1)

Mendekati pelatihan musim panas, murid kelas 1-A meminta izin untuk memakai kolam renang sekolah untuk latihan. Kolam ini merupakan tempat murid SMA UA berolahraga dan melatih dirinya untuk menjadi pahlawan. Tempat ini merupakan tempat pertama yang menunjukan interaksi Katsuki dengan teman sekelasnya. Tempat ini menjadi tempat murid kelas 1-A mengadakan lomba untuk saling menunjukkan keahliannya dalam menggunakan kemampuannya di kolam renang.

#### 4.1.2.5 Tempat Pelatihan Musim Panas

****

**Gambar 4.6** Lapangan depan penginapan pelatihan musim panas (12:46, Episode 2)

Di sinilah tempat murid kelas 1-A dan juga kelas 1-B melakukan pelatihan musim panasnya untuk mempersiapkan diri menjadi pahlawan di masa depan. Tempat ini seharusnya dirahasiakan dan seharusnya yang mengetahui tempat ini hanyalah beberapa orang saja.

#### 4.1.2.6 Hutan Tempat Uji Nyali

****

**Gambar 4.7** Hutan tempat uji nyali (17:55, Episode 3)

Masih di dekat tempat pelatihan, tempat ini merupakan tempat dimana murid kelas 1-A dan 1-B mengadakan uji nyali bersama. Tidak hanya berlatih mereka juga mengadakan uji nyali untuk bersenang-senang. Kelas 1-A sebagai penantang dan kelas 1-B sebagai yang menakut-nakuti. Di sini jugalah tempat dimana kelas 1-A dan kelas 1-B diserang oleh *League of Villains* yang berniat untuk menculik Katsuki agar mereka bisa memaksanya menjadi anggota *League of Villains*.

#### 4.1.2.7 Rumah Sakit

****

**Gambar 4.8** Rumah sakit tempat Izuku Midoriya dirawat (17:45, Episode 7)

Merupakan tempat dimana anak-anak yang terluka akibat serangan *League of Villains* di tempat pelatihan musim panas dirawat. Di tempat ini Kirishima Eijiro, yang merupakan salah satu teman sekelas Katsuki, memberi ide kepada Izuku dan beberapa teman sekelasnya untuk menyelamatkan Katsuki tanpa sepengetahuan guru-guru dan pahlawan profesional.

#### 4.1.2.8 Distrik Camino di Prefektur Kanagawa

Merupakan wilayah tempat persembunyian *League of Villains* dan juga laboratorium pembuatan monster buatan yang bernama “*Nomu*”. Tempat ini merupakan tempat dimana *League of Villains* menyembunyikan orang-orang yang telah diculik untuk diambil *quirk*-nya dan tempat menyembunyikan Katsuki. Para pahlawan profesional yang telah mengetahui tempat ini langsung menyergap para penjahat yang yang telah menculik Katsuki dan diketahui telah melakukan eksperimen ilegal. Di sini juga Izuku dan beberapa teman sekelasnya datang karena bermaksud untuk menyelamatkan Katsuki tanpa sepengetahuan pahlawan profesional.



**Gambar 4.9** Distrik Camino di Prefektur Kanagawa (15:40, Episode 8)

#### 4.1.2.9 Rumah Keluarga Bakugou



**Gambar 4.10** Rumah keluarga Bakugou (11:43, Episode 12)

Tempat ini merupakan kediaman keluarga Bakugou. Saat Katsuki telah diselamatkan dari para penjahat yang menculiknya, wali kelasnya dan All Might mendatangi kediaman ini untuk menawarkan keluarga Bakugou agar Katsuki diizinkan untuk tinggal di asrama sekolah demi keselamatannya.

#### 4.1.2.10 Apartemen Keluarga Midoriya



**Gambar 4.11** Rumah keluarga Midoriya (14:12, Episode 12)

Tempat ini merupakan kediaman keluarga Midoriya. Di rumah ini hanya ada ibu dari Izuku, Inko Midoriya, dan juga Izuku Midoriya. Sama halnya dengan Katsuki, Izuku pun ditawarkan untuk tinggal di asrama sekolah demi keselamatannya.

#### 4.1.2.11 Asrama Kelas 1-A



**Gambar 4.12** Tampak depan asrama kelas 1-A (09:59, Episode 13)

Asrama ini merupakan gedung baru yang ada di SMA UA. Dengan kesepakatan kepala sekolah dan guru-guru SMA UA tempat ini dibuat dengan maksud untuk melindungi murid UA dari serangan *League of Villains* karena dengan cara ini murid-murid akan lebih mudah dipantau. Tempat ini dibangun setelah kejadian Katsuki diculik oleh *League of Villains*.

#### 4.1.2.12 Tempat Ujian Surat Izin Pahlawan Sementara



**Gambar 4.13** Lokasi ujian untuk mendapatkan surat izin pahlawan sementara (14:00, Episode 15)

Merupakan tempat dimana semua sekolah yang mendidik muridnya menjadi pahlawan diuji untuk mendapatkan Surat Izin Pahlawan Sementara. Di sinilah tempat dimana Katsuki dan teman-teman sekelasnya mengikuti ujian untuk mendapatkan surat izin agar mereka bisa bertugas saat menjalani magang kedua yang diadakan oleh SMA UA.

#### 4.1.2.13 Tempat Latihan (*Ground Beta*)

Tempat ini merupakan tempat latihan para murid UA untuk mengasah strategi saat bertarung. Tempat ini juga yang dipilih oleh Katsuki untuk melawan Izuku dikarenakan dirinya merasa kesal dengan fakta bahwa ia merasa kemampuannya tertinggal jauh dari Izuku. Tidak hanya ingin melawan Izuku saja, Katsuki menginginkan jawaban yang telah lama dirahasiakan oleh teman sekelasnya ini.



**Gambar 4.14** Ground Beta (19:15, Episode 22)

### 4.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

#### 4.1.3.1 Urutan Waktu

Dalam anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 pola yang digunakan adalah pola waktu linier. Hal ini bisa dibuktikan dari pola berjalannya waktu yang terjadi dalam animeini berjalan sesuai urutan peristiwa. Anime ini diawali dengan kilas depan walaupun begitu setelahnya waktu berjalan sesuai dengan urutan peristiwa. Ada beberapa kilas balik namun tidak terlalu signifikan. Dikarenakan memakai pola linier urutan waktu anime ini dapat digambarkan sebagai berikut, yaitu A-B-C-D-E. Urutan plot anime ini dapat dilihat pada sub bab cerita dan plot.

#### 4.1.3.2 Durasi Waktu

Anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3ini memiliki total 25 episode dengan durasi film sebanyak 20 menit untuk semua episode kecuali episode 3, 4, 16, 22, 23, dan 24. Episode 3, 4, 16, dan 23 memiliki durasi masing-masing sebanyak 20 menit 35 detik, sedangkan episode 22 dan 24 memiliki durasi masing-masing sebanyak 20 menit 15 detik. Seluruh episode memiliki durasi lagu pembuka dan lagu penutup yang sama, yaitu lagu pada intro anime berdurasi 1 menit 50 detik dan lagu pada *ending* anime berdurasi 1 menit 45 detik. Dengan itu dapat disimpulkan bahwa durasi keseluruhan anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3adalah 20 jam 41 menit 25 detik.

Durasi cerita anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* yaitu kurang lebih 3 bulan dikarenakan pada *season* 3 ini terjadi hanya sepanjang musim panas dan tidak terlihat adanya pergantian musim. Musim panas di negara Jepang biasanya berlangsung selama 3 bulan, yaitu pada bulan Juni hingga Agustus.

#### 4.1.3.3 Frekuensi Waktu

Anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 ini memperlihatkan manipulasi waktu berupa kilas balik atau *flashback* sebanyak 39 kali. Kilas balik akan terjadi jika sesuatu memicu tokoh yang membuatnya teringat akan masa lalu. Frekuensi waktu merupakan munculnya adegan yang sama untuk mengingatkan penonton kembali adegan yang sudah terjadi. Frekuensi waktu ini membantu melihat emosi yang tokoh rasakan saat mereka mengingat kembali suatu kejadian. Frekuensi waktu yang terjadi pada anime ini dapat dibuktikan sebagai berikut.

Frekuensi waktu pertama pada anime ini adalah adegan yang berawal dari Kouta terjatuh ke pemandian air panas dan kehilangan kesadarannya, lalu ditolong oleh Izuku. Izuku membawanya ke tempat yang aman dan menemui adik dari ibu Kouta yang merupakan salah satu anggota *Wild Wild Pussycat*. Izuku yang mempertanyakan mengapa Kouta sangat membenci pahlawan pun membuat adik dari ibu Kouta menceritakan masalalu Kouta yang adegan pertamanya ada pada episode 2 menit 18:00-18:45 dan adegannya diulang pada episode 4 menit 00:00-00:43 memperlihatkan Kouta kaget melihat kedua orang tuanya meninggal yang lalu ditenangkan dengan cara dipeluk oleh bibinya.



**Gambar 4.15** Masa lalu Kouta ditenangkan dan dipeluk oleh bibinya

Frekuensi waktu kedua pada anime ini berawal dari adegan dimana Yaoyorozu Momo yang sedang melaksanakan ujian untuk mendapatkan surat izin pahlawan sementara terdesak lalu memikirkan jika Izuku ada dikeadaan tersebut apa yang akan dia lakukan. Hal ini membuat Yaoyorozu Momo mengingat kata-kata Izuku saat ia keluar dari rumah sakit bahwa apapun resikonya ia tetap yakin untuk menyelamatkan Katsuki. Adegan pertamanya ada pada episode 8 menit 11:46-11:57 dan adegannya diulang pada episode 17 menit 12:58-13:09 memperlihatkan Izuku saat ia baru saja keluar rumah sakit.



**Gambar 4.16** Izuku Midoriya saat keluar rumah sakit

Frekuensi waktu ketiga pada anime ini berawal dari Katsuki menjelaskan teorinya yang membuktikan bahwa kekuatan Izuku didapatkan dari All Might. Katsuki teringat saat ia bertemu dengan One for All yang sedang bertarung dengan All Might, membuatnya tersadar bahwa One for All bisa mengambil *quirk* dari orang-orang yang ia sentuh, maka tidak aneh jika Izuku bisa mendapatkan *quirk* dari All Might. Adegan pertamanya ada pada episode 10 menit 09:15-09:37 dan adegannya diulang pada episode 22 menit 20:24-20:34 memperlihatkan saat Katsuki terjatuh lalu melihat One For All dan All Might membicarakan sesuatu sebelum kembali bertarung.



**Gambar 4.17** All For One dan All Might berancang-ancang untuk bertarung

Frekuensi waktu keempat pada anime ini berawal ketika Izuku sedang menjalankan ujian surat izin pahlawan, di saat itu ia merasa jika ia harus bekerja sama dengan teman-temannya agar ia tidak dikepung oleh anak sekolah lain yang juga mengikuti ujian itu. Ia pun teringat orang-orang kuat yang ia temui sebelum ujian, termasuk Inasa yang merupakan murid terkuat di sekolahnya. Adegan pertamanya ada pada episode 15 menit 09:46-09:53 dan adegannya diulang pada episode 16 menit 09:31-09:56 yang memperlihatkan Inasa sedangmeminta maaf pada murid-murid UA.



**Gambar 4.18** Inasa sedang meminta maaf

Frekuensi waktu kelima pada anime ini berawal dari Katsuki yang merasa bahwa dirinyalah yang menyebabkan pensiunnya All Might, membuat ia teringat akan sosok All Might yang terluka parah setelah melawan One For All. Adegan pertamanya ada pada episode 11 menit 21:26-21:31, lalu adegannya diulang dua kali pada episode 12 menit 00:00-00:05 sebagai awalan episode untuk mengingatkan pada episode sebelumnya dan pada episode 23 menit 06:10-06:12 saat Katsuki mengkonfrontasi Izuku perihal kekuatannya. Adegannya memperlihatkan All Might yang seperti menunjuk seseorang usai pertarungannya selesai dan momen itu tertangkap kamera jurnalis yang sedang meliput hingga semua orang melihatnya.



**Gambar 4.19** All Might seperti menunjuk ke arah seseorang

Frekuensi waktu keenam pada anime ini berawal dari Katsuki yang menjelaskan kepada Izuku, bahwa hanya dirinyalah yang mengerti maksud All Might saat ia menunjuk ke arah seseorang dan mengatakan “kamu lah selanjutnya” sesudah One For All terkalahkan, ia mengatakan bahwa All Might bukanlah menunjuk penjahat selanjutnya untuk dia tangkap seperti yang orang lain kira namun ia menunjuk Izuku yang merupakan penerus dari All Might. Hal ini membuat Katsuki semakin yakin bahwa kekuatan temannya itu berasal dari All Might dan teringat saat Izuku menangis melihat All Might. Adegan pertamanya ada pada episode 11 menit 21:42-21:44 dan adegan ini diulang pada episode 22 menit 20:07-20:11 memperlihatkan Katsuki yang memperhatikan Izuku menangis usai pertarungan All Might.



**Gambar 4.20** Izuku Midoriya menangis usai pertarungan All Might dan All For One

Frekuensi waktu ketujuh pada anime ini berawal saat Katsuki mengkonfrontasi Izuku perihal kekuatannya, ia teringat saat menanyakan tentang hal itu pada All Might namun hanya dijawab bahwa Izuku hanyalah muridnya sama seperti dirinya. Adegan pertamanya ada pada episode 12 menit 12:58-13:01 dan adegannya diulang pada episode 22 menit 20:50-20:53 memperlihatkan Katsuki berbicara dengan All Might di depan rumahnya.



**Gambar 4.21** Katsuki Bakugou berbicara dengan All Might

Frekuensi waktu kedelapan pada anime ini bermula dari Izuku yang tersadar bahwa Katsuki sudah mulai mempertanyakan kekuatannya sejak ia melaksanakan ujian surat izin pahlawan sementara, ia teringat saat teman masa kecilnya ini mengatakan jika ia sudah menjadikan kekuatan yang diberikannya itu menjadi milik dirinya sendiri. Adegan pertamanya ada pada episode 18 menit 14:21-14:24 dan adegannya diulang pada episode 22 menit 19:25-19:28 memperlihatkan Katsuki bergumam di depan Izuku tentang kekuatan teman masa kecilnya itu.



**Gambar 4.22** Katsuki Bakugou bergumam tentang suatu hal

### 4.1.4 Struktur Tiga Babak

#### 4.1.4.1 Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi episode 1 hingga episode 11. Episode pertama diawali dengan pengenalan tokoh utama pada anime*Boku no Hīrō Akademia Season* 3ini, yaitu Izuku, lalu memperkenalkan Katsuki dan All Might.

#### Izuku Midoriya



**Gambar 4.23** Pengenalan pertama Izuku Midoriya (03:50, Episode 1)

Izuku Midoriya merupakan tokoh utama dari anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3ini. Ia merupakan murid kelas 1-A di SMA UA. Sedari kecil ia selalu bercita-cita menjadi pahlawan seperti orang yang ia kagumi, yaitu All Might. Izuku juga mempunyai seorang teman yang ia kagumi, yaitu Katsuki. Ia selalu senang jika Katsuki mengajaknya bermain dan ia selalu melihat temannya itu sebagai orang yang keren karena memiliki *quirk* yang kuat.

Izuku memiliki sifat pantang menyerah, mempunyai keberanian yang tinggi dan juga cerdik. Dapat dibuktikan pada episode keempat saat tubuhnya sudah terluka parah, ia tetap tidak menyerah untuk melindungi Kouta dari penjahatyang mau menyerangnya dan ia tetap berani melawan walau ia tahu bahwa lawannya lebih kuat dari dirinya, ia juga memikirkan strategi bagaimana ia bisa menyelamatkan Kouta walau dirinya sendiri harus berkorban. Seperti yang dapat dilihat dari gambar peristiwa berikut.



**Gambar 4.24** Walau Izuku Midoriya sudah terluka parah, ia melindungi Kouta (16:28, Episode 4)

Pada episode kesepuluh, ia dan teman-temannya berusaha menyelamatkan Katsuki dari organisasi *League of Villains*. Izuku selalu memikirkan strategi agar ia dan teman-temannya dapat selamat dan dapat menjemput kembali Katsuki tanpa harus bertarung dengan para penjahat, yaitu dengan cara menggunakan kekuatan salah satu temannya, Shoto Todoroki, untuk membuat jalan es setinggi yang ia mampu agar mereka bisa meluncur kearah Katsuki untuk menyelamatkannya dan agar mereka bisa langsung meluncur ke tempat yang aman. Hal ini dapat dibuktikan dalam dialog dan gambar berikut ini.

緑谷出久 ：作戦はこうだ。僕の個性と飯田君のレシプロでまず推進力！そして切島君の硬化で、壁をぶち抜く！開けた瞬間すぐさま轟君の氷結で道を形成してほしい。なるべく高く跳べるよう。ヴィランは僕らに気付いてない。これまでヴィランにさんざん出し抜かれてきたけど、今僕らがそれをできる立場にあるんだ。そして、手の届かない高さから戦場を横断する！ヴィランのボスはオールマイトを食い止めてる。これはつまり、逆もまたしかり。そしたら 切島君だ。僕じゃ駄目だ。轟君でも飯田君でも八百万さんでも。入学してから今まで、かっちゃんと対等な関係を築いてきた。友達の呼びかけなら！きっと！

切島鋭児郎 ：来い！

(*Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* Episode 10; (15:28 – 16:30))

Izuku Midoriya : Begini rencanaku. Pertama, kita akan melontarkan diri dengan *quirk*-ku dan *recipro*-nya Iida. Lalu, dengan pengerasa milik Kirishima, kita akan menghancurkan temboknya! Tepat setelah terbuka, aku ingin Todoroki membuat jalan dari es untuk kita, setinggi yang ia mampu. Para penjahat belum menyadari keberadaan kita. Selama ini para penjahat selalu lebih dulu melangkah, tapi sekarang kita yang punya kesempatan untuk selangkah lebih maju. Setelah itu, kita akan melewati medan pertarungan dari ketinggian yang tidak bisa mereka jangkau! Bos penjahat sedang menahan All Might. Itu artinya, situasi musuh sama seperti kita. Setelah itu, tergantung Kirishima. Aku tidak akan bisa, Todoroki, Iida, ataupun Yaoyorozu juga. Sejak awal sekolah, kau sudah membangun hubungan baik dengannya. Kalau panggilan dari teman, pasti!

Kirishima Eijiro : Kemarilah!



**Gambar 4.25** Shoto Todoroki membuat jalan es sesuai dengan strategi yang Izuku Midoriya buat (15:47, Episode 10)

#### Katsuki Bakugou



**Gambar 4.26** Pengenalan pertama Katsuki Bakugou (07:02, Episode 1)

Tokoh Katsuki Bakugou, merupakan teman masa kecil dari Izuku. Memasuki sekolah dan kelas yang sama, yaitu SMA UA. Ia merupakan pemegang nilai tertinggi ujian masuk sekolah dan pemenang dari festival olahraga yag diadakan di sekolahnya. Katsuki merupakan anak yang arogan dan juga seorang yang tempramental.

Pada episode satu, Katsuki yang baru saja memasuki kolam renang merasa kesal saat ia bertemu Izuku, langsung memarahinya dan mengatakan bahwa dirinya tidak akan kalah dengan kutu buku seperti Izuku.



**Gambar 4.27** Raut wajah marah Katsuki Bakugou saat memarahi Izuku Midoriya (13:44, Episode 1)

Katsuki berbicara dengan emosi yang meledak-ledak menantang Izuku dan Shoto Todoroki untuk bertarung dengan sunguh-sungguh dalam perlombaan renang yang diadakan kelasnya. Hal ini dapat dibuktikan pada dialog dibawah ini.

爆豪勝己　 ：おい!くそデク！

緑谷出久 ：あっ―

爆豪勝己　 ：何なら今すぐ白黒つけるか？ああ!?

緑谷出久 ：いや、そんな．．．

飯田天哉 ：確かに訓練ばかりじゃつまらないな。

緑谷出久 ：えっ。

飯田天哉 ：みんな男子全員で誰が50メートルを一番速く泳げるか競走しないか？

上鳴電気 ：おおっ！

瀬呂範太 ：面白そう！

砂藤力道 ：やろうぜ！

八百万百 ：飯田さん、私たちもお手伝いしますわ。

飯田天哉 ：ありがとう。

尾白猿夫 ：個性は？使っていいの？

飯田天哉 ：学校内だから問題はないだろう。ただし、人や建物に被害を及ぼさないこと！

爆豪勝己　 ：ぶっ潰してやるよデク！

緑谷出久 ：んっ．．．

爆豪勝己　 ：もちろん お前もな 半分野郎！

(*Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* Episode 1; (13:57 – 14:35))

Katsuki Bakugou : Oi! Deku sialan!

Izuku Midoriya : Ah-

Katsuki Bakugou : Kalau begitu kau mau menyelesaikai urusan kita sekarang? Haa!?

Izuku Midoriya : Tidak, bukan gitu.

Tenya Iida : Memang kalau hanya latihan saja akan membosankan sih.

Izuku Midoriya : Eh.

Tenya Iida : Semuanya, apakah kalian mau berlomba siapa yang paling cepat berenang dalam jarak 50 meter?

Denki Kaminari : Hoo!

Hanta Sero : Sepertinya menarik!

Rikidou Satou : Ayo lakukan!

Momo Yaoyorozu : Iida, kami juga ingin membantu.

Tenya Iida : Terima kasih.

Mashirao Ojiro : *Quirk*, apakah kita boleh memakainya?

Tenya Iida : Karena kita ada di sekolah seharusnya tidak masalah. Tapi jangan sampai menyakiti orang atau merusak bangunan!

Katsuki Bakugou : Aku akan menghancurkanmu, Deku!

Izuku Midoriya : Ugh…

Katsuki Bakugou : Tentu saja kau juga, manusia setengah! (yang dimaksud adalah Shoto Todoroki)

Pada episode ketujuh Katsuki diculik oleh organisasi *League of Villains.* Ia sama sekali tidak bisa berkutik dikarenakan perbedaan kekuatan antara dirinya dengan para penjahat. Para guru dan kelompok pahlawan *Wild Wild Pussycats* tidak sempat menyelamatkan Katsuki karena terpencar akibat strategi musuh yang mencoba untuk mendistraksi mereka dengan cara menyerang murid kelas 1-A dan 1-B menyebabkan mereka tidak bisa menemukan posisi Katsuki. Beberapa teman sekelasnya, termasuk Izuku, yang menemukan dimana dirinya berada mencoba untuk menolongnya namun gagal.



**Gambar 4.28** Diculiknya Katsuki Bakugou oleh League of Villain (09:13, Episode 7)

Pada episode kedelapan Katsuki diajak untuk menjadi penjahat oleh organisasi *League of Villains*. Berikut dialog antara Katsuki dan para penjahat *League of Villains.*

Mr.コンプレス ：強引な手段だったのは謝るよ。けどな 我々は 悪事と呼ばれる行為にいそしむ―。ただの暴徒じゃねえってのを分かってくれ。君をさらったのはたまたまじゃねえ。

死柄木 ：ここにいる者… 事情は違えど―。人に ルールにヒーローに縛られ苦しんだ。君ならそれを…

―爆豪勝己はヴィアインを叩き出す―

トゥワイス ：死柄木！

爆豪勝己　 ：黙って聞いてりゃ ダラダラよお。バカは要約できねえから話が長え。要は「嫌がらせしてえから仲間になってください」だろ？無駄だよ。俺はオールマイトが勝つ姿に憧れた。誰が何言ってこようが、そこは もう曲がらねえ。

(*Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* Episode 8; (20:32 – 21:40))

Mr. Compress : Aku minta maaf karena sudah menculikmu dengan kasar. Tapi mengertilah kami bukanlah sekelompok penjahat yang ingin melakukan kejahatan. Kami menculikmu bukan hanya untuk alasan sepele.

Shigaraki : Meskipun situasi kita berbeda, semua orang di sini terkekang dan menderita karena masyarakat, peraturan dan pahlawan. Aku yakin kamu juga-

―Katsuki Bakugou menyerang para penjahat secara tiba-tiba―

Twice : Shigaraki!

Katsuki Bakugou : Dari tadi aku terus diam dan mendengarkan ocehanmu. Orang bodoh memang tidak bisa meranngkai kata, karena itulah mereka berbicara terus menerus. Pada dasarnya, kau hanya ingin bilang “kami ingin menyakiti orang lain, jadi ikutlah bersama kami”, iya kan? Percuma saja. Aku mengagumi kemenangan seperti All Might. Apapun yang dikatakan orang lain, itu tidak akan berubah.

Percakapan di atas merupakan usaha para penjahat untuk merekrut Katsuki dan gagal. Katsuki menolak karena dirinya selalu bangga pada dirinya sendiri, tidak peduli apa yang dikatakan orang lain, dan yakin di masa depan ia akan menjadi pahlawan seperti All Might.

#### All Might



**Gambar 4.29** kemunculan pertama tokoh All Might dari video yang diputar oleh Izuku Midoriya (04:17, Episode 1)

All Might merupakan pahlawan nomor 1 dan juga guru di SMA UA. Ia merupakan orang yang pantang menyerah dan juga bertanggung jawab. Hal ini dibuktikan ketika All Might melawan All For One, dalam kondisi sekarat pun ia tetap berjuang keras walau ia tahu pertarungan ini akan berujung kematian. Meski begitu ia tetap melawan musuhnya dan juga menyelamatkan orang lain.

**Gambar 4.30** Walau terluka ia tetap berusaha mengalahkan musuhnya (10:21 Episode 11)

Ia juga selalu berusaha agar murid-muridnya mendapatkan bimbingan terbaik darinya, agar sesaat mereka lulus nanti, mereka bisa menjadi pahlawan profesional yang dapat diandalkan masyarakat, inilah rasa bertanggung jawabnya sebagai salah satu guru di SMA UA. Berikut dialog yang membuktikan bahwa dirinya merasa bertanggung jawab atas muridnya.

オールマイト ：そうだよ。先生として叱らなきゃいかんのだよ。私が叱らなきゃいかんのだよ！

(*Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* Episode 11; (16:02 – 16:18))

All Might : Memang benar. Sebagai seorang guru, seharusnya aku membimbingnya. Aku harus membimbingnya!

Episode 1 hingga episode 11 banyak menceritakan hubungan antara Katsuki dengan Izuku dan All Might. Renggangnya hubungan Katsuki dengan Izuku dikarenakan sifatnya yang arogan dan juga temperamental ini tidak mau mengakui bahwa temannya sudah berkembang lebih kuat mendekati dirinya, lalu rasa kagum Katsuki kepada All Might yang membuatnya berpegang teguh atas pilihannya untuk menjadi pahlawan profesional seperti All Might yang membuatnya menolak ajakan para penjahat untuk menjadi bagian dari organisasi *League of Villains.* Interaksi antara mereka bertiga dan para penjahat ini menyebabkan titik balik pertama.

#### 4.1.4.2 Tahap Konfrontasi

 Tahap konfrontasi dimulai pada episode 12, dimana Katsuki telah diselamatkan oleh Izuku dan teman sekelasnya dari para penjahat, lalu All Might yang harus pensiun menjadi pahlawan profesional dikarenakan lukanya yang fatal dan tidak bisa meneruskan profesinya itu, karena hal ini terjadilah titik balik pertama, yaitu perasaan bersalah Katsuki kepada All Might. Ia merasa bahwa dirinyalah yang membuat All Might harus terpaksa pensiun dari profesi pahlawannya.

Pada episode 15 hingga episode 21, Katsuki, Izuku dan teman sekelasnya mengikuti ujian untuk mendapatkan surat izin pahlawan sementara agar mereka bisa mengikuti program magang kedua yang diadakan sekolahnya. Hingga pada pengumuman kelulusan yang terjadi pada episode 22 menyatakan bahwa Katsuki termasuk kedalam orang-orang yang gagal dan harus menjalani kelas khusus untuk mengikuti ujian individu.

**Gambar 4.31** Ekspresi murung Katsuki Bakugou karena merasa bersalah pada All Might saat mereka bertemu kembali (13:35, Episode 12)



**Gambar 4.32** Raut muka Katsuki Bakugou yang marah karena tidak ada Namanya di papan pengumuman kelulusan (02:23, Episode 22)

Karena hal ini terjadilah titik balik kedua, yaitu Katsuki merasa kesal karena fakta bahwa dirinya, pemegang nilai ujian masuk SMA UA tertinggi, tertinggal dari teman-temannya terutama dari Izuku. Katsuki merasa bahwa dirinya harus mengetahui sesuatu tentang melesatnya perkembangan Izuku, mengajak temannya ini untuk mengikutinya ke tempat latihan pertama mereka di SMA UA. Hal ini dapat dibuktikan pada dialog dibawah ini.

緑谷出久 ：ここって、グラウンド･β(ベータ)。

爆豪勝己 ：初めての戦闘訓練でてめえと戦って負けた場所だ。ずっと気色悪かったんだよ。

緑谷出久 ：（monolog）何となく．．．分かってた。

爆豪勝己 ：無個性で出来損ないのはずのてめえが、どういうわけだか合格して、どういうわけだか個性 発現しててよ？

―*flashback*―

緑谷出久 ：僕の個性は人から授かったものなんだ。いつか この個性をちゃんと自分のものにして、僕の力で君を超えるよ！

―*End of Flashback*―

爆豪勝己 ：訳の分かんねえやつが、訳分かんねえこと吐き捨てて、自分１人 納得した面してどんどん どんどん上ってきやがる。ヘドロん時から。いや、オールマイトが街にやってきた あの時から、どんどんどんどんしまいにゃ 仮免てめえは受かって俺は落ちた。何だ こりゃなあ？

緑谷出久 ：それは 実力ってよりも…

爆豪勝己 ：黙って聞いてろくそカスが！

緑谷出久 ：あっ… ごめん。

爆豪勝己 ：ずっと気色悪くてむかついてたぜ。けどな の一件で何となく察しがついた。

―*flashback*―

爆豪勝己 ：借りもん自分のもんになったかよ？

―*End of Flashback*―

緑谷出久 ：（monolog）来た。

爆豪勝己 ：ずっと考えてた。オールマイトからもらったんだろその「力」。ヴィランのボス野郎、あいつは人の個性をパクって使ったり与えたりするそうだ。信じらんねえが 猫ばばあの１人が個性の消失で、活動中止したこと、オールマイトと会っててめえが変わって、オールマイトは力を失った。オールマイトがボス野郎に勝った後に言った あの言葉．．．

―*flashback*―

オールマイト：次は 君だ。

―*End of Flashback*―

爆豪勝己 ：あの時、てめえだけが違う受け取り方をした。とかいうカスどもの個性複数持ちから考えて、信ぴょう性は高え。それに．．．オールマイトとボス野郎には面識があった。個性の移動っつうのが現実で、オールマイトはそいつと関わりがあって、てめえの 人から授かったっつう発言と結び付いた。そのことをオールマイトに聞いた、けど答えちゃくんなかった。だからてめえに聞く。

緑谷出久 ：うう…

―*flashback*―

オールマイト：幸い爆豪少年もざれ言と受け取ったようだし、今回は大目に見るが、次は なしで頼むぞ。

―*End of Flashback*―

爆豪勝己 ：否定しねえってこたあそういうことだな、くそが。

(*Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* Episode 22; (18:05 – 21:13))

Izuku Midoriya : Tempat ini…Ground Beta.

Katsuki Bakugou : Ini adalah tempat pertama kali kita latihan bertarung, dimana kau mengalahkanku. Memikirkannya saja membuatku muak.

Izuku Midoriya : (monolog) Sekarang aku mengerti apa yang ingin dia bicarakan.

Katsuki Bakugou : Dulu kau tak punya bakat dan tak berguna, tapi bagaimana caramu bisa masuk ke UA dan mendapatkan *quirk*-mu?

―Kilas balik―

Izuku Midoriya : *quirk*-ku adalah pemberian dari seseorang. Suatu hari nanti, aku akan jadikan *quirk* ini menjadi milikku dan melampauimu dengan kekuatanku sendiri!

―Akhir dari kilas balik―

Katsuki Bakugou : Kau hanya sampah yang bisanya membual dan sejak saat itu kau selalu terlihat bangga dan terus berkembang sampai sekarang. Sejak berhadapan dengan penjahat lumpur itu…bukan, tapi sejak All Might datang ke kota itu. Kau terus saja berkembang dan akhirnya mendapatkan surat izin pahlawan sementara-mu, tapi aku justru gagal mendapatkannya. Apa-apaan itu?

Izuku Midoriya : Ini bukan masalah kemampuan, tapi…

Katsuki Bakugou : Diam dan dengar saja, sialan!

Izuku Midoriya : M-maaf.

Katsuki Bakugou : Kau selalu saja membuatku muak dan kesal. Tapi, berkat insiden di Kamino, akhirnya aku mengerti.

―Kilas balik―

Katsuki Bakugou : Bakat yang diberikan padamu sudah menjadi milikmu, ya?

―Akhir dari kilas balik―

Izuku Midoriya : (monolog) ini dia…

Katsuki Bakugou : Selama ini aku terus memikirkannya. Kekuatanmu itu kau dapatkan dari All Might, bukan? Kekuatanmu itu…bos penjahat itu sepertinya bisa mencuri *quirk* dari seseorang dan memberikannya kepada orang lain. Memang sulit dipercaya, tapi salah satu tante kucing itu pensiun karena *quirk*-nya telah hilang. Setelah bertemu dengan All Might, kau mulai berubah, dan All Might pun kehilangan kekuatannya. Setelah mengalahkan bos penjahat, All Might berkata…

―Kilas balik―

All Might : Selanjutnya adalah giliranmu!

―Akhir dari kilas balik―

Katsuki Bakugou : Saat itu, hanya kau yang menangkap maksud dari perkataan yang sebenarnya. Nomu sialan itu juga mempunyai banyak *quirk*, jadi sepertinya masuk akal. Selain itu…All Might dan bos penjahat sialan itu sepertinya sudah saling mengenal. *Quirk* seseorang bisa dipindahkan kepada orang lain dan All Might mengenal orang yang bisa melakukannya, jadi sekarang perkataanmu mengenai menerima *quirk* dari seseorang, semuanya jadi masuk akal. Aku sudah menanyakannya pada All Might, tapi dia tak menjawab pertanyaanku. Karena itulah aku menanyakannya padamu.

―Kilas balik―

All Might : Untungnya Bakugou tak menanggapnya dengan serius, jadi aku memaafkanmu kali ini. Tapi, jangan terulang lagi ya.

―Akhir dari kilas balik―

Katsuki Bakugou : Karena kau tak menyangkalnya, berarti semua yang kukatakan itu benar ya. Sialan.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, dialog ini merupakan titik balik kedua dalam anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3. Saat Katsuki merasa dirinya tertinggal dan ada hal aneh yang menurutnya terjadi pada Izuku, lalu ia menemukan jawaban dari teori yang selama ini telah ia pikirkan bahwa temannya itu mendapatkan *quirk*-nya dari All Might.

#### 4.1.4.3 Tahap Resolusi

 Tahap resolusi pada anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 terjadi pada episode 23. Dimana Katsuki yang sudah menahan amarahnya sejak awal, menantang Izuku untuk bertarung dengannya. Ia ingin membuktikan apakah temannya itu pantas mendapatkan *quirk* dari All Might dan apakah cara ia mengagumi All Might itu salah, sehingga All Might lebih memilih Izuku untuk dijadikan penerusnya. Berikut merupakan bukti percakapan antara Katsuki dengan Izuku.

爆豪勝己 ：てめえも俺もオールマイトに憧れた。なあ そうなんだよ。ずっと 石ころだって思ってたやつがさ、知らん間に憧れた人間に認められて。だからよ…戦えや。ここで、今。

緑谷出久 ：何で!? ええっ、待ってよ。何でそうなるの？いや、まずいって。ここにいること自体駄目なんだし。せめて戦うっても自主練とかで。ト…トレーニング室借りてやるべきだよ。今じゃなきゃ駄目な理由もないでしょ。

爆豪勝己 ：ガチでやると止められんだろうが。

緑谷出久 ：はっ

爆豪勝己 ：てめえの何が オールマイトにそこまでさせたのか、確かめさせろ。てめえの憧れの方が正しいってんなら。じゃあ、俺の憧れは間違ってたのかよ。

(*Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* Episode 23; (00:22 – 01:19))

Katsuki Bakugou : Kau dan aku sama-sama mengagumi All Might. Benar begitu, bukan? Seseorang yang selama ini hanya kuanggap kerikil, tanpa kusadari telah diakui oleh orang yang kukagumi. Karena itulah…lawan aku. Di tempat ini, sekarang juga.

Izuku Midoriya : Kenapa!? Tunggu dulu, kenapa harus seperti itu? Tidak, ini gawat. Bahkan kita tidak boleh ada di sini. Kalau mau bertarung, lebih baik saat latihan bertarung. Kita bisa memakai ruang latihan. Tak ada alasan harus bertarung sekarang, kan?

Katsuki Bakugou : Kalau kita bertarung serius di sana, kita akan dihentikan, tahu!

Izuku Midoriya : Ah…

Katsuki Bakugou : Kenapa All Might sampai berbuat sejauh itu demi dirimu? Aku ingin memastikannya sendiri. Jika yang benar adalah rasa kagum yang kau miliki, berarti…rasa kagumku yang salah, kah?

 Katsuki meluncurkan serangan pertamanya walau Izuku menolak untuk bertarung. Ia sangat kesal melihat respon dari teman masa kecilnya itu dan terus menerus menyerang Izuku. Hingga pada akhirnya teman masa kecilnya itu membalas serangannya dan ia pun terjatuh, saat itu Katsuki terus bertanya pada dirinya sendiri kenapa dirinya menjadi penyebab pensiunnya All Might sedangkan Izuku yang lemah dan tidak sepadan dengan dirinya justru diakui oleh All Might, sekarang menjadi kuat dan sepadan dengan dirinya. Katsuki merasa dirinya lemah sehingga para penjahat bisa menculiknya, ia juga merasa jika saja dirinya kuat maka kejadian yang menyebabkan All Might pensiun tidak akan terjadi. Hal ini dapat dibuktikan dengan dialog dan gambar dibawah ini.

爆豪勝己 ：何で．．．？何で？何で！？（緑谷出久のきっくは爆豪勝己の顔をあたります）ぐっ…

緑谷出久 ：はっ。だ… 大丈夫？

爆豪勝己 ：うっ！俺を心配すんじゃねえ！戦えよ。何なんだよ！？何で．．．何でずっと後ろにいたやつの背中を追うようになっちまった！？くそ雑魚のてめえが力をつけて、オールマイトに認められて、強くなってんのに！？なのに何で！？何で 俺は．．．俺は．．．俺はオールマイトを終わらせちまってんだ！？俺が強くてヴィランにさらわれなんかしなけりゃ、あんなことになってなかった。オールマイトが秘密にしようとしてた。誰にも言えなかった。考えねえようにしてても、ふとした瞬間湧いてきやがる！どうすりゃいいか分かんねえんだよ！

(*Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* Episode 23; (05:16 – 06:27))

Katsuki Bakugou : Kenapa…? Kenapa? Kenapa!? (Tendangan Izuku Midoriya mengenai muka Katsuki Bakugou) ugh…

Izuku Midoriya : Ah. K-kamu baik-baik saja?

Katsuki Bakugou : Ugh! Jangan mengkhawatirkanku! Bertarunglah. Apa-apaan sih!? Kenapa…kenapa sekarang justru jadi aku mengejar orang yang selama ini mengejarku dari belakang!? Kenapa sampah sepertimu bisa menggunakan kekuatan, diakui oleh All Might, dan menjadi kuat!? Lalu kenapa? Kenapa aku…aku…aku yang justru mengakhiri All Might!? Andai saja aku lebih kuat dan tidak diculik oleh penjahat, kejadian itu tidak akan terjadi. Aku mencoba untuk merahasiakannya dari All Might. Aku tidak bilang pada siapapun. Meskipun aku berusaha untuk tidak memikirkannya, tetapi tetap saja tiba-tiba muncul! Aku tak tahu harus berbuat apa!



**Gambar 4.33** Raut wajah putus asa Katsuki Bakugou yang merasa bersalah karena telah membuat All Might Pensiun (06:05, Episode 23)

Katsuki pada akhirnya mengungkapkan semua perasaan sedih, khawatir, dan rasa bersalahnya yang sudah lama ia pendam. Mendengar hal itu, Izuku tahu bahwa sebenarnya pertarungan ini hanyalah cara untuk Katsuki meluapkan amarah dan keluh kesah yang selama ini dia pendam, walau begitu pada akhirnya menerima tantangan untuk bertarung dengannya, karena menurutnya hanya dialah yang bisa menerima luapan perasaan dari Katsuki. Berikut merupakan bukti dialog saat Izuku menyadari bahwa temannya ini sudah memikul banyak sekali beban dipundaknya.

緑谷出久 ：ずっと抱え込んで。僕なんかよりずっと悩んでたんだ。考えてたんだ。この戦いに意味なんかないかもしれない。勝ちにも負けにも意味はないのかもしれない。それでも僕はやらなきゃって思った。かっちゃんのこの気持ちを今受けられるのは僕しかいないんだから。

(*Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* Episode 23; (06:28 – 07:50))

Izuku Midoriya : Selama ini dia terus memikul beban ini. Dibandingkan aku, dia selalu mengkhawatirkan hal itu. Memikirkan itu. Mungkin pertarungan ini tidak berarti. Mungkin menang atau kalah pun tidak memikili arti. Meski begitu, aku tetap harus melakukannya. Karena yang dapat menerima perasaanya kacchan sekarang, hanyalah diriku seorang saja.

Pertarungan pada akhirnya dimenangkan oleh Katsuki. Agar tidak berlanjut, All Might yang dari tadi sudah menyaksikan pertarungan mereka muncul untuk menghentikannya. Ia juga meminta maaf kepada Katsuki dan Izuku karena sudah mendengarkan pembicaraan mereka. Saat itu, Katsuki langsung bertanya kepada All Might, alasannya memilih teman masa kecilnya itu. Setelah mendengar penjelasan All Might bahwa Izuku dipilih karena sifat kepahlawanannya yang tinggi dan tidak memiliki *quirk*, serta All Might tidak memilih orang yang sudah kuat dan memiliki *quirk* seperti dirinya. Katsuki mengungkapkan bahwa justru dirinya lemah. Ia merasa jadi penyebab hilangnya kekuatan All Might, sehingga pensiun dari profesi pahlawan. Mendengar hal tersebut, All Might memeluk Katsuki dan mengatakan bahwa itu bukanlah kesalahannya, namun memang sudah waktunya kekuatan itu hilang. Berikut merupakan dialog dimana All Might menjelaskan alasannya menjadikan Izuku sebagai penerusnya.

オール・マイト ：気づいたあげられなくて、ごめん。

爆豪勝己 ：今更．．．何でデクだ？ヘドロン時からなんだろ？何でこいつだった？

オール・マイト ：非力で、誰よりヒーローだった。君は強い男だと思った。既に土俵に立つ君じゃなく。彼を土俵に立たせるべきだと判断した。

爆豪勝己 ：くっ．．．俺だって弱えよ。あんたみてえな強えやつになろうって思ってきたのに。弱えから！あんたはそんな姿に。

オール・マイト ：これは君のせいじゃない。どのみち限界は近かったこうなることは決まっていたよ。君は強い。ただね、その強さに私がかまけていた。抱え込ませてしまった。すまない、君も少年なのに。

(*Boku no Hīrō Akademia Season 3,* Ep. 23; (13:40 – 14:52))

All Might : Maafkan aku karena tak menyadarinya.

Katsuki Bakugou : Baru sekarang… kenapa harus Deku (sebutan Katsuki pada Izuku)? Ini semua dimulai saat pertarungan melawan penjahat lumpur waktu itu kan? Kenapa harus orang ini?

All Might : Dia memang tidak memiliki kekuatan, tetapi dia lebih terlihat seperti pahlawan dibandingkan siapapun. Menurutku, kamu itu laki-laki yang kuat. Tak memilih orang yang sudah memiliki *quirk* sepertimu, melainkan memilih seseorang yang menurutku bisa menjadi pahlawan.

Katsuki Bakugou : Ugh… aku juga lemah. Aku selalu ingin bisa menjadi kuat sepertimu. Karena aku lemah! Karena aku lemah, kau menjadi seperti itu.

All Might : Ini bukan salahmu. Bagaimanapun, waktuku sudah hampir habis, semuanya pasti akan berakhir seperti ini. Kamu itu kuat. Tapi aku terlalu fokus pada kekuatanmu. Dan aku sudah membuatmu \*memeluk Katsuki Bakugou\* memikul beban yang begitu berat. Maafkan aku, padahal kamu pun juga anak didikku.



**Gambar 4.34** All Might memeluk Katsuki Bakugou (14:47, Episode 23)

Setelah mendengarkan penjelasan All Might tentang rahasia asal usul *quirk*-nya dan kekuatannya memang sudah waktunya berakhir saat ia menolong Katsuki, mereka berdua pun dibawa pulang ke asrama untuk diobati dan diberi hukuman oleh wali kelasnya karena telah melanggar peraturan. Katsuki juga sudah merasa lega dan mengatakan bahwa dirinya akan terus bertambah kuat dan melampaui Izuku, begitu pula sebaliknya Izuku pun merasa bahwa dirinya akan terus mengejar Katsuki dan melampauinya. Pada akhirnya mereka dihukum oleh wali kelasnya berupa kurungan di asrama, Katsuki selama empat hari karena telah memulai duluan dan Izuku selama tiga hari karena telah meladeninya. Selama masa hukuman itu mereka harus membersihkan semua tempat umum di asrama. Tidak hanya itu, mereka juga harus menulis surat pernyataan menyesal dan mengumpulkannya ke wali kelas mereka.

Pada episode 24 dan 25 memperlihatkan Katsuki dan Izuku menjalankan hukumannya, karena hukuman Izuku lebih dulu selesai maka Izuku mengukuti kelas dan latihan untuk persiapan magang keduanya, sedangkan Katsuki masih harus menjalankan tugasnya satu hari lagi.

## 4.2 Klasifikasi Emosi

Menurut Krech klasifikasi emosi terdiri dari 7 konsep emosi, yaitu konsep rasa bersalah, konsep rasa bersalah yang dipendam, konsep menghukum diri sendiri, konsep rasa malu, konsep kesedihan, konsep kebencian, dan konsep cinta. Pada tokoh Katsuki dalam anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 ini ditemukan 4 dari 7 konsep emosi yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu konsep rasa bersalah, konsep rasa bersalah yang dipendam, konsep kesedihan, dan konsep kebencian.

### 4.2.1 Konsep Rasa Bersalah

Menurut Krech (melalui Minderop, 2016:39) Perasaan bersalah dan malu adalah dua perasaan yang tidak sama, meskipun terkait dan saling berkaitan. Perasaan bersalah dapat muncul dari reaksi perilaku seseorang yang bertentangan dengan nilai moral atau etika yang diperlukan oleh suatu situasi. Alasan perasaan ini muncul dikarenakan Katsuki merasa bahwa dirinyalah penyebab berakhirnya karir pahlawan All Might. Katsuki merasa kekuatannya tidak bertambah kuat sehingga Izuku yang ia anggap lemah, sekarang bertambah kuat, dan bahkan diakui oleh All Might sedangkan dirinya justru menjadi penghancur karir All Might. Hal tersebut dapat dibuktikan oleh dialog dan juga bukti gambar yang menunjukkan raut muka rasa bersalahnya.

爆豪勝己 ：俺を心配すんじゃねえ！戦えよ。何なんだよ！？何で．．．何で ずっと後ろにいたやつの背中を追うようになっちまった？くそ雑魚のてめえが力をつけて、オールマイトに認められて、強くなってんのに！なのに何で！何で俺は．．．俺は．．．俺は オールマイトを終わらせちまってんだ!?

(*Boku no Hīrō Akademia Season 3,* Episode 23; (05:35 – 06:05))

Katsuki Bakugou : Jangan mengkhawatirkanku! Lawan aku. Apa-apaan sih!? Kenapa…Kenapa sekarang justru aku yang mengejar orang yang selama ini mengejarku dari belakang? Kenapa sampah lemah sepertimu mendapatkan kekuatan, diakui oleh All Might, dan menjadi kuat! Lalu kenapa…kenapa aku…aku…kenapa justru aku yang mengakhiri All Might!?



**Gambar 4.35** Raut muka rasa bersalah Katsuki Bakugou (06:04, Episode 23)

### 4.2.2 Konsep Rasa Bersalah Yang Dipendam

Menurut Krech (melalui Minderop, 2016:42) dalam konsep rasa bersalah yang dipendam, seorang individu pada umumnya menutupi sesuatu karena ingin memperoleh rasa aman dan melindungi diri dari berbagai ancaman yang dapat mempengaruhi kehidupannya. Hal ini yang terjadi pada Katsuki yang merasa bertanggung jawab atas berakhirnya karir All Might sebagai pahlawan profesional nomor satu, karena harus menyelamatkan dirinya dari para penculik. Katsuki memikul beban ini sendirian tanpa menceritakan rasa bersalahnya kepada siapapun, terutama All Might. Berikut merupakan kutipan dialog yang memperlihatkan perasaan Katsuki dan juga kutipan monolog dalam hati Izuku ketika menyadari bahwa Katsuki selama ini menyembunyikan perasaannya.

Dialog 1

爆豪勝己 ：俺が強くて、敵にさらわれなんかしなけりゃ、あんなことになってなかった。オール・マイトが秘密にしようとしてた。誰にも言えなかった。考えねえようにしてても、ふとした瞬間湧いてきやがる！どうすりゃいいか分かんねえんだよ！

(*Boku no Hīrō Akademia Season 3,* Episode 23; (06:06 – 06:26))

Katsuki Bakugou : Andai saja aku lebih kuat dan tak diculik oleh penjahat, kejadian itu tidak akan terjadi. Aku berusaha untuk merahasiakannya dari All Might. Tak seorang pun kuberitahu soal ini. Meskipun aku berusaha tak memikirkannya, tanpa sadar aku selalu memikirkannya! Aku tak tahu harus berbuat apa!

Dialog 2

緑谷出久 ：ずっと抱え込んで。僕なんかよりずっと悩んでたんだ。考えてたんだ。この戦いに意味なんかないかもしれない。勝ちにも負けにも意味はないのかもしれない。それでも僕はやらなきゃって思った。かっちゃんのこの気持ちを今受けられるのは僕しかいないんだから。

(*Boku no Hīrō Akademia Season* 3*,* Episode 23; (06:28 – 07:50))

Izuku Midoriya : Selama ini dia terus memikul beban ini. Dibandingkan aku, dia selalu mengkhawatirkan itu. Memikirkan itu. Mungkin pertarungan ini tidak berarti. Mungkin menang atau kalah pun tidak memiliki arti. Meski begitu, aku tetap harus melakukannya. Karena yang dapat menerima perasaannya kacchan sekarang, hanyalah diriku seorang saja.

### 4.2.3 Konsep Menghukum Diri Sendiri

Menurut Krech (melalui Minderop, 2016:42) menjelaskan bahwa rasa bersalah yang mengganggu diri seorang individu adalah sikap menghukum diri sendiri dimana individu adalah sumber dari sikap bersalah tersebut. Dalam konsep ini tidak ditemukan keinginan tokoh Katsuki untuk menghukum dirinya sendiri dikarenakan rasa bersalahnya pada All Might. Maka konsep emosi ini tidak termasuk ke dalam klasifikasi emosi yang ada pada tokoh Katsuki.

### 4.2.4 Konsep Rasa Malu

Krech (melalui Minderop, 2016:43) menjelaskan bahwa rasa malu tidak sama dengan rasa bersalah. Rasa malu muncul tanpa ada hubungannya dengan rasa bersalah karena perbuatannya tidak melanggar nilai-nilai moralitas. Konsep emosi ini tidak ditemukan pada tokoh Katsuki karena tidak ada hal yang membuat Katsuki merasa malu pada dirinya sendiri dalam anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 ini. Maka konsep ini tidak termasuk pada klasifikasi emosi yang ada pada tokoh Katsuki.

### 4.2.5 Konsep Kesedihan

Kesedihan atau duka cita (*grief*) (Minderop, 2016:43) adalah perasaan yang terkait dengan hilangnya sesuatu yang penting atau berharga. Biasanya intensitas kesedihan dapat diukur dengan nilai, jika sesuatu yang hilang sangat berharga, kesedihan itu bisa menjadi sangat dalam dan menimbulkan kekecewaan dan sebaliknya. Seperti pada cerita yang ada pada analisis struktur tiga babak di atas, Katsuki sangat mengagumi dan ingin menjadi pahlawan seperti All Might. Rasa sedihnya ini muncul ketika Katsuki merasa kelemahannyalah yang menyebabkan All Might menjadi terluka parah demi menyelamatkan dirinya. Katsuki juga merasa kecewa karena dirinya tak terpilih oleh All Might. Katsuki pun merasa kehilangan orang yang selama ini dia kagumi. Hal ini dapat dibuktikan dalam dua gambar dan kutipan dialog sebagai berikut.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Gambar 4.36** Katsuki Bakugou menangis saat ia mengungkapkan rasa bersalahnya pada All Might (06:24, Episode 23) | **Gambar 4.37** Raut muka sedih Katsuki Bakugou saat All Might ingin memeluknya (14:47, Episode 23) |

オール・マイト ：気づいたあげられなくて、ごめん。

爆豪勝己 ：今更．．．何でデクだ？ヘドロン時からなんだろ？何でこいつだった？

オール・マイト ：非力で、誰よりヒーローだった。君は強い男だと思った。既に土俵に立つ君じゃなく。彼を土俵に立たせるべきだと判断した。

爆豪勝己 ：くっ．．．俺だって弱えよ。あんたみてえな強えやつになろうって思ってきたのに。弱えから！あんたはそんな姿に。

オール・マイト ：これは君のせいじゃない。どのみち限界は近かったこうなることは決まっていたよ。君は強い。ただね、その強さに私がかまけていた。抱え込ませてしまった。すまない、君も少年なのに。

(*Boku no Hīrō Akademia Season 3,* Episode 23; (13:40 – 14:52))

All Might : Maafkan aku karena tak menyadarinya.

Katsuki Bakugou : Baru sekarang… kenapa harus Deku (sebutan Katsuki pada Izuku)? Ini semua dimulai saat pertarungan melawan penjahat lumpur waktu itu kan? Kenapa harus orang ini?

All Might : Dia memang tidak memiliki kekuatan, tetapi dia lebih terlihat seperti pahlawan dibandingkan siapapun. Menurutku, kamu itu laki-laki yang kuat. Tak memilih orang yang sudah memiliki *quirk* sepertimu, melainkan memilih seseorang yang menurutku bisa menjadi pahlawan.

Katsuki Bakugou : Ugh… aku juga lemah. Aku selalu ingin bisa menjadi kuat sepertimu. Karena aku lemah! Karena aku lemah, kau menjadi seperti itu.

All Might : Ini bukan salahmu. Bagaimanapun, waktuku sudah hampir habis, semuanya pasti akan berakhir seperti ini. Kamu itu kuat. Tapi aku terlalu fokus pada kekuatanmu. Dan aku sudah membuatmu \*memeluk Katsuki Bakugou\* memikul beban yang begitu berat. Maafkan aku, padahal kamu pun juga anak didikku.

### 4.2.6 Konsep Kebencian

Krech (melalui Minderop, 2016:43) kebencian atau perasaan benci berkaitan dengan perasaan marah, cemburu, dan iri. Ciri-ciri kebencian adalah keinginan untuk memunculkan atau menghancurkan objek kebencian. Perasaan puas muncul apabila objek tersebut hancur. Seperti pada analisis struktur tiga babak di atas, Katsuki merupakan anak yang arogan dan temperamental, terlihat juga jika ia dan Izuku tidak akur antara satu sama lain. Katsuki yang sejak lama sudah membenci Izuku dikarenakan sifatnya yang menyebalkan, selain itu ia juga benci melihat Izuku yang selama ini selalu mengidolakannya sekarang justru dipilih menjadi penerus dari orang yang ia kagumi, yaitu All Might. Katsuki mengajak Izuku bertarung dikarenakan ia ingin tahu apakah teman masa kecilnya itu pantas mendapatkan kekuatan dari All Might. Berikut merupakan dua kutipan dialog yang membuktikannya.

Dialog 1

爆豪勝己 ：訳の分かんねえやつが、訳分かんねえこと吐き捨てて、自分１人 納得した面してどんどん どんどん上ってきやがる。ヘドロん時から。いや、オールマイトが街にやってきた あの時から、どんどんどんどんしまいにゃ 仮免てめえは受かって俺は落ちた。何だ こりゃなあ？

緑谷出久 ：それは 実力ってよりも…

爆豪勝己 ：黙って聞いてろくそカスが！

緑谷出久 ：あっ… ごめん。

爆豪勝己 ：ずっと気色悪くてむかついてたぜ。けどな の一件で何となく察しがついた。

(*Boku no Hīrō Akademia Season 3,* Ep. 22; (18:45 – 19:21))

Katsuki Bakugou : Kau hanya sampah yang bisanya membual dan sejak saat itu kau selalu terlihat bangga dan terus berkembang sampai sekarang. Sejak berhadapan dengan penjahat lumpur itu…bukan, tapi sejak All Might datang ke kota itu. Kau terus saja berkembang dan akhirnya mendapatkan surat izin pahlawan sementara-mu, tapi aku justru gagal mendapatkannya. Apa-apaan itu?

Izuku Midoriya : Ini bukan masalah kemampuan, tapi…

Katsuki Bakugou : Diam dan dengar saja, sialan!

Izuku Midoriya : M-maaf.

Katsuki Bakugou : Kau selalu saja membuatku muak dan kesal. Tapi, berkat insiden di Kamino, akhirnya aku mengerti.

Dialog 2

爆豪勝己 ：てめえも俺もオールマイトに憧れた。なあ そうなんだよ。ずっと 石ころだって思ってたやつがさ、知らん間に憧れた人間に認められて。だからよ…戦えや。ここで、今。

(*Boku no Hīrō Akademia Season 3,* Ep. 22; (21:27 – 21:48))

Katsuki Bakukgou: Kau dan aku sama-sama mengagumi All Might. Benar begitu, bukan? Seseorang yang selama ini hanya kuanggap kerikil, tanpa kusadari telah diakui oleh orang yang kukagumi. Karena itulah…lawan aku. Di tempat ini, sekarang juga.

### 4.2.7 Konsep Cinta

Menurut Krech (melalui Minderop, 2016:43) ada banyak bentuk cinta, dan tingkat pengalaman berkisar dari yang paling lembut hingga yang paling dalam, dari perasaan yang paling tenang hingga gelora nafsu kasar dan hasutan. Jika demikian, esensi cinta adalah tertarik pada orang lain dan berharap sebaliknya. Cinta seringkali disertai dengan perasaan setia dan sayang. Tokoh Katsuki tidak menunjukkan sama sekali perasaan cinta dan kasih sayang kepada siapapun dalam anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3 ini. Katsuki tidak memberikan cinta dan kasih sayang kepada siapapun karena ia merasa semua orang merupakan kompetitornya dan ia harus selalu menjadi nomor 1, ia juga tidak menerima cukup cinta dan kasih sayang dari orang tuanya. Maka konsep ini tidak termasuk pada klasifikasi emosi yang ada pada tokoh Katsuki.

# BAB 5SIMPULAN

Di dalam penelitian klasifikasi emosi tokoh Katsuki Bakugou pada anime *Boku no Hīrō Akademia Season* 3, penulis menggunakan dua teori dasar untuk meneliti karya ini. Teori pertama yang digunakan adalah teori struktur naratif milik Himawan Pratista sebagai teori bantu yang digunakan untuk menganalisis struktur naratif anime ini. Teori kedua yang digunakan adalah teori klasifikasi emosi milik David Krech yang telah dimodifikasi oleh Albertine Minderop untuk menganalisis emosi-emosi pada tokoh Katsuki Bakugou dalam anime ini. Berikut merupakan ringkasan dari hasil analisis yang telah dilakukan.

Struktur naratif yang dianalisis pada penelitian ini terdiri dari cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Hasil analisis dari struktur naratif pada anime ini dapat dilihat pada bab sebelumnya.

 Dalam teori klasifikasi emosi, Krech menyebutkan bahwa emosi dibagi menjadi 7 konsep emosi, yaitu konsep rasa bersalah, konsep rasa bersalah yang dipendam, konsep menghukum diri sendiri, konsep rasa malu, konsep kesedihan, konsep kebencian, dan konsep cinta. Pada tokoh Katsuki Bakugou ditemukan 4 konsep emosi, yaitu konsep rasa bersalah, konsep rasa bersalah yang dipendam, konsep kesedihan, dan konsep kebencian.

 Konsep emosi yang pertama adalah konsep rasa bersalah. Emosi ini muncul pada Katsuki Bakugou karena ia merasa dirinya adalah penyebab All Might kehilangan kekuatannya dan pekerjaannya sebagai pahlawan profesional. Konsep emosi yang kedua adalah konsep rasa bersalah yang dipendam Katsuki Bakugou tidak bercerita pada siapapun tentang perasaan bersalahnya pada All Might, ia berusaha untuk menyelesaikannya sendiri namun tidak bisa. Konsep emosi yang ketiga adalah konsep kesedihan, dimana Katsuki Bakugou merasa kehilangan tokoh yang selama ini ia kagumi, yaitu All Might karena All Might lebih memilih Izuku Midoriya sebagai penerusnya. Katsuki Bakugou merasa sedih karena kelemahannya telah membuat All Might jadi terluka parah demi menyelamatkannya. Konsep emosi yang terakhir adalah konsep kebencian yang sangat terlihat jelas pada diri Katsuki Bakugou terhadap Izuku Midoriya. Hal ini menyebabkan hubungan di antara mereka tidak pernah baik.

 Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, konsep menghukum diri sendiri, konsep rasa malu, dan konsep cinta tidak ditemukan dalam tokoh Katsuki Bakugou. Dengan tidak adanya konsep-konsep emosi tersebut menyebabkan tokoh Katsuki Bakugou mempunyai sifat yang arogan dan temperamental. Tidak ditemukannya konsep menghukum diri sendiri dan konsep rasa malu dikarenakan Katsuki Bakugou selalu merasa bahwa dirinyalah yang paling hebat. Katsuki Bakugou merasa bahwa ia tidak perlu menghukum dirinya sendiri karena merasa bisa menyelesaikan masalah sendiri. Dalam diri Katsuki Bakugou juga tidak ditemukan konsep cinta. Kurangnya cinta dan kasih sayang dari keluarga dan orang lain membuat dirinya menjadi orang yang temperamental dan selalu menyelesaikan semua masalah dengan kekerasan.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep-konsep emosi yang ditemukan dalam diri Katsuki Bakugou tersebut dapat dijadikan acuan untuk mengetahui penyebab munculnya sifat yang tidak baik bagi tumbuh kembang anak dan mencegahnya. Contoh emosi yang dapat dicegah adalah emosi kebencian. Katsuki Bakugou membenci hampir semua orang terutama Izuku Midoriya, hanya karena ia tidak suka sifat teman masa kecilnya itu. Katsuki Bakugou juga tidak suka dengan teman-teman sekelasnya karena ia merasa semua orang adalah kompetitornya dan ia harus terus menjadi nomor satu. Ini menyebabkan sifat arogan pada Katsuki Bakugou. Selain itu, tidak ditemukannya konsep cinta menyebabkan sifat temperamental pada tokoh Katsuki Bakugou. Dengan demikian, diharapkan para orang tua mengajarkan pada anak-anak mereka bahwa segala hal tidak harus dijadikan kompetisi yang harus dimenangkan dan juga rasa cinta dan kasih sayang sangat penting untuk diberikan dan ditularkan kepada anak sejak dini, agar anak belajar untuk memberikan cinta dan kasih sayangnya kepada orang lain juga.

# 要旨

　本論文は、堀越耕平によるアニメ『僕のヒーローアカデミアシーズン３』における登場人物の爆豪勝己の感情分類に関する学術心理学研究である。このアニメを研究対象として選んだ理由は、『僕のヒーローアカデミアシーズン３』が製造されたヒーローについて面白く語り、登場人物の爆豪勝己と他の登場人物との多くの対立とその結果が生じる感情、そして誰かの人生がどのように変化しているかを示しているからである。本研究は、アニメ『僕のヒーローアカデミアシーズン３』のナラティブ構造を説明し、爆豪勝己の感情的な分類を説明することを目的としている。

　本研究は記述的定性的タイプの文献研究である。本研究では、Himawan Pratistaの映画のナラティブ構造理論を使用して、アニメ『僕のヒーローアカデミアシーズン３』のナラティブ構造を説明し、David Krechの感情分類理論を使用して、爆豪勝己の感情の分類を説明するためである。本研究のデータソースは、Crunchyrollウェブサイトから取得したアニメ『僕のヒーローアカデミアシーズン３』のエピソード１～２５ である。以下には、このアニメのナラティブ構造と爆豪勝己の感情の分類の分析した結果を説明する。

　アニメ『僕のヒーローアカデミアシーズン３』のプロットは直線的なパターンである。ナラティブと空間の関係では、結田府という町、U.A.高校、League of Villainの隠れ家、１年Ａ組の教室、U.A.高校のプール、夏の稽古場、根性試練の森、病院、神奈川県カミーノ郡、爆豪家の住宅、緑谷家のマンション、１年Ａ組の寮、仮のヒーローライセンス試験会場、Ground Betaという稽古場の14つの場所を見つけた。各エピソードの長さは約20分、合計時間の長さは20時間41分25秒である。また、このアニメでは夏の間出来事ずっと起こり、季節の変化がないため、ストーリーの長さは約３か月である。そして、準備段階では、登場人物の紹介や爆豪勝己と緑谷出久とオールマイトの関係を語ることである。対立段階では、出久とオールマイトによって犯罪者から救われた勝己と、勝己が仮のヒーローライセンスを取得するための試験に失敗したことを語ることである。解決段階では、オールマイトが勝己ではなく出久を選んだ理由と、オールマイトが力を失った理由を語ることである。

　次は、Krechの理論に基づき、感情は、罪悪感の概念、罪悪感を抱いた概念、自己罰の概念、恥の概念、悲しみの概念、憎しみの概念、愛の概念の７つの概念に分けられている。爆豪勝己には４つの感情概念見つけなかった。その説明は以下に書いてある。

　最初の感情概念は罪悪感である。この感情は、勝己がオールマイトの力とプロのヒーローとしての仕事を失った原因であると感じたために生じた。２番目の感情概念は罪悪感を抱いた概念である。この感情は、勝己はオールマイトに対する罪悪感を誰にも話さず、自分で克服しようとしたができなかったために生じた。３番目の感情概念は悲しみの概念である。この感情は、オールマイトが出久を後継者として選んだため、勝己がずっと憧れていたオールマイトを失ったと感じたときに生じた。勝己も自分の弱さが原因でオールマイトに大怪我を負わせてしまったことを悲しむ。最後の感情概念は憎しみの概念である。この感情は、出久に対する勝己の明らかな憎しみから生じた。これにより、２人の関係は決して良好ではない。

　勝己は常に自分が最高だと感じていたので、自己罰の概念と恥の概念は見つからなかった。愛の概念の欠如は、家族や他の人々からの愛と愛情の欠如が原因であり、それが勝己を常に暴力ですべての問題を解決する人にした。したがって、筆者は勝己が傲慢で気まぐれであると結論付けることができると思う。

　最後に筆者は、すべてを勝たなければならない競争として使うべきではないことを子供たちに強調すべきだと主張することが大切だと思う。さらに、幼い頃から子供たちに愛と愛情を与えることは非常に重要だと思う。

# DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Diah. 2017. “Klasifikasi Emosi Tokoh Dalam Drama Priceless Karya Suzuki Masayuki.” Universitas Diponegoro.

Ahyar, Juni. 2019. *Apa Itu Sastra: Jenis-Jenis Karya Sastra Dan Bagaimanakah Cara Menulis Dan Mengapresiasi Sastra*. Sleman: Deepublish.

Horikoshi, Kōhei. 2018. *Anime Boku No Hero Akademia Season 3 [Blu-Ray]*. Jepang: Crunchyroll.

Krech, David dan Richard S. 1974. *Elements Of Psychology.* New York: Third Edition, Alfred A, Kopf, inch,.

Minderop, Allbertine. 2016. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Nurgiantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Perdana, Reza Muhammad Edy Putra. 2022. “Pesan Ikhtiar Dalam Anime My Hero Academia: World Heroes’ Mission (Analisis Semiotika Terhadap Tokoh Izuku Midoriya).” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Rahmah, Fahra Auliani. 2021. “Ini Ujian Paling Ditakuti Di Jepang, Bikin Pelajar Stres.” *Tugu Malang*. Retrieved August 15, 2022 (https://tugumalang.id/ini-ujian-paling-ditakuti-di-jepang-bikin-pelajar-stres/?amp=).

Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suprihanto, Dhiyah Hasti. 2019. “Klasifikasi Emosi Tokoh Seita Dalam Anime Hotaru No Haka Karya Isao Takahata.” Universitas Darma Persada.