



**KONFLIK BATIN TOKOH SUZUKI IRUMA
DALAM ANIME *MAIRIMASHITA! IRUMA-KUN*
KARYA OSAMU NISHI
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

西・攻が監督した「入りました! 入間くん」のアニメにおける主人公の
精神葛藤

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Studi Strata I Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Rahul Putra Ariansyah
NIM 13020220120016

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

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenar-benarnya, penulis menyatakan 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 bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia menerima sanksi dari pihak yang mempunyai hak jika terbukti melakukan plagiasi.

Semarang, 15 November 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rahul' followed by a stylized surname.

Rahul Putra Ariansyah

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin Tokoh Suzuki Iruma dalam Anime *Mairimashita! Iruma-kun* karya Osamu Nishi (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji Skripsi pada

Hari : Kamis

Tanggal : 28 November 2024

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



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

NIP.198904292024062001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Suzuki Iruma dalam Anime *Mairimashita! Iruma-kun* karya Osamu Nishi (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro pada tanggal 24 Desember 2024:

Tim Penguji

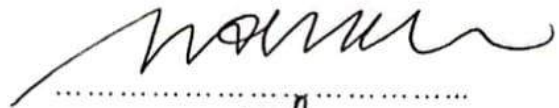
Ketua

Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A
NIP. 198904292024062001



Anggota I

Fajria Noviana S.S., M.Hum.
NIP. 19730107012014092001



Anggota II

Nur Hastuti S.S., M.Hum.
NPPU. H.7.198104010115012025



Dekan Fakultas Ilmu Budaya



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul *Konflik Batin Tokoh Suzuki Iruma dalam Anime Mairimashita! Iruma-kun yang disutradarai oleh Osamu Nishi (Kajian Psikologi Sastra)* dengan lancar.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, dan seluruh jajaran staf akademik yang telah memberikan dukungan administrasi.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, atas fasilitas dan dukungannya selama studi.
3. Dian Annisa Nur Ridha S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum., selaku Dosen Wali, atas arahan dan bimbingannya selama menjalani perkuliahan.

5. Seluruh dosen Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, atas semua ilmu dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
6. Orang tua, keluarga, serta sahabat-sahabat terkasih yang telah memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi tanpa henti.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sastra.

Semarang, 28 November 2024

Penulis,



Rahul Putra Ariansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Kerangka Teori.....	12
2.2.1 Teori Struktur Naratif Film.....	12
2.2.2 Teori Psikologi Sastra.....	17
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Sumber Data	23
3.3 Langkah-Langkah Penelitian.....	23
3.3.1 Metode Pengumpulan Data.....	23
3.3.2 Metode Analisis Data	24
3.3.3 Metode Penyajian Data.....	24
BAB 4 PEMBAHASAN.....	26
4.1 Struktur Naratif Anime <i>Mairimashita! Iruma-kun</i>	26
4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang	26

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu	38
4.1.3 Struktur Tiga Babak.....	40
4.2 Konflik Batin Tokoh Suzuki Iruma dalam anime <i>Mairimashita! Iruma-kun</i>	56
4.2.1 Id	57
4.2.2 Ego	62
4.2.3 Superego	66
BAB 5 SIMPULAN	73
DAFTAR REFERENSI	77
要旨	79
BIODATA PENULIS	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Lumbung Kapal di Dunia Asal Iruma	26
Gambar 4. 2 Pohon Sakura yang diciptakan Iruma.....	27
Gambar 4. 3 Dunia Para Iblis (Neraka).....	27
Gambar 4. 4 Kediaman Sullivan	28
Gambar 4. 5 Kamar Iruma di Kediaman Sullivan	29
Gambar 4. 6 Sekolah Dunia Iblis Babylys	30
Gambar 4. 7 Tokoh bernama Alice kalah saat bertarung melawan Iruma.....	31
Gambar 4. 8 Iruma melakukan Pemanggilan Familiar di Aula Familiar	32
Gambar 4. 9 Lembah Kanakiri sebagai tempat ujian terbang.....	33
Gambar 4. 10 Ruang Ketua OSIS Babylys	34
Gambar 4. 11 Lapangan Bawah Tanah Babylys.....	35
Gambar 4. 12 Ruang Batra Penelitian Alat Sihir	36
Gambar 4. 13 Area Pusat Sekolah Babylys yang terkurung dalam labirin kaca.....	37
Gambar 4. 14 Pohon Sakura yang diciptakan Iruma.....	39
Gambar 4. 15 Suzuki Iruma	43
Gambar 4. 16 Sullivan meminta Iruma menjadi cucunya.....	44
Gambar 4. 17 Iruma terlihat putus asa	45
Gambar 4. 18 Tokoh Sullivan	45
Gambar 4. 19 Tokoh Alice	46
Gambar 4. 20 Asmodeus Alice bersumpah setia pada Iruma	47
Gambar 4. 21 Tokoh Naberius Kalego	48
Gambar 4. 22 Tokoh Azazel Ameri	50
Gambar 4. 23 Tokoh antagonis yang bernama Amy Kirio	54
Gambar 4. 24 Iruma ingin menyembuhkan kaki burung iblis	69
Gambar 4. 25 Petugas Kebersihan Sekolah Babylys	70

INTISARI

Ariansyah, Rahul Putra. 2024. "Konflik Batin Suzuki Iruma dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun* karya Osamu Nishi (Kajian Psikologi Sastra)" Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.

Konflik batin adalah konflik yang terjadi dalam diri seorang tokoh. Konflik batin merupakan suatu dinamika internal yang tercermin dalam ketidaksesuaian antara perilaku individu dengan suara hati, yang tercipta melalui kebiasaan yang berulang dan bertentangan dengan nilai-nilai batin. Anime *Mairimashita! Iruma-kun* karya Osamu Nishi menunjukkan adanya tokoh yang mengalami konflik dalam dirinya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah menganalisis bentuk konflik batin yang ada pada tokoh utamanya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori struktur naratif film Himawan Pratista dan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Penelitian ini menggunakan metode sosiologi sastra sebagai metode utama dengan metode struktural sebagai metode penunjang lainnya. Jenis penelitian ini adalah kepustakaan. Hasil penelitian ini berisi konflik batin berdasarkan tiga sistem kepribadian yang ada pada Suzuki Iruma yaitu id, ego, dan superego. Dari ketiga sistem kepribadian tersebut, superego Iruma lebih mendominasi daripada id dan ego. Pengaruh superego ini membentuk perjalanan hidup Iruma yang penuh tantangan, berakhir dengan hasil positif.

Kata kunci: konflik batin, struktur naratif film, *Mairimashita! Iruma-kun*, psikoanalisis

ABSTRACT

Ariansyah, Rahul Putra. 2024. *"Inner conflict of Suzuki Iruma in the anime Mairimashita! Iruma-kun by Osamu Nishi (A Study of Literary Psychology)". Thesis Japanese Language and Culture Study Program, Faculty of Humanities, Diponegoro University. Thesis Advisor Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.*

Inner conflict refers to the struggle that occurs within a character. It is an internal dynamic that reflects the discrepancy between an individual's behavior and their inner voice, created through repetitive habits that contradict their inner values. The anime Mairimashita! Iruma-kun, created by Osamu Nishi, presents a character who experiences such inner conflict. Therefore, the aim of this study is to analyze the forms of inner conflict in the main character. The theories used in this research include Himawan Pratista's narrative structure theory and Sigmund Freud's psychoanalytic theory. This study employs literary sociology as the primary method, with a structural approach as a supplementary method. The research is library-based. The results reveal that the inner conflict in Suzuki Iruma is shaped by the three components of personality: id, ego, and superego. Among these, Iruma's superego is more dominant than his id and ego. The influence of his superego shapes Iruma's life journey which despite many challenges, ultimately results in a positive outcome

Keywords: *inner conflict, narrative structure, Mairimashita! Iruma-kun, psychoanalytic*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya fiksi merupakan salah satu bagian dari karya sastra yang menceritakan masalah-masalah kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan, diri sendiri, serta interaksinya dengan Tuhan. Karya fiksi adalah sebuah dunia rekaan yang dibuat pengarang untuk menggambarkan sebuah keadaan di dunia nyata. Membaca karya fiksi berarti menikmati cerita, menghibur diri untuk memperoleh kepuasan batin dan pengalaman kehidupan. Namun, betapapun saratnya pengalaman dan permasalahan kehidupan yang ditawarkan, sebuah karya fiksi haruslah tetap merupakan cerita yang menarik, tetap merupakan bangun struktur yang koheren, dan tetap memunyai tujuan estetik (Wellek & Warren, 1989:212).

Karya-karya sastra mempunyai dua unsur pembangun, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Menurut Nurgiyantoro unsur-unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur intrinsik ini meliputi peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa, dan lain-lain. Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi unsur pembangun karya sastra (2012:23). Unsur ekstrinsik melibatkan faktor-faktor di luar karya sastra itu sendiri, seperti latar belakang penulis, konteks sejarah, budaya, dan nilai-nilai sosial yang mempengaruhi karya sastra.

Berbagai macam contoh karya sastra telah ada di segala penjuru dunia, misalnya novel, cerita pendek, syair, pantun, drama, puisi, cerita bergambar, roman,

dan lain-lain. Di Jepang, terdapat sebuah kartun animasi yang diproduksi hingga populer ke seluruh dunia yang disebut anime. Dalam Bahasa Jepang, penulisannya menggunakan huruf katakana yaitu アニメ yang merupakan serapan Bahasa Inggris dari kata *animation*. Dilansir dari laman kompas.com, anime hadir di Jepang sejak awal abad ke-20, tepatnya pada tahun 1907. Pada kala itu, anime masih diproduksi dengan warna hitam putih. *Katsudo Shashin* adalah anime pertama dan tertua di dunia yang diproduksi oleh Jepang, namun tidak diketahui siapa pembuat anime berdurasi tiga detik tersebut. Setelah itu, Jepang memproduksi anime secara serius pada tahun 1917 dan sempat tersendat produksinya dikarenakan terjadi Perang Dunia kedua dan gempa besar Kanto pada tahun 1923. Pada tahun 1965, orang Jepang bernama Hiroshi membuat studio modern untuk pembuatan film anime berwarna yang sekarang dikenal dengan nama *TOEI Animation*. Sejak saat itu, pembuatan anime berwarna mulai berkembang hingga sekarang populer di berbagai dunia.

Dalam dunia anime yang sarat dengan kompleksitas, konfliknya diwarnai oleh lapisan permasalahan dunia yang mendalam. Anime menggambarkan sebuah realitas paralel yang mencerminkan tantangan global, seperti krisis lingkungan, konflik politik, dan perebutan sumber daya alam. Karakter-karakternya terlibat dalam berbagai perjuangan, seperti menegakkan keadilan, perdamaian, dan hak asasi manusia. Seiring perkembangan cerita, penggemar disajikan dengan konflik internal dan eksternal yang kompleks, mencerminkan dilema moral dan etika yang dihadapi oleh karakter-karakter tersebut. Anime menjadi medium untuk meresapi dan merenungkan tantangan universal yang dihadapi oleh manusia, memberikan

lapisan emosional dan filosofis yang mendalam bagi penontonnya. Dengan demikian, anime tidak hanya menjadi hiburan visual, tetapi juga refleksi mendalam tentang kondisi dunia yang nyata.

Salah satu anime yang memiliki konflik internal pada tokoh utamanya adalah serial anime *Mairimashita! Iruma-kun* (魔入りました! 入間くん) karya Osamu Nishi. Serial ini berasal dari seri manga terbitan Akita Shoten pada Maret 2017 berjudul *Mairimashita! Iruma-kun* (魔入りました! 入間くん) yang kemudian diadaptasi menjadi anime pada Oktober 2019 hingga Maret 2020 untuk musim pertamanya.

Mairimashita! Iruma-kun menceritakan Suzuki Iruma, seorang pemuda berumur 14 tahun yang terpaksa harus meninggalkan hidupnya di bumi ke alam neraka tempat para iblis tinggal. Perpindahan kehidupan tersebut dikarenakan orang tua dari si tokoh utama yang dengan sengaja menandatangani kontrak jaminan dengan iblis demi mendapat harta yang melimpah. Iruma pada awalnya memiliki ketakutan pada dunia iblis, terlebih saat dirinya mengetahui bahwa iblis memiliki obsesi untuk memakan manusia. Iruma dengan bantuan kakek yang mengadopsi dirinya berhasil menyamar sebagai iblis dan hidup normal di neraka. Meski terbilang normal, Iruma mengalami kesulitan pada kekuatan sihirnya. Para iblis mampu menggunakan sihir dalam pertarungan, sedangkan Iruma hanyalah manusia biasa tanpa kekuatan. Masalah tersebut dapat diselesaikan dengan kekuatan cincin yang ia dapat dari ujian pertamanya masuk sekolah iblis.

Iruma merupakan pemuda naif yang tidak bisa menolak permintaan orang lain sehingga ia dengan mudah dieksploitasi oleh orang tuanya. Iruma pada kehidupan

sebelumnya bersama orang tuanya tidak dapat menikmati masa mudanya karena dipaksa untuk bekerja mencukupi kebutuhan keluarga. Setelah diadopsi dan tinggal di dunia iblis, Iruma mendapatkan kasih sayang dari orang-orang terdekatnya. Ia bertekad untuk melindungi orang-orang yang berharga baginya seperti kakek dan teman-temannya, walaupun harus menjadi Raja Iblis. Lika-liku Iruma dalam mendapatkan gelar Raja Iblis sangat menantang dan penuh akan rintangan.

Peneliti tertarik meneliti konflik batin Suzuki Iruma karena Suzuki Iruma mengalami kesenjangan di antara dua dunia yang berbeda. Meskipun bumi, tempat kelahirannya, dianggap aman bagi manusia, Iruma justru merasakan penderitaan karena orang tuanya. Di dunia iblis yang dianggap berbahaya bagi manusia, Iruma menemukan kasih sayang dari iblis-iblis seperti kakeknya dan teman-temannya. Iruma dapat menemukan kebahagiaannya hidup di dunia iblis daripada hidup di dunia manusia.

Perbedaan kehidupan antara dua dunia memunculkan konflik internal dalam diri Iruma terkait keinginan, perasaan, dan realitas yang dihadapinya. Meski pikirannya menolak tinggal di dunia iblis yang dianggap berbahaya, hatinya ingin terus merasakan kasih sayang dari orang-orang di sekitarnya. Di sisi lain, meskipun bumi dianggap tempat aman, hatinya enggan menderita karena orang tuanya. Kesenjangan ini menggambarkan bahwa realitas dalam kehidupan nyata menunjukkan pandangan manusia terhadap yang dianggap buruk bisa menjadi baik, dan yang dianggap baik bisa menjadi buruk.

Salah satu contoh konflik internal yang terjadi pada seorang individu adalah konflik batin. Konflik batin merupakan masalah dalam kepribadian, yang terjadi

ketika tindakan atau perilaku seseorang sering kali bertentangan dengan suara hati. Pertentangan ini dapat menyebabkan terpecahnya kepribadian individu, sehingga menimbulkan konflik-konflik emosional yang terus-menerus dirasakan (Sujanto, 2006: 12). Freud (melalui Kuntjojo, 2009:24) menyatakan bahwa kepribadian adalah sebuah sistem yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu *das Es (the Id)*, *das Ich (the Ego)*, dan *das Ueber Ich (the Superego)*. Masing-masing komponen ini memiliki karakteristik tersendiri, termasuk aspek, asal, fungsi, prinsip kerja, dan mekanisme pendukungnya. Isi Id adalah dorongan primitif yang harus dipuaskan. Ego bertugas untuk mengontrol Id, sedangkan Superego berisi kata hati. Freud berpendapat bahwa konflik batin seringkali tidak disadari oleh individu, dan ketiga unsur tersebut dapat menjadi sumber ketegangan psikologis. Oleh karena itu, Freud membaginya menjadi tiga unsur bertujuan untuk membantu individu mengidentifikasi, memahami, dan mengatasi konflik batin, juga sebagai bagian dari pengembangan diri dan penyembuhan psikologis individu. Secara tidak langsung, peneliti menyimpulkan bahwa konflik batin berkaitan dengan kehidupan dan perkembangan psikologis setiap individu sehingga sangat penting bagi manusia untuk mengetahui konflik batinnya masing-masing.

Dari uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui konflik batin yang dialami tokoh Suzuki Iruma dan bagaimana unsur struktur naratif yang membangun anime tersebut. Anime *Mairimashita! Iruma-kun* musim pertama dipilih sebagai objek penelitian untuk mengetahui konflik batin yang dialami tokoh Suzuki Iruma.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. bagaimana struktur naratif anime *Mairimashita Iruma-kun*;
2. bagaimana bentuk konflik batin yang dialami tokoh Suzuki Iruma dalam anime *Mairimashita Iruma-kun* menggunakan teori kepribadian psikoanalisis Sigmund Freud?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. menjelaskan struktur naratif anime *Mairimashita Iruma-kun*;
2. menjelaskan konflik batin yang dialami tokoh Suzuki Iruma dengan teori kepribadian psikoanalisis Sigmund Freud.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi objek material dan objek formal. Objek material berupa anime *Mairimashita! Iruma-kun* musim pertama, sedangkan objek formalnya meliputi konflik batin yang dialami oleh tokoh Suzuki Iruma. *Mairimashita! Iruma-kun* musim pertama dipilih karena pada musim pertama merupakan awal bagi tokoh utama beradaptasi di dunia iblis sehingga permasalahan terkait konflik internal tokoh lebih banyak diperlihatkan. Penelitian ini merupakan analisis Psikologi Sastra yang bertujuan untuk menggali konflik batin yang dialami tokoh utama, dengan fokus pada penerapan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

Teori psikoanalisis Sigmund Freud dipilih karena setiap permasalahan keinginan dan kepuasan tokoh Suzuki Iruma selalu dipengaruhi oleh nilai-nilai manusia atau superego yang ia bawa sehingga memberikan hasil yang baik. Pendekatan ini akan digunakan untuk mengungkap secara mendalam aspek-aspek konflik emosional dan motivasi yang menjadi dasar karakter tokoh tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan melalui hasil penelitian ini yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman pembaca tentang konflik batin tokoh utama, yaitu Suzuki Iruma, dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun* melalui pendekatan Psikologi Sastra, dapat memberikan pemahaman mengenai perubahan sikap, tindakan, interaksi serta faktor yang mendasari perilaku dan perasaan tokoh utama dalam anime tersebut. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan pemahaman terhadap pengaruh karya sastra pada kehidupan nyata. Penelitian ini bagi pembaca dapat memberikan contoh bagaimana seorang individu menyikapi setiap masalah dengan bantuan nilai dan norma masyarakat atau menurut Freud adalah superego, sehingga dalam penyelesaian masalahnya berakhir dengan hasil baik.

1.6 Sistematika Penulisan

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

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

Bab 2 Tinjauan Pustaka. Bab ini berisikan uraian penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan serta uraian tentang teori-teori yang mendukung objek penelitian.

Bab 3 Metode Penelitian. Bab ini berisi uraian langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam menganalisis karya sastra penelitian.

Bab 4 Pembahasan. Bab ini berisi uraian tentang analisis konflik batin tokoh Suzuki Iruma dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun* yang dimulai dari analisis unsur struktur naratif anime tersebut, seperti hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Kemudian, uraian konflik batin dengan bantuan teori psikoanalisis Sigmund Freud beserta bukti-buktinya.

Bab 5 Simpulan. Bab ini berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang memuat paparan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya serta penjelasan mengenai kerangka teori relevan yang digunakan untuk meneliti anime *Mairimashita! Iruma-kun*.

2.1 Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka dilakukan pada penelitian-penelitian terdahulu guna menghindari plagiasi ataupun persamaan judul dengan penelitian-penelitian yang sudah ada. Penelitian dengan permasalahan konflik batin telah banyak diteliti, namun belum ada yang meneliti objek formal konflik batin dengan anime *Mairimashita! Iruma-kun* sebagai objek materialnya.

Salah satu penelitian yang memiliki objek formal sama dengan penelitian ini terdapat dalam artikel jurnal berjudul “Konflik Batin Tokoh Levi Ackerman dalam Anime *Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2* Karya Araki Tetsurou”, ditulis oleh Rino Akbar Budinata, Satya Hermawan, dan Wayan Sadyadana (Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja) dan diterbitkan pada tahun 2021. Penelitian ini mengungkapkan konflik batin tokoh Levi Ackerman menggunakan teori psikoanalisis yang dikemukakan oleh Sigmund Freud. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan objek material berupa anime dan objek formal yaitu analisis konflik batin dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Sedangkan perbedaannya terdapat pada struktur naratif film yang belum dikaji dalam artikel jurnal tersebut, berbeda dengan penelitian penulis yang

menggunakan struktur naratif film *Himawan Pratista* sebagai kerangka awal untuk membantu analisis konflik batin tokoh utama. Pada bagian pembahasan, ego Levi Ackerman lebih berpihak pada id-nya sehingga id tersebut membuat ego menang melawan sistem kepribadian lainnya.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini berjudul “Konflik Batin Tokoh Utama dalam Anime *Jujutsu Kaisen: Zero* Karya Park Sung Hoo (Kajian Psikologi Sastra)”, ditulis oleh Jekson Salombe (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Kristen Indonesia Toraja) dan diterbitkan pada tahun 2024. Penelitian tersebut mengungkapkan konflik batin tokoh utama menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Penelitian ini memiliki persamaan pada objek formal yaitu analisis konflik batin tokoh dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Kemudian, terdapat perbedaan pada pembahasan konflik batin yaitu tokoh utama lebih didominasi oleh ego yang dibuktikan dengan 15 data.

Penelitian yang ketiga merupakan penelitian berjudul “Konflik Batin Tokoh Utama Anime *Death Note* Karya Tsugumi Ohba (Kajian Psikologi Sastra)”, ditulis oleh Lilik Nugroho (Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro) dan diterbitkan pada tahun 2019. Penelitian tersebut membahas unsur naratif dari anime *Death Note* dan konflik batin tokoh utamanya. Persamaan penelitian ini adalah objek material berupa anime dan objek formal yaitu analisis konflik batin dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Persamaan lain terdapat pada unsur naratif anime yang dikaji dengan teori struktur naratif film *Himawan Pratista*. Sedangkan perbedaannya yaitu anime yang digunakan saudara Lilik Nugroho adalah anime *Death Note*, sedangkan penulis

menggunakan anime *Mairimashita! Iruma-kun*. Selain itu, penelitian saudari Lilik Nugroho meneliti konflik batin dua tokoh utama yang ada dalam anime *Death Note*, sedangkan penulis hanya meneliti konflik batin satu tokoh utama. Anime *Death Note* menceritakan dua sudut pandang tokoh di pihak yang berbeda, tokoh pertama berperan menjadi penjahat dan tokoh kedua berperan menjadi penegak keadilan yang berusaha menangkap penjahat tersebut. Oleh karena itu, perseteruan kedua tokoh tersebut membuat plot atau alur cerita *Death Note* terus berjalan dan menjadikan mereka sebagai tokoh utama. Hal tersebut berbeda dengan anime *Mairimashita! Iruma-kun* yang hanya memiliki satu tokoh sebagai tokohnya. Perbedaan lainnya terdapat pada konflik batin kedua tokohnya. Tokoh Light Yagami yang merupakan penjahat lebih didominasi oleh ego sedangkan tokoh L yang sebagai penegak keadilan didominasi oleh superego.

Ketiga hasil penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis memiliki persamaan pada objek formal yaitu konflik batin dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk memaparkan konflik batin tokohnya yang melibatkan id, ego dan superego. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek material dan hasil pembahasan. Penelitian saudara Rino Akbar, Satya Harmawan, dan Wayan Sadyadana memiliki hasil pembahasan konflik batin tokoh Levi Ackerman yang lebih didominasi oleh ego. Penelitian saudari Ichpani menggunakan objek material yaitu novel, dan hasil pembahasan konflik batin tokoh utama yang didominasi oleh id. Serta Penelitian saudari Lilik Nugroho menggunakan dua tokoh utama dalam penjelasan konflik batin yang masing-masing tokoh memiliki dominasi sistem yang berbeda. Tokoh Light Yagami didominasi oleh ego sedangkan tokoh L didominasi

oleh super ego. Namun, belum ada peneliti yang secara khusus membahas konflik batin tokoh utama dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*. Oleh karena itu, penelitian ini sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut. Hal ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman baru yang lebih mendalam tentang tokoh utama anime *Mairimashita! Iruma-kun* yaitu Suzuki Iruma serta memberikan kontribusi bagi penelitian di bidang psikologi sastra.

2.2 Kerangka Teori

Teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teori struktur naratif film dan teori psikologi sastra.

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Struktur merujuk pada keseluruhan hubungan antara berbagai elemen dalam sebuah teks, sedangkan strukturalisme adalah pendekatan ilmu dan kritik yang menitikberatkan perhatian pada hubungan antar elemen tersebut. Elemen-elemen tersebut tidak memiliki makna yang berdiri sendiri, tetapi memperoleh arti melalui relasi-relasi yang terbentuk di antaranya. Hubungan yang dianalisis dapat mencakup elemen-elemen dalam tingkat mikroteks (seperti kata-kata dalam sebuah kalimat) atau pada konteks yang lebih luas (seperti baris atau bait dalam sebuah puisi, serta bab dalam sebuah karya fiksi). Selain itu, analisis juga dapat melibatkan hubungan intertekstual, yaitu keterkaitan antara satu karya sastra dengan karya sastra lain dalam periode tertentu (Noor, 2009:61-62).

Secara umum, film memiliki dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berhubungan satu sama lain

membentuk film dan tidak dapat berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita tema film. Setiap film pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan (Pratista, 2017:23-24). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori struktur naratif untuk menganalisis unsur intrinsik pembangun cerita seperti hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Sebuah cerita tidak akan terjadi tanpa adanya ruang. Ruang merupakan tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Latar cerita bisa menggunakan lokasi di kehidupan nyata seperti kamar, taman, jalan, dan lain sebagainya, ataupun rekaan semata yang tidak ada di kehidupan nyata (Pratista, 2017:65).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Sebuah cerita tidak akan terjadi tanpa adanya waktu. Terdapat tiga aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu (Pratista, 2017:66).

Urutan waktu menunjukkan pola berjalannya waktu cerita dalam sebuah film. Urutan waktu dibagi menjadi dua macam pola, yaitu pola linier dan nonlinier. Pola linier merupakan pola urutan waktu dimana waktu berjalan sesuai dengan urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu. Jika urutan waktu dimisalkan dengan

A-B-C-D-E, maka urutan waktu dalam sebuah film dengan pola linier juga A-B-C-D-E. Terkadang dalam sebuah film diinterupsi oleh adegan kilas balik atau kilas depan. Namun, interupsi waktu ini dianggap tidak cukup signifikan jika tidak mengganggu alur cerita dalam film. Pola nonlinier merupakan pola urutan waktu dimana waktu dimanipulasi dan diubah sehingga hubungan kausalitasnya menjadi tidak jelas. Jika urutan waktu dimisalkan dengan A-B-C-D-E, maka urutan waktu dalam sebuah film dengan pola nonlinier bisa A-D-B-C-E atau D-C-A-B-E. Meski demikian, pola nonlinier jarang digunakan karena menyulitkan penonton dalam memahami cerita dalam film (Pratista, 2017:67-68).

Durasi waktu terdiri dari dua macam, yaitu durasi film yang umumnya berkisar 90-120 menit dan durasi cerita di dalam film yang bisa saja beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, hingga abad. Meskipun ada juga film dengan durasi film yang sama dengan durasi cerita, namun hal ini sangat jarang ditemui (Pratista, 2017:69).

Frekuensi waktu merupakan berapa kali munculnya satu adegan yang sama dalam waktu dan sudut pandang karakter yang berbeda. Umumnya sebuah adegan hanya disajikan satu kali saja sepanjang cerita dalam film berjalan. Dalam kasus tertentu, satu adegan yang sama dapat muncul kembali lebih dari sekali dalam bentuk kilas balik atau kilas depan sesuai dengan tuntutan cerita (Pratista, 2017:70).

2.2.1.3 Struktur Tiga Babak

Pola struktur naratif biasanya mengikuti tahapan pengembangan cerita yang meliputi pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Salah satu pola struktur naratif

yang paling umum digunakan dalam film cerita adalah struktur tiga babak. Pola ini diadaptasi dari pembagian cerita dalam seni pertunjukan. Struktur tiga babak merupakan konvensi yang sering digunakan, tetapi tidak menentukan kualitas sebuah film. Baik film kelas A maupun kelas B, serta film berkualitas tinggi atau rendah, dapat menggunakan struktur ini. Secara umum, struktur tiga babak mencakup tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi (Pratista, 2017:76).

a) Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan bagian paling penting dalam sebuah cerita film, karena segala elemen utama cerita dimulai dari sini. Pada tahap ini, biasanya sudah diperkenalkan tokoh utama dan pendukung, peran protagonis dan antagonis, konflik utama, tujuan cerita, serta konteks ruang dan waktu. Tahap ini sering kali mencakup sekuens awal atau prolog yang berfungsi sebagai latar belakang cerita. Meskipun prolog bukan bagian dari alur utama, ia berisi peristiwa yang terjadi sebelum cerita utama dimulai dan sering digunakan untuk memperkuat karakter protagonis atau antagonis. Pada tahap persiapan, terdapat peristiwa penting yang memicu perubahan cerita, yang dikenal sebagai *inciting incident*. Peristiwa ini kemudian mengarah pada titik balik pertama (*turning point*), yang mendorong cerita menuju arah baru. Titik balik ini dapat diibaratkan sebagai seseorang yang memutuskan untuk melompat ke sungai, ketika keputusan untuk melompat dibuat tidak ada yang dapat menghentikannya untuk jatuh, sedangkan perubahan cerita adalah dorongan yang membuatnya mengambil keputusan tersebut (Pratista, 2017:78).

b) Tahap Konfrontasi

Tahap pertengahan atau konfrontasi sebagian besar berfokus pada usaha tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan masalah yang telah ditetapkan pada tahap awal. Pada tahap ini, alur cerita mulai berubah arah, sering kali dipicu oleh tindakan tak terduga yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Tindakan tersebut kemudian memunculkan konflik.

Pada tahap ini, biasanya karakter utama kesulitan untuk menyelesaikan masalahnya karena adanya elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih rumit atau kompleks. Di tengah-tengah film, terdapat titik tengah atau *midpoint*, di mana cerita berbelok ke arah yang berbeda akibat adanya informasi baru, aksi, atau munculnya tokoh baru. Pada tahap ini, tempo cerita mulai meningkat menuju klimaks. Menjelang akhir tahap ini, sebelum titik balik kedua, ada faktor yang membuat tokoh utama bangkit dan memperbarui tekadnya untuk kembali mengejar tujuannya. Momen ini menandakan dimulainya titik balik kedua (Pratista, 2017:79).

c) Tahap Resolusi

Tahap resolusi merupakan klimaks dari cerita, yang menandai puncak dari konflik atau konfrontasi terakhir. Pada titik ini, ketegangan cerita mencapai level tertinggi. Dalam film aksi, klimaks biasanya berupa pertarungan terakhir antara tokoh protagonis dan antagonis. Untuk meningkatkan ketegangan, unsur batasan waktu atau *deadline* sering digunakan dalam tahap resolusi untuk mengatur ruang dan waktu. Pada konfrontasi terakhir atau duel klimaks, umumnya diakhiri dengan

kemenangan protagonis dan kekalahan antagonis. Setelah konflik selesai, masalah pun diselesaikan, dan cerita mencapai kesimpulannya atau resolusi. Akhir cerita biasanya memberikan penutupan yang kuat dan memuaskan bagi penonton (Pratista, 2017:79).

2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Psikologi sastra merupakan salah satu cabang ilmu sastra yang mempelajari karya sastra melalui perspektif psikologi. Hingga saat ini, psikologi sastra sering dipahami sebagai penelitian mengenai pengarang dan proses kreatif dalam penciptaan karya sastra. Menurut Endraswara (2008:87), Manusia, sebagai subjek utama dalam sastra, selalu terkait dengan perasaan dan gejolak batinnya. Sebagai makhluk yang memiliki kedudukan istimewa, manusia memiliki akal, karakter, dan semangat juang yang diekspresikan melalui jiwa. Namun, manusia tidak hidup sendiri di dunia ini; mereka harus berinteraksi dan hidup berdampingan dengan orang lain. Fenomena ini menjadi fokus perhatian pengarang, yang akan dengan cermat mengarahkan "kamera jiwa" mereka untuk menggambarkan kondisi tersebut. Psikologi sastra dipengaruhi oleh beberapa hal. Pertama, karya sastra merupakan kreasi dari suatu proses kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi setengah sadar (*subconscious*) yang selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk *conscious* (Minderop melalui Endraswara, 2008:54-55). Kedua, telaah psikologi sastra merupakan kajian yang menelaah cerminan psikologis dalam diri para tokoh yang disajikan sedemikian rupa oleh pengarang sehingga pembaca merasa terbuai oleh problema psikologis kisah yang kadang kala merasa dirinya terlibat dalam cerita. Karya-karya sastra memungkinkan ditelaah melalui

pendekatan psikologi sastra karena karya sastra menampilkan watak para tokoh, walaupun imajinatif, dapat menampilkan berbagai masalah psikologis (Minderop, 2008: 55).

Terdapat tiga pendekatan dalam memahami teori psikologi sastra. Pertama, dengan mempelajari teori-teori psikologi terlebih dahulu, kemudian menganalisis sebuah karya sastra. Kedua, dengan memilih karya sastra sebagai objek penelitian terlebih dahulu, lalu menentukan teori-teori psikologi yang relevan untuk diterapkan. Ketiga, dengan secara bersamaan menemukan teori dan objek penelitian yang tepat (Endraswara, 2008:89). Cara yang digunakan penulis dalam pemahaman teori psikologi sastra adalah cara yang kedua, dengan terlebih dahulu menentukan karya sastra sebagai objek penelitian yaitu anime *Mairimashita! Iruma-kun*, kemudian menentukan teori yang dianggap relevan yaitu teori psikoanalisis atau psikoanalisis Sigmund Freud untuk digunakan dalam penelitian konflik batin tokoh Suzuki Iruma dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*.

2.2.2.1 Konflik Batin

Konflik batin merupakan pertentangan yang terjadi dalam diri seorang tokoh. Konflik ini disebut juga konflik psikologis karena tokoh tersebut berjuang melawan dirinya sendiri untuk membuat keputusan dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya (Jones dalam Nurgiyantoro, 2012: 124). Konflik batin merupakan masalah dalam kepribadian, yang terjadi ketika tindakan atau perilaku seseorang sering kali bertentangan dengan suara hati. Pertentangan ini dapat menyebabkan terpecahnya kepribadian individu, sehingga menimbulkan konflik-konflik emosional yang terus-menerus dirasakan (Sujanto, 2006: 12).

Konflik batin adalah suatu pertarungan individual melawan dirinya sendiri (Keraf, 1982: 169). Menurut Wellek dan Warren, konflik adalah suatu hal yang bersifat dramatis, yang melibatkan pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang, di mana terdapat aksi dan reaksi yang saling berbalas. Dengan demikian, konflik batin muncul akibat pertentangan dalam diri individu, yang timbul dari adanya pilihan-pilihan yang saling bertentangan, sehingga mempengaruhi perilaku individu tersebut. Pada umumnya, konflik dapat dikenali karena beberapa ciri, adalah sebagai berikut:

- a. Konflik terjadi pada setiap orang dengan reaksi berbeda untuk rangsangan yang sama. Hal ini bergantung pada faktor-faktor yang sifatnya pribadi.
- b. Konflik terjadi bilamana motif-motif mempunyai nilai yang seimbang atau kira-kira sama sehingga menimbulkan kebimbangan dan ketegangan.
- c. Konflik dapat berlangsung dalam waktu yang singkat, mungkin beberapa detik, tetapi bisa juga berlangsung lama, berhari-hari, berbulan-bulan, bahkan bertahun-tahun. (Kurt Lewin dalam Irwanto, 1997: 213-216).

2.2.2.2 Teori Psikoanalisis Sigmund Freud

Teori yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah psikoanalisis menurut Sigmund Freud untuk menganalisis konflik batin tokoh Suzuki Iruma dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*. Menurut Freud melalui Minderop, tingkah laku merupakan hasil konflik dan rekonsiliasi ketiga sistem kepribadian. Faktor yang memengaruhi kepribadian adalah faktor historis masa lampau dan faktor kontemporer, analoginya faktor bawaan dan faktor lingkungan dalam pembentukan kepribadian individu (2011:20). Kemudian, Freud (melalui Kuntjojo, 2009:24)

menyatakan bahwa kepribadian adalah sebuah sistem yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu *das Es (the Id)*, *das Ich (the Ego)*, dan *das Ueber Ich (the Superego)*. Masing-masing komponen ini memiliki karakteristik tersendiri, termasuk aspek, asal, fungsi, prinsip kerja, dan mekanisme pendukungnya. Isi Id adalah dorongan primitif yang harus dipuaskan. Ego bertugas untuk mengontrol Id, sedangkan Superego berisi kata hati yang dipengaruhi norma-norma dan kondisi di lingkungan masyarakat.

a) Id

Id berada di alam bawah sadar, dan karena posisinya tersebut, id hanya fokus pada pemenuhan keinginan tanpa memperhatikan kenyataan yang ada. Hal tersebut dipertegas oleh Freud (dalam Bertens, 2015) Id merupakan lapisan psikis yang paling mendasar. Terdapat naluri-naluri bawaan (seksual dan agresif) dan keinginan-keinginan yang depresi dan bersifat memuaskan tanpa memandang prinsip realitas.

Id berkaitan dengan prinsip kepuasan, yaitu selalu berusaha mencari kesenangan dan menghindari ketidaknyamanan. Freud (dalam Minderop, 2011) menyatakan bahwa id merupakan energi psikis dan naluri yang menekan manusia agar memenuhi kebutuhan dasar seperti misalnya kebutuhan: makan, seks, menolak rasa sakit atau tidak nyaman. Asika (2015) berpendapat Id adalah satu-satunya komponen kepribadian yang ada sejak lahir. Aspek kepribadian ini tidak sepenuhnya disadari serta mencakup perilaku instruktif dan primitif. Menurut

Freud, Id didorong oleh prinsip kesenangan, yang mengupayakan kepuasan langsung dari semua keinginan, dan kebutuhan.

b) Ego

Ego berada di alam sadar dan berhadapan langsung dengan realitas. Ego merupakan elemen dalam kepribadian yang bertanggung jawab untuk menentukan kapan harus memenuhi keinginan id dan kapan harus menahan id. Freud (dalam Minderop, 2011) menyatakan bahwa ego terperangkap di antara dua kekuatan yang bertentangan dan dijaga serta patuh pada prinsip realitas dengan mencoba untuk memenuhi kesenangan individu yang dibatasi oleh realitas. Asika (2015) berpendapat ego memberikan keseimbangan pada id dan superego. Ego adalah prinsip realitas dan beroperasi sebagai agen pengatur.

c) Superego

Superego berada di alam pra-sadar dan berpegang pada nilai-nilai serta norma-norma yang diterima dalam masyarakat. Menurut Freud (dalam Bertens, 2015) Superego merupakan kebalikan dari id. Menurut Freud (dalam Minderop, 2011) superego merupakan aspek kepribadian yang memegang semua standar moral dan cita-cita yang kita dapatkan dari orang tua dan masyarakat. Hal tersebut dipertegas oleh Asika (2015) yang menyatakan bahwa superego adalah aspek kepribadian yang memegang semua standar moral dan cita-cita yang kita peroleh dari orang tua dan masyarakat serta perasaan kita tentang benar dan salah. Superego memberikan pedoman untuk membuat penilaian. Menurut Freud, superego mulai muncul sekitar usia lima tahun.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode sosiologi sastra karena yang diteliti adalah masalah sosial dalam karya sastra, yaitu masalah psikologis pada tokoh yang mana berfokus pada konflik batin tokoh Suzuki Iruma yang terdapat pada anime *Mairimashita! Iruma-kun*. Metode tersebut diaplikasikan untuk kemudian ditelaah pada objek material menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud guna membantu menjabarkan konflik batin yang dialami tokoh Suzuki Iruma.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena objek material yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah anime *Mairimashita! Iruma-kun*. Penelitian ini berjenis penelitian deskriptif kualitatif karena hasil penelitian yang akan diuraikan berupa deskripsi konflik batin tokoh Suzuki Iruma dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*.

Metode utama yang digunakan oleh penulis adalah metode sosiologi sastra, karena yang diteliti adalah masalah sosial dalam karya sastra, yaitu masalah psikologis pada tokoh yang mana berfokus pada konflik batin tokoh Suzuki Iruma yang terdapat pada anime *Mairimashita! Iruma-kun*. Sehingga pendekatan yang digunakan juga berhubungan dengan aspek psikologis seperti psikoanalisis Sigmund Freud.

Selain itu, penulis juga menggunakan metode struktural sebagai penunjang, karena penelitian apapun terhadap karya sastra harus dimulai dari struktur, sehingga

metode struktural digunakan untuk menentukan struktur unsur naratif yang terdapat di dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*, mulai dari hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta struktur tiga babak.

3.2 Sumber Data

Dalam penelitian, sumber data adalah elemen krusial bagi peneliti dalam memilih dan menentukan jenis sumber yang digunakan untuk menentukan sejauh mana informasi yang diperoleh (Sutopo, 2006:56). Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, sementara dokumen dan sejenisnya dianggap sebagai sumber data tambahan (Moleong, 2013: 157).

Sumber data utama yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah anime *Mairimashita! Iruma-kun* musim pertama karya Osamu Nishi dengan jumlah 24 episode. Untuk sumber data pendukung, penulis akan menggunakan buku-buku teori sastra serta media internet yang relevan dengan penelitian ini. Data lain yang digunakan berupa dialog yang dituturkan para pelaku cerita serta gambar tangkapan layar sebagai bukti dari konflik batin yang dialami tokoh Suzuki Iruma dan struktur naratif pembangun anime *Mairimashita! Iruma-kun*.

3.3 Langkah-Langkah Penelitian

3.3.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data peneliti menggunakan metode menyimak, yaitu dengan mencermati, mencari, dan mencatat data berupa struktur naratif dan konflik batin yang terkandung dalam anime yang dianalisis, dengan cara menonton anime *Mairimashita! Iruma-kun* musim pertama karya Osamu Nishi dan

memahami cerita yang terkandung dalam anime tersebut. Dikarenakan objek penelitiannya berbahasa Jepang, penulis akan mencatat dan menerjemahkan dialog dari anime tersebut yang dirasa akan digunakan dalam penelitian ini.

3.3.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam tahap analisis data adalah metode deskriptif-kualitatif dengan menggunakan teori struktural dan teori psikologi. Teori struktural digunakan untuk menganalisis unsur naratif dalam cerita meliputi unsur hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Teori psikologi digunakan untuk menganalisis konflik batin yang dialami oleh Suzuki Iruma dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun* karya Osamu Nishi.

3.3.3 Metode Penyajian Data

Metode yang diterapkan dalam tahap analisis data adalah metode deskriptif-kualitatif, yang menggabungkan teori struktural dan teori psikologi. Teori struktural diterapkan untuk menganalisis unsur-unsur naratif dalam cerita, termasuk hubungan naratif dengan ruang, waktu, dan struktur tiga babak. Sementara itu, teori psikologi digunakan untuk menganalisis konflik batin yang dialami oleh Suzuki Iruma dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*. Penulis akan menyajikan data struktur unsur naratif yang terdapat dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun* yang telah dikaji menggunakan teori struktur naratif film Himawan Pratista berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Kemudian penulis akan menyajikan hasil analisis konflik batin tokoh Suzuki

Iruma yang telah dianalisis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud beserta bukti-bukti pendukungnya dan dipaparkan menggunakan metode deskriptif.

BAB 4

PEMBAHASAN

Bab 4 berisikan analisis terkait struktur naratif serta konflik batin tokoh Suzuki Iruma yang terdapat dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*.

4.1 Struktur Naratif Anime *Mairimashita! Iruma-kun*

4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Anime *Mairimashita! Iruma-kun* menceritakan perpindahan tokoh Suzuki Iruma dari Jepang ke dunia iblis. Anime tersebut hanya terdapat satu latar dunia nyata yaitu Negara Jepang, selebihnya tidak menggunakan latar di dunia nyata. Hal ini dapat dilihat dari latar-latar yang ada di anime *Mairimashita! Iruma-kun*.

1) Lumbung Kapal di Jepang



Gambar 4. 1 Lumbung Kapal di Dunia Asal Iruma
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:02:20)

Cerita anime *Mairimashita! Iruma-kun* dimulai di sebuah lumbung kapal di dunia tempat tinggal tokoh utama, yang bernama Suzuki Iruma. Ia bekerja di sana untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Lumbung kapal itu digambarkan sebagai tempat penyimpanan hasil laut dalam bentuk kotak-kotak dari besi yang berisi berbagai jenis ikan.

Di sana, Iruma pertama kali bertemu dengan Sullivan yang merupakan iblis sebelum akhirnya dibawa ke dunia iblis. Sebelum Iruma pindah ke dunia iblis, asal dunia Iruma tidak disebutkan secara spesifik, namun penulis berasumsi asal dunia Iruma merupakan bumi dan tepatnya di Negara Jepang. Hal tersebut dikarenakan penulis menemukan adegan saat Iruma mampu menciptakan pohon sakura yang identik dengan Negara Jepang.



Gambar 4. 2 Pohon Sakura yang diciptakan Iruma
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 6, 00:12:46)

2) Neraka yang dalam anime ini disebut まかい (Makai)



Gambar 4. 3 Dunia Para Iblis (Neraka)
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:00:12)

Makai digambarkan sebagai dunia menakutkan tempat tinggal para iblis, yang seringkali memiliki penampilan menyeramkan seperti monster dengan tanduk, taring, dan ekor. Bangunan-bangunan di sana memiliki bentuk yang aneh dan tidak

biasa, seperti kepala naga, peti mati, dan tangan raksasa. Langit malamnya berwarna ungu, dan tumbuhan di sana juga berbentuk aneh.

Suzuki Iruma dibawa ke Makai oleh Sullivan setelah dijual oleh orang tuanya. Sebagai manusia biasa, Iruma hanya bisa menerima situasi tersebut dan memulai kehidupannya di sana.

3) Kediaman Sullivan



Gambar 4. 4 Kediaman Sullivan
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:04:41)

Rumah Sullivan begitu besar sehingga mirip istana dengan pilar-pilar tinggi. Pada malam hari, rumah itu tampak gelap dari luar, hanya beberapa jendela yang terang menerangi beberapa ruang di dalamnya. Kediaman Sullivan menjadi tempat tinggal bagi Iruma di dunia iblis. Iruma diangkat menjadi cucu Sullivan saat dibawa ke kediamannya. Selain itu, terdapat ruang lain pada kediaman Sullivan yang memiliki peristiwa penting di dalamnya yaitu kamar Iruma.



Gambar 4. 5 Kamar Iruma di Kediaman Sullivan
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:06:40)

Kamar Iruma merupakan ruangan luas dengan perlengkapan yang lengkap, memiliki lantai merah polos dan dinding merah muda. Terdapat dua jendela dan dua lemari berisi buku dan pakaian. Kasur besar berwarna merah dengan karpet hijau melengkapi tampilannya.

Di ruangan tersebut, Sullivan menjelaskan pada Iruma bahwa Iruma akan menjadi cucunya. Selain itu, Sullivan juga menyarankan agar Iruma bersekolah di Sekolah Baby's untuk beradaptasi dengan baik di dunia iblis. Sullivan menyemprotkan parfum untuk menyamarkan bau manusia dari Iruma karena Iblis memiliki obsesi memakan manusia. Tanpa pilihan lain, Iruma pun menerima hal tersebut dan tinggal di dunia iblis sebagai cucu Sullivan.

4) Sekolah Babylys



Gambar 4. 6 Sekolah Dunia Iblis Babylys
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1. 00:09:57)

Sekolah Babylys adalah kastil besar berwarna krem dengan pilar-pilar tinggi yang mendukungnya, serta bentuk sayap aneh berwarna hitam di sampingnya. Di dalamnya terdapat lima ruang kelas, dua ruang guru, dan ruang-ruang untuk berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Tak hanya itu, sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas sekolah pada umumnya, seperti lapangan, aula, kantin, unit kesehatan sekolah, dan lain-lain.

Iruma beradaptasi di dunia iblis dengan berbagai aktivitas di Sekolah Babylys, seperti menjadi perwakilan dalam pidato penerimaan murid baru, menyanyikan lagu ritual pagi yang memiliki arti memakan manusia, membentuk hubungan dengan teman-teman iblis, menetapkan tujuan untuk meningkatkan peringkat iblisnya, mengikuti ujian kenaikan peringkat, serta aktif dalam ekstrakurikuler seperti batra (klub) alat sihir, dan terlibat dalam konflik dengan tokoh antagonis yang bernama Amy Kirio. Selain itu, terdapat ruang-ruang yang ada di dalam Sekolah Babylys yaitu lapangan Sekolah Babylys, aula Familiar, Lembah Kanakiri,

ruang ketua OSIS Babylys, lapangan olahraga bawah tanah Babylys, ruang batra penelitian alat sihir, dan pusat Sekolah Babylys.

a. Lapangan Sekolah Babylys



Gambar 4. 7 Tokoh bernama Alice kalah saat bertarung melawan Iruma (*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:18:19)

Lapangan Sekolah Babylys berbentuk persegi panjang dan terhubung dengan koridor-koridor sekolah, berada di pusat area sekolah. Terdapat rumput hijau di atasnya, dengan tumbuhan aneh di pojok-pojoknya. Lapangan ini digunakan untuk upacara, olahraga, dan festival sekolah.

Dengan bantuan mantra sihir penghilang sial yang ia lantunkan saat pidato upacara penerimaan sekolah, Iruma berhasil mengalahkan Asmodeus Alice dalam pertarungan di lapangan Babylys. Terkesan dengan keterampilan Iruma, Alice kemudian menjadi pelayan setianya. Dengan dukungan dan pengetahuan dari Alice, Iruma lebih mudah beradaptasi dengan kehidupan di dunia iblis.

b. Aula Familiar



Gambar 4. 8 Iruma melakukan Pemanggilan Familiar di Aula Familiar
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 2, 00:15:57)

Aula Familiar merupakan tempat dimana murid Sekolah Babyls memanggil familiarnya. Familiar merupakan makhluk panggilan yang dipanggil menggunakan sihir untuk melindungi dan melayani para iblis. Aula Familiar digambarkan dengan aula luas dengan lantai berwarna abu-abu dan bagian atasnya dihiasi lampu-lampu berwarna ungu. Di tengah aula tersebut terdapat area berbentuk lingkaran yang telah ditandai lambang sihir bercahaya warna ungu.

Sihir panggilan umumnya digunakan oleh iblis untuk memanggil binatang kuat di dunia iblis. Namun, Iruma yang merupakan manusia, tidak sengaja memanggil Naberius Kalego, guru di Sekolah Babyls, menjadi familiarnya. Dengan Kalego sebagai familiarnya, Iruma memiliki pelindung lain di dunia iblis selain kakeknya, Sullivan.

c. Lembah Kanakiri



Gambar 4. 9 Lembah Kanakiri sebagai tempat ujian terbang
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 4, 00:11:22)

Lembah Kanakiri adalah tempat penentuan peringkat iblis melalui lomba terbang. Lembah ini terdiri dari bebatuan besar dan tebing-tebing tinggi yang menjulang, serta dipenuhi kabut putih, menciptakan suasana mencekam.

Dalam ujian terbang di Lembah Kanakiri, Iruma mencapai tujuannya dengan bantuan burung penjaga lembah. Berdasarkan penilaian ujian, Iruma meraih peringkat tingkat satu (Aleph) dan mendapatkan hadiah cincin bernama Akujiki. Cincin tersebut berwarna emas dan menyerap kekuatan Sullivan, memungkinkan Iruma dapat menggunakan sihir seperti iblis.

d. Ruang Ketua OSIS Babyls



Gambar 4. 10 Ruang Ketua OSIS Babyls
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 7, 00:07:27)

Ruang Ketua OSIS Babyls digambarkan sebagai ruangan luas dengan sedikit barang. Terdapat dua jendela bertirai merah dan sebuah sofa ungu tempat Ketua OSIS duduk dan beraktivitas. Selain itu, hanya ada meja bundar dengan cemilan dan teh di atasnya.

Iruma bertemu dengan Ketua OSIS Babyls, Azazel Ameri, secara tidak sengaja ketika Ameri memiliki buku komik berbahasa manusia yang bisa dibaca oleh Iruma. Ameri meminta Iruma untuk membantunya membaca isi komik tersebut. Dalam obrolan di ruang OSIS, Iruma kagum dengan prinsip hidup Ameri yang memiliki tujuan jelas. Ameri memotivasi Iruma untuk memiliki ambisi dalam hidup, dan mendengar hal itu, Iruma bertekad mencari tujuannya.

e. Lapangan Olahraga Bawah Tanah Babyls



Gambar 4. 11 Lapangan Bawah Tanah Babyls
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 9, 00:05:18)

Lapangan Olahraga Bawah Tanah Babyls adalah tempat ujian bola meriam untuk kenaikan peringkat iblis. Terletak di bawah sekolah, lapangan ini luas dengan bebatuan besar di sekelilingnya. Terhubung dengan tangga batu bawah tanah, lapangan tersebut digambarkan seperti lapangan voli dengan garis putih.

Iruma memenangkan lomba bola meriam setelah mengalahkan Alice, naik dari peringkat satu iblis (Aleph) ke peringkat dua (Beth). Kepuasan dan kegembiraan dari keberhasilan ini mendorongnya untuk menentukan tujuan hidupnya di dunia iblis yaitu menaikkan peringkat iblisnya lebih tinggi lagi.

f. Ruang Batra Penelitian Alat Sihir

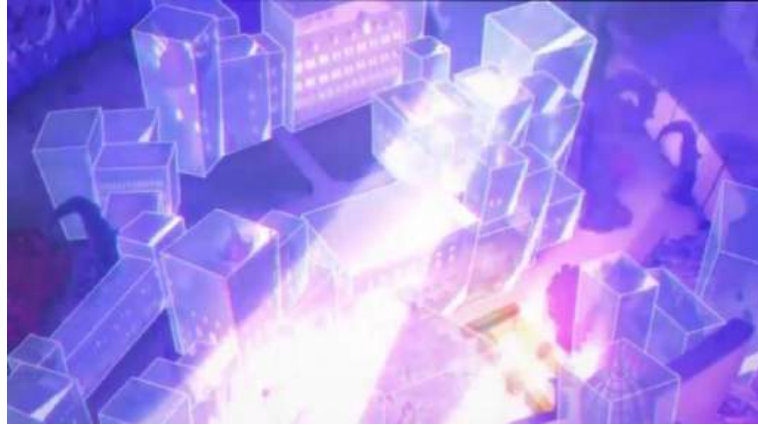


Gambar 4. 12 Ruang Batra Penelitian Alat Sihir
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 13, 00:05:11)

Ruang Batra Alat Sihir digambarkan sebagai ruangan luas yang dihiasi banyak alat sihir. Terdapat satu lemari berisi buku-buku sihir dan dua rak untuk alat sihir. Di langit-langit, ada sangkar emas dan lampu-lampu berwarna-warni. Lantainya berwarna merah muda pudar karena cahaya yang masuk dari jendela. Selain itu, ada meja persegi panjang dan globe besar berwarna emas.

Batra adalah kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan peringkat iblis. Iruma bergabung dalam batra penelitian alat sihir setelah bertemu Amy Kirio. Alice dan Clara yang merupakan teman sekelas Iruma juga mengikuti Iruma masuk ke dalam batra tersebut. Mereka mempersiapkan sebuah pertunjukan kembang api untuk festival batra yang akan diadakan oleh sekolah.

g. Pusat Sekolah Babylys



Gambar 4. 13 Area Pusat Sekolah Babylys yang terkurung dalam labirin kaca
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 16, 00:20:30)

Area pusat Babylys menjadi tempat diadakannya festival batra. Area festival berada di lapangan utama Sekolah Babylys, dengan banyak tenda didirikan untuk setiap batra yang tampil. Jalan-jalan sekolah dipenuhi hiasan festival, anggota setiap batra sibuk dengan menghias tenda masing-masing. Gambaran pusat sekolah berubah karena sihir yang dirapalkan tokoh antagonis yang bernama Amy Kirio, pusat sekolah dan area lain di sekitarnya terkurung dalam dinding kaca mirip labirin.

Di area tersebut, terjadi konflik antara Iruma dan Amy Kirio. Kirio berusaha menggunakan kembang api yang dibuat Batra Penelitian Alat Sihir untuk memusnahkan para iblis di Sekolah Babylys. Namun, Iruma berhasil menghentikan Kirio dan membuat pertunjukan kembang api berjalan lancar kembali. Berkat pertunjukan itu, Iruma naik ke peringkat tiga iblis (Gimmel).

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

4.1.2.1 Urutan Waktu

Urutan waktu yang digunakan pada anime *Mairimashita! Iruma-kun* adalah pola linier yang umumnya digambarkan dengan A-B-C-D-E-F-G-H. Hal ini didasarkan karena waktu yang berjalan di anime tersebut berjalan sesuai dengan urutan aksi cerita tanpa adanya interupsi waktu yang secara signifikan mengganggu alur cerita dalam anime. Berikut urutan plot linear anime *Mairimashita! Iruma-kun*.

Plot A: Iruma dibawa ke dunia iblis dan menjadi cucu Sullivan.

Plot B: Iruma bersekolah di Babyls dan menjalani aktivitasnya di dunia iblis

Plot C: Iruma dan Ameri bertemu, kemudian berdiskusi tentang tujuan hidup dan ambisi.

Plot D: Iruma memiliki keinginan untuk naik peringkat sebagai tujuan utamanya di dunia iblis.

Plot E: Iruma melewati berbagai ujian untuk naik peringkat, termasuk ujian bola meriam, dan bergabung dalam batra penelitian alat sihir untuk berpartisipasi dalam festival batra.

Plot F: Seluruh orang di Sekolah Babyls, termasuk Iruma, terperangkap dalam labirin kaca yang diciptakan oleh sihir Amy Kirio selama Festival Batra.

Plot G: Iruma menghentikan tindakan Amy Kirio yang ingin meledakkan seluruh sekolah menggunakan kembang api buatan Batra Penelitian Alat Sihir.

Plot H: Iruma naik peringkat tiga iblis (Gimmel) dan menjalani aktivitas sekolahnya seperti biasa.

4.1.2.2 Durasi Waktu

Durasi anime *Mairimashita! Iruma-kun* memiliki durasi selama 21 menit 30 detik per episode. Karena anime ini memiliki total 23 episode, maka total durasi anime tersebut adalah 8 jam 4 menit 30 detik. Sedangkan durasi ceritanya sendiri terjadi dalam rentang waktu kurang lebih satu bulan. Hal tersebut terjadi karena Iruma masuk Sekolah Babys pada awal tahun ajaran baru. Di hari pertama, dia mengikuti upacara dan memberikan pidato untuk siswa baru. Pada hari kedua, Iruma mengikuti tes pemanggilan familiar, diikuti oleh ujian terbang pada hari-hari berikutnya. Setelah itu, berbagai peristiwa terjadi dengan tokoh lain, tanpa ada tenggat waktu yang terlihat, hingga akhirnya mencapai adegan di mana Iruma menciptakan pohon sakura dan berpartisipasi dalam aktivitas batra atau ekstrakurikuler.



Gambar 4. 14 Pohon Sakura yang diciptakan Iruma (*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 6, 00:12:46)

Kegiatan sekolah Iruma mirip dengan kalender sekolah di Jepang. Menurut laman *Web Japan Ministry of Foreign Affairs of Japan*, tahun ajaran baru dimulai pada 1 April dengan upacara masuk sekolah dan Hanami (melihat bunga sakura) di

awal bulan, serta kegiatan klub di akhir bulan. Sementara itu, *Golden Week* berlangsung dari 29 April hingga 5 Mei. Berdasarkan informasi ini, Iruma kemungkinan mulai sekolah pada 1 April dan festival batra diadakan di akhir bulan yang sama. Jadi, durasi cerita dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun* sekitar satu bulan.¹

4.1.2.3 Frekuensi Waktu

Untuk frekuensi waktu yang terdapat pada anime *Mairimashita! Iruma-kun*, penulis tidak menemukan adanya adegan yang sama muncul kembali dari sudut pandang yang berbeda dan setiap adegan dalam anime hanya muncul sekali saja sepanjang cerita. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa frekuensi waktu pada anime *Mairimashita! Iruma-kun* adalah satu kali.

4.1.3 Struktur Tiga Babak

Cerita pada anime *Mairimashita! Iruma-kun* memiliki alur cerita maju. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai peristiwa yang terjadi dalam cerita yang diceritakan secara urut dan saling berhubungan atau memiliki hubungan sebab-akibat dimulai dari tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi.

4.1.3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun* berdurasi sekitar 160 menit dari total durasi animenya. Pada tahap ini, terdapat adegan pengenalan tempat cerita berlangsung yaitu dunia iblis. Selain tempat tersebut, adegan berikutnya

¹ Web Japan Ministry of Foreign Affairs of Japan (2023). <https://web-japan.org/kidsweb/explore/calendar/index.html> (diakses pada 1 Juni 2024)

memperkenalkan tokoh utama bernama Suzuki Iruma berumur 14 tahun yang berpindah dunia ke dunia iblis.

Pada tahap ini, Iruma bertemu dengan Sullivan yang merupakan iblis. Sullivan menjelaskan bahwa orang tua Iruma telah menjualnya kepada iblis demi uang. Meskipun sulit dipercaya, Iruma tahu sifat orang tuanya yang gila uang. Akhirnya, Iruma pasrah dibawa oleh Sullivan ke dunia iblis.

サリバン： 入間よ、両親は君の魂我輩に売り飛ばしたのだよ。
入間： 悪魔に僕の魂のウタ！ そんなこと。。。あ、あの親ならやりかねない。
Sullivan: Iruma, orang tuamu telah menjual jiwamu padaku.
Iruma: Jiwaku telah dijual ke iblis! Itu tidak mung- ah, orang tua itu bisa saja melakukannya.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:04:14-00:04:30)

Tahap ini menjelaskan nasib Iruma di dunia iblis. Iruma diangkat menjadi cucu Sullivan dan bersekolah di Sekolah Babys. Ia mulai menjalani kehidupan di dunia iblis sambil mengenal tokoh-tokoh lain dalam cerita.

サリバン： 吾輩孫になってくれないか？
Sullivan: Maukah kamu jadi cucuku?

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:04:47-00:04:50)

サリバン： 君に悪魔の学校に通うわせてあげる。
Sullivan: Aku akan mendaftarkan kamu ke sekolah iblis.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:06:53-00:06:56)

Pada tahap persiapan ini, terdapat peristiwa yang memicu perubahan cerita atau *inciting incident* yaitu pada episode tujuh menit kesebelas dan episode delapan menit kelima. Pada episode tujuh menit kesebelas, Opera yang merupakan pelayan dari Sullivan bertanya apakah Iruma ingin kembali ke dunia manusia. Pada episode

delapan menit kelima, percakapan Iruma dan Ameri mengenai impian dan ambisi. Kedua peristiwa ini memicu titik balik cerita atau *turning point* pertama yang terjadi pada episode sembilan menit kedua. *Turning point* pertama adalah Iruma ingin menaikkan peringkat iblisnya. Opera menjelaskan bahwa mencapai peringkat tertinggi bisa memungkinkan Iruma kembali ke dunia manusia.

オペラ： もし戻りたいであればハイランクで学校卒業できれば人間界に行くことも可能と聞いたことがあります。
Opera: Jika kamu masih ingin kembali, saat kamu lulus sekolah dengan peringkat tinggi mungkin bisa pergi ke dunia manusia.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 7, 00:11:25-00:11:35)

Selanjutnya, Iruma berbicara dengan Ameri tentang ambisinya. Ameri menjelaskan bahwa cita-cita dan ambisi itu berbeda, dan ia ingin mengetahui ambisi Iruma.

アメリ： 理想と野望が違う。私が知りたいのは自らつかもというお前の医師、欲だ。もう一度聞くぞ入間、お前のゆめはいったいなんだ。
Ameri: Cita-cita dan ambisi itu berbeda. Yang ingin aku ketahui adalah keserakahan di dalam dirimu, yang berarti keinginanmu. Aku akan bertanya lagi Iruma, sebenarnya apa impianmu?

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 8, 00:21:33-00:21:50)

Iruma tidak memiliki ambisi, jadi Ameri menyarankannya untuk membuat ambisi sendiri. Contohnya, Ameri menyarankan Iruma untuk menaikkan peringkat iblis karena tugas utama siswa Sekolah Baby's adalah naik peringkat.

アメリ： 野暮がないなら作ればいい。
入間： でも。。。思いつかない。
アメリ： ではランクを上げろ。ランク上げろのが学生の本文だ。
Ameri: Jika tidak memiliki ambisi, bagaimana jika membuatnya sendiri.
Iruma: tapi, aku tidak terpikirkan.
Ameri: kalau begitu, naik peringkatlah. Naik peringkat merupakan tugas utama siswa sekolah.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 8, 00:05:05-00:05:20)

Beberapa tokoh penting yang diperkenalkan dalam tahap ini antara lain sebagai berikut:

a) Suzuki Iruma



Gambar 4. 15 Suzuki Iruma
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:06:58)

Suzuki Iruma adalah tokoh utama anime *Mairimashita! Iruma-kun*, satu-satunya manusia yang hidup di dunia iblis, neraka. Iruma digambarkan sebagai pemuda ceria dan murah senyum dengan rambut biru dan mata hitam. Ia berumur 14 tahun dan memiliki tubuh yang pendek.

Dalam cerita ini, Iruma merupakan orang yang baik hati. Menurut KBBI, baik hati memiliki makna berbudi baik². Sifat baik hati Iruma dijabarkan secara gamblang oleh narator dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*.

そう、鈴木入間はひどくお人好しなどである
Suzuki Iruma merupakan orang yang sangat baik hati

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:05:32-00:05:33)



Gambar 4. 16 Sullivan meminta Iruma menjadi cucunya
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:05:18)

Hal tersebut juga diperkuat dari percakapan Iruma dengan Sullivan saat Iruma tidak bisa menolak permintaan Sullivan untuk menjadi cucunya.

サリバン: 嫌なら断ってもいいよ。

入間: どしよ、生まれてこの方断るなんて経験がない。

Sullivan: Jika tidak mau, tidak apa-apa menolak.

Iruma: Bagaimana ini... Aku tidak pernah menolak siapapun sejak lahir.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:05:19-00:05:29)

Selain itu, Iruma juga memiliki sifat pesimis. Menurut KBBI, pesimis memiliki makna orang yang bersikap atau berpandangan tidak mempunyai harapan baik (khawatir kalah, rugi, celaka, dan sebagainya), orang yang mudah putus (tipis) harapan². Sifat pesimis Iruma muncul ketika ia menyadari sulitnya menaikkan peringkat karena ia hanya manusia biasa tanpa kekuatan. Hal itu dibuktikan dengan tingkah laku Iruma dalam dialog berikut.

入間: 無理ですアメリさん、こんな中でランクを上げるなんて。。これ、特訓してどうにかなるものじゃ。

Iruma: Ini tidak mungkin menaikkan peringkat dalam situasi ini, Ameri-san. Itu hanya bisa dilakukan dengan pelatihan khusus.

² Nn. *Pesimis* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pesimis> (diakses 10 Juni 2024).

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 9, 00:09:18-00:09:25)



Gambar 4. 17 Iruma terlihat putus asa
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 9, 00:09:22)

b) Sullivan

Sullivan adalah iblis pendukung tokoh utama, digambarkan sebagai kakek tua dengan kumis, dua tanduk kuning, kepala botak, dan kacamata bulat. Dia merupakan tangan kanan Raja Iblis yang memerintah neraka. Pada awal cerita, Sullivan menerima jiwa Iruma setelah dijual oleh orang tuanya dan menjadikannya sebagai cucu. Sullivan menyayangi Iruma seperti cucu kandungnya dan bersumpah melindunginya selama di neraka.



Gambar 4. 18 Tokoh Sullivan
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:07:19)

Sullivan merupakan iblis yang sembrono. Menurut KBBI, sembrono memiliki makna kurang hati-hati, gegabah, ceroboh, secara sembarangan³. Sullivan tidak peduli apa yang ia lakukan asalkan ia menyukainya dan Iruma bahagia. Hal tersebut juga dibuktikan dari ucapan Opera mengenai sifat Sullivan.

オペラ： 理事長はちゃらんぽで、適当で大雑把で、ふざけすぎで、空気読まず、突っ走る、ルール無用で呆れるほどの自遊人ですが、約束は守るお方です。

Opera: Kepala sekolah itu, orang yang ceroboh, terlalu santai, kasar, terlalu suka bermain, tidak bisa membaca suasana, gegabah, orang yang memanjakan diri sendiri dan tidak peduli aturan, tetapi dia adalah orang yang menepati janjinya.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 15, 00:20:55-00:21:08)

c) Asmodeus Alice



Gambar 4. 19 Tokoh Alice
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:13:55)

Asmodeus Alice adalah iblis bangsawan dari keluarga Asmodeus. Ia digambarkan sebagai pemuda tinggi dengan rambut pendek merah muda, telinga lancip, dan mata merah. Hidup di keluarga terhormat, Alice diajarkan sopan santun dan menjunjung tinggi kehormatan keluarganya. Dari kecil, Alice selalu dianggap keluarganya sebagai penerus keluarga Asmodeus yang jenius. Namun saat Alice

³ Nn. *Sembrono* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sebrono> (diakses 10 Juni 2024)

bersekolah di Babyls, ia dikalahkan oleh Iruma dalam pertarungan satu lawan satu. Kekalahan tersebut membuat Alice mengabdikan dirinya untuk setia pada Iruma. Sejak kecil, Alice selalu dianggap sebagai penerus jenius keluarga Asmodeus. Namun, saat bersekolah di Babyls, ia dikalahkan oleh Iruma dalam pertarungan satu lawan satu. Kekalahan itu membuat Alice mengabdikan dirinya kepada Iruma.

Tokoh Alice merupakan tokoh yang setia pada Iruma. Menurut KBBI, setia memiliki makna berpegang teguh (pada janji, pendirian, dan sebagainya), patuh, taat⁴. Kesetiaan tokoh Alice ditunjukkan dari tindakannya saat ia kalah pertarungan dengan Iruma.

アリス： 敗者は勝者に従属するのが悪魔の習わし。よって、この二全て捧げ入間様の学園当地に尽力致します。

Alice: Sudah menjadi kebiasaan iblis untuk menjadikan yang kalah tunduk pada yang menang. Oleh karena itu, saya akan mendedikasikan seluruh usaha saya untuk sekolah Tuan Iruma.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:21:22-00:21:35)



Gambar 4. 20 Asmodeus Alice bersumpah setia pada Iruma (*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:21:00)

⁴ Nn. Setia (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/setia> (diakses 10 Juni 2024).

Sebagai iblis, Alice memiliki prinsip untuk mengabdikan kepada pemenang jika ia kalah. Prinsip ini adalah pendirian kuat yang selalu ia pegang. Alice mendedikasikan segala usahanya untuk membantu Iruma meraih kesuksesan di Sekolah Baby's. Selain itu, sikap setia Alice juga terlihat ketika ia menyatakan puas berada di mana pun selama bersama Iruma.

アリス： 入間さま一緒にあれば、私にとってこの上ない。さいこのクラスです。

Alice: Selama satu kelas dengan Tuan Iruma, tidak ada yang lebih baik bagi saya. Itu kelas yang terbaik.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 4, 00:02:59-00:03:04)

d) Naberius Kalego



Gambar 4. 21 Tokoh Naberius Kalego
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 1, 00:11:50)

Naberius Kalego adalah guru yang mengajar Iruma di Sekolah Baby's. Ia digambarkan sebagai pria dewasa dengan rambut ungu, telinga lancip, dan mata sipit dengan sorotan tajam. Kalego menjunjung tinggi peraturan sekolah dan menentang segala pelanggaran. Saat ujian pemanggilan familiar, Kalego secara tidak sengaja dipanggil oleh Iruma dan akhirnya menjadi pelindungnya.

Kalego adalah guru dengan kedisiplinan yang kuat sehingga ditakuti murid-murid Sekolah Babyls. Menurut KBBI, disiplin memiliki makna ketaatan (kepatuhan) kepada peraturan (tata tertib dan sebagainya)⁵. Kedisiplinan Kalego terlihat ketika dia menyuruh Iruma dan Alice untuk cepat berbaris karena terlalu asyik mengobrol.

カレゴ: 並べ! 肅に!

アリス: 敵に丸出しですねあの男。

入間: うん。

アリス: ご命令とあれば突撃しますが。

入間: いや、だめだめ。そんな命令しないから。

アリス: そうですか。

カレゴ: そこ! 早く並べ!

Kalego: Berbaris dan diamlah!!

Alice: Orang itu tidak menyembunyikan aura permusuhan.

Iruma: Iya

Alice: Jika diberi perintah, saya akan menyerangnya.

Iruma: Tidak-tidak, tidak ada perintah seperti itu.

Alice: begitu ya.

Kalego: Yang disana! Cepatlah berbaris!

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 2, 00:11:40-00:11:56)

Selain itu, Kalego memiliki sifat sombong. Menurut KBBI, sombong memiliki makna menghargai diri secara berlebihan, congkak, pongah⁶. Hal itu dibuktikan dengan ucapan Kalego membanggakan dirinya sebagai guru pengawas ujian pemanggilan familiar.

カレゴ: 監督課、ナベリウスカレゴである。この行事は常に私が担当だ。なぜか、私が常に厳粛であるからだ。

Kalego: Naberius Kalego dari Departemen pengawasan. Aku selalu bertanggung jawab atas hal ini. Mengapa? Karena aku selalu serius dalam melakukannya.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 2, 00:09:29-00:09:40)

⁵ Nn. *Disiplin* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/disiplin> (diakses 10 Juni 2024).

⁶ Nn. *Sombong* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sombong> (diakses 10 Juni 2024).

e) Azazel Ameri



Gambar 4. 22 Tokoh Azazel Ameri
(*Mairimashita! Iruma-kun*, Episode 6. 00:13:18)

Azazel Ameri adalah Ketua OSIS Sekolah Babys. Ia memiliki tubuh tinggi, rambut panjang jingga kemerahan hingga pinggul, dan mata berwarna serupa. Dua jumbai jingga panjang menonjol dari rambutnya menyerupai tanduk atau telinga, yang dapat menunjukkan suasana hatinya. Ameri menyukai novel romansa warisan keluarganya, namun novel tersebut ditulis dalam bahasa manusia yang tidak dimengerti oleh iblis. Tokoh utama, Iruma, secara tidak sengaja bertemu dengan Ameri dan mengetahui tentang novel itu. Karena Iruma adalah manusia, ia dapat membaca novel tersebut. Ameri kemudian meminta Iruma membacakannya setiap jam istirahat sekolah.

Azazel Ameri adalah gadis yang ambisius. Menurut KBBI, ambisius memiliki makna berkeinginan keras mencapai sesuatu (harapan, cita-cita), penuh ambisi⁷. Hal itu dibuktikan saat Ameri menjawab pertanyaan Iruma terkait impiannya.

アメリカ： 生徒たちの質を向上しこの学校を悪魔たちの憧れの学びやにしたい。それが私の野望だ。

⁸ Nn. *Ambisius* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ambisius> (diakses 10 Juni 2024).

Ameri: Aku ingin meningkatkan kualitas para siswa dan menjadikan sekolah ini tempat belajar yang dikagumi para iblis. itulah ambisiku.

(*Mairimashita! Iruma-kun*. Episode 7. 00:20:52-00:21:00)

Selain itu, Ameri adalah karakter yang mirip dengan sebutan orang *tsundere* di negara Jepang. Dilansir dari *detik.com*, *Tsundere* adalah istilah dari bahasa Jepang yang berasal dari kata *tsun tsun* (ツンツン) yang artinya merasa marah, dan *dere dere* (デレデレ) yang artinya penuh kasih sayang atau sedang jatuh cinta⁸.

Dengan kata lain, dari luar tampak cuek, pemarah dan tidak peduli, tapi sebenarnya dia berhati lembut. Orang seperti ini biasanya tidak dapat jujur dengan kata hatinya sendiri. Sifat tersebut muncul saat Ameri, dengan nada marah namun sedikit malu, meminta Iruma membacakan komik romansa yang hanya bisa dibaca oleh manusia. Ameri ingin memastikan identitas Iruma, sekaligus mengetahui isi komik romansa yang tidak bisa ia baca.

入間: あの、これ。。
アメリ: っ朗読してくれ!
入間: 朗読って初恋メモリを?
アメリ: そうだ!
入間: そうか、悪魔は人間の文字が読めないのか。でも読め俺を僕が呼んだら人間だってばれっちゃうだ
アメリ: これは確認だ、こいつ人間だという確認。断じて本の内容が気になるからでわない。早く、早くよめ!
Iruma: Permissi, ini...
Ameri: B-bacakan itu untukku!
Iruma: Bacakan Hatsukoi Memori ini?
Ameri: Benar!
Iruma: Begitu ya, iblis tidak bisa membaca tulisan manusia. Tapi jika aku bacakan, bukankah identitas manusiaku akan ketahuan.
Ameri: Ini cuma memastikan orang itu saja. Bukan berarti aku tertarik dengan isi buku itu.

⁸ *Detik.com* (2022). <https://www.detik.com/bali/berita/d-6491101/tsundere-adalah-karakter-dingin-tapi-bucin-begini-contohnya> (diakses 10 Juni 2024).

(*Mairimashita! Iruma-kun*. Episode 7. 00:06:00-00:06:35)

4.1.3.2 Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi anime *Mairimashita! Iruma-kun* berdurasi sekitar 200 menit dari total durasinya. Pada tahap ini terjadi peristiwa penting yang dialami tokoh utama Suzuki Iruma. Peristiwa tersebut saat Iruma bertemu Ameri untuk membahas impian dan ambisi mereka. Dengan motivasi dari Ameri, Iruma menghadapi setiap ujian kenaikan peringkat. Ujian pertama yang diikutinya adalah ujian bola meriam. Berkat latihannya yang keras, Iruma berhasil naik ke peringkat dua iblis (Beth). Ujian ini membuatnya semakin berambisi mengejar peringkat yang lebih tinggi lagi.

Midpoint terjadi pada episode 8 menit ke-5 saat Iruma berbicara empat mata dengan Ameri. Iruma tidak memiliki ambisi atau keinginan dalam hidupnya selain kembali ke dunia asalnya. Ameri menyarankan agar Iruma membuat tujuan hidup atau ambisinya sendiri, seperti kenaikan peringkat, karena itulah tugas setiap murid Babylys. Pada episode yang sama di menit ke-6, Iruma mempertimbangkan saran Ameri dan memutuskan untuk mencoba ujian kenaikan peringkat. Kemudian, pada episode 9 menit ke-6, teman Iruma yang bernama Asmodeus Alice memberitahukan mengenai ujian pertama, yaitu ujian bola meriam yang diadakan satu minggu setelahnya. Iruma berlatih dengan keras dan berhasil menang ujian melawan Asmodeus Alice di akhir pertandingan. Ia akhirnya dipromosikan ke peringkat dua iblis (Beth). Pada episode 10 menit ke-18, kenaikan peringkat yang dialami Iruma memotivasi dirinya untuk mencapai peringkat yang lebih tinggi lagi sehingga

memunculkan *turning point* yang kedua. Pada episode 12 menit ke-8, Naberius Kalego menganjurkan murid-muridnya bergabung dalam batra (klub). Kalego menjelaskan pentingnya batra bagi iblis yang ingin menaikkan peringkat.

Turning point yang kedua muncul pada episode 13 menit ke-11 saat Iruma bergabung dengan batra penelitian alat sihir, diketuai oleh Amy Kirio yang merupakan tokoh antagonis. Tak lama kemudian, ada pemberitahuan tentang festival batra (klub), di mana semua batra diminta untuk berpartisipasi dan mempromosikan batra mereka. Batra dengan promosi terbaik akan mendapatkan kenaikan peringkat bagi anggotanya. Iruma dan teman-temannya berencana menampilkan kembang api yang belum pernah muncul di dunia iblis. Namun, tanpa sepengetahuan mereka, Amy Kirio berniat menggunakan kembang api tersebut untuk menghancurkan Sekolah Babyls. Pada hari festival tepatnya di episode ke-17, Amy Kirio memecahkan kalung berisi energi sihir yang mengubah seluruh sekolah Babyls menjadi labirin kaca. Ia berniat menggiring para iblis ke satu tempat, yaitu lapangan sekolah, agar mudah diledakkan dengan kembang api raksasa yang dibuat oleh batra alat sihir.

Tokoh antagonis yang diperkenalkan dalam tahap ini antara lain sebagai berikut:

a) Amy Kirio



Gambar 4. 23 Tokoh antagonis yang bernama Amy Kirio
(*Mairimashita! Iruma-kun*. Episode 13. 00:04:59)

Amy Kirio adalah tokoh antagonis yang berpura-pura mendukung tokoh utama. Ia adalah pemuda iblis dengan rambut biru kehijauan, telinga lancip, tanduk hitam, kacamata bulat, dan tahi lalat kecil di dekat mata kirinya. Amy Kirio adalah ketua klub alat sihir tempat Iruma dan teman-temannya bergabung. Ia berniat menghancurkan Sekolah Babys saat festival klub, tetapi berhasil dihentikan oleh Suzuki Iruma.

Amy Kirio merupakan iblis bermuka dua. Menurut KBBI, bermuka dua memiliki makna tidak jujur, munafik, dan tidak satu pendiriannya⁹. Hal itu dapat dibuktikan dari perilaku Kirio yang disebutkan oleh tokoh pembantu bernama Baal bahwa dalam senyuman Kirio terdapat sisi lain yang berbeda.

⁹ Nn. *Bermuka dua* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ambisius> (diakses 10 Juni 2024).

バール： 一筆だね、内面とちぐはぐなそのニヤニヤが気持ち悪くてたまらねいよ。

Baal: Satu hal, seringaimu yang tidak seperti dengan sisi aslimu, saking menjijikkannya jadi tak tertahankan.

(*Mairimashita! Iruma-kun*. Episode 13. 00:17:31-00:17:36)

4.1.3.3 Tahap Resolusi

Tahap Resolusi terjadi sekitar 100 menit dari durasi total cerita anime *Mairimashita! Iruma-kun*. Pada tahap ini, Iruma berusaha menghentikan perbuatan Amy Kirio sang tokoh antagonis. *Climax* dari anime ini ialah Iruma menggunakan sihir dari cincinnya untuk menghentikan kembang api Amy Kirio dan melemparkannya ke langit malam dunia iblis. Setelah itu terdapat *descending action*, Amy Kirio ditangkap oleh pihak keamanan sekolah, disertai *ending* yaitu Batra Penelitian Alat Sihir berhasil meraih penghargaan, membuat Iruma naik ke peringkat tiga iblis (Gimmel). Iruma kembali menjalani kesehariannya di neraka seperti biasa sambil mencari kesempatan menaikkan peringkat iblisnya.

Berdasarkan pembahasan di atas, struktur tiga babak yang ada di anime *Mairimashita! Iruma-kun* dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tahap Persiapan	<i>Beginning</i>	Pengenalan tokoh Iruma dan latar dunia iblis
	<i>Inciting incident</i>	Pertanyaan Opera yang merupakan pelayan Sullivan pada Iruma yang ingin kembali ke

		dunia manusia dan obrolan Ameri dengan Iruma mengenai ambisi
	<i>Turning point 1</i>	Iruma ingin menaikkan peringkat iblisnya
Tahap Konfrontasi	<i>Midpoint</i>	Iruma memutuskan untuk menjalani ujian kenaikan peringkat berkat motivasi Ameri
	<i>Turning point 2</i>	Iruma bergabung dengan batra (klub) untuk menaikkan peringkat iblisnya
Tahap Resolusi	<i>Climax</i>	Iruma mencoba menghentikan kembang api dengan sihir yang ada di cincinnya.
	<i>Descending action</i>	Amy Kirio ditangkap oleh pihak keamanan Sekolah Babyls
	<i>Ending</i>	Iruma naik peringkat tiga iblis (Gimmel) dan menjalani aktivitas di dunia iblis seperti semula.

Tabel 4.1 Struktur Tiga Babak dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*.

4.2 Konflik Batin Tokoh Suzuki Iruma dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*

Konflik batin tokoh Suzuki Iruma dianalisis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Teori tersebut melibatkan id, ego, dan superego sebagai acuan

dalam menganalisis konflik batin pada sebuah tokoh dalam cerita. Id, ego, dan superego tokoh Suzuki Iruma dijabarkan sebagai berikut.

4.2.1 Id

Id terletak di alam bawah sadar, karena letaknya itulah yang membuat id hanya mementingkan kepuasannya saja tanpa memandang realitas. Hal tersebut dipertegas oleh Freud (dalam Bertens, 2015) Id merupakan lapisan psikis yang paling mendasar. Terdapat naluri-naluri bawaan (seksual dan agresif) dan keinginan-keinginan yang depresi dan bersifat memuaskan tanpa memandang prinsip realitas.

- a) Keinginan untuk dikeluarkan dari sekolah dan mendapatkan kebebasan

Ketika Iruma menjalani ujian familiar, Iruma merasa tidak nyaman dipandang banyak iblis yang memiliki ekspektasi yang tinggi pada dirinya karena dia dianggap sebagai murid teladan dan cucu Sullivan. Saat sedang menaruh kertas pemanggilan di atas api, id Iruma muncul ketika terpikir kemungkinan kegagalannya memanggil familiar karena ia merupakan manusia biasa yang tidak memiliki sihir.

入間： 注目されてるな。というか、僕人間だから魔力とかないんだけど。確か出来が悪いと退学って。退学？ そうだよ、学校側から退学にして貰えば自由にじゃないか、この授業で僕が何もできなければ。。人間の世界に成功。

Iruma: Semua memperhatikanku. Sebenarnya karena aku manusia, aku sama sekali tidak memiliki kekuatan magis atau semacamnya. Jika tidak salah, jika tidak bisa melakukannya dengan baik akan dikeluarkan. Dikeluarkan? Benar sekali, jika aku bisa membuat sekolah mengeluarkanku, bukankah aku bisa bebas? jika aku tidak bisa melakukan apa pun di kelas ini. . Sukses ke dunia manusia.

(*Mairimashita Iruma-kun*, episode 2. 00:13:58-00:14:27)

Pada dialog tersebut id Iruma digambarkan berupa keinginan untuk dikeluarkan dari sekolah dan mendapatkan kebebasannya. Hal itu ditunjukkan pada kalimat 「退学？そうだよ、学校側から退学にして貰えば自由にじゃないか」 yang artinya “Benar sekali, jika aku bisa membuat sekolah mengeluarkanku, bukankah aku bisa bebas”. Pemikiran itu kemungkinan dapat terjadi apabila Iruma gagal dalam ujian familiar.

b) Dorongan untuk tidak menarik perhatian karena rasa cemas

Pada episode enam, Sullivan mengantar Iruma ke sekolah dengan kereta kuda. Selama perjalanan, Iruma secara tidak sengaja mendengar percakapan dua iblis yang sedang terbang di atas keretanya tentang manusia. Hal ini menimbulkan kecemasan dalam diri Iruma tentang kemungkinan identitasnya terbongkar kapan saja.

悪魔 A: 人間ってうまいのかな。

悪魔 B: へえ？お前まだ人間ぞか信じてのかよ。

悪魔 A: 人間がいるよ。

入間: おとなしく生きていこう。僕はぜったいに目立ちやういけないんだ。

Iblis A: Apakah manusia itu enak?

Iblis B: Eh? Kamu ternyata percaya manusia itu ada.

Iblis A: Manusia itu ada.

Iruma: Ayo menjadi lebih tenang. Aku sangat tidak boleh menarik perhatian.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 6. 00:01:27:00:01:30)

Pada dialog di atas, Id Iruma digambarkan berupa dorongan untuk tidak menarik perhatian karena rasa cemasnya mengenai identitas manusianya terbongkar. Hal itu dibuktikan oleh dialog Iruma pada kalimat 「ぜったいに目立

ちやういけないんだ」 yang artinya “Aku sangat tidak boleh menarik perhatian”. Dorongan tersebut dikarenakan apabila identitas manusia Iruma terbongkar, ia akan dimakan para iblis di Babyls.

c) Dorongan untuk naik peringkat ke yang lebih tinggi

Setelah Iruma berhasil menaikkan peringkatnya ke peringkat dua iblis (Beth) melalui ujian bola meriam, Iruma bimbang dengan tujuan ia selanjutnya. Hal tersebut memunculkan id pada diri Iruma yang dibuktikan dalam dialog berikut.

入間：これからの僕の夢は、僕の野望は、またランクを上げればいいんだろう。

Iruma: Apa impian dan ambisiku selanjutnya? Sepertinya aku harus menaikkan peringkatku lagi.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 11. 00:03:55-00:04:03)

Id Iruma digambarkan berupa dorongan untuk menaikkan peringkat iblisnya lebih tinggi lagi. Hal tersebut dibuktikan dari kalimat 「またランクを上げればいいんだろう」 yang artinya "Sepertinya aku harus menaikkan peringkatku lagi".

d) Dorongan untuk berlatih menetapkan tujuan

Id Iruma muncul ketika merenung memikirkan Clara yang merupakan teman sekelasnya berusaha untuk mengesankannya saat sedang mengikuti pelajaran merayu.

入間：なんかわからないけど、クララは頑張ってたな。すごいよ、クララ。

入間：期待してくれる人もいるし、目標をつくる練習をすれば。

Iruma: Meskipun aku tidak mengerti dengan apa yang ia lakukan, tapi aku yakin Clara sangat bekerja keras. Kamu hebat, Clara.

Iruma: Orang-orang memiliki ekspektasi yang tinggi kepadaku, jadi kupikir aku juga akan berlatih untuk menetapkan tujuan.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 8. 00:21:17-00:21:35)

Dua monolog tersebut Iruma ucapkan saat merenung di kamarnya. Monolog pertama merupakan kesan yang diberikan Iruma atas usaha yang dilakukan Clara.

Hal tersebut dibuktikan pada kalimat 「すごいよ」 yang artinya “Hebat sekali”.

Selain itu, hal tersebut juga memotivasi Iruma untuk ikut bekerja keras. Monolog kedua merupakan id Iruma yang digambarkan berupa dorongan untuk berlatih menetapkan tujuan. Hal itu ditunjukkan pada kalimat 「目標をつくる練習をす
ると思えば」 yang artinya “Aku pikir aku juga akan berlatih untuk menetapkan tujuan”.

Setelah fase perenungan, Iruma bertemu dengan Alice yang merupakan teman sekelasnya. Id Iruma yang sebelumnya berupa dorongan untuk menetapkan tujuan, kini menemukan tujuannya yaitu kenaikan peringkat iblis. Hal tersebut dibuktikan dalam dialog berikut.

アリス: ランクを上げたい?

入間: うん。

Alice: Ingin menaikkan peringkat?

Iruma: Iya.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 8. 00:21:43-00:21:49)

Pada dialog tersebut Id Iruma mendorongnya pada tujuan untuk menaikkan peringkat iblis, dibuktikan dari sebuah pertanyaan yang dilontarkan Alice pada

kalimat 「ランク上げたい?」 yang artinya “Ingin menaikkan peringkat?”. Selain itu, jawaban Iruma 「うん」 yang artinya "Iya" merupakan sebuah konfirmasi yang memastikan jika itu adalah keinginan Iruma.

e) Ketertarikan mengenai sebuah batra (klub)

Id Iruma sebelumnya telah membawa ia ke sebuah tujuan untuk menaikkan peringkat iblisnya. Pada episode 11, Alice yang merupakan teman sekelas Iruma memberikan informasi mengenai batra. Hal tersebut memunculkan bayangan terkait batra yang Iruma gambarkan seperti klub sekolah yang ada di dunia manusia. Alice juga memberitahukan kemungkinan dapat menaikkan peringkat iblis jika bergabung pada sebuah batra. Penjelasan tersebut memunculkan sebuah id pada diri Iruma yang ditunjukkan pada pemikiran Iruma berikut ini.

人間: そうか、ランクか。目標作る練習のつもりでベトになるため頑張ったけど。ギメルに上がるのが次の目標でいいのかな。また流されているような。でも、何かに夢中になるとドキドキするって知ったから、もしかしたらバトラを通して本当の目標が見つかるかもしれないし。

Iruma: Begitu, peringkat ya? Aku mencoba yang terbaik naik ke peringkat *Beth*, hanya untuk berlatih menetapkan tujuan. Kupikir tujuanku berikutnya adalah naik ke peringkat *Gimmel*. Aku seperti merasa mengikuti arus lagi. Namun, aku belajar bahwa aku menjadi bersemangat ketika ingin menggapai sesuatu, mungkin jika aku mengetahui tentang batra aku akan menemukan tujuanku yang sebenarnya.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 11. 00:20:31-00:20:56)

Pada potongan dialog di atas, Id Iruma digambarkan berupa ketertarikan mengenai sebuah batra. Hal tersebut ditunjukkan pada kalimat 「もしかしたらバトラを通して本当の目標が見つかるかもしれないし」 yang artinya “mungkin jika aku mengetahui tentang batra aku akan menemukan tujuanku yang sebenarnya”. Ketertarikan Iruma disebabkan oleh id Iruma sebelumnya berupa

dorongan untuk menetapkan tujuan. Tujuan tersebut adalah kenaikan peringkat iblis, yang dapat diraih dengan bergabung dalam sebuah batra.

f) Dorongan untuk menghentikan aksi jahat Amy Kirio

Pada episode 18 menit ke-18, Iruma menghadapi Amy Kirio, tokoh antagonis yang berusaha meledakkan Sekolah Babys. Id Iruma muncul ketika mengetahui niat buruk Amy Kirio terhadap Sekolah Babys dan tanpa ragu ingin menghentikannya.

入間：先輩が杓でも逃げない絶望をしない あなたの野望を打ち破ります。
Iruma: Meski Kak Kirio jahat aku tak akan lari dan tak akan menyerah. Aku akan menghentikan ambisimu.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 18. 00:17:15-00:17:20)

Potongan dialog di atas menunjukkan id Iruma berupa dorongan untuk menghentikan aksi jahat Amy Kirio. Hal tersebut dibuktikan pada kalimat 「あなたの野望を打ち破ります」 yang artinya “Aku akan menghentikan ambisimu”.

4.2.2 Ego

Ego adalah unsur kepribadian yang bertugas untuk mengatur kapan harus memuaskan id dan menahan id menggunakan superego. Freud (dalam Minderop, 2011) menyatakan bahwa ego terperangkap di antara dua kekuatan yang bertentangan dan dijaga serta patuh pada prinsip realitas dengan mencoba untuk memenuhi kesenangan individu yang dibatasi oleh realitas.

- a) Bertanding menggunakan kekuatan sendiri tanpa mengandalkan sihir yang ada di cincinnya

Pada episode sembilan, ego Iruma muncul saat latihan bola meriam dengan bimbingan Sullivan. Id Iruma yang ingin menaikkan peringkat iblisnya dapat dengan mudah dilakukan apabila menggunakan kekuatan sihir yang ada di cincinnya. Namun, ego Iruma menolak karena menganggap kekuatan cincin itu sebagai sihir pemberian Sullivan yang ia anggap sebagai seperti kecurangan. Pertentangan tersebut digambarkan sebagai ego Iruma yang ingin membuktikan kemampuannya dengan berlatih dan bertanding menggunakan usaha dan kekuatannya sendiri.

入間： 間違いだらけですよ。魔術だめです。

サリバン： ええ、なんで？簡単だよ。

入間： えと、その魔力はおじいちゃんの力なので、ずるかなって。今回は自分の力やってみたいと思うんです。だから魔術は。。

Iruma: Itu benar-benar salah. Jangan menggunakan sihir.

Sullivan: Eh, kenapa? Bukannya menjadi mudah.

Iruma: Karena sihir itu adalah kekuatan kakek, aku merasa curang. Kali ini, aku akan menggunakan kekuatan dan caraku sendiri. Karena itu, untuk sihir...

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 9. 00:12:14-00:12:34)

Potongan dialog di atas menunjukkan ego Iruma untuk bertanding menggunakan kekuatan sendiri tanpa mengandalkan sihir yang ada di cincinnya. Hal tersebut dibuktikan pada kalimat 「その魔力はおじいちゃんの力なので、ずるかなって。今回は自分の力やってみたいと思うんです」 yang artinya “Sihir itu adalah kekuatan kakek, aku merasa curang. Kali ini, aku akan menggunakan kekuatan dan caraku sendiri”.

b) Ketidakinginan membuat orang lain terluka

Di lembah Kanakiri, Iruma diserang oleh burung hantu besar yang merupakan penjaga lembah. Sebagai manusia biasa, ia tidak mampu melawan dan bisa saja memanggil Kalego yang merupakan guru sekaligus familiarnya untuk melindungi dirinya. Namun, ego Iruma menghalanginya karena ia takut Kalego dan penjaga lembah akan terluka tanpa memikirkan kondisi dirinya yang berada dalam bahaya.

カレゴ: 以前かなきりのおおさに襲われたとき、なぜ私を召喚しなかった。
入間: もし召喚したら、かなきりのおおさと先生のどちらかが怪我するか
と 思って。

Kalego: Sebelumnya saat kamu diserang oleh raksasa Kanakiri, kenapa kamu tidak memanggilku?

Iruma: Jika aku memanggil guru, kupikir antara raksasa Kanakiri dan guru pasti akan ada yang terluka.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 11. 00:13:55-00:14:20)

Potongan dialog antara Iruma dan Kalego di atas menunjukkan id Iruma yang ingin memanggil Kalego untuk menyelamatkannya dari raksasa Kanakiri namun tertahan oleh ego Iruma berupa ketidakinginan membuat orang lain terluka tanpa memikirkan kondisi dirinya yang sedang dalam bahaya. Hal itu dibuktikan pada kalimat 「もし召喚したら、かなきりのおおさと先生のどちらかが怪我するかと 思って」 yang artinya “Jika aku memanggil guru, kupikir antara raksasa kanakiri dan guru pasti akan ada yang terluka”.

c) Tidak menyerah dan meraih segala keinginannya

Saat Iruma hendak menghentikan aksi tokoh antagonis yaitu Amy Kirio dalam meledakkan sekolah, Iruma menghadapi sebuah rintangan yang sulit bagi manusia seperti dirinya lalui. Id Iruma yang ingin menghentikan tindakan jahat

Amy Kirio, memunculkan sebuah ego yaitu sikap pantang menyerah yang tidak akan putus asa dalam kondisi apapun.

入間：僕はみんなが傷つくのも嫌だし、僕らの花火が使われるのも嫌だし。この花火をちゃんと見てもらえないのも嫌。だから、僕を全部を拾いたい。全部諦めない。

Iruma: Aku tidak ingin semuanya terluka, aku juga tidak ingin kembang api yang kita buat disalahgunakan. Aku ingin kembang api ini dapat dilihat semua orang dengan baik. Oleh karena itu, aku akan meraih semuanya dan tidak akan menyerah.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 18. 00:18:10-00:18:23)

Pada potongan dialog tersebut, ego Iruma ditunjukkan untuk tidak menyerah dan meraih segala keinginannya. Hal itu terlihat pada kalimat 「全部拾いたい、全部諦めない」 yang artinya “Aku akan meraih semuanya dan tidak akan menyerah”. Iruma tanpa mempertimbangkan kesulitan dan kemampuannya sebagai manusia, tidak akan menyerah dalam usaha memenuhi id yang ingin ia raih.

d) Iruma lebih mementingkan orang lain daripada dirinya sendiri

Iruma hidup sesuai perintah orang tuanya di dunia manusia, sehingga ia tidak bisa memikirkan keinginannya sendiri dan selalu memenuhi permintaan orang lain. Keadaannya yang selalu memenuhi permintaan tersebut membuatnya terbiasa hidup tanpa tujuan sendiri. Selain itu, hidup dengan terbiasa memenuhi keinginan orang lain memunculkan sebuah ego pada Iruma karena ketidaksanggupannya menentukan tujuannya sendiri.

入間：僕は今まで、周りの人は僕にどうして欲しいと 思ってるのかって ことばかり考えてきて、自分のしたいことなんて考えたことがなくて。

Iruma: Sampai saat ini, aku hanya memikirkan apa yang orang-orang ingin aku lakukan, dan aku tidak pernah memikirkan keinginanku sendiri.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 8. 00:04:05-00:04:15)

Pada dialog di atas, ego Iruma ditunjukkan pada kalimat 「周りの人は僕に どうして欲しいと 思ってるのかってことばかり考えてきて、自分のしたいことなんて考えたことがなくて」 yang artinya “Aku hanya memikirkan apa yang orang-orang ingin aku lakukan, dan aku tidak pernah memikirkan keinginanku sendiri”. Ego Iruma membuat ia selalu mementingkan kepentingan orang lain ketimbang kepentingan pribadinya.

4.2.3 Superego

Superego terletak di alam pra-sadar, superego berpegang teguh pada ajaran-ajaran dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Menurut Freud (dalam Bertens, 2015) Superego merupakan kebalikan dari id. Menurut Freud (dalam Minderop, 2011) superego merupakan aspek kepribadian yang memegang semua standar moral dan cita-cita yang kita dapatkan dari orang tua dan masyarakat.

- a) Iruma menyembunyikan identitasnya untuk bertahan hidup

Superego Iruma membimbingnya untuk hidup aman di dunia iblis, di mana manusia dianggap sebagai mangsa atau makanan. Karena Iruma tidak terbiasa dengan hal ini, muncul id pada dirinya berupa kecemasan tentang identitasnya yang dapat terbongkar kapan saja. Selain itu, adanya lagu nasional iblis yang memiliki lirik menakutkan membuat Iruma waspada terhadap iblis di sekitarnya.

人間丸々戦らの食べ物。。
Seluruh manusia menjadi mangsa perang...

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 1. 00:12:20-00:12:22)

Potongan lirik di atas memperlihatkan anggapan manusia sebagai makanan sehingga membuat Iruma menyembunyikan identitasnya untuk bertahan hidup. Hal itu ditunjukkan pada kata 「食べ物」 yang artinya “makanan”. Iruma yang membawa nilai atau norma manusia secara terpaksa beradaptasi di dunia iblis dengan menyembunyikan identitasnya untuk bertahan hidup. Hal ini tidak melanggar moral manusia karena setiap makhluk hidup memiliki kehendak untuk bertahan hidup.

b) Kebiasaan untuk tidak menolak permintaan orang lain

Pada episode satu, Iruma dibawa oleh iblis bernama Sullivan ke dunia iblis setelah dijual oleh orang tuanya. Sullivan meminta Iruma menjadi cucunya agar dia bisa tinggal di dunia iblis. Superego ini muncul karena sikap Iruma yang selalu memenuhi permintaan orang lain, dari masa kecilnya hingga sekarang.

サリバン: 君の意志は尊重するよ。断るなら断ってくれてもいいよ。

入間: どしよ、生まれてこの方断るなって経験がない。

Sullivan: Aku menghormati keinginanmu. Kamu boleh mengatakan tidak jika tidak mau.

Iruma: Bagaimana ini? Selama aku lahir, aku tidak pernah memiliki pengalaman menolak orang lain.

(*Mairimashita Iruma-kun*, episode 1. 00:05:16-00:05:28)

Potongan dialog di atas menunjukkan superego Iruma berupa kebiasaan untuk tidak menolak permintaan orang lain. Hal tersebut ditunjukkan dialog Iruma pada kalimat 「断るなって経験がない」 yang artinya “aku tidak pernah memiliki pengalaman menolak orang lain”.

c) Menjalani sebuah hubungan pertemanan dengan tulus

Iblis cenderung berteman untuk saling memanfaatkan. Clara, iblis ceria yang agak bodoh, sering dimanfaatkan oleh iblis lain. Berbeda dengan Iruma, seorang manusia yang mengedepankan moral saling peduli, ia memperlakukan Clara sebagai teman dan bermain bersama tanpa mengharapkan balasan.

入間: そんなものなくたって僕は君と一緒に遊びたいよ。

クララ: ほんとう？

入間: 本当だよ。思わずもらっちゃったけど、でもやっぱり一緒に遊ぶのに贈り物いらないとおもう。

Iruma: Tanpa diberi sesuatu pun, aku ingin bermain bersamamu.

Clara: Benarkah?

Iruma: Benar. Aku memang menerima pemberianmu, tapi kurasa itu tidak perlu lagi agar kita main bersama.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 3. 00:11:07-00:11:30)

Pada dialog di atas menunjukkan tindakan Iruma yang dipengaruhi superego yaitu nilai moral manusia dalam menjalani sebuah hubungan pertemanan dengan tulus. Hal itu dibuktikan pada kalimat 「そんなものなくたって僕は君と一緒に遊びたいよ」 yang artinya “Tanpa diberi sesuatu pun, aku ingin bermain bersamamu”.

d) Kepedulian antar sesama makhluk hidup

Superego Iruma terlihat saat tidak sengaja menemukan anak burung yang terluka saat menjalani ujian terbang. Iruma dengan nilai dan moral yang ia bawa dari dunia manusia, mengajarkan untuk saling peduli antara sesama makhluk hidup.

入間: そうか、痛ってこわがってるだけなんだ。でも、どしよ。えと、君にやってあげたいんだけど、ダメかな？

Iruma: Ah begitu, kamu hanya terluka dan takut. Tapi, bagaimana ya? Anu, aku ingin melakukan hal ini padamu, apakah boleh?

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 4. 00:19:42-00:20:13)



Gambar 4. 24 Iruma ingin menyembuhkan kaki burung iblis
(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 4. 00:20:18)

Gambar di atas menunjukkan superego Iruma yang berusaha menyembuhkan kaki burung tersebut. Dia bahkan menyayat tangannya sendiri sebagai contoh agar burung itu ingin disembuhkan. Hal itu dibuktikan juga dalam dialog di atas pada kalimat 「君にやってあげたいんだけど、ダメかな?」 yang artinya “Aku ingin melakukan hal ini padamu, apakah boleh?”. Superego Iruma ini berkaitan dengan moral manusia yaitu kepedulian antar sesama makhluk hidup.

e) Membantu petugas kebersihan Babys

Iruma merupakan manusia dengan hati yang sangat baik. Pada episode 6 menit ke-18, Iruma melihat petugas kebersihan yang membersihkan sampah dari siswa iblis yang terlihat tak peduli dengan kebersihan lingkungan. Hal tersebut membuat Iruma ingin membantu petugas kebersihan tanpa memandang bahwa mereka juga merupakan seorang iblis.

入間： 僕、お手伝いしていきます。
Iruma: Aku akan pergi membantu.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 6. 00:18:40-00:18:41)



Gambar 4. 25 Petugas Kebersihan Sekolah Baby's
(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 6. 00:18:37)

Pada dialog di atas, superego Iruma mengikuti ajaran moral manusia untuk membantu orang lain tanpa memandang ras atau etnis, seperti yang ditunjukkan oleh tindakan tulusnya dalam membantu siapa pun yang membutuhkan, termasuk iblis. Hal tersebut ditunjukkan pada kalimat 「お手伝いしていきます」 yang artinya “Akan pergi membantu”.

f) Usaha mengatasi rasa bersalahnya dengan meminta maaf kepada Kalego

Sejak Iruma masuk ke Sekolah Baby's, dia terlibat dalam banyak kejadian yang merepotkan guru walinya yaitu Kalego. Selain itu, ketidaksengajaan menjadikannya sebagai familiar juga menimbulkan rasa bersalah pada Iruma. Superego Iruma, yang menjunjung tinggi moralitas manusia, mengajarkan pentingnya meminta maaf ketika melakukan kesalahan.

入間： あの、先生！ 非常視もないのに召喚した挙句色々ご迷惑を本当にすみません。

Iruma: Ah, Pak Guru! Saya memohon maaf telah memanggil dan banyak merepotkan Bapak meskipun bukan di situasi darurat.

(*Mairimashita! Iruma-kun*, episode 11. 00:13:46-00:13:52)

Potongan dialog tersebut berisi superego Iruma yaitu usaha mengatasi rasa bersalahnya dengan meminta maaf kepada gurunya. Hal itu ditunjukkan pada kalimat 「ご迷惑を本当にすみません」 yang artinya “Saya memohon maaf telah banyak merepotkan”. Permohonan maaf tersebut sesuai dengan moralitas manusia yaitu apabila memiliki kesalahan pada orang lain sebaiknya segera untuk meminta maaf.

- g) Perasaan bersalah Iruma apabila mengecewakan para iblis yang berharap padanya

Saat Iruma menghadapi sebuah konflik, banyak iblis yang berharap besar padanya. Namun, Iruma selalu bergantung pada cincin sihir Sullivan di tangannya dan merasa khawatir para iblis akan kecewa jika mengetahui sihir itu adalah pinjaman yang menimbulkan rasa bersalah dalam diri Iruma.

入間： やっぱり魔力と評価は比例するな、いろんなバトラが誘ってくれたけどこの魔力が借り物だとわかったらがっかりされちゃうかもしれないな。
Iruma: Sudah kuduga, sihir dan popularitas sangat berpengaruh disini. Banyak batra yang mengundangku untuk bergabung, tapi mereka pasti akan kecewa jika mengetahui sihirku adalah sihir pinjaman.

(*Mairimashita Iruma-kun*, episode 12. 00:20:23-00:20:33)

Potongan dialog di atas menunjukkan superego berupa perasaan bersalah Iruma apabila mengecewakan para iblis yang berharap padanya. Hal itu ditunjukkan pada kalimat 「この魔力が借り物だとわかったらがっかりされちゃうかもしれないな」 yang artinya “Mereka pasti akan kecewa jika mengetahui sihirku adalah sihir pinjaman”.

Menurut Freud (melalui Kuntjojo, 2009:24), konflik batin merupakan suatu sistem kepribadian yang terdiri dari id, ego, dan superego setiap masing-masing unsur terdiri memiliki aspek, asal, fungsi, prinsip operasi, dan perlengkapan sendiri. Dalam kasus Iruma, penulis berasumsi bahwa superego-nya lebih mendominasi daripada id dan ego. Hal ini terlihat dari banyaknya pengaruh superego yang muncul, terutama saat kebiasaan Iruma untuk tidak menolak permintaan orang lain membuat ia menerima permintaan Sullivan untuk tinggal di dunia iblis. Hal tersebut membuat Iruma mengalami banyak peristiwa yang berakhir dengan akhir baik atas pengaruh dari superego-nya, seperti perasaan Iruma untuk tinggal di dunia iblis dengan nyaman, memiliki tujuan hidup yang jelas, serta Iruma berhasil mengalahkan tokoh antagonis Amy Kirio. Selain itu, bukti superego yang diperlihatkan di penjabaran sebelumnya lebih banyak ketimbang bukti id dan ego.

BAB 5

SIMPULAN

Pembahasan dari penelitian yang dilakukan pada anime *Mairimashita! Iruma-kun* ini terdiri dari dua sub bab, sub bab pertama berisi penjelasan mengenai struktur naratif anime *Mairimashita! Iruma-kun* berdasarkan teori struktur unsur naratif Himawan Pratista. Teori tersebut mengacu pada tiga hal yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

Hubungan naratif dengan ruang dalam anime ini hanya memiliki satu latar di dunia nyata dan yang lainnya merupakan latar tidak nyata (rekaan). Latar-latar tersebut yaitu lumbung kapal di Jepang, Neraka atau yang dalam anime ini disebut まかい (makai), kediaman Sullivan, kamar Iruma, sekolah Babylys, lapangan sekolah Babylys, aula familiar, lembah Kanakiri, ruang ketua OSIS Babylys, lapangan olahraga bawah tanah Babylys, dan pusat sekolah Babylys.

Anime *Mairimashita! Iruma-kun* memiliki hubungan naratif dengan waktu yang meliputi tiga aspek yaitu durasi waktu, frekuensi waktu, dan urutan waktu. Anime ini memiliki 23 episode dengan durasi waktu selama 21 menit 30 detik per episode, sehingga total keseluruhan durasi waktunya adalah 8 jam 4 menit 30 detik. Frekuensi waktu dalam anime ini adalah satu kali, karena penulis tidak menemukan adegan yang berulang maupun kilas balik yang mempengaruhi cerita. Urutan waktu yang digunakan adalah pola linear yang digambarkan dengan A-B-C-D-E-F-G-H.

Anime ini memiliki alur cerita maju, hal ini dapat dilihat juga dalam struktur tiga babak yang memiliki hubungan kausalitas dengan tiga tahap yang

mendukungnya. Tahap persiapan, tahap ini berisi pengenalan latar cerita pada anime ini yaitu dunia iblis serta adegan pertemuan Iruma dengan setiap tokoh-tokoh lain pembantu cerita. Beberapa tokoh penting diperkenalkan dalam tahap ini, seperti Suzuki Iruma sebagai tokoh utama, Sullivan sebagai kakek angkat Iruma, Asmodeus Alice sebagai iblis pembantu dan teman Iruma, Naberius Kalego sebagai guru wali Iruma, serta Azazel Ameri sebagai ketua OSIS Babyls. Pada tahap persiapan, terjadi *inciting incident* ketika Opera yang merupakan pelayan Sullivan, bertanya apakah Iruma ingin kembali ke dunia manusia, dan percakapan Iruma dengan Ameri tentang ambisi dan tujuan. Kedua peristiwa ini memicu *turning point* pertama yang berpengaruh pada alur selanjutnya yaitu keinginan Iruma untuk menaikkan peringkat iblisnya.

Tokoh antagonis Amy Kirio yang merupakan ketua Batra penelitian alat sihir diperkenalkan pada tahap konfrontasi. Selain itu, tahap konfrontasi berisi peristiwa penting yang dialami Suzuki Iruma yang memunculkan *midpoint* dan *turning point* kedua. *Midpoint* terjadi saat Iruma berbicara empat mata dengan Ameri yang menyarankan Iruma untuk menetapkan tujuan hidup, seperti kenaikan peringkat, karena itu adalah tugas setiap murid Babyls. Kenaikan peringkat Iruma ke peringkat dua iblis (Beth) memotivasinya untuk naik lebih tinggi, sehingga memunculkan *turning point* kedua yaitu bergabung dalam Batra Penelitian Alat Sihir.

Tahap resolusi, pada tahap ini Iruma berhasil menghentikan tindakan Amy Kirio dan setelah penangkapan Amy Kirio, Batra Penelitian Alat Sihir meraih penghargaan, yang membuat Iruma naik ke peringkat tiga iblis (Gimmel) dan

melanjutkan kehidupannya di neraka sambil mencari kesempatan untuk menaikkan peringkatnya.

Sub bab kedua berisi penjelasan mengenai konflik batin yang dialami Suzuki Iruma berdasarkan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Id Iruma menggambarkan berbagai dorongan dalam diri Iruma, seperti menerima permintaan Sullivan untuk tinggal di dunia iblis, keinginan untuk bebas apabila gagal ujian familiar, dan kecemasan akan identitas manusianya yang dapat membahayakan nyawanya jika terbongkar. Id Iruma mencerminkan dorongan untuk menetapkan tujuan hidup, keinginan kembali ke dunia manusia, dan niat menghentikan aksi tokoh antagonis, serta ketertarikan untuk bergabung dalam batra demi menaikkan peringkat iblis.

Selanjutnya, empat bukti ego dalam diri Iruma mencakup keinginan untuk bertanding dengan kekuatan dan caranya sendiri tanpa bergantung pada sihir, ketidakinginan menyakiti orang lain, sikap pantang menyerah dalam segala kondisi, serta prioritasnya yang lebih pada kepentingan orang lain daripada kepentingannya sendiri.

Selain id dan ego, Iruma memiliki superego yang mencerminkan moral manusia dan ajaran dari dunia aslinya yang membantunya beradaptasi di dunia iblis. Superego ini termasuk kebiasaan tidak menolak permintaan orang lain, penghindaran identitas manusia untuk bertahan hidup, kepedulian terhadap makhluk hidup, serta rasa bersalah yang membuatnya tidak ingin mengecewakan orang lain. Contoh nyata dari superego Iruma adalah bantuannya kepada petugas

kebersihan iblis dan burung iblis yang terluka, serta permintaan maafnya kepada Kalego karena merepotkannya.

Dari ketiga sistem kepribadian tersebut, superego Iruma lebih mendominasi daripada id dan ego. Hal ini terlihat dari banyaknya pengaruh superego yang muncul, terutama saat kebiasaan Iruma untuk tidak menolak permintaan orang lain membuat ia menerima permintaan Sullivan untuk tinggal di dunia iblis. Hal tersebut membuat Iruma mengalami banyak peristiwa yang berakhir dengan akhir baik atas pengaruh dari superego-nya, seperti perasaan Iruma untuk tinggal di dunia iblis dengan nyaman, memiliki tujuan hidup yang jelas, serta Iruma berhasil mengalahkan tokoh antagonis Amy Kirio. Selain itu, bukti superego yang diperlihatkan di penjabaran sebelumnya lebih banyak ketimbang bukti id dan ego. Penelitian ini memberikan contoh bagi seorang individu yang memiliki sistem kepribadian dengan superego yang dominan dapat membantu penyelesaian masalah ke arah yang lebih baik dan dapat diimplementasikan secara nyata di kehidupan manusia.

DAFTAR REFERENSI

- Asika, I. E. 2015. *The Writer as a Psychiatrist: A Psychoanalytical Reading of Chris Abani's Becoming Abigail*. hlm 47-48. Tersedia pada https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3648451 (diakses tanggal 4 Februari 2024).
- Bertens, K. 2015. *Psikoanalisis Sigmund Freud*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Detik.com (2022). <https://www.detik.com/bali/berita/d-6491101/tsundere-adalah-karakter-dingin-tapi-bucin-begini-contohnya> (diakses 10 Juni 2024)
- Endraswara, S. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Hermawan, G.S., Sadyadana, I.W., & Budinata, R.A. 2021. *Konflik Batin Tokoh Levi Ackerman Dalam Anime Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2 Karya Araki Tetsurou*. Program Studi: Pendidikan Bahasa Jepang. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Irwanto. 1997. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Japan Ministry of Foreign Affairs of Japan (2023). <https://web-japan.org/kidsworld/explore/calendar/index.html> (diakses pada 1 Juni 2024)
- Keraf, G. 1982. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kuntjojo. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Minderop, A. 2011. *Psikologi Sastra: Karya, Metode, Teori dan Contoh Kasus*. Jakarta: Pustaka Obor.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya bandung.
- Noor, R. (2019). *Pengantar Pengkajian Sastra* (6 ed.). Semarang: FASINDO, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
- Nn. *Ambisius* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ambisius> (diakses 10 Juni 2024)
- Nn. *Bermuka dua* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ambisius> (diakses 10 Juni 2024)
- Nn. *Disiplin* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/disiplin> (diakses 10 Juni 2024)
- Nn. *Pesimis* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pesimis> (diakses 10 Juni 2024)

- Nn. *Sembrono* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sebrono> (diakses 10 Juni 2024)
- Nn. *Setia* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/setia> (diakses 10 Juni 2024)
- Nn. *Sombong* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sombong> (diakses 10 Juni 2024)
- Nugroho, L. 2019. *Konflik Batin Tokoh Utama Anime Death Note Karya Tsugumi Ohba (Kajian Psikologi Sastra)*. Program Studi: Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Universitas Diponegoro
- Nurgiyantoro, B. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (Agustinus Dwi Nugroho & Yosua Aji Febrianto, Ed.; 2 ed., Vol. 1). Yogyakarta: Montase Press
- Salombe, Jekson. 2024. *Konflik Batin Tokoh Utama dalam Anime Jujutsu Kaisen: Zero Karya Park Sung Hoo (Kajian Psikologi Sastra)*. Program studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kristen Indonesia Toraja.
- Sujanto, A dkk (2006:12) dalam Febrianto, Agung. 2013. *Konflik Batin Tokoh Tejongrat dalam Novel Amangkurat karya Ardian Kresna*. <http://konflikbatintokohnovel.blogspot.co.id/> [diakses 4 Januari 2024].
- Wellek, R., & Werren, A. (1995). *Teori Kesusastraan* (M. Budianta, Ed.; 3 ed., Vol. 1). PT Gramedia Pustaka Utama.

要旨

本論文の題名は『西攻監督のアニメ「入りました！ 入間くん」における主人公鈴木入間の精神葛藤』である。筆者がこのアニメを選んだ理由は、主人公が異なる二つの世界の間に社会的格差を持っているからである。この社会的格差が、鈴木入間という主人公の欲望や感情、現実に関する精神葛藤などを引き起こす。それに基づいて、この研究の目的は、鈴木入間に存在する精神葛藤を研究の目的とする。

本論文は二つの理論が使用している。アニメの物語構造は Himawan Pratista の構造（空間と物語の関係、時間と物語の関係、三幕構造）という理論を使用して、主人公鈴木入間の精神葛藤を理解するために Sigmund Freud（イド、エゴ、スーパーエゴ）という理論を使用している。本研究では、文学社会学を主要な方法として採用して、研究対象の分析において構造主義的方法を補助的な手法として使用している。研究データは書籍、論文、研究の記事などから集めるため、本論文は文献調査である。主要なデータとしては 2019 年に攻西によって監督された「入りました！ 入間くん」というアニメである。また参考書は Albertine Minderop が執筆した「Psikologi Sastra」という本、Himawan Pratista が執筆した「Memahami Film」という本である。分析した結果は下記のようなものである。

第一目、アニメの物語構造は Himawan Pratista の物語構造理論を使用している。このアニメは、重要な出来事と関連する九つの空間がある。これ

らの空間には、日本の船倉、魔界、サリバンの邸宅、入間の部屋、バビルス校、ファミリアのホール、バビルス生徒会長の部屋、バビルス校の運動場、カナキリの谷、バビルスの地下運動場、魔法道具研究室、そしてバビルスの中心エリアがある。このアニメの時間の流れは線形で、プロットは順を追って展開している。各エピソードの長さは 21 分 30 秒で、全体の総再生時間は 8 時間 4 分 30 秒、物語の期間は約 1 ヶ月である。準備段階では、鈴木入間が悪魔の世界に住むことになった背景とキャラクターの紹介がある。物語の転機であるインサイティング・インシデントは、入間がオペラと話し、アメリと出会う場面で起こる。ここから、入間のランクを上げたいという最初のターニングポイントがある。次に、コンフロンテーション段階では、入間がランク試験を受ける決意をするミッドポイントがあり、これにより入間があるバトラに参加するという第二のターニングポイントがある。解決段階では、入間が指輪の魔法で花火を止めようとし、アミ・キリオがバビルス校の警備員に捕まる結末がある。そして、入間は三位の悪魔に昇格し、再び悪魔の世界での生活を始める。

第二は鈴木入間の精神除隊のことである。Sigmund Freud による精神楮は三つあり、イド、エゴとスーパーエゴである。鈴木入間の人格には、イド、エゴ、スーパーエゴの三つのシステムが作用しているが、スーパーエゴがイドやエゴよりも支配的である。これは、入間が幼少期から他者の意志を受け入れる傾向があり、サリバンの提案を受け入れて魔界に住むこと

を決めたことに現れている。このスーパーエゴの影響は、人間の人生における多くのポジティブな結果を生み出し、魔界での安心感や明確な人生の目的、そしてアンタゴニストを打ち負かすことに繋がった。総じて、人間の行動にはイドやエゴよりもスーパーエゴの影響が強く表れている。

鈴木入間は、個人の精神葛藤に対するスーパーエゴの重要な役割を示している。スーパーエゴは社会的な価値観や道徳的な規範を反映して、それが個人にポジティブな結果をもたらしている。スーパーエゴは人間が社会のルールや規範に従って行動するための重要なコントロールとなり、個人が正しいとされる基準に従って行動して、責任ある選択をして、社会的調和を維持する手助けをしている。

BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama : Rahul Putra Ariansyah
NIM : 13020220120016
Tempat, tanggal lahir : Semarang, 10 Agustus 2002
Alamat : Jalan Candi Penataran Selatan
RT 11/04, Kel. Kalipancur, Kec.
Ngaliyan. Kota Semarang.
Jenis Kelamin : Laki - laki
E-mail : rahulariansyah041@gmail.com
No. Hp : 082334009145



Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 02 Sadeng (2008-2014)
2. SMP Negeri 19 Semarang (2014-2017)
3. SMA Negeri 12 Semarang (2017-2020)
4. Universitas Diponegoro (2020-2024)