



**AKTUALISASI DIRI TOKOH UTAMA DALAM ANIME *OUSAMA RANKING* (王様ランキング) KARYA TOOKA SOUSUKE
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

十日草輔の『王様ランキング』における主人公の自己実現
(文学的な心理学研究)

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Oleh :
Wisnu Arya Susanto
NIM 13020220130027

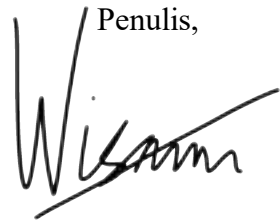
**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

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 publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia untuk menerima sanksi dari pihak yang memiliki hak jika terbukti adanya kegiatan plagiarisme.

Semarang, Agustus 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Wisnu Arya Susanto', with a long horizontal stroke extending to the right.

Wisnu Arya Susanto

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Aktualisasi Diri Tokoh Utama Dalam Anime *Ousama Ranking* (王様ランキング) Karya Tooka Sousuke (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada 30 Agustus 2024.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



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

NIP. 198904292024062001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Aktualisasi Diri Tokoh Utama Dalam Anime *Ousama Ranking* (王様ランキング) Karya Toolka Sousuke (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah diterima dan disahkan oleh panitia Ujian Skripsi Program Strata-I Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 30 Oktober 2024.

Tim Penguji Skripsi

Ketua

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



Anggota I

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



Anggota II

Budi Mulyadi, S.Pd., M. Hum.
NIP. 197307152014091003



Dekan Fakultas Ilmu Budaya



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

MOTTO

*“Now I'm cutting the anchor away. And I won't look back. I'm starting a new life
today. Now I see where I belong”*

(Dream Theater — Barstool Warrior)

*“When you are seriously trying to accomplish something, you will always be
alone. You can't do it if you're not alone.”*

(Elaina)

Skripsi ini penulis persembahkan untuk mereka yang tak henti-hentinya berjuang meraih cita-cita dan impiannya; serta untuk mereka yang percaya dengan adanya kesempatan kedua.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan program S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Skripsi dengan judul “Aktualisasi Diri Tokoh Utama Dalam Anime *Ousama Ranking* (王様ランキング) Karya Tooka Sousuke (Kajian Psikologi Sastra)” ini tidak dapat diselesaikan dengan baik oleh penulis tanpa imbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Strata I Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
3. Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A. selaku dosen pembimbing penulis. Terima kasih atas segala arahan, waktu, perhatian, motivasi, dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
4. Lina Roslana, S.S., M.Hum. dan Nur Hastuti, S.S., M.Hum. selaku dosen wali penulis. Terima kasih atas arahan, bantuan, dan nasihat yang selama ini telah diberikan kepada penulis.
5. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang selalu memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis.

6. Keluarga tercinta, ibu, bapak, dan mas Bram yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayangnya.
7. Kerabat, tetangga, dan teman-teman yang sering bertanya “kapan lulus?”.
8. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2020 yang telah mewarnai masa perkuliahan penulis.
9. Teman-teman KKN Desa Gedegan dan anak-anak Desa Gedegan yang telah memberikan dukungannya.
10. Teman-teman grup Catastropher, Free Chat, dan Damp36 yang telah memberikan dukungannya selama ini.

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

Semarang, Agustus 2024
Penulis,

Wisnu Arya Susanto

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Penelitian Terdahulu	5

2.2.	Kerangka Teori.....	7
2.2.1.	Teori Struktural Naratif Film	7
2.2.1.1.	Hubungan Naratif Dengan Ruang	7
2.2.1.2.	Hubungan Naratif Dengan Waktu	8
2.2.1.3.	Struktur Tiga Babak	9
2.2.2.	Teori Psikologi Sastra	11
2.2.2.1.	Teori Kebutuhan Bertingkat.....	12
BAB 3 METODE PENELITIAN		17
3.1.	Sumber Data	18
3.2.	Langkah-langkah Penelitian.....	18
BAB 4 ANALISIS AKTUALISASI DIRI TOKOH UTAMA DALAM ANIME <i>OUSAMA RANKING</i>		20
4.1.	Struktur Naratif Anime <i>Ousama Ranking</i>	20
4.1.1.	Hubungan Naratif Dengan Ruang.....	20
4.1.2.	Hubungan Naratif Dengan Waktu.....	23
4.1.3.	Struktur Tiga Babak.....	25
4.2.	Aktualisasi Diri Tokoh Utama Dalam Anime <i>Ousama Ranking</i>	47
BAB 5 SIMPULAN		56
DAFTAR PUSTAKA		58
要旨		60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Hieraki kebutuhan bertingkat	16
Gambar 4.1. Bojji memasuki Kerajaan Bosse	20
Gambar 4.3. Halaman Belakang Kerajaan	21
Gambar 4.4. Bojji dan Kage berada di dalam Gerbang Neraka	22
Gambar 4.5. Ruang senjata di dalam rumah Despa	22
Gambar 4.6. Tokoh Bojji	27
Gambar 4.7. Bojji mencoba kabur dari istana	28
Gambar 4.8. Bojji melawan komandan pasukan ksatria dunia bawah	29
Gambar 4.9. Tokoh Kage sedang berbicara.....	30
Gambar 4.10. Despa menerima seluruh uang yang dimiliki Kage	32
Gambar 4.11. Tokoh Daida	33
Gambar 4.12. Tokoh Hilling	34
Gambar 4.13. Tokoh Domas	36
Gambar 4.14. Perundingan tertutup untuk memilih penerus Kerajaan Bosse.....	38
Gambar 4.15. Tokoh Despa.....	40
Gambar 4.16. Tokoh Miranjo	43
Gambar 4.17. Miranjo memberikan sinyal kepada kerajaan lain untuk menyerang Kerajaan Bosse.....	44
Gambar 4.18. Kerajaan lain merespon sinyal dari Miranjo dan bersiap menyerang	44
Gambar 4.19. Daida dipaksa minum ramuan	45
Gambar 4.20. Bojji mencicipi masakan buatannya sendiri.....	48

Gambar 4.21. Bojji tidur setelah seharian berlatih.....	49
Gambar 4.22. Bojji berlatih dengan Mitsumata.....	50
Gambar 4.23. Bojji berlatih mengayunkan pedang bersama Domas.....	50
Gambar 4.24. Hasil latihan Bojji bersama Despa	51
Gambar 4.25. Hilling menyembuhkan Bojji	52

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel struktur tiga babak anime <i>Ousama Ranking</i>	47
--	----

INTISARI

Susanto, Wisnu Arya. 2024. “Aktualisasi Diri Tokoh Utama Dalam Anime *Ousama Ranking* (王様ランキング) Karya Tooka Sousuke (Kajian Psikologi Sastra)”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Dian Annisa Nur Ridha S.S., M.A.

Penelitian ini menggunakan objek material berupa anime dengan judul *Ousama Ranking* karya Tooka Sousuke. Sedangkan objek formal penelitian ini adalah aktualisasi diri tokoh utama. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista dan teori kebutuhan bertingkat oleh Abraham Maslow. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis struktur naratif anime *Ousama Ranking* dan aktualisasi diri tokoh utama. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk mengaktualisasikan dirinya, termasuk seseorang yang memiliki keterbatasan.

Kata Kunci: Aktualisasi diri; Anime; *Ousama Ranking*; Psikologi sastra

ABSTRACT

Susanto, Wisnu Arya. 2024. "Self-Actualization of the Main Character in Anime Ousama Ranking (王様ランキング) by Tooka Sousuke (Literary Psychology Study)". Thesis. Japanese Language and Culture Studies, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Advisor Dian Annisa Nur Ridha S.S., M.A.

This research uses the material object in the form of an anime with the title of Ousama Ranking by Tooka Sousuke. While the formal object of this research is the self-actualization of the main character. The theory used in this research is the theory of film narrative structure by Himawan Pratista and the theory of self-actualization by Abraham Maslow. The purpose of this study is to analyze the narrative structure of the anime Ousama Ranking and the self-actualization of the main character. The results of this study show that every individual has the same opportunity to actualize himself, including someone who has disabilities.

Keywords: *Anime; Literary psychology; Ousama Ranking; Self-actualization.*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Karya sastra adalah dunia imajinatif yang diciptakan oleh pengarang, di mana realitas di dalamnya berbeda dari kenyataan dunia nyata meskipun sering mengambil referensi darinya. Referensi tersebut diubah melalui penambahan atau pengurangan sesuai perspektif pengarang, sehingga kebenaran dalam karya sastra adalah versi pengarang yang tetap memiliki hubungan dengan realitas (Noor, 2019:10). Karya sastra dibentuk oleh dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik mencakup elemen-elemen internal seperti cerita, latar, plot, dan tokoh, sedangkan unsur ekstrinsik adalah faktor eksternal yang mempengaruhi karya, seperti keyakinan dan pandangan hidup pengarang (Nurgiyantoro 2015:30; 36).

Karya sastra memiliki berbagai bentuk, seperti drama, cerita pendek, puisi, dan salah satu bentuk modernnya adalah anime. Anime (アニメ) adalah karya sastra berbentuk animasi yang dibuat melalui gambar tangan atau teknologi komputer, dengan asal kata dari bahasa Jepang yang diserap dari kata *animation* dalam bahasa Inggris¹. Anime pertama kali muncul pada tahun 1907 dengan durasi tiga detik, dan kemudian berkembang, termasuk karya Oten Shimokawa pada tahun 1917. Popularitas anime meningkat setelah Osamu Tezuka merilis *Astro Boy*, yang

¹ Nandy. Anime. (2022). <https://www.gramedia.com/best-seller/anime/> (diakses 2 Maret 2023)

pertama kali diterjemahkan ke bahasa Inggris dan ditayangkan di Amerika Serikat². Seiring kemajuan zaman, anime terus berkembang dalam hal animasi, cerita, dan suara, menjadi hiburan yang dinikmati oleh semua kalangan. Berbagai anime populer seperti *Detective Conan*, *Doraemon*, *Naruto*, dan *One Piece* pernah tayang di Indonesia, dan dengan adanya layanan streaming, anime kini lebih mudah diakses oleh penonton, termasuk karya-karya terbaru seperti *Ousama Ranking*.

Ousama Ranking (王様ランキング) adalah sebuah anime yang diadaptasi dari manga dengan judul yang sama. Anime karya Tooka Sousuke ini disiarkan dari Oktober 2021 hingga Maret 2022 dengan total 23 episode³. *Ousama Ranking* menceritakan tentang seorang laki-laki bernama Bojji yang merupakan seorang pangeran dan akan mewarisi kerajaan dari ayahnya, Bosse. Namun karena fisik Bojji yang kecil serta terlahir tuna rungu membuat banyak orang meremehkan Bojji termasuk keluarganya sendiri hingga para penduduk kerajaan.

Alasan mengapa penulis ingin meneliti anime ini adalah karena terdapat representasi karakter utama yang memiliki keterbatasan, suatu tema yang jarang diangkat dalam media anime. Hal ini memberikan perspektif yang berbeda mengenai perjuangan individu berkebutuhan khusus dalam meraih impiannya. Kisah Bojji yang secara fisik dianggap tidak mampu menjadi raja namun tetap

² Nn. *Sejarah Anime: Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia*. (2022).
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia> (diakses 2 Maret 2023)

³ Nn. *Ousama Ranking*. (2021).
https://myanimelist.net/anime/40834/Ousama_Ranking (diakses 9 September 2023)

berjuang untuk mendapatkan pengakuan dari keluarga dan rakyatnya memberikan narasi yang kuat tentang determinasi, pengorbanan, dan perubahan persepsi sosial. Dengan demikian, penelitian terhadap anime ini sebagai refleksi terhadap bagaimana anime dapat menyajikan pesan-pesan inspiratif mengenai ketangguhan manusia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) bagaimana struktur naratif yang terdapat pada anime *Ousama Ranking*;
- 2) bagaimana upaya yang dilakukan tokoh utama untuk dapat mengaktualisasikan dirinya?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) menjelaskan struktur naratif yang terdapat pada anime *Ousama Ranking*;
- 2) menjelaskan upaya yang dilakukan tokoh utama untuk dapat mengaktualisasikan dirinya.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka objek penelitian yang akan digunakan adalah anime *Ousama Ranking*. Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada analisis unsur intrinsik meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak, serta penggambaran aktualisasi diri tokoh utama pada anime *Ousama Ranking*.

1.5. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam studi sastra, khususnya terkait aktualisasi diri tokoh dalam karya sastra, serta memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, dan peneliti dalam memperluas pengetahuan mengenai penelitian sastra. Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi panduan dalam memahami proses aktualisasi diri yang dialami oleh tokoh dalam karya sastra.

1.6. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini akan disusun dalam lima bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, pembahasan, dan simpulan.

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

Bab 2 tinjauan pustaka, yang membahas penelitian terdahulu dan kerangka teori.

Bab 3 metode penelitian, yang menguraikan langkah-langkah yang diambil penulis dalam menganalisis karya sastra.

Bab 4 merupakan pembahasan, yang mengaplikasikan teori yang digunakan untuk menganalisis karya sastra meliputi teori struktural naratif film dan teori psikologi sastra.

Bab 5 simpulan, yang memberikan jawaban atas rumusan masalah.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama berjudul “Aktualisasi Diri Tokoh Utama dalam Anime *Kuragehime* Karya Akiko Higashimura Kajian Psikologi Humanistik” yang dilakukan oleh Nur Aini, mahasiswa Sastra Jepang Universitas Diponegoro (2019). Penelitian skripsi ini membahas tokoh utama yang digambarkan sebagai seorang *nerd* yang berusaha mengaktualisasikan dirinya meskipun ia merasa sangat rendah diri dan enggan tampil di depan umum. Penelitian ini menggunakan teori struktural fiksi dari Burhan Nurgiyantoro dan teori kebutuhan bertingkat dari Abraham Maslow. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk aktualisasi diri yang dicapai tokoh utama adalah berhasil berdiri di atas panggung dengan gaun rancangannya sendiri serta memiliki merek gaun sendiri. Ia berhasil mencapai aktualisasi dirinya dengan mengembangkan potensi yang ia miliki sebagai desainer gaun.

Penelitian kedua berjudul “Aktualisasi Diri Tokoh Naofumi dalam Anime *Tate no Yuusha no Nariagari* (盾の勇者の成り上がり) Karya Aneko Yusagi–Kajian Psikologi Sastra” yang dilakukan oleh Kevin Ihza Mahendra, mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro (2020). Penelitian ini membahas tokoh Naofumi yang berusaha mengaktualisasikan dirinya setelah dikucilkan dan dikhianati oleh kerajaan yang memanggilnya dari dunia lain. Penelitian ini menggunakan teori struktural naratif film dari Himawan Pratista dan teori kebutuhan bertingkat dari Abraham Maslow. Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa bentuk aktualisasi diri yang dicapai Naofumi adalah berhasil melindungi kerajaan serta mendapatkan pengakuan sebagai seorang pahlawan dari masyarakat seluruh kerajaan.

Penelitian ketiga berjudul “Perubahan Tingkah Laku Akibat Diskriminasi Pada Tokoh Bojji dalam Anime *Ousama Ranking* Karya Sosuke Touka” yang dilakukan oleh Hermawan Aji Kuncoro, mahasiswa Sastra Jepang Universitas Nasional (2023). Penelitian ini membahas perubahan tingkah laku tokoh Bojji akibat diskriminasi yang ia dapatkan. Penelitian ini menggunakan teori struktural naratif film dari Himawan Pratista, teori kebutuhan dari Henry Murray, dan teori lingkaran motivasi dari Dirgagunarsa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan tingkah laku pada tokoh Bojji disebabkan oleh adanya faktor internal seperti kebutuhan pemahaman, kebutuhan menghindari rasa hina, kebutuhan otonomi, dan kebutuhan afiliasi, serta faktor eksternal seperti diskriminasi karena bentuk fisik, diskriminasi karena bisu dan tuli, diskriminasi karena lemah.

Dari ketiga penelitian terdahulu yang telah disebutkan, belum ada yang spesifik membahas aktualisasi diri tokoh utama dalam anime *Ousama Ranking*. Anime *Ousama Ranking* sebagai objek material memiliki keistimewaan tersendiri karena menampilkan tokoh utama dengan keterbatasan fisik yang jarang diangkat dalam cerita anime. Selain itu, tema perjuangan Bojji untuk meraih pengakuan dan memenuhi potensinya, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan fisik dan sosial, menjadikannya salah satu karya sastra yang cukup menarik untuk dianalisis dari sudut pandang psikologis sastra.

2.2.Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teori dari beberapa pakar, antara lain teori struktural naratif film dan teori psikologi sastra.

2.2.1. Teori Struktural Naratif Film

Film memiliki dua unsur utama, yaitu unsur naratif dan sistematik. Unsur naratif adalah unsur yang menggerakkan sebuah cerita, sedangkan unsur sinematik adalah aspek teknis yang membentuk sebuah film (Pratista, 2017:23). Dalam penelitian ini, penulis hanya akan berfokus pada analisis unsur naratifnya saja untuk memahami bagaimana struktur cerita dalam anime *Ousama Ranking*.

Naratif adalah unsur yang berhubungan dengan aspek cerita di dalam film. Dengan adanya aspek seperti konflik, lokasi, masalah, tokoh, dan waktu, semuanya membentuk unsur naratif dan berinteraksi satu sama lain membentuk jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Sehingga, film menjadi mudah untuk dipahami (Pratista, 2017:24,63). Dalam penelitian ini dibahas mengenai hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

2.2.1.1. Hubungan Naratif Dengan Ruang

Cerita dalam film tidak akan terjadi tanpa ada yang namanya ruang. Ruang menjadi tempat di mana seluruh pelaku cerita dalam film bergerak dan beraktivitas. Penggambaran ruang dalam film bisa menggunakan tempat seperti kamar, taman, jalan, dan lain sebagainya, lokasi di kehidupan nyata seperti sebuah kota di sebuah negara, atau bisa juga membuat tempat fiksi yang sama sekali tidak ada di kehidupan nyata (Pratista, 2017:65).

2.2.1.2. Hubungan Naratif Dengan Waktu

Sama seperti ruang, cerita dalam film tidak akan terjadi tanpa ada yang namanya waktu. Waktu memiliki tiga aspek yang berhubungan dengan unsur naratif, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu (Pratista, 2017:66).

1) Urutan Waktu

Urutan waktu dalam film menunjukkan bagaimana waktu cerita berjalan. Secara umum, waktu dibagi menjadi dua pola: linier dan nonlinier. Pola linier mengikuti urutan peristiwa secara kronologis sesuai dengan alur cerita film. Sebagai contoh, jika urutan peristiwa adalah A-B-C-D-E, maka dalam pola linier urutannya tetap A-B-C-D-E. Meski terkadang muncul interupsi berupa kilas balik atau kilas depan, dalam pola linier interupsi ini dianggap tidak mengganggu alur utama cerita. Sementara itu, pola nonlinier adalah pola di mana urutan waktu tidak mengikuti kronologi peristiwa karena adanya interupsi waktu baik kilas balik atau kilas depan yang mengubah alur cerita. Dalam pola nonlinier, urutan peristiwa A-B-C-D-E bisa menjadi A-C-D-B-E ataupun B-C-A-D-E. Meski demikian, pola nonlinier jarang digunakan dalam film karena bisa menyulitkan penonton untuk memahami isi cerita (Pratista, 2017:67-68).

2) Durasi Waktu

Durasi waktu dibagi menjadi dua jenis: durasi film dan durasi cerita. Durasi film adalah waktu yang diperlukan untuk menonton film, biasanya berkisar antara 90 hingga 120 menit. Sementara itu, durasi cerita adalah waktu yang mencakup jalannya cerita dalam film. Durasi cerita ini bisa bervariasi, mulai dari beberapa jam,

hari, minggu, bulan, hingga bertahun-tahun atau bahkan berabad-abad (Pratista, 2017:69).

3) Frekuensi Waktu

Frekuensi waktu merupakan seberapa sering sebuah adegan dalam film muncul kembali dalam waktu dan sudut pandang karakter yang berbeda. Biasanya, adegan dalam film hanya dimunculkan satu kali saja sepanjang cerita berjalan. Namun dalam kasus tertentu, satu adegan yang sama bisa saja muncul kembali lebih dari satu kali dalam bentuk kilas balik ataupun kilas depan sesuai dengan kebutuhan cerita (Pratista, 2017:70).

2.2.1.3. Struktur Tiga Babak

Pola struktur naratif terdiri dari tiga tahapan: pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Dalam film, pola struktur naratif yang umum digunakan adalah struktur tiga babak, yang diadaptasi dari pembabakan dalam seni pertunjukan. Struktur ini tidak menentukan kualitas sebuah film, sehingga dapat diterapkan pada semua jenis film. Struktur tiga babak meliputi tahap persiapan, konfrontasi, dan resolusi (Pratista, 2017:76).

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap di mana cerita dalam film berawal di sini. Tahap ini memperkenalkan tokoh utama dan pendukung, tokoh protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, hingga ruang dan waktu cerita. Tahap persiapan umumnya memiliki prolog yang digunakan untuk menjelaskan peristiwa yang terjadi jauh sebelum cerita utama dalam film dimulai. Pada tahap ini, terdapat peristiwa yang memunculkan perubahan cerita yang disebut dengan *inciting incident*. Kemudian,

inciting incident memunculkan *turning point pertama* yang membuat arah cerita berubah (Pratista, 2017:78).

2) Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi adalah tahap di mana tokoh utama melakukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah terjadi pada tahap permulaan. Hal ini diakibatkan oleh adanya konflik, peristiwa tidak terduga yang dilakukan baik oleh tokoh utama ataupun pendukung. Di tengah tahap konfrontasi, terdapat titik tengah cerita atau yang biasa disebut dengan *midpoint*, di mana arah cerita kembali berubah dikarenakan adanya informasi baru, peristiwa, ataupun munculnya tokoh baru di tahap ini. Menjelang akhir tahap konfrontasi, terdapat faktor yang membuat tokoh utama bangkit dengan tekad dan semangat baru untuk kembali fokus pada tujuannya. Momen inilah yang memunculkan *turning point* kedua (Pratista, 2017:79).

3) Tahap Resolusi

Tahap resolusi adalah tahap di mana konflik atau konfrontasi akhir dalam cerita mencapai puncaknya. Pada tahap ini, ketegangan dalam film berada pada titik tertinggi dan seringkali dibatasi oleh elemen Deadline yang membatasi ruang dan waktu. Tahap ini biasanya diakhiri dengan kemenangan protagonis dan kekalahan antagonis. Setelah konflik utama diselesaikan, masalah dalam cerita pun teratasi, dan resolusi tercapai. Umumnya, tahap resolusi memberikan Ending yang kuat dan memuaskan bagi penonton (Pratista, 2017:79).

2.2.2. Teori Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah sebuah interdisipliner yang menghubungkan ilmu psikologi dan sastra, sehingga dapat dikatakan bahwa psikologi sastra adalah suatu analisis karya sastra menggunakan pendekatan ilmu psikologi (Minderop 2013:59). Kata psikologi sendiri berasal dari bahasa Yunani, di mana *psyche* berarti jiwa dan *logos* berarti ilmu, sehingga psikologi dapat diartikan sebagai ilmu tentang perilaku manusia. Kebanyakan orang percaya bahwa setiap orang memiliki kepribadian masing-masing. Kepribadian yang meliputi perasaan, pikiran, dan perilaku adalah karakteristik yang akan memperlihatkan cara individu beradaptasi dan berkompromi dalam kehidupan sehari-hari (Santrock melalui Minderop, 2013:4).

Ada beberapa faktor yang memengaruhi psikologi sastra. Pertama, karya sastra merupakan hasil dari proses kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada dalam keadaan setengah sadar (*subconscious*) yang dituangkan ke dalam bentuk sadar (*conscious*). Kedua, kajian psikologi sastra menganalisis cerminan psikologis dalam diri tokoh-tokoh yang diciptakan oleh pengarang, sehingga pembaca dapat merasakan keterlibatan dengan masalah psikologis dalam sebuah cerita. Setiap karya sastra dapat dianalisis dengan pendekatan psikologi sastra karena menampilkan karakter-karakter yang menunjukkan berbagai masalah psikologis, meskipun karya tersebut bersifat imajinatif (Minderop, 2013: 55).

Karya sastra dan psikologi memiliki hubungan simbiosis dan berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Keduanya berkaitan dengan permasalahan manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu, baik karya sastra maupun psikologi menggunakan pengalaman manusia sebagai bahan

analisis. Oleh karena itu, pendekatan psikologi dalam penelitian karya sastra dianggap sangat penting (Endraswara, 2008:15).

Pemahaman terhadap teori psikologi sastra dapat dilakukan dengan tiga macam cara. Pertama, mempelajari teori-teori psikologi terlebih dahulu sebelum menganalisis karya sastra. Kedua, memilih karya sastra terlebih dahulu, lalu menentukan teori psikologi yang sesuai untuk digunakan. Ketiga, memilih teori psikologi dan karya sastra secara bersamaan (Endraswara, 2008:89). Dari ketiga cara di atas, penulis menggunakan cara kedua, yaitu dengan terlebih dahulu menentukan karya sastra, yaitu anime *Ousama Ranking*, kemudian memilih teori psikologi yang sesuai, yakni teori kebutuhan bertingkat dari Abraham Maslow.

2.2.2.1. Teori Kebutuhan Bertingkat

Manusia merupakan makhluk hidup yang tidak pernah puas sepenuhnya. Bagi manusia, kepuasan bersifat sementara. Sehingga ketika satu kebutuhan telah terpenuhi, maka akan muncul kebutuhan lainnya yang menuntut untuk dipenuhi. Oleh karena itu, Maslow mengemukakan bahwa kebutuhan manusia tersusun dalam sebuah hierarki yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu:

1) Kebutuhan-kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan-kebutuhan fisiologis adalah kebutuhan dasar yang paling mendesak untuk dipenuhi karena berkaitan dengan pemeliharaan biologis dan kelangsungan hidup individu secara langsung. Kebutuhan ini meliputi kebutuhan akan makanan, air, oksigen, aktivitas, istirahat, dan sebagainya. Jika kebutuhan fisiologis tidak terpenuhi atau belum terpuaskan, individu tidak akan terdorong untuk memenuhi kebutuhan lain yang lebih tinggi. Misalnya, ketika seseorang merasa lapar, ia tidak

akan tertarik melakukan hal lain. Pada saat lapar, individu akan fokus pada keinginan untuk segera mencari dan mendapatkan makanan (Koeswara, 1991:119-120).

2) Kebutuhan Akan Rasa Aman

Kebutuhan akan rasa aman (*need for self-security*) adalah kebutuhan yang akan memberikan dorongan bagi individu untuk mencari ketentraman, kepastian, dan keteraturan dalam lingkungannya. Kebutuhan ini menjadi dominan dan memerlukan pemuasan setelah kebutuhan-kebutuhan fisiologis terpenuhi (Koeswara, 1991:120-121).

Kebutuhan akan rasa aman dapat terlihat sepanjang siklus hidup manusia, mulai dari bayi-anak-anak, hingga dewasa. Bayi umumnya takut terhadap suara keras dan cahaya terang, yang sering menyebabkan mereka menangis. Namun seiring pertumbuhan, bayi belajar bahwa suara keras dan cahaya terang tidak berbahaya dan tidak perlu untuk ditakuti. Ketika bayi tumbuh menjadi anak-anak, mereka akan merasa aman ketika berada dalam perlindungan keluarga. Tanpa adanya perlindungan tersebut, anak-anak bisa merasa tidak aman, cemas, dan kurang percaya diri, yang dapat membuatnya mencari area kehidupan yang dapat memberikan mereka rasa aman. Ketika seseorang menjadi dewasa, usaha untuk memperoleh rasa aman menjadi lebih aktif, seperti mencari perlindungan, serta mendapatkan pekerjaan dengan penghasilan tetap dan keselamatan kerja (Koeswara, 1991:121-122).

3) Kebutuhan Akan Rasa Cinta dan Memiliki

Kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki (*need for love and belongingness*) adalah kebutuhan yang mendorong individu untuk menjalin hubungan afektif atau emosional dengan orang lain, baik dengan sesama maupun lawan jenis, dalam lingkungan keluarga atau kelompok sosial. Bagi beberapa orang, menjadi bagian dari sebuah komunitas sering kali menjadi tujuan utama, dan individu akan merasa kesepian, terasing, serta tidak berdaya ketika ditinggalkan oleh keluarga, pasangan, atau teman-teman mereka (Koeswara, 1991:122-123).

4) Kebutuhan Akan Harga Diri

Kebutuhan akan harga diri (*need for self esteem*) adalah kebutuhan di mana individu ingin mendapatkan penghargaan atas pencapaiannya. Kebutuhan ini dibagi menjadi dua kategori: penghargaan dari diri sendiri dan penghargaan dari orang lain. Penghargaan dari diri sendiri mencakup keinginan untuk mencapai kompetensi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, kepuasan, kemandirian, dan kebebasan. Sementara itu, penghargaan dari orang lain mencakup prestasi dan pengakuan yang diterima dari orang lain. (Koeswara, 1991:124).

Ketika kebutuhan akan harga diri terpenuhi, individu akan merasakan rasa percaya diri, merasa berharga, kuat, mampu, dan berguna. Sebaliknya, jika kebutuhan ini terhambat, individu mungkin merasa rendah diri, tidak berharga, lemah, tidak mampu, dan tidak berguna. Rasa harga diri yang sehat adalah hasil dari usaha individu itu sendiri, dan menjadi masalah psikologis yang serius jika seseorang lebih bergantung pada penilaian pihak lain daripada kemampuan dan prestasi yang bisa diraih oleh dirinya sendiri (Koeswara, 1991:125).

5) Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri (*need for self actualization*) adalah kebutuhan tertinggi dalam teori kebutuhan bertingkat. Kebutuhan ini muncul setelah empat kebutuhan dasar sebelumnya terpenuhi dengan baik, dan aktualisasi diri mendorong individu untuk mencapai potensi penuh mereka. Contohnya, seseorang yang berbakat di bidang musik mungkin menciptakan lagu, atau seseorang dengan potensi intelektual mungkin menjadi ilmuwan. Dari contoh ini, dapat terlihat bahwa bentuk aktualisasi diri akan berbeda pada setiap individu karena adanya perbedaan individual (Koeswara, 1991:125).

Usaha untuk mencapai aktualisasi diri bukanlah hal yang mudah karena banyaknya hambatan yang dihadapi. Hambatan pertama berasal dari dalam individu, seperti ketidaktahuan, keraguan, dan ketakutan yang menghalangi individu untuk mengembangkan seluruh potensinya, sehingga potensi tersebut tetap terpendam. Hambatan kedua berasal dari luar individu, yakni masyarakat, yang cenderung mendepersonalisasi serta menekan bakat, potensi, dan sifat individu. Hambatan ketiga berasal dari pengaruh negatif dari pemenuhan kebutuhan akan rasa aman. Umumnya, setiap proses menuju aktualisasi diri akan menuntut inisiatif dari individu untuk mengambil segala risiko, membuat kesalahan, serta meninggalkan beberapa kebiasaan yang merusak, di mana hal itu memerlukan keberanian yang tinggi. Bagi individu dengan kebutuhan akan rasa aman yang terlalu kuat, hal tersebut justru dianggap mengancam dan menakutkan, sehingga individu akan kembali ke pemuasan kebutuhan akan rasa aman. Banyak orang menutup kemungkinan dari dirinya sendiri untuk mencapai aktualisasi diri karena mereka

mengekanng dirinya sendiri dari pengembangan kreativitas dan kebiasaan yang membangun, serta lebih tertarik dengan kebiasaan yang merusak. Oleh karena itu, pencapaian aktualisasi diri Pencapaian aktualisasi diri bukan hanya memerlukan lingkungan yang mendukung, tetapi juga membutuhkan kesediaan individu untuk terbuka terhadap berbagai ide dan pengalaman baru (Koeswara, 1991:126-127).



Gambar 2.1. Hieraki kebutuhan bertingkat

Sumber: <https://tehtyastar.com/2018/01/31/teori-hierarki-kebutuhan-maslow/>
(diakses pada 2 Maret 2024)

BAB 3

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena objek material yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah anime *Ousama Ranking* yang didukung dengan bahan-bahan kepustakaan seperti buku ataupun artikel penelitian. Penelitian ini berjenis penelitian deskriptif kualitatif karena hasil penelitian yang akan diuraikan berupa usaha-usaha pemenuhan aktualisasi diri yang dilakukan tokoh utama dalam anime *Ousama Ranking*.

Metode yang akan digunakan adalah metode sosiologi sastra. Sosiologi sastra merupakan cabang ilmu sastra yang mempelajari karya sastra dalam kaitannya dengan realitas sosial atau kehidupan masyarakat (Hartoko dan Rahmanto melalui Noor, 2019:70). Menurut Wellek dan Warren, hubungan antara karya sastra dan masyarakat dapat dibagi menjadi tiga kategori. Pertama, terkait dengan sisi sosiologis pengarang. Kedua, terkait dengan isi karya sastra itu sendiri yang dapat menggambarkan kondisi masyarakat. Ketiga, terkait dengan dampak karya sastra terhadap masyarakat (2014:100). Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menetapkan penelitian ini termasuk ke dalam kategori kedua, karena penelitian ini membahas tentang permasalahan sosial yang ada di dalam karya sastra, yaitu proses pemenuhan aktualisasi diri pada tokoh utama dalam anime *Ousama Ranking*. Sehingga pendekatan yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini menggunakan teori kebutuhan bertingkat dari Abraham Maslow. Selain itu, penelitian ini akan menggunakan metode struktural untuk memahami elemen-elemen visual dan naratif yang terdapat dalam anime *Ousama Ranking*,

seperti hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

3.1. Sumber Data

Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah anime *Ousama Ranking* dengan total 23 episode. Selain itu, penulis akan memanfaatkan buku-buku terkait teori sastra dan informasi dari internet yang relevan sebagai data pendukung. Data yang akan dianalisis mencakup unsur intrinsik serta upaya yang dilakukan oleh tokoh utama dalam anime *Ousama Ranking* untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi dirinya.

3.2. Langkah-langkah Penelitian

1) Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan karena semua data yang diperoleh merupakan bahan pustaka yang dikumpulkan, dibaca, dan dipahami. Data tersebut diperoleh dari berbagai referensi seperti artikel penelitian, buku, dan skripsi, dengan objek material berupa anime. Karena objek penelitian menggunakan bahasa Jepang, penulis terlebih dahulu menonton anime tersebut, kemudian menulis dan menerjemahkan dialog yang relevan untuk penelitian ini.

2) Analisis Data

Analisis data dimulai dengan melakukan analisis unsur naratif yang ada pada anime *Ousama Ranking*, dilanjutkan dengan melakukan analisis aktualisasi diri tokoh utama. Penulis mengklasifikasikan tindakan dan ucapan tokoh ke dalam poin-poin yang berkaitan dengan teori kebutuhan bertingkat, kemudian menarik kesimpulan.

3) Penyajian Data

Hasil analisis dalam penelitian ini akan disajikan secara deskriptif kualitatif dan naratif dengan jenis data berupa data kualitatif karena menggunakan data berupa tangkapan layar dan teks dialog dari beberapa adegan dalam anime *Ousama Ranking*. Dengan data tersebut, akan disajikan struktur naratif dalam anime *Ousama Ranking*. Selanjutnya, akan disajikan hasil analisis aktualisasi diri tokoh utama yang mencakup seluruh unsur dalam teori kebutuhan bertingkat dari Abraham Maslow. Seluruh hasil analisis akan disajikan menggunakan metode deskriptif.

BAB 4

ANALISIS AKTUALISASI DIRI TOKOH UTAMA DALAM ANIME

OUSAMA RANKING

Bab 4 berisi analisis terkait struktur naratif serta aktualisasi diri tokoh utama dalam anime *Ousama Ranking*.

4.1. Struktur Naratif Anime *Ousama Ranking*

4.1.1. Hubungan Naratif Dengan Ruang

Anime *Ousama Ranking* tidak menggunakan latar tempat di dunia nyata. Hal ini dapat dilihat dari berbagai latar tempat yang dapat dilihat dalam anime tersebut.

1) Kerajaan Bosse



Gambar 4.1. Bojji memasuki Kerajaan Bosse
(*Ousama Ranking*, Episode 1, 00:09:38)

Pada anime *Ousama Ranking*, Kerajaan Bosse menjadi tempat yang pertama kali diperlihatkan pada anime ini. Kerajaan Bosse merupakan kerajaan yang menjadi tempat tinggal Bojji dengan beberapa anggota keluarganya. Kerajaan Bosse memiliki ukuran yang cukup besar karena Bosse, ayah Bojji, adalah bangsa raksasa. Sehingga, beberapa struktur bangunan seperti pintu, pilar, dan lorong dibangun dengan ukuran yang sangat besar. Kerajaan Bosse menjadi tempat di mana cerita

dalam anime dimulai. Mulai dari pengenalan tokoh utama, hingga munculnya peristiwa penting di mana Bojji tidak diangkat menjadi raja, kemudian memutuskan untuk berpetualang.

2) Halaman Belakang Kerajaan



Gambar 4.2. Halaman Belakang Kerajaan
(*Ousama Ranking*, Episode 2, 00:14:31)

Halaman belakang Kerajaan Bosse merupakan tanah lapang luas yang biasa digunakan tentara kerajaan untuk istirahat ataupun berlatih pedang. Halaman belakang Kerajaan Bosse juga menjadi tempat di mana Bojji berlatih pedang bersama Daida, adik Bojji. Selain itu, halaman belakang kerajaan juga menjadi tempat di mana Bojji mengalahkan semua penjahat yang berusaha merebut Kerajaan Bosse untuk mengembalikan kepercayaan seluruh anggota kerajaan.

3) Gerbang Neraka



Gambar 4.3. Bojji dan Kage berada di dalam Gerbang Neraka
(*Ousama Ranking*, Episode 5, 00:05:00)

Gerbang Neraka merupakan julukan untuk sebuah lubang yang cukup lebar dan dalam, serta dapat menyemburkan api yang besar setiap menit dan gas beracun. Di dalam Gerbang Neraka, terdapat jalan berupa tangga yang turun ke bawah menuju dunia bawah dan Kerajaan Desha. Di latar tempat ini, Domas mengkhianati Bojji dengan cara menjatuhkannya ke dalam Gerbang Neraka, kemudian diselamatkan oleh Kage.

4) Rumah Despa



Gambar 4.4. Ruang senjata di dalam rumah Despa
(*Ousama Ranking*, Episode 6, 00:20:36)

Meski merupakan anggota keluarga Kerajaan Desha, guru kedua Bojji yang bernama Despa memilih untuk tinggal sendiri di sebuah rumah di kota dunia bawah. Rumah Despa memiliki beberapa ruangan seperti kamar, ruang makan, ruang kerja, ruang senjata, serta ruang khusus untuk melatih seseorang yang datang kepadanya.

Di Rumah Despa, Bojji pertama kali bertemu dengan Despa dan memohon untuk belajar ilmu pedang darinya. Awalnya, Despa menolak karena uang yang dibawa Bojji tidak mencukupi. Namun, setelah Kage dengan sukarela memberikan seluruh uang yang dimilikinya, Despa akhirnya setuju untuk menjadikan Bojji sebagai muridnya.

4.1.2. Hubungan Naratif Dengan Waktu

1) Urutan Waktu

Anime *Ousama Ranking* menggunakan pola linier yang digambarkan dengan A-B-C-D-E. Hal ini karena waktu dalam anime tersebut mengikuti alur cerita secara berurutan tanpa adanya gangguan waktu yang signifikan yang dapat mengganggu perkembangan cerita. Berikut urutan plot linier anime *Ousama Ranking*:

Plot A: Bojji berteman dengan Kage setelah beberapa kali bertemu di luar kerajaan dan Kage menyelip ke dalam untuk melihat keadaan Bojji.

Plot B: Bojji tidak diangkat menjadi raja oleh anggota kerajaan, membuat ia memutuskan untuk berpetualang mencari cara agar bisa menjadi kuat.

Plot C: Bojji berusaha dibunuh oleh Domas mulai dari diracun hingga dijatuhkan ke dalam Gerbang Neraka.

Plot D: Bojji memulai perjalanan mencari Despa setelah diselamatkan oleh Kage.

Plot E: Bojji menemui Despa dan meminta belajar ilmu pedang dengannya.

Plot F: Bojji kembali ke kerajaan setelah menyelesaikan latihannya dengan Despa lalu menyelesaikan pertikaian yang terjadi di dalam kerajaan.

Plot G: Bojji diangkat menjadi raja setelah berhasil menyelesaikan pertikaian tersebut.

2) Durasi Waktu

Durasi anime *Ousama Ranking* memiliki durasi selama 20 menit 40 detik per episode. Karena anime ini memiliki total 23 episode, maka total durasi anime tersebut adalah 7 jam 55 menit 20 detik. Dalam anime *Ousama Ranking*, penulis menentukan durasi cerita berdasarkan pergantian siang dan malam yang dialami oleh Bojji, karena anime ini tidak memberikan narasi waktu yang jelas. Ketika Bojji berada di dalam kerajaan, waktu berjalan selama sekitar 7 hari. Ketika Bojji berpetualang bersama Domas dan Hokuro, waktu berjalan selama sekitar 6 hari. Ketika Bojji berada di rumah Despa, waktu berjalan selama sekitar 14 hari. Ketika Bojji kembali ke Kerajaan Bosse dan menyelesaikan pertikaian yang terjadi, waktu berjalan selama sekitar 1 hari. Ketika Bojji resmi menjadi seorang raja, waktu berjalan selama sekitar 5 hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa durasi cerita yang terdapat pada anime *Ousama Ranking* sekitar 33 hari.

3) Frekuensi Waktu

Dalam anime *Ousama Ranking*, penulis tidak menemukan adegan yang sama muncul kembali dan setiap adegan hanya muncul satu kali sepanjang alur cerita. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa frekuensi waktu pada anime ini adalah 1 kali.

4.1.3. Struktur Tiga Babak

Anime *Ousama Ranking* menggunakan alur cerita maju yang dapat dilihat dari berbagai peristiwa yang diceritakan secara urut dan saling berhubungan atau memiliki hubungan sebab-akibat yang dimulai dari tahap persiapan, konfrontasi, dan resolusi.

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada anime *Ousama Ranking* berlangsung sekitar 60 menit dari total durasi anime tersebut. Pada tahap ini, Bojji diperkenalkan sebagai tokoh utama. Selain itu, tahap ini juga memperkenalkan Kerajaan Bosse sebagai tempat tinggal Bojji serta menyoroti keterbatasannya, yaitu tubuhnya yang kecil dan ketidakmampuannya untuk berbicara serta mendengar. Pada tahap ini juga, beberapa tokoh protagonis lainnya diperkenalkan.

Pada tahap ini, Bojji mulai bertemu dengan Kage di luar kerajaan ketika Kage masih menjadi seorang perampok. Namun setelah menyelip ke dalam kerajaan dan melihat semangat Bojji yang pantang menyerah, Kage justru memutuskan untuk berteman dengan Bojji dan mendukung apa yang ingin Bojji lakukan.

カゲ：いきなりこんなこと言われて、戸惑うかもしれないけど…俺は、これからどんなことがあっても、お前の味方になりたいんだ。

Kage : Kau mungkin bingung karena tiba-tiba aku mengatakan ini. Tapi, apapun yang terjadi, aku ingin tetap berpihak padamu.

(*Ousama Ranking*, Episode 2, 00:23:01-00:23:12)

Pada tahap ini, sebagian besar cerita berfokus pada pengenalan tokoh-tokoh protagonis lain yang secara bertahap muncul dalam cerita serta lokasi-lokasi di mana tokoh utama berada. Pada tahap persiapan, terdapat *inciting incident* berupa

Bojji yang tidak diangkat menjadi raja meneruskan Bosse, ayahnya, melainkan Daida, adik Bojji, yang diangkat menjadi raja. Munculnya *inciting incident* tersebut juga memicu terjadinya *turning point* pertama berupa Bojji yang ingin berpetualang setelah mengetahui bahwa Kage pergi untuk menjalankan misi rahasia yang diberikan oleh Bebin, salah satu petinggi kerajaan. Namun hal tersebut ditolak oleh Hilling, ibu tiri Bojji, karena keterbatasan yang Bojji miliki.

ヒリング：ダメよ！旅に出るなんてダメに決まってるんでしょ！あなた一人で何が出来るっていうの？あなたは耳も聞こえないし、力もない。外に出て恥をかくだけよ！

Hilling：Tidak boleh! Sudah tentu kamu tidak boleh pergi berpetualang! Memangnya kamu bisa apa sendirian? Kamu tuna rungu dan tidak punya kekuatan. Kamu hanya akan memalukan dirimu sendiri jika pergi!

(*Ousama Ranking*, Episode 3, 00:13:47-00:14:03)

Kata-kata yang diucapkan Hilling justru membuat Bojji makin nekat untuk kabur dari istana, hingga pada akhirnya Hilling mengizinkan Bojji berpetualang dengan syarat ia harus ditemani dua orang pengawal.

ヒリング：あなたの旅を強化します。ただし、この二人をともにつけること。一人はソードマスターのドーマス。もう一人は…何て言ったかしら？

ホクロ：ホクロです。はい！

Hilling：Aku akan mengizinkanmu pergi. Namun, kamu harus ditemani dua orang. Pertama adalah Domas, si Ahli Pedang. Lalu yang satunya lagi... Siapa namamu, ya?

Hokuro: Siap! Nama saya Hokuro!

(*Ousama Ranking*, Episode 3, 00:20:00-00:20:15)

Beberapa tokoh yang diperkenalkan pada tahap ini antara lain sebagai berikut:

- i. Bojji



Gambar 4.5. Tokoh Bojji
(*Ousama Ranking*, Episode 1, 00:01:23)

Bojji adalah tokoh utama di anime *Ousama Ranking*. Bojji digambarkan memiliki tubuh yang kecil seukuran anak-anak, rambut pendek berwarna hitam, dan mata bulat berwarna hitam. Selain itu, Bojji juga memiliki keterbatasan tidak dapat mendengar sejak lahir. Hal inilah yang membuatnya juga tidak dapat berbicara.

Dalam anime *Ousama Ranking*, Bojji merupakan orang yang nekat. Menurut KBBI, nekat memiliki makna terlalu berani dengan tidak berpikir panjang, tetap tidak mau mengalah, bersikeras, dan mengotot⁴. Dalam anime *Ousama Ranking*, sifat nekat Bojji ditunjukkan saat ia memilih kabur dari istana karena tidak diizinkan pergi berperpetualang.

⁴ Nn. *Nekat* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nekat> (diakses 30 April 2024)



Gambar 4.6. Boji mencoba kabur dari istana
(*Ousama Ranking*, Episode 3, 00:15:02)

Tangkapan layar di atas menunjukkan bahwa Boji mencoba kabur melalui jendela kamarnya. Selain itu, sifat nekat Boji juga diperkuat dengan cara ia kabur dari kamarnya yang berada di lantai atas istana dengan menggunakan ikatan kain yang bahkan panjangnya tidak mencapai atas tanah. Walaupun gambar di atas tidak ada dialog yang menjelaskan sifat Boji, tetapi dari tingkah lakunya dapat diketahui sifatnya.

Selain itu, Boji juga memiliki sifat ulet. Menurut KBBI, ulet memiliki makna tidak mudah putus asa yang disertai kemauan keras dalam berusaha mencapai tujuan dan cita-cita⁵. Sifat ulet Boji ditunjukkan dengan kemauan yang tinggi untuk berlatih meningkatkan kemampuannya. Salah satunya adalah saat ia berlatih ilmu pedang bersama Despa, di mana ia akan berlatih dengan keras hingga kelelahan dan langsung tertidur.

⁵ Nn. *Ulet* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ulet> (diakses 30 April 2024)

カゲ：稽古後、ボッジは疲れ切って気絶するように寝てしまう。毎日こんなかんじだ。

Kage : Bojji kelelahan dan langsung tidur setelah latihan. Dia seperti ini tiap hari.

(*Ousama Ranking*, Episode 7, 00:17:27-00:17:34)

Bojji juga merupakan orang yang berani. Menurut KBBI, berani memiliki makna mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, dan lain sebagainya⁶. Sifat berani Bojji ditunjukkan dengan keberaniannya dalam menghadapi tantangan yang dihadapinya. Salah satunya adalah saat ia diberikan tantangan oleh Raja Desha untuk melawan komandan pasukan ksatria dunia bawah. Tetapi, Bojji tetap menerima tantangan tersebut dan justru membuat komandan pasukan ksatria dunia bawah kewalahan karena tidak bisa mengenai Bojji sedikitpun.



Gambar 4.7. Bojji melawan komandan pasukan ksatria dunia bawah
(*Ousama Ranking*, Episode 6, 00:16:17)

⁶ Nn. *Berani* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/berani> (diakses 30 April 2024)

ii. Kage



Gambar 4.8. Tokoh Kage sedang berbicara
(*Ousama Ranking*, Episode 5, 00:01:02)

Kage adalah makhluk ras bayangan dengan bentuk tubuh pipih berwarna hitam, dua mata besar berwarna biru, dua tangan, dan satu mulut yang akan terlihat ketika ia berbicara. Pada awal cerita, Kage adalah perampok yang secara kebetulan bertemu dengan Bojji di luar istana. Namun setelah menyelinap ke dalam istana dan melihat keadaan Bojji, Kage menjadi simpati dan memutuskan untuk menjadi temannya.

Dalam anime *Ousama Ranking*, Kage merupakan makhluk yang setia kepada Bojji. Menurut KBBI, setia memiliki makna tetap dan teguh hati dalam persahabatan dan sebagainya⁷. Sifat setia Kage ditunjukkan dengan seringnya dia menjadi juru bicara Bojji setiap kali ia ingin berbicara kepada orang lain.

デシャ : で、この冥府には何しに来たのかな？

カゲ : この冥府にはちゃんと目的ができた。

デシャ : 俺はボッセの息子に聞いてるんだが。

カゲ : ボッジは耳が聞こえないし口がきけないから、俺が話しちやいんだ！

Desha : Jadi, kenapa kalian turun ke dunia bawah?

Kage : Kami datang dengan tujuan.

⁷ Nn. Setia (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/setia> (diakses 2 Mei 2024)

Desha : Aku bertanya pada anaknya Bosse.

Kage : Bojji itu tuna rungu dan tidak bisa berbicara, jadi aku yang bicara!
(*Ousama Ranking*, Episode 6, 00:00:40-00:01:01)

Berdasarkan percakapan di atas, sifat setia Kage ditunjukkan melalui kalimat ボジジは耳が聞こえないし口がきけないから、俺が話しちゃいんだ ! (Bojji itu tuna rungu dan tidak bisa berbicara, jadi aku yang bicara!).

Selain itu, sifat setia Kage juga diperkuat dengan dirinya yang rela menggunakan seluruh uang yang dia miliki untuk membayar Despa, adik Desha, agar ia mau melatih Bojji.

カゲ : あっ…金か？

デスパ : 当たり前です。私だって生活があるし、欲しい物もいっぱいあるんです。

カゲ : 大丈夫！ちゃんと用意してる。

デスパ : フン…これでは足りませんね。

カゲ : でも、ベビンからはそれだけしか…ちえっ…じゃあ…

デスパ : ほう…子供の服？これはポーションですねえ…う～ん…残念ながら、私にとっては何の価値も…す、すごい！

カゲ : 俺の全財産だ！まあ、全部ボジジの城から盗んだもんだけどな。

デスパ : 分かりました！引き受けましょう。

Kage : Eh, uang?

Despa : Tentu saja. Aku juga mencari nafkah dan banyak barang yang aku inginkan.

Kage : Tenang saja. sudah aku siapkan.

Despa : Oh, ini kurang.

Kage : Tapi, hanya itu yang diberikan oleh Bebin. Cih, kalau begitu…

Despa : Oh, baju anak kecil, dan ramuan, ya. Sayang sekali, ini semua sama sekali tidak berguna bagiku… Lu-Luar biasa!

Kage : Itu adalah seluruh hartaku! Walaupun, semuanya kukuri dari istananya Bojji, sih.

Despa : Baiklah! Aku menerimamu.

(*Ousama Ranking*, Episode 7, 00:05:32-00:06:36)



Gambar 4.9. Despa menerima seluruh uang yang dimiliki Kage
(*Ousama Ranking*, Episode 7, 00:06:28)

Berdasarkan percakapan di atas, sifat setia Kage ditunjukkan melalui kalimat 俺の全財産だ！まあ、全部ボッジの城から盗んだもんだけどな (Itu adalah seluruh hartaku! Walaupun, semuanya kukuri dari istananya Bojji, sih).

iii. Daida



Gambar 4.10. Tokoh Daida
(*Ousama Ranking*, Episode 1, 00:06:28)

Daida adalah adik Bojji yang memiliki tubuh sedikit lebih tinggi dari Bojji dengan rambut pirang dan mata biru tua. Dalam anime, Daida adalah adik Bojji yang seayah beda ibu. Sehingga secara fisik, Daida lebih mirip dengan Hilling, ibunya.

Dalam anime *Ousama Ranking*, Daida merupakan orang yang sombong. Menurut KBBI, sombong memiliki makna menghargai diri secara berlebihan⁸. Sifat sombong Daida ditunjukkan dengan dirinya yang menantang Bojji dan Domas untuk adu pedang dengannya.

ダイダ : どう? 兄上は。少しは強くなった? ちょっと手合わせしてみたいんだけど。

ドーマス : いや。それは性急ですな。

ダイダ : じゃあドーマス相手してよ。

ドーマス : えっ? 私ですか?

ダイダ : そうだよ。お前とならいいだろ?

ドーマス : いや...その...(monolog) ベビン騎士団一番隊長を打ちのめしたと聞いたが...完全に天狗だな

Daida : Bagaimana dengan kakakku? Apakah ia sedikit lebih kuat? Aku ingin mencoba melawannya.

⁸ Nn. *Sombong* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sombong> (diakses 2 Mei 2024)

Domas : Ah, itu masih terlalu cepat.
Daida : Kalau begitu, kau hadapi aku, Domas.
Domas : Eh, saya?
Daida : Benar. Pasti boleh, kan?
Domas : Yah, itu... (monolog) Kudengar dia pernah mengalahkan kapten tertinggi dari Satuan Bebin.
(*Ousama Ranking*, Episode 1, 00:17:00-00:17:20)

Berdasarkan percakapan di atas, sifat sombong Daida ditunjukkan melalui kalimat *じゃあドーマス相手してよ* (Kalau begitu, kau hadapi aku, Domas). Percakapan di atas menunjukkan bahwa Daida yang pernah mengalahkan kapten dari Satuan Bebin ingin menunjukkan kemampuannya kepada orang lain. Salah satunya adalah Bojji dan Domas.

iv. Hilling



Gambar 4.11. Tokoh Hilling
(*Ousama Ranking*, Episode 4, 00:01:38)

Hilling adalah istri kedua Bosse yang juga menjadi ibu tiri Bojji. Ia memiliki rambut pirang dan mata biru. Setelah Shiina, istri pertama Bosse, meninggal karena perang, Bosse menikah dengan Hilling dan memiliki anak bernama Daida.

Dalam anime *Ousama Ranking*, Hilling merupakan orang yang tegas. Menurut KBBI, tegas memiliki makna tidak ragu-ragu⁹. Sifat tegas Hilling ditunjukkan dengan dirinya yang memarahi Bojji karena telah bermain sendiri dan dirampok oleh Kage.

ヒリング：一人で遊んでいたですって？そんな遊びがありますか！
あなたは王室の威厳を傷つけ、ひいては王国のまとまりを乱しているのよ！？本当なら大犯罪で死刑よ！？

Hilling：Kamu bermain sendiri? Memangnya ada permainan seperti itu? Kamu sudah mencoreng martabat keluarga kerajaan, dan juga sudah mengacaukan keharmonisan kerajaan! Seharusnya kamu mendapatkan hukuman karena sudah melakukan pelanggaran berat!

(*Ousama Ranking*, Episode 3, 00:13:47-00:14:03)

Berdasarkan perkataan Hilling di atas, terlihat bahwa Hilling memarahi Bojji karena apa yang dilakukan Bojji sudah merupakan pelanggaran berat. Namun Hilling juga memarahi Bojji karena ia takut keharmonisan kerajaan akan terganggu.

Selain itu, sifat tegas Hilling juga diperkuat dengan dirinya melarang Bojji yang ingin berpetualang.

ヒリング：ダメよ！旅に出るなんてダメに決まってるんでしょ！あなた一人で何が出来るっていうの？あなたは耳も聞こえないし、力もない。外に出て恥をかくだけよ！

⁹ Nn. *Tegas* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tegas> (diakses 3 Mei 2024)

Hilling: Tidak boleh! Sudah tentu kamu tidak boleh pergi berpetualang! Memangnya kamu bisa apa sendirian? Kamu tuna rungu dan tidak punya kekuatan. Kamu hanya akan memalukan dirimu sendiri jika pergi!

(*Ousama Ranking*, Episode 3, 00:13:47-00:14:03)

Berdasarkan perkataan Hilling di atas, Hilling melarang Bojji untuk berpetualang karena Bojji sendiri terbilang lemah untuk hidup sendiri di luar. Selain itu, perkataan Hilling di atas secara tersirat menunjukkan bahwa ia peduli dengan Bojji yang berkebutuhan khusus, sehingga Hilling akan berusaha untuk menjaga keselamatan Bojji.

v. Domas



Gambar 4.12. Tokoh Domas
(*Ousama Ranking*, Episode 1, 00:16:38)

Domas adalah salah satu petinggi di Kerajaan Bosse sekaligus menjadi guru pedang Bojji selama di kerajaan. Selain itu, ia juga diangkat oleh Bosse untuk menjadi orang kepercayaan Bojji. Domas memiliki rambut kemerahan sebahu dan mata coklat. Dalam anime *Ousama Ranking*, Domas diberi amanat oleh Bosse untuk menjadi orang kepercayaan sekaligus guru pedang Bojji. Namun seiring berjalannya cerita, Domas justru beralih menjadi mendukung Daida karena selama di kerajaan, Daida memiliki kemampuan jauh di atas Bojji.

Berdasarkan penjelasan di atas, Domas merupakan orang yang plin-plan. Menurut KBBI, plin-plan memiliki makna berpendirian tidak tetap dan mudah dipengaruhi ¹⁰ . Sifat plin-plan Domas ditunjukkan dengan dirinya yang memperlihatkan ekspresi senang setelah berhasil mengalahkan Daida dalam adu pedang.

ドーマス：素晴らしい剣でした。（monolog）この方は強くなる。
これこそ王の剣だ。教えたい、私の剣を！

Domas: Kemampuan berpedang yang luar biasa. (monolog) Dia akan menjadi lebih kuat. Dialah raja ahli pedang. Aku ingin mengajari teknikku kepadanya.

(*Ousama Ranking*, Episode 1, 00:18:32-00:18:49)

Berdasarkan perkataan Domas di atas, terlihat bahwa dirinya lebih ingin mengajari Daida ilmu berpedang dibandingkan Bojji. Hal tersebut dikarenakan Bojji memiliki fisik yang lebih lemah dan kemampuan berpedang Daida jauh di atasnya.

Hal tersebut juga menjadi alasan Domas lebih mendukung Daida dibanding Bojji untuk menjadi raja, di mana sifat plin-plan Domas diperkuat dengan diadakannya perundingan tertutup antar anggota kerajaan tentang siapa yang lebih pantas untuk menjadi raja, di mana Domas justru memilih Daida dibandingkan Bojji.

¹⁰ Nn. *Plin-plan* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/plin-plan> (diakses 4 Mei 2024)



Gambar 4.13. Perundingan tertutup untuk memilih penerus Kerajaan Bosse
(*Ousama Ranking*, Episode 3, 00:06:02)

Tangkapan layar di atas memperlihatkan adegan sebuah perundingan tertutup di mana para petinggi kerajaan diminta untuk memberikan suara yang dipimpin oleh Hilling. Ketika petinggi kerajaan diminta mengangkat jari telunjuk sebagai tanda memilih Bojji, terlihat hanya dua orang saja yang mengangkat jari telunjuk, dan Domas tidak termasuk yang ikut mengangkat jari telunjuk. Hal ini menunjukkan bahwa pendirian Domas sudah berubah, sekaligus mengkhianati Bojji.

2) Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi pada anime *Ousama Ranking* berdurasi sekitar 140 menit dari total durasi animenya. Pada tahap ini, terjadi peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh utama dan tokoh protagonis lainnya. Pada awal tahap konfrontasi, terdapat konflik pada anime *Ousama Ranking*, yaitu Bojji yang berkonflik Domas di mana ia mencoba membunuh Bojji dengan cara meracuni hingga mendorongnya ke dalam Gerbang Neraka. Namun, upaya tersebut digagalkan oleh Kage yang menyelamatkan Bojji. Setelah itu, Kage memberi tahu Bojji bahwa ada pihak yang mengincar nyawanya, membuat Bojji diliputi kebingungan dan kehilangan

kepercayaan pada semua orang di kerajaan. Meski begitu, Kage menyemangatnya dan mengatakan bahwa mereka harus pergi ke dunia bawah untuk mencari seseorang yang dapat mengajari Bojji untuk menjadi kuat. Namun, Kage awalnya keliru mengira bahwa orang yang mereka cari adalah Desha, Raja Dunia Bawah. Akibatnya, mereka diusir dari istana dan komandan pasukan kesatria dunia bawah menyuruh mereka untuk mencari Despa, adik Desha, di kota dunia bawah.

Midpoint terjadi pada menit ke-121 saat Bojji bertemu dengan Despa untuk belajar ilmu pedang dengannya. Namun karena Despa menetapkan biaya yang cukup tinggi, Kage rela mengeluarkan uang pribadinya yang sangat banyak sebagai biaya Bojji berlatih. Setelah itu, Despa memeriksa kekuatan tubuh dan ia terkejut karena Bojji tidak memiliki kekuatan fisik sama sekali. Meski demikian, Despa tetap akan melatih Bojji dengan mencari segala potensi yang dimiliki Bojji. Sejak saat itu, Bojji dan Kage tinggal di rumah Despa dengan berlatih ilmu pedang dan membantu segala urusan rumah seperti bersih-bersih, memasak, dan lain sebagainya. Setelah sekian lama berlatih ilmu pedang, Bojji, Kage, dan Despa makan di sebuah restoran untuk memperingati berakhirnya masa latihan Bojji. Kemudian, datang tiga orang berandalan yang membuat kerusakan di restoran tersebut dan Bojji berhasil mengalahkan mereka bertiga dengan ilmu pedang yang ia latih bersama Despa. Meski demikian, tiga orang tersebut adalah orang suruhan Despa untuk menyerang Bojji sebagai salah satu ujian apakah kemampuan berpedang Bojji sudah matang atau belum.

Setelah makan malam di restoran, terdapat momen di mana Bojji dan Kage berbicara empat mata tentang rencana mereka selanjutnya. Kage juga menjelaskan

bahwa Kerajaan Bosse sedang berada dalam masalah serius dan ia ditugaskan oleh salah satu petinggi kerajaan untuk melindungi Bojji. Awalnya Bojji ragu untuk kembali ke kerajaan setelah ia dikhianati oleh Domas. Namun setelah berpikir cukup panjang, akhirnya mereka memutuskan untuk pulang. Momen yang terjadi pada menit ke-195 inilah yang menandakan titik balik kedua atau *turning point* kedua. Saat kejadian ini, Bojji yang awalnya ingin berpetualang memutuskan untuk pulang karena ia ingin melindungi kerajaan sekaligus menunjukkan bahwa ia mampu menjadi seorang raja.

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

i. Despa



Gambar 4.14. Tokoh Despa
(*Ousama Ranking*, Episode 6, 00:21:18)

Despa merupakan adik Desha yang tinggal di sebuah kota di dunia bawah. Di sana, ia melatih ilmu pedang kepada orang-orang yang datang kepadanya. Despa memiliki postur tubuh normal dengan rambut pirang, mata cokelat, bulu mata panjang, serta kumis tipis.

Dalam anime *Ousama Ranking*, Despa merupakan orang yang cermat. Menurut KBBI, cermat memiliki makna penuh minat atau perhatian, saksama, dan teliti¹¹. Sifat cermat Despa terlihat setiap ia melatih Bojji ilmu pedang.

デスパ：ここには、ありとあらゆる武器が揃っています。私はあなたの力となる武器を、すでに思い描いています。が…あなたに分かりますかね。これまでの価値観を無にして、選んでみなさい。そうですね。あなたにぴったりだ。

Despa : Di sini ada beragam senjata. Aku sudah punya rekomendasi senjata untukmu. Tapi, apakah kamu tahu senjata yang mana? Singkirkanlah cara berpikirmu selama ini dan pilihlah. Benar. Itu senjata yang sangat cocok untukmu.

(*Ousama Ranking*, Episode 7, 00:15:47-00:16:52)

Perkataan Despa di atas memperlihatkan bahwa dirinya sudah memiliki senjata yang cocok untuk Bojji. Namun, Bojji masih diberikan kebebasan untuk memilih senjata apapun sebelum akhirnya ia memilih senjata yang direkomendasikan oleh Despa. Hal ini dilakukan agar Bojji dapat menumbuhkan rasa percaya dirinya dengan senjata yang ia pilih.

Selain itu, sifat cermat Despa juga terlihat dengan dirinya yang menjelaskan tentang apa yang ia ajarkan kepada Bojji.

デスパ：顎はね。最も効率よく頭を揺さぶり、脳振盪を起こせるんですよ。

カゲ : 脳振盪？

デスパ：襲い掛かってくる力を利用して非力さをカバーしつつ、的確に弱点にヒットできる。これがボッジ君のすごさ。

カゲ : デスパーさん！疑って悪かった…もう二度と疑いません！

Despa : Rahang adalah bagian efektif untuk menyentak kepala dan menyebabkan gegar otak.

Kage : Gegar otak?

¹¹ Nn. *Cermat* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cermat> (diakses 6 Mei 2024)

Despa : Dia memanfaatkan kekuatan lawannya untuk menutupi kelemahannya, dan membuatnya dapat menghajar titik lemah lawan. Inilah kehebatan Bojji-kun.

Kage : Despa-san! Maaf telah meragukanmu! Aku takkan meragukanmu lagi!

(*Ousama Ranking*, Episode 10, 00:08:03-00:08:27)

Dari percakapan di atas, terlihat bahwa Despa memberikan latihan yang efektif untuk Bojji yang lemah secara fisik dengan mengajarkannya untuk menyerang titik vital. Hal ini terbukti cukup ampuh ketika Bojji menyerang titik vital sehingga musuh dapat terjatuh dengan mudah.

Sifat cermat Despa juga diperkuat ketika dirinya yang sengaja menyewa orang untuk menyerang Bojji. Hal ini dilakukan agar Bojji dapat memperlihatkan hasil akhir latihannya selama berada di rumah Despa.

アバン : 演技とはいえ、二度までもお顔を殴ってしまい…

デスパ : いえいえ、こちらが頼んだことですし。おかげでボッジ君の実戦を見られました。

Aban : Meski hanya pura-pura, saya sampai harus memukul wajah Anda dua kali.

Despa : Tidak apa-apa, aku yang memintamu. Berkatmu, aku bisa melihat gaya bertarung Bojji yang sesungguhnya.

(*Ousama Ranking*, Episode 10, 00:13:50-00:14:01)

Berdasarkan percakapan di atas, sifat cermat Despa ditunjukkan melalui kalimat おかげでボッジ君の実戦を見られました (Berkatmu, aku bisa melihat gaya bertarung Bojji yang sesungguhnya). Perkataan Despa di atas memperlihatkan bahwa ia harus mengevaluasi hasil latihan Bojji untuk melihat apakah Bojji telah menguasai ilmu pedang yang diajarkannya. Dengan meminta orang untuk membuat kerusuhan di restoran agar Bojji melawannya, hal tersebut cukup efektif karena

Bojji bisa mengeluarkan seluruh potensinya untuk menyerang orang yang tidak ia kenal.

ii. Miranjo



Gambar 4.15. Tokoh Miranjo
(*Ousama Ranking*, Episode 11, 00:15:19)

Miranjo merupakan antagonis utama dalam anime *Ousama Ranking*. Miranjo memiliki postur tubuh normal dengan rambut hitam dan mata berwarna biru tua. Dalam anime *Ousama Ranking*, Miranjo diceritakan ikut berpetualang bersama Bosse hingga Bosse membangun kerajaan dan menjadi seorang raja. Namun, Miranjo tidak ingin Bosse menjadi raja dan berusaha untuk mencegahnya dengan melakukan tindakan buruk terhadap Kerajaan Bosse.

Berdasarkan penjelasan di atas, Miranjo merupakan orang yang licik. Menurut KBBI, licik memiliki makna banyak akal yang buruk¹². Sifat licik Miranjo terlihat ketika ia bekerja sama dengan kerajaan lain untuk menghancurkan Kerajaan Bosse.

¹² Nn. *licik* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/licik> (diakses 5 Agustus 2024)



Gambar 4.16. Miranjo memberikan sinyal kepada kerajaan lain untuk menyerang Kerajaan Bosse
(*Ousama Ranking*, Episode 16, 00:01:01)



Gambar 4.17. Kerajaan lain merespon sinyal dari Miranjo dan bersiap menyerang
(*Ousama Ranking*, Episode 16, 00:01:04)

Kedua tangkapan layar di atas memperlihatkan adegan Miranjo yang sedang menggunakan cermin untuk memberi tanda kepada kerajaan lain untuk segera menyerang Kerajaan Bosse.

Selain itu, sifat licik Miranjo terlihat ketika ia berusaha menghancurkan Kerajaan Bosse untuk kedua kalinya, di mana hal pertama yang dia lakukan adalah memaksa Daida untuk meminum ramuan yang dapat membangkitkan Bosse ke dalam tubuhnya.



Gambar 4.18. Daida dipaksa minum ramuan
(*Ousama Ranking*, Episode 6, 00:20:07)

Tangkapan layar di atas memperlihatkan adegan Daida yang tidak sadarkan diri sedang diminumkan ramuan oleh pesuruh Miranjo. Setelah Daida meminum ramuan tersebut, terungkap bahwa ini adalah upaya Miranjo untuk membangkitkan Bosse menggunakan tubuh Daida dengan tujuan utamanya agar bisa berpetualang lagi bersama Bosse.

Sifat licik Miranjo juga diperkuat ketika ia membebaskan penjahat dari Penjara Dunia Bawah dan mempersilakan mereka untuk melakukan kerusuhan di Kerajaan Bosse.

ゾクク : おう、ミランジョさんよ。わしらを逃がしてくれた理由は
何だい？

ミランジョ : 何もない。お前たちは自由だ。好きなことができる。
町を襲おうが、この国を乗っ取ろうが、自由だ。

ゾクク : うん…分からねえ。人は損得で動く。ここはあんたの国だ
ろ。あんたに何の得がある？

ミランジョ : 損得か…。心配するな、これから得をするから。

Zokku : Hei Miranjo, apa alasanmu membebaskan kami?

Miranjo : Tidak ada. Kalian sudah bebas. Kalian bisa berbuat sesuka
kalian. Kalian bebas menyerang kota ini atau menguasai kerajaan ini.

Zokku : Hmm... aku tidak paham. Manusia termotivasi oleh
keuntungan. Ini adalah negerimu, kan? Apa untungnya ini untukmu?

Miranjo : Keuntungan, ya? Jangan khawatir, aku akan mendapat
keuntungan mulai dari sekarang.

(*Ousama Ranking*, Episode 12, 00:07:21-00:07:58)

Berdasarkan percakapan di atas, sifat licik Miranjo ditunjukkan melalui kalimat 町を襲おうが、この国を乗っ取ろうが、自由だ (Kalian bebas menyerang kota ini atau menguasai kerajaan ini) dan 心配するな、これから得をするから (Jangan khawatir, aku akan mendapat keuntungan mulai dari sekarang). Perkataan Miranjo di atas memperlihatkan bahwa ia sengaja membebaskan penjahat ke kerajaannya sendiri dan mempersilakan mereka untuk menyerang kota ataupun kerajaan, di mana tujuan Miranjo sendiri adalah untuk menghancurkan Kerajaan Bosse.

3) Tahap Resolusi

Tahap resolusi dimulai ketika Bojji memutuskan kembali ke Kerajaan Bosse bersama pasukan kerajaan dunia bawah yang ingin menangkap beberapa penjahat yang kabur ke Kerajaan Bosse. Selanjutnya, Bojji menyelesaikan konfliknya dengan menyelamatkan Domas dan seluruh anggota kerajaan lainnya dengan cara mengalahkan para penjahat yang menyerang Kerajaan Bosse. Keberhasilan Bojji dalam mengalahkan para penjahat mengubah pandangan Domas dan seluruh anggota kerajaan lainnya yang sebelumnya meragukan Bojji, menjadi yakin bahwa Bojji akan menjadi penyelamat kerajaan. Puncak klimaks terjadi saat Bojji bertarung melawan Bosse yang telah menguasai tubuh Daida. Meski awalnya keempat jenderal Kerajaan Bosse, termasuk Domas, berusaha melindungi Bojji, mereka dihentikan oleh Despa, yang memperingatkan bahwa mereka tidak mampu melawan Bosse. Meskipun sempat ragu, Bojji berhasil menunjukkan

kemampuannya dengan mengalahkan Bosse dan menyelamatkan Daida, yang membuat para jenderal semakin yakin bahwa Bojji layak menjadi raja. Setelah itu, Miranjo mengakui kesalahannya, dan cerita berakhir dengan kebahagiaan saat keluarga kerajaan berterima kasih dan meminta maaf kepada Bojji, termasuk Daida dan Domas. Pada akhirnya, seluruh keluarga kerajaan sepakat untuk mengangkat Bojji sebagai raja.

Berdasarkan pembahasan di atas, struktur tiga babak dalam anime *Ousama Ranking* dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tahap Persiapan	<i>Beginning</i>	Perkenalan tokoh Bojji dan beberapa tokoh lainnya
	<i>Inciting incident</i>	Bojji tidak diangkat menjadi raja
	<i>Turning point 1</i>	Bojji memutuskan untuk berpetualang
Tahap Konfrontasi	<i>Midpoint</i>	Bojji bertemu dengan Despa untuk belajar ilmu pedang
	<i>Turning point 2</i>	Bojji memutuskan untuk kembali ke kerajaan setelah berlatih ilmu pedang
Tahap Resolusi	<i>Climax</i>	Bojji melawan Bosse yang menguasai tubuh Daida
	<i>Descending action</i>	Bojji berhasil menyelamatkan Daida dan mengalahkan Bosse, membuat Miranjo mengakui kesalahannya
	<i>Ending</i>	Seluruh anggota kerajaan meminta maaf kepada Bojji dan ia diangkat menjadi raja

Tabel 4.1. Tabel struktur tiga babak anime *Ousama Ranking*

4.2. Aktualisasi Diri Tokoh Utama Dalam Anime *Ousama Ranking*

Bojji adalah tokoh utama dalam anime *Ousama Ranking* yang digambarkan sebagai seorang lelaki yang memiliki keterbatasan fisik, seperti bertubuh kecil dan terlahir tuna rungu. Hal ini membuat Bojji sering mendapatkan diskriminasi mulai dari keluarga kerajaan hingga masyarakat. Berdasarkan analisis penulis, tokoh Bojji

digambarkan sebagai sosok yang nekat dalam mengambil keputusan. Bojji juga merupakan orang yang ulet untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Selain itu, Bojji juga merupakan seorang yang berani dalam mengambil resiko dan menerima tantangan dari orang lain.

Seiring berjalannya cerita, Bojji Bojji memenuhi beberapa kebutuhannya sebelum dapat mencapai aktualisasi diri. Berikut ini adalah upaya-upaya yang dilakukan Bojji untuk mengaktualisasikan dirinya.

1) Kebutuhan-kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan-kebutuhan fisiologis adalah kebutuhan dasar yang paling mendesak untuk dipenuhi karena berkaitan langsung dengan pemeliharaan biologis dan kelangsungan hidup individu (Koeswara, 1991:119). Dalam anime *Ousama Ranking*, pemenuhan kebutuhan fisiologis Bojji berasal dari Despa. Berikut situasi yang menggambarkan pemenuhan kebutuhan fisiologis Bojji:



Gambar 4.19. Bojji mencicipi masakan buatannya sendiri
(*Ousama Ranking*, Episode 4, 00:12:22)

Tangkapan layar di atas memperlihatkan adegan Bojji sedang memasak sebagai salah satu tugas rumah yang diberikan oleh Despa. Hal ini menunjukkan bahwa pemenuhan kebutuhan fisiologis Bojji terpenuhi dari Despa karena Bojji

tidak bisa berbelanja, sehingga Despa membeli bahan-bahan makanan yang kemudian dimasak oleh Bojji. Selain itu, kebutuhan fisiologis yang Bojji penuhi adalah tidur.



Gambar 4.20. Bojji tidur setelah seharian berlatih
(*Ousama Ranking*, Episode 7, 00:18:26)

Tangkapan layar di atas memperlihatkan Bojji yang tertidur setelah seharian berlatih ilmu pedang bersama Despa. Kebutuhan tersebut terpenuhi dari Despa yang memperbolehkan Bojji berlatih ilmu pedang di rumahnya, sehingga Despa juga menyiapkan kamar untuk Bojji.

2) Kebutuhan Akan Rasa Aman

Kebutuhan akan rasa aman adalah kebutuhan yang akan memberikan dorongan bagi individu untuk mencari ketentraman, kepastian, dan keteraturan dalam lingkungannya (Koeswara, 1991:120-121). Dalam anime *Ousama Ranking*, pemenuhan kebutuhan akan rasa aman Bojji terpenuhi dari Mitsumata, Domas, dan Despa. Berikut situasi yang menggambarkan pemenuhan kebutuhan akan rasa aman Bojji:



Gambar 4.21. Bojji berlatih dengan Mitsumata
(*Ousama Ranking*, Episode 10, 00:15:28)

Tangkapan layar di atas memperlihatkan Bojji yang memenuhi kebutuhan akan rasa aman dari Mitsumata, monster ular yang pernah diselamatkan Bojji, yaitu berlatih meningkatkan kecepatan. Selain itu, kebutuhan akan rasa aman yang Bojji penuhi adalah berlatih ilmu pedang.



Gambar 4.22. Bojji berlatih mengayunkan pedang bersama Domas
(*Ousama Ranking*, Episode 1, 00:16:36)



Gambar 4.23. Hasil latihan Bojji bersama Despa
(*Ousama Ranking*, Episode 7, 00:20:56)

Tangkapan layar di atas memperlihatkan Bojji yang memenuhi kebutuhan akan rasa aman dari Domas dan Despa, yaitu berlatih ilmu pedang. Pemenuhan kebutuhan akan rasa aman ini memberikan Bojji kemampuan untuk melindungi dirinya sendiri dalam situasi berbahaya sehingga ia dapat memenuhi kebutuhan lainnya.

3) Kebutuhan Akan Rasa Cinta dan Memiliki

Kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk menjalin hubungan afektif atau emosional dengan orang lain. Kebutuhan ini melibatkan keinginan untuk membangun ikatan yang erat dengan orang-orang di sekitar (Koeswara, 1991:122). Dalam anime *Ousama Ranking*, pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki Bojji didapatkan dari Bosse, Hilling, dan Kage. Berikut situasi yang menggambarkan pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki Bojji:

ボス : 村人たちよ、私はここに国を築く。わが息子に、何不自由ない生活をさせたい。それこそが私の使命だ。

Bosse : Warga desa, aku akan membangun kerajaan di sini. Aku ingin memberikan putraku kehidupan yang serba sedia. Itulah misiku.

(*Ousama Ranking*, Episode 8, 00:05:57-00:06:10)

Perkataan Bosse di atas memperlihatkan bahwa Bosse yang melihat Bojji lahir dengan keterbatasan fisik memutuskan untuk membangun sebuah kerajaan dengan tujuan agar Bojji memiliki kehidupan yang serba berkecukupan agar ia tidak perlu merasa kesulitan memenuhi kebutuhan hidupnya. Pernyataan tersebut ditunjukkan melalui kalimat わが息子に、何不自由ない生活をさせたい (Aku ingin memberikan putraku kehidupan yang serba sedia).

Selain itu, Bojji juga mendapatkan rasa cinta dan memiliki dari Hilling yang dapat dilihat dalam situasi berikut:



Gambar 4.24. Hilling menyembuhkan Bojji
(*Ousama Ranking*, Episode 3, 00:16:17)

Tangkapan layar di atas memperlihatkan Bojji yang terluka parah disembuhkan oleh Hilling setelah ia duel pedang dengan Daida dan berakhir kalah telak. Terlihat jelas bahwa Hilling sangat menyayangi Bojji yang merupakan anak tirinya.

Selain itu, Bojji juga mendapatkan rasa cinta dan memiliki dari Kage yang dapat dilihat dalam situasi berikut:

カゲ：いきなりこんなこと言われて、戸惑うかもしれないけど…俺は、これからどんなことがあっても、お前の味方になりたいんだ。

Kage : Kau mungkin bingung karena tiba-tiba aku mengatakan ini. Tapi, apapun yang terjadi, aku ingin tetap berpihak padamu.

(*Ousama Ranking*, Episode 2, 00:23:01-00:23:12)

Perkataan Kage di atas memperlihatkan bahwa Kage peduli dan akan selalu mendukung Bojji setelah ia melihat duel pedang antara Bojji dan Daida yang ditunjukkan dalam kalimat お前の味方になりたいんだ (Aku ingin tetap berpihak padamu). Setelah Kage mengatakan hal tersebut, ia menjadi teman pertama bagi Bojji serta selalu bersama dengannya untuk membantu dan menolongnya ketika Bojji berada dalam kesulitan.

4) Kebutuhan Akan Harga Diri

Kebutuhan akan harga diri adalah kebutuhan di mana individu ingin mendapatkan penghargaan atas pencapaiannya. Kebutuhan ini dibagi menjadi dua kategori: penghargaan dari diri sendiri dan penghargaan dari orang lain. Penghargaan dari diri sendiri mencakup keinginan untuk mencapai kompetensi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, kepuasan, kemandirian, dan kebebasan. Sementara itu, penghargaan dari orang lain mencakup prestasi dan pengakuan yang diterima dari orang lain (Koeswara, 1991:124). Dalam anime *Ousama Ranking*, pemenuhan kebutuhan akan rasa harga diri Bojji terpenuhi dari pengakuan orang lain. Berikut situasi yang menggambarkan pemenuhan kebutuhan akan rasa harga diri Bojji:

ボッサ : お前たちはどちらにつく？

ドーマス：ボッジ様です！もう…道は誤らない！

ドルーシ：言わずもがな！
 ベビン：同じく。
 アピース：ボス様。あなたはボッジ様に王位を譲ったはず。われら四天王は…王に仕えます！
 カゲ：ボッジ！みんなお前の味方だ！
 Bosse：Kalian berpihak kepada siapa?
 Domas：Pangeran Bojji! Saya tidak akan berbuat kesalahan lagi!
 Dorshe：Tidak perlu kukatakan lagi!
 Bebin：Saya juga sama.
 Apeas：Raja Bosse. Anda sudah menyerahkan takhta kepada Bojji. Kami Empat Petinggi Raja akan melayani raja kami.
 (Ousama Ranking, Episode 21, 00:05:49-00:06:36)

Dialog di atas menjelaskan bahwa Bojji telah memenuhi kebutuhan akan harga diri melalui penghargaan dari orang lain, yaitu menerima dukungan dari Domas, Doeshe, Bebin, dan Apeas yang memutuskan untuk berpihak kepada Bojji.

5) Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri

Anime *Ousama Ranking* merupakan anime yang menceritakan perjuangan tokoh Bojji dalam mencapai aktualisasi dirinya. Dalam anime ini, Bojji yang digambarkan memiliki tubuh yang kecil, fisik yang lemah, dan tuna rungu telah diberi amanat untuk menjadi raja meneruskan Bosse, ayahnya. Namun karena keterbatasan yang dimiliki membuat ia tidak diangkat menjadi raja selanjutnya oleh seluruh petinggi kerajaan. Meskipun demikian, ia ingin membuktikan bahwa keterbatasan yang dimilikinya bukanlah penghalang untuk menjadi seorang raja. Berikut situasi yang menggambarkan pemenuhan aktualisasi diri Bojji:

Aktualisasi diri Bojji dapat terpenuhi karena ia telah memenuhi kebutuhan-kebutuhan sebelumnya, yaitu kebutuhan-kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki, dan kebutuhan akan harga diri. Terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi pendorong bagi Bojji dalam

mengaktualisasikan dirinya karena kebutuhan-kebutuhan fisiologis membuatnya dapat bertahan hidup, kebutuhan akan rasa aman yang memberikan Bojji kemampuan untuk melindungi dirinya sendiri dalam situasi berbahaya, kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki yang selalu memberikan dukungan kepada Bojji, dan kebutuhan akan rasa harga diri yang membuat Bojji merasa diakui oleh orang lain. Sehingga, Bojji mampu mengembangkan potensi dalam dirinya dalam meraih aktualisasi dirinya.

BAB 5

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian yang dilakukan pada anime *Ousama Ranking* dibagi menjadi dua. Yang pertama membahas tentang unsur naratif anime *Ousama Ranking*, sedangkan yang kedua membahas tentang aktualisasi diri tokoh utama.

Dalam hubungan naratif dengan ruang, anime *Ousama Ranking* menampilkan tujuh lokasi yang berbeda sebagai latar cerita. Dalam hubungan naratif dengan waktu, terdapat bukti yang menunjukkan bahwa urutan waktu bersifat linier dengan total durasi sekitar 7 jam 55 menit 20 detik dan durasi cerita sekitar 33 hari. Struktur cerita dalam anime ini mengikuti struktur tiga babak, yaitu tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi. Tahap persiapan adalah fase pengenalan tokoh utama, yaitu seorang pangeran bernama Bojji. Tahap ini juga memunculkan *inciting incident* berupa Bojji yang tidak diangkat menjadi raja oleh anggota kerajaan, menyebabkan munculnya *turning point* pertama berupa Bojji yang ingin berpetualang. Tahap konfrontasi merupakan tahapan di mana munculnya konflik berupa Domas yang berusaha untuk membunuh Bojji dengan cara meracuni hingga mendorong Bojji ke dalam Gerbang Neraka sebagai bentuk pengkhianatannya, membuat cerita bergerak ke *midpoint* berupa Bojji yang bertemu dengan Despa untuk belajar ilmu pedang, hingga ke *turning point* kedua berupa Bojji yang memutuskan untuk kembali ke kerajaan setelah diberitahu Kage bahwa terjadi konflik di dalam kerajaan. Tahap resolusi merupakan tahapan terakhir di mana cerita mencapai titik ketegangan tertinggi dengan *climax* berupa Bojji mengalahkan semua penjahat yang menyerang istana, kemudian menemui

descending action berupa Bojji mengalahkan Bosse yang menguasai tubuh Daida, hingga *ending* berupa Bojji berhasil menyelamatkan Daida dan mengalahkan Bosse, yang membuat Miranjo mengakui kesalahannya, dan ia diangkat menjadi raja.

Dalam analisis aktualisasi diri tokoh utama dalam anime *Ousama Ranking*, dapat ditemukan kelima pemenuhan kebutuhan yang disebutkan di dalam teori kebutuhan bertingkat dari Abraham Maslow. Kebutuhan-kebutuhan fisiologis Bojji telah terpenuhi dari Despa seperti makan dan tidur. Kebutuhan akan rasa aman Bojji terpenuhi dari Mitsumata yang melatihnya meningkatkan kecepatan serta dari Domas dan Despa yang melatihnya ilmu pedang. Kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki Bojji terpenuhi dari Bosse, Hilling, dan Kage. Kebutuhan akan rasa harga diri Bojji terpenuhi dari orang lain, yaitu ketika empat petinggi kerajaan mengakui kemampuan Bojji sebagai seorang raja. Aktualisasi diri Bojji telah tercapai dengan pemenuhan keempat kebutuhan sebelumnya yang membuat Bojji mampu menggunakan potensi dirinya dalam mewujudkan cita-citanya, yaitu menjadi seorang raja.

Setelah penelitian ini dilakukan, terlihat bahwa setiap individu cenderung berusaha untuk mengaktualisasikan dirinya. Penelitian ini mengungkapkan bahwa setiap orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan, memiliki kesempatan yang sama untuk mengaktualisasikan dirinya. Hal ini dapat dilihat dari perubahan sikap Bojji yang menjadi lebih percaya diri setelah berhasil memenuhi aktualisasi dirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2019). *Aktualisasi Diri Tokoh Utama dalam Anime Kuragehime Karya Akiko Higashimura Kajian Psikologi Humanistik*. Universitas Diponegoro.
- Endraswara, S. (2008). *Metodologi Penelitian Psikologi Sastra*. Pustaka Widyautama.
- Koeswara, E. (1991). *Teori-teori Kepribadian*. PT Eresco.
- Kuncoro, H. A. (2023). *Perubahan Tingkah Laku Akibat Diskriminasi Pada Tokoh Boji dalam Anime Ousama Ranking Karya Sosuke Touka*. Universitas Nasional.
- Mahendra, K. I. (2020). *Aktualisasi Diri Tokoh Naofumi dalam Anime Tate no Yuusha no Nariagari (盾の勇者の成り上がり) Karya Aneko Yusagi – Kajian Psikologi Sastra*. Universitas Nasional.
- Minderop, A. (2013). *Psikologi Sastra*. Obor.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rosda.
- Nandy. (2022). *Anime*. <https://www.gramedia.com/best-seller/anime/>
- Nn. *Berani* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/berani> (diakses 30 April 2024)
- Nn. *Cermat* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cermat> (diakses 6 Mei 2024)
- Nn. *Licik* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/licik> (diakses 5 Agustus 2024)
- Nn. *Nekat* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nekat> (diakses 30 April 2024)
- Nn. (2021). *Ousama Ranking*. https://myanimelist.net/anime/40834/Ousama_Ranking
- Nn. *Plin-plan* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/plin-plan> (diakses 4 Mei 2024)
- Nn. (2022). *Sejarah Anime: Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>

- Nn. *Setia* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/setia> (diakses 2 Mei 2024)
- Nn. *Sombong* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sombong> (diakses 2 Mei 2024)
- Nn. *Tegas* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tegas> (diakses 3 Mei 2024)
- Nn. *Ulet* (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ulet> (diakses 30 April 2024)
- Noor, R. (2019). *Pengantar Pengkajian Sastra*. Fasindo.
- Nurgiyantoro, B. (2019). *Pengantar Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. Montase Press.
- Wellek, R., & Warren, A. (2014). *Teori Kesusastraan*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Yousuke, H. (2021). *Ranking of Kings (王様ランキング) episode 1-23*. Wit Studio.

要旨

本論文の題名は「十日草輔の『王様ランキング』における主人公の自己実現「文学的な心理学研究」である。『王様ランキング』はウィットスタジオ による 出版されて、八田洋介に監督されて、日本で2021年10月1日で公開された。このアニメを選んだ理由は、『王様ランキング』が他の同ジャンルのアニメと比較して、障害者である主人公が夢に向かって努力する姿など、異なる点が多いからである。

本論文を書く目的はアニメ『王様ランキング』の構造要素とキャラクターボジの自己実現の表現を調べるためである。本論文は文献の研究なので、研究に利用したデータや理論は本、ジャーナル、インターネットから得た。要素を分析するために筆者は Himawan Pratista の本「Memahami Film」にあるナラティブ要素理論を利用した。その要素が3つあって、それは、空間とナラティブの関係、時間とナラティブの関係、3幕構成である。また、キャラクターボジの自己実現を分析するために、筆者は、Abraham Maslow の自己実現の理論を利用した。その理論によると、自己実現は生理的欲求、安心感欲求、所属欲求、承認欲求、自己実現欲求からなる。

まず、アニメ『王様ランキング』の空間とナラティブの関係である。このアニメの空間はボス王国、ボジの部屋、王国の裏庭、地獄の門、デスパの家である。そして、アニメ『王様ランキング』の時間とナラティブの関係である。このアニメのプロットはA-B-C-D-Eにパターン化されている。

るため、進歩的なプロットである。各エピソードは 20 分 40 秒であり、全部 23 話なので総時間は 7 時間 55 分 20 秒である。このアニメの物語の期間は約 33 日間である。このアニメには繰り返されるシーンがないので、このアニメの時間頻度は 1 回である。それから、アニメ『王様ランキング』の 3 幕構成である。準備段階では、ボッジという障害を持った主人公の紹介があり、ボッジが王にならなかったという形での inciting incident があり、旅に行きたいボッジという形での turning point がある。対決段階では、ボッジと彼の友達、カゲが彼の先生であるデスパと出会う形での midpoint とボッジが剣術の修行を学んで王国に戻る形での turning point がある。解決段階では、ボッジが彼の弟であるダイダの体にいった父であるボッセと戦う形で climax があり、ダイダが体に戻り、登場人物のミランジョが負けた形で descending action があり、ボッジが王になる形で ending がある。

次は、ボッジの自己実現のことである。ボッジの生理的欲求は食事すると十分休息に満たされた。ボッジの安心感欲求は登場人物のミツマタ、ドーマス、デスパからトレーニングを受けるに満たされた。ボッジの所属欲求はボッセに王国を作られ、登場人物のヒリングに癒され、カゲが味方した時に満たされた。ボッジの承認欲求はダイダとダイダの体にいるボッセに戦いを挑んだ時に満たされた。ボッジの自己実現欲求はダイダの体にいったボッセを倒したり、王国内の全ての紛争を克服することに成功し、王になる時に満たされた。

この研究の結果としては、 障害のある人も含めて、全ての人が同じように自己実現の機会を持つようになった。自己実現を達成するとき、もっと自信がある人になる。

BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama : Wisnu Arya Susanto
NIM : 13020220130027
Tempat, Tanggal Lahir : Magelang, 5 Agustus 2001
Email : wisnuaryasusanto@gmail.com



Riwayat Pendidikan

2008-2014 : SD Negeri Magelang 6
2014-2017 : SMP Negeri 1 Magelang
2017-2020 : SMA Negeri 4 Magelang