



**PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH IZUKU MIDORIYA
DALAM ANIME BOKU NO HERO ACADEMIA
KARYA KŌHEI HORIKOSHI
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

堀越 耕平が制作されたアニメ「僕のヒーローアカデミア」

における緑谷出久の性格発達

文学心理学研究

Skripsi

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana
Strata I Bahasa dan Kebudayaan Jepang**

Oleh:
Sigit Anwaruddin
NIM 13020219140100

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

**PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH IZUKU MIDORIYA
DALAM ANIME BOKU NO HERO ACADEMIA
KARYA KŌHEI HORIKOSHI**

KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

**堀越 耕平が制作されたアニメ「僕のヒーローアカデミア」
における緑谷出久の性格発達
文学心理学研究**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana
Strata I Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:
Sigit Anwaruddin
NIM 13020219140100

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma 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 dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi.

Semarang, 22 Desember 2023

Penulis,



Sigit Anwaruddin
NIM 13020219140100

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan berjudul “Perkembangan Karakter Tokoh Izuku Midoriya dalam anime Boku no Hero Academia Karya Kohei Horikoshi (Kajian Psikologi Sastra)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada

Hari : Jumat

Tanggal : 22 Desember 2023

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum

NPPU. H.7.197806162018071001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Perkembangan Karakter Tokoh Izuku Midoriya dalam Anime *Boku no Hero Academia* Karya Kōhei Horikoshi” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 30 Januari 2024.

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

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



Anggota I,

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



Anggota II,

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



Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro,



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

MOTTO

Life is just another journey, fill your heart again with fire, and just keep on, keep on
going, until you will find the flame inside.

Willem Rebergen – Headhunterz

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada penulis sendiri dan kepada semua orang yang telah berjasa selama proses penulisan. Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Dosen Wali dan Dosen Pembimbing, serta teman-teman dari penulis.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perkembangan Karakter Tokoh Izuku Midoriya dalam anime Boku no Hero Academia Karya Kohei Horikoshi”. Walaupun penulis banyak menghadapi halangan dan rintangan dalam proses penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dan dukungan yang telah diberikan dari berbagai pihak, penulis dapat berhasil menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang periode 2019-2024 dan Bapak Prof. Dr. Alamsyah S.S., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang periode 2024-2029.
2. Bapak Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang dan Dosen Pembimbing penulisan skripsi atas arahan dan bimbingan yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini.
3. Ibu Sriwahyu Istana Trihutami, S.S., M.Hum. selaku Dosen Wali atas arahan dan bimbingan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
4. Seluruh dosen Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas semua ilmu, kebaikan, dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
5. Ayah, Ibu, Kakak, Adik dan keluarga penulis lainnya yang selalu memberikan kehangatan, perhatian, kasih sayang tanpa henti kepada penulis.

6. Teman-teman penulis, terutama Kiki, Dewa, Hakinan, Akbar, Fatih, Mbew, Imad, Acan, Akew, Maul, Manyu yang selalu menjadi tempat kepulangan penulis, sahabat yang selalu mau mendengarkan dan memberikan bantuan serta support kepada penulis.
7. Teman-teman dan kakak tingkat Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2016, 2017, 2019, 2020, yang telah memberikan pengalaman, bantuan, dan motivasi kepada penulis selama masa-masa kuliah.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dalam penulisan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik dari semua pembaca demi perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 22 Desember 2023

Penulis,



Sigit Anwaruddin

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kerangka Teori	10
2.2.1 Teori Struktur Naratif Film	10
2.2.2 Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson	14
BAB III	21
METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Sumber Data	22
3.3 Langkah-langkah Penelitian	22
3.3.1 Pengumpulan Data	22

3.3.2 Analisis Data	22
3.3.3 Penyajian Data.....	23
BAB IV	24
ANALISIS STRUKTUR NARATIF FILM DAN PERKEMBANGAN KARAKTER	
TOKOH IZUKU MIDORIYA DALAM ANIME BOKU NO HERO ACADEMIA.	24
4.1 Struktur Naratif Film.....	24
4.1.1 Cerita dan Plot.....	24
4.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang	39
4.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	42
4.1.4 Batasan Informasi Cerita	44
4.2 Tahap Perkembangan Karakter Tokoh Izuku Midoriya.....	46
4.2.1 Tahap I Kepercayaan dan Kecurigaan	46
4.2.2 Tahap II Otonomi dan Malu serta Ragu-ragu.....	47
4.2.3 Tahap III Inisiatif dan Kesalahan	49
4.2.4 Tahap IV Kerja Keras dan Rendah Diri	52
4.2.5 Tahap V Identitas dan Keraguan Identitas	55
4.2.6 Tahap VI Keakraban dan Keterkucilan	60
4.2.8 Tahap VIII Integritas dan Keputusaasaan	65
BAB V	67
SIMPULAN	67
要旨	71
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	27
Gambar 2	28
Gambar 3	29
Gambar 4	31
Gambar 5	32
Gambar 6	32
Gambar 7	34
Gambar 8	35
Gambar 9	36
Gambar 10	36
Gambar 11	37
Gambar 12	39
Gambar 13	40
Gambar 14	40
Gambar 15	41
Gambar 16	42
Gambar 17	43
Gambar 18	44
Gambar 19	45
Gambar 20	48
Gambar 21	Error! Bookmark not defined.
Gambar 22	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24	50
Gambar 25	54
Gambar 26	Error! Bookmark not defined.
Gambar 27	56
Gambar 28	57
Gambar 29	58
Gambar 30	59
Gambar 31	Error! Bookmark not defined.
Gambar 32	60
Gambar 33	62
Gambar 34	63

INTISARI

Anwaruddin, Sigit. 2024. Perkembangan Karakter Tokoh Izuku Midoriya dalam anime Boku no Hero Academia Karya Kohei Horikoshi. Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Universitas Diponegoro. Skripsi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis struktur naratif film yang terdapat dalam anime Boku no Hero Academia serta tahapan perkembangan karakter dari tokoh Izuku Midoriya dalam anime Boku no Hero Academia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan psikologi sastra serta metode penelitian sosiologi sastra. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teori perkembangan psikososial Erik Erikson dengan pendekatan teori struktur naratif film Himawan Pratista. Hasil analisis yang terdapat dalam penelitian ini adalah unsur naratif film anime Boku no Hero Academia meliputi cerita dan plot, struktur tiga babak dengan tahap persiapan, konfrontasi, dan resolusi. Dalam unsur naratif dengan ruang, berbagai tempat seperti SMP Aldera, Taman Pantai Takoba, SMA U.A, dan Gedung Simulasi. Analisis hubungan naratif dengan waktu menyoroti pola urutan waktu yang linear dengan durasi cerita selama 9 tahun dan durasi film per episode selama 24 menit dengan total 312 menit. Penggunaan pola waktu yang konsisten membantu memahami kronologi peristiwa dan perkembangan karakter sepanjang waktu. Analisis ini memberikan gambaran tentang bagaimana unsur-unsur naratif, seperti struktur cerita, ruang, waktu, dan pembatasan informasi, berperan dalam membangun perkembangan karakter Izuku Midoriya.

Penulis menemukan bahwa dari 8 tahapan yang diteliti, Izuku Midoriya berhasil melewati 5 tahapan awal dengan mendapatkan keberhasilan dari kelima tahapan tersebut, dan pada 3 tahapan terakhir Midoriya diprediksi akan berhasil melalui tahapan tersebut pada masa mendatang. Meskipun pada beberapa tahapan cenderung berada sisi negatif di awal cerita Boku no Hero Academia berlangsung, namun seiring berjalannya cerita, setelah penulis amati Midoriya menunjukkan perkembangan karakter menuju ke arah yang positif.

Kata Kunci: *Psikologi sastra, struktur naratif film, perkembangan karakter*

ABSTRACT

Anwaruddin, Sigit. 2024. Character Development of Izuku Midoriya in the anime Boku no Hero Academia by Kohei Horikoshi. Japanese Language and Culture Study Program. Diponegoro University. Undergraduate thesis.

This study aims to analyse the narrative structure of the film contained in the Boku no Hero Academia anime as well as the stages of character development of the character Izuku Midoriya in the Boku no Hero Academia anime. This research is a type of qualitative research that uses a literary psychology approach and a literary sociology research method. Data analysis in this research uses Erik Erikson's psychosocial development theory with Himawan Pratista's film narrative structure theory approach. The results of the analysis contained in this study are the narrative elements of the anime film Boku no Hero Academia including story and plot, a three-act structure with preparation, confrontation, and resolution stages. In narrative elements with space, various places such as Aldera Junior High School, Takoba Beach Park, U.A High School, and Simulation Building. Analysis of the narrative relationship with time highlights a linear time sequence pattern with a story duration of 9 years and a film duration per episode of 24 minutes for a total of 312 minutes. The use of consistent time patterns helps to understand the chronology of events and character development over time. This analysis provides an overview of how narrative elements, such as story structure, space, time, and information restriction, play a role in building Izuku Midoriya's character development.

The author found that out of the 8 stages studied, Izuku Midoriya successfully passed the first 5 stages by gaining success from all 5 stages, and in the last 3 stages Midoriya is predicted to succeed through the stages in the future. Although some stages tend to be on the negative side at the beginning of the Boku no Hero Academia story, as the story progresses, after the author observes Midoriya shows character development towards a positive direction.

Keywords: Literary psychology, movie narrative structure, character development

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan karya yang bersifat khayalan, yang berarti meskipun gagasannya diambil dari dunia nyata, namun telah diubah sedemikian rupa oleh pengarang melalui imajinasinya. Dengan kata lain, karya sastra selalu memiliki hubungan dengan pengalaman pengarang dengan memasukkan unsur imajinatif, namun tetap logis dan memiliki cerita yang menarik.

Konsep genre sastra terus berkembang seiring berjalannya waktu, dan seringkali tidak mencapai kepuasan karena definisi-definisi yang dirumuskan selalu mengalami pergeseran dan perubahan. Hal ini dipicu oleh adanya perubahan konsep-konsep tentang karya sastra. Walaupun konsep-konsep tersebut terus berubah, objek studi sastra dapat dianggap sebagai sesuatu yang konsisten, mencakup prosa, puisi, dan drama. Prosa merupakan jenis teks yang berisi deskripsi seperti paparan dan kisah, dan sebagian lainnya berisikan ujaran tokoh atau cakapan. Di sisi lain, lirik atau puisi adalah karya sastra yang mencerminkan curahan perasaan pribadi dengan penekanan pada cara ekspresinya (Noor, 2010:20-24).

Karya sastra umumnya memiliki berbagai jenis seperti puisi, prosa, drama, dan lainnya. Salah satu bentuk karya sastra prosa adalah termasuk novel, cerita pendek, serta bentuk-bentuk seperti cerita bergambar yang dikenal sebagai komik atau *manga* di Jepang. Dengan berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, karya sastra klasik mengalami

perubahan dan evolusi menuju bentuk yang lebih modern. Karya sastra ini bertransformasi menjadi *manga*, dan *manga* sendiri berkembang menjadi anime.

Anime dianggap sebagai bentuk karya sastra karena memiliki unsur-unsur intrinsik yang mirip dengan karya fiksi lainnya. Di dalam anime, terdapat elemen tokoh dan pengembangan karakter, latar belakang cerita, tema, dan pesan yang tersirat. Dengan demikian, anime juga dapat dianggap sebagai bagian dari karya sastra imajinatif.

Anime diminati oleh beragam kalangan karena memiliki alur cerita yang menarik dan disertai dengan elemen petualangan serta pertarungan. Selain itu, terdapat anime yang menitikberatkan pada perjalanan perkembangan karakter dan perubahan dalam karakter mereka dalam setiap cerita, seperti kisah petualangan persahabatan di anime *Hunter x Hunter*, kisah pantang menyerah di anime *Naruto*, dan kisah keuletan dan ketekunan di anime *Boku no Hero Academia*.

Anime *Boku no Hero Academia* mengangkat tema superhero, dimana 80% penduduk Bumi dilengkapi dengan kekuatan unik yang disebut *Quirk*. Hampir seluruh karakter dalam dunia anime ini memiliki *Quirk*, kecuali seorang anak bernama Midoriya yang bercita-cita menjadi seorang pahlawan, namun dilahirkan tanpa *Quirk*. Midoriya adalah seorang anak laki-laki yang sangat pemalu, pendiam, dan sopan. Dia sering menunjukkan reaksi berlebihan terhadap situasi yang tidak biasa dengan ekspresi yang sangat kuat. Selama bertahun-tahun, dia merasa rendah diri karena Bakugo selalu meremehkannya karena tidak memiliki *Quirk*. Pada masa kecilnya, Midoriya digambarkan sebagai seseorang yang kurang percaya diri, mudah terluka, dan kurang ekspresif, terutama

ketika berinteraksi dengan Bakugo, yang sering menghina cita-citanya untuk menjadi seorang pahlawan.

Namun, setelah diterima di SMA U.A. dan menjalin persahabatan baru, serta menghadapi Bakugo dalam uji coba pertempuran, Midoriya secara perlahan mulai tumbuh menjadi individu yang lebih percaya diri dan berani. Dia selalu berusaha untuk membuktikan kemampuannya sebagai seorang pahlawan dan akhirnya mengembangkan keterampilan kepemimpinan yang kuat. Kombinasi semangatnya yang tinggi dan kemampuannya dalam merencanakan strategi mengubahnya menjadi salah satu tokoh yang kuat di Kelas 1-A bersama Bakugo. Dalam anime karya Kohei Horikoshi yang berjudul *Boku no Hero Academia* atau *My Hero Academia* terdapat tokoh utama Izuku Midoriya yang memiliki perkembangan karakter yang menonjol sejak usia anak-anak hingga remaja.

Soemarno (2008:16) menyatakan bahwa karakter merupakan produk dari nilai-nilai yang ditanamkan dalam diri individu melalui berbagai pengaruh seperti pendidikan, pengalaman, percobaan, pengorbanan, dan lingkungan. Integrasi nilai-nilai ini dengan nilai-nilai bawaan dalam diri manusia menghasilkan nilai-nilai intrinsik yang menjadi pondasi untuk pola pikir, sikap, dan perilaku individu. Karakter individu bukanlah sesuatu yang melekat sejak lahir, tidak muncul secara spontan, tidak bisa diwariskan, dan tidak dapat ditukar. Karakter harus dibentuk, tumbuh, dan dikembangkan melalui suatu proses yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perencanaan seiring berjalannya waktu.

Dalam penjelasan bahwa karya sastra memiliki hubungan dengan aspek psikologi, terutama dalam hal tingkah laku, karakter, dan kondisi psikologis manusia, maka dalam penelitian karakter Midoriya, penulis akan melakukan analisis yang menitikberatkan pada

tahapan perkembangan dari masa anak-anak hingga remaja. Pendekatan analisis ini akan mengacu pada kerangka teori perkembangan psikososial yang dikemukakan oleh Erik Erikson.

Penulis mengambil anime *Boku no Hero Academia* sebagai objek material penelitian dikarenakan *Boku no Hero Academia* memiliki karakter-karakter yang kompleks dan beragam terutama tokoh utama Izuku Midoriya, yang mengalami tahapan perkembangan dari seorang remaja biasa menjadi seorang pahlawan. Tahapan perkembangan karakter ini dapat diungkap melalui perubahan dalam keterampilan, sikap, dan nilai-nilai moral karakter sepanjang cerita. Sejak masa kecil, Midoriya memiliki impian besar untuk menjadi seorang pahlawan, terinspirasi oleh idolanya, yaitu All Might, yang merupakan simbol perdamaian dan telah mencapai prestasi besar dalam menyelamatkan banyak orang dari kejahatan. Midoriya penuh tekad untuk mengejar cita-citanya dan menjadi seorang pahlawan seperti yang menjadi panutannya, yaitu All Might.

Dalam penelitian ini, teori struktur naratif film Himawan Pratista diaplikasikan sebagai dasar teori untuk menguraikan aspek-aspek penting dalam anime *Boku no Hero Academia* secara menyeluruh. Selain itu, teori perkembangan psikososial Erik Erikson digunakan sebagai alat analisis untuk memahami perkembangan karakter tokoh utama dengan lebih mendalam. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk menjelaskan struktur naratif anime dan menganalisis tahapan perkembangan karakter utama menggunakan konsep-konsep yang diberikan oleh kedua teori tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur naratif film dalam anime *Boku no Hero Academia*?
2. Bagaimana tahapan perkembangan karakter pada tokoh Izuku Midoriya dalam anime *Boku no Hero Academia*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan struktur naratif film dalam anime *Boku no Hero Academia*.
2. Untuk mendeskripsikan tahapan perkembangan karakter pada tokoh Izuku Midoriya dalam anime *Boku no Hero Academia*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan secara teoretis terhadap karya sastra Jepang, terutama dalam menggali unsur-unsur pembangun sastra dengan menitikberatkan pada aspek psikologis. Penelitian ini menggabungkan teori psikososial Erik Erikson dan teori unsur naratif film Himawan Pratista untuk menganalisis anime *Boku no Hero Academia* karya Kohei Horikoshi. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang kondisi psikologis karakter dalam karya sastra tersebut, terutama dalam konteks pengaruh

tekanan sosial pada seorang anak, serta mengajak untuk memberi dukungan dan menguatkan anak-anak yang mengalami intimidasi atau tekanan psikologis.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup objek material dan objek formal. Objek material dalam penelitian ini adalah anime *Boku no Hero Academia* yang tayang perdana di TV Jepang pada tahun 2016 dengan total tiga belas *episode* disutradarai oleh Kenji Nagasaki dan di produksi oleh studio Bones. Anime ini merupakan adaptasi dari seri *manga shounen* yang diterbitkan pada bulan Juli 2014. Dalam penelitian ini penulis menggunakan anime musim pertama yang rilis pada tahun 2016.

Objek formal dalam penelitian ini merupakan perkembangan karakter yang terdapat pada tokoh Izuku Midoriya. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra, dengan demikian ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada karya sastra anime *Boku no Hero Academia* dan perkembangan karakter tokoh Izuku Midoriya yang dianalisis menggunakan teori psikososial Erik Erikson.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan pemahaman, penulis mengorganisir penelitian ini dalam lima bab secara sistematis dengan urutan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, berisi landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu rincian teori naratif film dan teori perkembangan psikososial Erik Erikson.

Bab III Metode Penelitian, mendeskripsikan metode, jenis penelitian, sumber data, dan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV Hasil Analisis dan Pembahasan, menjelaskan hasil dan pembahasan terkait analisis unsur naratif dan perkembangan karakter tokoh Izuku Midoriya dalam anime *Boku no Hero Academia* dengan menggunakan teori perkembangan psikososial Erik Erikson.

Bab V Simpulan dan saran berisikan tentang hasil keseluruhan dari penelitian dan saran untuk penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menggambarkan hasil penelitian terdahulu, yang dapat digunakan sebagai referensi untuk menghindari plagiat. Tinjauan pustaka dalam penelitian ini merujuk pada studi sebelumnya yang serupa, baik dalam hal objek formal maupun objek material. Hal ini membantu menentukan keaslian penelitian yang dilakukan oleh penulis. Sementara itu, dalam kerangka teori, penulis merujuk pada teori naratif film Himawan Pratista dan teori perkembangan psikososial Erik Erikson.

2.1 Penelitian Terdahulu

Sejauh yang penulis amati, belum ada penelitian sebelumnya yang meneliti anime *Boku no Hero Academia* dengan menggunakan teori perkembangan psikososial Erik Erikson seperti yang dilakukan oleh penulis. Penulis akan merujuk pada beberapa contoh penelitian sebelumnya untuk memberikan gambaran lebih jelas.

Penelitian pertama adalah skripsi milik Mahasiswa Universitas Muhammadiyah, Ahmad Ilham Fuadi yang berjudul “Pesan Moral Dalam Serial Animasi *Boku no Hero Academia Season 1 Episode 02*” yang dipublikasi pada tahun 2021. Pada penelitian ini Ahmad Ilham Fuadi membahas tentang frekuensi pesan moral dan kecenderungan kategori yang mengandung pesan moral menggunakan Rumus Holsti dan Rumus Index PI untuk membantu penelitian tersebut. Adapun kesamaan yang terdapat pada penelitian tersebut adalah objek material, yaitu anime berjudul “*Boku no Hero Academia*”. Sedangkan

perbedaan dengan penelitian penulis adalah objek formal. Di mana Ahmad Ilham Fuadi menganalisis frekuensi pesan moral dan kecenderungan kategori yang mengandung pesan moral, sementara penulis menganalisis mengenai perkembangan karakter.

Selanjutnya adalah skripsi milik Mahasiswa Universitas Diponegoro, Harvan Priahutama yang berjudul “Perkembangan Kepribadian Tokoh Utama Anime *Neon Genesis Evangelion* Karya Hideaki Anno” yang dipublikasi pada tahun 2020. Pada penelitian ini terdapat kesamaan berupa objek formal, yaitu perkembangan karakter tokoh utama yang dikaji dengan teori psikososial Erik Erikson. Perbedaan utama terletak pada pemilihan objek material dalam penelitian ini. Harvan Priahutama menggunakan anime yang berjudul “*Neon Genesis Evangelion*”. Sedangkan penulis menggunakan anime berjudul “*Boku no Hero Academia*”.

Terakhir skripsi milik Mahasiswa Universitas Sam Ratulangi, Crisandi Jastin yang berjudul “Perkembangan Karakter Hades dalam Novel *Have A Hot Time, Hades!* Karya Kate McMullan” yang dipublikasi pada tahun 2017. Pada penelitian ini Jastin membahas tentang perkembangan karakter tokoh Hades dalam novel *Have A Hot Time, Hades!* menggunakan teori psikososial Erik Erikson. Persamaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan penulis adalah meneliti menggunakan objek formal yang sama yaitu teori psikososial Erik Erikson. Perbedaan utama terletak pada objek material dalam penelitian ini. Jastin menggunakan novel yang berjudul “*Have A Hot Time, Hades!*”. Sedangkan penulis menggunakan anime berjudul “*Boku no Hero Academia*”.

Dari semua penelitian terdahulu yang penulis gunakan, penelitian ini difokuskan pada pengkajian tokoh Izuku Midoriya yang mengalami tahapan perkembangan dari

seorang remaja biasa yang tidak memiliki kekuatan sama sekali menjadi seorang pahlawan. Tahapan perkembangan karakter Izuku Midoriya ini dapat diungkap melalui perubahan dalam keterampilan, sikap, dan nilai-nilai moral karakter sepanjang cerita.

2.2 Kerangka Teori

Bagian ini memberikan penjelasan tentang teori naratif film, teori psikologi sastra, dan teori perkembangan psikososial yang diterapkan dalam penelitian ini.

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Menurut Himawan Pratista (2017: 63), naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang memiliki keterkaitan dan keterikatan logis sebab-akibat, yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Kemunculan naratif dipicu oleh aksi yang dilakukan oleh pelaku cerita, di mana aksi tersebut menjadi motivator bagi peristiwa berikutnya dan membentuk hubungan naratif dengan ruang, waktu, serta struktur tiga babak.

Setiap film menyertakan unsur naratif karena setiap cerita memiliki elemen-elemen seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Elemen-elemen fundamental pembentuk naratif mencakup aspek kausalitas (sebab-akibat), ruang, dan waktu. Struktur naratif film digunakan untuk mengidentifikasi cerita dan plot, menghubungkan naratif dengan ruang dan waktu, serta menentukan struktur tiga babak dalam film.

2.2.1.1 Cerita dan Plot

Sebuah film memiliki kemampuan untuk mengatur cerita melalui plot. Plot dapat didefinisikan sebagai urutan peristiwa yang disajikan secara visual dan audio dalam film. Di sisi lain, cerita merujuk pada keseluruhan rangkaian peristiwa, baik yang ditampilkan secara langsung maupun yang tidak terlihat dalam film. Penting untuk memahami perbedaan antara cerita dan plot karena dalam pembuatan film, tidak semua rincian cerita dapat disampaikan secara visual (Pratista, 2017: 64).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang merujuk pada tempat di mana karakter dalam cerita bergerak dan berinteraksi. Dalam konteks film, cerita biasanya terjadi dalam suatu lokasi dengan dimensi yang jelas, seperti rumah karakter Tomo, kota Tokyo, atau negara Jepang. Latar belakang cerita dalam film dapat berupa lokasi nyata atau diciptakan secara fiktif. Pada adegan pembuka film, seringkali informasi teks disertakan untuk memberikan penonton pemahaman tentang lokasi tempat cerita film berlangsung (Pratista, 2017: 65).

2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu.

Beberapa elemen waktu yang terkait dengan naratif film melibatkan urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

1. Urutan Waktu

Urutan waktu dalam konteks naratif film mengacu pada pola perkembangan waktu dalam cerita, yang dapat dibagi menjadi pola linier dan nonlinier. Pola linier mencerminkan urutan waktu yang berlangsung sesuai dengan aksi peristiwa tanpa adanya

interupsi waktu yang signifikan. Dalam pola linier, urutan waktu plot A-B-C-D-E mencerminkan peristiwa yang terjadi secara berurutan. Di sisi lain, pola nonlinier melibatkan manipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plot, sehingga hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier dapat memiliki urutan waktu plot C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E, yang menunjukkan penyajian waktu dalam urutan yang tidak teratur (Pratista, 2017: 67-68).

2. Durasi Waktu

Durasi film merujuk pada waktu mulai hingga berakhirnya film, dan umumnya memiliki rentang waktu antara 90 hingga 120 menit. Sementara itu, durasi cerita merujuk pada periode waktu ketika cerita atau peristiwa dalam film berlangsung, yang dapat mencakup beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, atau bahkan abad (Pratista, 2017: 69).

3. Frekuensi Waktu

Pada umumnya, suatu adegan dalam film biasanya hanya diperlihatkan satu kali selama cerita. Namun, melalui penggunaan teknik kilas balik atau kilas depan, adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan beberapa kali sesuai dengan kebutuhan cerita (Pratista, 2017: 70).

2.2.1.4 Struktur Tiga Babak

Pola struktur tiga babak dalam film melibatkan tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, umumnya tokoh utama dan pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta elemen-elemen ruang dan waktu dalam cerita sudah ditetapkan. Pada tahap ini, pengenalan karakter tokoh juga termasuk di dalamnya. Dalam persiapan cerita, terdapat peristiwa yang memicu perubahan cerita, yang sering disebut sebagai peristiwa pemicu (*inciting incident*). Peristiwa ini kemudian menjadi pemicu titik balik pertama dalam cerita, mengarahkan alur cerita ke arah yang sepenuhnya baru (Pratista, 2017: 77-78).

2. Tahap Konfrontasi

Tahap ini sebagian besar mencakup upaya tokoh utama dalam mencari solusi terhadap masalah yang telah diperkenalkan pada tahap awal cerita. Di pertengahan durasi film, terjadi titik tengah cerita atau midpoint, di mana arah alur cerita mengalami pergeseran sebagai dampak dari penambahan informasi, aksi, atau kemunculan karakter baru. Di tahap ini, ada suatu faktor yang mendorong tokoh utama untuk bangkit, memberikan mereka tekad dan semangat baru untuk mencapai tujuan tertentu. Momen ini menandai dimulainya titik balik kedua atau *turning point* kedua. (Pratista, 2017: 78-79).

3. Tahap Resolusi

Tahap ini merupakan puncak cerita, titik klimaks dari konflik atau konfrontasi terakhir. Pada tahap ini, film mencapai titik ketegangan tertinggi, dan setelah konflik berakhir, penyelesaian konflik dan kesimpulan cerita dapat tercapai. (Pratista, 2017:79).

2.2.2 Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson

Erikson adalah seorang psikologi-ego Freudian. Hal ini berarti dia membenarkan serta menerima gagasan-gagasan Freud. Berbeda dengan teori Freud yang menyatakan bahwa pembentukan karakter dasar manusia dibangun pada lima tahun awal kehidupan manusia, Erikson menyatakan bahwa perubahan yang terjadi dalam perkembangan karakter dari manusia berlangsung sepanjang masa hidup (dalam Santrock, 2015:26). Berbeda dengan Freud, Erikson menekankan bahwa pengalaman sepanjang hidup manusia berdampak kepada perkembangan karakter manusia.

Erikson berpendapat bahwa sepanjang sejarah manusia, setiap manusia mengalami delapan tahapan perkembangan mulai dari bayi hingga usia lanjut. Masing-masing tahapan memiliki fungsi perkembangan yang bersifat psikososial. Setiap tahapan juga memiliki jangka waktu tertentu. Namun hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa tahapan perkembangan ini dapat bersinggungan dengan tahapan selanjutnya. Beberapa tahapan tetap berlanjut walaupun individu tersebut telah memulai tahapan perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, hasil dari tahapan sebelumnya dapat muncul ketika individu tersebut sedang menjalani tahapan yang lain dalam tahapan perkembangan karakter manusia (Santrock, 2015:25)

Selain dari itu setiap tahapan pada teori Erikson tidak berakhir dengan mulainya tahapan yang baru. Dalam beberapa kasus tertentu, tahapan perkembangan karakter dapat saling bersinggungan satu sama lain (Santrock, 2015:25). Satu tahapan dapat mengambil jangka waktu yang lebih panjang meskipun individu tersebut telah memasuki dan menjalani tahapan perkembangan karakter selanjutnya. Oleh karena itu, hasil dari tahapan

sebelumnya dapat muncul ketika individu sedang menjalani tahapan perkembangan yang berbeda.

Delapan tahapan perkembangan tersebut adalah sebagai berikut (dalam Santrock, 2015:26-27) :

1. Tahap I usia 0-1,5 tahun (Kepercayaan dan Kecurigaan)

Dalam fase ini, misi perkembangan terletak pada penanaman keyakinan tanpa memicu kecurigaan. Apabila orangtua memberikan dukungan penuh dan konsisten pada buah hatinya, bayi akan memandang dunia sebagai lingkungan yang aman. Di sisi lain, jika orangtua dianggap tidak dapat dipercaya, bayi mungkin rentan untuk mengembangkan ketidakpercayaan.

Namun, penting untuk diingat bahwa hal ini tidak berarti orangtua harus sempurna. Jika seorang anak terlalu mempercayai orang lain tanpa batasan, ada kemungkinan bahwa dia mungkin tidak akan mempertimbangkan bahwa ada orang lain yang dapat melakukan hal yang jahat terhadapnya. Di sisi lain, kecurigaan yang berlebihan dapat membahayakan perkembangan anak, ditandai dengan kemungkinan depresi, paranoia, dan bahkan psikosis. Dengan mencapai keseimbangan, nilai tambah yang berkembang adalah rasa harapan dalam diri anak.

2. Tahap II usia 2-3 tahun (Otonomi dan Malu/Ragu-ragu)

Misi perkembangan pada fase ini adalah memupuk kemandirian dengan mengurangi perasaan malu dan keraguan. Jika orangtua mengizinkan anak untuk menyelami lingkungannya, anak akan membangun kemandirian dan rasa percaya diri.

Sebaliknya, jika eksplorasi anak dibatasi, mungkin timbul perasaan bahwa anak kurang mampu atau seharusnya tidak bersikap mandiri.

Walaupun sedikit rasa malu dan keraguan tetap penting. Tanpa perasaan malu, anak mungkin mengikuti kata hati mereka secara berlebihan, mendorong mereka untuk melakukan sesuatu yang melampaui kemampuan mereka. Namun, terlalu pemalu juga tidak diinginkan. Orang yang terlalu malu cenderung merasa bergantung pada apa yang mereka lakukan, dan akibatnya, mereka menganggap bahwa semuanya harus sempurna.

Dengan mencapai harmoni antara kemandirian dan mengurangi rasa malu, manfaat positif yang dapat diperoleh adalah keinginan atau tekad yang kuat. "Berdaya" menjadi semacam semangat yang mendorong mereka.

3. Tahap III usia 3-6 tahun (Inisiatif dan Kesalahan)

Tugas perkembangan pada tahap ini adalah untuk mempelajari bagaimana memiliki gagasan tanpa melakukan terlalu banyak kesalahan. Orangtua dapat merangsang inisiatif ini dengan membantu anak menerapkan gagasan dan ide-idenya. Meskipun demikian, anak juga perlu memiliki keterampilan untuk membayangkan konsekuensi dari tindakan mereka, merencanakan, serta merasakan tanggung jawab dan penyesalan ketika terjadi kesalahan (Boeree, 2017:82).

Sikap inisiatif yang berlebihan dan kurangnya rasa tanggung jawab dapat menghasilkan sikap ketidakpedulian. Individu yang kurang peduli terhadap konsekuensi dan orang-orang yang terlibat dalam mencapai tujuannya mungkin memiliki perasaan bersalah yang minim. Di sisi lain, individu yang terlalu banyak merasa bersalah mungkin

cenderung pasif dan enggan mengambil risiko untuk menghindari perasaan bersalah. Dengan menemukan keseimbangan antara inisiatif dan tanggung jawab, individu dapat mengembangkan sikap positif berupa tujuan yang menjadi panduan dalam tindakan mereka.

4. Tahap IV usia 6-12 tahun (Kerja Keras dan Rendah Diri)

Tugas perkembangan di tahap ini adalah untuk memperoleh sikap kerja keras dan menghindari merasa rendah diri. Lingkup sosial juga semakin meluas, melibatkan orangtua, kerabat dekat, guru, dan teman-teman sekolah. Orangtua perlu memberikan dorongan, guru memberikan perhatian, dan teman-teman memberikan penerimaan, dan sebagainya.

Jika semangat kerja keras berlebihan, mungkin akan muncul kecenderungan untuk mengembangkan keahlian yang terlalu spesifik. Fenomena ini sering terlihat pada anak-anak yang tidak diberi kesempatan untuk menjalani masa anak-anak, seperti artis cilik, atlet cilik, musisi cilik, dan sebagainya.

Namun, kecenderungan yang lebih sering terjadi adalah kurangnya inisiatif. Beberapa individu mungkin menjadi pasif jika mereka tidak berhasil pada usaha pertama, dan kemudian enggan untuk mencoba lagi. Yang paling diinginkan adalah mencapai keseimbangan antara kerja keras dan fleksibilitas. Dengan berusaha sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan, tanpa takut merasa malu ketika menghadapi kegagalan, individu dapat meraih nilai positif berupa kompetensi.

5. Tahap V usia 12-20 tahun (Identitas dan Keraguan Identitas)

Tugas perkembangan pada tahap ini adalah mencapai identitas pribadi serta menghindari peran ganda. Identitas pribadi melibatkan pemahaman tentang diri sendiri dan peran dalam konteks masyarakat. Proses pencarian identitas dapat dimudahkan dengan memiliki panutan orang dewasa yang dapat diajak berkomunikasi. Selain itu, masyarakat dapat memberikan kontribusi melalui penerimaan yang memisahkan antara yang telah dewasa dan anak-anak. Tanpa elemen-elemen tersebut, individu dapat menghadapi ketidakpastian peran dalam masyarakat. Erikson menyebut krisis identitas sebagai situasi yang dialami oleh remaja ketika mereka menghadapi kekaburan peran ini (Boeree, 2017:87).

Tingkat identitas ego yang terlalu tinggi dapat mengarah pada kurangnya toleransi, dan Erikson menyebutnya sebagai fanatisisme. Individu yang mengalami hal ini cenderung menunjukkan keyakinan dan gaya hidup mereka tanpa memberikan ruang bagi pendapat yang berbeda. Kehilangan identitas, atau yang disebut sebagai pengingkaran, menjadi permasalahan rumit di tahap ini. Pengingkaran melibatkan penolakan terhadap keberadaan dalam masyarakat dan bahkan penolakan terhadap kebutuhan akan identitas itu sendiri. Namun, apabila seseorang dapat berhasil melewati tahap ini, manfaat positif yang dapat diperoleh adalah kesetiaan, yang mencakup keterampilan untuk hidup di tengah masyarakat dengan menerima segala kekurangan, kelemahan, dan ketidak-konsistenan.

6. Tahap VI usia 20-30 tahun (Keakraban dan Keterkucilan)

Misi perkembangan dalam fase ini adalah memperkuat ikatan dengan individu lain dan menghindari isolasi sosial. Intimasi mencakup keterampilan untuk membina hubungan

akrab dengan orang lain, seperti pasangan, teman, atau anggota masyarakat. Pada tahap ini, mungkin muncul ketakutan terhadap keterikatan sebagai salah satu tantangan yang perlu diatasi.

Kecenderungan berlebihan pada tahap ini dapat mengakibatkan sikap cuek, di mana individu merasa terlalu independen dan tidak bergantung pada bentuk hubungan dekat apa pun. Di sisi lain, jika miring ke arah yang berlawanan, seperti keterkucilan, individu mungkin cenderung menyisihkan diri dari cinta, persahabatan, dan masyarakat, serta mengembangkan perasaan benci dan dendam terhadap kesendirian dan kesepian. Namun, dengan mencapai keseimbangan yang tepat, individu dapat meraih nilai positif berupa cinta.

7. Tahap VII usia 30-60 tahun (Generativitas dan Stagnasi)

Misi perkembangan dalam fase ini adalah mengejar keseimbangan antara "berkreasi" dan "tidak melakukan apa pun". Generativitas melibatkan komitmen untuk melebarkan cinta ke masa depan dan menunjukkan perhatian terhadap generasi yang akan datang. Di sisi lain, stagnasi mencerminkan egosentrisme, di mana kebutuhan orang lain diabaikan, dan individu semacam itu tidak mampu berkontribusi secara positif sebagai anggota masyarakat.

Namun, jika seseorang terlalu fokus pada pemberian dan kurang memperhatikan diri sendiri, mereka mungkin tidak memberikan kontribusi yang maksimal kepada masyarakat. Di sisi lain, kecenderungan stagnasi dapat menghasilkan sikap penolakan, di mana individu tidak lagi berperan atau memberikan kontribusi apa pun pada masyarakat.

Fase ini dikenal sebagai "krisis pertengahan hidup," dan pada fase ini banyak orang mungkin merenung dan bertanya, "Apa tujuan dari segala usaha ini?". Namun, apabila seseorang mampu melewati fase ini, mereka akan memperoleh kemampuan untuk menghargai orang lain dan memberikan kontribusi positif dalam masyarakat.

8. Tahap VIII usia 65-kematian (Integritas dan Keputusasaan)

Tugas perkembangan pada tahap terakhir ini adalah mencapai integritas ego dan berusaha mengatasi perasaan putus asa dan kekecewaan. Tahap ini sering dimulai dengan perasaan terasing dari masyarakat, karena seseorang mungkin merasa tidak lagi memiliki peran yang berguna. Kemudian, timbul perasaan ketidakmampuan biologis, di mana tubuh tidak lagi mampu melakukan aktivitas yang sebelumnya dapat dilakukan dengan mudah. Selain itu, penyakit-penyakit terkait penuaan, seperti diabetes, penyakit jantung, dan masalah prostat, juga dapat muncul. Bersamaan dengan kekhawatiran terhadap kondisi kesehatan, timbul kecemasan terhadap kematian.

Tendensi maladaptif pada tahap ini mungkin melibatkan fantasi, sedangkan kecenderungan maladaptif lainnya adalah mengeluh. Dalam perspektif Erikson, mengeluh diartikan sebagai meratapi dan menyesali kehidupan sendiri atau kehidupan orang lain. Individu yang dapat menghadapi kenyataan bahwa kematian pasti akan datang memiliki kelebihan yang Erikson sebut sebagai kebijaksanaan (*wisdom*) (Boeree, 2017:95).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif selalu bersifat deskriptif, artinya data yang dianalisis dan hasil analisisnya berbentuk deskripsi fenomena, tidak berupa angka-angka atau koefisien tentang hubungan antar variabel. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, bukan angka-angka. Tulisan hasil penelitian berisi kutipan-kutipan dari kumpulan data untuk memberikan ilustrasi dan mengisi materi laporan. Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan psikologi sastra. Teori-teori psikologi dipakai dalam penelitian ini untuk menjabarkan nilai-nilai kejiwaan dalam sebuah karya sastra, agar dapat memahami karya sastra tersebut dengan lebih mendalam.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode psikologi sastra. Hal ini karena yang menjadi objek penelitian dari anime *Boku no Hero Academia* ini adalah perkembangan karakter dari tokoh Izuku Midoriya. Psikologi sastra secara komprehensif digunakan untuk memahami tokoh yang ada dalam cerita, menganalisis kondisi psikologis dalam kaitannya kesehatan mental (Ahmadi, 2015: 9). Penelitian ini menganalisis perkembangan karakter dari suatu tokoh yang disebabkan oleh berbagai konflik dengan faktor psikologis. Penelitian ini berfungsi untuk mengetahui perkembangan karakter dari tokoh sesuai dengan tahapan perkembangan karakter.

3.2 Sumber Data

Sumber data utama yang dimanfaatkan adalah anime *Boku no Hero Academia* karya Kouhei Horikoshi, sedangkan untuk data pendukung digunakan berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan skripsi yang relevan dengan objek materi dan formal penelitian. Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian yang dibagi menjadi tiga bagian.

3.3 Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

3.3.1 Pengumpulan Data

Pada langkah pengumpulan data, penulis menggunakan metode simak catat terhadap sumber data utama berupa anime *Boku no Hero Academia* dan mengidentifikasi struktur naratif serta mengidentifikasi kejadian-kejadian yang berpengaruh terhadap tokoh Izuku Midoriya.

3.3.2 Analisis Data

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori struktur naratif film yang dikembangkan oleh Himawan Pratista, didukung oleh teori perkembangan psikososial dari Erik Erikson. Proses penelitian melibatkan analisis struktur naratif dalam anime *Boku no Hero Academia* dengan menerapkan teori naratif film. Hasil analisis struktur naratif tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi

perkembangan karakter tokoh utama dengan memanfaatkan teori perkembangan psikososial Erik Erikson.

3.3.3 Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini bersifat deskriptif, yang berarti data disampaikan berdasarkan teks yang telah dianalisis menggunakan teori yang relevan untuk merumuskan kesimpulan.

BAB IV

ANALISIS PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH IZUKU MIDORIYA DALAM ANIME BOKU NO HERO ACADEMIA

Penulis melakukan analisis terhadap unsur naratif yang ada dalam anime *Boku no Hero Academia* dan menguraikan tokoh serta penokohan yang terdapat dalam anime tersebut. Selanjutnya, dilanjutkan dengan analisis menggunakan teori perkembangan psikososial Erikson untuk memahami bagaimana karakter Izuku Midoriya berkembang dalam konteks anime *Boku no Hero Academia*.

4.1 Struktur Naratif Film

Unsur-unsur naratif akan dijabarkan dan dianalisis sebagai berikut:

4.1.1 Cerita dan Plot

Cerita dan plot yang ada pada anime *Boku no Hero Academia* menggambarkan sebuah dunia di mana 80% penduduknya memiliki kekuatan super, yang sering disebut sebagai "*Quirk*". Tingginya tingkat kejahatan yang melibatkan penjahat dengan *Quirk* yang sulit ditangani oleh individu biasa mendorong munculnya profesi pahlawan. Profesi ini melibatkan orang-orang dengan berbagai *Quirk* yang dipekerjakan oleh pemerintah untuk melawan penjahat-penjahat tersebut. Dalam menghadapi peningkatan penggunaan *Quirk* untuk tindakan kejahatan, negara-negara, termasuk Jepang, mendirikan sekolah khusus untuk melatih anak-anak yang memiliki *Quirk* agar dapat menjadi pahlawan profesional.

Tokoh utama dalam anime ini adalah Izuku Midoriya, atau yang lebih dikenal sebagai Izuku, yang bercita-cita menjadi pahlawan profesional. Ia memiliki seorang teman masa kecil bernama Katsuki Bakugo, atau Katsuki, meskipun hubungan mereka selalu tegang. Keduanya mengagumi All Might, pahlawan nomor satu di Jepang, sehingga mereka mendaftar dan diterima di SMA U.A untuk mengejar impian mereka.

Suatu hari ketika berjalan pulang dari sekolah, Izuku diserang oleh seorang penjahat tetapi diselamatkan oleh kedatangan pahlawan All Might, pahlawan terkenal yang dikenal sebagai Simbol Perdamaian. Sebelum All Might pergi, Izuku bertanya kepadanya apakah dia bisa menjadi Pahlawan tanpa *Quirk*, All Might mengatakan kepadanya bahwa tidak masalah untuk bermimpi tetapi dia tidak boleh mengacaukan mimpinya dengan kenyataan dan pergi. Saat berjalan pulang, Izuku melihat kerumunan orang yang sedang menyaksikan seorang penjahat yang membuat kekacauan menggunakan tubuh Katsuki sebagai media. Tidak ingin berdiam diri dan tidak melakukan apapun, Izuku melompat untuk mencoba menyelamatkan Katsuki, mengejutkan kerumunan orang dan All Might yang memutuskan untuk turun tangan dan mengalahkan penjahat tersebut dengan *Detroit Smash*, menyelamatkan nyawa Izuku dan Katsuki.

Kemudian saat perjalanan pulang, Katsuki mendekati Izuku dan mengancamnya, menyuruh untuk tidak pernah mencoba membantunya lagi. Katsuki pergi, dengan kemarahan yang meluap-luap. Tiba-tiba, All Might muncul dan berterima kasih kepada Izuku karena telah menginspirasinya dengan keberaniannya meskipun tidak memiliki *Quirk*. All Might kemudian mengatakan kepada Izuku bahwa dia juga bisa menjadi pahlawan, yang membuat Izuku menangis bahagia karena mimpinya akhirnya diakui.

bukan oleh siapa pun, tetapi oleh Pahlawan yang paling dia kagumi: All Might. All Might mengatakan kepada Izuku bahwa dia layak untuk mewarisi kekuatannya, membuat bocah itu bingung. All Might menjelaskan bahwa *Quirk*-nya, yang disebut *One for All*, dapat diwariskan dan dia telah memilih Izuku sebagai penggantinya. Izuku bertanya mengapa All Might memberikan *Quirk*-nya kepadanya, dan All Might menjawab bahwa dia tidak keberatan memberikannya kepadanya dan karena dia lebih bersinar daripada "pahlawan" lainnya. All Might mengatakan bahwa keputusan ada di tangan Izuku dan Izuku memutuskan untuk menerima usulan All Might.

Anime *Boku no Hero Academia* memiliki pola waktu yang linear, yaitu urutan waktu yang berurut, dimana waktu berjalan secara urut tanpa ada interupsi waktu yang signifikan. Maka pola waktu dapat digambarkan menjadi plot A-B-C-D-E, seperti yang dapat dilihat di bawah ini.

A. Plot A

Pada episode 1, cerita dimulai dengan diperkenalkannya Izuku Midoriya dan Katsuki Bakugo, Midoriya adalah seorang remaja laki-laki berusia 14 tahun yang memiliki impian untuk menjadi seorang Pahlawan. Namun, berbeda dari anak-anak lainnya, Midoriya tidak memiliki *Quirk* sejak lahir, dan ia sering menjadi korban intimidasi oleh

teman masa kecilnya Katsuki Bakugo, seorang remaja laki-laki berusia 14 tahun yang memiliki *Quirk* yang sangat kuat seperti yang terlihat di gambar 1 dan dialog di bawah ini.



Gambar 1
Midoriya diintimidasi oleh teman sekolahnya (*Boku no Hero Academia*, Episode 1. 08:13)

爆豪勝己 : あのオールマイト 王の声で 俺はトップヒーローとなり、必ずや 高額納税者ランキングになおき
ざるのだ！

中学校の先生 : そいや、^{みどりやいずく}緑谷出久もユウエイ志望だったな？

爆豪勝己 : ホラーデク! 募集個性のところか、無個性のテメーがなんで俺と同じ土俵に立てるんだ?!

Katsuki Bakugo : Aku pasti akan melampaui All Might dan menjadi pahlawan kelas atas, namaku akan
terukir di daftar pahlawan teratas!

Guru SMP : Oh iya, Midoriya juga katanya ingin masuk ke SMA U.A ya?

Katsuki Bakugo : Hei Deku, kau bahkan tak pantas di sana! Kau tidak memiliki kekuatan sama sekali!
Bisa-bisanya kau mencoba untuk sejajar denganku?!

(*Boku no Hero Academia*, Episode 1, (08:13-08:50))

Kemudian saat berjalan pulang sekolah, Midoriya melihat kerumunan orang yang sedang menyaksikan seorang penjahat yang membuat kekacauan menggunakan tubuh Bakugo sebagai sandera. Tidak ingin berdiam diri dan tidak melakukan apapun, Midoriya melompat untuk mencoba menyelamatkan Bakugo, mengejutkan kerumunan orang dan All Might yang memutuskan untuk turun tangan dan mengalahkan penjahat tersebut dengan *Detroit Smash*, menyelamatkan nyawa Midoriya dan Bakugo.

B. Plot B

Plot berikutnya difokuskan pada All Might, pahlawan terhebat yang pernah dilahirkan, ia dicap sebagai "Simbol Perdamaian" di masyarakat. *Quirk* yang dimiliki All Might dapat ditransfer ke orang yang tidak memiliki *Quirk*, All Might memberikan kekuatannya kepada Izuku Midoriya, menjadikannya muridnya, dan memberinya kesempatan untuk berlatih menjadi seorang pahlawan di SMA U.A.



Gambar 2

All Might membicarakan pewarisan *Quirk* pada Midoriya
(*Boku no Hero Academia*, Episode 3. 04:58)

- 緑谷出久 : そのたいそうなものなんだよ。何で僕にそこまで？
All Might : 元々は後継は探していたのだ。そして、君になら渡してもいいとおもさ。
- Midoriya : Kekuatan sehebat itu, kenapa kau memberikannya kepadaku?
All Might : Belakangan ini aku memang sedang mencari penerus. Kemudian, aku rasa akan bagus jika memberikannya padamu.
- (*Boku no Hero Academia*, Episode 3, (05:00-05:10))

All Might mengatakan kepada Midoriya bahwa dia layak untuk mewarisi kekuatannya. All Might menjelaskan bahwa *Quirk*-nya, yang disebut One for All, dapat diwariskan dan dia telah memilih Midoriya sebagai penggantinya. Midoriya menanyakan alasan di balik keputusan All Might memberikan *Quirk*-nya kepadanya, dan All Might

menjelaskan bahwa dia dengan senang hati memberikannya karena Midoriya bersinar lebih terang daripada "pahlawan" lainnya. All Might mengatakan bahwa keputusan ada di tangan Midoriya dan Midoriya memutuskan untuk menerima tawaran All Might, Plot B terjadi pada episode 1 hingga episode 4.

C. Plot C

Plot C terjadi pada episode 5 hingga episode 8 ketika Midoriya telah diterima di SMA U.A dan ditempatkan di kelas 1-A dengan Wali Kelas pahlawan Eraser Head, Eraser Head menjelaskan bahwa mereka akan mengadakan Tes Pemahaman *Quirk* untuk mencoba *Quirk* mereka, karena mereka tidak dapat menggunakan *Quirk* mereka saat SMP.



Gambar 3
Midoriya berusaha menguasai *Quirk*-nya (*Boku no Hero Academia*, Episode 5. 21:52)

Midoriya berupaya memahami dan menguasai penggunaan *Quirk*-nya dengan lebih efisien seperti yang terlihat di gambar 3. Namun, situasinya semakin rumit ketika Katsuki mengetahui bahwa Midoriya sebenarnya memiliki *Quirk*, dan keyakinan Katsuki bahwa Midoriya telah menyembunyikannya selama ini hanya membuat kebenciannya terhadap Midoriya semakin memuncak. Selain itu, Midoriya menjalin hubungan pertemanan yang lebih erat dengan Ochaco dan Tenya, yang menjadi teman-teman setianya di SMA U.A.

D. Plot D

Plot D terjadi pada episode 9 hingga episode 12 ketika Eraser Head mengumumkan bahwa pelajaran Keterampilan Dasar Kepahlawanan mereka adalah Percobaan Penyelamatan. Pelajaran ini akan berlangsung di Fasilitas Gedung Simulasi Bencana, sebuah area pelatihan praktis yang dirancang untuk mensimulasikan segala jenis kecelakaan atau bencana. Salah satu guru Thirteen, memberikan pidato kepada Kelas 1-A, memberi tahu mereka bahwa pelajaran mereka akan membahas tentang penggunaan *Quirks* untuk penyelamatan kehidupan manusia.

Setelah pidato selesai, Shota melihat sebuah portal hitam terbuka dan puluhan penjahat datang melaluinya. Shota menegaskan bahwa situasi ini nyata dan memerintahkan murid-muridnya untuk berkumpul bersama dan memerintahkan Thirteen untuk melindungi murid-muridnya, dan bersiap-siap untuk bertempur.

E. Plot E

Dalam pertarungan pertamanya melawan penjahat, Midoriya menerima bantuan dari teman sekelasnya dan berhasil meraih kemenangan. Midoriya menggunakan kekuatan *One For All* untuk pertama kalinya tanpa mengalami cedera atau kerusakan pada tubuhnya. Keyakinan Midoriya bahwa ia bisa melakukannya dengan refleks memberikan dorongan besar dalam perjalanan menuju pemahaman dan pengendalian yang lebih baik terhadap *Quirk*-nya.

Kekalahan Tomura mengakhiri serangan Liga Penjahat dengan Kelas 1-A sebagai pemenang. Kekalahan Tomura dan kemenangan pahlawan serta murid kelas 1-A mengakhiri cerita *Boku no Hero Academia*. Plot E terjadi pada episode 11 hingga episode 13.

4.1.1.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali ketika Izuku Midoriya memasuki tahun ketiga di SMP Aldera, Midoriya adalah anak laki-laki yang sangat pemalu, pendiam, dan sopan, sering bereaksi berlebihan terhadap situasi yang tidak normal dengan ekspresi yang berlebihan. Karena bertahun-tahun diremehkan oleh Katsuki karena tidak memiliki Quirk, dia awalnya digambarkan sebagai orang yang tidak percaya diri, cengeng, rentan, dan tidak ekspresif.



Gambar 4
Izuku Midoriya (*Boku no Hero Academia*, Episode 6. 13:50)

Sifat-sifat ini sering terlihat pada awal cerita terutama ketika Midoriya berada di sekitar Bakugo, yang juga terus-menerus mencaci maki dia karena cita-citanya untuk menjadi pahlawan. Namun, setelah diterima di U.A dan mendapatkan teman baru, Midoriya berangsur-angsur menjadi orang yang lebih percaya diri dan berani yang selalu ingin membuktikan nilainya sebagai seorang pahlawan.

Pada tahap ini mulai diperkenalkan tokoh utama dan tokoh pendukung secara satu per satu. Katsuki Bakugo adalah salah satu tokoh utama sekaligus rival Midoriya, seperti yang terlihat di gambar 5, Bakugo memiliki *Quirk* yang kuat, cerdas dalam akademik, dan bakat bertarung yang luar biasa namun Bakugo memiliki sifat kasar, sombong, pemaarah, dan agresif.



Gambar 7
Tokoh Katsuki Bakugo (*Boku no Hero Academia*, Episode 5.
10:27)

Tokoh pendukung yang diperkenalkan dalam tahap ini adalah All Might, seorang pahlawan nomor satu yang ingin pensiun dari profesi pahlawan. All Might adalah sosok yang bersemangat dan penuh dengan bakat dramatis.



Gambar 8
Tokoh All Might (*Boku no Hero Academia*, Episode 1. 13:22)

Dia selalu melindungi dan menyelamatkan orang-orang dengan senyuman lebar. Kebiasaan tersenyum sudah tertanam dalam dirinya oleh mentornya, Nana Shimura, yang percaya bahwa orang yang tersenyum adalah orang yang paling kuat.

Konflik awal muncul ketika Midoriya pertama kali bertemu All Might dan secara tidak sengaja Midoriya melihat sisi kelam All Might yang berbadan kurus dan sakit-sakitan. All Might melihat potensi dan semangat juang yang besar dalam diri Midoriya yang kemudian membulatkan tekad All Might untuk mewarisi kekuatan *One for All* untuk Midoriya.

Inciting incident pada tahap ini adalah ketika All Might mencari penerus simbol perdamaian untuk mewariskan kekuatannya karena fisik All Might yang makin melemah akibat cedera serius ketika bertarung melawan banyak penjahat. All Might kagum dengan Midoriya karena tindakan Midoriya yang bergerak sebelum berpikir untuk menyelamatkan Bakugo yang disandera oleh penjahat ketika pulang sekolah, hal ini yang menjadikan All Might tertarik dengan obsesi Midoriya menjadi pahlawan dan mewariskan *Quirk One For All* untuk Midoriya Midoriya. Namun sebelum Midoriya dapat menampung kekuatan besar itu, Midoriya harus melatih fisik dan mentalnya secara intensif selama sepuluh bulan oleh All Might di Taman Pantai Takoba.

Turning point pada tahap ini adalah ketika Midoriya telah siap dan mewarisi *Quirk One for All* dari All Might dan kemudian memutuskan untuk mengikuti ujian masuk SMA U.A. serta mendedikasikan hidupnya untuk menjadi pahlawan profesional nomor satu di dunia. Hal ini menjadi lembaran baru bagi Midoriya dalam menjalani hidup di lingkungan

SMA U.A. sekaligus menjadi calon pahlawan profesional dan melawan penjahat yang ada di dunia.

4.1.1.2 Tahap Konfrontasi

Pada tahap ini sebagian besar mencakup upaya tokoh utama dalam mencari solusi terhadap masalah yang telah diperkenalkan pada tahap awal cerita. Tahap konfrontasi dimulai ketika Midoriya telah lulus mengikuti ujian masuk SMA U.A dan mulai menimba ilmu di sekolah kepahlawanan. Midoriya dan murid kelas 1-A akan berpartisipasi dalam latihan penyelamatan untuk kelas Pelatihan Dasar Kepahlawanan di gedung simulasi bencana, dalam latihan tersebut murid kelas 1-A di dampingi oleh wali kelas mereka yang bernama Eraser Head dan pahlawan terkenal yang bernama Thirteen. All Might, Eraser Head dan Thirteen adalah pahlawan profesional sekaligus guru di SMA U.A.



Gambar 9
Tokoh Thirteen (*Boku no Hero Academia*, Episode 9. 19:33)



Gambar 10
Tokoh Eraser Head (*Boku no Hero Academia*, Episode 5.
16:24)

Konflik pertama terjadi ketika aliansi penjahat yang dipimpin oleh Shigaraki Tomura menyerang gedung simulasi bencana yang akan digunakan oleh kelas 1-A untuk latihan kepahlawanan, tujuan Shigaraki Tomura adalah membunuh All Might yang merupakan simbol perdamaian. Konflik pertama melibatkan aliansi penjahat yang dipimpin Tomura melawan murid kelas 1-A yang dipimpin oleh Eraser Head dan Thirteen. Alasan Tomura menyerang gedung simulasi bencana diceritakan pada adegan di bawah ini.

死柄木 弔 (Shigaraki Tomura) : どこだよ？せっかく今兄大衆引きすれて来たのに...

死柄木 弔 (Shigaraki Tomura) : All Might... 平和の象徴...いないのって？

死柄木 弔 (Shigaraki Tomura) : 子供を殺せば、来るかな？

Tomura : Dimana dia? Padahal aku sudah mengumpulkan semua penjahat ini ...

Tomura : All Might... simbol perdamaian... tidak hadir?

Tomura : Jika kita membunuh beberapa murid, apa dia akan muncul?

(*Boku no Hero Academia*, Episode 10, (02:11-02:20))



Gambar 11
Aliansi penjahat yang dipimpin Tomura tiba-tiba muncul
(*Boku no Hero Academia*, Episode 9. 22:00)

Pada bagian tengah dari tahap ini, ada satu peristiwa yang dikenal sebagai *midpoint*. Pada bagian ini, cerita mengalami perubahan arah yang berbeda karena adanya penambahan informasi, aksi, atau tokoh baru dalam cerita. *Midpoint* ini terletak di tengah-tengah babak kedua, yang mengakibatkan cerita kembali fokus pada permasalahan awal.

Pada tahap ini *midpoint* ditunjukkan dengan pertarungan Midoriya, Minoru dan Tsuyu yang berusaha melawan dan berhasil menjebak sekumpulan penjahat namun Midoriya melarikan diri untuk meminta bantuan kepada gurunya karena jumlah penjahat yang terlalu banyak. Namun Midoriya dihadang oleh Tomura yang ingin membunuh para siswa untuk memancing agar All Might segera datang.



Gambar 13
Midoriya, Tsuyu dan Minoru melarikan diri (*Boku no Hero Academia*, Episode 11. 01:38)

Midoriya merasa terpojok setelah melihat gurunya Eraser Head dan Thirteen tak berdaya melawan Tomura dan Nomu, kemudian Tomura memutuskan untuk menculik Midoriya agar All Might segera muncul. Midoriya berada di titik terendah karena tidak berdaya melawan Tomura dan Nomu.

Turning Point kedua pada tahap ini terjadi ketika Midoriya dan Tsuyu terlibat perkelahian singkat dengan Tomura dan Nomu. Tiba-tiba, pintu-pintu gedung simulasi bencana terbuka, All Might memberitahu semua orang untuk tidak takut karena dia telah tiba, yang membuat Kelas 1-A sangat senang. Tomura memutuskan untuk melanjutkan misi mereka.

Konflik kedua terjadi akibat kemunculan All Might yang membuat penyerangan Tomura dan aliansi penjahat terhenti dan penyerangan yang awalnya ditujukan pada murid kelas 1-A mulai ditujukan pada All Might. Pada konflik kedua, keterlibatan kedua pihak hanya berfokus pada Nomu dan Tomura melawan All Might dan Midoriya. Kemunculan All Might di tengah-tengah keputusan Midoriya memicu terjadinya *turning point* kedua pada tahap ini, Midoriya pun bangkit dan bertekad kembali membantu All Might untuk mengalahkan Tomura dan Nomu.



Gambar 14
Kedatangan All Might di Gedung Simulasi Bencana (*Boku no Hero Academia*, Episode 11. 22:17)

Perkembangan konflik semakin cepat menuju puncak, sementara cerita difokuskan pada serangan sekumpulan penjahat yang berambisi membunuh All Might. All Might yang dibantu dengan Midoriya dengan cepat mengalahkan Nomu dan Tomura kemudian menyelamatkan siswa kelas 1-A.

4.1.1.3 Tahap Resolusi

Tahap resolusi merupakan tahap yang timbul setelah cerita dan sub-plot diselesaikan. Pada titik ini, klimaks konflik dan ketegangan mencapai puncaknya ketika aliansi penjahat muncul di Gedung Simulasi Bencana. Mereka berupaya membunuh All Might dengan menyandera dan menyerang murid kelas 1-A.

Deadline yang digunakan dalam anime ini adalah pembatasan ruang dan waktu bagi para tokoh. Pembatasan ruang berada dalam lokasi seperti SMA U.A dan Gedung Simulasi Bencana. Sementara pembatasan waktu sangat jelas terlihat dalam momen detik-detik penyerangan Aliansi penjahat terhadap murid kelas 1-A dan guru SMA U.A. Pembatasan waktu dan ruang ini, khususnya dalam tahap resolusi, menciptakan ketegangan yang intens dan memfokuskan perhatian pada setiap tokoh penting dalam cerita.

Penyelesaian konflik pertama ditandai dengan kekalahan pihak kelas 1-A dengan jatuhnya Eraser Head dan Thirteen ketika melawan Tomura dan aliansi penjahat, kemudian penyelesaian konflik kedua ditandai dengan kekalahan pihak Nomu dan Tomura ketika melawan All Might dan Midoriya. Banyaknya korban dari pihak Tomura membuat ia merasa terdesak dan akhirnya menarik diri dari pertarungan. Penyelesaian cerita dikisahkan ketika All Might dan Midoriya yang sebelumnya terluka, akhirnya selamat dan dievakuasi dari Gedung Simulasi Bencana menuju Usaha Kesehatan Sekolah SMA U.A seperti yang terlihat di gambar 12. All Might kemudian dijenguk oleh sahabatnya dari kepolisian yang bernama Naomasa Tsukauchi dan membicarakan tentang kondisi murid kelas 1-A dan guru SMA U.A yang membuat All Might merasa lega karena semua orang dalam kondisi baik-baik saja.



Gambar 15
All Might dan Midoriya saat dirawat di UKS (*Boku no Hero Academia*, Episode 13. 19:33)

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Pada bagian ini, penulis menganalisis hubungan naratif dengan ruang dalam cerita anime *Boku no Hero Academia*. Tempat yang digunakan sebagai latar cerita dalam anime *Boku no Hero Academia* adalah suatu lokasi fiksi.

4.1.2.1 SMP Aldera



Gambar 16
SMP Aldera (*Boku no Hero Academia*, Episode 1. 07:09)

Pada awal cerita, Midoriya bersekolah di SMP Aldera, di sini Midoriya dengan teman-temannya telah memasuki tahap pasca ujian akhir semester dan menunggu hari kelulusan tiba. Di sekolah ini juga banyak aksi *bullying* dari teman-teman sekelas Midoriya karena Midoriya tidak memiliki *Quirk*, namun ia tetap bertekad mewujudkan cita-citanya dengan melanjutkan jenjang pendidikan ke sekolah pahlawan SMA U.A dan menjadi pahlawan profesional.

4.1.2.2 Taman Pantai Takoba



Gambar 17
Taman Pantai Takoba (*Boku no Hero Academia*, Episode 3. 03:08)

Di pantai ini Midoriya dilatih oleh All Might yang sudah mewariskan *Quirk One for All* kepada Midoriya, All Might melatih keras fisik dan mental Midoriya agar dapat menguasai *Quirk One for All* sekaligus agar lolos seleksi ujian masuk SMA U.A.

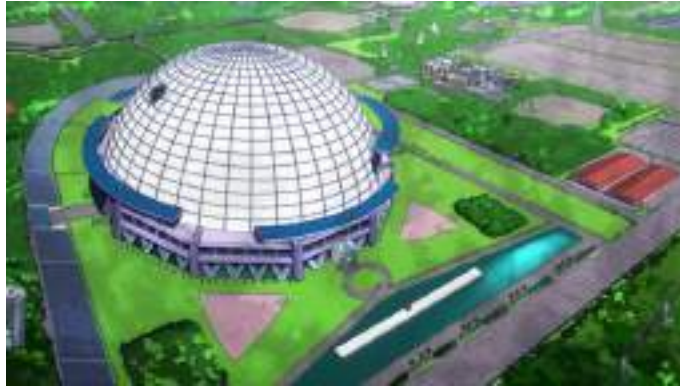
4.1.2.3 SMA U.A.



Gambar 18
SMA U.A. (*Boku no Hero Academia*, Episode 3. 16:48)

SMA U.A. adalah sekolah menengah kepahlawanan yang dianggap sebagai Akademi Pahlawan terbaik di Jepang. Di sekolah ini Midoriya mengasah mental dan kemampuan *Quirk*-nya agar dapat menjadi pahlawan nomor 1 seperti idolanya All Might. Selain itu, masih banyak peristiwa penting yang berlatar belakang di SMA U.A.

4.1.2.4 Gedung Simulasi Bencana



Gambar 19
Gedung Simulasi Bencana (*Boku no Hero Academia*, Episode
9. 19:16)

Gedung simulasi bencana merupakan fasilitas SMA U.A. sebagai tempat untuk melatih siswa tentang cara bertindak melalui situasi bencana, di tempat ini Midoriya secara tidak sengaja bertemu dengan penjahat dan hal ini mendesak Midoriya untuk bertarung untuk pertama kalinya melawan penjahat.

4.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Beberapa aspek waktu yang terkait dengan naratif film mencakup urutan waktu, durasi waktu, serta frekuensi waktu.

4.1.3.1 Urutan Waktu

Dalam anime *Boku no Hero Academia*, susunan urutan waktu mengikuti pola linear, karena tidak ada kilas balik yang memengaruhi perkembangan cerita. Semua adegan disusun secara kronologis dengan alur sebab-akibat, tanpa penggunaan kilas balik yang memengaruhi jalannya plot. Dikarenakan memakai pola linear, urutan waktu anime ini

dapat digambarkan sebagai berikut, yaitu A-B-C-D-E. Urutan plot anime ini dapat dilihat pada sub bab cerita dan plot.

4.1.3.2 Durasi Waktu

Durasi Waktu dibagi menjadi dua, yaitu durasi film dan durasi cerita. Durasi film adalah panjang waktu yang diperlukan untuk menonton seluruh film, dan dalam anime *Boku no Hero Academia*, durasi filmnya adalah 24 menit per episode dengan total 13 episode, dengan demikian keseluruhan durasi filmnya adalah 312 menit.

Sementara itu, durasi cerita mengacu pada periode waktu di mana peristiwa dalam cerita film terjadi. Anime *Boku no Hero Academia* tidak memiliki tanggal atau era khusus yang digunakan dalam ceritanya, tetapi durasi cerita dalam anime ini mencakup sekitar 9 tahun, mulai dari tokoh Midoriya saat anak-anak di awal cerita hingga Midoriya menginjak masa SMA di akhir cerita.



Gambar 20
Midoriya saat berusia 4 tahun (*Boku no Hero Academia*,
Episode 1. 00:06)



Gambar 21
Midoriya saat masa SMA (*Boku no Hero Academia*, Episode 5.
05:26)

4.1.3.3 Frekuensi Waktu

Semua adegan dalam anime *Boku no Hero Academia* adalah nol dan tidak melibatkan pengulangan kilas balik atau kilas depan yang dapat mempengaruhi jalannya cerita.

4.1.4 Batasan Informasi Cerita

Alur cerita dalam anime *Boku no Hero Academia* menerapkan teknik penceritaan tak terbatas atau *omniscient narration*. Contoh penggunaan *omniscient narration* dapat dilihat pada adegan berikut. Pada gambar di bawah terdapat tokoh Shigaraki Tomura sedang berbicara daring dengan One for All.

Berikut percakapan antara Shigaraki Tomura dan All for One dalam dialog di bawah ini.



Gambar 22
Penggambaran *omniscient narration* (*Boku no Hero Academia*, Episode 13. 14:07)

死柄木 吊 (Shigaraki Tomura) : 話が違どうぞ先生！
All For One : 違わないよ、ただに投資が甘かったね。うん、なめすぎたな。

Tomura : Kau salah, Guru!
All for One : Aku tidak salah, kita hanya kurang persiapan. Ya, kita meremehkan mereka.

(*Boku no Hero Academia*, Episode 13, (14:03-14:12))

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa anime *Boku no Hero Academia* menggunakan teknik penceritaan tak terbatas atau *omniscient narration*. Penerapan penceritaan tak terbatas dalam anime ini memungkinkan cerita untuk tetap berfokus pada satu tokoh utama sementara juga memungkinkan penggambaran tokoh-tokoh lainnya secara bersamaan, sehingga penonton dapat memperoleh informasi dari sudut pandang karakter selain tokoh utama.

4.2 Tahap Perkembangan Karakter Tokoh Izuku Midoriya

Dalam anime ini penggambaran tokoh Midoriya hanya dibatasi pada usia 4 hingga 15 tahun saja. Sehingga penulis menganalisis tahapan perkembangan karakter Midoriya yang tergambarkan pada usia 4 hingga 15 tahun berdasarkan struktur naratif film yang ada pada anime *Boku no Hero Academia*. Pada bagian ini, tahapan perkembangan karakter tokoh Izuku Midoriya dipaparkan dalam detail sebagai berikut:

4.2.1 Tahap I Kepercayaan dan Kecurigaan

Menurut teori Erikson, tahapan pertama dalam perkembangan manusia melibatkan perkembangan kepercayaan dan mungkin juga kemungkinan timbulnya rasa curiga. Tahapan ini dimulai sejak individu lahir hingga mencapai usia satu tahun.

Pada tahap ini tidak diperlihatkan tokoh Midoriya dalam usia 0-1 tahun, namun jika dilihat dari usia Midoriya ketika berumur 4 tahun, Midoriya cenderung memiliki rasa kepercayaan dibandingkan rasa curiga terutama terhadap orang tuanya akibat apa yang telah Midoriya alami saat usia 0-1 tahun. Rasa kepercayaan yang ada pada diri Midoriya dapat tumbuh karena sosok orang tua yang merawat dan membesarkan Midoriya dengan baik, dalam gambar 17 dan 18 pada struktur naratif film bagian durasi waktu terlihat sosok Midoriya yang tumbuh dengan baik menjadi sosok yang kuat meski Midoriya dihadapkan pada intimidasi yang ia alami dari usia 4 hingga 14 tahun.

Midoriya yang tumbuh dan berkembang dengan baik sebagai anak juga didukung oleh kondisi keluarga Midoriya yang berasal dari kalangan menengah keatas serta kasih sayang yang tercukupi dari orang tuanya, hal ini terlihat pada gambar 20 yang memperlihatkan kondisi keluarga Midoriya yang membuat Midoriya memiliki kepercayaan terhadap orang tuanya sehingga Midoriya dapat tumbuh dengan baik sebagai anak.



Gambar 23
Kondisi keluarga Midoriya (*Boku no Hero Academia*, Episode 1. 12:35)

Dari kondisi Midoriya yang telah penulis jelaskan, penulis mengamati bahwa hal ini menunjukkan bahwa Midoriya memiliki kepercayaan yang kuat terhadap orang tuanya. Meskipun Midoriya mengalami intimidasi sejak usia 4 hingga 14 tahun, namun Midoriya berhasil tumbuh menjadi anak yang kuat dalam menghadapi intimidasi yang dialaminya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Midoriya berhasil melalui tahapan ini dengan mendapatkan rasa kepercayaan dari orang tuanya.

4.2.2 Tahap II Otonomi dan Malu serta Ragu-ragu

Menurut teori Erikson, tahap kedua dalam perkembangan karakter manusia melibatkan perkembangan otonomi serta perasaan malu dan ragu. Erikson menjelaskan

bahwa tahapan ini dimulai sejak manusia berusia antara 1 hingga 3 tahun. Pada tahap ini tidak diperlihatkan tokoh Midoriya dalam usia 1-3 tahun, namun jika dilihat dari usia Midoriya ketika berumur 14 tahun, Midoriya telah melewati tahapan ini dengan adanya perasaan ragu dan malu akibat apa yang telah dia alami ketika usia 1-3 tahun, dalam gambar 21 Midoriya menunjukkan ekspresi tertunduk, malu dan ragu saat Midoriya berangkat ke sekolah, sehingga penulis dapat memaknai bahwa Midoriya menunjukkan akibat dari keberhasilannya melewati tahapan otonomi dan malu serta ragu yang telah ia lalui saat usia 1-3 tahun, karena jika Midoriya tidak melalui tahapan ini, maka Midoriya tidak akan memunculkan ekspresi tertunduk, malu dan ragu seperti yang ada pada gambar 21.



Gambar 24
Midoriya ketika berangkat ke sekolah (*Boku no Hero Academia*, Episode 1. 11:15)

Namun seperti yang terlihat di gambar 22, Midoriya berhasil mengatasi perasaan malu dan ragu yang dia alami dengan memotivasi diri sendiri agar terus maju dan berusaha sehingga Midoriya dapat mengatasi keraguan yang ada pada dirinya, hal ini juga mencerminkan kesuksesan Midoriya melewati tahapan ini ketika berusia 1-3 tahun.



Gambar 25
Midoriya mencoba mengatasi keraguannya (*Boku no Hero Academia*, Episode 1. 16:16)

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh Midoriya berhasil melewati tahap perkembangan ke-II yaitu otonomi dan rasa malu serta ragu. Hal ini dibuktikan oleh keberhasilannya mengatasi rasa malu serta ragu yang dialaminya saat usia 14 tahun dan berhasil mencapai otonomi sebagai cerminan dari keberhasilannya melewati tahap ini ketika usia 1-3 tahun. Hasil dari tahapan ini kepada Midoriya yaitu memiliki rasa percaya akan dirinya sendiri serta potensi yang dimilikinya.

4.2.3 Tahap III Inisiatif dan Kesalahan

Tahap ketiga dari perkembangan karakter manusia adalah inisiatif dan rasa bersalah, yang menurut Erikson dimulai ketika manusia berusia 3 hingga 6 tahun. Pada anime *Boku no Hero Academia*, tokoh Midoriya diceritakan pada rentang usia 4 hingga 14 tahun, oleh karena itu pada tahap ini tokoh Midoriya dapat dianalisis perkembangan karakternya sesuai dengan usia dan tahapannya, yaitu inisiatif dan kesalahan pada Midoriya yang masih berusia 4 tahun.

Pada tahap ini, terdapat beberapa gambaran sikap inisiatif dan rasa bersalah yang ditunjukkan oleh tokoh Midoriya ketika ia masih berusia 4 tahun. Hal ini terlihat pada gambar 23 dan kutipan di bawah ini ketika Midoriya berinisiatif untuk menghentikan Bakugo yang sedang mengintimidasi temannya yang tidak memiliki *quirk* seperti Midoriya, namun Bakugo menganggap perbuatan Midoriya adalah hal yang salah karena menurut Bakugo orang yang tidak mempunyai *quirk* tidak pantas untuk menyelamatkan orang lain dan tidak boleh untuk berlagak seperti pahlawan.



Gambar 23
Bakugo dan teman-temannya mengintimidasi Midoriya (*Boku no Hero Academia*, Episode 1. 00:10)

- | | |
|----------|---|
| 緑谷出久 | : 酷いよ、カッチャン。泣いているだろう？ |
| 緑谷出久 | : これ以上は、許さないよ！ |
| 爆豪勝己 | : 無個性のくせに、ヒーロー気取りか、デク？ |
| Midoriya | : Kau jahat sekali, Kacchan. Apa kalian tidak melihat dia menangis? |
| Midoriya | : Kalau masih ingin melanjutkan, tidak akan kumaafkan! |
| Bakugo | : Padahal tidak punya bakat apapun... Mau berlagak seperti pahlawan ya, Deku? |

(*Boku no Hero Academia*, Episode 1, (00:08-00:26))

Semenjak kejadian tersebut, Midoriya mulai mengekspresikan rasa bersalahnya karena menurut Bakugo dan teman-temannya, orang yang tidak memiliki *quirk* tidak

pantas untuk menolong orang lain. Sikap rasa bersalah Midoriya kerap muncul terutama ketika ia sedang bersama teman-temannya seperti yang terlihat pada gambar 24 di bawah



Gambar 24
Midoriya ketika bersama teman-temannya (*Boku no Hero Academia*, Episode 7. 10:40)

ini.

Namun dibalik rasa bersalahnya, Midoriya tetap mengembangkan sikap inisiatifnya dengan menolong Bakugo yang terjatuh ke sungai meskipun sebelumnya Bakugo menyalahkan Midoriya karena tindakan menolong tidak pantas hanya karena Midoriya tidak memiliki *quirk*. Sikap inisiatif Midoriya terlihat pada gambar dan kutipan di bawah ini.



Gambar 25
Midoriya menolong Bakugo (*Boku no Hero Academia*, Episode 7. 11:03)

緑谷出久 : 大丈夫？立ってる？
爆豪勝己 : 俺をそんな顔で見てるんじゃねえ！

Midoriya : Apa kamu baik-baik saja? Bisa berdiri?
Bakugo : Jangan menatapku seperti itu!

(*Boku no Hero Academia*, Episode 7, (11:04-11:15))

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Midoriya berhasil melewati tahap III. Meskipun terkadang Midoriya menunjukkan ekspresi rasa bersalah, namun Midoriya berhasil mengembangkan sifat inisiatif dalam dirinya, yang terlihat dari inisiatif Midoriya dalam menolong Bakugo yang jatuh ke sungai. Hasil dari tahapan ini yaitu Midoriya mampu dalam pengembangan sikap inisiatif.

4.2.4 Tahap IV Kerja Keras dan Rendah Diri

Menurut Erikson, tahapan keempat dalam perkembangan karakter manusia adalah ketekunan dan rendah diri. Tahapan ini dimulai ketika manusia berumur 6 hingga 12 tahun. Ketika anak-anak berhasil melewati tahap ini, mereka cenderung menjadi percaya diri dalam kemampuan personal mereka. Sebaliknya, kegagalan dalam tahap ini dapat menghasilkan rasa rendah diri.

Pada awal cerita, Midoriya mengalami rasa rendah diri karena di antara teman-temannya hanya Midoriya yang tidak memiliki *Quirk*, situasi tersebut semakin memperburuk rasa rendah diri Midoriya ketika Bakugo dan teman-temannya melakukan

intimidasi terhadapnya. Situasi ini berlangsung hingga Midoriya SMP, seperti yang terlihat di gambar 31 dan dialog di tahap VI.

Namun, ketika Midoriya bertemu dengan All Might dan mendengar bahwa dirinya masih memiliki potensi untuk menjadi seorang pahlawan, serta menerima tawaran All Might untuk mewarisi One for All, Midoriya mulai menunjukkan sikap kerja keras dalam usahanya untuk mewujudkan cita-citanya sebagai seorang pahlawan. Midoriya diberi tugas dan dilatih fisiknya oleh All Might untuk memindahkan barang-barang bekas yang menggunung di Taman Pantai Takoba seperti yang terlihat di gambar 26 dan dialog di bawah ini.

All Might	: 緑谷少年は、雄英志望だろう？
緑谷出久	: はーはい！雄英はオールメイトの出身校ですから！
緑谷出久	: 行くなぜったい...雄英だと思って...ます。
All Might	: 行動派おたくめ！
All Might	: Dik Midoriya, kau ingin masuk SMA U.A kan?
Midoriya	: Ya... Karena SMA U.A adalah tempat All Migh!
Midoriya	: Karenanya aku yakin... akan masuk SMA U.A ...
All Might	: Semangat yang bagus!

(*Boku no Hero Academia*, Episode 3, (08:11-08:25))



Gambar 26
All Might melatih Midoriya (*Boku no Hero Academia*,
Episode 3. 07:20)

Setelah 10 bulan menjalani latihan intensif, dampaknya terlihat pada perubahan fisiknya, di mana tubuh Midoriya menjadi lebih kekar dan berotot. All Might berpendapat bahwa kini tubuhnya menjadi wadah yang layak untuk One for All. Selama 10 bulan berlatih, Midoriya tidak hanya memindahkan barang-barang bekas, namun juga membersihkan seluruh area Taman Pantai Takoba.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Midoriya berhasil melewati tahap keempat perkembangan karakter, yang melibatkan kerja keras untuk melatih tubuhnya sehingga menjadi wadah yang kuat untuk menerima kekuatan *One for All*. Pada awal tahapan ini, Midoriya memiliki sisi rendah diri, tetapi melalui konflik dan upayanya, ia berhasil mencapai sisi kerja keras dan merasakan kebanggaan atas perubahan yang telah ia lakukan.

4.2.5 Tahap V Identitas dan Keraguan Identitas

Tahap kelima perkembangan karakter terjadi pada masa remaja, berkisar antara usia 10 hingga 20 tahun. Pada tahap ini, manusia dihadapkan pada tantangan untuk menemukan identitas mereka, memahami bagaimana mereka melihat diri mereka di masa depan, dan menentukan arah hidup yang akan mereka pilih.

Remaja menghadapi peran baru dalam lingkungan dewasa, termasuk tanggung jawab seperti pekerjaan dan hubungan romantis. Keberhasilan melewati tahap ini tergantung pada bagaimana mereka mengatasi peran-peran ini dengan cara yang sehat dan memilih jalur yang benar. Jika remaja dapat mengatasi tantangan ini dengan baik, mereka akan berhasil membangun identitas positif. Sebaliknya, kegagalan melewati tahap ini dapat menyebabkan kebingungan identitas.

Pada tahap ini Midoriya telah menginjak usia 14 tahun, Midoriya mengalami keraguan peran ketika pertama kali bertemu dengan All Might, Midoriya memastikan kembali dan bertanya pada All Might apakah dirinya masih bisa menjadi pahlawan meskipun tanpa bakat, namun All Might harus memberikan kenyataan pahit pada Midoriya bahwa tidak mungkin untuk menjadi pahlawan jika tidak memiliki bakat, hal ini dibuktikan pada gambar 27 dan dialog di bawah ini.

All Might	: プロはいつだって命がけだよ。
All Might	: 「力がなくとも成り立つ」とはとてもじゃないな、口にできないね。
緑谷出久	: あ...
All Might	: 人を助けることに憧れるなら警察官って手もある。ヒーライン受け取り係擲擲されているがあれも立派な仕事だ。

All Might : Profesional itu selalu mempertaruhkan nyawanya.
All Might : Aku tak akan bilang kalau “Kau bisa menjadi pahlawan tanpa bakat”.
Midoriya : A...
All Might : Jika kau memang ingin membantu orang, kau juga bisa menjadi polisi. Walau mereka sering diejek jika tidak bisa menghentikan penjahat.

(*Boku no Hero Academia*, Episode 2, (07:30-07:55))



Gambar 27
All Might dan Midoriya ketika pertama kali bertemu (*Boku no Hero Academia*, Episode 2. 07:46)

Ucapan All Might semakin menumbuhkan keraguan identitas yang ada pada diri Midoriya. Meskipun penuh semangat untuk terus maju mengejar impian-impianya, Midoriya sadar bahwa dirinya tidak dilahirkan dengan bakat khusus seperti teman-temannya di SMP. Meskipun begitu, ia tetap memilih untuk menjadi realistis, memahami keterbatasannya, dan menghadapi kenyataan dengan kepala tegak.

Kemudian Midoriya melanjutkan perjalanan kembali ke rumah dan melihat penjahat yang sedang mengamuk di kota, Midoriya melihat penjahat itu dan menyadari bahwa penjahat itu sedang menyandera Bakugo. Tanpa berfikir panjang, Midoriya berlari dan berusaha menyelamatkan Bakugo yang disandera penjahat, namun usahanya gagal dan Midoriya ikut menjadi sandera penjahat tersebut. Tak lama kemudian All Might muncul dan menyelamatkan Midoriya dan Bakugo. Pasca kejadian itu, Bakugo bertemu kembali

dengan Midoriya dan mengatakan kepadanya bahwa dia tidak pernah meminta untuk diselamatkan dan Midoriya seharusnya tidak meremehkannya.

Perkataan Bakugo membuat Midoriya semakin ragu akan identitasnya, Midoriya bahkan tidak membenarkan dirinya atas aksi heroiknya yang gagal dalam menyelamatkan Bakugo. Puncak keraguan peran yang dialami Midoriya terlihat pada gambar 28 dan dialog di bawah ini.



Gambar 28
Midoriya bertemu Bakugo (*Boku no Hero Academia*, Episode 2, 19:41)

- | | |
|----------|--|
| 爆豪勝己 | : 俺は、てめえに助けを求めてなんかねえぞ！助けられてもねえ！ |
| 爆豪勝己 | : 無個性の出来損ないが見下すんじゃねえぞ！ |
| 緑谷出久 | : カッチャンの言う通りだ、何か出来たわけでも、変わったわけでもない。 |
| 緑谷出久 | : でも、よかったよ。これでちゃんと身の丈にあった将来を... |
| Bakugo | : Aku tak pernah meminta bantuanmu! Dan tadi itu kau tidak menyelamatkanku! |
| Bakugo | : Orang gagal tanpa bakat sepertimu... Jangan pikir kau bisa menyamaiku! |
| Midoriya | : Kacchan benar, aku tak melakukan atau mengubah apapun. |
| Midoriya | : Tapi, aku bersyukur. Kini aku bisa memikirkan masa depan yang lebih realistis. |
- (*Boku no Hero Academia*, Episode 2, (19:24-20:00))

Penjelasan di atas menggambarkan bahwa Midoriya sedang menghadapi keraguan identitas yang membuatnya merasa tidak pantas menjadi seorang pahlawan. Hal ini juga mendorong Midoriya untuk memikirkan masa depan dengan cara yang lebih realistis.

Pasca kejadian tersebut, Midoriya bertemu kembali dengan All Might dan menyatakan bahwa ia masih memiliki potensi untuk menjadi seorang pahlawan dengan cara mewarisi Quirk *One for All*. All Might yang memilih Midoriya untuk menjadi penerusnya membuat Identitas pada diri Midoriya mulai tumbuh dan merasa optimis bahwa dirinya bisa menjadi pahlawan. Identitas yang muncul pada diri Midoriya mulai terlihat ketika Bakugo bertemu Midoriya pasca ujian masuk SMA U.A seperti yang terlihat pada gambar 29 dan dialog di bawah ini.



Gambar 29
Bakugo dan Midoriya (*Boku no Hero Academia*, Episode 5.
07:57)

爆豪勝己	: どんな汚い手使えがてめえが受かるんだ? !
爆豪勝己	: 「史上初唯一の雄英進学者」
爆豪勝己	: 俺の将来設計が、早速ずたぼろだよ! 他行けつつたろうが!
緑谷出久	: カッチャン。言ってもらったんだ...「君はヒーローになれる」って...
緑谷出久	: 勝ち取ったんだって...だから...僕は行くんだ!
Bakugo	: Kecurangan apa yang kau lakukan untuk masuk SMA U.A?!
Bakugo	: "Orang pertama dari SMP ini yang masuk di SMA U.A".

Bakugo : Itu rencana besarku... Beraninya kau hancurkan begitu saja.
 Bakugo : Aku bilang juga cari sekolah lain saja!
 Midoriya : Kacchan. Ada yang bilang padaku... "Kau tetap bisa menjadi pahlawan"
 Midoriya : Karena itu aku berusaha... Karena itu... Aku diterima!

(*Boku no Hero Academia*, Episode 5, (07:42-08:12))

Pada dialog ini terlihat Midoriya telah berhasil menghilangkan keraguan identitas dan berhasil membangun identitas bahwa dirinya mampu untuk menjadi pahlawan dengan diterima di SMA U.A sebagai langkah awal yang juga terlihat seperti di gambar 30 dan dialog di bawah ini.



Gambar 30
 Midoriya menuju SMA U.A (*Boku no Hero Academia*,
 Episode 4. 00:50)

緑谷出久 : グレイトフルヒーローになるためには雄英卒業がぜったい条件。
 緑谷出久 : そして、僕も雄英への入学試験に挑む。
 緑谷出久 : 踏み出すんだ...ずっと憧れて来たヒーローへの第一歩。

Midoriya : Untuk menjadi pahlawan besar, lulus dari SMA U.A adalah hal yang wajib.
 Midoriya : Karena itu, aku mengikuti ujian masuk SMA U.A ini.
 Midoriya : Aku akan... Mengambil langkah pertama untuk menjadi pahlawan yang kuimpikan!

(*Boku no Hero Academia*, Episode 4, (00:38-00:52))

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh Midoriya sedang mengalami tahapan kelima dari perkembangan karakter yaitu identitas dan keraguan identitas. Walaupun tahapan ini sedang berlangsung, namun Midoriya sudah menunjukkan keberhasilannya dalam menjalankan tahapan ini. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan Midoriya yang awalnya memiliki keraguan identitas karena tidak memiliki Quirk dan harus memikirkan masa depan yang lebih realistis, kemudian berhasil membangun identitas karena telah memiliki Quirk dan mampu mengejar cita-citanya sebagai pahlawan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Midoriya telah sukses melalui tahapan kelima perkembangan karakter.

4.2.6 Tahap VI Keakraban dan Keterkucilan

Tahap perkembangan dalam fase ini adalah memperkuat ikatan dengan individu lain dan menghindari isolasi sosial. Keakraban mencakup keterampilan untuk membina hubungan akrab dengan orang lain, seperti pasangan, teman, atau anggota masyarakat.

Pada tahap ini, Midoriya belum menginjak usia yang ideal untuk berhasil melalui tahapan ini dikarenakan Midoriya masih berusia 14 tahun, namun Midoriya telah memiliki pandangan pada tahapan keakraban dan keterkucilan yang menurut penulis dapat



Gambar 31
Midoriya dikucilkan teman-temannya saat SMP (*Boku no Hero Academia*, Episode 1. 11:24)

diprediksi, sehingga pandangan pada tahapan ini kemungkinan besar akan terjadi ketika Midoriya telah memasuki usia yang ideal untuk berhasil melalui tahapan ini. Pada tahap ini, penulis mengamati bahwa Midoriya mengalami keterkucilan diantara teman-temannya karena semua teman Midoriya memiliki *quirk* sementara Midoriya tidak memiliki *quirk*, keterkucilan Midoriya terlihat pada gambar dan kutipan di bawah ini.

緑谷出久の友達 : ほら、何か返事しろよ。

緑谷出久の友達 : やめてよ。

緑谷出久の友達 : 悲しいね。

緑谷出久の友達 : まだ現実を受け入れられないんだ。

Teman Midoriya : Ayo dong, ngomong apa gitu untuk balas.

Teman Midoriya : Jangan begitu.

Teman Midoriya : Kasihan banget kelihatannya.

Teman Midoriya : Dia masih saja tidak bisa menerima kenyataan.

(*Boku no Hero Academia*, Episode 1, (11:21-11:28))

Namun dibalik keterkucilannya pada masa anak-anak hingga SMP, Midoriya mulai merasakan keakraban terhadap teman-temannya semenjak memiliki *quirk* dan bersekolah di SMA U.A. Tahap keakraban yang dirasakan Midoriya dapat dilihat pada gambar dan kutipan dibawah ini saat Midoriya selesai ujian praktik bertarung melawan Bakugo dan kembali ke kelas.



Gambar 32
Midoriya disambut oleh teman-temannya di SMA U.A (*Boku no Hero Academia*, Episode 8. 15:53)

- 切島鋭児郎 : あ、緑谷が来た！よくやった。
 切島鋭児郎 : 試合中、何を言っていたのかわからないけど、元気いっぱいだったね！
 瀬呂範太 : 爆豪に引き分けるなんて！
 砂藤力道 : 盛り上がってるから、みんな負けたくないんだよ。
 芦戸三奈 : いいシュートだ！
- Eijiro Kirishima : Oh, Midoriya datang! Kerja Bagus!
 Eijiro Kirishima : Aku memang tak tahu apa yang kau katakan saat bertanding, tapi kau semangat sekali!
 Hanta Sero : Aku tak percaya kau bisa imbang melawan Bakugo!
 Sato : Kalian semangat sekali, kami semua jadi tidak mau kalah.
 Mina Ashido : Elakan yang bagus!

(*Boku no Hero Academia*, Episode 8, (15:50-16:10))

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh Midoriya akan berhasil melewati tahapan kelima dari perkembangan karakter yaitu keakraban dan keterkucilan ketika Midoriya telah memasuki usia yang ideal untuk melalui tahapan ini. Hal ini dikarenakan dari beberapa penjelasan di atas penulis beranggapan bahwa Midoriya akan tetap mampu untuk membangun hubungan akrab dengan orang lain ketika ia berusia 20-30 tahun dikarenakan sifat Midoriya yang berangsur-angsur menjadi orang yang lebih percaya diri dan berani serta selalu ingin membuktikan nilainya sebagai

seorang pahlawan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Midoriya akan menunjukkan keberhasilannya dalam menjalankan tahapan ini dengan memperoleh keakraban bersama teman-temannya di masa mendatang.

4.2.7 Tahap VII Generativitas dan Stagnansi

Menurut Erikson, tujuan tahapan ini adalah keseimbangan antara memberikan kontribusi positif dan tidak hanya mementingkan diri sendiri. Generativitas berarti meluaskan cinta dan perhatian ke arah masa depan, terutama peduli terhadap generasi yang akan datang. Di sisi lain, stagnansi adalah tanda kepedulian yang rendah terhadap orang lain, lebih fokus pada diri sendiri. Orang yang mengalami stagnasi cenderung tidak berhasil menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi positif.

Dalam tahapan ini Midoriya masih belum mencapai usia yang ideal untuk melalui tahapan ini, namun penulis mengamati bahwa Midoriya memiliki pandangan terhadap sikap kepedulian terutama terhadap teman-temannya dan belum menunjukkan adanya tanda-tanda adanya stagnansi serta mementingkan diri sendiri, hal ini ditunjukkan pada gambar dan kutipan dibawah ini ketika Midoriya mencoba menyelamatkan Tsuyu yang diserang oleh Tomura dan aliansi penjahat di Gedung Simulasi Bencana.



Gambar 33
Midoriya mencoba untuk menyelamatkan Tsuyu (*Boku no Hero Academia*, Episode 12. 00:25)

緑谷出久 : 彼女を放せ！

Midoriya : Lepaskan dia!

(*Boku no Hero Academia*, Episode 12, (00:27))

Berdasarkan adegan di atas, dapat disimpulkan bahwa tokoh Midoriya memiliki pandangan generativitas dan peduli dengan sesama temannya sebagai generasi yang akan mendatang, selain itu penulis mengamati bahwa Midoriya juga memiliki pandangan generativitas dengan memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan disekitarnya. Hal ini ditunjukkan pada gambar 34 dan kutipan di bawah ini.



Gambar 34

Midoriya menyusun rencana untuk menolong gurunya (*Boku no Hero Academia*, Episode 11. 04:25)

緑谷出久 : 先生に迷惑はかけない。

緑谷出久 : ただ、何か抜け道を見つけて、先生の負担を軽くできればと思っている。

Midoriya : Aku tidak akan mengganggu Sensei.

Midoriya : Hanya saja berharap bisa menemukan sedikit celah dan meringankan beban Sensei.

(*Boku no Hero Academia*, Episode 11, (04:23-04:27))

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh Midoriya di masa mendatang akan berhasil mengalami tahapan ketujuh dari perkembangan karakter yaitu generativitas dan stagnansi dengan hasil positif seperti yang penulis jelaskan pada beberapa kejadian di atas. Walaupun Midoriya belum memasuki usia yang ideal untuk mengalami tahapan ini, namun Midoriya akan menunjukkan keberhasilannya dalam menjalankan tahapan ini yang memperlihatkan kepedulian Midoriya dan tidak mementingkan diri sendiri dengan menolong guru dan teman-temannya di SMA U.A.

4.2.8 Tahap VIII Integritas dan Keputusan

Tahap perkembangan terakhir adalah mencapai integritas ego dan berusaha mengatasi perasaan putus asa dan kekecewaan. Tahap ini sering dimulai dengan perasaan terasing dari masyarakat, karena seseorang mungkin merasa tidak lagi memiliki peran yang berguna. Namun jika individu sukses dalam mencapai tahap integritas, individu akan merasa puas setelah berhasil melewati sebagian besar atau seluruh tahapan perkembangan karakter dengan hasil positif dalam perjalanan hidupnya.

Pada tahap ini Midoriya belum memasuki usia yang ideal untuk melewati tahapan ini, namun Midoriya memiliki pandangan terhadap tahap keputusan pada usia 14 tahun ketika Midoriya mencoba untuk menyelamatkan Bakugo yang diserang penjahat namun gagal dan Bakugo marah kepada Midoriya karena aksi heroiknya tidak mengubah apapun, keputusan Midoriya terlihat dalam gambar 28 dan kutipan berikut.

爆豪勝己	: 俺は、てめえに助けを求めてなんかねえぞ！助けられてもねえ！
爆豪勝己	: 無個性の出来損ないが見下すんじゃねえぞ！
緑谷出久	: カッチャンの言う通りだ、何か出来たわけでも、変わったわけでもない。

緑谷出久 : でも、よかったよ。これでちゃんと身の丈にあった将来を...

Bakugo : Aku tak pernah meminta bantuanmu! Dan tadi itu kau tidak menyelamatkan!

Bakugo : Orang gagal tanpa bakat sepertimu... Jangan pikir kau bisa menyamaiku!

Midoriya : Kacchan benar, aku tak melakukan atau mengubah apapun.

Midoriya : Tapi, aku bersyukur. Kini aku bisa memikirkan masa depan yang lebih realistis.

(*Boku no Hero Academia*, Episode 2, (19:24-20:00))

Meskipun Midoriya mengalami pandangan tahap keputusasaan, namun Midoriya masih memiliki pandangan untuk menjadi sosok yang akan memiliki peran di masyarakat dan berusaha menghilangkan pandangan keputusasaan dan kecewa dengan berkomitmen penuh untuk menggapai cita-citanya sebagai pahlawan di masa mendatang. Komitmen Midoriya untuk mejadi sosok yang akan memiliki peran di masyarakat terlihat pada gambar 35 dan kutipan di bawah ini.



Gambar 35
Midoriya menyatakan keseriusannya untuk menjadi pahlawan
(*Boku no Hero Academia*, Episode 3. 13:12)

緑谷出久 : 誰よりも練習しないとイケない。

緑谷出久 : オールマイトのようなヒーローになりたい！

Midoriya : Aku harus berlatih lebih keras dari orang lain.

Midoriya : Aku ingin menjadi pahlawan sepertimu! (All Might).

(*Boku no Hero Academia*, Episode 3, (13:07-13:15))

Dari lima tahapan yang berhasil dilaluinya hingga masa SMA, Midoriya menunjukkan perkembangan karakter yang menuju arah positif, dan pandangan Midoriya terhadap tiga tahapan terakhir menggambarkan bahwa Midoriya akan berguna dan berkontribusi positif bagi orang-orang disekitarnya dan tidak merasa terasing dari lingkungannya disekitarnya. Hal ini akan mencerminkan kesuksesan Midoriya dalam mencapai tahap integritas di masa mendatang, dimana individu merasa puas setelah berhasil melewati sebagian besar atau seluruh tahapan perkembangan karakter dengan hasil positif dalam perjalanan hidupnya.

BAB V

SIMPULAN

Bab ini memuat rangkuman dari analisis penelitian yang dilaksanakan oleh penulis. Rangkuman penelitian terbagi menjadi dua bagian. Bagian awal membahas elemen-elemen naratif dalam anime *Boku no Hero Academia*, sedangkan bagian berikutnya membahas hasil analisis perkembangan karakter tokoh Izuku Midoriya dalam anime tersebut.

Analisis unsur-unsur naratif pada anime *Boku no Hero Academia* menyoroti beberapa aspek yang memberikan kerangka dasar untuk memahami naratifnya. Struktur naratif yang dianalisis pada penelitian ini terdiri dari cerita dan plot, hubungan naratif

dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Struktur tiga babak membantu membangun ketegangan, menciptakan puncak dramatik, dan memberikan penyelesaian yang memuaskan. Dalam unsur naratif dengan ruang, berbagai tempat seperti SMP Aldera, Taman Pantai Takoba, SMA U.A, dan Gedung Simulasi Bencana memberikan dimensi visual yang beragam dan mendukung perkembangan karakter serta plot. Ruang menjadi elemen penting dalam membentuk atmosfer dan konteks cerita. Analisis hubungan naratif dengan waktu menyoroti pola urutan waktu yang linear, durasi cerita selama 9 tahun, dan durasi selama 312 menit. Penggunaan pola waktu yang konsisten membantu memahami kronologi peristiwa dan perkembangan karakter sepanjang waktu. Frekuensi pengulangan adegan satu kali menunjukkan penekanan pada keunikan peristiwa dan kejadian. Batasan informasi cerita melalui penggunaan penceritaan tak terbatas atau *omniscient narration* mengungkapkan pilihan naratif yang memberikan wawasan menyeluruh ke dalam pemikiran karakter, plot, dan dunia yang dibangun. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman tentang konteks dan motivasi karakter. Secara keseluruhan, analisis ini memberikan gambaran rinci tentang bagaimana unsur-unsur naratif, seperti struktur cerita, ruang, waktu, dan pembatasan informasi, berperan dalam membangun kedalaman dan kompleksitas dunia *Boku no Hero Academia*.

Dalam perjalanan kisah *Boku no Hero Academia*, karakter utama, Midoriya, menjalani perkembangan psikososial yang mencerminkan konsep Erik Erikson. Pada tahap kepercayaan dan kecurigaan, Midoriya berhasil tumbuh menjadi anak yang kuat dalam menghadapi intimidasi yang dialaminya, Midoriya berhasil melalui tahapan ini dengan mendapatkan rasa kepercayaan dari orang tuanya. Pada tahap otonomi dan malu serta ragu,

Midoriya mampu mengatasi rasa malu serta ragu yang dialaminya saat usia 14 tahun dan berhasil mencapai otonomi sebagai cerminan dari keberhasilannya melewati tahap ini ketika usia 1-3 tahun. Ketika melibatkan diri dalam inisiatif dan belajar dari kesalahan, pada awal cerita Midoriya terkadang menunjukkan ekspresi rasa bersalah, namun Midoriya berhasil belajar dari kesalahan dan mengembangkan sifat inisiatif dalam dirinya. Pada tahap identitas dan keraguan identitas, dia berhasil membangun identitas yang positif, mewakili pemahaman dirinya sebagai pahlawan dengan tanggung jawabnya terhadap masyarakat. Pada tahap keakraban dan keterkucilan, Midoriya memiliki pandangan untuk membangun hubungan akrab dengan orang lain ketika ia berusia 14 tahun. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Midoriya akan menunjukkan keberhasilannya dalam menjalankan tahapan ini dengan memperoleh keakraban bersama teman-temannya di masa mendatang. Pada generativitas dan stagnansi, walaupun Midoriya belum memasuki usia yang ideal untuk mengalami tahapan ini, namun Midoriya telah menunjukkan gambaran yang positif ketika ia menginjak usia 14 tahun, maka Midoriya akan menunjukkan keberhasilannya dalam menjalankan tahapan ini yang memperlihatkan kepedulian Midoriya dan tidak mementingkan diri sendiri di masa mendatang. Dari lima tahapan yang berhasil dilaluinya hingga masa SMA, Midoriya menunjukkan perkembangan karakter yang menuju arah positif, dan gambaran Midoriya terhadap tiga tahapan terakhir menggambarkan bahwa Midoriya akan berguna dan berkontribusi positif bagi orang-orang disekitarnya dan tidak merasa terasing dari lingkungannya disekitarnya. Hal ini akan mencerminkan kesuksesan Midoriya dalam mengatasi rasa keputusasaan dan mencapai tahap integritas di masa mendatang. Keseluruhan, perkembangan karakter Midoriya

menciptakan tokoh yang berkembang seiring waktu menjadi pahlawan yang penuh kepercayaan dan identitas kuat.

Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa Midoriya berhasil mengatasi semua tahapan perkembangan karakter yang dijelaskan dalam teori psikososial Erikson. Hal ini akan mencerminkan kesuksesan Midoriya dalam mencapai tahap integritas, dimana individu merasa puas setelah berhasil melewati sebagian besar atau seluruh tahapan perkembangan karakter dengan hasil positif dalam perjalanan hidupnya.

Jika dihubungkan dengan judul anime *Boku no Hero Academia*, maka 8 tahap perkembangan karakter Midoriya yang telah berhasil ia lewati merupakan suatu bentuk hasil dari keterlibatan Midoriya di sekolah kepahlawanan. Oleh karena itu penulis memaknai bahwa *Boku no Hero Academia* merujuk pada tempat dimana Midoriya dapat mengembangkan dirinya menjadi pahlawan dengan menempa diri di sekolah kepahlawanan atau SMA U.A. Proses penempaan tersebut dalam teori Erikson dapat dikategorikan sebagai perkembangan karakter.

要旨

本論文の題名は、堀越耕平によるアニメ「僕のヒーローアカデミア」の主人公、緑谷出久の性格発達に関する文学心理学研究である。主人公の緑谷は、最初に不安が多くて、怖がり屋で、悲観的な性格を持つ人である。しかし、いろいろな混乱を乗り越えた緑谷は、様々な経験を経て、少年として著しく成長することが出来る。緑谷の成長にはとても興味深く、本研究をすることを決めた。本論文を書く目的は、このアニメのナラティブ要素を説明し、エリックエリクソンの人格発達理論に基づき、主人公の緑谷出久の人格発達を説明することである。

本論文に集められたデータは本、ジャーナル、論文、記事を含め、すべて印刷物とオンラインで得るため、文献研究という研究方法を使用する。このアニメのナラティブ要素を分析するため、作者はヒマワンプラティスタの『Memahami Film』におけるアニメのナラティブ要素の理論を使用し分析した。プラティスタによって物語とは、ある空間と時間の中で起こる、互いに関連し、原因と結果の論理で結ばれた一連の出来事のことである。物語が生まれるのは、物語の登場人物がとる行動のおかげである。その行動が次の出来事の動機となり、空間との物語的關係、時間との物語的關係、3 幕構成へとつながっていく。主人公の緑谷出久の性格発達を分析するため、作者はジョンサントロツクの「Life-Span Development」に載っている、エリクソンの人格発達理論を使用し分析した。エリクソンによって人間の人格発達は八つの段階に分けられている。第一目の段階はトラスト vs ミストラスト、第二目の段階はオートノミー vs ダウトとシエイム、第三目の段階はイニシアティブ vs ギルト、第四目の段階インダストリー vs インフェリオリティー、第五目の段階はアイデンティティ vs アイデンティティコンフュージョン、第六目の段階はインティマシー vs アイソレーション、第七目の段階はジェネラティビティ vs スタグネーション、第八目の段階はインテグレート vs ディスペアーという八つの段階である。

一番目の分析の結果、「僕のヒーローアカデミア」のナラティブ要素である。そのナラティブ要素は、プロット「Setup, Confrontation, Resolution」、ナラティブと場所の関係「折寺中学校、多古場海浜公園、雄英高校、ウソの災害や事故ルーム」、ナラティブと時間の関係「リニアルというプロットで、話の期間は15年ぐらいで、アニメのデュレーションは24分」という三つに分けられていることである。一つのシーンの繰り返しが出来事のユニークさを強調し、無制限のストーリーテリングによるストーリー情報の制限がキャラクター、プロット、世界への徹底的な洞察を提供する。この分析では、『僕のヒーローアカデミア』の世界の深みと複雑さを構築する上で、物語の構造、空間、時間、情報の制限といった要素が果たす役割について詳述する。

第二目の分析の結果、緑谷は15歳の少年として、第五目の段階の途中がもうすでに良い結果を表すことがわかる。これは、すべて緑谷が混乱を乗り越えて、努力したおかげで、良い成長を示すことができる。当初の緑谷は、自分のことを疑っていたが、物語が進んでいくにつれ、緑谷出久は学生として、そしてヒーロー志望者として、本当の自分を手に入れることができた。最終的に、緑谷出久は15歳の少年として良い成長を見せることができた。

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. 2015. *Psikologi Sastra*. Surabaya: Unesa University Press.

Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Sastra*. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

- Fuadi, Ahmad Ilham. 2021. *Pesan Moral Dalam Serial Animasi Boku no Hero Academia Season 1 Episode 02*. Skripsi. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Jastin, Crisandi. 2017. *Perkembangan Karakter Hades dalam Novel Have A Hot Time, Hades! Karya Kate McMullan*. Skripsi. Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Levi, Antonia. 1998. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. North America: Open Court Publishing Company.
- Meyliawati, Dean. 2020. *Perubahan Perilaku Tokoh Utama Anime Inuyashiki*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fakultas Sastra Universitas Diponegoro.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film* (2 ed.). Sleman: Montase Press.
- Priahutama, Harvan. 2020. *Perkembangan Kepribadian Tokoh Utama Anime Neon Genesis Evangelion Karya Hideaki Anno*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Sahroni, Dapip. 2017. *Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 115-124.
- Santrock, J, W. 2012. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Soedarsono, Soemarno. 2008. *Membangun Kembali Jati Diri Bangsa*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Zoebazary, M. Ilham. 2013. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: Gramedia.

BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama : Sigit Anwaruddin

NIM : 13020219140100

Tempat lahir : Bandar Lampung

Tanggal lahir : 28 April 1998

Alamat : Lebo Agung 3/63, Kel. Gading, Kec. Tambaksari, Kota Surabaya

Email : sigit.anwaruddin@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2005 – 2011 ; SDN Pacar Keling V Surabaya

2011 – 2013 : SMPN 29 Kota Surabaya

2014 – 2018 : SMKN 5 Kota Surabaya

2019 – 2023 : Universitas Diponegoro

Pengalaman Organisasi dan Kepanitiaan

Divisi PDD Pengurus Pondok Pesantren Mahasiswa Al-Fattah 2019-2021