**AKTUALISASI DIRI TOKOH MAKOTO YUUKI DALAM SERI FILM ANIME PERSONA 3 THE MOVIE#1, TAHUN 2013 SUTRADARA NORIAKI AKITAYA (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

## Reza Rizky Indraputra

Universitas Diponegoro

Dosen Pembimbing : Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum

[rezarizky0712@gmail.com](mailto:rezarizky0712@gmail.com)

## Abstract

*The purpose of this research is to examine the narrative structure of the anime film Persona 3 The Movie #1 spring of birth and also the self-actualization of Makoto Yuuki's character.*

*The method used in this thesis is qualitative method with descriptive model and psychological approach with literature review. The theory used in analyzing this research is Himawan Pratista's film narrative theory and Abraham Maslow's hierarchy of needs theory.*

*Based on the results of data analysis, it can be seen that each individual has a tendency to fulfil needs and achieve self-actualization, in the process of fulfilling needs there will be efforts exerted to get past obstacles to fulfilling needs. It can also be seen that in the achievement of self-actualization there will be influences both from inside and outside of self.*

**Keywords: *Self actualization; Film; Anime***

1. **Pendahuluan**

Karya sastra sejak dahulu digunakan manusia sebagai salah satu wadah untuk mencurahkan pemikiran, ide, serta imajinasi. Namun tak jarang juga imajinasi tersebut berupa *genre* fantasi yang beberapa unsur cerita yang terkandung di dalamnya berada luar akal sehat dan logika manusia, Nurgiyantoro menyampaikan bahwa karya sastra merujuk pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga ia tak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata (Nurgiyantoro, 2015:2).

Prosa amerupakan salah satu objek studi dari karya sastra yang berisikan oleh deskripsi dan dialog (Noor, 2010:20-24). Prosa yang kemudian diolah agar dapat diperankan sehingga dapat dinikmati dalam bentuk lain yang disebut dengan drama, dalam drama cara pemeranan itu yang menjadi unsur menarik dari sebuah drama. Bentuk ragam drama juga selalu berkembang seiring berjalannya menjadi makin bervariasi dan salah satunya adalah film. Menurut Satoto, drama yang dialihkan dalam bentuk audio dan visual disebut istilah film (Satoto, 2012:205), dan dari film itu terdapat film animasi.

Menurut Zoebazary dalam bukunya yang berjudul *Kamus Istilah Televisi & Film*, film animasi adalah salah satu ragam film. Animasi merupakan sejenis film yang berbahan dasar gambar tangan lalu diolah menjadi gambar bergerak. Pada awal penemuannya, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian “diputar” sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer grafis, pembuatan animasi menjadi jauh lebih mudah dan cepat (Zoebazary, 2013:106) dan istilah *anime* di Jepang sendiri merupakan abrivasi dari pelafan Jepang dari kata *animation* yang menjadi *animeshon* yang lalu disebut *anime.*

Di sini penulis ingin meneliti film anime yang berjudul *Persona 3 The Movie #1* yang perdana tayangnya pada 23 November 2013 yang disutradarai oleh Noriaki Akitaya. Film ini merupakan adaptasi dari video game dengan judul *Persona 3* garapan studio game Atlus yang rilis pada tahun 2009.  Daya tarik utama dari seri video game *persona* ini sendiri adalah interaksi antar tokoh yang sangat menarik, hal yang sama juga berlaku pada film *anime* *Persona 3 The Movie #1*. Tokoh cerita dalam karya sastra menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada penikmat. Melalui tokoh-tokoh inilah pengarang akan melukiskan kehidupan manusia dengan segala problematikanya dan konflik-konfliknya (Nurgiyantoro, 2015:167). Ketika adaptasi ini diumumkan penulis menganggap bahwa film anime *Persona 3* layak untuk diteliti berdasarkan pengalaman penulis memainkan video game *Persona 3.* Di video game *Persona 3* tokoh protagonis tidak memiliki kepribadian yang tetap karena kepribadian protagonis dalam video game *Persona 3* mengikuti pilihan sang pemain, tidak seperti dalam film anime *Persona 3 The Movie* yang di mana kepribadian protagonis atau yang dalam film anime *Persona 3 The Movie* bernama Makoto Yuuki telah diberikan kepribadian yang tetap sehingga memungkinkan untuk diteliti.

Film *anime Persona 3 The Movie #1* merupakan film dengan *genre* fantasi, *supernatural*, *psychology.* Cerita bermula dari Makoto Yuuki, remaja yatim piatu yang dingin dan penyendiri pindah kembali ke kota pelabuhan Tatsumi untuk melanjutkan pendidikannya, ia yang tidak memiliki keluarga untuk menampungnya membuat ia tinggal di asrama sekolah. Di sini Makoto menjadi tahu mengenai keberadaan jam tersembunyi *kage jikan*, Makhluk *shadow* yang berkeliaran di jam tersebut, dan organisasi SEES yang berusaha mengungkap rahasia jam tersembunyi dan menghabisi Makhluk *shadow*. Bersama dengan SEES Makoto terus bertarung melawan *shadow,* diketahui bahwa kekuatannya bergantung pada kondisi mentalnya, dan agar dapat menjadi kuat Makoto harus memenuhi kebutuhan-kebutuhannya demi mencapai aktualisasi diri.

Bagi penulis aktualisasi diri tokoh Makoto ini yang sangat menarik untuk dianalisis dikarenakan tokoh Makoto memiliki latar belakang sebagai yatim piatu yang selalu berpindah tempat tinggal dan bersifat dingin penyendiri yang tentu akan memberikan tantangan tersendiri dalam mencapai aktualisasi diri. Untuk membedah perkembangan kepribadian tokoh Makoto penulis akan menggunakan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow unuk mengetahui hubungan antar aktualisasi diri dan pemenuhan kebutuhan diri tokoh Makoto, hal ini dikarenakan di dalam film anime *Persona 3 The Movie #1* banyak ditampilkan usaha-usaha pemenuhan kebutuhan kebutuhan yang dilakukan oleh tokoh Makoto Yuuki sehingga teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow merupakan teori yang paling cocok untuk digunakan.

Berdasarkan objek yang telah disebutkan, peneliti memilih judul penelitian “*Aktualisasi Diri Tokoh Makoto Yuuki Dalam Seri Film Anime Persona 3 The Movie #1, Tahun 2013 Sutradara Noriaki Akitaya (Kajian Psikologi Sastra)”.* Penelitian ini menggunakan beberapa kajian dalam lingkup Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang berkaitan dengan Studi Psikologi yang mana membahas mengenai aktualisasi diri (*Self actualization*) dalam menjadi sarana mencapai aktualisasi diri tokoh. Dengan demikian, dinamika dari skripsi ini adalah yang pertama yaitu mengacu kepada struktur naratif film *anime “Persona 3 The Movie #1”*. Lalu yang kedua, tercapai atau tidak nya aktualisasi diri tokoh Makoto Yuuki melalui pemenuhan kebutuhan berdasarkan hierarki kebutuhan Abraham Maslow.

1. **Metode**

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Berkaitan dengan objek material berupa film *anime* Persona 3 The Movie #1 karya Noriaki Akitaya. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian studi pustaka, karena bahan-bahan penelitian berupa buku, jurnal, dan artikel ilmiah.

1. **Hasil dan Pembahasan**
   1. **Unsur Naratif anime *Persona 3 The Movie #1***

Pada sub-bab ini berisi tentang analisis struktur naratif anime *Persona 3 The Movie #1.* Unsur yang akan dianalisis dalam sub-bab ini meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur naratif tiga babak.

**3.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang**

1.) Stasiun Iwatodai

Dalam seri film *anime Persona 3 The Movie #1* stasiun Iwatodai merupakan stasiun tempat kedatangan tokoh utama Makoto Yuuki ketika sampai di kota Tatsumi *Port Island*. Stasiun Iwatodai memiliki arsitektur yang modern lengkap dengan berbagai alat penunjang stasiun yang menyerupai stasiun modern pada umumnya di berbagai kota di Jepang. Di stasiun Iwatodai Makoto mengalami kejadian “waktu tersembunyi” yang disebut *kage jikan*, stasiun ini juga menjadi titik kumpul para anggota S.E.E.S. sebelum berangkat menuju rel monorail untuk mengecek musuh tipe besar saat bulan purnama.

2.) Asrama Iwatodai

Dalam seri film anime *Persona 3 The Movie #1* Asrama Iwatodai merupakan tempat tinggal tokoh utama Makoto Yuuki ketika sampai di kota Tatsumi *Port Island*. Asrama Iwatodai memiliki fasilitas yang lengkap dengan furnitur penghias yang berkesan cukup mewah yang dapat menunjang kegiatan sehari-hari siswa yang tinggal di asrama Iwatodai. Disini Makoto tinggal besama dengan teman-teman sesama anggota SEES. Disini juga menjadi tempat pertarungan pertama Makoto melawan shadow besar nomor urut ke-satu

3.) SMA Gekkoukan

Dalam seri film anime *Persona 3 The Movie #1* SMAGekkoukan merupakan tempat tokoh utama Makoto Yuuki menempuh pendidikan serta tempat bertemu dan berinteraksi Makoto dengan teman-temannya. SMA Gekkoukan memiliki area yang cukup luas dengan penataan taman yang sangat asri sehingga nampak sangat terawat. Disini juga menjadi tempat munculnya Tartarus saat waktu tersembunyi *kage jikan* berlangsung.

4.) Tartarus

Dalam seri film anime *Persona 3 The Movie #1* menjadi sarang para *shadow*, Tartarus juga merupakan kunci untuk menguak *kage jikan*. Tartarus berbentuk menara yang menjulang sangat tinggi ke angkasa dengan arsitektur yang sangat aneh sehingga menunjukkan bahwa tidak mungkin Tartarus dibangun oleh tangan manusia. Tartarus juga menjadi tempat Fuuka terjebak dan tempat terjadinya pertarungan besar bulan purnama kedua SEES.

5.) Gerbong kereta monorail

Dalam seri film anime *Persona 3 The Movie #1* gerbongkereta monorail menjadi salah satu tempat pertarungan besar yang terjadi pada saat bulan purnama. Ketika pertarungan berlangsung ruang di dalam monorail nampak terdistorsi, hal ini dapat dilihat dari ruang dalam monorail yang menjadi cukup luas sehingga Makoto dan teman-temannya dapat bertarung dengan leluasa di dalamnya. Distorsi ruang ini terjadi sebagai akibat dari *shadow* yang mengambil alih monorail demi menjebak anggota SEES.

6.) Rumah sakit

Dalam seri film anime *Persona 3 The Movie #1* rumah sakit adalah tempat Makoto dirawat setelah tak sadarkan diri usai membangkitkan kekutan persona miliknya untuk pertama kali, di sini juga menjadi tempat Yukari menyatakan rasa peduli dan simpati kepada Makoto karena Yukari menganggap Makoto sebagai teman senasib. Kamar rumah sakit terjaga bersih namun tidak adanya bingkisan atau bunga menunjukkan tidak ada yang menjenguk Makoto selain Yukari yang menemani Makoto saat sadarkan diri.

7.) Pusat perbelanjaan stasiun

Dalam seri film *anime Persona 3 The Movie #1*, pusat perbelanjaan stasiun menjadi tempat Makoto dan Fuuka makan bersama sambil Makoto mendengar curhat dari Fuuka mengenai kegelisahan Fuuka dan alasan Fuuka mau berjuang dan berkorban demi seorang teman. Pusat perbelanjaan stasiun ramai dengan orang yang lalu lalang datang dan pergi menuju stasiun menunjukkan betapa aktifnya kawasan stasiun yang di mana juga berseberangan dengan pusat perbelanjaan stasiun sehingga tidak jarang akan juga akan berpapasan dengan orang-orang yang familiar.

8.) Restoran *fast food*

Dalam seri film *anime Persona 3 The Movie #1* Restoran *fast food* menjadi tempat Makoto, Yukari dan Junpei membahas misteri hilangnya Fuuka. Restoran *fast food* ini adalah tempat yang cukup populer untuk dikunjungi para siswa usai jam sekolah selesai. Hal ini dapat diamati dari adanya banyak siswa yang makan di restoran *fast food.*

9.) Gang belakang Stasiun *Port Island*

Dalam seri film *anime Persona 3 The Movie #1* Gang belakang Stasiun *Port Island* menjadi tempat Makoto, Yukari, dan Junpei mengumpulkan informasi seputar Fuuka yang menghilang selama beberapa hari, di sana juga menjadi tempat perkelahian antara para tokoh utama dengan para berandalan yang tidak ingin mereka berada di tempat tongkrongan para berandalan. Gang belakang ini nampak kumuh dengan graffiti mencoret dinding dengan suasana gelap nan tersembunyi membuat tempat ini menjadi tongkrongan yang ideal bagi para berandalan.

10.) Arkade

Dalam seri film *anime Persona 3 The Movie #1* arkade menjadi tempat Makoto bermain dan bergaul dengan teman-teman dari sekolahnya setelah jam sekolah selesai untuk hari itu. Arkade memiliki suasana yang ramai dengan pengunjung disertai dengan meriahnya suara permainan-permainan arcade

**3.1.2 Hubungan naratif dengan waktu**

**a. Urutan waktu**

Urutan waktu dalam film *animePersona 3 The Movie #1* menggunakan pola linier, dikarenakan tidak terdapat kilas balik yang mengganggu alur kisah dalam film. Apabila mengikuti pola linier menurut Pratista, maka pola akan berbentuk A-B-C-D-E. Apabila diimplementasikan dalam film *anime Persona 3 The Movie #1* maka menjadi:

A: kedatangan Makoto ke kota Iwatodai, berkenalan dengan teman-teman baru di SMA Gekkoukan

B: pertarungan pertama Makoto dan pembangkitan kekuatan Makoto dan pengenalan Tartarus serta misteri yang dibawanya

C: misteri hilangnya Fuuka yang lalu memicu penyelidikan tentang rumor di sekitar hilangnya Fuuka. Setelah terkumpul informasi yang cukup dilaksanakan misi penyelamatan Fuuka

D: pertarungan melawan *shadow* tipe besar demi menyelamatkan Fuuka dari dalam Tartarus

E: kembalinya Fuuka ke sekolah dan perbaikan hubungan Fuuka dengan Natsuki

**b. Durasi waktu**

Durasi waktu dalam unsur naratif film merujuk kepada dua hal, durasi lama tayang film dan durasi lama cerita dalam cerita berlangsung. Film *anime Persona 3 The Movie #1* ini berdurasi 01:38:32 atau *satu jam tiga puluh delapan menit tiga puluh dua detik*.

Durasi dalam narasi cerita berlangsung dari awal bulan April hingga pertengahan bulan Juni yang menjadikan durasi waktu narasi sepanjang kurang lebih 3 bulan lamanya.

**c. Frekuensi Waktu**

Frekuensi waktu ialah terjadinya pengulangan waktu dalam cerita**.** Dalam film *anime Persona 3 The Movie #1* terdapat beberapa kilas balik yang ditampilkan. Yang pertama adalah kilas balik ingatan buruk Makoto tentang kecelakaaan yang merenggut kedua orang tuanya. Kilas balik ini sangatlah singkat dan hanya berupa kilasan gambar saja. Yang kedua adalah kilas balik ketika Natsuki dan teman-temannya mengerjai Fuuka dengan menguncinya di ruang penyimpanan aula SMA Gekkkoukan (01 05 11). Walau terdapat dua kilas balik namun keduanya tidak mengganggu alur cerita.

**3.1.3 Struktur tiga babak**

Cerita pada anime *Persona 3 The Movie #1* memiliki alur cerita yang maju. Hal tersebut terlihat dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita yang diceritakan secara urut dan saling berhubungan atau memiliki hubungan kausalitas (sebab-akibat) mulai tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi.

**a. Persiapan**

Tahap persiapan berdurasi sekitar 40 menit dari total durasi 98 menit durasi total film anime. Berlatar di tahun 2009 Persona 3 The Movie menceritakan tentang kisah Makoto Yuuki. Makoto kembali ke kota Tatsumi *Port Island*, 10 tahun setelah kematian orang tuanya di kota itu. Ia diperkenalkan sebagai murid pindahan ke asrama Iwatodai. Di sinilah Makoto mempelajari tentang waktu tersembunyi kage jikan, keberadaan Makhluk misterius bernama *shadow* yang berkeliaran selama kage jikan berlangsung, kekuatan persona yang digunakan untuk melawan *Shadow*, dan organisasi SEES yang bertekad untuk memecahkan misteri keberadaan kage jikan dan shadow. Pada tahap ini diperkenalkan berbagai tokoh yang akan menjadi pelaku cerita.

*Inciting accident* dalam tahap persiapan terjadi ketika asrama Iwatodai diserang *shadow* ketika *kage jikan* tengah berlangsung. Yukari membangunkan Makoto yang lalu mengarahkannya untuk lari ke atap karena di lantai dasar para senior mereka tengah berusaha mencegah para *shadow* untuk masuk dalam asrama, namun ada *shadow* raksasa yang berhasil memanjat gedung asrama dari luar yang lalu menyerang Makoto dan Yukari yang membuat Yukari terluka. Melihat Yukari terluka trauma akan masa lalu Makoto pun muncul.

*Turning point 1* dalam tahap persiapan terjadi ketika Makoto membangkitkan kekuatan *persona* dari dalam dirinya demi menyelamatkan dirinya dan Yukari dari serangan *Shadow* yang tengah mengincar nyawa mereka berdua. Setelah Makoto berhasil membangkitkan kekuatannya dan mengalahkan *Shadow* ia pun tak sadarkan diri.

Pada tahap persiapan diperkenalkan tokoh sebagai berikut, Makoto Yuuki, remaja siswa kelas 11 SMA Gekkoukan, Makoto memiliki rambut biru yang menutupi sebelah matanya dan Makoto selalu mengalungkan headphone dan MP3 player di lehernya, Makoto memiliki sifat yang cenderung dingin dan acuh-tak acuh. Berikutnya yaitu tokoh Pharos, anak kecil yang pertama kali menyambut Makoto ketika Makoto tiba di asrama Iwatodai ketika kage jikan tengah berlangsung dan ikut menghilang ketika kage jikan berakhir. Pharos mengenakan pakaian motif garis seperti baju tahanan, Pharos memiliki sifat yang cukup dewasa sampai terasa aneh untuk seorang yang berpenampilan anak kecil. Berikutnya tokoh Yukari Takeba, teman asrama sekaligus teman sekelas Makoto. Yukari adalah orang yang menjadi pemandu Makoto agar dapat terbiasa dengan kehidupan barunya sebagai siswa SMA Gekkoukan. Yukari memiliki rambut warna cokelat muda dengan panjang sebahu. Ia selalu menggunakan kalung dengan hiasan berbentuk hati dan seringkali menggunakan baju warna merah muda. Yukari memiliki sifat periang dan baik hati, namun sifat periang dan baik hati Yukari juga diiringi dengan kondisi suasana hatinya yang cenderung gampang berubah. Berikutnya tokoh Mitsuru Kirijou, teman asrama dan kakak kelas Makoto, Mitsuru merupakan ketua OSIS di SMA Gekkoukan dan juga pimpinan siswa asrama Iwatodai. Mitsuru memiliki rambut berwarna merah gelap sepanjang pinggang. Mitsuru memiliki sifat tenang dan percaya diri. Berikutnya tokoh Akihiko Sanada, kakak kelas Makoto dan juga teman baik dari Mitsuru. Akihiko berambut cepak warna putih dan di pelipisnya selalu tertempel plester. Akihiko memiliki sifat yang serius namun juga masih dapat bersantai. Tokoh berikutnya ialah Shuji Ikutsuki, penasehat sekaligus pembimbing asrama Iwtaodai dan SEES. Shuji memiliki rambut panjang bergelombang warna cokelat yang disapu ke arah belakang. Ia juga menggunakan kacamata. Shuji memiliki sifat ramah dan sopan.

**b. Konfrontasi**

Tahap konfrontasi berdurasi sekitar 41 menit dari total durasi 98 menit durasi total film anime. Setelah *turning point* pertama yang di mana Makoto membangkitkan kekuatannya ia pun memutuskan bergabung dengan SEES dan lalu diikuti oleh teman kelasnya, Junpei yang baru saja membangkitkan kekuatan miliknya. Dengan anggota yang cukup SEES pun mencoba untuk mengeksplorasi Tartarus, menara labirin yang hanya muncul di saat *kage jikan* tengah berlangsung.

*Midpoint* cerita terjadi saat SMA Gekkoukan digemparkan dengan rumor siswi yang meghilang dan hantu gentayangannya memakan korban teman-temannya. Dan setelah diselidiki oleh Makoto dan anggota SEES yang lain ternyata menghilangnya siswi dengan identitas Fuuka itu merupakan ulah *Shadow*. Setelah mengetahui itu SEES pun merencanakan operasi untuk menyelamatkan Fuuka.

Rapat operasi berlangsung dan di situ Yukari menyatakan ketidaksenangan dengan Makoto yang asal mengikuti operasi berbahaya ini hanya karena diminta. Makoto yang merasa tidak dihargai mundur dari operasi dan menetap di asrama. Ini adalah titik terendah Makoto.

*Turning point* 2 terjadi setelah Makoto membulatkan tekad dan merasakan teman-temannya dalam masalah, Makoto menyusul mereka ke Tartarus demi membantu anggota SEES yang terpojokkan oleh *Shadow* walaupun Yukari ssempat menyatakan keengganannya saat rapat operasi.

Pada tahap konfrontasi diperkenalkan tokoh sebagai berikut, Junpei Iori, teman sekelas dan sekaligus teman asrama Makoto. Junpei memiliki rambut berwarna hitam dengan gaya rambut bros yang jarang terlihat tanpa topi. Junpei memiliki sifat yang humoris dan cerah tetapi ia juga memiliki sifat iri terhadap orang lain terutama kepada Makoto. Berikutnya tokoh Fuuka Yamagishi, siswi SMA Gekkoukan yang menghilang karena ulah *Shadow*. Fuuka memiliki rambut berwarna hijau toska dengan gaya rambut bob. Fuuka memiliki sifat perhatian terhadap orang lain namun dia pemalu. Berikutnya tokoh Nastsuki Moriyama, teman sekelas Fuuka sekaligus salah satu pelaku pembullyan terhadap Fuuka. Natsuki memiliki penampilan dengan gaya *ganguro gyaru* lengkap dengan kulit gelap dan rambut semir warna terang. Natsuki memiliki sifat yang kasar dan tidak menyenangkan. Hal tersebut sangat terlihat ketika Natsuki membully Fuuka. Berikutnya tokoh Shinjiro Aragaki, kawan lama Akihiko dan Mitsuru. Shinjiro memiliki rambut warna cokelat tua yang panjang sebahu dan selalu menutup kepalanya dengan menggunakan topi kupluk. Shinjiro memiliki sifat penyendiri dan dingin.

**c. Resolusi**

Tahap resolusi berdurasi sekitar 15 menit dari total durasi 98 menit durasi total film anime. Puncak tertinggi ketegangan cerita terjadi pada tahap ini. Makoto yang bangkit dari keterpurukan setelah merasa tidak diperlukan sebagai akibat dari ucapan Yukari langsung datang ke Tartarus demi membantu SEES yang terpojok.

*Climax* terjadi pada saat Makoto dan para anggota SEES bekerja sama berusaha mengalahkan *Shadow* besar. Dengan bantuan Fuuka dan kekuatan *persona* miliknya Makoto dan anggota SEES mampu mengidentifikasi kelemahan dari *Shadow* dan mengalahkannya.

*Descending action* terjadi pada saat setelah *Shadow* berhasil dikalahkan dan Fuuka kembali ke kegiatan sehari-harinya yaitu kembali bersekolah setelah satu minggu menghilang terjebak dalam Tartarus. Setelah Fuuka kembali ke sekolah Natsuki meminta maaf kepada Fuuka atas segala perbuatannya dan ingin menjadi teman Fuuka. Di saat yang bersamaan angka penderita sindrom apati yang disebabkan oleh serangan *Shadow* ikut menurun.

*Ending* terjadi pada saat Makoto melihat hasil kerja kerasnya dan teman-temannya terbayarkan dan Makoto merasa puas akan hal tersebut. Makoto menunjukkan kepuasannya dengan tersenyum.

Pada tahap resolusi tidak ada tokoh baru yang diperkenalkan.

**3.2 Aktualisasi diri tokoh Makoto Yuuki melalui hierarki kebutuhan Maslow**

Aktualisasi diri merupakan pencapaian tertinggi manusia, ketika seorang individu berhasil menggunakan potensinya secara penuh. Dengan kata lain aktualisasi diri merupakan kebutuhan tertinggi untuk dipenuhi manusia.

Menurut Abraham Maslow dikarenakan aktualisasi diri merupakan kebutuhan pada tingkat tertinggi maka demi mencapainya perlu untuk sebelumnya memenuhi kebutuhan-kebutuhan lain mulai dari tingkat yang paling mendasar sebelum memenuhi kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi dan lebih kompleks.

Berikut analisis mengenai proses aktualisasi diri yang dilakukan oleh tokoh Makoto dalam anime *Persona 3 The Movie #1.*

**3.2.1 Kebutuhan fisiologi**

Kebutuhan fisiologis, kebutuhan yang berhubungan dengan keberlangsungan hidup. Kebutuhan ini dapat dipenuhi oleh Makoto dengan melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum berpindah ke kota tempat tinggalnya yang baru agar Makoto tidak kesusahan saat berpindah dan membiasakan diri di tempat baru.

**3.2.2 Kebutuhan akan rasa aman**

Kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan yang mendorong manusia untuk mendapatkan rasa aman dari lingkungan hidup. Kebutuhan ini dapat dipenuhi oleh Makoto melalui pembangkitan kekuatan *persona* dan selalu membawa senjata selama *kage jikan* sehingga Makoto dapat membela diri melawan *Shadow* yang berkeliaran selama *kage jikan* berlangsung.

**3.2.3 Kebutuhan akan kasih sayang dan rasa memiliki**

Kebutuhan akan rasa kasih sayang dan memiliki, kebutuhan ini pada umumnya akan dipenuhi melalui orang tua, teman, dan relasi yang lain. Makoto sebagai seorang yatim-piatu berhasil memenuhi kebutuhan akan rasa kasih sayang dan memiliki melalui bergaul dengan teman-teman barunya di kota Tatsumi *Port Island*. Teman-teman Makoto membantu Makoto merasa diterima dan mengajari Makoto untuk lebih peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

**3.2.4 Kebutuhan akan harga diri**

Kebutuhan akan harga diri, kebutuhan ini mendorong manusia untuk mendapatkan rasa harga diri baik dari sendiri maupun orang lain. Makoto berhasil memenuhi kebutuhan ini melalui membuktikan dirinya sebagai anggota yang sangat berharga dengan menunjukkan kemampuan bertarungnya berulang kali kepada SEES sehingga Makoto mendapatkan apresiasi dari paara anggota SEES.

**3.2.5 Kebutuhan akan aktualisasi diri**

Aktualisasi diri, ketika seorang individu meraih potensi dirinya. Aktualisasi diri tokoh Makoto adalah ketika ia menemukan potensi dirinya sebagai ketua lapangan SEES. Makoto menggunakan potensinya untuk memimpin dan melindungi anggota SEES dalam pertarungan melawan para *Shadow,* selain itu melalui bertarung dengan *Shadow* Makoto juga melindungi masyarakat umum dari incaran *Shadow.* Hal tersebut merupakan cara Makoto mengekspresikan kepedulian terhadap lingkungannya. Makoto berhasil mencapai aktualisasi diri walau dalam pemenuhannya terdapat halangan, baik berasal dari luar diri seperti lingkungan baru dan dari dalam diri seperti sifat Makoto yang penyendiri dan acuh-tak acuh. Dengan segala usaha yang dikerahkan Makoto dapat mengatasi semua hal tersebut dan mencapai aktualisasi diri, setelah tercapainya aktualisasi diri Makoto berubah dari sifat penyendiri, dingin, acuh tak acuh menjadi lebih hangat, terbuka, dan peduli terhadap sesama.

Berdasarkan analisis data di atas, tokoh Makoto dalam film anime  *Persona 3 The Movie #1* telah melakukan upaya-upa dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhannya demi mencapai aktualisasi diri dan telah berhasil mencapai aktualisasi dirinya sebagai ketua lapangan SEES yang melindungi publik umum dari ancaman Makhluk misterius *Shadow* yang berbahaya.

1. **Simpulan**

Setelah penelitian ini selesai dilakukan dapat diketahui bahwa tiap individu memiliki kecenderungan untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai aktualisasi diri. Dapat diketahui juga dalam pencapaian aktualisasi diri akan ada pengaruh baik dari dalam diri maupun luar diri.

**Referensi**

**Sumber Film**

Persona 3 The Movie #1 Spring Of Birth. Disutradarai oleh Noriaki Akitaya, AIC ASTA, 2013.

**Sumber Buku**

Boeree, D. C. 2006. *Abraham Maslow Personality Theories*. Shippensburg: Psychology Department Shippensburg University

Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta:

Media Pressindo

Koeswara, E. 1991. *Teori-teori Kepribadian*. Bandung: PT Eresco.

Mahendra, Kevin Ihza. 2020. *Aktualisasi Diri Tokoh Naofumi Dalam anime tate Yuusha No Nariagari (盾の勇者の成り上がり) Karya Aneko Yusagi – Kajian Psikologi Sastra.* Semarang: Universitas Diponegoro

Minderop, A. 2011. Psikologi Sastra : Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh

Kasus. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo Universitas Diponegoro.

Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Prasista, H. 2017. *Memahami Film Edisi 2.* Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Puspa, Juninada Sari. 2007. *Aktualisasi diri Santiago dalam novel sang alkemis menurut psikologi humanistic Maslow.* Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma

Riondita, Deby. 2017. *Aktualisasi diri tokoh utama dalam novel IQ84 karya Murakami Haruki.* Semarang: Universitas Diponegoro

Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama dan Teater bagian satu.* Yogyakarta: Ombak.

Sinulingga, Herbina BR. 2018. *AktualisasiDiriTokohUtamaDalam Film Mulan: Rise Of A Warrior.* Medan: Universitas Sumatera Utara

Wiyatmi. 2011. *Psikologi sastra tori dan aplikasinya.* Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Zoebazary, M. Ilham. 2013. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: Gramedia.

**Sumber Internet**

Atlus. (2016). Persona 3 The Movie Official Site. Diakses pada 8 Mei 2022, dari [劇場版「ペルソナ３」公式サイト (p3m.jp)](https://www.p3m.jp/)

Fandom. (2016). Megami Tensei: Persona 3 Wiki site. Diakses pada 16 Mei 2022, dari https://megamitensei.fandom.com/wiki/Persona\_3

Yogi Iskandar. (2019). Hierarki Kebutuhan Maslow | Pengertian Karyawan Adalah Salah Satu Tahap Dalam Branding. Diakses pada 17 Mei 2022, dari [*https://brandadventureindonesia.com/pengertian-karyawan-adalah-salah-satu-tahap-dalam-branding-hierarki-kebutuhan-maslow/*](https://brandadventureindonesia.com/pengertian-karyawan-adalah-salah-satu-tahap-dalam-branding-hierarki-kebutuhan-maslow/)