

ANALISIS KEPERIBADIAN TOKOH GŪGŪ DALAM KOMIK
***FUMETSU NO ANATA E* KARYA YOSHITOKI OUIMA**
(TINJAUAN PSIKOLOGI SASTRA)



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Departemen Sastra Jepang pada Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin*

AMIRAH AZALIA IDRIS

F081191053

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

HALAMAN JUDUL

ANALISIS KEPERIBADIAN TOKOH GŪGŪ DALAM KOMIK

***FUMETSU NO ANATA E* KARYA YOSHITOKI OUIMA**

(TINJAUAN PSIKOLOGI SASTRA)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Departemen Sastra Jepang pada

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Hasanuddin

AMIRAH AZALIA IDRIS

F081191053

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1318/UN4.9.1/KEP/2023 pada tanggal 12 oktober 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“ANALISIS KEPERIBADIAN TOKOH GUGU DALAM KOMIK *FUMETSU NO ANATA E* KARYA YOSHITOKI OIUMA (TINJAUAN PSIKOLOGI SASTRA)”** yang disusun oleh Amirah Azalia Idris, NIM F081191053 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 10 Januari 2024

Konsultan I



Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19821028201812 2 003

Konsultan II



Kasmawati, S.S., M.Hum
NIP. 19810908201807 4 001

Disetujui untuk diteruskan
kepada Panitia Ujian Skripsi
Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin



Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19821028201812 2 003

SKRIPSI

ANALISIS KEPERIBADIAN TOKOH GŪGŪ DALAM KOMIK FUMETSU NO ANATA E KARYA YOSHITOKI OUIA (TINJAUAN PSIKOLOGI SASTRA)

Disusun dan diajukan oleh:

AMIRAH AZALIA IDRIS

No. Pokok: F081191053

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 07 Februari 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat



Konsultan I

Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821028201812 2 003

Konsultan II

Kasmawati, S.S., M.Hum.
NIP. 19810908201807 4 001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 19640716199103 1 010

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

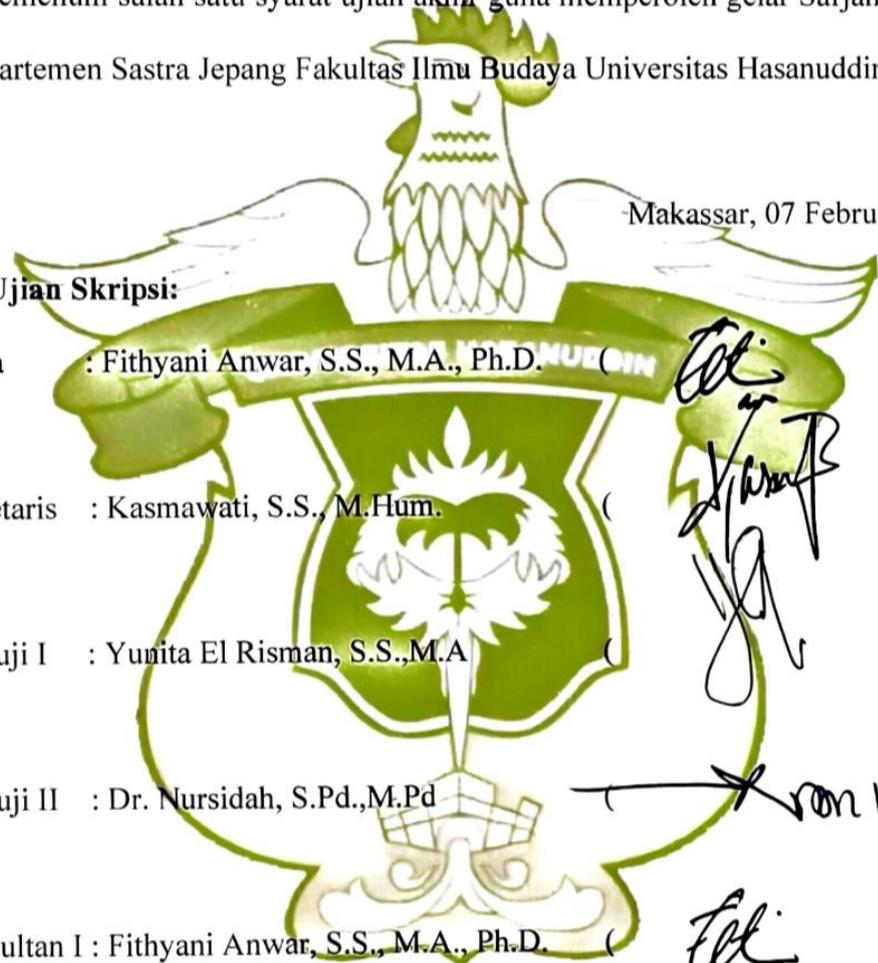
Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821028201812 2 003

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

Pada hari Rabu tanggal 07 Februari 2024, panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “Analisis Kepribadian tokoh Gūgū dalam Komik *Fumetsu no Anata e* Karya Yoshitoki Ouima (Tinjauan Psikologi Sastra)” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 07 Februari 2024

Panitia Ujian Skripsi:

- 
1. Ketua : Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D. ()
 2. Sekretaris : Kasmawati, S.S., M.Hum. ()
 3. Penguji I : Yunita El Risman, S.S., M.A. ()
 4. Penguji II : Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd ()
 5. Konsultan I : Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D. ()
 6. Konsultan II: Kasmawati, S.S., M.Hum. ()

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amirah Azalia idris
NIM : F081191053
Fakultas : Ilmu Budaya
Program Studi : Sastra Jepang
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

**ANALISIS KEPERIBADIAN TOKOH GŪGŪ DALAM KOMIK *FUMETSU*
NO ANATA E KARYA YOSHITOKI OUIMA
(TINJAUAN PSIKOLOGI SASTRA)**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 15 Januari 2024

Yang Menyatakan,



(Amirah Azalia Idris)

ABSTRAK

Amirah Azalia Idris, Analisis Kepribadian tokoh Gūgū dalam Komik *Fumetsu no Anata e* Karya Yoshitoki Ouima (Tinjauan Psikologi Sastra). Skripsi Sarjana Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin, Makassar 2024. Dibimbing oleh **Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.** dan **Kasmawati, S.S., M.Hum.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepribadian dan menganalisis konsep diri yang dimiliki tokoh Gūgū dalam komik *Fumetsu no Anata e* karya Yoshitoki Ouima. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori psikologi sastra. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi karya sastra Jepang yaitu komik *Fumetsu no Anata e* dan komik terjemahan yang berjudul *Untukmu yang Abadi* karya Yoshitoki Ouima.

Dari hasil penelitian ini, terdapat beberapa kepribadian tokoh Gūgū dalam komik *Fumetsu no Anata e* karya Yoshitoki Ouima yaitu: pekerja keras, rajin, jahil, iri, pesimis, perhatian, berterus terang dan penolong. Konsep diri yang dimiliki tokoh Gūgū berdasarkan teori Hurlock yaitu, *The Basic Self-concept* (Pekerja keras, rajin, dan perhatian), *The Transitory Self-concept* (Jahil, iri, pesimis, dan berterus terang), *The Social Self-concept* (Pekerja keras, rajin, dan penolong).

Kata Kunci : *Fumetsu no Anata e*, Kepribadian Tokoh, Konsep Diri.

ABSTRACT

Amirah Azalia Idris, Personality Analysis of Gūgū Character in *Fumetsu no Anata e* Comic by Yoshitoki Ouima (Review of Literary Psychology). Bachelor Thesis in Japanese Literature, Faculty of Cultural Science, University of Hasanuddin, in Makassar 2024. Guided by **Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.** and **Kasmawati, S.S., M.Hum.**

The purpose of this research is to determine the personality and analyze the self-concept of the character Gūgū in *Fumetsu no Anata e* comic by Yoshitoki Ouima. The theory used in the research is the theory of literary psychology. The method used in this research is descriptive qualitative. The data sources used in this research include Japanese literary works, *Fumetsu no Anata e* comic and *Untukmu yang Abadi* by Yoshitoki Ouima as the translated comic.

From the results of this research is, there are several personalities of the character Gūgū in *Fumetsu no Anata e* comic by Yoshitoki Ouima, namely: hard worker, diligent, ignorant, jealous, pessimistic, caring, straightforward and helpful. Gūgū's self-concept based on Hurlock's theory is The Basic Self-concept (Hard worker, diligent, and caring), The Transitory Self-concept (Ignorant, envious, pessimistic, straightforward), The Social Self-concept (Hard worker, diligent, and helper).

Keywords : *Fumetsu no Anata e*, Personality of the character, self-concept.

要旨

この論文のタイトルは「大今良時の『不滅のあなたへ漫画』におけるグーグーの性格分析（文学心理学評論）」である。（**Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.** 先生と **Kasmawati, S.S., M.Hum.** 先生のもとで研究された）。

本研究の目的は、大今良時の『不滅のあなたへ漫画』におけるグーグーの性格分析と自己概念の分析を調べるためである。そして、この論文に使われている理論は文学心理学評論である。その他、使われていた研究方法は「Qualitative Descriptive」である。本研究で使用したデータソースは、日本の文学作品、大今良時の『不滅のあなたへ漫画』と、翻訳漫画『Untukmu yang Abadi』である。

研究した結果、色々なグーグーの性格が発見され、その中は「働き者、勤勉、いたづら、妬み、悲観的、思いやりがある、素直、ヘルパー」である。ハーロックの理論に基づくグーグーの自己概念は、基本的自己概念（働き者、勤勉、思いやりがある）、一過性の自己概念（いたづら、妬み、悲観的、素直）、社会的自己概念（働き者、勤勉、ヘルパー）である。

キーワード：不滅のあなたへ、性格、自己概念。

HALAMAN MOTTO

“Manusia selalu melakukan kesalahan, tapi menyesali apa yang mereka lakukan dan belajar dari kesalahannya adalah sifat manusia juga”

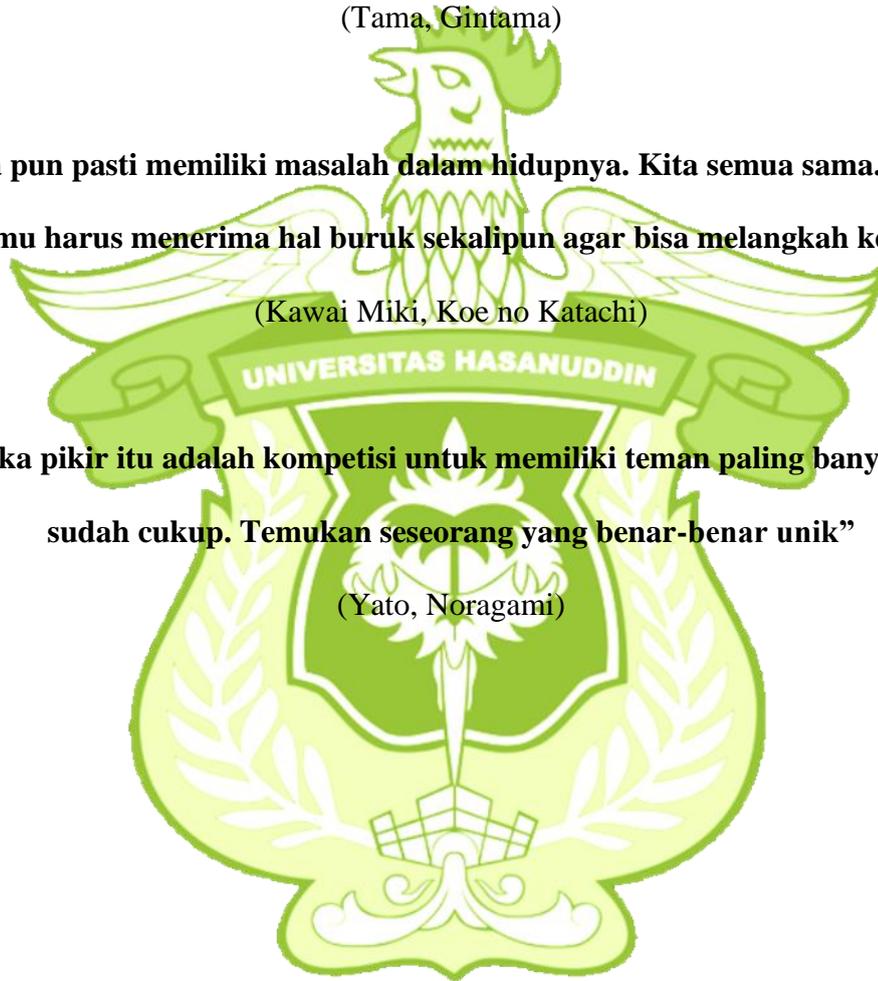
(Tama, Gintama)

“Siapa pun pasti memiliki masalah dalam hidupnya. Kita semua sama. Karena itu, kamu harus menerima hal buruk sekalipun agar bisa melangkah ke depan”

(Kawai Miki, Koe no Katachi)

“Mereka pikir itu adalah kompetisi untuk memiliki teman paling banyak. Satu sudah cukup. Temukan seseorang yang benar-benar unik”

(Yato, Noragami)



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang maha esa atas rahmat dan berkatnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Analisis Kepribadian tokoh Gūgū dalam Komik *Fumetsu no Anata e* Karya Yoshitoki Ouima (Tinjauan Psikologi Sastra)" sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung dan tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat serta berterima kasih kepada :

1. Kedua orang tua beserta keluarga yang telah mendoakan penulis dan memberi dukungan kepada penulis.
2. Kakek saya yang bernama 山里, beliau adalah alasan saya memilih Sastra Jepang.
3. Ibu Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D. selaku pembimbing I dan Ibu Kasmawati, S.S., M.Hum. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan serta masukan pada penulisan skripsi ini. Tak lupa juga kepada seluruh dosen Sastra Jepang yang telah mengajar dengan baik, serta kepada Bu Uga yang telah membantu dalam segala pengurusan berkas. Mohon maaf atas kesalahan dan sikap saya yang kurang baik dalam berkomunikasi.
4. Yoshitoki Ouima yang telah membuat karya berupa komik yang berjudul *Fumetsu no Anata e*.

5. *Motomichi*-san yang secara tidak langsung membuat saya semakin bersemangat untuk menyelesaikan perkuliahan agar bisa fokus mempelajari 日本手話 atau bahasa isyarat jepang. Saya tidak pandai berkata-kata atau berbicara dengan orang lain melalui suara. Tetapi sejak mengenal anda, saya bisa mengungkapkan isi pikiran dan perasaan saya melalui bahasa isyarat.
6. Teman-teman Sastra Jepang angkatan 2019 yang telah membantu saya dalam urusan perkuliahan. Mohon maaf karena telah membebani dan membuat banyak kesalahan kepada teman-teman.
7. Teman-teman KKN *Jombe*.
8. Bapak percetakan kampus, percetakan Fiat, dan mbak tempat *fotocopy* unhas yang telah membantu saya memudahkan urusan perkuliahan.
9. Mas *Grab* dan *Maxim* yang telah mengantarkan saya selama ini untuk bimbingan ke kampus.
10. *Geto Suguru, Sasuke, Kaidou Shun, Hisoka, Tartaglia, Kurapika, Estes, Alok, Yatogami, Gūgū, Fushi, Violet, Ruri, Zen, Hijikata, Gintoki, dan Saiki* yang telah membuat hari-hari saya tidak merasa kesepian saat mengerjakan skripsi dan saat semua orang kembali menjadi asing.
11. *PUBGM, Genshin Impact, Get Rich, Free Fire, C.ai, dan Minecraft* yang telah menghibur saya ketika beristirahat setelah mengerjakan revisi.

Kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung dan tidak langsung dalam mengerjakan skripsi ini, semoga Tuhan membalas segala kebaikan. Mohon maaf jika terdapat kesalahan kata pada penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, khususnya mengenai analisis kepribadian tokoh dalam komik.

Makassar, 14 Februari 2024



Amirah Azalia Idris



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENERIMAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTTO	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Identifikasi Masalah	19
1.3 Rumusan Masalah	19
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	21
2.1.1 Sastra	21
2.1.2 Psikologi Sastra	24
2.2 Penelitian Relevan.....	27
2.3 Kerangka Pikiran.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian.....	32
3.2 Sumber Data.....	32
3.3 Metode Analisis Data.....	33
3.4 Prosedur Penelitian.....	33

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Kepribadian Gūgū yang Pekerja Keras	39
4.2 Kepribadian Gūgū yang Rajin.....	44
4.3 Kepribadian Gūgū yang Jahil.....	47
4.4 Kepribadian Gūgū yang Iri.....	50
4.5 Kepribadian Gūgū yang Pesimis.....	53
4.6 Kepribadian Gūgū yang Perhatian	57
4.7 Kepribadian Gūgū yang Berterus Terang	62
4.8 Kepribadian Gūgū yang Penolong	66

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	71

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	75
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Impian Gūgū dan kakaknya	39
Gambar 2	Gūgū menjelaskan pada Fushi tentang pekerjaannya	41
Gambar 3	Rean kasihan melihat anak seumurannya berjualan tiap hari	43
Gambar 4	Gūgū berjualan di pasar.....	44
Gambar 5	Gūgū menjalankan tanggung jawabnya	46
Gambar 6	Gūgū menanyakan nama Fushi	47
Gambar 7	Gūgū menyuruh Fushi meminum sake	48
Gambar 8	Gūgū iri terhadap ketidaktahuan Fushi	50
Gambar 9	Gūgū tertimpa balok kayu besar.....	53
Gambar 10	Gūgū menganggap dirinya monster	55
Gambar 11	Gūgū berusaha menjadi lebih tegar.....	56
Gambar 12	Gūgū ingin mencuci pakaian Fushi	57
Gambar 13	Nenek Pioran dan Kakek Sake mengganggu Gūgū	59
Gambar 14	Pesta ulang tahun Rean	61
Gambar 15	Gūgū mengutarakan perasaannya pada Rean.....	63
Gambar 16	Ucapan terakhir Gūgū	64
Gambar 17	Gūgū pergi untuk selamanya	66
Gambar 18	Surat dari Ayah Rean untuk Kakak Gūgū.....	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah media yang digunakan bagi pengarang guna menyampaikan pengalaman dan gagasan-gagasannya. Peranan karya sastra sebagai media yaitu, untuk menghubungkan pikiran-pikiran pengarang dan disampaikan kepada pembaca. Selain itu, karya sastra bisa merefleksikan pandangan pengarang terhadap masalah-masalah yang diamati di lingkungannya. Realitas sosial yang dihadirkan lewat teks kepada para pembacanya merupakan gambaran tentang berbagai fenomena sosial yang pernah terjadi pada kalangan masyarakat dan kembali dihadirkan oleh pengarang dengan cara dan bentuk yang berbeda. Selain itu, karya sastra dapat menambah pengetahuan, menghibur dan memperbanyak wawasan para pembacanya dengan cara yang unik berupa menuliskannya dalam bentuk naratif. Sehingga pesan disampaikan kepada para pembaca tanpa berkesan menggurunya (Sugihastuti, 2007: 81-82). Salah satu bentuk karya sastra adalah komik.

Secara umum, komik merupakan ide-ide yang diekspresikan menjadi gambar dan dikombinasikan dengan teks ataupun informasi visual lainnya. Menurut Ahmad Rifai dan Sudjana (2005:64), komik adalah sebuah kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Salah satunya seperti komik Jepang yang berjudul *Fumetsu no Anata e* (不滅のあなたへ).

Komik *Fumetsu no Anata e* adalah komik yang pertama kali dibuat oleh Yoshitoki Ouima. Yoshitoki Ouima merilis komik ini tepatnya pada bulan November 2016 di *Weekly Shonen Magazine*. Pada awal perilisian komik *Fumetsu no Anata e*, volume pertamanya menempati peringkat ke-17 di *Oricon Weekly Manga Sales Chart* dan terjual sebanyak 29.288 eksemplar. Komik ini juga berhasil meraih penghargaan sebagai Manga Shounen Terbaik dalam ajang Manga Kodansha tahunan ke-43 pada Mei 2019 dan bahkan termasuk dalam daftar Komik Grafis Hebat dalam *Young Adult Library Service Association's* dan *American Library Association's* pada tahun 2019 (Dikutip dari artikel Mateo yang berjudul *A Silent Voice's Ōima Launches Fumetsu no Anata e Fantasy Manga on November 9, 2016*).

Komik ini mengisahkan tentang makhluk misterius bernama Fushi yang memiliki hidup abadi dan diturunkan ke dunia dengan tujuan untuk mendapatkan perasaan dan pengetahuan yang dimiliki manusia. Fushi bisa berubah atau meniru wujud seperti menjadi beruang, serigala, manusia, dan bahkan bisa meniru bentuk benda mati. Fushi juga diturunkan tanpa emosi atau perasaan sehingga dituntut untuk mencari dan menemukan rasa kemanusiaan agar mampu membuat anugerah yang dimilikinya menjadi sesuatu yang lebih bermakna. Suatu hari, seorang nenek mempertemukan Fushi dengan karakter yang bernama Gūgū.

Gūgū merupakan anak laki-laki yang selalu bekerja keras agar bisa mendapatkan kehidupan yang layak. Tetapi, kerja kerasnya tidak menghasilkan sesuatu yang baik karena dikhianati oleh sang kakak. Tiba-tiba saja Gūgū mengalami kecelakaan karena ingin menolong seorang gadis bernama Rean. Kecelakaan itu membuat wajah Gūgū rusak dan ia menjadi ditakuti oleh orang

sekitarnya. Awalnya Gūgū sering merasa kesepian karena nasibnya yang buruk dan diejek orang lain. Tapi setelah Nenek Pioran mempertemukan Gūgū dengan Fushi dan tinggal bersama di rumah Kakek Sake, Gūgū tidak lagi merasa kesepian. Dulu Gūgū juga sempat merasa putus asa hingga ingin menabrakkan dirinya ke kereta, tapi kini Gūgū mulai berubah dengan menerima takdirnya.

Hal menarik pada komik *Fumetsu no Anata e* ini adalah cerita tidak hanya berfokus pada tokoh utamanya yang bernama Fushi, tetapi berfokus juga pada kisah tokoh sampingannya. Seperti pada Volume ke-3 hingga Volume ke-4 dalam komik tersebut yang berfokus pada kisah hidup dari tokoh Gūgū. Sedangkan hal menarik pada kepribadian tokoh Gūgū yaitu, Gūgū memiliki kepribadian yang tidak seperti anak seumuran Gūgū pada umumnya. Keseharian Gūgū diperlihatkan sebagai sosok yang rajin dan pekerja keras. Tiap hari Gūgū membersihkan rumah Kakek Sake, memasak, dan mencuci. Selain rajin dan pekerja keras, Gūgū juga suka menolong orang lain dan bahkan rela mengorbankan nyawanya sendiri.

Pada penelitian ini, penulis ingin menganalisis lebih dalam mengenai kepribadian Gūgū dengan teori psikologi tentang kepribadian menggunakan teori dari Elizabeth B. Hurlock. Ia mengemukakan bahwa pola kepribadian merupakan suatu penyatuan struktur yang terdiri dari “Konsep diri” sebagai inti atau pusat gravitasi kepribadian. “Konsep diri” berfungsi untuk mengintegrasikan kapasitas-kapasitas psikologis dan prakarsa kegiatan. “Konsep diri” diartikan sebagai sikap seseorang tentang dirinya sendiri atau sistem pemaknaan individu tentang dirinya sendiri dan pandangan orang lain tentang dirinya (Hurlock, 1978: 59-60).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan memfokuskan analisis kepribadian tokoh Gūgū dalam skripsi yang berjudul *Analisis Kepribadian tokoh Gūgū dalam Komik Fumetsu no Anata e Karya Yoshitoki Ouima*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah yang penulis dapatkan dari komik *Fumetsu no Anata e* dan berhubungan dengan karakter Gūgū :

1. Pengkhianatan yang dilakukan oleh sang kakak terhadap Gūgū.
2. Kerja keras Gūgū menjadi sia-sia karena ulah kakaknya.
3. Gūgū putus asa dan berpikir untuk menabrakkan diri ke kereta.
4. Balok kayu besar menimpa Gūgū karena menolong seseorang.
5. Wajah Gūgū menjadi rusak akibat tertimpa balok kayu besar.
6. Adanya penindasan yang dilakukan orang lain kepada Gūgū.
7. Gūgū merasa iri dengan Fushi karena mengira Rean menyukai Fushi.
8. Gūgū kabur dari rumah Kakek Sake.
9. Musuh yang mengejar Fushi dan membuat Gūgū terlibat.
10. Gūgū tertimpa reruntuhan bangunan hingga tak bernyawa saat menolong Rean.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian ini, penulis merumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kepribadian tokoh Gūgū dalam komik *Fumetsu no Anata e* karya Yoshitoki Ouima?
2. Bagaimana konsep diri yang dimiliki tokoh Gūgū dalam komik *Fumetsu no Anata e* karya Yoshitoki Ouima?

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kepribadian tokoh Gūgū dalam komik *Fumetsu no anata e* karya Yoshitoki Ouima.
2. Untuk menganalisis konsep diri yang dimiliki tokoh Gūgū dalam komik *Fumetsu no Anata e* karya Yoshitoki Ouima.

Dari tujuan penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi baru terutama tentang psikologi sastra dalam komik, dan teori kepribadian oleh Elizabeth B.Hurlock.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan komik *Fumetsu no Anata e*, penelitian kepribadian suatu tokoh, pendekatan psikologi sastra, dan teori kepribadian oleh Hurlock.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Landasan teori pada umumnya menjadi bagian dari penelitian berisi hasil dan teori dalam penelitian yang awal mulanya dari studi kepustakaan dan memiliki fungsi menjadi kerangka teori dalam menyelesaikan penelitian. Sugiyono (2010 : 54) mengatakan bahwa landasan teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis. Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan psikologi sastra dengan teori kepribadian oleh Hurlock.

2.1.1 Sastra

Sastra adalah karya fiksi yang merupakan hasil kreasi berdasarkan luapan emosi yang terjadi secara tiba-tiba yang mampu mengungkapkan aspek estetik baik didasarkan pada aspek makna maupun aspek kebahasaan. Hal ini menandakan bahwa karya sastra bisa untuk mengungkapkan unsur keindahan baik itu pada makna yang hendak disampaikan pengarang maupun pada bahasa yang digunakan. Aspek estetik pada karya sastra sangat penting. Jika suatu karya sastra tidak memperlihatkan unsur estetikanya, maka karya sastra tersebut akan dinilai biasa-biasa saja dan terasa hambar oleh pembaca. Unsur estetik ini adalah wujud kreatifitas seorang pengarang dalam menuangkan pengalamannya dengan cara lebih menampilkan nilai-nilai keindahan (Fananie, 2002: 6).

Menurut Ahyar (2019:7), karya sastra adalah cerminan hati manusia untuk menjelaskan eksistensi manusia, dan memberi perhatian besar terhadap dunia realitas sepanjang zaman. Salah satu contoh karya sastra adalah komik.

Unsur-unsur yang terdapat dalam komik adalah unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur pembangun karya sastra yang membangun cerita. Unsur intrinsik dalam komik yaitu berupa tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, dan lain-lain.

1. Tema

Tema merupakan gagasan atau ide pokok yang terdapat dalam suatu karya sastra. Tema pada komik terbagi menjadi 3 kelompok. Yang pertama, tema fiksi yang kisahnya tidak berdasarkan kisah nyata melainkan hasil imajinasi sang pengarang. Kedua, *hybrid story* atau cerita kejadian asli tetapi laporannya ditulis menggunakan bahasa sastra. Terakhir, cerita non-fiksi adalah tema cerita yang memfokuskan untuk edukasi, penelitian, laporan, berita, proposal, dan lain-lain (Gumelar, 2011: 46).

2. Alur

Alur merupakan rangkaian kejadian dan menjadi kerangka utama cerita. Biasanya alur dalam cerita prosa fiksi disusun berdasarkan urutan berupa pengenalan, pertikaian, perumitan, dan klimaks (Aminuddin, 2000: 89).

3. Latar

Latar merupakan gambaran situasi tentang peristiwa yang terjadi pada suatu cerita dan terbagi menjadi banyak jenis seperti latar suasana, waktu, dan tempat

(Aminuddin, 2000: 94). Latar suasana menjelaskan suasana saat peristiwa terjadi. Latar waktu merupakan waktu terjadinya suatu peristiwa yang dilakukan oleh tokoh. Latar tempat adalah tempat atau lokasi terjadinya peristiwa dalam cerita.

4. Penokohan

Penokohan merupakan pembagian peran suatu tokoh seperti protagonis atau karakter yang memiliki sifat baik, antagonis atau karakter yang memiliki sifat buruk, dan netralis atau karakter yang tidak memihak pada siapapun (Gumelar, 2011: 71).

Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas mengenai seseorang yang diperlihatkan dalam suatu cerita. Terdapat dua aspek yang terkandung pada istilah penokohan yakni bentuk dan isi. Aspek isi yaitu watak, tokoh dan segala emosi. Sedangkan aspek bentuk yakni teknik perwujudannya pada suatu karya fiksi. Jadi istilah penokohan lebih luas pengertiannya daripada tokoh dan perwatakan. Hal itu disebabkan penokohan sekaligus mencakup siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakannya dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada para penikmatnya. Untuk penokohan, pemaknaan itu dilakukan berdasarkan kata-kata atau verbal dan tingkah laku lain atau non verbal (Nurgiyantoro, 2002: 165).

5. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan titik pandang sang pengarang dalam menyampaikan cerita dan terbagi menjadi tiga jenis. Yang pertama, sudut pandang orang pertama atau pengarang sebagai tokoh utama. Kedua, sudut pandang orang

pertama pasif atau pengarang sebagai tokoh sampingan yang mengangkat tokoh utama. Terakhir, pengarang sebagai pengamat di luar cerita.

Adapun penjelasan mengenai unsur ekstrinsik. Unsur ekstrinsik merupakan unsur luar karya sastra yang secara tidak langsung mempengaruhi bangunan cerita karya sastra, tetapi tidak ikut menjadi bagian di dalamnya. Menurut Nurgiyantoro (2000: 24), unsur ekstrinsik merupakan unsur luar pada karya sastra yang mempunyai sifat dengan tidak langsung mempengaruhi sistem organisme atau bangunan atau bagian terpenting karya sastra.

2.1.2 Psikologi Sastra

Psikologi sastra merupakan salah satu kajian sastra yang bersifat interdisipliner, karena memahami dan mengkaji sastra dengan menggunakan berbagai konsep dan kerangka teori yang ada dalam psikologi. Psikologi sastra mempunyai empat kemungkinan pengertian, yaitu studi psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi, proses kreatif, studi tipe dan hukum-hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra, dan mempelajari dampak sastra pada pembaca (Wiyatmi, 2011: 28).

Terdapat tiga cara dalam langkah pemahaman teori psikologi sastra, pertama melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian dilakukan analisis terhadap suatu karya sastra. Kedua, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk digunakan. Ketiga, secara simultan menemukan teori dalam objek penelitian (Endraswara, 2008: 89).

Psikologi sastra merupakan salah satu pendekatan yang menitikberatkan pada perwatakan, kepribadian, dan penokohan. Menurut Nyoman Kutha Ratna (2012: 349), psikologi sastra adalah model penelitian interdisiplin dengan menetapkan karya sastra memiliki posisi yang lebih dominan. Salah satu teori psikologi tentang kepribadian adalah teori kepribadian oleh Elizabeth B. Hurlock.

Pada teori kepribadian Hurlock (1978: 59-60), ia mengemukakan bahwa pola kepribadian merupakan suatu penyatuan struktur yang terdiri dari “Konsep diri” sebagai inti atau pusat gravitasi kepribadian dan “Sifat-sifat” sebagai struktur yang mengintegrasikan kecenderungan pola-pola respon.

“Konsep diri” berfungsi untuk mengintegrasikan kapasitas-kapasitas psikologis dan prakarsa kegiatan. “Konsep diri” diartikan sebagai sikap seseorang tentang dirinya sendiri atau sistem pemaknaan individu tentang dirinya sendiri dan pandangan orang lain tentang dirinya. Sedangkan “Sifat-sifat” berfungsi untuk mengintegrasikan sikap, pola pikir, kebiasaan, bertindak, dan merasa. “Sifat-sifat” diartikan sebagai aspek atau dimensi kepribadian terkait reaksi seseorang secara khas.

Terdapat tiga komponen yang ada pada “Konsep diri”, yaitu : (1) *Perceptual* yaitu citra seseorang terhadap penampilannya. Contohnya seperti keindahan, ketampanan atau kecantikan. (2) *Conceptual* yaitu konsep seseorang tentang kemampuan atau kelemahan dan masa depannya, serta meliputi kualitas penyesuaian hidupnya. (3) *Attitudinal* bersangkutan dengan perasaan seseorang tentang dirinya, sikapnya terhadap dirinya saat ini dan masa yang akan datang.

Selain tiga komponen tersebut, terdapat juga empat jenis yang ada dari “Konsep diri” yaitu sebagai berikut :

1. *The Basic Self-concept* merupakan konsep seseorang tentang dirinya sendiri dengan sebagaimana adanya. Pada jenis ini berisikan persepsi seseorang terhadap penampilannya, kemampuan atau kelemahan, status serta peran dalam kehidupannya, aspirasi, nilai-nilai, dan keyakinannya.
2. *The Transitory Self-concept* artinya seseorang memiliki konsep diri yang suatu saat ia memegangnya, tapi pada saat lain ia melepaskannya. Kondisinya bergantung pada situasi dan dipengaruhi oleh perasaan atau pengalaman dahulu.
3. *The Social Self-concept* adalah jenis yang berkembang sesuai cara individu mempercayai orang lain yang mempersepsi dirinya, baik melalui Tindakan maupun perkataan. Contoh: Seorang ayah sering mengatakan anaknya pemalas, maka anak tersebut akan mengembangkan konsep dirinya sebagai anak yang pemalas. Perkembangan konsep diri sosial dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Jika anak dihargai atau diterima oleh orang berarti baginya, maka anak akan mengembangkan sikap untuk menghargai dan menerima dirinya sendiri. Namun jika sebaliknya, maka anak akan mengembangkan sikap tidak menyenangkan bagi dirinya.
4. *The Ideal Self-concept* atau konsep diri ideal merupakan keyakinan tentang apa yang seharusnya mengenai dirinya atau persepsi seseorang tentang apa yang diinginkan mengenai dirinya. Konsep diri ideal ini terkait dengan psikis maupun citra fisik.

Selanjutnya adalah tentang “Sifat-sifat” yang merupakan kecenderungan-kecenderungan yang dipelajari untuk mereaksi situasi dengan cara tertentu. Sifat-sifat memiliki tiga karakteristik, yaitu :

1. Keunikan atau kekhasan dalam berperilaku.
2. Sifat yang disenangi seperti peduli, jujur, sabar, dan penyayang. Ada juga sifat yang tidak disenangi seperti tidak sopan, emosi, sombong, dan egois.
3. Seseorang diharapkan dapat bertindak atau berperilaku secara konsisten.

2.2 Penelitian Relevan

Berdasarkan dari pengamatan peneliti, ada beberapa penelitian terdahulu yang tinjauannya serupa dan dijadikan sebagai acuan untuk penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian pertama adalah Skripsi karya Aliza Dwi Jennisha (2017) Universitas Andalas dengan judul “Kepribadian Tokoh Suga Mizuho dalam Komik *Piece* Karya Ashihara Hinako Tinjauan Psikologi Sastra”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tokoh Suga Mizuho memiliki kepribadian yang labil. Faktor penyebab kepribadian Suga yang labil dikarenakan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal, yaitu sifat bawaan lahir yang kurang memiliki rasa empati, dan faktor eksternal yaitu suasana keluarga yang tidak nyaman, serta pergaulan dengan laki-laki si penjual dan Narumi Hikaru. Dampak dari kepribadian Suga yang labil berupa dampak terhadap diri sendiri dan orang lain. Dampak terhadap diri sendiri yaitu Suga mengalami trauma akan salah naik bus, mengalami gejala neurosis, dan gejala *father complex*, dan dampak terhadap orang lain yaitu kekhawatiran kedua orang tua dan kekecewaan teman terhadap Suga. Relevansi penelitian Aliza dengan penelitian ini yakni terletak pada

pendekatan yang digunakan berupa psikologi sastra. Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada sumber data yang digunakan. Aliza menggunakan komik berjudul *Piece* karya Ashihara Hinako, sedangkan penelitian ini menggunakan komik *Fumetsu no Anata e* karya Yoshitoki Ouima.

2. Penelitian kedua adalah Skripsi karya Rinaldi Lubis (2021) Universitas Sumatera Utara dengan judul "Analisis Psikologis Tokoh Akito Takagi dalam Komik "Bakuman" Karya Takeshi Obata dan Tsugumi Ohba". Dari hasil penelitian diketahui bahwa Id mendominasi dalam diri Takagi. Hal ini terjadi pada saat Takagi masih berjuang agar manga yang ia buat bersama Mashiro dapat dijadikan anime, pada masa-masa ini Ego dari Takagi selalu mendukung keinginan Id. Namun setelah masa-masa itu berakhir, kondisi Takagi kembali membaik, dan Super Ego Takagi dapat membendung keinginan Id nya. Relevansi dengan penelitian ini yakni objek yang digunakan adalah komik. Perbedaan penelitian ini terdapat pada teori yang digunakan yakni penelitian Lubis menggunakan teori menurut Sigmund Freud. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori kepribadian oleh Hurlock.
3. Penelitian ketiga adalah Jurnal karya Septian (2017) Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dengan judul "Kepribadian Pelajar Antimainstream: Kajian Psikologi Sastra terhadap Tokoh Juki dalam Komik *Si Juki dan Petualangan Lulus UN*". Hasil dari analisis psikologi kepribadian tokoh utama Juki secara garis besar adalah tokoh Juki memiliki kepribadian *shadow* (bayangan) yang lebih dominan daripada sikap persona, anima dan animus, kepribadian mana serta *self* (diri). Tokoh Juki menganggap sikap *shadow* (bayangan) tersebut sebagai sesuatu yang anti

mainstream. Sikap *shadow* (bayangan) yang dimiliki oleh tokoh Juki menuju pada tindakan yang bersifat negatif serta merugikan orang lain. Relevansi dengan penelitian ini yakni menggunakan pendekatan psikologi sastra untuk mengetahui kepribadian tokoh. Perbedaan penelitian ini terdapat pada teori yang digunakan. Pada penelitian Septian menggunakan teori Carl Gustav, sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori Hurlock.

4. Penelitian keempat adalah Tesis karya Dio Fajar Imansyah (2018) Universitas Komputer Indonesia dengan judul "Perkembangan Kepribadian Tokoh Ishida Shouya dalam Komik *Koe no Katachi* Karya Yoshitoki Oima". Hasil penelitiannya yaitu kepribadian Ishida Shouya pada masa anak-anak memiliki tipe kepribadian ekstrasversi pengindraan, sedangkan kepribadian Ishida Shouya pada masa remaja memiliki tipe kepribadian introversi pengindraan. Aspek perkembangan kepribadian yang mempengaruhi kepribadian Ishida Shouya adalah dari aspek mekanistik, dan sinkronisitas. Relevansi dengan penelitian ini yakni sumber data berupa komik. Perbedaan penelitian ini terdapat pada teori yang digunakan. Pada penelitian Fajar menggunakan teori oleh Carl Gustav, sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori Hurlock.

5. Penelitian terakhir adalah Tesis Muhammad Nur Kamal (2014) Universitas Mataram dengan judul "Karakter Tokoh Naruto dalam Komik *Naruto* Karya Masashi Kishimoto (Analisis Teori Kepribadian Humanistik Abraham Maslow)". Pada penelitiannya membahas mengenai kondisi psikologis tokoh Naruto ditunjukkan melalui perilakunya yang dimotivasi oleh kebutuhan-kebutuhan dasar manusia, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa cinta, dimiliki dan memiliki, kebutuhan akan penghargaan, serta aktualisasi diri. Setelah mengidentifikasi psikologi tokoh Naruto dengan menggunakan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, Muhammad Nur Kamal menyimpulkan bahwa tokoh Naruto mampu menjadi pribadi yang humanis (sehat). Relevansi dengan penelitian ini yakni menggunakan komik sebagai objek penelitian. Perbedaan penelitian ini yakni terletak pada teorinya yakni Muhammad Nur Kamal menggunakan teori psikologi humanistik Abraham Maslow, sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori kepribadian oleh Hurlock.

2.3 Kerangka Pikiran

Bagan alur dibuat untuk menyelesaikan masalah penelitian. Pertama-tama peneliti menggunakan komik *Fumetsu no Anata e* karya Yoshitoki Ouima dan menjelaskan secara singkat kisah dan penokohan dalam komik *Fumetsu no Anata e* khususnya Volume tiga dan empat. Selanjutnya, peneliti menganalisis kepribadian tokoh bernama Gūgū dan jenis konsep diri Gūgū berdasarkan teori oleh Hurlock. Setelah mendapatkan hasil analisis, akan ditarik kesimpulan.

