

[Home](#) / [Archives](#) / Vol 12 No 2 (2023): November 2023

DOI: <https://doi.org/10.34010/js.v12i2>

Published: 2023-11-30

Articles

Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Komputer Indonesia

Soni Mulyawan Setiana

131-144



Representasi Budaya Patriarki Dalam Drama "Higanbana: Keishichou No Sousa Nanaka" (Taro Otani, 2016)

Nadia Kembang Seranting, Asep Achmad Muhlisian

120-130



Dinamika Kepribadian Tokoh Arima Kousei dalam Anime Shigatsu wa Kimi no Uso

Silfia Tassya Fellena, Marisa Rianti Sutanto

105-119



IKON, INDEKS, SIMBOL PADA LAGU LIGHT, CRYSTAL SNOW, DAN YOUR EYES TELL KARYA BTS

Putu Dian Norika, Anak Agung Ayu Dian Andriyani, Ni Luh Gede Meilantari

94-104



Representasi Konsep Ganbaru pada Tokoh Etsuko Kono dalam Drama Jepang Jimi ni Sugoi (Analisis Semiotika John Fiske)

Syiffa Erdi Safira, Yusida Lusiana, Muammar Kadafi

78-93



Semiotika Riffaterre: Signifikansi Puisi Shirayuri Jima Karya Kaneko Misuzu

Mentari Nur Addinda Raharjo, Anak Agung Ayu Dian Andriyani, Ni Wayan Meidariani

64-77



Quick Access

[Editorial Board](#)

[Peer-Reviewers](#)

[Focus and Scope](#)

[Author Guideline](#)

[Publication Ethics](#)

[Plagiarism Checker](#)

[Copyright Assignment](#)

[Visitor Statistic](#)

[Indexing](#)

[Publication Fees](#)

[Make a Submission](#)

Author Guidelines



Journal Template



Plagiarism Checked by



Citation Analysis

Citation Analysis



Supervised by



Current Issue

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0



Platform &
workflow by
OJS / PKP

DINAMIKA KEPERIBADIAN TOKOH ARIMA KOUSEI DALAM ANIME SHIGATSU WA KIMI NO USO

Silfia Tassya Fellena¹, Marisa Rianti Sutanto²

Universitas Kristen Maranatha
tasyafellena@gmail.com

Abstract

Parents often use violence to punish their children. This is one of the social problems that often occur in Japan. These acts of violence if left unchecked will have a serious impact on children's physical and mental health, which is reflected in the anime Shigatsu wa Kimi no Uso. This study uses the anime Shigatsu wa Kimi no Uso as a data source with the aim of analyzing the personality dynamics of Arima Kousei and descriptive analysis for its method. The dialogues and events related to the main character of this anime are analyzed using psychoanalytic theory which focuses on personality dynamics. Personality dynamics are related to the process of channeling psychic energy and fulfilling instincts including the id, ego, and super ego. The impulses from instincts and the channeling of psychic energy create an anxiety that causes conflict, which then triggers the ego's defense mechanisms to control the anxiety generated by the id. In this anime, Arima Kousei shows anxiety which is described with fear, confusion, and discomfort when he is imagined by his mother's shadow. This creates neurotic anxiety due to having received punishment as a child.

Keywords: Anime, Arima Kousei, Personality Dynamics, Psychoanalysis

Abstrak

Penggunaan kekerasan oleh orang tua dalam mendisiplinkan anak memiliki implikasi terhadap perkembangan kepribadian anak. Hal ini merupakan salah satu permasalahan sosial yang sering terjadi di Jepang. Tindak kekerasan tersebut apabila dibiarkan akan berdampak serius terhadap fisik maupun mental anak, yang terefleksi pada anime *Shigatsu wa Kimi no Uso*. Refleksi dampak terhadap perkembangan kepribadian Arima Kousei akibat tindak kekerasan orang tua merupakan alasan dilakukannya analisis terhadap karya ini. Penelitian ini menggunakan anime *Shigatsu wa Kimi no Uso* sebagai sumber data dengan tujuan menganalisis dinamika kepribadian Arima Kousei dan deskriptif analisis sebagai metodenya. Dialog dan peristiwa berkenaan dengan tokoh utama anime ini dianalisis dengan teori psikoanalisis yang berfokus pada dinamika kepribadian. Dinamika kepribadian berhubungan dengan proses penyaluran energi psikis dan pemenuhan insting meliputi id, ego, dan super ego. Dorongan dari insting dan penyaluran energi psikis menciptakan suatu kecemasan yang menimbulkan konflik, kemudian memicu mekanisme pertahanan ego untuk mengendalikan kecemasan yang ditimbulkan oleh id. Dalam *anime* ini, Arima Kousei memperlihatkan kecemasan yang digambarkan dengan ketakutan, kebingungan, dan tidak nyaman saat terbayang bayangan ibunya. Hal tersebut menciptakan kecemasan neurosis akibat pernah mendapatkan hukuman semasa kecil.

Kata Kunci: Anime, Arima Kousei, Dinamika Kepribadian, Psikoanalisis

1. PENDAHULUAN

Jepang merupakan salah satu negara maju yang tidak luput dari permasalahan sosial. Salah satunya adalah *jidougyakutai* telah menjadi

problematika sosial di Jepang. Nambu dkk. (2011:74), menyatakan bahwa kekerasan terhadap anak dalam ruang domestik malahan mendapatkan hukuman yang lebih

ringan dibandingkan yang terjadi di publik, dan kemudian, Ishikawa dan Nakazawa, (2022:500) juga menegaskan bahwa kasus *jidougyakutai* masih terus meningkat di Jepang. *Jidougyakutai* merujuk pada tindak kekerasan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak. Tindak kekerasan pada anak tersebut dapat berdampak serius pada kesehatan fisik maupun mental (Tsuboi dkk., 2015).

Hukuman fisik terkadang masih dianggap oleh orang tua sebagai satu cara yang efektif dalam mendisiplinkan anak (Damayanti & Djuwita, 2021:63-64). Kekerasan tersebut jika dilakukan secara terus-menerus akan menimbulkan dampak yang serius bagi sang anak. Dampak yang didapatkan dari tindak kekerasan anak dapat menyebabkan depresi, perilaku antisosial, masalah minum, dan psikopatologi di kemudian hari (Kitamura dkk., 1999:23). Pada masa modern ini, tindak kekerasan tersebut banyak diangkat menjadi suatu cerita fiksi yang salah satunya berupa film animasi (*anime*). Salah satu fungsi

karya fiksi adalah mencerminkan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat, melalui karya fiksi tersebut masyarakat dapat memperoleh kesadaran terhadap permasalahan sosial dan menghindari akibat yang lebih buruk.

Anime ini merupakan salah satu karya yang merefleksikan akibat tindak kekerasan oleh orang tua terhadap anak. Seperti yang dipaparkan pada hasil dan pembahasan tokoh utama Arima Kousei semasa kecil mendapatkan perlakuan kekerasan yang didominasi kekerasan mental dan ada pula kekerasan fisik dari ibunya. Akibat dari perlakuan kekerasan tersebut atau yang disebut dengan *jidougyakutai* terefleksi pada karakteristik sang tokoh utama Arima Kousei. Dinamika kepribadian tokoh Arima Kousei merupakan permasalahan yang dibahas pada tulisan ini. Dengan demikian, tulisan ini bertujuan untuk memahami kepribadian tokoh Arima Kousei.

Anime ini mengisahkan perjalanan hidup seorang pianis remaja yang memiliki trauma setelah

kepergian ibunya. *Anime* ini merupakan sebuah cerita yang diadaptasi dari *manga* dengan judul yang serupa. *Shigatsu wa Kimi no Uso* diadaptasi dari *manga* karya Naoshi Arakawa yang disutradai oleh Ishiguro Kyouhei dan tayang pada 10 Oktober 2014. *Anime* ini sangat menarik dikaji karena membahas mengenai kondisi psikologis Arima Kousei dari awal terjadinya permasalahan hingga dapat bangkit dari traumanya. Dengan penjelasan masalah secara mendetail dan cara mengatasi trauma dalam *anime* tersebut, dapat memberikan gambaran keilmuan mengenai psikologi sastra khususnya dalam karya sastra berbahasa Jepang. Selain itu, alur cerita dilengkapi dengan musik klasik piano dan biola yang membuat penonton dapat merasakan perasaan yang dialami Kousei.

Shigatsu wa Kimi no Uso mengisahkan seorang pianis remaja berbakat berusia 14 tahun bernama Arima Kousei. Kousei selalu menjuarai setiap kompetisi sehingga mendapat julukan sebagai manusia robot. Ia terkenal karena keteraturan

dalam bermain piano sesuai dengan partitur yang ditulis oleh komposer. Ambisi ibunya yang kuat membuat Kousei menjadi seorang pianis terkenal di Jepang. Namun, alasan Kousei sendiri untuk menjadi seorang pianis adalah agar dapat membahagiakan ibunya yang sedang sakit. Ketika Kousei memutuskan untuk menjadi pianis, ibu Kousei sering memukuli dengan menggunakan tongkat sehingga Kousei merasa tertekan dengan cara ibunya melatih piano. Setelah kepergian ibunya karena sakit, Kousei mengalami trauma sehingga kehilangan kemampuan untuk mendengarkan suara lantunan piano. Karena kejadian tersebut ia memutuskan untuk berhenti menjadi seorang pianis dikarenakan trauma yang disebabkan oleh ibunya. Trauma yang terjadi pada Kousei tersebut menjadi fokus analisis tulisan ini, yang menunjukkan terjadinya kecemasan sebagai salah satu reaksi dalam dinamika kepribadian.

Setelah ibunya meninggal, Kousei bertemu dengan seorang violinis wanita remaja bernama

Miyazono Kawori. Kawori memiliki sifat ceria, semangat, dan memiliki gaya bermain musik yang ekspresif dan bebas. Kawori secara perlahan menuntun Kousei kembali menuju dunia musik. Relasi dengan Kawori adalah yang menyembuhkan Kousei dari trauma masa kecilnya.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Sutanto dan Lewerissa (2021) yang berjudul *“Konflik Personal dalam Gohatto: Antara Hidup dan Mati”*. Penelitian tersebut menggunakan objek kajian film dengan mengacu pada teori psikoanalisis Freud untuk menganalisis perilaku tokoh-tokoh mayor berkenaan dengan hal insting dan kecemasan. Demikian juga dengan penelitian ini yang berfokus pada permasalahan kecemasan dan insting untuk membedah permasalahan psikologis tokoh utama Arima Kousei dengan film animasi sebagai objek kajian.

Dalam teori psikoanalisis Freud, alam bawah sadar memengaruhi perubahan kepribadian manusia. Nafsu, insting, kenangan, seks, makan dan minum,

serta kreativitas berada di alam bawah sadar manusia. (Ahmad dalam Sarjani dkk., 2019:8-9). Dinamika kepribadian diperoleh dari penyaluran energi psikis dan dikendalikan oleh sistem kepribadian *id*, *ego*, dan *superego*. Dari ketiga jumlah energi tersebut bersaing untuk menggunakan energi untuk mengendalikan kepribadian manusia. (Alwisol, 2019:22). *Id* merupakan tempat munculnya insting dan bekerja di alam tidak sadar sehingga tidak mempunyai kontak dengan dunia luar. Kemudian, *ego* berfungsi untuk mengontrol *id* untuk mengendalikan kepribadian. Lalu *superego* memegang teguh atas prinsip moralitas manusia. (Karle, 2012:160-163)

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Suriasumantri dalam Nurwicaksono dan Amelia (2018:143) menyatakan bahwa metode ini adalah untuk meneliti gagasan pada media cetak secara kritis. Film animasi juga termasuk kategori produk media yang

direkam seperti halnya naskah cetakan yang dapat ditinjau sewaktu-waktu secara berulang. Dalam penerapannya, metode penelitian deskriptif tidak berhenti pada pengumpulan data, tetapi kemudian melakukan analisis dan interpretasi terhadap data tersebut. Hal ini ditegaskan oleh pernyataan Sutanto & Wahyudi (2021:146) yang mengutip Taylor, bahwa pada penerapan metode deskriptif analisis, seluruh aspek dalam cerita merupakan ruang untuk melakukan pelacakan yang menghasilkan interpretasi.

Dalam menganalisis karakteristik tokoh utama dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso*, penulis menggunakan perspektif psikologi sastra. Minderop dalam Hartini & Wibowo (2017:2) menyatakan bahwa psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses aktivitas kejiwaan. Perwatakan yang digambarkan dalam *anime Shigatsu wa Kimi no Uso* berkaitan dengan keadaan traumatis tokoh utamanya.

Menurut Nurgiyantoro (2018: 30) sebuah karya sastra terdiri dari

unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik yang dapat membangun karya sastra. Unsur intrinsik adalah sebuah unsur yang secara langsung membangun suatu cerita. Unsur ini terdiri dari peristiwa, plot/alur cerita, penokohan, sudut pandang, dan gaya bahasa. Unsur ekstrinsik merupakan unsur-unsur yang berada di luar teks sastra yang secara tidak langsung membangun suatu sistem susunan karya sastra. Film animasi (*anime*), memuat unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik yang mempengaruhi suatu cerita. Dengan demikian, *anime* dan karya sastra memiliki unsur-unsur yang sama, sehingga film animasi dapat dianalisis dengan meminjam teori sastra.

Dalam penelitian ini, psikologi sastra berperan untuk mengkaji perwatakan karakter sesuai dengan kebiasaan dan tingkah laku tokoh utama. Analisis terhadap karakter tokoh utama dipahami melalui teks-teks dialog, dan kemudian mendeskripsikan peristiwa-peristiwa yang terjadi yang berkaitan dengan dinamika kepribadian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kecemasan dan Mekanisme Pertahanan Ego Arima Kousei

Kecemasan merupakan hal lumrah yang dapat dirasakan oleh setiap orang. Awal mula kecemasan pada Arima Kousei dapat dilihat pada dialog berikut ini.

紘子: 早希! いくらなんでも、やりすぎよ! 血が出るほどなぐりつけるなんてひどすぎるわ! それでも母親? 公生はあんたに喜んで欲しくて頑張ってたのに!
早希: わかっているわよそんなこと! でも私には時間がない。

Hiroko: Saki! Ikura nandemo, yarisugi yo! Chi ga deru hodo naguri tsukeru nante hidosugiru wa! Soredemo haha oya? Kousei wa anta ni yorokonde hoshikute ganbatteta noni!

Saki: Wakatteiru wa yo sonna koto! Demo, watashi ni wa jikan ga nai.

Hiroko: Saki! Dilihat bagaimanapun, kamu sudah kelewatan! Kamu bahkan terlalu keras memukulnya sampai berdarah begitu! Apa kamu ini ibunya? Kousei selalu berusaha keras agar kamu senang!

Saki: Tentu saja aku tahu itu! Tapi, aku sudah tidak punya waktu lagi.

(Episode 13 menit 07:36-08:12)

Kutipan di atas merupakan pemaparan mengenai perlakuan Saki sang ibu Arima Kousei yang menyebabkan Kousei mengalami kecemasan. Kecemasan yang dialami Kousei dapat dilihat pada episode 2 menit 02:53-03:16, yaitu saat Kousei bersama Watari dan Tsubaki datang untuk menonton penampilan Kawori. Waktu itu ia merasa mendengar suara-suara bisikan di sekitarnya dan mendengar suara ibunya di dalam pikirannya. Dalam pikiran Kousei ibunya berkata 「あなたの職場よ」

(Anata no shokuba yo - Ini tempat kerjamu). Hal ini membuat Kousei merasakan kecemasan ketika mendengar suara-suara tersebut. Kecemasan yang dialami Kousei tersebut termasuk ke dalam kecemasan neurosis yang terjadi akibat *id* yang tidak dapat dikontrol, sehingga membuat Kousei mengalami ketakutan akan hukuman yang pernah dialami di masa lalu.

Hal tersebut sesuai dengan teori Freud bahwa kedudukan insting

dan kecemasan menempati posisi utama dalam kepribadian manusia. Dorongan dari insting dan penyaluran energi psikis menciptakan suatu kecemasan yang menimbulkan konflik. Dalam konflik Arima Kousei, kecemasan neurosis dalam dirinya merupakan rasa cemas akibat trauma atas hukuman di masa kecil dari orang tua.

Peristiwa tersebut menciptakan suatu mekanisme pertahanan *ego* yaitu represi untuk menghindari perasaan cemas dan rasa takut terhadap suatu hal. Represi yang dilakukan Kousei seperti pada episode 1 menit 12:23-12:47 「僕はピアノはやめたんだ。もう二年も弾いてない」 (*Boku wa piano wa yametanda. Mou ni nen mo hiitenai* – Aku sudah berhenti bermain piano. Aku belum bermain selama dua tahun). Menurut Howard dan Miriam (2008:88), mekanisme pertahanan *ego* adalah sistem yang digunakan oleh *ego* untuk melindungi diri dari kecemasan dan dorongan-dorongan menyakitkan yang ditimbulkan oleh *id*.

Dua tahun kemudian, Kousei bertemu dengan violinis cilik bernama Miyazono Kawori. Kawori meminta Kousei untuk menjadi pianis pengiring Kawori. Pada awalnya, Kousei selalu merepresi perasaan cemasnya, tetapi Kawori meyakinkan Kousei sehingga Kousei menyetujui untuk menjadi pengiring Kawori. Pada saat awal lagu dimainkan, *ego* dalam diri Kousei masih terkendali. Akan tetapi dipertengahan lagu, ia merasa gelisah dan konsentrasinya mulai hilang menandai terjadi kecemasan neurosis. Kecemasan tersebut muncul ketika membayangkan ibunya yang sedang tersenyum di bangku penonton. Hal ini menyebabkan Kousei tidak dapat melihat not dalam partitur musik dan kehilangan pendengaran.

音符が消えていく。ピアノの音が聴こえない。暗い海のそこにいるように、何も聴こえない。誰もいない。暗い・・・暗い・・・暗い・・・、僕は暗い海のそこで一人ぼっちになる。くそ、くそ、くそ！こんなに叩いてるのになんでだよ。なんで僕の

ピアノの音聴こえないんだ！

Onpu ga kiete iku. Piano no oto ga kikoenai. Kurai umi no soko ni iru you ni, nani mo kikoenai. Dare mo inai. Kurai.. kurai.. boku wa kurai umi no soko de hitoribocchi ni naru. Kuso! kuso! kuso! Konna ni tataiteru no ni nandedayo. Nande boku no piano no oto kikoenai n da!

Notnya menghilang. Aku tidak dapat mendengar suara pianonya. Aku seperti di dasar laut yang gelap, aku tidak bisa mendengar suara apapun. Tidak ada siapapun. Gelap.. gelap.. gelap.. Aku berada di dasar laut yang gelap, dan ditinggal sendirian. Sial, sial, sial! Padahal aku sudah menekan tuts ini dengan keras, mengapa? Mengapa aku tidak dapat mendengar suara pianoku?

(Episode 4 menit 10:35-12:45)

Kecemasan Kousei direfleksikan melalui ungkapan ketakutan bahwa ia tidak dapat mendengarkan bunyi piano yang ia mainkan. Kecemasan neurosis menguasai dirinya karena adanya dorongan *id* yang terlalu menguasai *ego* sehingga *ego* bertindak untuk memberhentikan Kousei bermain piano agar terhindar dari trauma yang ia alami. Pada saat yang bersamaan,

Kousei berusaha untuk mengendalikan traumanya dengan cara menggunakan salah satu mekanisme pertahanan *ego* yaitu pengalihan. Pengalihan yang dilakukan Kousei yaitu dengan cara mengingat perkataan dan membayangkan wajah Kawori seperti pada menit 16:24-16:44 「私たちな

らできる。私がいれじゃん！顔上げて、私を見て」 (*Watashitachi*

nara dekiru. Watashi ga ire jan! kao agete, watashi wo mite – Kita pasti dapat melakukannya. Aku ada disini! Angkat wajahmu dan lihat aku). Karena adanya pengalihan tersebut, Kousei dapat melawan kecemasan yang ditimbulkan dari dorongan-dorongan *id* sehingga dapat tetap fokus dan dapat mengendalikan *egonya* seperti monolog dibawah ini.

集中！集中！集中！音も音符も決起を消えてくれている。僕の中にあるものを引っ張りだぜ！音が聴こえないなら、イメージしろ！体中でならせ！母さんが僕に残したものを引っ張りだぜ！

(Shuuchuu! Shuuchuu!
Shuuchuu! Oto mo onpu mo
kekki wo kiete kureteiru. Boku
no naka ni aru mini wo
hippari daze! Oto ga kikoenai
nara, imeeji shiro! Karadajuu
de narase! Kaasan ga boku ni
nokoshita mono wo hippari
daze! – Fokus! Fokus! Fokus!
Suara dan notnya memang
menghilang, apapun yang ada
dalam diriku, keluarlah!
Kalau suaranya tidak
terdengar, tinggal
dibayangkan saja! Mainkan
dengan tubuhku! Gunakan
semua yang sudah diajarkan
ibuku!

(Episode 4 menit 17:01-18:36)

Monolog diatas merupakan mekanisme pertahanan *ego* oleh Kousei, yaitu dengan mengalihkan pikiran dari memori terhadap perlakuan keras ibunya kepada sosok Kawori sehingga pada akhirnya ia mampu untuk berfokus ke aktivitas bermain piano.

3.2 Insting Arima Kousei

Setelah berhenti mengikuti kontes piano selama dua tahun, Kousei memberanikan diri untuk mengikuti kontes kembali meskipun ia sadar bahwa trauma terhadap ibunya masih sering muncul. Ketika

Kousei kecil pada adegan di menit 11:05, Kousei mengatakan ingin bermain piano dengan sungguh-sungguh supaya segera ibunya sembuh dari sakit, dan berjanji akan memperoleh peringkat pertama di kontes selanjutnya. Hal tersebut dibuktikan pada episode 9 menit 15:49-16:02 「僕が言われた通り弾けないから、お母さんは怒って体を壊しちゃったんだ。だから、1位取ってお母さんは元気にする

んだ」 (*Boku wa iwareta toori hikenai kara, okaasan wa okotte karada wo kowashichattanda. Dakara, boku wa ichii totte okaasan wa genki ni surunda.* – Aku tidak bisa bermain seperti yang diperintahkan, jadi ibuku marah dan sakit. Jadi, aku harus mendapatkan peringkat pertama agar ibuku sembuh). Tujuan Kousei hanya ingin membuat ibunya bahagia, tetapi ibunya marah dan memukul Kousei karena tidak dapat bermain seperti yang diperintahkan. Berikut dialog kekesalan Kousei kepada Saki, ibunya.

僕は喜んで欲しかっただけ
なんだ。椿や渡とは遊びたく
ても叩かれても我慢して
我慢して、練習してたのに、
お母さんに元気になって欲
しかっただけなのに、喜ん
で欲しかっただけなのに、
それなのにお前なんか死ん
じゃえばいいんだ。

*Boku wa yorokonde
hoshikatta dake nanda.
Tsubaki ya Watari to wa asobi
takutemo tatakaretemo gaman
shite gaman shite, renshuu
shita no ni, okaasan ni genki
ni natte hoshikatta dake na no
ni, yorokonde hoshikatta noni,
sore na no ni omae nanka
shinjaeba iinda.*

Aku hanya ingin membuat Ibu
bahagia. Meskipun aku ingin
bermain dengan Tsubaki dan
Watari, meskipun Ibu
memukuliku aku terus
bertahan dan tetap berlatih.
Padahal aku hanya ingin agar
Ibu cepet sembuh! Padahal
aku hanya ingin membuat Ibu
bahagia. Tapi malah begini,
aku harap kamu mati saja.

(Episode 9 menit 18:06-18:54)

Monolog ini merefleksikan
insting kematian pada diri Kousei.
Insting merupakan kumpulan hasrat
dan dorongan biologis yang
tujuannya untuk memperoleh
kepuasan yang berasal dari tubuh.
Dalam insting terdapat dua kategori,

yaitu insting hidup dan kematian.
Tujuan dari insting hidup yaitu untuk
membuat manusia bertindak laku
secara positif dan konstruktif,
sedangkan insting kematian adalah
dorongan dasar manusia untuk
berperilaku deskriptif. (Hidayat,
2011:11)

Insting kematian pada Kousei
muncul berupa verbal yaitu perkataan
kasar kepada ibunya. Kousei berkata
kasar pada ibunya akibat merasa kesal
dan marah karena ia merasa bahwa
apa yang ia perbuat sesungguhnya
hanya untuk ibunya. Akan tetapi,
ibunya tidak pernah menghargai
upayanya dan tidak pernah merasa
puas atas apa yang telah Kousei
lakukan. Kousei dikendalikan oleh *id*
karena merasa amat kesal, yang pada
akhirnya mendesak *ego* untuk berkata
kasar pada ibunya 「お前なんか新

じゃえばいいんだ」 (*Omae nanka
shinjaeba iinda* – Lebih baik kau mati
saja). Keinginan *id* yang
mendominasi *ego* membuat Kousei
berkata seperti itu agar ibunya tidak
selalu memukulnya dan menekannya
sehingga ia dapat berlatih dengan

nyaman. Penjelasan ini sesuai dengan teori Freud bahwa insting kematian merupakan dorongan dasar manusia untuk bertingkah laku secara negatif dan destruktif (Hidayat, 2011:11).

Sementara, Kousei memperoleh insting hidup dalam relasinya dengan Kawori, seperti yang dikatakan melalui monolog pada episode 2 menit 11:01-11:31 「暴力 超高、性格最低、印象最悪、でも・・・彼女は美しい」 (*Bouryoku choukou, seikaku saitei, inshou saiku, demo.. kanojo wa utsukushii* – Dia sangat kejam, kepribadiannya buruk, dia memberiku kesan terburuk, namun dia cantik). Monolog di atas menunjukkan Kousei mengalami insting hidup disebabkan dorongan *id* dari alam bawah sadar. Dorongan tersebut dikenali sebagai dorongan *id* karena timbulnya perasaan suka pada Kawori.

Pada episode 3 diceritakan alasan Kousei berhenti bermain piano, akibat ia menyimpan trauma yang melahirkan kecemasan terhadap figur ibunya sehingga tidak dapat mendengar suara yang ia hasilkan

dari permainan pianonya sendiri. Akan tetapi, perkataan Kawori pada dialog berikut, memotivasi Kousei untuk bangkit dari traumanya.

手が動かないなら、足と弾
け！指が足りないなら、鼻
を使え！悲しくても、ボロ
ボロでも、鈍足にいても、
弾かなきゃダメなの。そう
やって、私たちは生きてい
く自習なの。

*Te ga ugokanai nara, ashi to
hike! Yubi ga tarinai nara,
hana wo tsukae!
Hanashikutemo, boroboro
demo, donsoku ni itemo,
hikanakya dame na no. Sou
yatte, watashitachi wa ikite
iku jishuu na no.*

Jika kau tidak bisa memakai tangan, gunakan kakimu! Jika jarimu kurang, gunakan hidungmu! Meski kau sedang sedih, berantakan atau mencapai titik terendah, kau harus tetap bermain! Begitulah orang-orang seperti kita dapat belajar hidup.

(Episode 3 menit 07:48-08:03)

Rasa kagum terhadap Kawori muncul setelah Kousei mendapatkan dukungan dari Kawori. Insting hidup yang dimiliki oleh Kousei dapat dilihat pada menit 08:22-08:49.

君はそうかもしれない。君
といると、渡の言っていた
ことがなんとなくわかる気
がする。食べ物に光耀して、
バイオリンに光耀して、音
楽に光耀して、だから君は
輝いているのかな。こうい
う気持ちをなんていたかな。
これは多分、こういう気持
ちは憧れていうんだ。きっ
と。

*Kimi wa sou kamoshirenai.
Kimi to iru to, Watari no itte
ita koto ga nantonaku waku
ki ga suru. Tabemono ni
kouyou shite, baiairin ni
koyou shite, ongaku ni
kouyou shite, dakara kimi wa
kagayaiteiru no kana. Kouiu
kimochi wo nante ita kana.
Kore wa tabun, kouiu kimochi
wa akogarete iu nda. Kitto.*

Mungkin bagimu itu benar.
Saat aku bersamamu, aku
dapat mengerti apa yang
dikatakan Watari kepadaku.
Pada makanan kau bersinar,
pada biola kau bersinar, pada
musik kau bersinar, karena
itulah kau berkilau bukan?
Apa nama perasaan ini. Ini
mungkin perasaan kagum.
Pasti.

Monolog di atas menjelaskan
bahwa Kousei telah menyadari
keberadaan Kawori yang bersinar
dalam pandangannya. Hal ini
merupakan dorongan dari *id* berupa
perasaan kagum pada seseorang.

Perasaan kagum pada Kawori
dibuktikan pada episode 5 menit
20:01-21:14 「君の言うことやるこ
とすべてキラキラ輝いていて、僕
は眩しくて目をつぶってします。

でも憧れするにはいられない」

(Kimi no iu koto yaru koto subete

*Kirakira kagayaite, boku wa
mabushikute me wo tsubutte shimau*

demo akogare suru ni waa irarenai -

Semua yang kamu katakan dan
lakukan semuanya bersinar begitu
terang. Kau terlalu cerah untukku,
dan aku malah menutup mataku. Tapi,
aku tidak bisa berhenti mengagumi).

Motivasi Kousei terwujud akibat
perasaan sukanya terhadap seseorang.
Hal ini muncul dari dorongan *id*
berupa insting hidup yang mengacu
pada libido yang menyebabkan ia
mendapatkan solusi dari
permasalahan dalam dirinya, yaitu
munculnya usaha untuk bangkit dari
trauma.

Kousei menunjukkan insting
hidup karena telah terjadi perubahan
dalam dirinya. Kehadiran seseorang
yang berarti membuatnya kuat
sehingga ia berusaha bangkit dari

traumanya. Dinamika insting dapat terlihat pada episode 16 menit 16:56-17:18 「その人が居るだけで、もののトンだった世界がカラフルになるようなとても眩しくて、とても強い人なんだ」 (*Sono hito ga iru dake de, monoton datta sekai ga karafuru ni naru you na totemo mabushikute, totemo tsuyoi hito nanda.* - Karena dirinya, duniaku yang monoton berubah jadi penuh warna. Dia sangat bersinar dan juga orang yang kuat).

4. KESIMPULAN

Seperti yang telah dipaparkan di atas, pembahasan ini mendeskripsikan peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan dinamika kepribadian yang terjadi pada karakter Arima Kousei. Peristiwa yang terjadi pada Kousei diakibatkan trauma terhadap ibunya semasa kecil. Kousei mengalami kecemasan yang digambarkan dengan ketakutan, kebingungan, dan tidak nyaman saat terbayang bayangan ibunya. Kecemasan Kousei direfleksikan melalui ungkapan ketakutan bahwa ia

tidak dapat mendengarkan bunyi piano yang ia mainkan. Hukuman yang didapatkan Kousei yaitu mendapatkan perlakuan kasar ibunya seperti memukuli dengan tongkat. Hal tersebut menciptakan sebuah kecemasan yaitu kecemasan neurosis yang terbentuk akibat pernah mendapatkan hukuman ketika masa kecil dari orang tua.

Adanya kecemasan pada Kousei memunculkan mekanisme pertahanan *ego* yang merupakan sebuah solusi dari *ego* untuk melindungi diri dari kecemasan dan dorongan-dorongan menyakitkan dari *id*. Penggunaan mekanisme pertahanan *ego* kemudian mengubah tafsiran Kousei terhadap kecemasan.

Terjadinya dinamika insting pada Arima Kousei menjadikan Kousei berusaha untuk bangkit dari trauma masa lalu. Hal ini dikarenakan *ego* pada diri Kousei dapat mengendalikan dorongan *id* sehingga mengalami perubahan dalam dirinya. Pertemuannya dengan Kawori membuat Kousei dapat bangkit dari trauma yang ia alami. Hal ini merupakan realisasi keinginan *id*

melalui insting hidup, *ego* dalam diri Kousei berusaha untuk memuaskan *id* yang berkeinginan untuk bangkit dan mengalami perubahan yang signifikan.

Anime ini mengandung pesan bahwa dalam mendisiplinkan anak, orang tua tidak perlu untuk memberikan hukuman dengan kekerasan secara fisik, karena hal tersebut dapat merusak mental anak saat dewasa nanti.

5. REFERENSI

- Alwisol. (2019). Psikologi Kepribadian. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Damayanti, M., & Djuwita, E. (2021). Pengaruh Pengalaman Hukuman Fisik dan Jenis Kelamin terhadap Mitos dan Intensi Penggunaan Hukuman Fisik pada Remaja. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 14(1), 63–75. <https://doi.org/10.24156/jikk.2021.14.1.63>
- Hartini, H., & Wibowo, S. B. (2017). Analisis perwatakan tokoh utama dalam novel Negeri 5 Menara karya Ahmad Fuadi (psikologi sastra) dan kontribusinya dalam pembelajaran sastra di MTs Parang Magetan. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.25273/linguista.v1i1.1306>
- Hidayat, D. R. (2011). Teori dan Aplikasi PSIKOLOGI KEPRIBADIAN dalam Konseling. Ghalia Indonesia.
- Howard S. F., Miriam W. S. (2008). Kepribadian Teori Klasik dan Riset Modern (Edisi Ketu). Erlangga.
- Ishikawa, E., Maeda, S., & Nakazawa, E. (2022). Medical Institutions Response to Child Abuse: Survey across Japan. 500–511.
- Karle, P. (2012). Aktivitas Manusiawi Dalam Pandangan Psikoanalisis Freud. *Eksplorasi*, 24(1), 158–165. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/Eksplorasi/article/view/304>
- Kitamura, T., Kijima, N., Iwata, N., Senda, Y., Takahashi, K., & Hayashi, I. (1999). Frequencies of child abuse in Japan: Hidden but prevalent crime. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 43(1), 21–33. <https://doi.org/10.1177/0306624X99431003>
- Nambu, S., Nasu, A., Nishimura, S., Nishimura, A., & Fujiwara, S. (2011). Fatal child abuse in Japan: Does a trend exist toward tougher sentencing, *Journal of Injury and Violence Research*, 3(2), 73–78. <https://doi.org/10.5249/jivr.v3i2.73>
- Nurgiyantoro, B. (2018). Teori Pengkajian Fiksi. Gadjah Mada University Press.
- Nurwicaksono, B. D., & Amelia, D. (2018). Analisis Kesalahan

berbahasa Indonesia pada teks ilmiah mahasiswa. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2):138-153.

Sarjani, A. I, Zuriyati, & Attas, S. G. (2019). JAPANEDU : Honami's Personality Aspects. *Japanedu: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 04(01), 7–15.

Sutanto, M. R., & Wahyudi, A. H. (2021). Pengembangan Karakter Ikari Shinji Dalam Anime Neo Genesis Evangelion. *Jurnal SAKURA: Sastra, Bahasa, Kebudayaan Dan Pranata Jepang*, 3(2), 144.

<https://doi.org/10.24843/js.2021.v03.i02.p06>

Tsuboi, S., Yoshida, H., Ae, R., Kojo, T., Nakamura, Y., & Kitamura, K. (2015). Prevalence and demographic distribution of adult survivors of child abuse in Japan. *Asia-Pacific Journal of Public Health*, 27(2), NP2578–NP2586.

<https://doi.org/10.1177/1010539513488626>