

**ARKETIPE KEPERIBADIAN KYOUYA DALAM MANGA OURAN KOUKOU
HOSUTO KURABU KARYA HATORI BISCO DENGAN PENDEKATAN
PSIKOANALISIS**

Adela Rizka Putri Ratida

Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo
adelaratida@gmail.com

Isnin Ainie

Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo
isnin.ainie@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang arketipe kepribadian pada tokoh Ootori Kyouya dalam *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* karya Hatori Bisco. Arketipe adalah bayangan – bayangan leluhur atau arkaik (*archaic*) yang datang dari ketidaksadaran kolektif. Arketipe terdiri dari tujuh macam, yaitu persona, anima-animus, *shadow* (bayangan), *great mother* (ibu agung), *wise old man* (orang bijak), *hero* (pahlawan), dan *self* (diri). Penelitian ini dianalisis melalui pendekatan psikoanalisis Carl Gustav Jung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pustaka. Teknik pustaka yaitu suatu teknik penelitian yang dilakukan dengan cara pengambilan data yang berasal dari sumber data tertulis. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* yang diunduh secara daring, sedangkan data yang digunakan berupa prolog, monolog maupun percakapan tokoh Kyouya dalam *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* pada volume 1-11. Dari penelitian ini, ditemukan data yang menampakkan arketipe pada tokoh Kyouya, yaitu arketipe persona, arketipe *anima*, arketipe *shadow* (bayangan), arketipe *great mother* (ibu agung), arketipe *wise old man* (orang tua bijak), arketipe *hero* (pahlwan), dan arketipe *self* (diri). Arketipe *animus* tidak ditemukan pada diri Kyouya, karena *animus* adalah kepribadian maskulin dari seorang wanita, sedangkan Kyouya adalah seorang lelaki. Jadi, kyouya tidak memiliki arketipe *animus*. Dari arketipe-arketipe yang dimiliki oleh Kyouya tersebut, menjadikannya sebagai pribadi yang awalnya hanya memikirkan kepentingan pribadinya saja, menjadi pribadi yang akhirnya menyadari bahwa teman lebih penting dari keuntungan-keuntungan yang selama ini ia perjuangkan.

Kata kunci: arketipe; kepribadian; *manga*; psikoanalisis; tokoh

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Berbagai macam karya sastra telah lahir dan diciptakan demi memenuhi kebutuhan manusia. Menurut Wellek dan Warren (1990:109) karya sastra adalah suatu wadah untuk mengungkapkan gagasan, ide dan pikiran dengan gambaran-gambaran pengalaman. Karya sastra yang baik adalah sebuah karya yang dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat. Hubungan sastra dengan masyarakat pendukung nilai-nilai kebudayaan tidak dapat dipisahkan, karena sastra menyajikan kehidupan dan sebagian besar terdiri atas kenyataan sosial (masyarakat), walaupun karya sastra meniru alam dan dunia subjektif manusia.

Seiring dengan berkembangnya jaman, minat orang akan terus bertambah akan sesuatu yang baru. Kemudian, muncul komik, yaitu salah satu karya sastra fiksi yang populer. Komik merupakan sebuah karya sastra imajinatif bergambar yang bertujuan untuk menghibur pembaca. (Nurgiyantoro, 2015:20)

Dalam karya sastra, komik memiliki perbedaan dengan novel. Komik lebih menekankan pada gambar atau ilustrasi yang membangun untuk menceritakan isi komik itu kepada para pembaca, dan bertujuan untuk menghibur pembaca. Dalam karya sastra, komik termasuk dalam jenis prosa bergambar. Komik lebih menekankan pada gambar atau ilustrasi, serta memiliki balon

dialog yang membangun untuk menceritakan isi komik itu kepada para pembaca. Hal ini pun didukung oleh pernyataan McCloud (2008:9) yang menyatakan bahwa komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi para pembacanya.

Di Jepang, komik dikenal dengan istilah *manga*. *Manga* berkembang pesat dengan berbagai tokoh, *genre*, alur cerita, maupun *setting* yang lebih kompleks, namun tetap dapat menghibur penikmatnya. Contohnya seperti *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* karya Hatori Bisco. *Manga shoujo*-komedi ini adalah salah satu serial dari majalah komik bulanan Lala yang diterbitkan oleh penerbit Jepang, Hakusensha pada tahun 2002.

Manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu karya Hatori Bisco bercerita mengenai Haruhi, seorang gadis biasa yang harus “bekerja” di klub ekstrakurikuler sekolahnya sebagai *host*. Haruhi terpaksa melakukannya untuk menggantikan vas bunga seharga 8000 yen milik klub *host* yang tidak sengaja ia pecahkan. Di klub *host* tersebut, ia bertugas melayani pelanggan yang merupakan murid sekolahnya, *Ouran Koukou* bersama anggota klub *host* lainnya. Anggota klub tersebut terdiri dari enam pemuda tampan yang memiliki pengaruh besar di yayasan Ouran, salah satunya yaitu Ootori Kyouya. Ootori Kyouya adalah anak bungsu dari tiga bersaudara keluarga Ootori. Kyouya, sebagai anak bungsu diremehkan, dan tidak akan

mewarisi bisnis ayahnya. Untuk mendapatkan kepercayaan ayahnya, Kyouya bersedia melakukan hal apapun yang diperintah ayahnya agar ia dapat dipercaya untuk mewarisi *group*. Salah satunya adalah mendekati dan berteman baik dengan Suou Tamaki, putra tunggal pemilik yayasan Ouran sekaligus ketua dari klub *host*.

Sifat Kyouya dan Tamaki sangatlah berkebalikan, demi mencapai tujuannya, Kyouya menuruti permintaan Tamaki walau hal tersebut sangat merepotkan, dan bahkan tidak masuk akal baginya. Kyouya bersabar, dan berpura-pura terlihat senang agar Tamaki mau menjadi temannya. Jika Kyouya terang-terangan menunjukkan rasa tidak minatnya, maka Tamaki akan berpikir bahwa Kyouya adalah orang yang membosankan. Oleh karena itu, ia menunjukkan kepribadian topeng agar dapat diterima oleh Tamaki dan orang-orang di sekitarnya. Berikut adalah contoh sosok Kyouya yang menunjukkan kepribadian 'topeng'nya ketika berhadapan dengan tokoh lain.

Dalam psikologi kepribadian, topeng yang ditunjukkan seseorang untuk menyembunyikan kepribadian aslinya disebut dengan persona. Persona merupakan *image* yang ditunjukkan atau dibuat seseorang kepada publik. Tujuan persona adalah untuk menciptakan kesan tertentu pada orang lain. Persona merupakan salah satu unsur arketipe. Arketipe adalah bayangan – bayangan leluhur atau arkaik (*archaic*) yang datang dari ketidaksadaran kolektif (Feist dan Feist, 2010:125). Menurut Jung

(dalam Feist dan Feist, 2010:126) arketipe sendiri terdiri dari bermacam-macam tipe, yaitu persona (topeng), *shadow* (bayangan), *anima-animus* (feminin-maskulin), *great mother* (ibu agung), *wise old man* (kebijakan), *hero* (pahlawan), dan *self* (diri).

Setelah selesai membaca *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* karya Hatori Bisco, kepribadian yang dimiliki oleh salah satu tokohnya, yaitu Ootori Kyouya, cukup menarik untuk diteliti lebih lanjut. Sebagai tokoh pendamping, pribadi Kyouya sangatlah unik dan juga misterius. Pola pikirnya pun berbeda jika dibandingkan tokoh lainnya, karena sejak kecil Kyouya telah mendapatkan tekanan dari keluarganya, terutama ayahnya. Jika dianalisis lebih dalam lagi menggunakan pendekatan psikoanalisis Carl Gustav Jung, bukan tidak mungkin bahwa arketipe kepribadian Kyouya dapat ditemukan lebih banyak dalam kondisi yang berbeda-beda.

2. Kajian Pustaka

Penelitian pertama adalah skripsi milik Mas (2007) dari Universitas Sanata Dharma yang berjudul "Analisis Tokoh Mika Dalam Novel Kapak Karya Dewi Linggasari Menurut Perspektif Arketipe Carl Gustav Jung Sebuah Kajian Psikologi Sastra". Tujuan dari penelitian ini adalah; (1) mendeskripsikan struktur penceritaan yang meliputi alur, latar, tokoh, dan tema; (2) mendeskripsikan tokoh Mika dengan

menggunakan teori arketipe Carl Gustav Jung.

Penelitian kedua adalah skripsi milik Syafitri (2013) dari Universitas Indonesia yang berjudul "Arketipe Pahlawan Carl Gustav Jung dalam Novel *Demian: Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend*". Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan alur dalam cerita pahlawan sebagai manifestasi dari pembentukan kepribadian individu.

Penelitian ketiga adalah skripsi milik Rachmasari (2016) dari Universitas Brawijaya yang berjudul "Ekranisasi Komik *Ouran High School Host Club* Karya Bisco Hatori ke dalam Serial Drama *Live Action Ouran High School Host Club* Karya Sutradara Satoshi Kan, Atsushi Sato, Hiroki Shibasaki". Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan persamaan dan perbedaan yang ada dalam ekranisasi drama *live action Ouran High School Host Club*.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini berbeda. Penelitian ini akan membahas lebih kompleks tentang tujuh arketipe yang dikemukakan oleh Carl Gustav Jung dalam menganalisis kepribadian suatu tokoh *manga*. Arketipe yang akan dibahas meliputi *persona*, *shadow*, *anima-animus*, *great mother*, *wise old man*, *hero*, dan *self*.

3. Landasan Teori

a) Karya Sastra

Karya sastra merupakan suatu karya hasil pemikiran

manusia yang menggunakan bahasa sebagai sarana untuk menyampaikan ide-ide ataupun gagasan baik secara lisan maupun tulisan yang mengandung nilai-nilai estetik di dalamnya. Wellek dan Warren (1990:109) mengungkapkan, bahwa karya sastra adalah suatu wadah untuk mengungkapkan gagasan, ide dan pikiran dengan gambaran-gambaran pengalaman.

Karya sastra bersifat fiktif (rekaan), imajinatif, baik karya lisan maupun tertulis. Karya sastra rekaan dapat digolongkan menjadi 3 jenis, yaitu prosa, puisi dan drama. Prosa merupakan karya sastra yang bebas yang tidak terikat oleh bait, rima maupun irama seperti puisi. Nurgiyantoro menjelaskan bahwa istilah prosa sebenarnya dapat menuju pada pengertian yang lebih luas, mencakup berbagai karya tulis yang ditulis dalam bentuk prosa, bukan dalam bentuk puisi atau drama (Nurgiyantoro, 2009: 1). Di antaranya yang termasuk karya sastra prosa adalah komik.

Menurut McCloud (dalam Nugiyantoro, 1995:411) komikus terkenal dan penulis buku tentang dunia komik, menyebut komik sebagai tatanan gambar dan kumpulan kata yang berurutan. Komik adalah gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi pembacanya. Gambar-gambar pada komik itu sendiri

sesungguhnya sudah berbicara dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan alur cerita. Tulisan pada komik sengaja dibuat sesingkat mungkin agar para pembaca dapat membacanya dengan waktu yang singkat, dan bagi pembaca anak-anak, akan mempermudah dalam membaca komik.

Menurut Nurgiyantoro (2009:409) gambar dalam komik adalah sebuah penangkapan adegan saat demi saat, peristiwa demi peristiwa, sebagai representasi cerita yang disampaikan dengan figur dan latar. Sedangkan *manga* sendiri adalah komik atau novel grafik yang dibuat di Jepang atau menggunakan bahasa Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di sana pada akhir abad ke-19. Di luar Jepang, istilah *manga* digunakan untuk merujuk pada komik yang aslinya diterbitkan di Jepang. Cara membaca *manga* pun berbeda dengan cara membaca komik asal Barat pada umumnya.

Nurgiyantoro (2009:176) menyatakan bahwa tokoh cerita dalam sebuah karya fiksi dapat dikategorikan dalam beberapa jenis penamaan sekaligus. Hal ini dapat terjadi berdasarkan perbedaan sudut pandang pengarang maupun pembaca. Pemunculan tokoh-tokoh tambahan dalam keseluruhan cerita lebih sedikit, tidak dipentingkan dan kehadirannya jika hanya berhubungan dengan tokoh utama.

b) Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah pemahaman terhadap karya sastra dengan mempertimbangkan aspek-aspek kejiwaannya. Sebagai hasil rekonstruksi proses mental, karya sastra diduga mengandung berbagai masalah yang berkaitan dengan kejiwaan. Pendekatan psikologi sastra dikaitkan dengan pengarang, proses kreatif, karya sastra dan pembaca (Wellek dan Warren, 1990:90). Psikologi turut berperan penting dalam menganalisis sebuah karya sastra dengan bekerja dari sudut kejiwaan karya sastra tersebut baik dari unsur pengarang, tokoh, maupun pembacanya. Dipusatkannya perhatian pada tokoh-tokoh, maka akan dapat dianalisis konflik batin yang terkandung dalam karya sastra.

Dengan meneliti sebuah karya sastra melalui pendekatan psikologi sastra, secara tidak langsung kita telah membicarakan psikologi karena dunia sastra tidak dapat dipisahkan dengan nilai kejiwaan yang mungkin tersirat dalam karya sastra tersebut (Ratna, 2008:350).

c) Arketipe

Jung menekankan asal-usul kepribadian pada ras. Manusia dilahirkan dengan membawa banyak kecenderungan yang diwariskan oleh leluhur-

leluhurnya; kecenderungan ini membimbing tingkah lakunya dan sebagian menentukan apa yang akan disadarinya, dan diresponnya dalam dunia pengalamannya. Dengan kata lain, ada kepribadian kolektif dan yang dibentuk sebelumnya berdasarkan ras yang secara selektif menjangkau dunia pengalaman dan diubah serta diperkaya oleh pengalaman-pengalaman yang diterimanya. Kepribadian individu merupakan hasil daya-daya batin yang mengeai dan dikenai oleh daya-daya dari luar (dalam Hall dan Lindzey, 1993:181).

Gambaran-gambaran yang diturunkan (*inherited image*) merupakan sesuatu yang disebut Jung sebagai ketidaksadaran kolektif. Ketidaksadaran kolektif meliputi elemen-elemen yang tidak pernah dialami seseorang secara individual, tetapi merupakan sesuatu yang diturunkan oleh leluhur kita (Feist dan Feist 2010:116-117). Beberapa elemen dari ketidaksadaran kolektif menjadi sangat berkembang, yang kemudian disebut sebagai arketipe-arketipe (*archetypes*). Pengertian arketipe yang paling meluas adalah gagasan mengenai realisasi diri (*self-realization*), yang hanya bisa dicapai dengan adanya keseimbangan antara dorongan-dorongan kepribadian yang berlawanan.

Komponen-komponen struktural dari ketidaksadaran

kolektif disebut dengan arketipe. Feist dan Feist (2010:125) menyatakan bahwa arketipe (*archetype*) adalah bayangan-bayangan leluhur atau arkaik (*archaic*) yang datang dari ketidaksadaran kolektif. Arketipe sama dengan kompleks karena mereka merupakan kumpulan bayangan-bayangan yang diasosiasikan dan diwarnai dengan sangat kuat oleh perasaan (Feist dan Feist 2010:125).

Mimpi merupakan sumber utama material arketipe. Beberapa mimpi diajukan Jung sebagai bukti dari keberadaan arketipe. Mimpi ini menghasilkan dorongan yang tidak dikenal oleh orang yang memimpikannya melalui pengalaman personal. Meskipun banyak arketipe yang muncul dalam bayangan yang lazim, namun hanya sebagian yang sampai pada titik di mana bayangan itu bisa dikonseptualisasikan. Hal yang menjadi catatan penting dari konsep yang diajukan Jung adalah *persona*, bayangan (*shadow*), *anima-animus*, *great mother* (ibu agung), *wise old man* (orang tua bijak), *hero* (pahlawan), dan *self* (diri) (Feist dan Feist 2010:126).

1) Persona

Sisi kepribadian yang ditunjukkan orang kepada dunia disebut *persona*. Pemilihan istilah ini sangat tepat karena mengacu pada topeng yang digunakan oleh pemain teater

pada masa itu. Persona adalah topeng yang dipakai sang pribadi sebagai respon terhadap tuntutan-tuntutan kebiasaan dan tradisi masyarakat, serta terhadap kebutuhan-kebutuhan arketipe sendiri.

Persona merupakan peranan yang diberikan oleh masyarakat kepada seseorang, bagian yang oleh masyarakat diharapkan dimainkan oleh seseorang dalam hidupnya.

Tujuan topeng adalah untuk menciptakan kesan tertentu pada orang-orang lain dan seringkali, meski tidak selalu, ia menyembunyikan hakikat sang pribadi yang sebenarnya. Persona adalah kepribadian publik, aspek-aspek pribadi yang ditunjukkan kepada dunia atau pendapat publik yang melekat pada individu, lawan dari kepribadian privat yang berada di balik wajah sosial (Hall dan Lindzey 1993:189).

2) *Anima-Animus*

Pada hakikatnya telah diketahui bahwa manusia adalah makhluk biseksual. Pada tingkat psikologis, sifat-sifat maskulin dan feminin terdapat pada kedua jenis. Jung mengaitkan sisi feminin kepribadian pria dan sisi maskulin kepribadian wanita dengan arketipe-arketipe. Arketipe feminin pada pria disebut *anima*, arketipe maskulin pada wanita disebut *animus* (dalam Hall dan Lindzey, 1993:189). Dapat dikatakan

karena hidup bersama wanita selama berabad-abad, pria telah menjadi feminin; karena hidup bersama pria, wanita telah menjadi maskulin.

3) *Shadow* (Bayangan)

Menurut Jung, bayangan (*shadow*) merupakan arketipe dari kegelapan dan represi yang menampilkan kualitas-kualitas yang tidak individu akui keberadaannya serta berusaha disembunyikan dari individu itu sendiri dan orang lain. Lebih mudah memproyeksikan sisi gelap kepribadian individu kepada orang lain, dengan melihat kejelekan dan sifat jahat pada orang lain yang tidak ingin individu lihat pada diri sendiri (dalam Feist dan Feist, 2010:127). Arketipe bayang-bayang juga mengakibatkan munculnya pikiran, perasaan, dan tindakan-tindakan yang tidak menyenangkan dan patut dicela oleh masyarakat dalam kesadaran dan tingkah laku.

4) *Great Mother* (Ibu Agung)

Great mother (ibu agung) dan *wise old man* (orang tua bijak) adalah dua arketipe lain yang diturunkan dari *anima-animus*. Setiap orang, baik pria maupun wanita memiliki arketipe *great mother*. Konsep yang sudah ada mengenai ibu ini selalu dikaitkan dengan perasaan positif dan negatif. *Great mother* menampilkan dua dorongan yang berlawanan. Pada satu sisi, dorongan untuk

kesuburan dan pengasuhan. Di sisi lain, kekuatan untuk menghancurkan. Arketipe ini mampu menghasilkan dan mempertahankan sebuah kehidupan (kesuburan dan pengasuhan), namun ia juga bisa mengambil atau mengabaikan anak-anaknya (penghancuran). Jung melihat ibunya sebagai orang yang mempunyai dua kepribadian, sebagai ibu yang penuh cinta dan mengayomi, serta ibu yang menakutkan, konservatif, dan kejam (Feist dan Feist, 129:130).

5) *The Wise Old Man* (Orang Tua Bijak)

Wise old man (orang tua bijak) merupakan sebuah arketipe dari kebijaksanaan dan keberartian yang menyimbolkan pengetahuan manusia akan misteri kehidupan. Arti dari arketipe ini, bagaimanapun, tidak disadari dan tidak dapat secara langsung dialami oleh seorang individu. Politisi dan orang lain yang berbicara dengan meyakinkan (walau kadang hal tersebut bukan hal yang jujur) kerap terdengar masuk akal dan bijak bagi orang lain yang secara sadar ingin dibohongi oleh persepsi mereka mengenai arketipe orang bijak. Seseorang yang didominasi oleh arketipe jenis ini mungkin akan memiliki banyak pengikut dengan menggunakan berbagai pendapat yang terdengar meyakinkan, tetapi

sesungguhnya tidak berarti karena ketidaksadaran kolektif tidak dapat mengarahkan kebijakan pada individu tertentu. Pembawa pesan politik, agama, dan sosial yang tampil dengan berbagai argumentasi, seperti halnya dengan berbagai emosi (arketipe umumnya terikat pada emosi) dipandu oleh arketipe ketidaksadaran ini. Bahaya bagi komunitas dan masyarakat akan timbul saat orang mulai terpengaruh oleh berbagai kebohongan dari pembawa pesan yang berpengaruh dan menyalahartikan kebijaksanaan dengan kebohongan. (Feist dan Feist, 2010:131).

6) *Hero* (Pahlawan)

Arketipe *hero* (pahlawan) dipresentasikan dalam mitologi dan legenda sebagai seseorang yang sangat kuat, bahkan terkadang merupakan bagian dari Tuhan yang memerangi kejahatan dalam bentuk naga, monster, atau iblis. Pada akhirnya, seorang pahlawan kerap dikalahkan oleh seseorang atau sesuatu yang sepele (Jung dalam Feist dan Feist, 2010:131).

Pencapaian dari kesadaran merupakan satu dari sekian asal-usul pencapaian yang besar dan arketipe mengenai seorang pahlawan yang memenangi pertempuran mempresentasikan kemenangan dalam mengatasi kegelapan atau masalah (Jung

dalam Feist dan Feist 2010:131-132).

7) *Self* (Diri)

Jung mempercayai bahwa setiap orang memiliki kecenderungan, untuk bergerak menuju perubahan, kesempurnaan, dan kelengkapan yang diwarisi. Ia menyebut disposisi bawaan ini sebagai diri (*self*). Sebagai sebuah arketipe, diri disimbolkan sebagai ide seseorang akan kesempurnaan, keutuhan dan kelengkapan. Diri merupakan arketipe dari banyak arketipe karena sifatnya yang menarik arketipe jenis lain dan menyatukan kesemuanya dalam sebuah realisasi diri (*self realization*) (Feist dan Feist, 2010:132).

Untuk mengaktualisasikan atau mengalami keseluruhan *self*, orang harus dapat mengatasi ketakutan akan ketidaksadaran, melindungi persona mereka dari kepribadian yang mendominasi, mengenali sisi hitam dari dirinya sendiri (*shadow*), dan bahkan mengumpulkan keberanian untuk menghadapi *anima-animus*).

4. Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan penelitian pada arketipe kepribadian tokoh Ootori Kyouya dalam *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* volume 1-11 karya Hatori Bisco

melalui pendekatan psikoanalisis Carl Gustav Jung.

5. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu, mendeskripsikan arketipe kepribadian tokoh dalam karya sastra melalui pendekatan psikoanalisis Carl Gustav Jung. Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu, mendeskripsikan arketipe kepribadian tokoh Ootori Kyouya dalam *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* volume 1-11 karya Hatori Bisco melalui pendekatan psikoanalisis Carl Gustav Jung.

6. Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoretis yaitu, dapat mengetahui jenis arketipe kepribadian pada suatu tokoh karya sastra menurut Carl Gustav Jung. Manfaat secara praktis yaitu, dengan melakukan penelitian ini, dapat mengetahui tipe-tipe kepribadian tokoh, dan dapat memahami karakter suatu tokoh khususnya pada karya sastra berdasarkan jenis arketipenya.

7. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif. Moleong berpendapat bahwa pendekatan kualitatif yaitu mengedepankan penelitian data atau realitas persoalan dengan berlandaskan pada pengungkapan apa – apa yang telah dieksplorasikan dan diungkapkan oleh responden dan data yang dikumpulkan berupa kata-kata,

gambar dan bukan angka-angka (Moleong, 2000:6). Metode ini digunakan untuk menganalisis secara deskriptif penelitian tentang arketipe kepribadian Ootori Kyouya dalam *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* karya Hatori Bisco.

Sumber data utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* karya Bisco Hatori yang diterbitkan dalam majalah bulanan *Lala, Hakusensha* pada tahun 2002-2010, dan terbit sebanyak 18 volume *tankoubon* (satuan jilid) di Jepang dan Indonesia.

Sugiyono (2010:308-309) mengemukakan bahwa sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpul data, sedangkan sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data. Peneliti menggunakan sumber data primer berupa *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* berbahasa Jepang yang diunduh dari situs *manga-zip*. Sumber data sekunder berupa *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* terjemahan berbahasa Inggris yang dibaca *online* melalui aplikasi *Tachiyomi*, serta *manga* berbahasa Indonesia yang diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo dan diterjemahkan oleh Dudi Yudia Permana agar memudahkan peneliti dalam mengecek ketepatan pendekatan bahasa yang digunakan dalam

manga versi aslinya (bahasa Jepang).

Menurut Moleong (2016:11) data yang dikumpulkan dari penelitian kualitatif berupa kata-kata, gambar, dan bukan berupa angka-angka serta laporan penelitian berisi kutipan-kutipan data. Data dalam penelitian ini adalah berupa prolog, monolog maupun percakapan tokoh Ootori Kyouya dalam *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* pada volume 1-11.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pustaka. Teknik pustaka yaitu suatu teknik penelitian yang dilakukan dengan cara pengambilan data yang berasal dari sumber data tertulis.

Arikunto (2010:55) berpendapat bahwa pengolahan dan analisis data yang benar harus bertitik tolak dari rumusan masalah atau subvariabel yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian. Variabel atau rumusan masalah yang diteliti yaitu berupa buku komik (*manga*), data-data yang diambil bersumber dari *manga* berjudul *Ouran Koukou Hosuto Kurabu* volume 1-11. Peneliti mengelompokkan sumber data sesuai dengan fokus penelitian. Data dikelompokkan dalam tulisan atau gambar yang diambil dari beberapa contoh yang sesuai dengan fokus penelitian. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menganalisis data.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan 55 data yang berisi tentang berbagai arketipe yang dimiliki oleh tokoh Ootori Kyouya dalam *manga Ouran Koukou Hosuto Kurabu* pada volume 1-11 karya Hatori Bisco. Arketipe *animus* tidak ditemukan pada data penelitian ini. Alasan tidak ditemukannya arketipe *animus* karena tokoh Kyouya adalah seorang lelaki, sedangkan arketipe *animus* adalah sisi maskulin yang terdapat pada seorang wanita.

1. Persona

Pada *manga* ini, Kyouya selalu menampakkan wajah malaikatnya setiap saat agar memunculkan kesan ramah pada orang lain. Diiringi dengan senyuman menawan andalannya, ia berhasil menutupi sikap, dan perasaannya yang buruk saat itu. Berikut ini adalah data yang berhasil ditemukan saat Kyouya bersikap ramah kepada orang lain.

ゆうじん : みんな ほし
A友人 : 皆もどう？星がとっても
きれいでさ
おじ きゅうか つか さんそう
伯父さんが休暇に使う山荘
かお あ
だから顔を合わせるかもし
れないけど
よければぜひ
きょうや : たの
鏡夜 : それは楽しみだな。

OKHK/08/33/04/P.ram/05

Teman : 'Bagaimana denganmu
A teman-teman?'

Bintangnya sungguh indah di sana.

Pamanku menggunakan villa untuk liburan, jadi kau mungkin bisa bertemu dengannya, jika kau mau.'

Kyouya : 'Kelihatannya sangat menyenangkan ya.'

Pada penggalan percakapan di atas, terlihat salah satu teman Kyouya menceritakan pengalaman liburannya yang menakjubkan. Berkat villa pamannya, ia dapat melihat bintang dengan sangat jelas. Teman Kyouya pun mengajak teman-teman yang lain untuk ikut berlibur bersamanya, begitupun dengan Kyouya. Sebenarnya, Kyouya tidak tertarik pada liburan temannya itu, ia rasa hal itu membuang-buang waktu. Namun Kyouya menyembunyikan perasaan acuh tersebut dengan berpura-pura tertarik pada cerita temannya, dan mengatakan bahwa itu adalah hal yang pastinya sangat menyenangkan. Hal itu Kyouya lakukan agar ia tidak dijauhi teman-temannya, dan juga ia ingin mendapatkan kesan sebagai orang ramah dan mengasikkan di mata teman-temannya.

persona Kyouya muncul untuk memberikan kesan ramah pada teman, dan orang lain yang ditemuinya. Kyouya pandai menyembunyikan perasaan negatifnya dengan baik. Ia ingin memenuhi ekspektasi orang lain terhadap dirinya yang terlihat sempurna, meskipun hal itu bertolak belakang dengan keadaannya yang sebenarnya.

2. Anima

Tugas utama Kyouya di dalam klub adalah menjadi bendahara. Dalam masyarakat Jepang, tugas mengurus rumah dan mengatur keuangan adalah tugas seorang wanita. Lelaki jarang memegang posisi ini. Kyouya pun lebih dekat dengan kakak perempuannya daripada ayah dan saudara lelakinya, melihat kondisi tersebut bukan tidak mungkin bahwa Kyouya telah terbiasa dan hafal mengenai tugas-tugas rumah tangga karena telah lama dekat dengan kakak perempuannya. Arketipe *anima* pada diri Kyouya tampak pada data di bawah ini.

たまき
環 : おかーさん!!!
きたな ことば つか
ハルヒが汚い言葉を使うよ
ウー!!!
かおる
馨 : かあ だれ
お母さん? 誰?
きょうや
鏡夜 : おれ
俺かな... なんとなく

OKHK/01/02/16/Am
a.pwt/01

Tamaki : 'Ibu !!
Haruhi menggunakan
bahasa yang kasar—!!'
Kaoru : 'Ibu? Siapa?'
Kyouya : 'Apa aku ya... Entah
bagaimana'

Dari percakapan antara Tamaki dan Kyouya di atas, Tamaki menyebut Kyouya dengan julukan "ibu" saat ia melapor tentang kelakuan Haruhi yang menggunakan bahasa kurang umum. Kaoru dan Kyouya pun bingung dengan julukan yang diberikan oleh Tamaki. Di dalam klub, Tamaki menganggap semua anggota adalah bagian dari keluarga, karena Tamaki adalah ketua, maka ia memposisikan

dirinya sebagai kepala rumah tangga, yaitu "Ayah". Sedangkan alasan Tamaki menanggapi Kyouya sebagai ibu di klub host, adalah karena Kyouya adalah bendahara yang bertugas menangani segala urusan klub seperti dana, properti, dan lain-lain.

Hal tersebut sama dengan pandangan masyarakat Jepang bahwa seorang ibu (wanita) sebagai pengendali keuangan, dan mengurus semua keperluan rumah tangga. memiliki peran sebagai Hal ini sama seperti yang dilakukan Kyouya saat di klub. Dapat diketahui dari data di atas bahwa, arketipe *anima* yang dimiliki oleh Kyouya adalah ia mampu mengemban tugas mengurus klub terutama dalam hal keuangan yang biasanya ditangani oleh kaum wanita.

3. *Shadow* (Bayangan)

Meskipun di kesehariannya Kyouya adalah orang yang tenang, saat arketipe *shadow* ini tampak, tidak jarang membuat karakter Kyouya menjadi buruk di hadapan teman-temannya. Bahkan, Kyouya pun sampai dijuluki "Raja Iblis" oleh anggota klub, karena ia akan menjadi orang yang sangat menakutkan jika sudah tidak dapat mengontrol emosinya lagi. Data berikut ini akan menampilkan arketipe *shadow* yang dimiliki oleh Kyouya.

たまき
環 : お きょうや
起きろ鏡夜!!
みすず
美鈴っちのペンションに行
くぞ!!
わ こ だみん むさぼ
我が子のピンチに惰眠を貪
っているばあいか!!

いっごく はや
 一刻も早くハルヒをあの
あくま て
 悪魔どもの手からー. . .
 きょうや 鏡夜 : バカが. . .
い ひとり い
 行けたきや一人で行け. . .
 アホが. . .

たまき 環 : ま. . . . 魔王. . . !!
 OKHK/05/19/02-
 03/S.pmr/01

Tamaki : 'Bangun, Kyouya!!
 Kita harus pergi ke
 penginapan Misuzucchi!!
 Anak perempuan kita
 dijepit. Jangan
 melamakan lelap mu.
 Karena aku harus cepat
 membebaskan Haruhi dari
 para tangan iblis itu.'

Kyouya : '...Si bodoh. . .
 Jika ingin pergi, pergilah
 sendiri. . .
 Bodoh. . .'

Tamaki : 'Ib. . . Raja Iblis!!'

Pada penggalan percakapan di atas, terlihat bahwa Kyouya sedang berada dalam tidur lelapnya. Tidak lama setelah ketenangan itu, Tamaki tiba-tiba masuk ke kamar Kyouya, dan membangunkannya. Tamaki membangunkan Kyouya karena ia ingin segera ke penginapan Misuzucchi, dan bertemu dengan Haruhi. Kyouya yang merasa terganggu oleh keributan Tamaki terlihat marah, dan mengusir Tamaki dengan ucapan kasarnya. Kyouya menyuruh Tamaki untuk pergi sendiri ke sana, tanpa mengajaknya. Tamaki langsung terdiam karena takut, dan berteriak dalam hati bahwa ia telah

membangunkan Si Raja Iblis dalam diri Kyouya. Arketipe *shadow* yang tampak pada Kyouya adalah kepribadian pemarahnya saat dibangunkan dari tidurnya.

4. *Great Mother* (Ibu Agung)

Jika hatinya sedang dalam keadaan yang sangat baik. Kyouya seringkali melepaskan perasaan membuncah itu dengan berbagai hal, baik itu dengan cara yang baik maupun buruk. Salah satu keburukan yang Kyouya perlihatkan adalah dengan memberikan kata-kata yang menyakitkan pada lawan bicaranya. Hal itu membuat si lawan bicara menjadi patah semangat. Berikut ini adalah data yang menunjukkan arketipe *great mother* sebagai penghancur pada diri Kyouya sehingga mematahkan semangat Tamaki.

たまき 環 : じょせい もの おく
 そもそも女性に物を贈らせ
しんししつかく
 るなど紳士失格!!
だいたいわ ぼこく はじ
 大体我が母国フランスを始
おうべい しんし じょせい
 め欧米では紳士より女性に
はなたば ささ
 花束などを捧げるのが
しゅりゅう
 主流なのだからな!!
 きょうや 鏡夜 : あんがい
 案外。ハルヒにチョコもも
こと せいとうか
 らえない事を正当化したい
 だけだったりしてな
 ははは
 OKHK/04/14/13/Gm.mts/
 01

Tamaki : 'Pertama-tama dimulai dengan memancing wanita adalah kesalahan

bagi seorang pria. Di Negara asliku, Perancis yang terletak di benua lain, para lelaki biasanya menawarkan sebuket bunga pada wanita.’

Kyouya : ‘Dia pasti sedang memberikan alasan bahwa Haruhi tidak memberikannya coklat apapun. Ha ha ha’

Pada penggalan kalimat di atas, diketahui bahwa Tamaki sedang berusaha menyemangati dirinya karena Haruhi tidak memberikannya coklat satupun. Ia berusaha menampak hal tersebut dengan mengatakan bahwa di Perancis, biasanya para wanitalah yang menerima sebuket bunga dari pria. Kyouya yang gemas melihatnya pun tampak tidak berniat memberikan semangat. Sebagai seorang teman, hal yang harusnya dilakukan Kyouya adalah menghibur Tamaki dengan perkataan positif. Namun, ia malah memberikan perkataan yang pedih pada Tamaki. Akibat dari perkataan menusuk Kyouya, Tamaki menjadi sedih, dan kehilangan semangat untuk menyangkal kenyataan bahwa ia tidak menerima coklat dari Haruhi.

Arketipe yang tampak pada diri Kyouya dari data ini data ini adalah arketipe *great mother* sebagai penghancuran. Di satu sisi, Kyouya sebagai teman Tamaki yang seharusnya mendukung. Namun di sisi lain, Kyouya juga yang mematahkan dan menghancurkan semangat Tamaki. Ia tidak mencoba

untuk memberikan pengertian yang halus, namun langsung mengeluarkan kalimat yang menusuk.

5. *Wise Old Man* (Orang Tua Bijak)

Kepribadian Kyouya yang terlihat sempurna, dapat membuat orang lain mudah percaya, dan patuh dengan yang apa yang ia katakan. Meskipun tidak menjabat sebagai ketua di klub, Kyouya lebih dihormati dan dipercayai oleh anggota klub host daripada sang ketua sendiri, Tamaki. Pada tokoh Kyouya, arketipe *wise old man* ini tampak pada saat Kyouya mampu mengatur suasana menjadi lebih kondusif diiringi dengan perkataan bijaksananya. Berikut ini data yang menampakkan arketipe *wise old man* yang bijaksana pada diri Kyouya.

きょうや 鏡夜 : しんぱい 心配 いりませんよ。
 ぜんはんせん あかぐみ じぼく 前半戦での紅組の自爆の
 おかげでこちらも予定以上 よていいじょう
 の点差でリードしてます てんさ
 し。
 あと しょうがいぶつ それにこの後の障害物レ
 しろぐみせいえいじん ースには白組精鋭陣とハ
 せんぱい ニー先輩がいますから
 ね。
 OKHK/11/49/02/W.bjk/0
 4

Kyouya : ‘Tak perlu cemas. Berkat tindakan bunuh diri tim merah di awal pertandingan tadi, selisih angka kita juga jauh lebih tinggi dari

perkiraan.

Lagi pula, lomba lari rintangan setelah ini akan diikuti pasukan olahraga elit tim putih dan kak Hanii.'

Pada penggalan kalimat yang diucapkan oleh Kyouya di atas, diceritakan bahwa saat itu anggota Tim Putih merasa cemas dengan selisih poin yang tipis dengan Tim Merah. Prediksi mereka salah, karena Tim Merah tampak masih bersemangat mengejar ketertinggalan poin. Khawatir akan mempengaruhi kinerja timnya, Kyouya menenangkan mereka. Kyouya mengatakan bahwa poin mereka pun lebih banyak dari perkiraan, lalu juga akan ada sang Ace, Hanii yang akan berusaha meningkatkan skor Tim Putih. Setelah mendengarkan perkataan Kyouya tersebut, para anggota Tim Putih pun kembali bersemangat, dan melupakan rasa cemas mereka. Dari data ini, arketipe *wise old man* Kyouya tampak saat ia berhasil menenangkan hati para anggota dengan perkataan bijaknya. Kyouya pun berhasil menjadi sosok yang dipercaya dalam memimpin sebuah tim.

6. Hero (Pahlawan)

Pada diri Kyouya, arketipe ini muncul pada saat teman-teman terdekatnya sedang berada dalam masalah. Kyouya tidak tanggung-tanggung untuk mengerahkan semua staff dan informannya agar kasusnya segera terusut. Data berikut ini akan dibahas lebih rinci tentang arketipe *hero* yang tampak pada diri Kyouya.

きょうや
鏡夜 : おも
バレてないと思いでした
か？

ぶ じょうほうもう あま
ホスト部の情報網を甘く
み いただ
見ないで頂きたい。
べっけん しゃしん もちろんお
別件の写真も勿論押さえて
ありますよ？

OKHK/01/01/48/H.mnl/01
Kyouya : 'Kau pikir kami buta?
Jangan remehkan
jaringan informasi dari
klub host.
Tentu saja kami memiliki
foto lainnya saat kau
mengendap-endap.'

Pada penggalan kalimat Kyouya di atas, diketahui bahwa Kyouya berhasil mengumpulkan bukti, dan mengungkap kejahatan yang telah dilakukan oleh Ayanokoji. Kyouya mengerahkan jaringan informasinya sehingga foto-foto kejahatan yang tersembunyi pun tetap bisa didapatkan oleh Kyouya. Dari data ini, terdapat arketipe *hero* (pahlawan) pada diri Kyouya. Sesuai dengan teori *hero* yang diungkapkan oleh Jung bahwa, pencapaian yang besar seorang pahlawan yang memenangi pertempuran mempresentasikan kemenangan dalam mengatasi kegelapan atau masalah (dalam Feist dan Feist 2010:132).

Di sini, Kyouya membantu Haruhi agar tidak dikerjai lagi oleh nona Ayanokoji. Motif kejahatan ini berawal dari Ayanokoji yang iri pada Haruhi karena berhasil menarik perhatian Tamaki. Kyouya pun tidak bisa diam saja melihat anggotanya yang sedang kesusahan, maka ia dan

para anggota lainnya bekerja sama untuk mencari tahu siapa pelakunya.

7. Self (Diri)

Self merupakan arketipe dari banyak arketipe karena sifatnya yang menarik arketipe jenis lain dan menyatukan kesemuanya dalam sebuah realisasi diri (*self realization*) (Jung dalam Feist dan Feist, 2010:132). Pada diri Kyouya, arketipe *self* ini tampak saat Kyouya mengutarakan isi hatinya dengan jujur kepada orang lain, maupun dirinya sendiri seperti pada data berikut ini.

きょうや 鏡夜 : か じぶん 自分な
ま き
のに負けた気すらする
たたか かた
のは 戦い方があまり
ちが
に違ったからな。でも
むかし がっこう
昔から学校はシミュ
ぼ ひと
レーションの場で人は
りよう おし
利用するものと教えら
れてきた。
ぼしよ
だからもしこの場所で
ひとり
一人でもかけがえのな
ゆうじん で あ こと
い友人に 出会う事が
おれ
できたのなら、俺はそ
じゅうぶん
れだけで充分で。

OKHK/11/4

9/28-29/Sf.jp/02

Kyouya : ‘...Meskipun aku yang menang, aku juga merasa kalah karena cara bertandingku yang

salah. Tapi

Dari dulu aku diajari bahwa sekolah itu sebagai tempat melakukan simulasi, dan orang lain ada untuk dimanfaatkan. Karena itu, andai aku mendapatkan satu orang sahabat yang tak tergantikan di sini, itu saja sudah cukup bagiku.’

Sebenarnya jujur kepada diri sendiri sangat sulit untuk Kyouya lakukan. Selama hidupnya, ia hidup dengan tuntutan orang lain terhadap dirinya. Kyouya kesusahan untuk menemukan apa yang sebenarnya ia inginkan dalam hidup. Pada penggalan kalimat yang diucapkan Kyouya di atas, ia baru menyadari bahwa hal yang selama ini diinginkannya adalah seorang sahabat yang benar-benar mengerti dirinya. Kyouya merasa hampa menjadi boneka yang selalu dituntut untuk menuruti keinginan, dan harapan orang lain. Saat Kyouya memenangkan pertandingan lari estafet dengan Tamaki, tidak terlihat senyuman maupun kebahagiaan di wajahnya. Arketipe *self* yang tampak pada data ini adalah Kyouya yang tidak lagi berpura-pura demi orang lain (persona), dan jujur kepada diri sendiri.

C. SIMPULAN

Dari penelitian ini, ditemukan data yang menampakkan arketipe pada tokoh Kyouya. Arketipe

persona, arketipe *anima*, arketipe *shadow* (bayangan), arketipe *great mother* (ibu agung), arketipe *wise old man* (orang tua bijak), arketipe *hero* (pahlwan), dan arketipe *self* (diri). Arketipe *animus* tidak ditemukan pada diri Kyouya, karena *animus* adalah kepribadian maskulin dari seorang wanita, sedangkan Kyouya adalah seorang lelaki. Jadi, kyouya tidak memiliki arketipe *animus*.

Dari arketipe-arketipe yang dimiliki oleh Kyouya tersebut, menjadikannya sebagai pribadi yang awalnya hanya memikirkan kepentingan pribadinya saja, menjadi pribadi yang akhirnya menyadari bahwa teman lebih penting dari keuntungan-keuntungan yang selama ini ia perjuangkan.

Penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan dengan meneliti arketipe suatu tokoh dengan sumber data yang berbeda seperti novel, dan roman. Dapat juga dikembangkan dengan memfokuskan salah satu arketipe, seperti terjadinya arketipe *self* pada suatu tokoh yang dideskripsikan lebih mendalam, beserta hal-hal yang mempengaruhi munculnya arketipe tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bisco, Hatori. 2009. *Ouran High School Host Club*. Terjemahan Dudi Yudia Permana. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Feist, Jess dan Gregory J. Feist 2010. *Teori Kepribadian (Theories of Personality)*. Terjemahan Handriatno. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Hall, Calvin S. dan Gerdner Lindzey. 1993. *Teori-teori Psikodinamik (Klinis)*. Terjemahan Drs. Yustinus MSc. Yogyakarta: Penerbit KANISIUS (Anggota IKAPI).
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku.
- Mas, Martina. 2007. Skripsi. *Analisis Tokoh Mika dalam Novel Kapak Karya Dewi Linggasari Menurut Perspektif Arketipe Carl Gustav Jung Sebuah Kajian Psikologi Sastra*. Universitas Sanata Dharma
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1994. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prihatmi, Sri Rahayu. 1990. *Kritik Sastra Indonesia dalam Kotak-kotak Abrams*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2008. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian*

Sastra. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rachmasari, Ayudia. 2016. Skripsi. *Ekranisasi Komik Ouran High School Host Club Karya Bisco Hatori ke dalam Serial Drama Live Action Ouran High School Host Club Karya Sutradara Satoshi Kan, Atsushi Sato, Hiroki Shibasaki*. Universitas Brawijaya.

Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharianto. 1982. *Dasar-dasar Teori Sastra*. Surakarta: Widya Duta.

Syafitri, Olivia. 2013. Skripsi. *Arketipe Pahlawan Carl Gustav Jung dalam Novel Demian: Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend*. Universitas Indonesia.

Wellek, Renne dan Austin Warrek. 1990. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Wills. 2017. *Cara Membaca Manga untuk Pemula*. Melalui, <<https://wilisblogaddress.blogspot.com>>. [Diakses pada 24 Oktober 2020].

Zip, Manga. *おうらんこうこうホストクラブ*. Melalui, <<http://manga-zip.net>> [Diunduh pada 17 November 2019]