

KEPRIBADIAN TOKOH TODOROKI SHOUTO DALAM KOMIK “BOKU NO HERO ACADEMIA” VOLUME 3-5 KARYA KOHEI HORIKOSHI KAJIAN PSIKOANALISIS

Dimas Catur Prayogo

Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo
dimascatur2007@gmail.com

Rahadiyan Duwi Nugroho

Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo
nugroho.rahadian@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang kepribadian tokoh Todoroki Shouto dalam komik *Boku no Hero Academia* karya Kohei Horikoshi. Komik ini menceritakan tentang Todoroki Shouto yang memiliki karakter yang istimewa, menonjol dengan rambut putih dan merahnya, serta warna mata hijau kebiruan dan abu-abunya. Dia memiliki *quirk* (kekuatan super) api pada sisi kirinya dan es pada sisi kanannya yang didapatkan dari keturunan kedua orang tuanya. Todoroki bukanlah orang yang ramah dan terkesan dingin. Todoroki memiliki banyak luka emosional karena cara Ayahnya yang memanfaatkan Todoroki untuk keinginan pribadinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikoanalisis milik Sigmund Freud. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Boku no Hero Academia* volume 3-5 karya Kohei Horikoshi. Hasil penelitian telah ditemukan *ego* Todoroki dapat memenuhi *id* dari Todoroki yang besar. Namun, *superego* masih belum bekerja sempurna mengendalikan *id* dari Todoroki. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa Todoroki yang seharusnya dapat mengontrol dirinya untuk tidak membenci Ayahnya dan memaafkan Ayahnya. Tetapi, *id* dari Todoroki sangat kuat, sehingga dapat mengontrol *ego* Todoroki untuk membenci ayahnya pada masa anak-anaknya sampai Todoroki bertemu dengan Midoriya.

Kata kunci: Kepribadian; Komik; Psikoanalisis

A. PENDAHULUAN

Karya sastra adalah dunia imajinasi yang diciptakan oleh pengarang. Imajinasi yang dibuat berasal dari diri sendiri dan lingkungan sekitar pengarang. Imajinasi yang dibuat dari diri sendiri berhubungan dengan

psikologi yang dialami oleh pengarang. Hal itu sangat berpengaruh bagi cerita yang akan diciptakan oleh pengarang.

Karya sastra pada zaman sekarang sangat mudah untuk diakses. Misalnya, dengan

menggunakan media elektronik, masyarakat diberi kemudahan dalam mengakses berbagai karya sastra. Seperti komik yang dapat diakses melalui laptop dan smartphone. Komik pada masa sekarang juga berkembang di berbagai negara. Di negara Jepang sendiri, komik disebut *manga*.

Peneliti tertarik untuk menganalisis kepribadian tokoh pendamping dalam komik *Boku no Hero Academia* yaitu Todoroki Shouto. Ketertarikan peneliti terhadap tokoh tersebut dikarenakan tokoh Todoroki Shouto mempunyai masa lalu yang sangat mengguncang kepribadian Todoroki, sehingga tokoh tersebut mempunyai kepribadian yang sangat menarik untuk diteliti menggunakan teori psikoanalisis yang menyangkut *id*, *ego*, dan *superego* dalam diri Todoroki.

Todoroki Shouto adalah karakter yang istimewa, menonjol dengan rambut putih dan merahnya, serta warna mata hijau kebiruan dan abu-abunya. Dia memiliki *quirk* (kekuatan super) api pada sisi kirinya dan es pada sisi kanannya yang didapatkan dari keturunan kedua orang tuanya. Todoroki Shouto masuk ke SMA *Yuuei* dengan rekomendasi yang sangat baik dan sekarang ia berada di kelas 1A. Karena didikan yang keras, Todoroki bukanlah orang yang ramah dan terkesan dingin. Todoroki memiliki banyak luka emosional karena cara Ayahnya yang memanfaatkan Todoroki untuk keinginan pribadinya.

Tokoh Todoroki Shouto dalam komik *Boku no Hero Academia*

mempunyai keunikan dalam fenomena psikologis yang dialami olehnya. Todoroki Shouto memiliki trauma akan masa lalunya dengan sang ayah, sehingga ia sangat membenci Ayahnya. Ketidakramahan Todoroki yang terkesan dingin membuat Todoroki sangat tidak disukai oleh teman kelasnya. Gejala psikologis yang dialami tokoh Todoroki ini merupakan fenomena psikologis kepribadian berupa *id*, *ego*, dan *superego*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kepribadian tokoh Todoroki Shouto dalam komik *Boku no Hero Academia*.

Penelitian mengenai *Boku no Hero Academia* telah cukup banyak dilakukan, di antaranya penelitian mengenai *Danseigo* oleh Tokoh Pria Bakugo Katsuki dalam *Anime Boku no Hero Academia Season 1* oleh Sanjani (2019) berfokus pada jenis ragam *danseigo* dan fungsi *danseigo* tokoh pria Katsuki Bakugo. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh penelitian tentang *Boku no Hero Academia* juga dilakukan oleh mahasiswa Sekolah Tinggi Desain Bali, Ariesta (2019) dengan jurnal berjudul *Kajian Semiotika pada Visualisasi Tokoh All Might dalam Manga Boku no Hero Academia* sebagai Representasi *Superhero* Amerika. Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa visualisasi tokoh *All Might* merupakan kumpulan tanda-tanda yang tidak terpisahkan dengan objek referensinya, yaitu kultur *superhero* Amerika. Makna tersebut muncul berdasarkan tanda atau simbol visual yang

mempresentasikan kultur *superhero* Amerika yang kemudian dikenal secara global. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu dalam penelitian ini meneliti tentang kepribadian tokoh utama Todoroki Shouto dalam Komik *Boku no Hero Academia* dengan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud. Dengan demikian, penelitian terhadap Komik *Boku no Hero Academia* menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud termasuk penelitian yang baru.

1. Karya Sastra

Sastra Menurut Sumardjo & Saini (1997: 3-4) sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Jadi, sastra memiliki unsur-unsur berupa pikiran, pengalaman, ide, perasaan, semangat, kepercayaan (keyakinan), ekspresi atau ungkapan, bentuk dan bahasa. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh pendapat dari Saryono (2009: 18) bahwa sastra juga mempunyai kemampuan untuk merekam semua pengalaman yang empiris-natural maupun pengalaman yang nonempiris-supernatural, dengan kata lain sastra mampu menjadi saksi dan pengomentor kehidupan manusia.

Sastra bukan sekedar artefak (barang mati) tetapi sastra merupakan sosok yang hidup. Sebagai sosok yang hidup, sastra berkembang secara dinamis

menyertai sosok-sosok lainnya, seperti politik, ekonomi, kesenian dan kebudayaan (Saryono, 2009: 16-17). Perkembangan sastra melahirkan karya-karya yang hebat, seperti novel, komik, film, cerpen dan puisi. Karya sastra sangat lekat dengan tokoh dan penokohan. Diberbagai jenis karya sastra seperti novel, komik, cerpen, dan puisi, tokoh dan penokohan itu digambarkan sebagai tokoh fiksi yang hidup.

2. Komik

Menurut McCloud (2008: 8) komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang saling bersebelahan dalam urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi dan tanggapan estetika dari pembaca. Komik juga memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita. Di samping menyajikan cerita, komik juga mampu mengekspresikan beberapa ide, pemikiran atau maksud-maksud tertentu seperti halnya karya sastra yang lain. Cara pengungkapannya pun berbagai macam, yaitu cerita fiksi, cerita binatang, cerita faktual dan historis, biografi, dan ide-ide faktual yang menampilkan cerita-cerita lucu sampai dengan aksi yang menarik. Semuanya itu diungkapkan melalui gambar-gambar dan balon-balon yang berisi tulisan singkat yang ditampilkan semenarik mungkin.

Komik Jepang yang disebut *manga* (漫画) terdiri dari dua kanji

man (漫) yang berarti penuh dan tidak beraturan dan *ga* (画) yang berarti gambar. Secara harfiah *manga* dapat diartikan penuh dengan gambar yang tidak beraturan. *Manga* terdiri dari beberapa jenis, seperti *shoujo manga* yaitu komik perempuan dan *shounen manga* yaitu komik laki-laki, *kodomo manga* yaitu komik anak-anak dan *manga* dewasa. *Manga* telah berhasil menarik perhatian dan mendapatkan banyak penggemar. *Manga* populer di kalangan masyarakat di dunia karena memiliki keberagaman dalam gaya, tema, isi, karakter dan makna sehingga dapat dinikmati oleh berbagai jenis usia. Menurut Frederick (Frederick, 1983: 5) *manga* juga memiliki kekuatan untuk mengekspresikan ketakutan maupun harapan-harapan manusia.

3. Tokoh dan Penokohan

Karya sastra tidak akan terlepas dari suatu tokoh. Seorang tokoh dimanfaatkan sebagai pelaku yang mencerminkan kepribadian dan jiwa pengarang yang diekspresikan melalui sebuah tindakan. Pada dasarnya seorang tokoh menampilkan berbagai sifat atau watak yang terkait dengan kejiwaan dan pengalaman psikologis atau konflik-konflik yang dialami oleh manusia di dalam kehidupan nyata. Dalam karya sastra, tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita rekaan, sehingga

peristiwa itu menjalin suatu cerita (Wahyudi, 2008: 142). Menurut pendapat peneliti, tokoh memiliki watak-watak yang berbeda sesuai dengan peranan dan keterlibatannya dalam cerita.

Menurut Aminuddin (dalam Prima Fajri Putra, 2014: 10), tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita. Sedangkan penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh dalam ceritanya dan bagaimana tokoh-tokoh tersebut. Hal ini menunjukkan ada dua hal yang penting, yang pertama, penampilan dan penggambaran sang tokoh harus didukung dengan watak tokoh. Maka dari itu, apabila penggambaran tokoh kurang selaras dengan watak yang dimilikinya atau bahkan sama sekali tidak mendukung watak tokoh yang digambarkan jelas akan mengurangi bobot ceritanya. Seorang tokoh digunakan sebagai pelaku yang mencerminkan kepribadian dan jiwa pengarang yang diekspresikan melalui suatu tindakan. Jika suatu karya sastra tidak ada tokoh dan penokohan maka tidak akan dapat meneliti maksud yang disampaikan pengarang. Dalam hal ini seorang tokoh dapat menampilkan berbagai watak atau perilaku yang terkait dengan kejiwaan dan pengalaman psikologis manusia. Seperti halnya yang telah diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2009:164), mengenai tokoh dan penokohan bahwa tokoh dalam

suatu cerita rekaan merupakan unsur penting yang menghidupkan cerita. Kehadiran tokoh dalam cerita berkaitan dengan terciptanya konflik. Dalam hal ini tokoh berperan membuat konflik dalam sebuah cerita rekaan. Tokoh dan manusia mempunyai hubungan yang sangat penting di dalam karya sastra, karena tokoh sebagai gambaran tentang bentuk sebuah karakter dan manusia sebagai gambaran psikologi dari sebuah tokoh dalam karya sastra, sehingga tokoh dalam karya sastra dapat diteliti dengan pendekatan psikologi sastra.

4. Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra (Endraswara, 2008: 16). Ketertarikan akan psikologi sastra ialah pada masalah manusia yang melukiskan potret jiwa, tidak hanya jiwa sendiri yang muncul dalam sastra tetapi juga dapat jiwa orang lain. Langkah pemahaman psikologi sastra terbagi menjadi tiga. Pertama, pemahaman teori-teori psikologi untuk menganalisis suatu karya sastra. Kedua, menentukan karya sastra sebagai objek penelitian. Ketiga, secara simultan menentukan teori dan objek penelitian (Endraswara, 2008: 89). Psikologi sastra sangat cocok untuk meneliti kepribadian pada tokoh dan penokohan dalam sebuah karya sastra.

Sastra dan psikologi sangat berkaitan dalam sebuah karya sastra.

Menurut Wilson (dalam Minderop, 2010: 62) elemen terpenting dari karya fiksi ialah elemen-elemen yang mencakup kepribadian pengarang. Imajinasi pengarang mampu menampilkan citra melalui para tokoh, situasi, dan adegan konflik yang dialami tokoh. Secara definitif, tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung di dalam suatu sastra mengenai pemahaman terhadap tokoh di dalamnya. Ada tiga cara yang dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dan sastra, yaitu dengan memahami unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, para tokoh fiktional dalam karya sastra, dan unsur kejiwaan pembaca (Ratna dalam Minderop, 2010: 54).

Di dalam psikologi sastra terdapat unsur-unsur kejiwaan yang dibahas. Unsur tersebut ditemukan dengan pendekatan psikoanalisis. Psikoanalisis sendiri merupakan teori yang dimunculkan oleh Sigmund Freud. Kajian psikoanalisis banyak yang membahas tentang kejiwaan dan kepribadian seseorang.

5. Psikoanalisis

Psikoanalisis adalah disiplin ilmu yang dimulai sekitar tahun 1900-an oleh Sigmund Freud. Teori psikoanalisis berhubungan dengan fungsi dan perkembangan mental manusia. Ilmu ini merupakan bagian dari psikologi yang memberikan kontribusi besar dan dibuat untuk mengkaji psikologi manusia selama ini (Minderop, 2010: 11). Menurut pendapat Freud, pikiran manusia lebih banyak dipengaruhi oleh alam

bawah sadar (unconscious mind) daripada alam sadar (conscience mind). Pengarang dalam membuat suatu karya berangkat dari situasi setengah sadar (subconscious) dan setelah mendapatkan bentuk yang jelas, dituangkan ke dalam bentuk tertentu secara sadar (conscious), sehingga karya sastra dapat dilihat seberapa jauh pengarang mampu mengungkapkan ekspresi kejiwaan tak sadar maupun setengah sadar untuk menghasilkan sebuah karya sastra.

6. Struktur Kepribadian

Freud mengibaratkan *id* sebagai raja atau ratu yang absolut, harus dihormati, manja dan sewenang-wenang, *ego* sebagai perdana menteri yang bertugas atas perintah raja, dan *superego* sebagai pendeta yang penuh pertimbangan dalam terhadap nilai-nilai baik dan buruk.

a. *Id*

Id adalah energi psikis dan naluri yang menekan manusia agar memenuhi kebutuhan dasar seperti kebutuhan makan, minum, seks, menolak rasa sakit, atau tidak nyaman. Prinsip kesenangan merujuk pada pencapaian kepuasan yang segera dari dorongan-dorongan biologis tersebut. *Id* merupakan proses primer yang bersifat primitif, tidak logis, tidak rasional, dan orientasinya bersifat fantasi.

b. *Ego*

Ego merupakan bagian dari *id* yang kehadirannya bertugas memuaskan *id*. *Ego* adalah mediator (perantara) atau yang menjembatani antara *id* (keinginan yang kuat untuk

mencapai kepuasan) dengan kondisi lingkungan. *Ego* menolong manusia untuk mempertimbangkan apakah ia dapat memuaskan diri tanpa mengakibatkan kesulitan atau penderitaan bagi dirinya sendiri. Tugas *ego* memberi tempat pada fungsi mental utama. Misalnya, membuat penalaran, penyelesaian masalah, dan pengambilan keputusan.

c. *Superego*

Superego adalah kekuatan moral dan etika dari kepribadian yang beroperasi memakai prinsip idealistik sebagai lawan dari prinsip kepuasan *id* dan prinsip realistik dari *ego*. Prinsip idealistik mempunyai dua subprinsip, yakni suara hati dan *ego* ideal. Apapun tingkah laku yang dilarang, dianggap salah, dan hukum orang tua, akan diterima anak menjadi suara hati yang berisi apa saja yang tidak boleh dilakukan. Apapun yang disetujui dan dihormati dan dipuji orang tua akan diterima menjadi standar kesempurnaan atau ideal *ego* yang berisi apa yang harus dilakukan.

7. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah alat untuk melakukan sebuah penelitian. Sugiyono (2016: 2) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan alat untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, seperti penggunaan metode penelitian yang memiliki peran dalam memperoleh data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif

dengan pendekatan deskriptif karena penelitian akan menjadi lebih mudah dalam mengelompokkan dan mendeskripsikan kepribadian tokoh Todoroki Shouto dalam komik tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak catat. Ini dikarenakan objek penelitian ini berupa bahasa tulis atau teks. teknik simak adalah penyediaan data yang dilakukan dengan menyimak data penggunaan bahasa, sedangkan teknik catat adalah teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak dengan teknik lanjutan di atas. Prosuder pengumpulan data sebagai berikut Membaca komik *Boku no Hero Academia* volume 3-5. menyimak kata-kata, kalimat atau balon teks sebagai bukti yang menunjukkan aspek kepribadian tokoh Todoroki Shouto, mencatat data yang telah ditemukan, mengklasifikasi data yang telah ditemukan sesuai dengan rumusan masalah satu dan rumusan masalah dua.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tindak tutur, kalimat, atau balon teks yang menunjukkan aspek kepribadian tokoh Todoroki Shouto dalam komik berjudul *Boku no Hero Academia* (BNHA).

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang kepribadian Todoroki Shouto. Penelitian kepribadian ini hanya ditekankan pada tokoh utama saja

yaitu, Todoroki Shouto. Tokoh ini merupakan tokoh yang banyak mengalami gejala psikologis sehingga memengaruhi kepribadiannya. Atas dasar itulah peneliti hanya meneliti kepribadian Todoroki Shouto. Analisis kepribadian tokoh yang terjadi dalam komik ini berdasarkan pada struktur kepribadian manusia menurut Sigmund Freud terdiri atas *id*, *ego*, dan *superego* yang berada di dalam diri manusia.

Kepribadian Todoroki

Dari hasil pengamatan pada data yang dikumpulkan, telah ditemukan 22 arketipe pada tokoh Riko yang terbagi ke dalam tiga jenis, yaitu: persona sebanyak 20 buah, di antaranya yang dominan adalah persona imajinatif, plin-plan, tega, dsb. (lihat tabel), kemudian bayangan, serta animus. Selengkapnya dapat dilihat pada uraian berikut.

Data 1

Diceritakan saat di ruang ganti dalam festival olahraga sekolah *Yuuei*, Todoroki ingin bertanding dengan Midoriya secara adil. Todoroki yang melihat perkembangan Midoriya sangat pesat merasa tersaingi dan ingin mengalahkannya dalam festival olahraga *Yuuei*. Todoroki dengan sifatnya yang dingin berjalan menghampiri Midoriya dan mengajukan pernyataan untuk bersaing dalam festival olahraga *Yuuei*. Data tersebut dapat dilihat dari kutipan berikut.

(1) 轟 : 緑谷。

Todoroki : *Midoriya*.

Todoroki : 'Midoriya.'

緑谷 : 轟くん...何?

Midoriya : *Todoroki-kun nani?*

Midoriya : 'Todoroki-kun, ada apa?'

轟 : 客観的に見ても実力俺のほうが上だと思う。

Todoroki : *Kyakkanteki ni mite mo*

jitsuryoku ore no hou ga ue da to omou.

Todoroki: 'Dilihat secara objektif, menurutku kemampuanku lebih unggul darimu.' (BNHA 14.3.120)

Id dari Todoroki yaitu keinginannya untuk tidak mau kalah dari Midoriya sangat kuat sehingga memengaruhi *superego* Todoroki untuk menyombongkan kekuatannya terhadap Midoriya. *Superego* dari Todoroki yakni kesadarannya diakui oleh Midoriya yaitu kekuatan Todoroki memang lebih darinya.

Data 2

Diceritakan saat Todoroki sedang memilih anggota untuk bertarung pada festival olahraga *Yuuei* pada babak kedua. Todoroki memilih *lida*, *Yaoyorozu*, dan *Kaminari* sebagai tim petarungnya, dan Todoroki sebagai pemimpin tim. Bakat *lida*, *Yaoyorozu* dan *Kaminari* sangat cocok untuk gaya bertarung Todoroki sehingga ia memilih mereka bertiga.

(2) 轟 : おまえらを選んだのは、これが最も安定した布陣だと思うからだ。上鳴は左翼で発電し、敵を近づけさせるな。八百

万は右翼絶縁体やら防御・移動の補助。飯田は先頭で機動力源もといフイジカルを生かした防御。

Todoroki : *Omaera o eranda no wa, kore ga mottomo antei shita fujin da to omou kara da. Kaminari wa sayoku de hatsuden shi, teki o chikadzuke saseru na. Yaoyorozu wa uyoku zetsu entai yara bougyo idou no hojyo. lida wa sentou de kidou ryokugen motoi fijikaru wo ikashita bogyo.*

Todoroki : 'Aku memilih kalian karena, menurutku dengan formasi pertarungan kita ini sangat stabil. *Kaminari* di sisi sebelah kiri, jika ada yang mendekat sengat dengan listrikmu. *Yaoyorozu* disisi sebelah kanan sebagai melindungi dan mendukung pergerakan dengan menggunakan bakat penciptaanmu. *lida* di dalam pertarungan dia menjadi nyawa dalam formasi ini karna fisik yang kuat.'

飯田 : 轟くんは氷と熱で攻撃・牽制ということか。

lida : Todoroki-kun wa koori to netsu de kougeki kensei to iu koto ka.

lida : 'Apakah Todoroki menjadi petarung dengan menggunakan bakat es dan apinya?'

轟 : いや。戦闘に於いて左は絶対使わねえ。

Todoroki: Iya. Sentou ni oite hidari wa zettai tsukawanee.

Todoroki : 'Tidak, dalam pertarungan aku tidak akan menggunakan sisi kiriku.'

(BNHA.14.4.27-28)

lida saat bertanya kepada Todoroki menjelaskan bahwa *lida* tidak tahu tentang masa lalu yang membuat Todoroki tidak mau menggunakan sisi kirinya yaitu api. Karena masa lalunya itu, Todoroki tidak akan pernah menggunakan sisi kirinya untuk bertarung. Dapat diketahui dalam kutipan Todoroki saat menjawab pertanyaan *lida*, juga menjelaskan bahwa *ego* dari Todoroki sangat kuat sehingga memengaruhi keinginan *id* yang menginginkan kemenangan mutlak tanpa menggunakan sisi kirinya.

Data 3

Diceritakan saat Todoroki yang kewalahan saat melawan Midoriya, sehingga ia secara tidak sengaja menggunakan sisi kirinya yaitu kekuatan api saat duel melawan Midoriya.

(3) 轟 : 「攻撃には使わねえ。そう決めたハズなのに気圧された」いけねえ... これじゃ親父の思う通りじゃねえか。

Todoroki : (Kougeki ni wa tsukawanee. Sou kimeta hazu na noni kiosareta) Ikenee,,, Korejya oyaji no omou toori jyanee ka. Nat: 'Padahal kemarin 'Ini alat untuk mengetahui sudut bukit dengan akurat' gitu kan.'

Todoroki : "Aku takkan menggunakannya untuk menyerang. Padahal aku sudah memutuskannya, tapi aku kewalahan." Tidak boleh... kalau begini sama saja akan sesuai keinginan ayah.'
(BNHA.14.4.86)

Pada kutipan tersebut, *id* dari Todoroki menginginkan kemenangan mutlak melawan Midoriya sehingga *id* mendorong *ego* Todoroki untuk menggunakan sedikit sisi kirinya yaitu kekuatan api. Setelah Todoroki merasa kalah dengan Midoriya karena ia secara tidak sengaja menggunakan sisi kirinya, Todoroki menemui Midoriya untuk membicarakan tentang dirinya. *id* Todoroki yang mendorong *ego* untuk mengingkari sumpahnya agar tidak menggunakan sisi kirinya dapat dilihat juga dari kutipan data berikut.

Data 4

Diceritakan saat Todoroki berjalan dari ruang ganti menuju arena pertandingan bertemu dengan ayahnya, yaitu *Endeavor*. Todoroki yang merasa benci terhadap ayahnya tidak ingin menanggapi omongan ayahnya. Todoroki hanya berjalan dan mencoba tidak mendengarkan omongan ayahnya.

(4) 轟 : 邪魔だ。

Todoroki : *Jama da.*

Todoroki : 'Kau menghalangi jalanku.'

エンデブアー：醜態ばかりだな、焦凍。左の力を使えば、障害物競走も騎馬戦も圧倒出来たはずだろ。良い加減子どもじみた反抗をやめろ。おまえにはオールマイト超えるという義務があるんだぞ。わかっているのか？兄さんらとは違う、おまえは最高傑作なんだぞ。

Endeavor : *Shuutai bakari dana, Shouto. Hidari chikara o tsukaeba, shuugaibutsu kyouso mo kibasen mo attou dekita hazu daro. Ii kagen kodomo jimita hankou o yamero. Omae niwa All Might koeru to iu gimu ga arun dazo.*

Wakatteiru no ka? Niisanra towa chigau, omae niwa saikou kessaku nandazo.

Endeavor : 'Kau selalu mengecewakanmu, Shouto. Kalau kau menggunakan kekuaran bagian kirimu, baik di lomba hala rintang atau adu kavaleri, seharusnya kau dapat menang dengan mudah. Hentikan sikap berontak kekanak-kanakanmu ini. Kau punya kewajiban untuk melampaui *All Might*. Apa kau mengerti?. Kau itu berbeda dengan kakakmu. Kau adalah mahakaryaku.'

轟：それしか言えねえてめエのか。お母さんの力だけで勝ち上がる。戦いでてめエの力は使えねえ。

Todoroki : *sore ja ienee temee ka. Okaasan no chikara dake de kachi agaru. Tatakai de temee no chikara wa tsukaenee.*

Todoroki : 'Apa Cuma itu yang dapat kau katakan?. Aku akan menang hanya menggunakan kekuatan Ibuku. Di pertarungan aku tak akan menggunakan kekuatanmu.'

エンデファー : いまは通用したとしても、すぐ限界が来るぞ。

Endeavor : *Ima wa tsuuyoushita toshite mo, sugu genkai ga kuruzo.*

Endeavor : 'Sekarang kau dapat berkata seperti itu, tapi sebentar lagi kau akan mencapai batasmu.'

(BNHA.14.4.161-163)

Pada kutipan tersebut Todoroki kesal karena bertemu Ayahnya disaat ia akan bertarung. *Ego* Todoroki merasa kesal karena bertemu dengan Ayahnya, sehingga membuat *superego* yang seharusnya mengikuti norma-norma dalam masyarakat tidak berfungsi dengan baik ketika Todoroki merasa benci dengan Ayahnya. *Id* Todoroki hanya menginginkan kemenangan dengan hanya menggunakan sisi kanannya itu dapat dilihat dari Todoroki yang kesal setelah bertemu dengan Ayahnya itu, membawa kekesalannya tersebut dalam

pertandingannya dia, dapat dilihat dalam data berikut.

C. SIMPULAN

Kepribadian tokoh Todoroki Shouto berdasarkan teori psikoanalisis Sigmund Freud, maka ditemukan hasil bahwa *ego*-nya banyak dipengaruhi oleh *id* misalnya sifat Todoroki yang membenci ayahnya karena dipengaruhi oleh *id* ditemukan ada delapan data. Sementara *ego* yang dipengaruhi oleh *superego* misalnya Todoroki bertindak menurut sesuai norma dalam masyarakat ditemukan ada lima data. Hal tersebut menunjukkan bahwa Todoroki yang seharusnya dapat mengontrol dirinya untuk tidak membenci Ayahnya dan memaafkannya dari awal. Tetapi, *id* Todoroki lebih kuat, sehingga dapat mengontrol *ego* untuk membenci Ayahnya pada masa anak-anaknya sampai Todoroki bertemu dengan Midoriya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2014. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi*. Terjemahan Yudi Santoso dari *Theories of Development, Concept and Applications* (1980). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danesi, M. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Duncan, R. 2000. *Toward a Theory of Comic Book Communication*. Melalui,

- <https://www.hsu.edu/academicforum/1999-2000> tanggal 4 Januari 2020
- Endraswara, suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Medpress (Anggota IKAPI).
- Koeswara, E. 1991. *Teori-teori Kepribadian Psikoanalisis, Behaviorisme, Humanistik*. Bandung: Eresco.
- McCloud, S. 2008. *Memahami Komik*. Terjemahan S. Kinanti dari *Reinventing Comics* (2000). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moleong, Lexy. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Robbins, S.P dan Judge. 2008. *Perilaku Organisasi Edisi 12 Buku 1*. Terjemahan Diana Angelica, Ria Cahyani dan Abdul Rosyid dari *Organizational Behavior* (1979). Jakarta: Salemba Empat.
- Saryono. 2009. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Schodt, Frederick. 1983. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.
- Semi, Atar. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Siswanto, Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Stein, S.J. 2002. *Ledakan EQ: 15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Meraih Sukses*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadjo, Jacob & Saimi K.M. 1997. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Yusuf, Syamsu dan Nurihsan, Juntika. 2013. *Teori Kepribadian*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Komik *Boku no Hero Academia* www.manga314.com/manga-僕のヒーローアカデミア [Diakses pada 15 November 2019 pukul 20.00]
- KotobankJP. <<http://kotobank.jp/word/%E6%BC%AB%E7%94%BB-636540>> [Diakses pada 30 November 2020 Pukul 21.02]
- Kreativid. 2019. *Ini Dia 11 Jenis balon kata Komik Beserta Fungsinya*. <<http://kreativv.com>> [Diakses pada 15 November 2019 Pukul 20.31]
- MyAnimeList. 2014. *Boku no Hero Academia | Manga – MyAnimeList.net*. Melalui, <http://myanimelist.net/manga/91941/My_Hero_Academia> [Diakses pada 20 Desember 2019 pukul 19.05]