

KARAKTERISTIK KEPRIBADIAN PADA TOKOH GON DAN KILLUA DALAM MANGA HUNTER X HUNTER KARYA YOSHIHIRO TOGASHI

Antoni Krismansyah

Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo
antoni.krismansyah56@gmail.com

Titien Wahyu Andarwati

Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo
titienwahyu112@gmail.com

Abstrak

Dalam komik *Hunter x Hunter* karya Yoshihiro Togashi chapter ke-1 sampai ke-305, diceritakan tentang kehidupan Gon dan Killua yang ingin menjadi *Hunter* profesional. Peneliti tertarik meneliti karakteristik kepribadian dari tokoh Gon dan Killua berdasarkan faktor lingkungan tempat tinggal dan lingkungan sekitar mereka yang meliputi sifat dan emosi tokoh. Adapun rumusan masalah tersebut, meliputi: 1) Bagaimana karakteristik kepribadian tokoh Gon dan Killua?; 2) Apa faktor yang mempengaruhi karakteristik kepribadian tokoh Gon dan Killua?; dan 3) Bagaimana emosi yang dialami tokoh Gon dan Killua? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan karakteristik kepribadian dan faktor yang mempengaruhi karakteristik kepribadian serta emosi tokoh Gon dan Killua dalam komik *Hunter x Hunter*. Dalam penelitian ini digunakan teori karakteristik kepribadian Daniel dan Lawrence yang menekankan kepribadian yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan klasifikasi emosi oleh David Krech. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Data dan sumber data berupa tuturan atau percakapan antar tokoh yang diperkuat dengan gambar dalam komik *Hunter x Hunter*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan ialah menggunakan metode deskriptif. Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa : Karakteristik kepribadian tokoh Gon dan Killua yakni pantang menyerah yang melekat pada tokoh Gon, dan daya tahan fisik kuat melekat pada tokoh Killua. Faktor yang mempengaruhi karakteristik kepribadian tokoh Gon adalah faktor lingkungan budaya, sedangkan faktor lingkungan yang mempengaruhi Killua adalah keluarga. Emosi yang melekat pada tokoh Gon yakni emosi dasar marah dan emosi yang berhubungan dengan orang lain yakni benci sedangkan emosi takut melekat pada tokoh Killua.

Kata Kunci : Karakteristik Kepribadian; Klasifikasi Emosi; Komik *Hunter x H*; Psikologi Sastra

A. PENDAHULUAN

Karya sastra adalah suatu karya seni yang dicurahkan dalam bentuk tulisan atau lisan yang bertujuan untuk memberikan kesan dan pesan secara komunikatif terhadap pembaca/pendengar agar dapat memahami isi dan ide dari karya sastra tersebut. Dalam karya sastra disampaikan tentang suatu kejadian atau peristiwa yang banyak terjadi dalam masyarakat yang dirasakan oleh penulis. Dalam hal ini penulis mengambil sumber cerita melalui perilaku masyarakat. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam menganalisis suatu karya sastra adalah pendekatan psikologi sastra. Psikologi sastra menganalisis suatu karya sastra berdasarkan aspek-aspek kejiwaan. Psikologi sastra sebagai suatu pendekatan merupakan bentuk kreativitas yang dihadirkan melalui model penelitian interdisiplin dengan menetapkan karya sastra sebagai pemilik posisi yang lebih dominan (Ratna, 2011:349). Kata psikologi berasal dari bahasa Yunani *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi psikologi pada dasarnya adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia. Pada awalnya psikologi hanya ilmu yang mempelajari tentang aspek-aspek kejiwaan manusia secara *real* atau nyata, namun seiring dengan perkembangan ilmu sastra aspek psikologi mempengaruhi pengarang dalam membuat sebuah karya sastra. Karya sastra terdiri dari berbagai macam seperti puisi, *anime*, *manga* yang ceritanya bersifat faktual atau terdapat kebenaran didalamnya (Non Fiksi) atau juga merupakan fantasi dari pemikiran penulis yang ingin disampaikan kepada pembaca (Fiksi). Salah satu karya sastra yang banyak mempelajari tentang tingkah laku manusia adalah *manga*.

Manga merupakan komik yang berasal dari Jepang yang pembuatannya dilakukan melalui tulisan berupa gambar maupun teknologi komputer. *Manga* merupakan suatu karya sastra yang cukup terkenal dan banyak diminati oleh banyak kalangan di dalam negeri maupun mancanegara. *Manga* tidak merujuk pada suatu golongan umur tua ataupun muda. Terdapat

berbagai macam genre yang digunakan dalam *manga* bertujuan untuk mengetahui tema konflik yang digunakan oleh komik tersebut. Nurgiyantoro (2012:134) berpendapat bahwa konflik dibagi menjadi dua yakni konflik internal dan konflik eksternal. Konflik internal adalah konflik yang terjadi di dalam hati, jiwa si tokoh tersebut. Konflik internal ini merupakan permasalahan intern manusia antara dua keyakinan, keinginan, kepentingan, harapan-harapan yang berbeda, atau masalah-masalah lainnya. Sedangkan konflik eksternal adalah konflik yang terjadi antar manusia dengan sesuatu yang di luar dirinya, biasanya konflik dengan lingkungan atau konflik dengan manusia lainnya.

Selain memiliki berbagai macam cerita yang menarik, tentunya terdapat alur yang terjadi di setiap cerita atau *manga* yang menjadi daya tarik bagi pembaca untuk terus mengikuti alur cerita komik tersebut salah satunya yaitu perubahan kepribadian. Di dalam sebuah cerita tentu adanya suatu konflik merupakan unsur yang sangat membangun dan berpengaruh bagi jalannya cerita tersebut. Entah konflik tersebut dialami oleh tokoh utama dengan orang lain atau konflik yang terjadi pada dirinya sendiri. Nurgiyantoro (2012:134) berpendapat bahwa konflik dibagi menjadi dua yakni konflik internal dan konflik eksternal. Konflik internal adalah konflik yang terjadi di dalam hati, jiwa si tokoh tersebut. Konflik internal ini merupakan permasalahan intern manusia antara dua keyakinan, keinginan, kepentingan, harapan-harapan yang berbeda, atau masalah-masalah lainnya. Sedangkan konflik eksternal adalah konflik yang terjadi antar manusia dengan sesuatu yang di luar dirinya, biasanya konflik dengan lingkungan atau konflik dengan manusia lainnya.

Lingkungan menjadi faktor penting dalam pembentukan suatu kepribadian seseorang. Peneliti berpendapat bahwa dengan mengetahui karakteristik kepribadian yang ditunjukkan oleh tokoh utama yang dilihat dari faktor lingkungan tempat tokoh berada, dapat dilihat emosi yang

melekat atau yang dialami oleh tokoh tersebut. Emosi seseorang dapat terjadi akibat pembentukan lingkungan tempat tinggal maupun tempat tokoh berada saat itu. Karakteristik kepribadian adalah pola pikir, emosi, dan sifat tokoh yang berbeda serta memiliki ciri khas dan merupakan karakteristik yang menentukan perilaku seseorang karena pengaruh lingkungan (Daniel dan Lawrence, 2011:11). Berdasarkan pengertian tersebut, kepribadian seseorang dapat dilihat dengan bagaimana penyesuaian dirinya terhadap lingkungan tempat tinggal, tempat tokoh berada dan jenis emosi yang dialaminya. Karakteristik kepribadian atau perilaku seseorang tersebut berkaitan dengan emosi yang dialami tokoh utama yang dipengaruhi oleh konflik internal maupun konflik eksternal yang memunculkan emosi tertentu yang ditunjukkan oleh tokoh utama atau berupa kejadian-kejadian yang dialaminya. Kepribadian seseorang yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan berkaitan dengan emosi yang melekat pada dirinya dan bukan sebaliknya.

Peneliti menggunakan teori kepribadian Daniel dan Lawrence sebagai pedoman untuk meneliti karakteristik kepribadian tokoh utama yang ditinjau dari lingkungan tempat ia berada atau lingkungan tempat ia tinggal. Kepribadian merupakan pola perilaku dan cara berfikir yang khas yang menentukan penyesuaian diri individu terhadap lingkungan, kepribadian mencakup kepribadian umum yang dapat diamati oleh orang lain dan kepribadian dari pikiran dan pengalaman yang jarang diungkapkan serta faktor lingkungan yang menjadi pemicu sebuah karakteristik suatu kepribadian. Kepribadian seseorang dapat terjadi karena adanya interaksi diantara banyak faktor yang mempengaruhi perilaku manusia (Daniel dan Lawrence, 2011).

Oleh karena itu, pembentukan karakter atau kepribadian seseorang serta emosi yang dialaminya dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, baik yang diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Terdapat beberapa jenis emosi seperti rasa

bersalah, rasa malu, kebencian dan senang, dan lain-lainnya yang melekat pada diri seseorang.

Komik (*manga*) *Hunter X Hunter* bercerita tentang seorang anak yang bernama Gon Freecs yang memiliki cita-cita agar dapat menjadi seorang pemburu atau *hunter*. Tujuan Gon untuk menjadi pemburu atau *hunter* semata-mata untuk mengikuti jejak sang ayah yang sudah berkecimpung di dunia perburuan sejak lama dan dia percaya bahwa dengan mengikuti jejak sang ayah Gon dapat menemukan ayahnya yang sudah lama pergi dari desa yang tidak kunjung kembali. Di tengah petualangannya untuk menjadi seorang pemburu Gon banyak melewati rintangan dan ujian yang berat namun hal tersebut tidak menjadi penghalang baginya dan sudah mengetahui risikonya sejak awal untuk menjadi seorang pemburu profesional dan diakui oleh banyak orang pastinya akan melewati rintangan yang berat dan sulit. Saat pertama kali mengikuti ujian *hunter* Gon bertemu dengan seorang anak bernama Killua. Killua mengikuti ujian ini karena dirinya merasa bosan dan hanya ingin menghabiskan waktunya dengan mengikuti ujian tersebut dan berharap dapat bertemu dengan orang yang menarik. Bertolak belakang dengan Gon yang sedari awal memang berniat untuk mengikuti ujian ini agar menjadi seorang *hunter* profesional seperti ayahnya, Killua hanya bersantai-santai untuk mengisi waktu luangnya yang membosankan. Tidak butuh waktu lama mereka pun menjadi sangat akrab dengan sangat cepat dikarenakan sifat dan kepribadian Gon yang memang seorang anak yang ceria dan cepat beradaptasi dengan orang-orang di sekitarnya. Karena hal tersebut Killua yang sebelumnya tidak ada niatan untuk mengikuti ujian ini dengan serius, akhirnya tertarik dan menjadi antusias dalam menyelesaikan ujiannya. Tak lama setelah itu Gon dan Killua menjadi sahabat dan selalu bepergian bersama-sama dalam menghadapi rintangan kedepannya.

Penelitian yang menggunakan sumber data *Hunter X Hunter* sudah pernah dilakukan akan tetapi, peneliti menggunakan sumber data

berupa komik dan menjelaskan karakteristik kepribadian tokoh dilihat dari faktor lingkungannya. Setelah meninjau dan membaca kembali cerita *Hunter X Hunter*, peneliti tertarik menggunakan *manga Hunter X Hunter* karya Yoshihiro Togashi ini untuk digunakan sebagai objek penelitian karena dalam komik tersebut banyak aspek yang dapat diteliti salah satunya yakni ingin mendeskripsikan karakteristik kepribadian, faktor lingkungan yang mempengaruhi karakteristik kepribadian dan emosi yang dialami oleh tokoh Gon dan Killua melalui pendekatan kepribadian Daniel dan Lawrence.

Dari uraian tersebut maka rumusan masalah yang diteliti adalah 1. Bagaimana karakteristik kepribadian tokoh Gon dan Killua dalam *manga Hunter X Hunter* karya Yoshihiro Togashi? 2. Apa faktor yang mempengaruhi karakteristik kepribadian tokoh Gon dan Killua karya Yoshihiro Togashi? 3. Bagaimana emosi yang dialami oleh tokoh utama Gon dan Killua karya Yoshihiro Togashi?. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan karakteristik kepribadian tokoh Gon dan Killua dalam *manga Hunter x Hunter*, mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi kepribadian tokoh Gon dan Killua serta mendeskripsikan emosi yang dialami oleh tokoh Gon dan Killua *manga Hunter x Hunter* karya Yoshihiro Togashi. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi pembaca dalam melakukan suatu penelitian di masa mendatang dan menambah wawasan bagi pembaca terutama dalam meneliti karya sastra berupa komik.

Berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan sumber data *Hunter X Hunter* karya Yoshihiro Togashi sebagai sumber data dalam penelitian :

4. Penelitian berupa skripsi berjudul “Analisis Psikologis pada Tokoh Killua Zoldyck Dalam Anime Hunter x Hunter Karya Yoshihiro Togashi” yang diterbitkan pada tahun 2019 Universitas Sumatera Utara. Hasil dari penelitian ini adalah Killua Zoldyck lebih

mengutamakan dorongan-dorongan Super Ego di dalam dirinya yang mengalahkan Id dan Ego. Id muncul ketika Killua hanya mementingkan keinginannya sendiri, sedangkan Ego mengendalikan Killua ketika dirinya dihadapkan pada suatu pilihan untuk menentukan mana yang baik dan benar bagi dirinya.

2. Penelitian berupa skripsi yang berjudul “Analisis Semiotik Representasi Kegigihan Dalam Animasi Hunter x Hunter” yang ditulis oleh Muhammad yang diterbitkan pada tahun 2017 di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Hasil dari penelitian ini, *Hunter X Hunter* mengandung pesan moral, terutama pesan-pesan yang menunjukkan kegigihan baik personal maupun lebih, melalui visual maupun verbal di masing-masing jalan ceritanya. Para tokoh utama mempunyai kisah perjuangan untuk berubah atau mendapat hal yang lebih baik lagi.
3. Penelitian berupa jurnal yang berjudul “Analisis Kepribadian dan Emosi Tokoh Tadakuni Dalam Komik Danshi Koukousei no Nichijou” yang ditulis oleh Dwi Setyawan dan Eva Amalijah Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Hasil dari penelitian ini, ditemukan emosi pada tokoh Tadakuni sebanyak 14 data, marah 26 data, takut 6 data, sedih 8 data, sakit 2 data, jijik 2 data, kenikmatan 1 data, sukses 0 data, gagal 3 data, bangga 3 data, malu 6 data, bersalah 5 data, menyesal 2 data, cinta 2 data, dan benci 0 data. Berdasarkan analisis tersebut, emosi yang dominan pada diri Tadakuni adalah marah.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu pada penggunaan teori klasifikasi emosi oleh David Krech. Perbedaan penelitian ini adalah menggunakan teori Daniel dan Lawrence yang mendeskripsikan kepribadian seseorang yang dilihat dari keadaan lingkungan sekitar dengan pendekatan psikologi sastra dari beberapa tokoh yakni tokoh utama

dan tokoh yang sering muncul atau tokoh yang sangat sangat berkaitan dengan tokoh utama .

Pada penelitian ini menggunakan teori kepribadian Daniel dan Lawrence. Menurut Daniel dan Lawrence (2011:11) Karakteristik kepribadian adalah pola pikir, emosi, dan sifat tokoh yang berbeda serta memiliki ciri khas dan merupakan karakteristik yang menentukan perilaku seseorang karena pengaruh lingkungan. Kepribadian seseorang dapat terjadi karena adanya interaksi diantara banyak faktor yang mempengaruhi perilaku manusia (Daniel dan Lawrence,2011). Kepribadian merupakan pola perilaku dan cara berfikir yang khas yang menentukan penyesuaian diri individu terhadap lingkungan, kepribadian mencakup kepribadian umum yang dapat diamati oleh orang lain dan kepribadian dari pikiran dan pengalaman yang jarang diungkapkan serta faktor lingkungan yang menjadi pemicu sebuah karakteristik kepribadian. Karakteristik kepribadian adalah pola pikir, emosi, dan sifat tokoh yang berbeda serta memiliki ciri khas dan merupakan karakteristik yang menentukan perilaku seseorang karena pengaruh lingkungan (Daniel dan Lawrence, 2011:11). Pembentukan kepribadian yang menjelaskan sifat-sifat tokoh seperti ceria, suka menolong, peka dan lain sebagainya. Perubahan kepribadian pada seseorang tidak dapat terjadi secara tiba-tiba, dan tentunya terdapat faktor yang memelopori terjadinya hal tersebut. Kepribadian seseorang dapat terjadi karena adanya interaksi diantara banyak faktor yang mempengaruhi perilaku manusia (Daniel dan Lawrence,2011). Faktor perilaku manusia di jabarkan menjadi 2 hal, yakni *Faktor Penentu Genetis* dan *Faktor Lingkungan*. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Faktor Genetis

Menurut Caspi dkk (dalam Daniel dan Lawrence, 2011:19) faktor-faktor genetis sangatlah berpengaruh terhadap karakteristik kepribadian dan perbedaan antar individu.

Faktor-faktor genetis berkontribusi pada perkembangan otak, perilaku manusia dan emosi. Para peneliti analisis evolusioner memilih untuk mencari dasar genetis yang dimiliki oleh keseluruhan manusia pada manusia, yaitu hal-hal psikologis yang dimiliki oleh semua orang secara umum.

2. Faktor Lingkungan

Perilaku seseorang dapat dilihat dan dibentuk dengan adanya suatu kondisi dimana orang tersebut memunculkan suatu kepribadian yang berbeda-beda. Selain faktor genetis yang dipengaruhi oleh perkembangan otak dari setiap manusia, faktor lingkungan juga menjadi faktor utama terbentuknya kepribadian bagi seseorang. Mayoritas psikolog berorientasi bahwa lingkungan merupakan peran penting dalam kepribadian seseorang. Di dalam hubungan pengaruh mempengaruhi, terlihat bahwa pengaruh kepribadian dalam perkembangan diri seseorang memperlihatkan sifat-sifat yang tertuju karena adanya pembentukan dari lingkup sekitarnya yakni lingkungan. Lingkungan menerima sifat tersebut dan memperlihatkan reaksi yang dibentuk atas dasar sifat-sifat, perilaku seseorang, dan pengolahan lingkungan itu. Jadi, lingkungan juga berubah dan memperlihatkan proses perubahan terhadap diri seseorang.

Lingkungan yang berubah memberikan juga perangsang pada tiap perilaku, yang berpengaruh terhadap perkembangan seseorang khususnya perkembangan pembentukan kepribadian. Dengan demikian, seseorang yang berkembang memberikan penampilan pada lingkungan pada satu pihak dan di pihak lain menerima penampilan lingkungan yang mengubahnya. Penentu dari suatu lingkungan berkontribusi terhadap perbedaan individual dan keunikan individual. Penyebab-penyebab dari lingkungan yang telah terbukti penting dalam penelitian mengenai perkembangan kepribadian seseorang (Daniel dan Lawrence,2011: 21). Antara lain meliputi

a. Budaya

Setiap kultur atau budaya memiliki ritual-ritual, kegiatan dan kebiasaan dalam melakukan suatu hal tertentu (Daniel dan Larence, 2011 : 21). Budaya dapat memberikan suatu pengaruh pada kepribadian seseorang secara terselubung. Budaya tempat dimana kita tinggal menentukan kebutuhan-kebutuhan dan makna yang kita rasakan. Budaya adalah faktor penentu lingkungan terhadap kepribadian adalah pengalaman-pengalaman individual sebagai suatu hasil dari kultur tertentu.

Budaya merupakan kebiasaan atau cara hidup yang dimiliki oleh setiap orang dalam melakukan kegiatan yang diwariskan secara turun-temurun. Kegiatan menurut masing-masing orang inilah yang akan menjadi penentu karakteristik kepribadian bagi setiap orang. Kebiasaan yang dilakukan di lingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi karakteristik kepribadian seseorang.

b. Kelas Sosial

Beberapa faktor mempunyai peran bagi tiap orang dalam bagaimana memandang diri mereka dan bagaimana mereka memandang anggota dari kelas sosial lain sebagaimana mereka berperilaku. Beranggapan bahwa kelompok sosial yang lain berbeda dengan tingkah laku dari kelompok itu sendiri. Faktor kelas sosial membentuk cara seseorang dalam mendefinisikan situasi-situasi tertentu dan bagaimana merespons situasi yang dihadapinya (Danial dan Lawrence, 2011 : 24).

c. Keluarga

Keluarga adalah salah satu faktor penentu lingkungan bagi pertumbuhan dan perkembangan kepribadian setiap orang. Setiap perilaku orang tua mempengaruhi perkembangan pola kepribadian anak karena bagi mereka orang tua merupakan panutan. Kepribadian seseorang dapat dilihat dengan bagaimana penyesuaian dirinya terhadap

lingkungan tempat tinggal, tempat tokoh berada dan jenis emosi yang dialaminya. Seperti yang dipaparkan oleh Daniel dan Lawrence (2011:11) bahwa karakteristik kepribadian mencakup sifat tokoh dan emosi yang dipengaruhi oleh faktor lingkungannya.

Daniel dan Lawrence beranggapan bahwa kepribadian seseorang selain dapat dipicu karena adanya faktor genetik dan faktor lingkungan juga dapat menjadi pengaruh besar karakteristik kepribadian seseorang yang terdiri dari faktor lingkungan budaya, kelas sosial dan keluarga Daniel dan Lawrence (2011:19-21). Kepribadian seseorang dapat dilihat dengan bagaimana penyesuaian dirinya terhadap lingkungan tempat tinggal, tempat tokoh berada dan jenis emosi yang dialaminya. Seperti yang dipaparkan oleh Daniel dan Lawrence (2011:11) bahwa karakteristik kepribadian mencakup sifat tokoh dan emosi yang dipengaruhi oleh faktor lingkungannya. Dari penjelasan tersebut, dijelaskan bahwa emosi juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Karakteristik kepribadian atau sifat tokoh tersebut berkaitan dengan emosi yang dialami tokoh dipengaruhi oleh faktor lingkungan sehingga memunculkan emosi-emosi yang bertolak belakang dengan sifat tokoh. Kepribadian seseorang yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan berkaitan dengan emosi yang melekat pada dirinya dan bukan sebaliknya. Seperti halnya tokoh yang memiliki sifat penyabar, ceria dan suka menolong, dapat memunculkan emosi seperti marah dan benci yang sangat bertolak belakang dengan sifatnya karena pembentukan lingkungan yang menyebabkan munculnya emosi tersebut. Faktor lingkungan, selain menunjukkan sifat tokoh juga berkaitan dengan emosi yang dialaminya meskipun tidak sesuai dengan sifat aslinya.

Selain teori kepribadian, peneliti juga menggunakan teori klasifikasi emosi menurut David Krech. Emosi adalah kondisi saat tokoh merasakan perasaan yang berbeda-beda tergantung kondisi emosi yang terjadi pada tokoh tersebut. Banyak hal yang menjadi pemicu

munculnya emosi yang menyebabkan perubahan psikologis yang ada di dalam diri manusia dapat mempengaruhi tindak perilaku dan kondisi lingkungan yang kurang baik yang memperparah kondisi tersebut. Kondisi yang membangkitkan perasaan-perasaan tersebut sangat terkait dengan tindakan yang ditimbulkannya dan mengakibatkan meningkatnya ketegangan (Krech dalam Minderop, 2010:40). (Krech dalam Minderop,2010:39) menjelaskan bahwa terdapat empat klasifikasi emosi, yaitu emosi dasar emosi yang berhubungan dengan stimulasi sensor , emosi yang berhubungan dengan penilaian diri sendiri dan juga emosi yang berhubungan dengan orang lain.

Emosi merupakan suatu luapan atau respon yang dimiliki oleh manusia terhadap kejadian-kejadian atau peristiwa yang telah dialaminya. Kesenangan, kemarahan, ketakutan, dan kesedihan kerap kali dianggap sebagai emosi yang paling mendasar atau primer. Emosi-emosi tersebut menjadi sifat mendasar yang dimiliki oleh manusia dan melekat pada diri mereka masing-masing tergantung dengan kondisi manusia tersebut.

Berikut adalah masing-masing jenis dari emosi yakni :

1. Emosi dasar yang meliputi rasa senang, marah, takut dan sedih.
2. Emosi yang berhubungan dengan stimulasi sensor yakni sakit, jijik dan kenikmatan.
3. Emosi yang berhubungan dengan penilaian diri sendiri yakni sukses dan gagal, bangga dan malu, serta rasa bersalah dan menyesal.
4. Emosi yang berhubungan dengan orang lain yakni cinta dan benci.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif . Sumber data dalam penelitian ini, yakni sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yang

digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Hunter X Hunter* chapter 1-305 karya Yoshihiro Togashi. Sedangkan sumber data sekunder penelitian ini adalah buku-buku teori yang digunakan oleh peneliti dalam mencari data, skripsi dan jurnal sebagai referensi penelitian terdahulu sehingga mempermudah peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil dan pembahasan, akan dijabarkan hasil penelitian mengenai faktor yang mempengaruhi karakteristik kepribadian tokoh Gon dan Killua yang terdapat dalam *Manga Hunter x Hunter* karya Yoshihiro Togashi. Berdasarkan data yang diperoleh dari *Manga Hunter x Hunter* :

1. Karakteristik Kepribadian dan Faktor yang mempengaruhi tokoh Gon



Gambar 1. *HxH* Chapter 5

Data 1

ゴン : トンパさんこのジュース古くなってるよ。味がへん。

トンパ : え?あれ?おかしいな?もうわけないっ。

ゴン : いいよ、そんなに謝^{あやま}らなくても。オレ山
とかでいろんな草^{くさ}や芽^めを食いしているから
大体味で変なものがわかるんだ。

Gon : 'Tonpa san, jus ini sepertinya sudah
kadaluarsa. Rasanya aneh.'

Tonpa : 'Eh? Loh? Kok bisa? Maafkan
aku.'

Gon : 'Tidak apa-apa, kau tidak perlu
minta maaf. Aku sudah mencoba
semua jenis rumput-rumputan dan
tanaman gunung, jadi aku bisa
merasakan jika ada sesuatu
yang aneh.'

(HxH/Chapter 5)

Data di atas ketika Gon sudah tiba di tempat ujian Lisensi *Hunter*, dia dan teman-temannya bertemu dengan Tonpa yang merupakan veteran karena telah mengikuti ujian *hunter* sebanyak 10 kali. Tonpa memberinya jus sebagai tanda pertemanan sekaligus hadiah karena dapat sampai ke tempat tersebut, tetapi pada kenyataannya jus tersebut dicampur dengan obat pencahar agar Gon tidak fokus ikut ujian, namun Gon dapat mengenali rasa jus yang diberi obat pencahar tersebut. Hal tersebut menjelaskan sifat Gon yakni peka karena dapat mengetahui jika jus pemberian dari Tonpa yang sudah diberikan obat pencahar.

Selain itu, hal tersebut menunjukkan faktor lingkungan yang mempengaruhi tokoh Gon yakni budaya yang merupakan kebiasaan atau cara hidup yang dimiliki oleh tokoh Gon saat berada di lingkungan tempat tinggalnya.

Data 2

キルア : どんなマジック使ったんだ? 絶対^{ぜったい}もう戻
ってこれないと思たぜ。

ゴン : 香水^{こうすい}のニオイをたどったー。

キルア : お前やっぱり相当^{そうとう}変わってるな。

Killua : 'Sihir apa yang kamu gunakan?
Kupikir kau tidak akan pernah
kembali.'

Gon : 'Aku hanya mengikuti
aroma parfumnya.'

Killua : 'Kau ini memang benar-
benar aneh.'

(HxH/Chapter/10)

Data di atas saat Gon dan lainnya berhasil melewati ujian pertama, mereka terpisah dan masuk ke dalam hutan yang dipenuhi oleh kabut sehingga mereka tersesat dan tidak dapat bertemu satu sama lainnya. Bahkan ada beberapa orang yang sedang bertarung yang menambah keadaan semakin keruh. Tidak lama setelah itu Gon dan Kurapika bertemu tetapi mereka tidak dapat menemukan Leorio dan Killua sehingga mereka mencari keberadaan mereka. Karena kabut di dalam hutan semakin tebal dan penglihatan mereka dibatasi, akhirnya Gon berusaha melacak bau parfum Leorio dengan menggunakan indra penciumannya dan menemukannya terkapar di bawah pohon. Tak lama setelah itu Killua muncul dan bertanya kepada Gon bagaimana mereka dapat selamat di dalam hutan yang dipenuhi kabut, dan Gon memberi tahu Killua jika ia dapat melacak bau parfumnya. Dari tuturan Gon tersebut menjelaskan sifat tokoh Gon yakni peka terhadap kondisi sekitar dan indra penciuman yang hebat karena dapat melacak bau parfumnya.

2. Karakteristik Kepribadian dan Faktor yang mempengaruhi tokoh Killua :

Data 1

シェズゲラ : では、練^{ねり}を見せてもらおうか?

キルア : じゃ、行くぜ。どお? もう少し
見るかい?

シェズゲラ : いや...よかろう。合格だ。オー
ラを電気に! 何という。あり得
ん! ゼロからこの4日間で覚えた
などいうことは。しかし、一朝一
夕で身に付くことじゃない! 拷問^{ごうもん}
に近い強力な電気を浴びる^{しゅぎょう}修業^{しゅぎょう}だ
だけでも数年は要るだろう。

キルア : 強力な電気か。生まれた時から
あびてたぜ。家庭の事情でね。

Tzesguerra : 'Kalau begitu, bisakah kau tunjukkan *Ren* mu.'

Killua : 'Kalau begitu, aku mulai. Bagaimana? Kau ingin melihat lagi.'

Tzesguerra : 'Tidak perlu. Sudah cukup. Kamu lulus. Mengubah auramu menjadi listrik! Apa-apaan itu. Ini sungguh luar biasa! Kau bisa menguasainya dalam waktu 4 hari ini. Tetapi, jurus ini tidak bisa dikuasai secara sempurna hanya dalam beberapa malam. Kamu perlu latihan latihan keras selama bertahun-tahun, untuk bisa mengekspos tubuhmu dengan listrik yang kuat.'

Killua : 'Listrik yang kuat kah. Sejak lahir, aku sudah terekspos dengan listrik. Karena alasan keluarga.'

(HxH Chapter 125)

Data di atas saat Killua menunjukkan kekuatannya yang dapat merubah aura Nen nya menjadi listrik yang menyelimuti tubuhnya dan membuat penguji tersebut terheran-heran, karena agar bisa melakukan teknik semacam itu membutuhkan pelatihan yang sangat sulit dalam waktu bertahun-tahun. Killua pun menjelaskan alasannya, bahwa sejak lahir dia sudah terekspos dengan listrik karena alasan keluarga. Berdasarkan tuturan tersebut, menunjukkan karakteristik kepribadian tokoh Killua yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan yakni keluarga yang menjadi faktor penentu lingkungan bagi pertumbuhan dan perkembangan kepribadian tokoh seperti halnya Killua yang mendapatkan pelatihan dari keluarganya yang mengharuskannya terekspos dengan listrik semenjak ia lahir karena alasan keluarganya yang mempunyai latar belakang pembunuh.

Data 2

キルア : トンパさん、先のジュースもっとくれる？

トンパ : え？ああ、いいぜ。おかしな？一本目の下剤はもうとつくに効いててもいいはずんだが。

キルア : 心配？

トンパ : え？

キルア : おれなら平気だよ。毒じゃ死なない。オレン家族暗殺だから。

Killua : 'Tonpa san, jus yang barusan boleh minta lagi?'

Tonpa : 'Eh? Aah, baiklah. Aneh sekali, obat pencuci perut yang dia minum sebelumnya harusnya sudah bekerja sekarang, tapi.'

Killua : 'Khawatir?'

Tonpa : 'Eh?'

Killua : 'Aku akan baik-baik saja. Racun tidak berpengaruh padaku. Aku berasal dari keluarga pembunuh.'

(HxH/Chapter/6)

Data di atas menunjukkan ketika Selain memberikan minuman yang di campur obat pencahar kepada Gon, ternyata Tonpa memberikannya kepada semua orang baru pertama kali mengikuti ujian Hunter agar orang tersebut gagal. Salah satu orang tersebut yakni Killua yang juga mendapatkan jus yang dicampur dengan obat pencahar dari Tonpa, namun obat pencahar itu tidak bereaksi terhadap Killua. Tonpa sedikit kebingungan kenapa obat tersebut tidak bereaksi dan malah meminta jus itu untuk diminum lagi. Dapat dilihat dari ucapan yang dilontarkan Killua yakni, bahwa racun sebenarnya tidak berpengaruh bagi dirinya dan akan baik-baik saja. Hal tersebut menjelaskan sifat tokoh Killua fisik yang kuat sehingga kebal terhadap racun, sesuai dengan tuturan Killua bahwa racun tidak berpengaruh terhadap dirinya apalagi hanya sekedar obat pencahar seperti jus milik Tonpa.

Data 3

リールベルト : 驚いたぞキルア。2本のムチを見切ったのはお前が初めてだ。そんな選手のため

にはこれ両方合わせて 100 万ボルトの電流をプレゼント。どんな大男でも身動きすらとれず気を失う！ムチに逆らうバカ共は全てこのサンダーズネイクのエジキト。

キルア : ^{ごうもん くんれん}拷問の訓練は一通り受けたから電流はきかない。でも、きかないってのは我慢できるって意味でさ痛いことにはかわりはないんだよ。だからちょっと頭来た。

Riehvelt : ‘Aku terkejut sekali, Killua. Kaulah lawan pertamaku yang bisa melihat cambukku. Untuk itu kau kuberi hadiah dan lagi cambukku ini mempunyai tegangan 1 juta volt. Sebesar apapun orang itu pasti akan mengalami kelumpuhan. Semua orang yang menahan cambukku, akan menjadl mangsa *Thunder Snake*.

Killua : Aku sudah terbiasa dengan setruman ini dari siksaan latihan yang kudapatkan. Jadi ini tidak berpengaruh apa-apa padaku. Tapi, meski tidak berpengaruh karena aku dapat menahannya, tetap saja ini masih sakit. Itulah kenapa aku agak kesal.

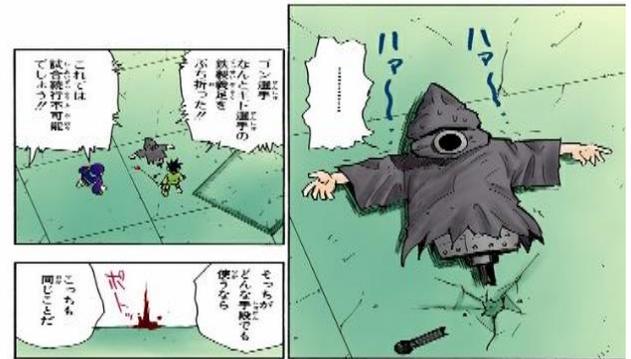
(HxH/Chapter/59)

Data di atas adalah kejadian setelah pertarungan antara Gon melawan Gido di menara surga, selanjutnya adalah Killua yang harus berhadapan dengan Riehvelt sebagai penutup acara. Killua dapat menghindari serangan yang dilancarkan oleh Riehvelt dengan mudah dan bahkan membuat lawannya kewalahan. Saat lawannya mengeluarkan cambuk, Killua dengan mudah menahan serangannya, tetapi cambuk tersebut sudah dialiri listrik dengan daya yang sangat tinggi yakni 1 juta volt, Riehvelt berbicara bahkan orang yang memiliki badan yang sangat besar

pun pasti akan kewalahan dan mengalami kelumpuhan sesaat. Akan tetapi, hal tersebut tidak berpengaruh terhadap Killua karena dia kebal terhadap listrik. Hal tersebut menjelaskan tokoh Killua memiliki badan yang kuat meskipun sudah terkena serangan listrik dengan daya yang tinggi sesuai dengan tuturan Killua.

3. Bagaimana emosi yang dialami Tokoh Gon :

Gambar 8. *Manga HxH Chapter 58*



ゴン : そっちがどんな手段でも使うなら、こっちも同じことだ。もう一度ズシに手を出してみろ！次は全力でその顔ぶっとばす！。

Gon : ‘Jika kau berniat melakukan apapun, aku tidak akan ragu-ragu. Dan jika kau menyentuh Zushi lagi, selanjutnya pasti mengenai wajahmu.’

(HxH Chapter 58)

Data di atas menunjukkan sesaat sebelum memasuki arena untuk bertarung, Gido, Riehvelt dan Sadaso yang merupakan lawan bertarung Gon dan Killua, menculik teman Gon yakni Zushi.

Mereka bertiga menyandera Zushi agar Gon dan Killua menyerah atau mengundurkan diri dari pertarungan arena dengan mengancam untuk membunuh Zushi jika tidak menurutinya, sehingga mereka bertiga dapat menang dan naik ke level selanjutnya. Killua berhasil menyelamatkan Zushi dan mengancam Sadaso untuk pergi dari arena tersebut dan akhirnya ia dinyatakan kalah dalam pertarungan. Meskipun begitu, Gon tetap merasa jengkel atau marah terhadap mereka karena telah menculik Zushi dan menyakitinya.

4. Bagaimana Emosi yang dialami oleh tokoh Killua

Gambar 10. Manga HxH Chapter 92



キルア : 甘かった。オレがあの場面で動いたらヒソカはためらわずオレを殺す気だった。あの殺気動けなかった。

Killua : 'Aku bodoh. Jika aku bergerak hisoka tidak akan ragu-ragu untuk membunuhku. Itu aura membunuh, aku tidak bisa bergerak'

(HxH Chapter 92)

Karena Gon sebelumnya mengadakan pertandingan panco, salah satu dari mereka menantang nya dan mencederainya dengan parah. Killua pun terkejut dan segera menyelamatkan Gon, akan tetapi hal tersebut dihentikan oleh Hisoka yang mengancam Killua yang apabila dia bergerak Hisoka akan langsung

memotong lehernya. Seketika itu, Killua lalu terdiam karena merasa takut hingga tidak dapat bergerak. Hal tersebut menunjukkan emosi dasar yang dialami oleh Killua yakni takut sesuai dengan teori David Krech yang menjelaskan bahwa takut adalah sebuah pelarian diri untuk menghindari bahaya. Manusia merasa takut akan seseorang atau suatu kejadian yang menurutnya dapat membuat mereka merasa terancam atau tidak nyaman seperti saat Killua menghindari bahaya dan merasa terancam akibat aura membunuh yang ditunjukkan Hisoka sehingga membuatnya tidak dapat bergerak sesuai tuturan Killua jika saat itu Killua bergerak maka Hisoka akan langsung membunuhnya dan membuat Killua tidak bergerak karena ketakutan.

C. SIMPULAN.

Berdasarkan hasil analisis pada Bab IV, ditemukan 13 data karekteristik kepribadian tokoh Gon dan Killua. Pada tokoh Gon ditemukan 5 data karakteristik kepribadian meliputi sifat peka (2 data) dan pantang menyerah (3 data), sedangkan pada tokoh Killua ditemukan 8 data yang meliputi daya tahan fisik kuat (4 data) , mudah bosan (1 data), sifat bengis (2 data) dan sifat waspada (1 data). Kepribadian yang melekat pada tokoh Gon adalah pantang menyerah, sedangkan pada tokoh Killua adalah daya tahan fisik kuat yang dimilikinya.

Faktor lingkungan merupakan hal yang penting dalam pemebentukan kepribadian. Faktor lingkungan yang mempengaruhi karakteristik kepribadian meliputi budaya, kelas sosial dan keluarga. Dari ketiga faktor lingkungan yang terdapat pada teori, peneliti menemukan 10 data faktor lingkungan yang mempengaruhi tokoh Gon dan Killua. Pada tokoh Gon ditemukan (2 data) faktor lingkungan berupa budaya, sedangkan tokoh Killua (1 data) faktor lingkungan berupa budaya, (2 data) berupa faktor lingkungan kelas sosial dan (5 data) berupa faktor lingkungan keluarga. Faktor yang paling mempengaruhi tokoh Gon dalam pengaruh lingkungan adalah budaya yakni kebiasaan atau cara hidup tokoh saat berada di

lingkungan tempat tinggalnya, sedangkan faktor lingkungan yang paling mempengaruhi tokoh Killua adalah keluarga yakni perilaku orangtua yang mempengaruhi perilaku tokoh karena bagi mereka keluarga adalah panutan.

Emosi dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan berupa tempat tinggal atau tempat tokoh berada. Selain karakteristik kepribadian, lingkungan juga mempengaruhi emosi dari tokoh. Dari hasil analisis data, peneliti menemukan 22 data yang menunjukkan emosi tokoh Gon dan Killua. Ditemukan 12 data yang menunjukkan emosi pada tokoh Gon yang meliputi : emosi dasar yakni senang (2 data), marah (4 data); emosi menurut penilaian diri sendiri berupa kegagalan (1 data), rasa malu (1 data), rasa bersalah (1 data), dan rasa bangga (1 data) serta emosi ; yang berhubungan dengan orang lain yakni benci (2 data). Pada tokoh Killua ditemukan 10 data yang menunjukkan emosi dasar yaitu senang (2 data), marah (2 data), takut (3 data), sedih (1 data), emosi menurut penilaian diri sendiri yakni rasa bersalah (1 data) dan emosi benci yang berhubungan dengan orang lain (1 data). Emosi yang melekat pada tokoh Gon yang dipengaruhi faktor lingkungan adalah emosi dasar marah dan emosi benci yang berhubungan dengan orang lain, sedangkan tokoh Killua emosi dasar takut. Emosi yang ditemukan pada masing-masing tokoh sangat bertolak belakang dengan karakteristik kepribadian mereka masing-masing. Hal tersebut disebabkan oleh lingkungan dari kedua tokoh yang berbeda dan merupakan faktor penting dalam pembentukan emosi.

D. Daftar Pustaka

Aminuddin. 2009 .*Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo: Bandung .
Daniel dan Lawrence. 2011. *Kepribadian: Teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika

Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.
Keraf, Gorys. 2001 . *Argunetasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia Anggota IKAPI.
Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
Moleong, Lexy J. 2000 . *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
Nurgiyantoro, Burhan. 2012 .*Teori Pengkajian Fiksi*.Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
Ratna, Kutha Nyoman. 2011 . *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*.Yogyakarta: Pustaka Belajar.
Saryono. 2009. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Malang: Universitas Negeri Malang.
Sayuti, Suminto A. 2000 . *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
Skinner, B. F. 2013. *Ilmu pengetahuan dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
Sumardjo, J acob dan Saini K.M. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
Wellek, Rene dan Warren, Austin. 1993. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.

Rujukan Elektronik

<<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1319/1047> > [diakses pada 08-06-2021 pukul 14:33]