

Dinamika Kepribadian Tokoh Sasaki Miyo dalam Anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*

Tia Ristiawati¹, Viana Meilani Prasetio², Aldy Rizaldi Sumargono³

¹²³Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

¹tiaristiawati@unj.ac.id, ²vianaprasetio@unj.ac.id, ³aldy12rs@gmail.com

Abstrak

Tokoh dalam karya sastra memiliki peranan penting, karena menjadi fokus utama dalam alur cerita. Tokoh dapat diamati tentang kepribadiannya, salah satunya tentang dinamika kepribadian; yang mencakup proses yang terjadi dan mengakibatkan perubahan kepribadian tokoh. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dinamika kepribadian tokoh Sasaki Miyo dalam anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*. Manfaat penelitian ini adalah menambah referensi tentang dinamika kepribadian tokoh Miyo dalam anime ini. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan psikologi sastra. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak-catat. Data yang ditemukan dianalisis menggunakan teori dinamika kepribadian Sigmund Freud. Tiga unsur penting yang memengaruhi dinamika kepribadian seseorang yaitu, insting, kecemasan, dan mekanisme pertahanan. Setelah dianalisis, tokoh Sasaki Miyo diketahui mengalami dinamika kepribadian dengan mengalami tiga unsur tersebut. Pada awal cerita, Miyo diceritakan memiliki sifat tertutup dengan orang terdekatnya. Setelah terjebak dalam wujud kucing dan berhasil melakukan mekanisme pertahanan jenis kompensasi, keinginan Miyo untuk bertahan hidup semakin kuat, sehingga ia berusaha untuk merebut wujud manusianya dari sosok penjual topeng. Setelah berhasil merebut wujud manusianya, Miyo mengalami kecemasan moral yang membuatnya tersadar akan perbuatannya selama ini yang tidak ingin terbuka dengan keluarganya. Miyo pun berusaha memperbaiki hal tersebut dan ingin lebih terbuka dengan keluarga dan orang terdekatnya. Miyo sadar bahwa berubah menjadi kucing dan lari dari masalahnya tidak akan menyelesaikan permasalahan.

Kata kunci: dinamika kepribadian; insting; kecemasan; mekanisme pertahanan; psikologi sastra.

Sasaki Miyo's Personality Dynamic in Anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*

Abstract

*Characters in literary works have an important role, because they become the main focus in the storyline. Characters can be observed about their personalities, one of which is about personality dynamics; which includes the processes that occur and result in changes in the character's personality. The purpose of this study is to determine the personality dynamics from the character Sasaki Miyo in the anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*. The benefit of this research is to add references to the dynamics of Miyo's personality in this anime. The research method used is qualitative with a literary psychology approach. Data collection was carried out by using the note-taking technique. The data found were analyzed using Sigmund Freud's theory of personality dynamic. Three important elements that influence the dynamics of a person's personality are instinct, anxiety, and defense mechanisms. After being analyzed, the character Sasaki*

Miyo is known to experience personality dynamics by experiencing these three elements. At the beginning of the story, Miyo is told to have a closed nature with those closest to her. After being trapped in the form of a cat and successfully carrying out a compensation-type defense mechanism, Miyo's desire to survive is getting stronger, so she tries to snatch her human form from the figure of the mask seller. After successfully seizing her human form, Miyo experiences moral anxiety that makes her realize what she has done so far that she doesn't want to open up with her family. Miyo also tries to fix this and wants to be more open with her family and closest people. Miyo realized that turning into a cat and running away from her problems would not solve the problem.

Keywords: *anxiety; defense mechanism; instinct; literary psychology; personality dynamic*

A. Pendahuluan

Penelitian suatu tokoh sebuah karya sastra memerlukan pendekatan yang tepat. Menurut Minderop (2013: 54), pendekatan psikologi sastra dapat mengkaji sebuah karya sastra guna memahami aspek-aspek kejiwaan yang termuat dalam karya tersebut. Dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra, peneliti beranggapan dapat meneliti berbagai masalah yang berkaitan pada bidang psikologi seperti dinamika kepribadian tokoh.

Tokoh bernama Sasaki Miyo dalam anime berjudul *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu* pada awal cerita menunjukkan kepribadian yang tertutup. Miyo bertekad tidak akan menceritakan apa yang ia rasakan sebenarnya kepada keluarganya maupun teman terdekatnya. Namun, di akhir cerita,

Miyo sadar bahwa perbuatan menutup diri dari orang terdekatnya tidak akan menuntaskan masalah. Ia yang tadinya berkepribadian tertutup, kemudian mulai membuka dirinya kepada keluarga dan orang terdekatnya.

Peneliti beranggapan bahwa tokoh Miyo dalam cerita ini mengalami dinamika kepribadian. Untuk mengetahui mengapa hal itu dapat terjadi, penelitian mengenai dinamika kepribadian tokoh Sasaki Miyo perlu dilakukan. Dinamika kepribadian tokoh sendiri dipengaruhi oleh tiga unsur, yaitu insting, kecemasan, dan mekanisme pertahanan. Berikut uraiannya.

1. Insting

Insting menurut Semiun (2006: 69) adalah wujud psikis dari stimulus somatik psikologis manusia yang

disebut juga sebagai hasrat. Hasrat menggerakkan proses kepribadian manusia sehingga berpengaruh penting dalam proses dinamika kepribadian. Lalu, Freud (dalam Minderop, 2013: 26) menambahkan bahwa insting terbagi dua jenis, yaitu insting hidup atau *eros* dan insting mati atau *thanatos*.

Selanjutnya, Freud (dalam Alwisol, 2019: 20) menyatakan bahwa energi insting dapat ditelusuri melalui 4 hal. Pertama, sumber (*source*). Kedua, tujuan (*aim*). Ketiga, objek (*object*). Keempat, daya dorong (*impetus*). Secara ringkas, berikut uraiannya.

a. Sumber Insting (*Source*)

Freud (dalam Semiun, 2006: 70) mengungkapkan bahwa sumber insting merupakan asal dari insting itu sendiri. Selanjutnya, Alwisol (2019: 20) menambahkan bahwa sumber insting merupakan kebutuhan. Kebutuhan tersebut tidak akan berubah kecuali adanya proses kematangan seseorang yang memungkinkan akan menimbulkan insting baru. Dengan demikian, sumber insting merupakan hal yang

mendasari mengapa insting tersebut muncul karena disebabkan adanya kebutuhan.

b. Tujuan Insting (*Aim*)

Tujuan insting memiliki hubungan yang erat dengan sumber insting. Tujuan insting menurut Alwisol (2019: 20) memiliki kesamaan dengan sumber insting. Ia juga tidak akan berubah karena ia bersifat konstan. Tujuan insting cenderung akan memertahankan kondisi organisme ke keadaan sebelum adanya impuls yang mengganggu. Kemudian, Semiun (2006: 71) juga menyatakan bahwa kepuasan atau reduksi tegangan merupakan tujuan utama adanya dorongan-dorongan insting. Alwisol (2019: 20) juga menyatakan bahwa tujuan insting yang bersifat konstan dapat menimbulkan pengulangan tingkah laku yang tidak biasa.

c. Objek Insting (*Object*)

Menurut Semiun (2006: 71), seluruh tingkah laku, benda, atau suatu kondisi yang menjembatani agar tubuh dapat memperoleh benda atau kondisi yang diinginkan juga

termasuk sebagai objek insting. Misalnya, seseorang yang kelaparan tentu tujuan terakhirnya adalah makan. Namun, untuk menggapai tujuan akhir tersebut, seorang individu akan melakukan hal lain untuk mencapai kondisi yang diinginkannya, seperti mencari uang lalu membeli makanan sendiri, atau bahkan mencuri makanan dari orang lain.

Selanjutnya, Alwisol (2019: 20) juga menyatakan bahwa objek insting dapat berubah seiring berjalannya waktu. Energi insting dapat diganti dari objek murni ke objek lain dengan tujuan untuk mengurangi ketegangan (*displacement*). Ketika pemindahan energi tersebut terjadi secara permanen, gejala derivatif insting (*instinct derivative*) akan terjadi. Kedua hal tersebut yang membuat terjadinya keragaman perilaku manusia.

d. Daya Dorong Insting (*Impetus*)

Alwisol (2019: 21) mengemukakan bahwa daya dorong insting merupakan intensitas energi insting yang dapat berubah setiap

waktu. Misalnya, orang yang belum makan selama dua puluh empat jam akan merasakan keinginan untuk makan yang lebih kuat dibandingkan orang yang belum makan selama lima jam. Daya dorong juga berfungsi sebagai tenaga pendorong insting yang bersifat tetap dan akan didistribusikan sesuai tujuan kebutuhan yang lebih darurat. Oleh karena itu, kebutuhan tersebut akan mendapatkan dorongan lebih banyak.

2. Kecemasan

Kecemasan menurut Minderop (2013: 28) merupakan perasaan tidak menyenangkan yang timbul akibat seseorang sedang berada di kondisi yang tidak menyenangkan. Kecemasan merupakan tanda atau sinyal bahwa tubuh sedang dalam keadaan terancam. Freud (dalam Alwisol, 2019: 25) menyatakan bahwa kecemasan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu kecemasan realistik atau objektif, kecemasan neurotik, dan kecemasan moral.

a. Kecemasan Realistik

Kecemasan realistik menurut Semiun (2006: 88-89) merupakan

kecemasan yang muncul karena badan merasakan bahaya dunia luar yang berpeluang mengancam keselamatan. Akibatnya, perasaan tidak menyenangkan pun muncul. Kecemasan realistik juga disebut sebagai kecemasan objektif. Kecemasan ini merupakan kecemasan yang pemicunya berasal dari faktor eksternal atau dari luar tubuh.

b. Kecemasan Neurotik

Kecemasan neurotik menurut Hilgard (dalam Minderop, 2013: 28) adalah kecemasan yang timbul dari konflik alam bawah sadar seseorang yang penyebabnya pun tidak diketahui. Kecemasan neurotik dapat juga timbul karena trauma yang dialami oleh seseorang saat ia masih kecil. Kecemasan ini dapat juga ditimbulkan karena ketakutan akan figur penguasa seperti orang tua yang selalu memarahi, atau guru yang memperlakukan orang tersebut secara tidak adil. Alwisol (2019: 25) juga mengemukakan bahwa kecemasan neurotik akan membuat seseorang berada di kondisi tegang, sehingga ia tidak dapat berpikir

tenang dan mulai tidak dapat membedakan mana khayalan dan mana kenyataan.

c. Kecemasan Moral

Kecemasan moral menurut Semiun (2006: 88) merupakan kecemasan yang timbul ketika seseorang melakukan perbuatan yang dianggap melanggar norma atau aturan yang berlaku, sehingga orang tersebut merasakan kecemasan. Kecemasan dapat timbul karena adanya perasaan telah melakukan perbuatan yang salah. Misalnya, seorang anak yang sudah dilarang oleh orang tuanya untuk pergi keluar rumah. Namun, ia nekat karena tergoda oleh keinginannya untuk keluar rumah. Akibatnya, anak tersebut pun melakukan apa yang dilarang orang tuanya dan muncullah perasaan tidak nyaman dalam dirinya.

3. Mekanisme Pertahanan

Mekanisme pertahanan merupakan respon tubuh manusia dalam menangani kecemasan yang dialaminya. Freud dan muridnya mengelompokkan mekanisme

pertahanan menjadi beberapa jenis. Misalnya, agresi langsung (*direct aggression*), *primitivation*, fantasi (*fantasy*), apatis (*apathy*), substitusi (*substitution*), dan kompensasi (*compensation*).

a. Agresi Langsung (*Direct Aggression*)

Agresi langsung (*direct aggression*) menurut Minderop (2013: 38) merupakan agresi langsung seseorang yang akan melampiaskan rasa frustasinya ke sebuah objek yang disebut sebagai sumber frustasi. Orang yang menggunakan mekanisme pertahanan ini sudah tidak dapat menahan amarahnya. Akibatnya, orang ini secara langsung melampiaskan amarahnya ke orang atau objek yang menjadi sumber frustasinya.

b. *Primitivation*

Hilgard dalam Minderop (2013: 38) menyatakan bahwa *primitivation* merupakan jenis mekanisme pertahanan berwujud keadaan seseorang berperilaku tidak sepatasnya dan tidak terkontrol.

c. Fantasi (*Fantasy*)

Fantasi menurut Minderop (2013: 39) adalah ketika seseorang mengalami masalah yang menumpuk. Selain menumpuk, ia kemudian akan merasakan kecemasan yang hebat. Orang tersebut akan cenderung untuk mencari solusi dengan masuk ke dunia khayalan atau fantasi.

d. Apatitis (*Apathy*)

Sikap apatis atau *apathy* menurut Minderop (2013: 39) adalah sikap menarik diri dari masalah yang sedang dihadapi dan bersikap seolah-olah pasrah dengan keadaan.

e. Substitusi (*Substitution*)

Menurut Alwisol (2019: 28), substitusi merupakan kompromi seseorang yang akan memuaskan instingnya dengan cara lain. Hal ini pun masih mirip dengan kepuasan yang ia inginkan sebelumnya.

f. Kompensasi (*Compensation*)

Menurut Alwisol (2019: 28), kompensasi merupakan mekanisme seseorang yang gagal memuaskan instingnya akan cenderung memilih

insting yang lain untuk dipuaskan.

Teori dinamika kepribadian ini digunakan untuk meneliti tokoh sentral dalam anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu* yang dirilis pada tanggal 18 Juni 2020. Anime ini bercerita tentang gadis SMP bernama Sasaki Miyo yang berhasil kembali menjadi manusia setelah wujud manusianya dicuri oleh sosok penjual topeng berwujud kucing raksasa. Ada banyak korban dari sosok penjual topeng yang tidak dapat kembali menjadi manusia.

Miyo juga mengalami berbagai masalah sepanjang jalan cerita, seperti masalah keluarganya dan masalah percintaannya. Meskipun begitu, Miyo yang tadinya berkepribadian tertutup dan sudah pasrah saat terjebak dalam wujud kucing, pada akhirnya berhasil kembali menjadi manusia dan memutuskan untuk menghadapi masalahnya secara langsung. Dari penjelasan di atas, peneliti beranggapan bahwa Miyo mengalami dinamika kepribadian.

Tujuan penelitian ini untuk melihat dinamika kepribadian pada tokoh Sasaki Miyo. Selanjutnya,

masalah yang dibahas dalam artikel penelitian ini ada 3. Pertama, bagaimana insting tokoh Sasaki Miyo. Kedua, bagaimana bentuk kecemasan yang dirasakan oleh Sasaki Miyo. Ketiga, apa saja mekanisme pertahanan yang digunakan Sasaki Miyo.

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat untuk pembaca dan menambah wawasan serta referensi tentang analisis tokoh sebuah karya sastra dengan teori dinamika kepribadian tokoh. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat memiliki manfaat sebagai bahan bacaan setelah menonton anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*. Terutama, pembaca dapat lebih memahami karakter utamanya yang bernama Sasaki Miyo.

Dalam penelitian ini, peneliti menyantumkan lima referensi penelitian sebelumnya sebagai acuan atau referensi untuk melakukan penelitian ini. Berikut, uraian ringkasnya.

1. Penelitian berjudul *Analisis Kepribadian Tokoh Yuki dan Ame dalam Anime Ookami Kodomo no Ame to Yuki Karya Mamoru*

- Hosoda Kajian Psikologi Sastra* yang ditulis oleh Maulana (2017). Penelitian ini merupakan penelitian yang menganalisis kepribadian dua karakter atau tokoh dalam sebuah anime dengan pendekatan psikologi sastra. Hasil pembahasannya yakni, tokoh Yuki memiliki kepribadian dominan untuk selalu ingin mencari perhatian. Sebaliknya, tokoh Ame memiliki kepribadian yang dominan pemalu. Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian sebelumnya yakni, berfokus pada analisis satu tokoh saja yaitu Sasaki Miyo. Lalu, hal yang dianalisis lebih lanjut adalah dinamika kepribadiannya.
2. Penelitian berjudul *Dinamika Kepribadian Tokoh Shimada dan Tatsumi dalam Anime Death Parade Karya Yuzuru Tachikawa* yang ditulis oleh Danitama (2019), mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini berfokus pada dinamika kepribadian tokoh yang terdapat dalam anime *Death Parade* dengan pendekatan psikologi sastra dan teori dinamika kepribadian Sigmund Freud. Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian sebelumnya yakni, berfokus pada satu karakter, yaitu Sasaki Miyo dalam anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*. Melalui teori Freud, peneliti menganalisis tokoh Sasaki Miyo untuk mengetahui dinamika kepribadian yang terjadi pada tokoh tersebut dengan pendekatan psikologi sastra.
 3. Artikel penelitian berjudul *Analisis Konflik Batin dan Mekanisme Pertahanan Tokoh Sasaki Miyo dalam Anime Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu* karya Sabrina (2021), mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman. Penelitian ini memakai pendekatan psikologi sastra dan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Tujuannya yakni, guna mengetahui konflik batin yang dialami tokoh Sasaki Miyo. Selain konflik batin, penelitian ini juga membahas mengenai unsur intrinsik dari anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sabrina dengan penelitian kali ini adalah objek penelitiannya, yaitu tokoh Sasaki Miyo dalam anime berjudul *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian berikut yakni, peneliti menganalisis dinamika kepribadian tokoh Sasaki Miyo yang berfokus pada tiga unsur, yaitu insting, kecemasan, dan mekanisme pertahanan. Peneliti menggunakan teori dinamika kepribadian Sigmund Freud.

4. Penelitian berjudul *Kajian Psikoanalisis Tokoh dalam Teks Film Á La Folie... Pas du Tout Karya Laetitia Colombani* yang ditulis oleh Soraya (2014). Penelitian ini memakai metode deskriptif analisis dan studi pustaka untuk mencari wujud psikologis dari teks film berjudul *Á la Folie... Pas du Tout*. Dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud, peneliti meneliti teks film dalam sudut pandang psikologi. Simpulan penelitian ini adalah adanya gangguan

kejiwaan dari karakter utama yang mengganggu hubungannya dengan orang di sekitarnya. Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian berikut adalah sama-sama memakai teori Freud untuk menganalisis suatu tokoh. Perbedaannya adalah penelitian kali ini peneliti memfokuskan pada dinamika kepribadian satu tokoh utama.

5. Artikel berjudul *Narsisme Tokoh Utama dalam Naskah Drama Unubore Deka Karya Kudou Kankurou* yang ditulis Farouqi (2012). Penelitian ini membahas mengenai narsisme yang digambarkan oleh tokoh utama drama *Unubore Deka* bernama Kogure Onure. Pendekatan psikologi sastra dan teori psikoanalisis Sigmund Freud juga digunakan dalam penelitian ini. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian berikut berada pada pembahasannya. Penelitian berikut membahas dinamika kepribadian tokoh Sasaki Miyo di anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif. Sumber data penelitian berikut bersumber dari *anime Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*. Data berupa dialog atau monolog dari tokoh Sasaki Miyo dan tokoh lain yang dapat mendukung analisis dari dinamika kepribadian tokoh Sasaki Miyo. Dalam setiap penyebutan sumber data dalam pembahasan, peneliti menyingkat *anime Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu* menjadi NWNK.

Selanjutnya, teknik pengumpulan data dengan teknik simak catat. Menurut Mahsun (2017: 91), teknik simak adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti melalui cara menyimak objek penelitiannya. Lalu, teknik catat menurut Mahsun (2017: 93) adalah teknik peneliti melalui kegiatan mencatat dan menyusun data untuk dianalisis setelah melalui proses penyimakan. Teknik ini merupakan teknik lanjutan dari teknik simak. Penelitian ini menggabungkan kedua teknik tersebut untuk memperoleh data. Data yang sudah disimak oleh

peneliti kemudian dicatat dan dipilih untuk dianalisis lebih lanjut.

Data yang sudah terpilih kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif analisis. Teknik deskriptif analisis menurut Ratna (2004: 53) merupakan teknik yang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan data-data yang sudah dicatat sebelumnya, menyusun data tersebut, kemudian disusul dengan mendeskripsikan dari data. Setelah data dideskripsikan, data kemudian dianalisis dengan teori yang sudah ditentukan sebelumnya. Teori yang dipakai menganalisis data pada penelitian berikut adalah teori dinamika kepribadian oleh Sigmund Freud.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah, pembahasan mengenai insting, kecemasan dan mekanisme pertahanan yang digunakan tokoh Sasaki Miyo tersaji dalam uraian di bawah ini.

1. Insting

Data yang ditemukan untuk insting sejumlah sepuluh data.

Rinciannya yakni, enam data insting hidup (*eros*) dan empat data insting mati (*thanatos*). Berikut adalah tabel data insting.

Tabel 1. Data insting.

No.	Insting	
	Tindakan	Jenis
1	Miyo membentak ibu kandungnya dan pergi meninggalkannya.	<i>Thanatos</i>
2	Miyo melompat dari lantai dua untuk memarahi Sakauchi dan Niibori.	<i>Thanatos</i>
3	Miyo memarahi Kaoru.	<i>Thanatos</i>
4	Miyo menyerah menjadi manusia dan memilih untuk menjadi kucing.	<i>Thanatos</i>
5	Miyo mengkhayal saat sedang makan bersama ayahnya dan Kaoru.	<i>Eros</i>
6	Miyo mengubah wujudnya menjadi kucing.	<i>Eros</i>
7	Miyo merespon perkataan Hinode meskipun Hinode tidak akan mengerti.	<i>Eros</i>
8	Miyo menerima pernyataan cinta Hinode.	<i>Eros</i>
9	Melakukan perlawanan kepada si penjual topeng.	<i>Eros</i>
10	Miyo akan bersikap lebih terbuka lagi dengan keluarganya.	<i>Eros</i>

Data di atas selanjutnya dianalisis memakai teori dinamika kepribadian Sigmund Freud, terutama teori mengenai insting. Peneliti mengambil contoh analisis

data dari nomor sembilan. Alasannya adalah data tersebut merupakan data insting yang cukup krusial karena menjadi titik pemicu tokoh Sasaki Miyo mengalami dinamika kepribadian.

Insting hidup atau *eros* merupakan jenis insting yang paling sering muncul dalam diri Sasaki Miyo. Pada awalnya, insting mati berhasil mendominasi kepribadian Miyo. Hal ini tampak dari Miyo yang berperilaku agresif dan membahayakan dirinya. Lalu, setelah Miyo terjebak dalam wujud kucing, insting hidup Miyo mengambil alih kepribadian Miyo. Ia akhirnya berusaha untuk kembali menjadi manusia dan menghadapi masalahnya secara langsung sekaligus mengejar teman sekelas yang ia sukai bernama Hinode.

Berikut adalah contoh bentuk insting hidup Sasaki Miyo dan analisisnya.

猫店主 :戻ったってなんにも
変わらないから！
Neko Tenshu : *Modotta te nanni mo
kawaranai kara!*
Penjual Topeng : ‘Jika kau kembali jadi
manusia, tidak akan
ada yang berubah!’
日之出 :んなことない！戻っ
たら俺たちもっと、

Hinode : ちゃんとやれるから。
: *nna koto nai!*
Modottara ore tachi
motto, chanto yareru
kara.

Hinode : ‘Itu tidak benar! Jika
kami kembali, kami
akan...Kami akan
menjadi orang yang
lebih baik!’

美代 : そう! もっとちゃん
と...

Miyo : *Sou! Motto chanto...*

Miyo : ‘Betul! Kami akan
jadi orang yang lebih
baik.’

(NWNK, 01:29:10-01:29:21)

Dari data di atas, Miyo dapat diketahui berusaha untuk melawan si penjual topeng untuk merebut kembali sisa umur manusianya. Miyo melakukan hal ini agar dapat kembali menjadi manusia dan pergi meninggalkan Pulau Kucing untuk melanjutkan hidupnya.

Tindakan Miyo melawan si penjual topeng didasari oleh energi insting hidup yang ada pada diri Miyo. Insting hidup atau *eros* menurut Freud (dalam Alwisol, 2019: 21) adalah dorongan dari dalam tubuh yang menjamin keberlangsungan hidup individu, seperti didasari oleh energi libido. Secara garis besar, insting hidup meliputi segala hal yang berkaitan dengan keberlangsungan hidup suatu

organisme. Miyo dan Hinode sudah saling menerima perasaan satu sama lain dan mereka ingin kembali melanjutkan hidup mereka sebagai orang yang lebih baik. Namun, si penjual topeng menjadi penghalang Miyo untuk dapat melakukan hal tersebut. Maka dari itu, Miyo dan Hinode melawan si penjual topeng untuk mengembalikan sisa umur manusia mereka agar Miyo dan Hinode dapat kembali menjadi manusia.

Dengan kata lain, secara lebih rinci, sumber insting di atas adalah keinginan kuat Miyo dan Hinode untuk melepaskan diri dari si penjual topeng agar dapat menjadi manusia kembali. Kedua, tujuan instingnya yakni, upaya Miyo yang sifatnya konstan untuk melawan si penjual topeng, sampai ia mengembalikan sisa umur manusianya beserta Hinode agar mereka berdua dapat kembali lagi menjadi manusia. Ketiga, objek insting dari tindakan di atas yakni, si penjual topeng tersebut yang telah merebut sisa umur Miyo dan Hinode. Keempat, daya dorong dari tindakan di atas adalah keinginan Miyo untuk bertahan

hidup. Setelah mengetahui perasaan Hinode, Miyo ingin kembali menjalani hidupnya sebagai manusia. Maka dari itu, untuk melakukan hal itu, ia harus membuat si penjual topeng mengembalikan sisa umur manusianya.

2. Kecemasan

Data yang ditemukan untuk kecemasan sejumlah sepuluh data. Rinciannya yakni, delapan kecemasan realistik, satu kecemasan neurotik, dan satu kecemasan moral. Berikut adalah tabel data kecemasan.

Tabel 2. Data kecemasan.

No.	Kecemasan	
	Indikasi	Jenis
1	Miyo merasa cemas karena ibunya memintanya untuk pindah bersamanya.	Realistik
2	Miyo cemas karena mendengar Sakauchi dan Niibori menjelek-jelekan Hinode.	Realistik
3	Miyo marah karena Kaoru menanyakal hal yang membuatnya kesal.	Realistik
4	Miyo merasa jika ia tetap menjadi manusia, Miyo tidak akan dapat dekat dengan Hinode.	Realistik
5	Miyo merasa tidak nyaman saat makan bersama ayahnya dan Kaoru.	Neurotik
6	Miyo merasa cemas karena tidak dapat selalu dekat dengan Hinode jika Miyo	Realistik

	sedang berwujud manusia.	
7	Miyo ikut merasakan kesedihan Hinode.	Realistik
8	Miyo merasa terancam karena sisa umur manusianya akan direbut, sehingga ia tidak dapat lagi menjadi manusia.	Realistik
9	Miyo merasa terancam karena sisa umur manusianya akan direbut, sehingga ia tidak dapat lagi menjadi manusia.	Realistik
10	Miyo merasa bersalah karena sudah menutup diri dari keluarganya	Moral

Data di atas selanjutnya dianalisis memakai teori dinamika kepribadian Sigmund Freud, terutama teori mengenai kecemasan. Peneliti mengambil contoh analisis data dari nomor sepuluh. Alasannya adalah data kecemasan moral menjadi kecemasan yang memicu tokoh Miyo untuk berubah dan memperbaiki kesalahannya. Kecemasan ini juga menjadi pemicu terjadinya dinamika kepribadian pada tokoh Sasaki Miyo. Untuk mengetahui lebih lanjut analisis kecemasan moral Miyo, paparan data beserta analisis tersaji di bawah ini.

美代 :あたし、一生懸命好きならな
いようにしてた。薫さんや、
お父さんや、お母さんのこと
も、みんないない、みんな

カカシだって。でも、やっぱりみんないる。帰ったら好きになってみる。

Miyo : *Atashi, issho kenmei suki naranai youni shiteta. Kaoru san ya, otou san ya, okaa san no koto mo, minna iranai, minna kakashi da tte. Demo, yappari minna iru. Kaettara suki ni natte miru.*

Miyo : 'Aku selalu menutup hatiku untuk semua orang. Bu Kaoru, Ayah, Ibu... Aku bilang pada diriku aku tidak butuh mereka. Mereka hanya orang-orangan. Tapi sekarang... aku tahu aku salah. Aku juga akan mencoba menyukai mereka.'
(NWNK, 01:34:30-01:34:54)

Data di atas dapat diketahui bahwa Miyo merasa bersalah karena selama ini selalu menutup diri dari keluarganya. Miyo merasa sudah membuat perbuatan yang salah kepada orang tuanya serta kepada Kaoru. Hal itu merupakan indikasi kecemasan moral yang dialami Miyo.

Menurut Semiun (2006: 88), kecemasan moral akan terjadi ketika seseorang menyerah kepada godaan seksual dan hal itu dianggap melanggar norma yang ada. Misalnya, seorang anak yang sudah dilarang oleh orang tuanya untuk pergi keluar rumah, namun karena ia tergoda oleh keinginannya untuk

keluar rumah, anak tersebut pun melakukan apa yang dilanggar orang tuanya dan akhirnya menimbulkan perasaan tidak nyaman. Dari data ini, Miyo merasa cemas karena merasa sudah melakukan perbuatan yang salah kepada orang tuanya serta Kaoru. Untuk mengurangi rasa cemas tersebut, Miyo memutuskan untuk tidak menggunakan mekanisme pertahanan lagi dan lebih memilih untuk menghadapi masalahnya secara langsung. Dengan Hinode yang berada di sisinya untuk mendukung Miyo, Miyo ingin membenahi jalinan dengan keluarganya dan akan lebih transparan lagi dengan orang terdekatnya. Dengan demikian, Miyo dapat mengurangi kecemasan tersebut sekaligus dapat menjadi kekasih Hinode yang merupakan hal yang Miyo sangat inginkan sejak dulu.

3. Mekanisme Pertahanan

Data yang ditemukan untuk mekanisme pertahanan sejumlah sembilan data. Rinciannya yakni, agresi langsung (*direct aggression*) sebanyak tiga data, *primitivation*

sejumlah satu data, fantasi (*fantasy*) sebanyak satu data, apatis (*apathy*) sebanyak satu data, substitusi (*substitution*) sebanyak dua data, dan terakhir kompensasi (*compensation*) sejumlah satu data. Berikut adalah tabel data mekanisme pertahanan.

Tabel 3. Data mekanisme pertahanan.

No.	Mekanisme Pertahanan	
	Tindakan	Jenis
1	Miyo membentak dan meninggalkan ibu kandungnya sendirian.	<i>Direct Agression</i>
2	Miyo lepas kendali lalu melompat dari lantai dua untuk memarahi Sakauchi dan Niibori.	<i>Primitivation</i>
3	Miyo memarahi Kaoru.	<i>Direct Agression</i>
4	Miyo merasa pasrah dan akhirnya terjebak dalam wujud kucing.	<i>Apathy</i>
5	Membayangkan saat bahagia Miyo di masa lalu ketika sedang makan bersama ayahnya dan Kaoru.	<i>Fantasy</i>
6	Miyo mengganti tubuhnya menjadi kucing agar dapat selalu dekat dengan Hinode.	<i>Substitution</i>
7	Miyo berusaha untuk merespon perkataan Hinode meskipun Hinode tidak akan	<i>Substitution</i>

	mengerti.	
8	Miyo berhasil memenuhi insting cintanya, yaitu menerima pernyataan cinta Hinode.	<i>Compensation</i>
9	Melawan langsung si penjual topeng untuk membuatnya mengembalikan sisa umur manusia Hinode dan Miyo.	<i>Direct Agression</i>

Data di atas kemudian dianalisis memakai teori dinamika kepribadian Sigmund Freud, terutama teori mekanisme pertahanan. Peneliti mengambil contoh analisis data dari nomor sembilan. Alasannya adalah data tersebut merupakan data terakhir mekanisme pertahanan dan merupakan saat Miyo menyadari kesalahannya kemudian ingin memperbaiki semuanya. Berikut ini adalah paparan analisis datanya.

猫店主 :戻ったってなんにも変わらないから！
 Neko Tenshu : *Modotta tte nanni mo kawaranai kara!*
 Penjual Topeng : ‘Jika kau kembali jadi manusia, tidak akan ada yang berubah!’
 日之出 :んなことない！戻ったら俺たちもっと、ちゃんとやれるから。
 Hinode : *nna koto nai!*

*Modottara ore tachi
motto, chanto yareru
kara.*

Hinode : 'Itu tidak benar! Jika kami kembali, kami akan...Kami akan menjadi orang yang lebih baik!'

美代 : そう! もっとちゃんと...

Miyo : *Sou! Motto chanto...*

Miyo : 'Betul! Kami akan jadi orang yang lebih baik.'

(NWNK, 01:29:10-01:29:21)

Dari data di atas, Miyo dapat diketahui berusaha untuk melawan si penjual topeng untuk merebut kembali sisa umur manusianya. Hal ini Miyo lakukan agar ia dapat kembali menjadi manusia dan pergi meninggalkan Pulau Kucing untuk melanjutkan hidupnya. Miyo tidak ingin sisa umur miliknya dan milik Hinode dipersembahkan.

Oleh karena itu, Miyo melakukan mekanisme pertahanan *direct aggression*. Agresi langsung atau *direct aggression*. Menurut Minderop (2013: 38), *direct aggression* atau agresi langsung adalah mengungkapkan agresi secara langsung kepada objek yang merupakan sumber frustrasi. Penjual topeng bermaksud untuk merebut

sisa umur manusia dari Miyo dan Hinode untuk dipersembahkan di Tempat Perjanjian untuk mengisi energi si penjual topeng. Tentu saja, Miyo tidak ingin si penjual topeng melakukan itu karena akan menghalangi Miyo untuk berubah kembali menjadi manusia. Maka dari itu, Miyo dan Hinode pun secara langsung melawan si penjual topeng untuk menghentikan perbuatannya. Untungnya, perlawanan mereka berhasil. Miyo dan Hinode dapat berubah kembali menjadi manusia dan pergi dari Pulau Kucing.

D. Simpulan

Setelah melihat insting, kecemasan, dan mekanisme pertahanan tokoh Sasaki Miyo, Miyo dapat diketahui merasakan dinamika kepribadian. Momen saat Miyo terbelenggu dalam sosok kucing, kemudian memanfaatkan mekanisme pertahanan kompensasi. Lalu, ketika Miyo mengalami kecemasan moral, ia kemudian menjadi terpicu untuk memperoleh dinamika kepribadian. Di akhir cerita, Miyo berupaya untuk membenahi hubungan dengan keluarganya dan menghadapi

problemanya secara langsung. Perubahan yang dirasakan Miyo dalam akhir cerita adalah pesan yang ingin dikemukakan oleh penulis *anime* ini.

Permasalahan yang dihadapi secara langsung akan menjadikan seseorang terus berkembang. Akan tetapi, jika seseorang selalu lari dari persoalan, persoalan itu tidak akan berakhir dan ia tidak pernah dapat berkembang. Miyo pada awal-awalnya juga lari dari persoalannya dan hal itu malah tidak berbuah baik pada dirinya. Oleh karena itu, seseorang dapat menjadikan proses dinamika kepribadian Miyo sebagai contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, peneliti menyarankan jika masih dalam ruang lingkup psikologi sastra, penelitian selanjutnya yang dapat dilakukan mengenai dinamika kepribadian karakter Hinode. Karakter Hinode juga sama seperti Miyo yang mengalami dinamika kepribadian, hanya saja tidak menjadi fokus pada penelitian kali ini. Untuk saran penelitian di bidang lain, peneliti selanjutnya dapat juga melakukan

penelitian mengenai makna simbol kucing yang selalu muncul dalam anime ini, seperti tokoh penjual topeng yang berwujud kucing, dan topeng kucing Miyo yang dapat mengubah wujudnya menjadi kucing.

Daftar Pustaka

- Alwisol. 2019. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Danitama, Asya. 2019. *Dinamika Kepribadian Tokoh Shimada dan Tatsumi dalam Anime Death Parade Karya Yuzuru Tachikawa*. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Farouqi, Ismail. (2012). Narsisme Tokoh Utama dalam Naskah Drama *Unubore Deka* Karya Kudou Kankurou. *Students e-Journals*, Vol. 1 No. 1, 2012, pp. 1-12.
- Mahsun. 2017. *Metodologi Penelitian Bahasa, Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: Rajawali Pers.
- Maulana, Dwi Yulanda Dimastya. 2017. *Analisis Kepribadian Tokoh Yuki dan Ame dalam Anime Ookami Kodomo no Ame to Yuki Karya Mamoru Hosoda Kajian Psikologi Sastra*. Skripsi. Semarang: FIB Universitas Diponegoro.

Minderop, Albertine. 2013. *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sabrina, Nurul Annisa. (2021). Analisis Konflik Batin dan Mekanisme Pertahanan Tokoh Sasaki Miyo dalam Anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang*, Vol. 3 No. 1, 2021, pp. 20-28. DOI: <https://doi.org/10.20884/1.jlitera.2021.3.1.3861>

Semiun, Yustinus. 2006. *Teori Kepribadian dan Teori Psikoanalitik Freud*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Soraya, Friska Brilinani. 2014. *Kajian Psikoanalisis Tokoh dalam Teks Film Á La Folie... Pas du Tout Karya Laetitia Colombani*. Thesis. Yogyakarta: ePrints@UNY Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta. Melalui, <<https://eprints.uny.ac.id/20023/>> [Diakses pada 3/10/2022.]