

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang adalah negara yang terkenal dengan kebudayaannya yang istimewa, di antaranya adalah anime. Anime merupakan ekspresi kreatif individu yang diwujudkan dalam bentuk karya yang bisa dinikmati oleh banyak orang. Anime adalah karya sastra yang dipresentasikan dalam bentuk audio visual yang dapat disaksikan dan dinikmati oleh masyarakat luas. Anime dianggap sebagai karya sastra karena memiliki elemen-elemen intrinsik yang mirip dengan karya sastra fiksi, seperti pengembangan karakter, latar, tema, dan pesan moral. Anime (アニメ) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada film animasi yang sangat terkenal di Jepang dan tersebar ke seluruh dunia, dan merupakan salah satu elemen utama dari budaya pop Jepang.

Kata animasi berasal dari bahasa latin *anima*, yang berarti "hidup", atau *animare* yang berarti "memberi kehidupan". Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sebagai *animate* yang artinya "memberi kehidupan" atau *to give life to*, atau *animation* yang mengacu pada ilusi gerakan atau kehidupan. Biasanya, istilah animasi ini digunakan dalam konteks pembuatan film kartun. (*the making of cartoon*) (Ranang, 2010: 9).

Secara internasional, istilah anime mencakup semua jenis animasi Jepang, termasuk film, serial televisi, dan video pendek (Napier, 2021). Anime memiliki gaya seni yang khas, ditandai dengan karakter-karakter yang memiliki mata besar, rambut berwarna-warni, dan ekspresi wajah yang dramatis (Steinberg, 2012). Anime mencakup berbagai genre seperti aksi, petualangan, drama, komedi, fantasi, horor, dan fiksi ilmiah, sehingga menjangkau berbagai jenis pemirsa dari

anak-anak hingga dewasa. Anime seringkali menggunakan simbolisme dan metafora untuk mengkomunikasikan pesan atau tema tertentu, yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengundang refleksi dan interpretasi oleh penonton (Clements & McCarthy, 2001). Oleh karena itu menurut penulis, anime adalah sumber yang sangat berharga untuk pemahaman dan studi lebih lanjut tentang aspek-aspek ini sebagai bagian dari pendidikan masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa anime merupakan salah satu sarana pembelajaran yang memungkinkan untuk mengamati kondisi masyarakat tersebut melalui sudut pandang kreator anime atau pembuat anime, dan dapat kita telaah melalui perspektif ini.

Anime *Yakusoku no Neverland* adalah anime yang diadaptasi dari sebuah manga Jepang yang diciptakan oleh Kaiu Shirai sebagai penulis dan Posuka Demizu sebagai ilustrator dan disutradarai oleh Mamoru Kanbe. Kaiu Shirai adalah seorang penulis manga Jepang yang memulai karirnya pada tahun 2015 dengan karya debutnya yang berjudul "*The Location of Ashley-Gate.*" Karya debut ini dipublikasikan di situs web Shonen Jump, yang merupakan bagian dari Shueisha, dalam format cetakan digital. Ia berkolaborasi dengan seniman bernama Rickey untuk karya tersebut. Pada majalah yang sama, ia melanjutkan dengan karya keduanya, "Poppy's Wish," yang dibuat bersama dengan ilustrator Posuka Demizu pada bulan Februari 2016. Setelah itu, ia meneruskan karirnya dengan menciptakan sebuah serial manga berdasarkan draft yang ditulis ketika masih seorang amatir. Serial tersebut diberi judul "*Yakusoku no Neverland*" dan pertama kali diterbitkan dalam edisi ke-35 dari majalah Weekly Shonen Jump pada bulan Agustus tahun 2016.

Anime *Yakusoku No Neverland* menampilkan kepribadian tokoh dengan sangat menarik. Seperti yang diceritakan dalam manga, anime *Yakusoku no Neverland* mengisahkan tentang sekelompok anak yang berusia di bawah 12 tahun yang berjuang untuk melarikan diri dari panti asuhan. Ray adalah salah satu karakter utama dalam anime "*Yakusoku no Neverland*" yang tinggal di panti asuhan Grace Field House bersama dengan Ema dan Norman, dimana mereka hidup dalam situasi yang tampak bahagia namun kenyataan sebenarnya mereka hanyalah hewan ternak yang akan dijadikan santapan untuk para iblis. Ray memiliki kecerdasan yang luar biasa dan memiliki kemampuan analitis yang tajam, yang membuatnya menjadi informan bagi rencana penyelamatan mereka dari panti tersebut. Walaupun memiliki sifat yang dingin dan misterius, Ray sangat mencintai teman-temannya terutama Norman dan Ema yang membuatnya bertekad untuk melindungi mereka meskipun dengan mengorbankan dirinya sendiri.

Permasalahan pada anime ini dimulai ketika salah satu anak panti asuhan yaitu Conny, dibawa oleh Mama Isabella untuk diadopsi oleh orang tua asuhnya. Saat itu Conny lupa membawa bonekanya, kemudian Ema dan Norman berniat untuk mengantarkannya. Ketika mereka tiba di gerbang, mereka tanpa sengaja menyaksikan Mama terlibat dalam pembunuhan Conny yang ditujukan sebagai makanan bagi para iblis.

Setelah kejadian tragis itu, Ray, Ema dan Norman memutuskan untuk merencanakan pelarian besar. Namun dengan kecerdikan yang dimiliki mama Isabella, rencana mereka gagal dan membuat Norman dibawa oleh mama Isabella untuk dimakan para iblis. Mama Isabella melakukan itu sebagai hukuman agar

mereka menyerah dan tidak berusaha untuk kabur lagi. Kehilangan Norman membuat Ray merasa bahwa mereka kehilangan satu-satunya sekutu yang dapat diandalkan untuk menghadapi ancaman yang ada. Selain itu, kepergiannya juga mengungkapkan bahwa risiko di luar panti asuhan mungkin lebih besar dari yang mereka duga sebelumnya yang membuat Ray meragukan kemungkinan kesuksesan rencana pelarian mereka. Dengan kehilangan Norman, Ray merasa pesimis dan murung karena ia merasa tidak mampu melindungi Norman seperti yang diharapkan.

Kaiu Shirai telah berhasil menyajikan kisah karakter Ray dengan cara yang sangat menarik dalam anime "*Yakusoku no Neverland*". Dalam kisah ini, tokoh Ray memiliki sifat melankolis yang mencerminkan satu dari empat tipe kepribadian manusia menurut teori kepribadian Hippocrates-Galenus. Menurut Hippocrates-Galenus dalam Sujanto dkk, (2006: 22-23), berkeyakinan bahwa dalam tubuh manusia terdapat empat jenis cairan dengan proporsi yang berbeda. Keempat jenis cairan ini mencakup sifat kering yang terdapat dalam empedu kuning (*chloe*), sifat basah yang terdapat dalam empedu hitam (*melanchole*), sifat dingin yang ada dalam lendir (*phlegma*), dan sifat panas yang terdapat dalam darah (*sanguis*). Apabila salah satu jenis cairan ini hadir dalam jumlah yang berlebihan atau mendominasi tubuh, maka akan menghasilkan sifat-sifat kepribadian yang khas. Sifat-sifat kepribadian ini ada pada seseorang sebagai akibat dari dominasi salah satu cairan tersebut. Hippocrates-Galenus mengelompokkan manusia menjadi empat tipe kepribadian yang berbeda, yaitu koleris, melankolis, plegmatis, dan sanguinis.

Berikut salah satu contoh data yang mencerminkan kepribadian melankolis yang dimiliki Ray:

Data 1



Gambar 1 Ray pesimis dengan keadaan

レイ： もういい、もういいここで死のうもりだ周り崖だし橋も本部から出ている1つだけ何より疲れた..疲れたんだ..

Ray : *Mou i, mou i koko de shinou murida mawari gakedashi hashi mo honbu kara dete iru 1 tsu dake naniyori tsukare ta ..tsukareta nda.*

Ray : Lupakan, aku sudah tak peduli. Mari mati saja di sini. Tak mungkin bisa kabur. Ada jurang di sekeliling dan jalannya hanya 1 jembatan dari markas. Tapi yang terpenting, aku sudah muak. Aku sudah lelah.

(Yakusoku No Neverland episode 10, 14:51-16:10)

Pada data di atas terdapat ciri-ciri kepribadian melankolis yaitu pesimis. Kehilangan Norman membuat Ray menjadi pesimis karena dia kehilangan satu-satunya sekutu yang dapat diandalkan untuk menghadapi ancaman yang ada. Selama ini mereka berusaha menyusun rencana dengan keyakinan bahwa mereka akan bisa berhasil melarikan diri dengan selamat. Namun, dengan kehilangan Norman mengubah pandangan Ray dan membuatnya menyadari bahwa tantangan yang mereka hadapi jauh lebih kompleks dan berisiko daripada yang ia duga sebelumnya. Sikap pesimis yang dimiliki Ray cenderung membuatnya lebih fokus pada kemungkinan kegagalan dan risiko daripada melihat peluang dan solusi. Hal

ini menyebabkan Ray seringkali memerlukan dorongan dari teman-temannya untuk memotivasi dan mendorongnya agar dapat mengambil langkah-langkah penting dalam merancang strategi atau menghadapi tantangan.

Penelitian ini memusatkan perhatian pada kepribadian melankolis yang dimiliki tokoh Ray karena tipe ini merupakan sifat yang paling menonjol, konsisten, dan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan alur *Yakusoku No Neverland Season 1*. Berdasarkan teori Hippocrates-Galenus, melankolis dicirikan dengan sifat analitis, perfeksionis, penuh kehati-hatian, cenderung berpikir pesimis, serta memiliki rasa tanggung jawab tinggi (Hippocrates, dalam Phares, 1991). Karakteristik tersebut tampak jelas pada tindakan Ray, terutama saat ia merancang strategi pelarian, membuat keputusan penting, dan mempertimbangkan risiko yang mungkin terjadi.

Keirsey (1998) menjelaskan bahwa individu bertipe melankolis atau idealist cenderung memikirkan setiap langkah secara teliti, memperhatikan detail, dan mempertimbangkan dampak jangka panjang. Hal ini tercermin dalam tindakan Ray yang menghabiskan enam tahun menjadi mata-mata demi mengumpulkan informasi sebelum melakukan langkah nyata. Sifat ini tidak hanya memperkuat pembentukan karakternya, tetapi juga menjadi penggerak utama jalannya cerita. Dari perspektif psikologi sastra, Welck dan Warren (1995) mengemukakan bahwa analisis tokoh dalam karya sastra akan semakin bermakna apabila tokoh tersebut memiliki kompleksitas batin yang memengaruhi perkembangan cerita. Kepribadian melankolis Ray menunjukkan kedalaman emosi dan pertimbangan moral yang kuat, di satu sisi ia berhati-hati dan penuh perhitungan, namun di sisi lain terbebani rasa pesimis dan kecenderungan untuk

berkorban. Kompleksitas ini memberikan peluang analisis yang lebih mendalam dibandingkan dengan tipe kepribadian Ray lainnya yaitu, plegmatis (tenang, sabar, datar) koleris (berani mengambil risiko, gigih, pemimpin, berani, tegas, terang-terangan, merasa selalu benar) dan sanguinis (optimis) yang hanya muncul secara terbatas atau pada situasi tertentu.

Maka dari itu analisis ini penting untuk memahami bagaimana Ray dengan kepribadian melankolis yang cenderung pesimis dapat bertumbuh dan mengatasi keputusasaan. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana kepribadian serta respon dari kepribadian melankolis tokoh Ray dalam anime *Yakusoku No Neverland Season I* karya Mamoru Kanbe.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana kepribadian melankolis tokoh Ray dalam anime *Yakusoku No Neverland Season I* karya Mamoru Kanbe?
2. Bagaimana respon dari kepribadian melankolis yang dimiliki tokoh Ray dalam anime *Yakusoku No Neverland Season I* karya Mamoru Kanbe?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kepribadian melankolis tokoh Ray dalam anime *Yakusoku No Neverland Season I* karya Mamoru Kanbe.

2. Mendeskripsikan respon dari kepribadian melankolis tokoh Ray terhadap kehidupannya dalam anime *Yakusoku No Neverland Season I* karya Mamoru Kanbe.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua aspek, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

a. Manfaat Teoritis

1. Dapat menerapkan teori yang telah dipelajari untuk menganalisis karya sastra terutama dalam konteks kesusastraan Jepang.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dalam bidang kesusastraan dan dapat menjadi sumber referensi yang berharga untuk penelitian selanjutnya terutama dalam konteks analisis psikologi sastra.

b. Manfaat Praktis

1. Memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang karya sastra Jepang.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pembaca mengenai psikologi sastra, khususnya dalam konteks teori kepribadian manusia menurut Hippocrates-Galenus.

1.5 Tinjauan Pustaka

Setelah melakukan peninjauan terhadap skripsi dan berbagai jurnal yang tersedia di internet, berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan objek dan teori yang sama terkait dengan kepribadian manusia sebagaimana yang digunakan oleh peneliti.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Dini Ahnafani (2014) berjudul "Karakter Tokoh Utama dalam Cerpen *Mimi Nashi Houchi* Karya Koizumi Yakumo (Pendekatan Psikologi Kepribadian)." Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif, yang fokus pada penggambaran fakta-fakta yang terdapat dalam teks sastra menggunakan kata-kata daripada angka, kemudian melakukan analisis terhadapnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penulis berhasil menganalisis kepribadian tokoh utama, Houichi, dalam cerpen ini dengan merujuk pada teori kepribadian Hippocrates-Galenus, khususnya kepribadian koleris dan plegmatis. Terdapat kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang sedang diteliti dalam hal penggunaan teori Hippocrates-Galenus, dan metode analisis deskriptif. Sedangkan, perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang diteliti yaitu tidak membahas kepribadian koleris dan objek penelitian yang berbeda dengan yang diteliti.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ramanela Putrihaya (2016) pada skripsinya yang berjudul "Tipe Kepribadian Tokoh Suguro Dalam Novel *Sukyandaru* Karya Shusaku Endo, Tinjauan Psikologi Sastra". Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan, di mana bahan penelitian dan data yang digunakan diperoleh dari referensi-referensi pustaka dan internet. Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan perihal kekhawatiran atas penurunan tingkat kelahiran di Jepang yang telah mendorong pemerintah Jepang untuk mencari solusi terhadap masalah tersebut. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang diteliti yaitu dalam hal penggunaan teori psikologi sastra

sebagai tinjauan tinjauan. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang sedang diteliti adalah penggunaan teori kepribadian, metode yang digunakan, dan objek penelitian yang berbeda.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Suryani Lestari (2020) berjudul "Dominasi Kepribadian Plegmatis dan Melankolis pada Tokoh Tetsuji dalam Novel *Kazemachi No Hito* Karya Ibuki Yuki." Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dalam penyajiannya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa tokoh Tetsuji memiliki kepribadian plegmatis yang dapat dikenali melalui ciri-ciri seperti kesabaran, ketekunan, minat dalam membaca, ketidakputusasaan, bijaksana, keberanian, dan pandangan yang luas. Dengan mengacu pada teori-teori yang relevan dengan penelitian ini, peneliti berhasil mengidentifikasi kepribadian tokoh. Kesamaan yang terdapat antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti adalah sama-sama membahas kepribadian melankolis pada tokoh, serta menggunakan metode kualitatif. Sedangkan, perbedaan utama terletak pada objek penelitian.

Keempat, penelitian oleh Tamira Aprilia Syafira (2022) dengan judul "Kepribadian Melankolis dan Plegmatis Tokoh Taneko Dalam *Tanpen Taneko No Yuutsu* Karya Akutagawa Ryunosuke". Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fakta-fakta yang ada dalam teks sastra, kemudian melakukan analisis terhadapnya. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah peneliti mampu menganalisis kepribadian tokoh utama, yaitu Taneko dalam tanpen ini, dengan menggunakan teori kepribadian Hippocrates-Galenus, khususnya melankolis dan plegmatis. Terdapat kesamaan terhadap penelitian ini yaitu menggunakan teori Hippocrates-Galenus

dan pembahasan tentang melankolis, serta penggunaan metode deskriptif sebagai metode penelitian. Sedangkan perbedaan utama terletak pada objek penelitian yang diteliti.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Rifki Paturahman (2022) yang berjudul "Analisis Penokohan Monkey D. Luffy Dalam *Anime One Piece* Episode 153-195 Karya Eiichiro Oda." Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Dalam anime ini, tokoh Luffy memiliki 12 data yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat tipe kepribadian, yaitu sanguinis, melankolis, koleris, dan plegmatis. Tipe kepribadian sanguinis mencakup empat sifat, sementara tipe melankolis memiliki satu sifat, kepribadian koleris direpresentasikan oleh lima sifat, sedangkan kepribadian plegmatis memiliki dua sifat. Dari hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa kepribadian Luffy dalam teori Littauer lebih condong kepada sifat koleris yang menunjukkan tokoh Luffy sebagai pemimpin. Dalam penelitian ini, terdapat kesamaan dengan penelitian yang sedang diteliti, yaitu penggunaan metode kualitatif deskriptif dan sama-sama membahas kepribadian melankolis. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu, pada teori yang digunakan di mana pada penelitian ini menggunakan teori kepribadian Littauer, sementara penelitian yang akan diteliti menggunakan teori Hippocrates-Galenus. Selain itu, objek penelitian yang akan diteliti juga berbeda.

Dari penelitian sebelumnya, ada beberapa kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti teliti. Salah satunya adalah penggunaan metode kualitatif deskriptif dalam pendekatan penelitian. Selain itu, terdapat juga kesamaan dalam dasar teori yang menjadi landasan penelitian, yaitu teori kepribadian manusia

yang dikemukakan oleh Hippocrates-Galenus. Namun, terdapat perbedaan signifikan dengan penelitian sebelumnya, di mana penelitian ini lebih fokus pada pembahasan kepribadian melankolis yang dimiliki oleh tokoh utama, Ray.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Psikologi Sastra

Menurut Wilhelm Wundt dalam Adnan, (2018:5), psikologi adalah cabang ilmu pengetahuan yang memfokuskan pada pemahaman berbagai pengalaman yang muncul dalam diri manusia, mencakup hal-hal seperti pikiran, panca indera, dan perasaan (*feeling*). Definisi sastra, menurut Sumardjo dan Saini (1997:3-4), mengacu pada ungkapan pribadi manusia yang melibatkan pemikiran, perasaan, ide, pengalaman, semangat, dan keyakinan, yang diungkapkan melalui bahasa dengan tujuan menciptakan keindahan.

Psikologi sastra, yang digambarkan oleh Endraswara (2008:16), merupakan bidang studi yang menggabungkan prinsip-prinsip dari ilmu psikologi dan ilmu sastra. Tanpa adanya psikologi sastra yang mempertimbangkan aspek-aspek psikologis, pemahaman terhadap ilmu sastra bisa menjadi kurang lengkap. Psikologi sastra memungkinkan kita untuk menyelidiki berbagai aspek psikologis yang terkait dengan karya sastra, seperti lamunan, dorongan seks, impian, dan seterusnya dapat dipahami lewat ilmu ini (Endraswara, 2008:7). Pada intinya, psikologi sastra memberikan perhatian khusus terhadap unsur-unsur psikologis yang terkait dengan karakter atau tokoh fiksi yang ada dalam suatu karya sastra.

Menurut Semi dalam Endraswara, (2008: 12), penggunaan psikologi sastra memiliki beberapa keunggulan, yaitu (1) kemampuannya untuk menganalisis aspek perwatakan secara mendalam, (2) memberikan umpan balik kepada penulis

tentang perwatakan dalam karyanya, dan (3) membantu dalam menganalisis karya sastra serta memudahkan pembaca dalam memahami karya tersebut. Dari manfaat-manfaat ini, dapat disimpulkan bahwa psikologi sastra mampu menggambarkan karakter psikologis dari tokoh fiksi yang ada dalam karya sastra. Seringkali, penulis juga mencerminkan pengalaman pribadi mereka dalam karya mereka, yang kemudian dapat dirasakan atau dipahami oleh pembaca, dan inilah yang membuat penelitian psikologi sastra menjadi menarik.

1.6.2 Psikologi Kepribadian Hippocrates-Galenus

SANGUINIS	KHOLERIS
Hangat, bersahabat Berbelas kasihan Responsif Antusias Ramah Banyak bicara Perfeksionis Berbakat Analitis Tekun Disiplin Relia berkorban (+)	Berkemauan Keras Independen Dingin Cepat puas diri Ceroboh Dominan Sulit mengampuni Sarkastis Pemarah Kejam Kikir Egois Tidak punya motivasi Suka menunda-nunda Tidak tegas Cari aman sendiri Cepat kuatir Penakut Dapat diandalkan (+)
Tidak disiplin Emosi labil Tidak produktif Egosentris Membesar-besarkan masalah Pemurung Pembalas Berpusat diri sendiri Berpikir negatif Kurang Bermasyarakat Perasa Teoritis (-)	Memiliki Visi Praktis Produktif Tegas Pemimpin Tenang, kalem Obyektif Diplomatis Efisien, teratur Cuek, tidak peduli Praktis humoris (+)
MELANKOLIS	PHLEGMATIS

Tabel 1. 1 Kepribadian Hippocrates-Galenus

(source <https://www.dictio.id/>)

Kepribadian adalah istilah yang diterjemahkan dari bahasa Inggris yaitu *personality*. Asal kata *personality* sendiri berasal dari bahasa Latin, yaitu *persona*, yang merujuk pada topeng yang digunakan oleh para aktor dalam pertunjukan atau permainan (Yusuf, 2011:3).

Berdasarkan tabel 1.1, dapat dijelaskan bahwa kepribadian yang berada di bagian atas (sanguinis dan koleris) cenderung memiliki sifat ekstrovert, sementara kepribadian yang berada di bagian bawah cenderung memiliki sifat introvert. Kepribadian telah dikelompokkan ke dalam beberapa tipe, salah satunya adalah tipe kepribadian yang dikembangkan oleh Galenus berdasarkan teori Hippocrates. Hippocrates menjelaskan bahwa dalam tubuh manusia terdapat empat macam cairan yang memiliki sifat yang mirip dengan empat unsur alam, seperti:

(a) Sifat kering yang dimiliki oleh *chloe* (empedu kuning). Sifat kering yang melekat pada *chloe* (empedu kuning) mencerminkan ketegasan, kekakuan, dan kemampuan untuk mempertahankan prinsip tanpa mudah terpengaruh. Dominasi empedu kuning melahirkan tipe kepribadian koleris yang ambisius, cepat tanggap, energik, serta memiliki naluri kepemimpinan yang kuat. Kering di sini berarti sulit berubah dan konsisten memegang tujuan meski menghadapi rintangan. (b) Sifat basah yang dimiliki oleh *melanchole* (empedu hitam). Tipe melankolis digolongkan memiliki sifat basah karena dominasi empedu hitam diyakini membuat seseorang lebih mudah menyerap dan menyimpan pengaruh emosional, layaknya air yang menyerap dan mempertahankan warna. Sifat basah ini juga mencerminkan keluwesan berpikir dan kepekaan yang tinggi, namun sering disertai kecenderungan untuk memendam perasaan. Perpaduan antara sifat basah dan dingin menjadikan pribadi melankolis cenderung mendalam, analitis, perfeksionis, sensitif, serta mudah merasa pesimis. (c) Sifat dingin yang terkandung dalam *phlegma* (lendir). Sifat dingin pada *phlegma* (lendir) menunjukkan kecenderungan bereaksi dengan tenang, lambat, dan stabil secara emosional. Kelebihan lendir memunculkan tipe kepribadian plegmatis yang sabar,

pendiam, konsisten, dan tidak mudah terpancing emosi. Dingin menggambarkan ritme hidup yang damai dan sikap hati-hati dalam merespons situasi., dan (d) Sifat panas yang dimiliki oleh *sanguis* (darah). Sifat panas yang dimiliki oleh *sanguis* (darah) mencerminkan energi yang melimpah, respons yang cepat, serta semangat yang tinggi. Dominasi darah menghasilkan tipe kepribadian sanguinis yang ceria, supel, optimis, dan ekspresif. Panas dalam hal ini menggambarkan dorongan untuk bertindak, berinteraksi, dan merespons lingkungan dengan penuh antusiasme.

Menurut teori Hippocrates, keempat cairan ini terdapat dalam tubuh manusia dengan komposisi yang berbeda antara individu satu dengan lainnya. Dominasi salah satu cairan tersebut dapat menyebabkan munculnya karakteristik khas pada setiap individu. Galenus setuju dengan pandangan Hippocrates bahwa keempat cairan tersebut terdapat dalam tubuh manusia, namun ia menjelaskan bahwa proporsi cairan tersebut berbeda-beda dalam tubuh manusia (dalam Suryabrata, 2001a).

Menurut Hippocrates-Galenus (dalam Littauer, 2019), setiap tipe kepribadian memiliki kekuatan dan kelemahan seperti berikut:

a) Tipe Sanguinis

Kekuatan: *animated* (ekspresif), *playful* (penuh semangat), *sociable* (suka bergaul), *convincing* (persuasif/penuh pesona), *refreshing* (membuat suasana menyenangkan), *spirited* (bersemangat), *promoter* (penyelenggara), *spontaneous* (spontan), *optimistic* (optimis), *funny* (lucu), *delightful* (orang yang menyenangkan), *cheerful* (bersemangat), *inspiring* (menginspirasi), *demonstrative*

(menunjukkan perasaan dengan mudah), *mixes-easily* (mudah berbaur), *talker* (pandai berbicara), *cute* (imut/dicintai), *popular* (terkenal), *bouncy* (energik).

Kelemahan: *brassy* (suka pamer), *undisciplined* (kurang disiplin), *repetitious* (repetitif), *forgetful* (pelupa), *interrupts* (suka menyela), *unpredictable* (sulit diprediksi), *haphazard* (ceroboh), *permissive* (mudah mengizinkan), *angered easily* (mudah marah), *naive* (naif), *wants-kredit* (ingin diakui), *talkative* (suka berbicara), *disorganized* (tidak terorganisir), *inconsistent* (tidak konsisten), *messy* (berantakan), *show-off* (suka menjadi pusat perhatian), *loud* (suka berisik), *scatter-brained* (pikiran berubah-ubah), *restless* (selalu ingin mencoba hal baru), *changeable* (mudah berubah).

b) Tipe Koleris:

Kekuatan: *adventurous* (petualang), *persuasive* (mampu merayu), *strong-willed* (yakin pada diri sendiri), *competitive* (kompetitif), *resourceful* (banyak akal), *self-reliant* (mengandalkan diri sendiri), *positive* (positif), *sure* (yakin), *outspoken* (terbuka), *forceful* (mendominasi), *daring* (berani mengambil resiko), *confident* (percaya diri), *independent* (mandiri), *decisive* (tegas), *mover* (pepicilan), *tenacious* (berpegang teguh), *leader* (pemimpin), *chief* (paling penting), *productive* (produktif), *bold* (berani).

Kelemahan: *bossy* (suka memerintah), *unsympathetic* (sulit empati), *resistant* (melawan), *frank* (terang-terangan), *impatient* (tidak sabaran), *unaffectionate* (tidak penyayang), *headstrong* (keras kepala), *proud* (merasa selalu benar), *argumentative* (suka berdebat), *nervy* (kurang sopan), *workaholic* (obsesif bekerja), *tactless* (kurang bijaksana), *domineering* (dominan), *intolerant* (kurang toleran), *manipulative* (manipulatif), *stubborn* (sulit dibujuk), *lord over*

others (merasa lebih tinggi dari orang lain), *short tempered* (pemarah), *rash* (terburu-buru), *crafty* (licik).

c) Tipe Melankolis:

Kekuatan: *analytical* (analitis), *persistent* (gigih), *self sacrificing* (rela berkorban), *considerate* (perhatian), *respectful* (hormat), *sensitive* (peka), *planner* (suka merencanakan), *scheduled* (konsisten), *orderly* (disiplin), *faithful* (dapat diandalkan), *detailed* (detail), *cultured* (berbudaya), *idealistic* (idealis), *deep* (mendalam), *musical* (senang musik), *thoughtful* (pemikir), *loyal* (setia), *chartmaker* (suka membuat diagram), *perfectionist* (perfeksionis), *behaved* (bijaksana).

Kelemahan: *bashful* (gugup), *unforgiving* (sulit memaafkan), *resentful* (pemurung), *fussy* (rewel), *insecure* (tidak percaya diri), *unpopular* (kurang populer), *hard to please* (sulit puas), *pessimistic* (pesimis), *alienated* (merasa terasingkan), *negative attitude* (bersikap negatif), *withdrawn* (menarik diri), - *too-sensitive* (perasa), *depressed* (tertekan), *introvert* (introversi), *moody* (mudah merubah suasana hati), *skeptical* (sulit percaya), *loner* (kesepian), *suspicious* (suka curiga), *revengeful* (penuh dendam), *critical* (menilai orang lain dengan negatif).

d) Tipe Plegmatis:

Kekuatan: *adaptable* (mudah beradaptasi), *peaceful* (tenang), *submissive* (menerima pendapat orang lain dengan mudah), *controlled* (dapat mengendalikan perasaan), *reserved* (menahan diri), *satisfied* (mudah menerima keadaan), *patient* (sabar), *obliging* (suka menolong), *friendly* (ramah), *diplomatic* (diplomatis), *consistent* (teratur/konsisten), *inoffensive* (tidak mengganggu), *dry humor* (humor

sarkas), *mediator* (suka menjadi penengah), *tolerant* (toleran), *listener* (pendengar yang baik), *contented* (mudah puas), *pleasant* (mudah bergaul), *balanced* (seimbang).

Kelemahan: *shy* (pemalu) *blank* (cenderung melamun), *unenthusiastic* (kurang antusias), *reticent* (cari aman), *fearful* (penakut), *indecisive* (tidak tegas), *uninvolved* (kurang termotivasi), *hesitant* (lamban), *plain* (datar), *aimless* (tanpa tujuan), *nonchalant* (acuh tak acuh/cuek), *mumbles* (bergumam), *slow* (lelet), *worrier* (mudah cemas), *timid* (pemalu), *doubtful* (ragu-ragu), *indifferent* (kurang peduli), *lazy* (malas), *sluggish* (butuh dorongan untuk memulai), *reluctant* (enggan terlibat), *compromising* (menghindari konflik).

Peneliti menggunakan kepribadian melankolis berdasarkan pandangan Hippocrates-Galenus sebagai pedoman untuk menganalisis sumber data yang diteliti. Salah satu unsur yang membantu dalam mengetahui kepribadian tokoh pada sebuah cerita adalah unsur intrinsik. Dari unsur intrinsik akan dapat mengungkapkan faktor-faktor pendukung yang menjelaskan situasi atau peristiwa yang mempengaruhi perkembangan kepribadian tokoh dalam cerita.

1.6.3 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan unsur yang terkandung dalam karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik dalam sebuah karya terdiri atas:

a) Tema

Menurut Hartoko dan Rahmanto (dalam Nurgiantoro, 2010:68), tema adalah gagasan umum yang menjadi landasan bagi sebuah karya sastra dan berkaitan dengan persamaan atau perbedaan di antara tokoh-tokoh dalam karya tersebut. Pengarang seringkali tidak secara eksplisit menyatakan tema dalam

tulisannya. Untuk mengidentifikasi dan memahami tema dalam suatu cerita, diperlukan pemahaman yang mendalam terhadap isi cerita itu sendiri.

b) Alur

Menurut Kenny (dalam Nurgiantoro, 2010:113), alur adalah urutan peristiwa dalam cerita yang dirancang oleh pengarang dengan sebab akibat yang saling terkait. Alur ini membentuk rangkaian peristiwa dari satu kejadian ke kejadian berikutnya. Nurgiantoro (2010:237) juga mengklasifikasikan alur menjadi tiga jenis, yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran. Alur maju mengikuti urutan peristiwa dari awal hingga akhir cerita, alur mundur adalah sebaliknya, dengan cerita yang menceritakan peristiwa dalam urutan terbalik, sementara alur campuran adalah kombinasi dari keduanya, dengan urutan peristiwa yang disampaikan secara acak.

c) Tokoh dan Penokohan

Menurut Nurgiantoro (2010:165), tokoh dan penokohan adalah karakter dan karakterisasi. Tokoh mengacu pada individu atau pelaku dalam sebuah cerita, sementara penokohan mencerminkan gambaran dari individu yang muncul dalam cerita tersebut. Penokohan dalam cerita bisa berwujud deskripsi sederhana seperti pemberian nama dan watak. Penokohan juga memiliki peran penting dalam memberikan warna ke dalam sebuah cerita.

d) Latar

Menurut Abrams (dalam Nurgiantoro, 2010:216), latar adalah tempat, lingkungan sosial, dan hubungan waktu dalam sebuah cerita. Latar dapat dibagi menjadi tiga komponen, yaitu latar tempat yang mengacu pada lokasi atau tempat di mana cerita berlangsung, latar suasana yang menggambarkan perasaan

emosional yang ada dalam cerita, seperti kesedihan, kemarahan, atau kebahagiaan, dan latar waktu yang berkaitan dengan periode atau waktu ketika peristiwa dalam cerita itu sendiri terjadi.

1.6.4 *Mise-en-scene*

Mise-en-scene adalah istilah dari bahasa Perancis dalam yang berarti “menempatkan dalam adegan” merujuk pada pengaturan elemen-elemen visual yang muncul dalam frame film (Bordwell dan Thompson, 2008). *Mise-en-scene* diartikan sebagai cara menggambarkan elemen-elemen seperti objek dan kamera ditempatkan dalam *frame*. Dalam film maupun animasi, gambar harus mengikuti prinsip-prinsip penataan visual yang tepat agar dapat menyampaikan interpretasi mengenai ruang, waktu, suasana hati, dan karakter. Maureen Furniss, dalam bukunya yang berjudul *Art In Motion* membagi *mise-en-scene* dalam animasi menjadi beberapa aspek berikut:

1. Desain Gambar (*Image Design*)

Desain gambar melibatkan penataan elemen-elemen visual dalam frame untuk menciptakan komposisi yang menarik dan penuh makna. Hal ini mencakup penempatan karakter dan objek dalam frame untuk mencapai keseimbangan visual, seperti menempatkan karakter utama di tengah agar dapat menarik perhatian penonton. Selain itu, detail visual dan latar belakang, seperti bangunan, pepohonan, atau langit berfungsi untuk membangun dunia cerita dan memberikan konteks cerita. Pilihan gaya gambar, seperti realisme, kartun, atau gaya seni khusus yang memberikan karakteristik unik pada animasi dan mempengaruhi cara penonton merespons secara emosional terhadap gambar.

2. Garis warna (*Color Line*)

Garis warna mengacu pada penggunaan warna untuk menciptakan suasana, memperkuat cerita, dan mengekspresikan emosi. Hal ini melibatkan pilihan warna tertentu yang digunakan secara konsisten dalam satu adegan atau seluruh anime. Misalnya, warna cerah untuk adegan bahagia dan warna gelap untuk adegan tegang. Selain itu, kontras dan harmoni warna digunakan untuk menonjolkan elemen penting atau menciptakan kesatuan visual. Kontras dapat menarik perhatian pada karakter atau objek tertentu, sementara harmoni membuat gambar keseluruhan tampak terintegrasi dalam adegan. Terakhir, simbolisme warna memanfaatkan warna untuk menyampaikan makna tertentu, seperti merah untuk bahaya atau cinta, biru untuk ketenangan, dan hijau untuk kehidupan.

3. Pergerakan (*movement dan kinematics*)

Komponen gerakan mencakup berbagai jenis pergerakan dalam sebuah adegan, termasuk gerakan karakter yang mencerminkan emosi dan motivasi karakter. Contohnya, langkah kaki yang berat dapat menunjukkan kelelahan atau kesedihan. Selain itu, ada gerakan kamera seperti *panning* (bergerak secara horizontal), *tilting* (bergerak secara vertikal), dan *zooming* (memperbesar atau memperkecil), yang mengarahkan perhatian penonton dan menambah dinamika pada adegan. Terakhir yaitu gerakan objek dalam frame, seperti kendaraan yang bergerak atau pintu yang terbuka, berfungsi untuk menambah detail dan kehidupan pada adegan tersebut. Kinematika adalah komponen yang berkaitan dengan prinsip-prinsip fisika yang mendasari pergerakan seperti kecepatan dan akselerasi yang menentukan bagaimana karakter dan objek mempercepat atau memperlambat gerakan mereka. Misalnya, karakter yang mulai berlari dari posisi

diam akan mempercepat terlebih dahulu sebelum mencapai kecepatan tetap. Selain itu, lintasan gerakan merujuk pada jalur yang diambil oleh karakter atau objek saat bergerak, seperti peluru yang mengikuti lintasan parabola. Terakhir yaitu gerakan realistis adalah gerakan yang tampak alami dan sesuai dengan dunia cerita. Dalam anime, ini bisa berarti gerakan yang sangat realistis atau sesuai dengan hukum fisika dunia nyata, atau gerakan yang lebih bergaya dan sesuai dengan estetika anime.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan metode ilmiah yang membutuhkan sistematika dan langkah-langkah yang harus diikuti tanpa mengesampingkan elemen-elemen yang diperlukan dalam suatu penelitian. Penelitian terhadap anime *Yakusoku No Neverland* ini menerapkan metode kualitatif, yang pada dasarnya mengandalkan proses penafsiran dan disajikan dalam bentuk uraian deskriptif (Ratna, 2004). Oleh karena itu data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tulisan dengan pemaparan secara deskriptif.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara menonton seluruh rangkaian episode anime *Yakusoku No Neverland Season I* karya Mamoru Kanbe dari awal hingga akhir. Selanjutnya, memahami isi dan pesan yang terdapat dalam anime tersebut, serta mengumpulkan kutipan-kutipan yang relevan untuk keperluan penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan pencarian sumber data, referensi, dan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, situs web, buku yang dapat mendukung atau membantu penelitian ini.

1.7.2 Analisis Data

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik *content analysis*. Sumber data diambil dari anime *Yakusoku No Neverland Season I* dengan cara menonton ulang guna mencatat dialog, ekspresi, dan adegan yang berkaitan dengan fokus penelitian. Setiap potongan data kemudian dikelompokkan berdasarkan ciri kepribadian melankolis menurut teori Hippocrates–Galenus (Littauer, 2019) dan unsur *mise-en-scene* menurut Bordwell dan Thompson. Selanjutnya, data dianalisis dengan mengaitkan temuan visual maupun verbal pada teori yang digunakan, sehingga dapat diidentifikasi dan diinterpretasikan sifat melankolis pada tokoh Ray beserta peran *mise-en-scene* dalam membentuk penggambaran karakternya.

1.7.3 Penyajian data

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif dengan menggunakan metode deskriptif analisis data untuk memastikan bahwa penjelasan dari analisis ini dapat dimengerti dengan mudah oleh pembaca. Penyajian data dilakukan dengan menampilkan kutipan dan gambaran yang terinci dan jelas dari anime *Yakusoku No Neverland Season I* karya Mamoru Kanbe.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dalam empat bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berfokus pada analisis unsur intrinsik yang terdapat dalam anime *Yakusoku No Neverland Season I* karya Mamoru Kanbe.

Bab III menjelaskan hasil dan pembahasan penelitian terkait kepribadian Melankolis tokoh Ray dalam anime *Yakusoku No Neverland Season I* karya Mamoru Kanbe.

Bab IV merupakan bagian penutup, akan berisi kesimpulan serta saran yang relevan dengan analisis dan optimalisasi sistem yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya.



