

Kepribadian Tokoh Ishida Shouya dalam Anime *Koe No Katachi* Berdasarkan Fungsi Jiwa

Character of Ishida Shouya in Anime *Koe No Katachi* Based on Soul Functions

Komang Ichi Rosalia Artha^{1*}
Ni Wayan Meidariani²
Ladycia Sundayra³

^{1,2,3} *Universitas Mahasaraswati Denpasar,*
Jalan kamboja No 11 A Denpasar
Telp: +62 (361) 228043

**Corresponding author: ichirosalia97@gmail.com*

Diterima: (15 July 2022) Direvisi: (13 September 2022) Disetujui: (22 September 2022)

Abstrak

Artikel ini bertujuan menganalisis fungsi superior pada tokoh utama yang bernama Ishida Shouya dalam film animasi berjudul *Koe No Katachi* karya sutradara Naoko Yamada berdasarkan fungsi jiwa. Analisis artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu menggunakan metode simak, dengan teknik lanjutan catat sebagai metode dan teknik pengumpulan data. Data yang dianalisis adalah bentuk potongan adegan dan dialog yang terdapat dalam film animasi *Koe No Katachi*. Teori yang digunakan ialah teori psikologi analitikal dalam komponen sistem fungsi jiwa yang dikemukakan oleh Carl Gustav Jung. Hasil analisis memperlihatkan bahwa fungsi superior yang terdapat pada tokoh Ishida Shouya adalah fungsi perasaan berdasarkan bagian-bagian fungsi jiwa. Fungsi perasaan yang melekat pada tokoh Ishida Shouya dapat dibagi menjadi beberapa perasaan yaitu, rasa marah, rasa bersalah, rasa kecewa, rasa sedih, rasa bahagia, dan rasa cinta.

Kata kunci: *fungsi jiwa, kepribadian, Koe No Katachi, Carl Gustav Jung, Ishida Shouya*

Abstract

This article aims to analyze the superior function of the main character named Ishida Shouya in the animation entitled *Koe No Katachi* by director Naoko Yamada based on the function of the soul. The analysis of this article uses a qualitative descriptive method, namely the method of observing, noting, interpreting, and explaining. The data analyzed are cut scenes and dialogues contained in the animated film *Koe No Katachi*. The theory used is the analytical psychology theory of soul function which was theorized by Carl Gustav Jung. The results of the analysis show that the superior function found in Ishida Shouya's character is the function of feeling based on the parts of the soul's function. The function of feelings attached to Ishida Shouya's

character can be divided into several feelings, namely, anger, guilt, disappointment, sadness, happiness, and love.

Keywords: personality, souls function, Koe No Katachi, Carl Gustav Jung, Ishida Shouya

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan bukti adanya manusia itu sendiri dan memberi perhatian yang berpusat pada realitas kehidupan manusia sepanjang zaman. Oleh karena itu, karya sastra menjadi cerminan dari hati manusia yang didasari oleh pikiran, ide-ide, pengalaman, perasaan serta gambaran tertentu yang memiliki daya tarik pesona kemudian disalurkan melalui bahasa. Menurut Suarta (dalam Teori sastra, 2014: 159) menyebutkan bahwa secara umum sebuah karya sastra dikategorikan menjadi 3 (*genre*) yakni puisi, prosa, dan drama. Salah satu kategori karya sastra yang menampilkan gerak atau pementasan yakni drama. Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh Tambajong (dalam Suarta, 2014: 193) menyatakan bahwa drama adalah sebuah *genre/ genus* yang berarti muncul sebagai hasil perenungan akal dan perasaan seorang pengarang. Drama dibagi menjadi dua, yakni drama tradisional dan drama modern. Drama tradisional merupakan pementasan lakon tanpa naskah yang bersumber dari cerita rakyat dan ditampilkan seadanya. Sedangkan drama modern merupakan pementasan lakon yang dipentaskan menggunakan naskah dan improvisasi serta mengangkat topik tentang kehidupan sosial masyarakat kemudian ditampilkan di panggung tertutup, rapi yang menggunakan aneka perlengkapan yang lengkap.

Jepang menjadi salah satu negara yang memiliki kasus perundungan antar pelajar yang tinggi hingga menyebabkan angka bunuh diri pelajar meningkat pada tahun 2016 dan 2017. Lingkungan sosial menuntut seseorang berperilaku sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku di masyarakat, namun jika seseorang berperilaku tidak sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku di masyarakat, hal ini akan berdampak pada sanksi sosial yang diterima oleh pelaku. Kemampuan seseorang untuk memperbaiki diri setelah melakukan penyimpangan tersebut dan proses penerimaan masyarakat terhadap perbaikan yang dilakukan oleh pelaku, membutuhkan usaha yang tidak mudah. Salah satu anime yang mengisahkan tokoh yang melakukan perundungan terhadap tokoh lain, namun dalam perjalanannya ia berusaha memperbaiki kesalahan yang pernah dilakukan agar dapat melanjutkan kehidupan sebagai tujuan hidup adalah anime berjudul *Koe No Katachi* yang dirilis pada tahun 2016.

Film dalam hal ini anime merupakan salah satu bagian dari drama modern yang umum dijumpai masyarakat saat ini. Film sebagai sebuah karya sastra memiliki unsur-unsur pembangun salah satunya adalah tokoh. Tokoh dalam cerita dibuat berdasarkan imajinasi pengarang atas realitas kehidupan nyata yang dialami tokoh-tokohnya sehingga mereka memiliki sebuah kepribadian yang tampak nyata dan membuat cerita menjadi hidup. Kepribadian yang dimaksud dalam artikel ini mencakup aspek sosial dan kejiwaan pada tokoh di dalam sebuah cerita. Penelitian bertujuan untuk meneliti kepribadian tokoh yang muncul dalam karya sastra dengan menggunakan kajian psikologi sastra.

Endraswara (dalam Ahyar, 2019: 21) mengemukakan bahwa psikologi sastra merupakan cabang ilmu yang mengkaji hubungan antara psikologi dan karya sastra.

Psikologi dan sastra memiliki keterkaitan satu sama lain, hal ini disebabkan oleh kesamaan objek yang dikaji, yakni perilaku dan kejiwaan manusia. Kajian pada ilmu psikologi mencakup aspek kejiwaan manusia seutuhnya, sedangkan pada kajian ilmu psikologi sastra, aspek yang dikaji ialah kejiwaan tokoh dalam sebuah karya sastra.

Penelitian tentang kepribadian yang dilakukan oleh Darmawan, dkk (2020) dengan judul “Kepribadian Tokoh Utama Legoshi Pada Anime Beastars” memperlihatkan adanya perubahan kepribadian yang timbul akibat insiden yang terjadi di lingkungan sekolah. Perubahan kepribadian tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori psikoanalisis klasik Sigmund Freud yang membagi struktur kepribadian atas 3 bagian, yakni *id*, *ego*, dan *superego*. Tulisan ini memiliki kesamaan yakni pada penggunaan kajian psikologi sastra sebagai perspektif kajian dan pada penggunaan metode penyampaian yakni metode informal.

Sesuai dengan latar belakang tersebut, penulisan artikel ini akan mengelaborasi fungsi superior yang terdapat pada kepribadian tokoh Ishida Shouya sebagai tokoh utama dalam film animasi *Koe No Katachi* berdasarkan fungsi jiwa.

METODE

Artikel ini menggunakan sumber data primer berupa film animasi yang berjudul *Koe No Katachi* karya sutradara Naoko Yamada. Film animasi Jepang ini diproduksi oleh Kyoto Animation yang dirilis pada tahun 2016. Film animasi ini dipilih sebagai sumber data karena tokoh utama dalam film ini memiliki kepribadian yang menarik dan dapat merepresentasikan teori psikologi analitik Carl Gustav Jung.

Metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam tulisan ini ialah simak catat. Data diperoleh dengan menonton film animasi *Koe No Katachi*, kemudian mencatat data-data berupa percakapan tokoh Ishida Shouya sebagai kasus yang akan diteliti. Analisis data menggunakan sarana pendukung berupa buku teori penunjang dan jurnal-jurnal *online*.

Pada artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis data. Metode deskriptif kualitatif yakni bertujuan untuk memberi gambaran, meringkas berbagai kondisi fenomena sosial yang ada pada masyarakat sebagai objek penelitian kemudian diteliti menjadi sebuah kode, ciri, jenis, karakter, sifat dan model mengenai fenomena tersebut (Bungin, 2007: 69). Dalam metode ini penulis menganalisis dengan menyimak film animasi *Koe No Katachi*, setelah itu mencatat data-data yang dikumpulkan dan kemudian digolongkan sesuai dengan tipe fungsi jiwa.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan disajikan dalam bentuk deskripsi yang berisi penjabaran data hasil analisis dari penelitian, serta menampilkan hasil analisis data berupa potongan percakapan dan menempelkan rekam gambar dalam film animasi *Koe No Katachi*. Teori yang digunakan adalah teori kepribadian psikologi analitikal yang dikembangkan oleh Carl Gustav Jung. Jung merupakan murid Sigmund Freud yang terkenal dengan paham psikologi analisis. Perbedaan antara teori Jung dengan teori psikoanalisis Freud adalah Jung lebih menekankan pada tujuan tingkah laku (teleologi). Menurut Jung, tingkah laku manusia tidak hanya ditentukan berdasarkan sejarah individu dan ras (kausalitas). Jung berpendapat bahwa masa lampau dan masa depan seseorang saling berkaitan dan itulah yang mendorong tingkah laku individu itu sendiri.

Carl Gustav Jung berpendapat bahwa psikoanalitik merupakan teori yang menegaskan tentang seluruh aspek dalam kepribadian manusia yang mengalami

perkembangan atau mengalami evolusi. Carl Gustav Jung memperkuat teorinya dengan sebuah gagasan bahwa terdapat dua tingkat dalam *Psyche* yaitu kesadaran dan ketidaksadaran. *Psyche* merupakan seluruh peristiwa psikis yang mencakup sadar dan ketidaksadaran. Kemudian pada struktur kesadaran dibagi lagi menjadi dua, salah satunya yakni fungsi jiwa. Fungsi Jiwa merupakan suatu bentuk aktivitas kejiwaan yang secara konstan dan tidak berubah walaupun situasi sekitar berubah dan berbeda-beda.

Fungsi Jiwa memiliki peranan penting terhadap orientasi manusia dan dunianya. Menurut Jung, fungsi jiwa dibedakan menjadi 4 fungsi pokok, yakni fungsi pikiran dan fungsi perasaan (rasional) yang berfungsi atas dasar penilaian. Fungsi pikiran yakni penilaian terhadap benar ataupun salah, sedangkan fungsi perasaan yakni penilaian terhadap menyenangkan atau tidak menyenangkan. Berikutnya, fungsi pengindraan dan fungsi intuisi (irrasional). Fungsi pengindraan dan fungsi intuisi merupakan fungsi yang bekerja berdasarkan pengamatan, dalam pengertiannya fungsi pengindraan melakukan pengamatan dengan sadar indriah, sedangkan fungsi intuisi mengamati secara tidak sadar atau berdasarkan naluri. Umumnya, kepribadian manusia memiliki keempat fungsi tersebut, namun hanya ada satu fungsi yang dominan yakni disebut dengan fungsi *superior* dan fungsi lainnya disebut *inferior*. Fungsi dominan atau *superior* tersebut akan menguasai alam sadar manusia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi *Koe No Katachi* mengisahkan seorang anak laki-laki yang melakukan penyimpangan sosial sewaktu SD yakni menjadi pelaku perundungan terhadap siswi tuna rungu yang bernama Nishimiya Shouko, akibat perilakunya tersebut tokoh mendapat hukuman dan dijauhi oleh seluruh siswa. Kemudian, rasa bersalah di masa lalu tersebut berlanjut hingga tokoh memasuki SMA dan membuat tokoh Ishida Shouya menjadi pribadi yang cenderung melakukan tindakan berdasarkan perasaan. Oleh karena itu, fungsi yang dominan atau *superior* pada tokoh yakni fungsi perasa.

Fungsi perasaan masuk pada fungsi rasional karena melibatkan suatu keharusan dalam memutuskan suatu tindakan itu menyenangkan atau tidak menyenangkan. Fungsi perasaan memberikan pengalaman subjektif manusia seperti rasa marah, sedih, cinta, dan gembira. Pada film *Koe No Katachi*, fungsi perasaan tokoh Ishida Shouya ditunjukkan sebagai berikut:

Data 1



Gambar 1. Ishida menyalahkan dirinya
(sumber: film *Koe No Katachi*, 2016, menit 01:22:38 – 01:23:17)

- Representamen : Gambar 1. Shouya duduk bersila dan menutupi wajah
Objek : Ishida marah dan mengeluarkan isi hatinya kepada teman-teman yang juga ikut melakukan perundungan kepada Nishimiya.
Interpretan : Ishida merasa muak kepada sifat teman-temannya dan menyalahkan dirinya atas perbuatan di masa lalu. Ishida merasa perbuatan yang ia lakukan di masa lalu merupakan perbuatan yang keliru sehingga ia datang menemui Nishimiya dengan maksud memperbaiki kesalahan yang ia perbuat.

Berikut percakapan yang terjadi diantara Ishida Shouya dan teman-temannya:

- 石田 : やめろ
俺が... 全部 悪いから
ウエノ : その理屈は嫌い
石田 : ウエノ
自分勝手に
何でもかんでも決めつけんなよ
サハラ : イシダくんそんな言い方...
石田 : サハラやめろ
どうせまた逃げて
後悔すんだろ
可愛 : どうしちゃったの？イシダくん
石田 : カワイしゃべるな
昔からお前は
自分がかわいいだけなんだよ
ナガツキ : やーしょー
俺はお前の味方だから
石田 : 俺のことよく知りもしないくせに
味方とか言ってんじゃねえ

*Ishida : Yamero
Ore ga ... subete warui kara*
Ueno : Sono rikutsu wa kirai
*Ishida : Ueno
Jibun gatte ni
Nandemo kandemo kimetsuken na yo*

- Sahara : *Ishida-kun son 'na ii kata ...*
 Ishida : *Sahara yamero*
 douse mata nigete
 koukai sundaro
- Kawai : *Doushi chatta no? Ishida-kun*
 Ishida : *Kawai shaberu na*
 mukashi kara omae wa
 jibun ga kawaii dakena nda yo
- Nagatsuki : *Yaashoo*
 Ore wa omae no mikatadakara
- Ishida : *Ore no koto yoku shiri mo shinai kuse ni*
 mikata toka ittenja nee
-
- Ishida : “Berhenti!”
 “Semua ini salahku.”
- Ueno : “Aku benci cara berpikir seperti itu.”
 Ishida : “Ueno, jangan seenaknya menentukan semua keputusan orang lain.”
- Sahara : “Kamu tidak perlu sampai begitu, Ishida.”
 Ishida : “Sahara, diam!”
 “Lagian kau yang paling pengecut,
 paling lari lagi dan ujung-ujungnya menyesal di akhir.”
- Kawai : “Kamu ini kenapa sih, Ishida?”
 Ishida : “Tutup mulutmu Kawai.”
 “Dari dulu semua yang kamu lakukan hanya demi
 kebaikanmu sendiri.”
- Nagatsuki : “Shou, aku akan selalu ada di pihakmu.”
 Ishida : “Jangan berlagak mau ada di pihakku, kalau kamu sendiri tidak tahu apa-apa.”

Berdasarkan potongan gambar dan percakapan di atas, memperlihatkan bahwa Ishida merasa marah kepada teman-teman yang menyudutkan posisinya. Hal ini ditampilkan pada adegan saat Ueno merasa Ishida tidak perlu meminta maaf kepada Nishimiya karena merasa bahwa Nishimiya pantas untuk diperlakukan seperti itu, disisi lain ada teman lainnya yang turut melakukan perundungan namun hanya menyalahkan Ishida. Kemudian timbul rasa bersalah Ishida kepada Nishimiya yang diperlihatkan pada potongan dialog Ishida 「やめろ、俺が...全部悪いから」 yang berarti “Berhenti! Semua ini salahku” , hal tersebut dikatakan Ishida karena mengingat dirinyalah yang keterlaluhan saat melakukan perundungan. Sehingga dalam adegan ini menunjukkan fungsi perasaan yakni rasa marah dan rasa bersalah. Sesuai dengan pernyataan Jung (dalam Alwisol, 2009: 46) menyatakan bahwa fungsi perasaan digunakan sebagai proses penerimaan atau penolakan ide dan objek berdasarkan perasaan yang dirasakan oleh tokoh, baik perasaan positif maupun negatif.

Data 2



Gambar 2 Ishida merasa bahagia karena dunianya telah kembali
(sumber: film *Koe No Katachi*, 2016, menit 01:12:34 – 01:12:51)

- Representamen : Gambar 2. Ishida tersenyum lebar
Objek : Ishida berjalan beriringan dengan teman-temannya di sebuah Taman bermain.
Interpretan : Ishida merasa senang karena akhirnya ia dapat merasakan kembali rasanya sebuah pertemanan yang sebelumnya tidak dapat ia rasakan karena perbuatan perundungan di masa lalu.

Berikut ucapan yang diutarakan Ishida yang mendukung adegan diatas:

石田 : あれ？
いいのか？俺がこんなに楽しんで...
でもこれってなんか...
あれっぽい

ナガツキ : ぐうッ

ヤズル : 何やってんの

石田 : ほら何ていうか...
友達っぽい...！

Ishida : *Are?*
Ii no ka? Ore ga konna ni tanoshinde
Demo korette nanka...
Areppoi

Nagatsuki : *Guu*

Yazuru : *Nani yattenno*

Ishida : *Hora nante iu ka...*
Tomodachippoi...!

Ishida : “Loh!”
“Apa aku berhak merasakan kesenangan ini?”
“Tapi rasanya ini..”
“sama seperti ..”

Nagatsuki : “Uhuk”
Yazuru : “Apa-apaan coba?”
Ishida : “Wah... ini rasanya pertemanan.”

Dalam adegan tersebut, menampilkan tokoh dengan raut wajah tersenyum lebar dan merasa bahagia karena tokoh dapat kembali merasakan pertemanan yang tidak dapat dirasakan sebelumnya akibat perbuatan dimasa lalu. Adegan tersebut didukung dengan kalimat yang diucapkan oleh Ishida yakni 「ほら何ていうか...友達っほい...！」 yang berarti “Wah.. ini rasanya pertemanan”. Fungsi jiwa yang terdapat dalam adegan ini ialah fungsi perasaan yakni tokoh Ishida mampu merasakan rasa senang atau bahagia. Sesuai dengan pendapat Jung (dalam Alwisol, 2009: 46) perasaan merupakan fungsi evaluasi, menerima atau menolak suatu pengalaman yang baik dan buruk, sehingga tokoh dapat merasakan rasa bahagia dan merasa seperti terlahir kembali, selanjutnya tokoh ditampilkan dapat kembali membuka diri kepada teman-temannya semasa SD.

Data 3



Gambar 3. Semua murid menyalahkan Ishida
(sumber: film *Koe No Katachi*, 2016, menit 00:17:15 – 00:17:46)

Representamen : Gambar 3. Ishida terkejut melihat situasi di kelas
Objek : Ishida menunjuk Ueno dan Shimada
Interpretan : Ishida merasa kecewa kepada Ueno dan Shimada karena tidak sesuai dengan ekspektasi yang akan mendukung dirinya tidak berbuat salah.

Berikut percakapan yang terjadi diantara Ishida Shouya dan teman-temannya:

シマダ : まあ一応ね僕もやめとけとは言ったんですけど
ね、将也 聞かなかったし
石田 : えッ!?ちよっ... 島田！お前も一緒にやってたじゃ
ん！女子なんてすげえ悪口言ってたでしょ
ねえ！特に 植野と川井が

- ウエノ : はぁ!?
- 川井 : ひどい...
私そんなことしないよどうして... 石田くん ひどい
よ
- Shimada* : *Ma ichiōne boku mo yameto ke to wa ittan
desukedone、 Shouya kikanakattashi*
- Ishida* : *Ee!? Chott... Shimada! Omae mo issho ni yatteta jan!
Joshi nante sugee waruguchi ittetan desho
Ne! Toku ni Ueno to Kawai ga*
- Ueno* : *Haa!?*
- Kawai* : *Hidoi ...
Watashi sonna koto shinaiyo, doushite Ishida kun
hodoiyo*
- Shimada* : Padahal saya sudah menyarankan dia untuk berhenti,
tetapi Shouya tetap tidak mau mendengarkan.
- Ishida* : Lah? Sebentar... Shimada! Bukannya kamu juga ikut
menjailinya,'kan?! Yang perempuan juga sering
mengejeknya ya!
Iya kan! Apalagi Ueno dan Kawai
- Ueno* : Haa!?
- Kawai* : Kejam...
Aku tidak pernah melakukannya, kenapa Ishida
menuduhku?

Berdasarkan gambar dan dialog diatas, dapat dilihat bahwa Ishida terkejut dan kecewa kepada Ueno dan Shimada yang justru membuat dirinya merasa diposisi yang tersudut dan terkesan kejam. Fungsi perasaan pada adegan ini menunjukkan rasa kecewa atas dikhianati oleh Ueno dan Shimada, sehingga Ishida dihukum dan dijauhi oleh teman-teman sekolahnya. Hal tersebut mengakibatkan Ishida mengalami perubahan kepribadian yang semula siswa nakal dan memiliki banyak teman menjadi siswa pendiam dan menyendiri. Sesuai dengan pendapat Jung (dalam Alwisol, 2009: 46) yang menyebutkan bahwa perasaan merupakan fungsi penilaian menerima atau menolak objek dengan membangkitkan perasaan positif atau negatif dan memberi pengalaman subjektif pada adegan ini yakni rasa kecewa.

Data 4



Gambar 4. Ishida merasa terpuruk karena dasingkan
(sumber: film *Koe No Katachi*, 2016, menit 00:29:33 – 00:29:40)

- Representamen : Gambar 4. Ishida merasakan tersakiti atas perkataan yang dilontarkan oleh teman-temannya.
- Objek : Ishida meratapi keadaan setelah ditinggalkan oleh teman-temannya.
- Interpretan : Ishida merasa kesepian setelah melakukan perundungan terhadap Nishimiya Shouko. Hal tersebut membuatnya kehilangan teman-teman dan masa bahagia semasa SD hingga SMA. Kesepian tersebut membuat tokoh Ishida Shouya merasa kesedihan tersendiri.

Berikut ucapan yang diutarakan Ishida yang mendukung adegan diatas:

将也 : 自分が犯した罪はそっくりそのまま自分に跳ね返るその罪を背負い罰を受ける必要のある人間だと思ひ知ったそして俺は孤立した

Shouya : *Jibun ga okashita tsumi wa sakkuri sonomama jibun ni hanakaeru*
Sono tsumi wo shoi batsu wo ukeru hitsuyō no aru ningen da to omoishita
Soshite ore wa koritsushita

Shouya : Aku sadar bahwa seluruh dosa-dosa yang pernah kuperbuat, balik menyerangku.
Dan akupun sadar, harus menanggung dan menerima setiap hukumannya.
Pada akhirnya akupun terasingkan.

Berdasarkan potongan gambar dan ucapan tokoh menampilkan rasa kesedihan yang terjadi akibat perilaku perundungannya terhadap Nishimiya di masa lalu. Tokoh Ishida harus menerima kenyataan bahwa dirinya dilabeli sebagai anak nakal dan dasingkan oleh teman-temannya. Tokoh Ishida mendapatkan label tersebut hingga ia memasuki tingkat SMA. Pada adegan ini Ishida menerima dan menjalani hukuman

tersebut, namun ia mulai mencoba untuk memperbaiki diri dan mencari cara untuk mendapatkan maaf dengan cara menemui Nishimiya dan memperbaiki keadaan. Sesuai dengan pernyataan Jung (dalam Alwisol, 2009: 46) menyatakan bahwa fungsi perasaan menjadi proses evaluasi dan memberikan pengalaman subjektif kepada manusia sehingga dapat memutuskan untuk berbuat positif atau negatif dalam mengambil tindakan dan melanjutkan kehidupan berikutnya melalui rasa senang ataupun tidak menyenangkan.

Data 5



Gambar 5. Ibu Miyako marah terhadap tindakan Ishida yang mencoba mengakhiri hidupnya
(sumber: film *Koe No Katachi*, 2016, menit 00:26:45 – 00:27:46)

- Representamen : Gambar 5. Ibu Miyako menampilkan kemarahannya atas tindakan Ishida yang mencoba untuk mengakhiri hidupnya.
- Objek : Ishida meminta maaf dan berjanji untuk tidak lagi mencoba mengakhiri hidupnya.
- Interpretan : Ishida menemukan tujuan hidupnya dengan mencoba untuk meminta maaf kepada Nishimiya dan sadar akan kebesaran rasa cinta sang Ibu yang diberikan kepadanya sehingga ia mengurungkan niatnya untuk mengakhiri hidup.

Berikut percakapan Ishida dengan sang Ibu yang mendukung adegan diatas:

- 将也 : ん?何そんなニヤニヤしてんだよ
- 美矢子 : エヘッ、だってさあソフ～
- 将也 : あ...
- 美矢子 : バイト頑張ったんだね...漫画も服も布団まで売っちゃってでもあんたのその気持ちがうれしい。ところでさ、しょーちゃんなんで死のうとしたの?
- 将也 : えッ?あ... あッ...いやまあ、これでもいろいろあったんだよでも何ていうかも...
- 美矢子 : やっぱり そうだったのねッ!?おかしいと思ってた

のよッ!! 部屋は異常にキレイだし携帯はつながってないし! おまけに何!? あの意味深すぎるカレンダー!! 4月からあとがちぎれてて...死ぬのやめると言わなきゃこれ 燃やすわよあんたが汗水垂らして稼いだ170万!

- Shouya : *N? Nani sonna niya niya shitendayo*
Miyako : *Ehee, dattesaa ufu~*
Shouya : *A...*
Miyako : *Baito ganbattandane... Manga mo fuku mo futon made uchatte demo anta sono kimochi ga ureshii. Tokorodesa, Shouchan nande shinou to shita no?*
Shouya : *Ee? A... Iya maa, koredemo iro-iro attan dayo demo nante iuka mou...*
Miyako : *Yappari soudattanonee!? Okashii to omottetanoyou!! Heya wa ijō ni kireidashi keitai wa tsunagattenashi! Omakeni nani!? Ano imi shin sugiru karendaa!! 4 gatsu kara ato ga chihire tete... Shinu no yameru tte iwanakya kore moyasu wa yo anta ga asemizu tarashite kaseida 170 man!*
- Shouya : *Eh? Kenapa mesam-mesem begitu?*
Miyako : *Yah, soalnya ...*
Shouya : *Ah ..*
Miyako : *Kamu sudah bekerja keras mengumpulkan uang ini, 'kan? Sampai - sampai komik, baju, dan kasurmu juga dijual. Tapi, itu membuat ibu merasa bahagia. Ngomong-ngomong, Sho... Kenapa kamu mau bunuh diri?*
Shouya : *Ya – yah... Soalnya, ada banyak kejadian ini-itu .. Tapi, sekarang sudah tidak lagi ...*
Miyako : *Ternyata memang begitu niatmu, ya?! Pantas saja ada yang aneh! Kamarmu terlalu bersih! Ponselmu juga tidak bisa dihubungi! Ditambah, apa-apaan coba dengan kalender horor itu?! Tanggal yang tersisa hanya sampai bulan April... Kalau kamu menolak berjanji untuk tidak bunuh diri, ibu akan bakar ini. Ibu akan bakar 1,7 juta yen hasil dari keringat dan banting tulangmu!*

Berdasarkan potongan gambar dan dialog percakapan Ibu Miyako dan Ishida di meja makan memperlihatkan besarnya rasa cinta sang Ibu kepada Ishida dan tidak ingin Ishida menyerah kepada kehidupan, Ishidapun menyadari akan hal tersebut. Sesuai dengan pernyataan Jung (dalam Alwisol, 2009: 46) mengungkapkan bahwa fungsi perasaan mampu membuat seseorang memutuskan sebuah tindakan

berdasarkan rasa suka, tidak suka, senang maupun tidak menyenangkan. Pada adegan ini yang ditunjukkan adalah fungsi perasaan cinta.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis penulisan artikel diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dari keempat fungsi jiwa yang dikemukakan oleh Jung, fungsi jiwa yang dominan atau *superior* pada tokoh Ishida Shouya dalam film animasi *Koe No Katachi* yakni fungsi perasaan. Fungsi perasaan dalam film animasi tersebut ditunjukkan dengan perasaan tokoh utama Ishida Shouya yang mengalami 1. Rasa marah yang diakibatkan oleh perilaku teman-teman Ishida yang menyudutkan dirinya, 2. Rasa bersalah yang diakibatkan oleh perilaku perundungan yang ia lakukan terhadap Nishimiya di masa lalu, 3. Rasa kecewa yang diakibatkan oleh pengkhianatan yang dilakukan oleh teman-teman sekelasnya, 4. Rasa sedih yang terjadi akibat diasingkan oleh kelompok pertemanan, 5. Rasa bahagia yang disebabkan keberhasilan memperbaiki kesalahannya di masa lalu dengan meminta maaf dan berusaha menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya dan 6. Rasa cinta yang diberikan sang Ibu sehingga Ishida mampu merasakan cinta dan mengurungkan niatnya untuk mengakhiri hidup. Oleh karena fungsi perasaan tersebut, tokoh Ishida kembali dapat melanjutkan kehidupannya dengan baik tanpa dihantui rasa bersalahnya atas perbuatan yang dilakukan pada masa lalu dan fungsi tersebut membuat tokoh mampu menemukan dunianya kembali sebagai tujuan hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2009. Psikologi Kepribadian. Malang: UMMPRESS.
- Ahyar, Juni. 2019. Apa Itu Sastra. Yogyakarta: Deepublish.
- Budiningsih. 2002. *Psikologi kepribadian*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Bungin, H. M. Burhan. 2007. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Prenada Media Group.
- Darmawan, I. W. A., Meidariani, N. W., & Meilantari, N. L. G. (2022). KEPRIBADIAN TOKOH UTAMA LEGOSHI PADA ANIME BEASTARS. *Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra dan Budaya Jepang*, 2(1), 80-91.
- Dirgaganarsa, Singgih. 1978. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Mutiara
- Feist, Jess, Gregory J. Feist, dan Tomi-Ann Roberts. 1985. “*Theories of Personality*”. Pertiwi, R.A Hadwitia Dewi. 2017. Jakarta: Salemba Humanika.
- Haryanti, Mitta Ety. 2020. “Kepribadian Tokoh Koichi Dan Ryunosuke Dalam Film Kiseki Karya Hirokazu Koreeda: Kajian Psikologi Sastra” Skripsi. Universitas Diponegoro.
- Koswara, E. 1991. Teori-Teori Kepribadian. Bandung : PT. Eresco.
- Prawira, S. D. (2018). Karakter Tokoh Utama Pada Novel Entrok Karya Okky Madasari (Kajian Psikologi Sastra). *Jurnal Ilmiah FONEMA: Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1-15.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. Teori, metode, dan Teknik Penelitian Sastra. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sarwono, Wirawan Sarlito. 1987. Teori-teori Kepribadian Sosial. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Suarta, I Made & I Kadek Adhi Dwipayana. 2014. Teori Sastra. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sembiring, R. H., Herlina, H., & Attas, S. G. (2018). Kepribadian tokoh utama dalam novel Negeri Para Bedebah karya Tere Liye kajian psikoanalisis Carl Gustav Jung. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 157-172.
- Setyorini, R. (2017). Analisis Kepribadian Tokoh Marni Kajian Psikologi Sigmund Freud dalam Novel Entrok Karya Okky Madasari. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 2(1), 12-24.
- Umesao, Tadao. 1995. *The Great Japanese Dictionary (日本大辞典) Cetakan Kedua*. Tokyo: Kodansha.
- Wellek, Rene dan Warren, Austin. 1977. "*Theories of Literature*". Budianta, Melani. 2016. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Yanti, Y. N. (2020). KEPRIKIBADIAN TOKOH UTAMA DALAM NASKAH MONOLOG TUA KARYA PUTU WIJAYA: KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 3(4), 839-848.
- <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Senan/article/view/8509/pdf>, diakses pada 01 Agustus 2022 pukul 21.20 WITA.
- Adnani, Nitish. 2018. "Angka Bunuh Diri di Kalangan Remaja Jepang Terus Meningkat". Klikdokter. <https://m.klikdokter.com/info-sehat/read/3620035/angka-bunuh-diri-di-kalangan-remaja-jepang-terus-meningkat>, diakses pada 20 Agustus 2022 pukul 18.40 WITA.