

NEEDS TOKOH DOCTOR DALAM ANIME ARKNIGHT PRELUDE TO DAWN: KAJIAN PSIKOANALISIS HENRY MURRAY

Farhan Cahya Gymnastiarⁱ, Sri Oemiatiⁱⁱ

Program Studi S1 Sastra Jepang, Universitas Dian Nuswantoro,
Email: 312202101015@mhs.dinus.ac.id, sri.oemiati@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Penelitian ini tentang needs yang dimiliki oleh tokoh Doctor dalam anime *Arknight Prelude to Dawn*. *Arknight Prelude to Dawn* dibuat oleh studio *Yostar Picture* yang diadaptasi dari serial game bernama *Arknight*, sebuah game mobile *Tower Defense* yang dikembangkan oleh perusahaan *Hypergryph*. *Arknight* menceritakan tentang perjuangan Doctor melawan Reunion dalam krisis Chernobog-Lungmen. Doctor yang sebelumnya merupakan seorang peneliti Oripathy dan komandan lapangan diketahui menderita amnesia setelah terbangun dari Sarkofagus (Peti Mati). Meskipun amnesia, Doctor dapat memerintah dengan sangat terampil. Doctor juga memiliki pengetahuan yang luas, bahkan dapat membuat algoritma yang memprediksi pergerakan malapetaka. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa terdapat 8 *need* yang menunjukkan emosi tokoh Doctor yang meliputi *Abasement*, *Counteraction*, *Deference*, *Dominance*, *Exhibition*, *Nurturance*, *Order* dan *Understanding*.

Kata Kunci: *Personologi, Henry Murray, Arknight*

1. PENDAHULUAN

Sastra merupakan ungkapan ekspresi manusia yang berupa karya tulis maupun lisan berdasarkan pengalaman, pemikiran, pendapat, hingga ke perasaan dalam bentuk imajinatif, cerminan kenyataan atau data asli yang dibalut dalam kemasan estetis melalui media bahasa (Sumardjo & Saini 1997, hlm.3). Sastra dalam bentuk komunikasi dapat menyampaikan pesan-pesan moral. Nilai moral yang mencakup seluruh persoalan hidup dan kehidupan manusia dapat dibedakan menjadi tiga bagian yaitu, hubungan manusia dengan diri sendiri, hubungan manusia dengan manusia lain dan hubungan manusia dengan Tuhan (Nurgiyantoro 2013:441-442). Sebagai bagian dari karya sastra, drama atau anime dapat digunakan sebagai kajian analisis psikologi yang ditujukan pada tokoh yang ada di dalamnya (Yuwono & Oemiati, 2017).

Game juga merupakan produk sastra dalam bentuk media hiburan yang dimainkan konsumen sebagai *refreshing* atau mengisi waktu luang untuk beristirahat. *Game* memiliki beberapa jenis, menurut Agus Hermawan, (2009) permainan yang dimainkan secara daring dapat dibedakan menjadi 10 kategori, yaitu : (1) *Real Time Strategi (RTS)*; (2) *First Person Shooter (FPS)*; (3) *Role Playing Game (RPG)*; (4) *Life Simulation Games*; (5) *Construction and Management Simulation Games*; (6) *Vehicle Simulation*; (7) *Action Games*; (8) *Adventure Games*; (9) *Action Adventure Games*; (10) *Manager Simulation*.

Arknights merupakan *game* strategis yang harus dipahami secara mendalam. Baik dari segi musuh maupun operator yang dikerahkan. Meskipun tampak sebagai *tower defense* yang sederhana, permainan *Arknights* lebih sulit daripada *game tower defense* pada umumnya, karena (1) lokasi setiap *chapter* memiliki keunikan tersendiri; (2) kemampuan musuh juga tidak diperlihatkan secara langsung; (3) teka-teki yang harus dipikirkan dengan sungguh-sungguh; (4) operator yang memiliki mekanik yang berbeda-beda. Ini semua merupakan keunikan pada *game* yang satu ini membuat para konsumen tertarik dan ingin bermain *Arknights*.

Singkat cerita, berlatar di dunia yang bernama Terra, terdapat penemuan mineral kristal hitam yang dikenal sebagai Originium telah mempercepat kemajuan teknologi. Hasil energinya yang tinggi membuat orang dapat menunjukkan sihir yang disebut *Arts*. Namun, penggunaan Originium ada konsekuensinya. Mereka dapat terkena penyakit yang dapat menular yaitu penyakit Oripathy yang tidak dapat disembuhkan. Karena berbagai negara melakukan diskriminasi yang keras terhadap orang yang terinfeksi, maka kelompok tertindas memulai gerakan pembangkang yang dinamakan Reunion Movement. Reunion adalah faksi pemberontak tanpa ampun yang menghancurkan kota-kota. Di sisi protagonis yaitu Rhodes Island, merupakan organisasi farmasi paramiliter yang diyakini paling maju dalam penelitian pengobatan Oripathy yang berkomitmen untuk memperlakukan orang yang terinfeksi dan tidak terinfeksi secara setara.

Sayangnya, orang yang mempelopori proyek ini dikenal sebagai Doctor mengidap amnesia, yang secara efektif menghambat harapan satu-satunya bagi orang yang terinfeksi untuk melepas diri dari rantai keputusan mereka. Doctor dulunya adalah seorang peneliti Oripathy utama di samping menjadi seorang dokter di bidang neurologi. Meskipun amnesia, Doctor memiliki pemikiran yang diluar nalar. Selain dapat memerintah pasukan untuk membuat strategi, Doctor dapat membuat algoritma yang dengan tepat memprediksi pergerakan malapetaka. Karena Doctor amnesia, maka semua penelitiannya berulang menjadi nol dan memulai cerita yang baru.

Sifat dan pola pikir Doctor yang memiliki keunikan tersebut membuat penulis tertarik untuk menganalisis kebutuhan *needs* dalam diri Doctor menggunakan teori personologi Henry Murray. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan 8 *needs* yang sesuai dengan emosi tokoh Doctor, yaitu bersifat rendah diri, memiliki pengalaman yang mendominasi pertarungan, menciptakan strategi yang diluar nalar, sosok yang dihormati dan dilindungi, memiliki pemahaman yang luas tetapi terkena amnesia, berusaha untuk meredakan konflik antagonis.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan yakni deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data yang dibutuhkan berdasarkan kajian teori Henry Murray. Menurut Henry Murray dalam Alwisol (2018) *needs* atau kebutuhan adalah konstruk mengenai kekuatan di bagian otak yang mengorganisir berbagai proses seperti persepsi, berfikir, dan berbuat untuk mengubah kondisi yang ada dan tidak memuaskan. *Needs* dapat muncul oleh proses yang terjadi di dalam otak tetapi

cenderung muncul akibat faktor yang datang dari lingkungan (Alwisol, 2018). Penulis menganalisa *need* dengan metode deskriptif dan karena sebagian besar data sudah terkumpul, dikelompokkan dan dapat berdiri tanpa dipengaruhi oleh faktor lain. Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Abdussamad (2021) merupakan metode penelitian yang menghasilkan data yang terperinci sebagai hasil dari pengamatan menyeluruh terhadap objek yang diteliti. Sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif terhadap penelitian tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis teori Henry Murray, menunjukkan 8 *needs* yang terdapat dalam diri tokoh Doctor. Setiap *needs* tersebut merupakan sifat alami seorang Doctor setelah mengalami amnesia yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal.

Abasement (Merendah)

すまない

“*Sumanai*”

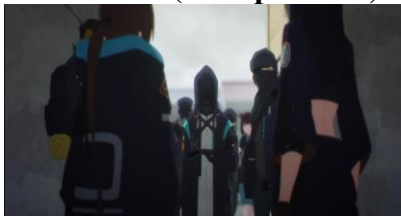
“Maaf”

[Episode 2, 18:35]

Dialog tersebut menunjukkan bahwa Doctor merasa bersalah karena tidak mengingat apapun. Tujuan utama *Rhodes Island*, yaitu ingin menyembuhkan gejala penyakit Oripathy. Doctor dulunya seorang dokter spesialis penyakit Oripathy. Karena mengidap amnesia, penelitian dan ingatannya juga menghilang. Seluruh co-asnya hanya berharap kepada Doctor yang dapat menyelesaikan masalah tersebut, tetapi Doctor mengidap amnesia yang membuatnya merasa bersalah.

Sifat Doctor yang merasa bahwa itu kesalahannya, membuktikan bahwa *needs* dalam diri Doctor adalah *Abasement*.

Counteraction (Memperbaiki)



[Gambar 2, Episode 1, 15:12-15:23]

大丈夫。

まだ、他付けられる。

建物を使って。

“*Daijoubu.*”

“*Mada, tatsukerareru.*”

“*Tatemono o tsukatte.*”

“Jangan khawatir.”

“Mereka masih bisa di selamatkan.”

“Kita manfaatkan gedung-gedung.”

Dialog tersebut merujuk kepada Doctor yang berusaha untuk memperbaiki kelemahannya yaitu amnesia. *Scene* tersebut memperlihatkan co-asnya Doctor terkejut dengan pola pikir Doctor yang tidak seperti orang amnesia pada umumnya. Semua orang berfikir kalau Doctor telah terkena amnesia, sehingga orang-orang percaya bahwa Doctor tidak ingat dirinya sendiri dan tidak bisa memutuskan kehendaknya sendiri.

Sikap Doctor yang yakin untuk melawan amnesia yang telah dialaminya, membuktikan adanya *needs Counteraction* dalam diri Doctor.

Deference (Dihormati)



[Gambar 3, Episode 1, 18:36-18:40]

記憶なくとも、体に経験が残ってるてことか？

“*Kioku naku tomo, karada ni keiken ga nokotterute koto ka?*”

“Meskipun tidak ingat apa-apa, tubuh anda masih berpengalaman ya?”

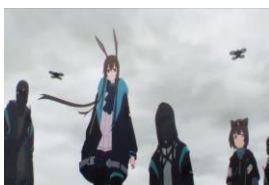
Berdasarkan *scene* dan dialog yang ditampilkan, salah satu kapten dari co-asnya Doctor yaitu ACE, tidak menyangka bahwa Doctor masih memiliki pengalaman meskipun mengidap amnesia. Doctor telah membuat co-asnya percaya padanya bahwa Doctor memang terkena amnesia tetapi memiliki pengalaman sebelum amnesia.

Dari *scene* tersebut Doctor menunjukkan wibawanya sebagai komando dari co-asnya karena Doctor telah menyelamatkan nyawa seseorang dengan perintahnya.

Dominance (Menguasai)



[Gb. 4, Episode 1, 16:29] [Gb. 5, Episode 1, 17:55]



[Gambar 6, Episode 1, 17:57]

Kutipan dari *scene* tersebut menceritakan Doctor sedang memberikan perintah pada co-asnya. Perintah Doctor sangat tepat dan akurat, sehingga Reunion dikalahkan dengan mudah tanpa korban jiwa. Semua co-asnya Doctor juga patuh kepada perintah Doctor seolah-olah percaya kepada Doctor akan memberikan hasil yang memuaskan.

Scene tersebut merujuk pada Doctor yang menunjukkan sifat kepemimpinannya memberi perintah dengan tepat. Hal tersebut membuktikan bahwa salah satu *needs* dalam diri Doctor adalah *Dominance*.

Exhibition (Penonjolan Diri)



[Gambar 6, Episode 1, 18:29-18:36]

ドクター、見事な式だった。

今までの比例をお詫びる。

お前は一両の指揮官だ。

“*Dokta migoto na shiki datta.*”

“*Ima made no hirei o owabiru.*”

“*Omae wa ichiryō no shikikanda.*”

“Dokter, arahan yang luar biasa.”

“Aku minta maaf atas kelancanganku selama ini.”

“Kamu adalah komandan nomer satu.”

Kutipan *scene* dan dialog tersebut menceritakan Doctor yang dipuji dan dihormati oleh salah satu kapten dari co-asnya yaitu Dobermann. Dobermann berpikir Doctor tidak bisa melakukan apapun karena amnesia tetapi, ternyata Doctor mampu memberikan arahan yang tidak seperti biasanya. Dobermann meminta maaf atas ketidaksopannya.

Hal tersebut membuktikan bahwa Doctor yang dihormati oleh co-asnya, memiliki *needs Exhibition*.

Nurturance (Simpati)



[Gambar 5, Episode 3, 20:18]

必ず君の理想も約にたと。

“*Kanarazu kimi no risou mo yakuni tato.*”

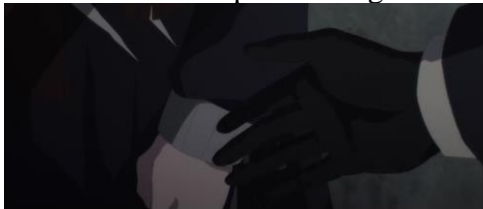
“Aku berjanji akan mewujudkan idealismemu.”

Kutipan *scene* dan dialog tersebut menggambarkan dukungan Doctor kepada Amiya, seorang pemimpin dari *Rhodes Island* yang ingin mewujudkan impiannya, yaitu ingin menyembuhkan wabah penyakit Oripathy dan mencegah adanya pertikaian antara dua kubu yaitu orang-orang terinfeksi dan tidak terinfeksi. Doctor memberi simpati kepada Amiya dan berusaha untuk menenangkan Amiya karena sedang bimbang akan keputusan yang akan dijalani.



[Gambar 6, Episode 4, 15:25] [Gambar 7, Episode 4, 15:29]

Kutipan *scene* berikut menunjukkan Doctor menolong anak yang sedang dihajar oleh penjahat. Pada scene tersebut terdapat tiga anak, satu laki-laki dan dua perempuan. Anak laki-laki tersebut sedang dihajar oleh penjahat dan Doctor menolongnya dengan melempar batu ke arahnya. Setelah itu, Amiya menyelesaikan masalah itu sehingga anak-anak terselamatkan. Dari *scene* tersebut Doctor memiliki simpati dan ingin membantu orang yang dalam bahaya.



[Gambar 8, Episode 5, 07:37]



[Gambar 9, Episode 5, 07:42]

つかまって。

“*Tsukamate.*”

“Peganganlah.”

Kutipan *scene* dan dialog tersebut merujuk Doctor yang ingin meringankan beban Misha. Misha adalah orang yang terinfeksi yang sedang diincar oleh Reunion. Mereka menyelamatkan Misha dengan berlari sampai ke titik kumpul. Akan tetapi, Misha kelelahan karena berlari secara terus menerus. Kemudian Doctor menawarkan bantuan untuk meminjamkan bahunya.



[Gambar 10, Episode 6, 21:45]



[Gambar 11, Episode 6, 21:53]

ミシャ...

アミヤ... 連れ戻しよう。

必ず。

“Misha...”

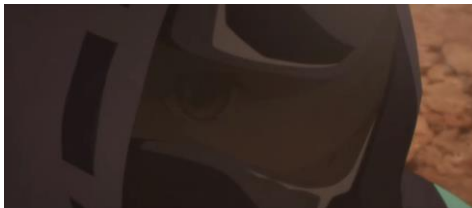
“Amiya... kita amankan dia kembali.”

“Dengan pasti.”

Scene dan dialog tersebut merupakan kabar buruk, karena Misha telah diculik oleh Reunion. Dikarenakan kelalaian Departemen Keamanan Lungmen yang menjaga Misha. Mereka diserang Reunion saat lengah sehingga berakhir menjadi tragedi penculikan Misha.

Terlihat dari *scene* dan dialog tersebut, Doctor ingin mengamankan Misha kembali. Doctor berjanji akan menyelamatkannya, dan membawanya ke Rhodes Island. Hal tersebut membuktikan bahwa Doctor memiliki rasa simpati yang menunjukkan *needs Exhibition* dalam diri Doctor.

Order



[Gambar 12, Episode 7, 14:37]



[Gambar 13, Episode 7, 14:44]



[Gambar 14, Episode 7, 14:50]



[Gambar 15, Episode 7, 14:56]

衝撃オペレーター、敵前衛一斉射撃。

対れっと簸出せ。

“*Shougeki opereta, teki zen'ei issei shageki.*”

“*Tairitto hidase.*”

“Operator penembak jitu, fokuskan serangan ke garda depan musuh.”

“Kacaukan formasinya.”

[Dialog, Gambar 12 & 13]

術師、衝撃オペレーター、敵公営の妨害は続けず。

立て直す時間を与えず。

敵前衛を壊せ。

“*Jutsushi, shougeki operetta, teki kouei no bougai wa tsudzukesu.*”

“*Tatenaosu jikan o ataezu.*”

“*Teki zen'ei o kowase.*”

“Penyihir, operator penembak jitu, lanjutkan serang garda belakang musuh.”

“Jangan beri mereka waktu membangun ulang serangan.”

“Hancurkan barisan depan musuh.”

[Dialog, Gambar 14 & 15]

Kutipan *scene* dan dialog tersebut menceritakan pertikaian antara *Rhodes Island* bersama Departemen Keamanan Lungmen melawan Reunion. Reunion telah menculik Misha, sedangkan Doctor ingin menyelamatkannya. Dari *scene* tersebut Doctor sedang memberi arahan setiap co-asnya untuk menghancurkan strategi musuh. Doctor tampak sigap memberi arahan setiap gerakan musuh yang sedang menyerang. Co-asnya juga yakin setiap arahan Doctor akan membawanya menuju kemenangan.



[Gambar 16, Episode 7, 15:01]

テキサス、十時の方角、的アルツが来ている。

“Texas, juu ji no houjaku, teki arts ga kiteiru.”

“Texas, arts musuh datang dari arah jam 10.”

Scene dan dialog tersebut merujuk kepada Doctor memberitahu ke Texas serangan musuh akan datang dari arah jam 10. Texas adalah seorang yang berasal dari perusahaan *Penguin Logistic* yang ingin membantu *Rhodes Island*. *Scene* tersebut membuktikan bahwa Doctor sangat memahami lingkungan sekitar dan menganalisa pergerakan musuh.



[Gambar 17, Episode 7, 16:22]

オペレーター各員敵拠点へ向けさらに進め。

“Opereta kakuin, teki kyoten e muke, sarani susume.”

“Seluruh operator, lanjutkan lebih jauh ke markas musuh.”

Setelah garda depan musuh dihancurkan, Doctor memberi arahan untuk maju lebih jauh ke markas musuh. Doctor ingin segera menyelesaikan peperangan dan menyelamatkan Misha kembali. *Scene* tersebut memperlihatkan Doctor yang mengatur semua strategi ke seluruh operator menuju kemenangan.

Understanding



[Gambar 8, Episode 2, 03:52]

[Gambar 9, Episode 2, 04:21]



[Gambar 10, Episode 2, 04:27]

霧... 変だ。

隊列を円形に。

“Kiri...henda.”

“Tairetsu o enkeini.”

“Kabutnya... aneh.”

“Formasi melingkar.”

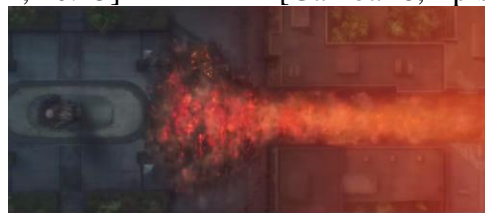
Kutipan dialog dan tiga *scene* tersebut menceritakan Doctor yang menganalisa keadaan sekitar. Doctor merasa aneh dengan kabut yang datang secara tiba-tiba. Dengan sigap, Doctor menyuruh pasukan untuk membentuk formasi melingkar. Tanpa disangka, sebuah *drone* musuh datang dan mengacak-acak formasi Doctor dari atas. Formasi merekapun terpecah belah.



[Gambar 7, Episode 2, 20:15]



[Gambar 8, Episode 2, 20:23]



[Gambar 9, Episode 2, 20:31]

広場へ逃げよう。

今すぐに。

“Hiroba e nigeyou.”

“Imasuguni.”

“Ayo lari ke alun-alun.”

“Sekarang juga.”

Kutipan *scene* dan dialog tersebut diperlihatkan Doctor paham apa yang akan terjadi selanjutnya. Doctor dengan cepat menyuruh para pasukan untuk berlari ke alun-alun karena akan terjadi hal yang buruk menurut perkiraan Doctor. Setelah berlari, semua dikejutkan semburan api yang menyembur dari belakang

gedung. Hal tersebut membuktikan bahwa Doctor memahami apa saja fenomena yang merangsang dirinya.

4. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa *needs* dari dalam Doctor meliputi :

1. *Abasement*, karena Doctor memiliki sifat rendah hati yang terlihat bahwa Doctor menyalahkan dirinya sendiri.
2. *Counteraction*, Doctor mengatasi kelemahannya dengan berjuang keras disaat memimpin co-asnya meskipun amnesia.
3. *Deference*, meskipun Doctor bukan seorang pemimpin yang tangguh, tetapi Doctor memimpin dengan cara memberikan arahan dan strategi yang tepat untuk menuju puncak kemenangan.
4. *Dominance*, terlihat dalam tindakan co-asnya Doctor yang menghormati dan mempercayainya atas arahan yang diberikan Doctor. Mereka yakin bahwa Doctor bisa melakukan hal seperti itu dengan cermat.
5. *Exhibition*, terlihat dari *scene* pasukan Doctor yang menghormatinya sepenuh hati. Mereka rela membantu bahkan ingin melindungi Doctor dari mara bahaya.
6. *Nurturance*, Doctor memiliki rasa simpati yang berlebihan, sehingga Doctor selalu menolong orang yang kesusahan maupun sedang dalam bahaya.
7. *Order*, perintah Doctor sangat dihormati ke seluruh operator. Mereka mempercayai Doctor bahwa masalah dapat terselesaikan dengan mudah.
8. *Understanding*, cara berpikir Doctor sangat mengagumkan. Meskipun telah mengalami amnesia tetapi masih memiliki pemikiran yang cerdas. Doctor dapat menganalisis lingkungan disekitarnya, bahkan dapat memprediksi mara bahaya yang akan datang kedepannya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut :

1. Hasil dari kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa peneliti hanya terfokus pada suatu tokoh dengan metode deskriptif kualitatif. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya, untuk dapat meneliti selain tokoh tersebut dengan metode penelitian selain deskriptif kualitatif untuk memperkaya variasi hasil penelitian.
2. Salah satu hasil yang sangat penting dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan pendidikan Bahasa Jepang. Peneliti menganalisis tokoh dalam serial anime Jepang yang terfokus pada sifat tokoh tersebut. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya, yang tidak berkaitan dengan Bahasa Jepang pada analisis tokoh, perlu untuk dikembangkan lagi.

REFERENSI

- Sumarjo, Jacob & Saini K.M. 1997. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Nugiyantoro, Burhan. 2000. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Yuwono, I.A., & Oemiati, S. 2017. *Konflik Batin Zenchi Naigu dalam Cerpen Hana Karya Akutagawa Ryuunosuke*.
- Gede, E., Reddy, S.H., Agus, H., & Syahirul, A. 2009. *Internet Game Online*. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.
- Nabila, S.D., Oemiati, S., & Pipiet, F. 2023. *Kebutuhan Tokoh Harumichi Namiki dalam Drama First Love Kajian Psikoanalisis Henry Murray*. Bali: Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Arisya, R.I., & Oemiati, S. 2018. *Struktur Naratif Cerpen Yabu No Naka Karya Akutagawa Ryuunosuke*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Arknights: Reimei Zensou*. (29 Oktober 2022). MyAnimeList.net.
https://myanimelist.net/anime/50205/Arknights_Reimei_Zensou
- Anita, S., *Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan Definisinya Menurut KBBI*. (10 Mei 2018). ArtikelBaca.com.
<https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>
- Hasan, A.B.P., *Games Juga Produk Sastra*. (7 September 2023). Kumparan.com.
<https://kumparan.com/hasan-aji-bima/games-juga-produk-sastra-218mkDqgdzx>

BIODATA SINGKAT

Nama : Farhan Cahya Gymnastiar
NIM : C12.2021.01015
Pendidikan : Mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro
Program Studi : Fakultas Ilmu Budaya Bahasa Jepang
Minat : Dapat menonton anime sekaligus menganalisisnya