PEMENUHAN HIERARKI KEBUTUHAN KARAKTER HARU DAN SHIZUKU DALAM ANIME *TONARI NO KAIBUTSU-KUN*

ABIRA DIAMOND THORIQ ARPEGIO
043122006

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
JULI 2026

PEMENUHAN HIERARKI KEBUTUHAN KARAKTER HARU DAN SHIZUKU DALAM ANIME *TONARI NO KAIBUTSU-KUN*

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menempuh Gelar Sarjana Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan

ABIRA DIAMOND THORIQ ARPEGIO
043122006

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
JULI 2026

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul **PEMENUHAN HIERARKI KEBUTUHAN KARAKTER HARU DAN SHIZUKU DALAM ANIME *TONARI NO KAIBUTSU-KUN*** adalah benar karya saya dengan arahan dari komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di akhir skripsi ini.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui dan memberikan kepada Universitas Pakuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) karya ilmiah ini. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pakuan berhak menyimpan, mengalihmediakan atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak. Dengan ini melimpahkan hak cipta karya tulis saya ini kepada Universitas Pakuan.

Bogor, 10 Juli 2026

Abira Diamond Thoriq Arpegio
043122006

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi berjudul **PEMENUHAN HIERARKI KEBUTUHAN KARAKTER HARU DAN SHIZUKU DALAM ANIME *TONARI NO KAIBUTSU-KUN*** ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiarisme. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Bila terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil plagiarisme, maka Universitas Pakuan berhak membatalkan isi skripsi yang telah saya tulis dan saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Pakuan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan sadar tanpa tekanan atau paksaan dari pihak mana pun.

Bogor, 12 Juli 2026
Yang menyatakan

Abira Diamond Thoriq Arpegio
NPM 043122006

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang disusun oleh:
Nama Mahasiswa : Abira Diamond Thoriq Arpegio
NPM : 043122006
Judul : PEMENUHAN HIERARKI KEBUTUHAN KARAKTER HARU DAN SHIZUKU DALAM ANIME *TONARI NO KAIBUTSU-KUN*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

Ditetapkan di : Bogor
Tanggal : 17 Juli 2026

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang	Dr. Jordi Satria Widodo,M.P.P, M.Pd, M.Hum.	
Pembimbing 1/Penguji 1	Mugiyanti, M.Si.	
Pembimbing 2/Penguji 2	Helen Susanti, M.Si.	
Penguji Utama	Alo Karyati, M.Pd.	

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya

Dr. Muslim, M.Si.
NIP 1.0909 048 513

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Mugiyanti, M.Si.
NIK 11211057567

Dipindai dengan CamScanner

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Jepang pada Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya di Universitas Pakuan.

Skripsi ini menganalisis Hierarki Kebutuhan karakter Haru dan Shizuku dalam Anime *Tonari no Kaibutsu-kun* menggunakan teori Hierarki Kebutuhan oleh Abraham Maslow. Alasan penulis mengkaji melalui anime *Tonari no Kaibutsu-kun* karena struktur Hierarki Kebutuhan menurut Abraham Maslow dapat diamati melalui tindakan dan percakapan karakter di dalamnya. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian karakter, dinamika psikologis tokoh, serta pemahaman tentang kebutuhan manusia.

Bogor, Juli 2026

Abira Diamond Thoriq Arpegio

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat dibuat tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Muslim, M.Si., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya.
2. Mugiyanti, M.Si., sebagai Ketua Program Studi Sastra Jepang dan pembimbing I yang membantu membimbing.
4. Helen Susanti, M.Si., sebagai pembimbing II yang membantu membimbing.
5. Alo Karyati, M.Pd., sebagai penguji utama.
6. Orang tua dan keluarga peneliti yang memberikan bantuan dukungan material dan moral.

Akhir kata, peneliti berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

BIODATA

Nama	: Abira Diamond Thoriq Arpegio
NPM	: 043122006
Tempat dan tanggal lahir	: Bogor, 16 April 2000
Nomor telepon	: 085772276959
Surel	: abiradiamond@gmail.com
Alamat	: Perum Nurul Ikhwan Blok A1/7
Riwayat Pendidikan Formal	: TK ISTIQOMAH SD NEGERI POLISI 4 SMP NEGERI 3 BOGOR SMA NEGERI 1 SUKARAJA
Riwayat Pendidikan Nonformal	: -
Prestasi	: -
Pengalaman Organisasi	: -

ABSTRAK

ABIRA DIAMOND THORIQ ARPEGIO. 043122006. 2026. HIERARKI KEBUTUHAN KARAKTER HARU DAN SHIZUKU DALAM ANIME TONARI NO KAIBUTSU-KUN. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Pakuan. Di bawah bimbingan Mugiyanti dan Helen Susanti.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Hierarki Kebutuhan karakter Haru dan Shizuku dalam Anime *Tonari no Kaibutsu-kun*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengambilan data menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu metode yang menjabarkan beberapa gambaran dan fakta kemudian menyimpulkannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Haru dan Shizuku berhasil memenuhi kelima Hierarki Kebutuhan mulai dari kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa keamanan, kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang, kebutuhan penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri.

Kata kunci : robico, teori Hierarki Kebutuhan, tonari no kaibutsu-kun, unsur naratif

ABSTRACT

ABIRA DIAMOND THORIQ ARPEGIO. 043122006. 2026. THE HIERARCHY OF NEEDS OF THE CHARACTERS HARU AND SHIZUKU IN THE ANIME TONARI NO KAIBUTSU-KUN. Faculty of Social and Cultural Sciences, Japanese Literature Study Program, Pakuan University. Under the guidance of Mugiyanti and Helen Susanti.

This study aims to analyze the hierarchy of needs of the characters Haru and Shizuku in the anime *Tonari no Kaibutsu-kun*. This study employs a qualitative method. The data collection technique uses descriptive analysis, a method that outlines various descriptions and facts and then draws conclusions from them. The results of this study indicate that Haru and Shizuku successfully fulfill all five levels of Maslow's hierarchy of needs, ranging from physiological needs, safety needs, love and belonging needs, esteem needs, and self-actualization needs.

Keyword : hierarchy of needs theory, narative element, robico, tonari no kaibutsu-kun

DAFTAR ISI

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA ii
PERNYATAAN ORISINALITAS iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
PRAKATA v
UCAPAN TERIMA KASIH vi
BIODATA vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah 3
1.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 4
2.1 Anime sebagai Produk Sejarah dan Teknologi 4
2.2 Anime sebagai Tonggak Industrialisasi dan Kemanusiaan 4
2.3 Anime sebagai Karya Sastra 5
2.4 Unsur Naratif 6
2.4.1. Tokoh dan Penokohan 6
2.4.2. Latar tempat 6
2.4.3. Latar Waktu 6
2.5 Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow 7
2.6 Penelitian Terdahulu 8
2.7 Alur Berpikir 10
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN 11
3.1 Metode Penelitian 11
3.2 Teknik Pengumpulan Data 12

3.3 Teknik Analisis Data 12
3.4 Sumber Data 13
3.5 Penyajian Data 13
3.6 Objek Penelitian 13
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 14
4.1 Unsur Naratif 14
4.1.1 Tokoh dan Penokohan 14
4.1.2. Latar tempat 24
4.1.3. Latar Waktu 25
4.2 Pemenuhan Hierarki Kebutuhan Tokoh Utama Haru 27
4.2.1 Pemenuhan Kebutuhan Fisiologis 28
4.2.2 Pemenuhan Kebutuhan akan Keamanan 29
4.2.3 Pemenuhan Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang 33
4.2.4 Pemenuhan Kebutuhan Penghargaan 37
4.2.5 Pemenuhan Kebutuhan Aktualisasi Diri 39
4.3 Pemenuhan Hierarki Kebutuhan Tokoh Utama Shizuku 40
4.2.1 Pemenuhan Kebutuhan Fisiologis 40
4.2.2 Pemenuhan Kebutuhan akan Keamanan 41
4.3.3 Pemenuhan Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang 44
4.2.4 Pemenuhan Kebutuhan Penghargaan 47
4.2.5 Pemenuhan Kebutuhan Aktualisasi Diri 48
BAB 5 PENUTUP 51
5.1 Simpulan 51
5.2 Saran 51
DAFTAR PUSTAKA 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hierarki Kebutuhan 7
Gambar 2. 2 Alur Berpikir 10
Gambar 4. 1 Haru 15
Gambar 4. 2 Hasil Ujian Akhir Semester 15
Gambar 4. 3 Haru memukul kakak kelas 16
Gambar 4. 4 Haru berkelahi dengan kakak kelas yang membawa Shizuku 16
Gambar 4. 5 Shizuku 17
Gambar 4. 6 Shizuku tetap belajar meskipun sedang berkumpul dengan teman-temannya 17
Gambar 4. 7 Pendapat Shizuku terhadap gosip tentang Haru 18
Gambar 4. 8 Shizuku meminta maaf kepada Haru 19
Gambar 4. 9 Natsume 19
Gambar 4. 10 Natsume memperlihatkan nilai ujiannya yang buruk 20
Gambar 4. 11 Natsume dan menawarkan bantuan mengurus ayam 21
Gambar 4. 12 Sasahara 21
Gambar 4. 13 Sasahara terlihat ceria ketika mengobrol dengan Natsume 21
Gambar 4. 14 Sasahara dengan teman-temannya yang lain 22
Gambar 4. 15 Sasahara menawarkan bantuan mengurus ayam 22
Gambar 4. 16 Mitsuyoshi 23
Gambar 4. 17 Kepedulian Mitsuyoshi pada Haru 23
Gambar 4. 18 SMA Shouyou 24
Gambar 4. 19 Rumah Haru 25
Gambar 4. 20 Rumah Shizuku 25
Gambar 4. 21 Saeko Sensei berbicara dengan Shizuku 26
Gambar 4. 22 Shizuku dan Haru mengobrol di sore hari 26
Gambar 4. 23 Shizuku menyatakan perasaannya pada Haru 27
Gambar 4. 24 Kwitansi yang berisi informasi latar waktu 27
Gambar 4. 25 Haru sedang minum di restoran bersama Shizuku 29
Gambar 4. 26 Haru makan bersama Shizuku 29
Gambar 4. 27 Haru bercerita tentang rencana kencan 30
Gambar 4. 28 Haru berbicara dengan Shizuku 31
Gambar 4. 29 Haru memutuskan untuk bersekolah 32
Gambar 4. 30 Haru dan Shizuku di restoran Monja 33
Gambar 4. 31 Natsume dan Sasahara menawarkan bantuan mengurus ayam 34
Gambar 4. 32 Mitsuyoshi menanyakan bagaimana kencan Haru 35
Gambar 4. 33 Haru menyatakan perasaan 36
Gambar 4. 34 Haru memenuhi kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang 37
Gambar 4. 35 Haru bersedia mengajar Natsume 38
Gambar 4. 36 Haru menghajar kakak kelas karena membawa Shizuku 39
Gambar 4. 37 Shizuku memakan burger 41
Gambar 4. 38 Shizuku mendapat pesan dari ibunya 42
Gambar 4. 39 Keseharian Shizuku di sekolah yang stabil 43
Gambar 4. 40 Shizuku memesan Monja 43
Gambar 4. 41 Natsume mengakui Shizuku sebagai teman 45
Gambar 4. 42 Shizuku mendapat pesan dari ibunya 46

Gambar 4. 43 Shizuku menyatakan kembali perasaannya 47
Gambar 4. 44 Shizuku mendapat nilai tertinggi dalam ujian 48
Gambar 4. 45 Natsume memohon kepada Shizuku agar mengajarinya 48
Gambar 4. 46 Shizuku ingin menjadi wanita karir 49
Gambar 4. 47 Impian Shizuku 49

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah gambar tunggal atau frame yang disusun berurutan dalam waktu tertentu sehingga menimbulkan kesan bergerak (Munir, 2015: 317). (Wright, 2005), menekankan animasi sebagai proses menghidupkan gambar. Dengan kata lain, keduanya menyoroti esensi yang sama, yaitu menciptakan ilusi kehidupan dari sesuatu yang semula diam melalui visualisasi yang bergerak. Sekarang banyak sekali contoh animasi yang dikenal dan sering kita dengar seperti Spongebob Squarepants, Upin & Ipin, Adit Sopo Jarwo, Dora The Explorer, Chalkzone, Madagascar, Cars, dan lainnya.

Dari semua animasi yang ada, Jepang memiliki animasi khas yang disebut Anime. Salah satu anime yang cukup terkenal adalah *Tonari no Kaibutsu-kun. Tonari no Kaibutsu-kun* merupakan anime karya dari Robico dari tahun 2008 sampai 2013. *Tonari no Kaibutsu-kun* menceritakan seorang siswi kelas sepuluh di SMA Shouyou bernama Mizutani Shizuku. Dia duduk di sebelah siswa SMA bernama Yoshida Haru yang tidak pernah masuk sekolah lagi sejak terjadinya insiden perkelahian. Satu bulan yang lalu Haru menghajar kakak kelas sampai mereka masuk rumah sakit. Tapi Shizuku tidak mau ambil pusing soal itu karena dia adalah gadis yang memiliki mimpi ingin memiliki pendapatan sebanyak 10 juta yen per tahun. Demi menggapai mimpi itu Shizuku selalu rajin belajar dan tidak memiliki waktu untuk meladeni orang lain. Di hari itu Saeko Sensei meminta tolong kepada Shizuku untuk mengantar berkas tugas ke tempat tinggal Haru. Yaitu siswa yang tidak pernah masuk karena insiden perkelahian. Di sana Shizuku bertemu sepupunya Haru dan menanyakan di mana Haru. Tak lama Haru datang sembari mengamuk karena kalah bermain game. Sepupunya menegur Haru untuk jangan mengamuk di toko, lalu mengatakan kalau ada Shizuku yang mencarinya. Di saat itu juga Haru malah kabur dan meninggalkan Shizuku, Shizuku pun akhirnya menitipkan berkas tugas kepada sepupunya dan pergi dari sana. Diperjalanan pulang Shizuku bertemu Haru lagi dan Haru mengatakan kalau dia tidak mau ke sekolah lagi dan menuduh Shizuku sebagai mata-mata sekolah. Shizuku mengatakan kalau dia hanya mengantar berkas tugas saja, lalu Haru menjadi tenang dan berkenalan dengan Shizuku. Setelah itu di hari berikutnya Saeko Sensei berterima kasih kepada Shizuku karena sudah mengirimkan berkas tugas untuk Haru. Saeko Sensei berkata kalau dia yang datang Haru selalu menghindarinya, lalu Saeko Sensei menanyakan keadaan mereka, Shizuku mengatakan kalau Haru menganggap dirinya teman. Saeko Sensei terkejut mendengar hal itu dan meminta Shizuku untuk membujuk Haru agar mau bersekolah lagi. Saeko Sensei juga memberitahu kalau skors yang diberikan karena insiden perkelahian itu sudah ditarik. Haru memang kelewatan tapi ternyata kakak kelas yang berkelahi dengan Haru juga lebih bersalah karena merundung orang lain, Haru di sana hanya mencoba membela orang yang dirundung oleh kakak kelas itu. Karena mendapat skors Haru jadi tidak percaya sekolah lagi dan menghindari Saeko Sensei. Kehadiran Shizuku membuat Saeko Sensei tidak perlu khawatir lagi tentang Haru yang mungkin dikeluarkan jika tetap tidak masuk. Shizuku menolak karena tidak

ingin berurusan dengan Haru. Sepulang sekolah Shizuku malah bertemu dengan Haru dan akhirnya pergi ke restoran untuk mengobrol, di restoran Shizuku bertemu teman-teman Haru. Shizuku melihat temannya yang berasal dari luar sekolah meminta uang kepada Haru dan setelahnya pergi. Haru mengatakan kalau dia tidak suka tatapan orang-orang yang takut padanya di sekolah, dia berkata kalau Shizuku orang pertama yang datang ke rumahnya, jadi Haru menganggapnya sebagai teman. Teman-temannya tadi juga teman pertamanya yang mau main dengan Haru tanpa merasa takut pada Haru. Haru berkata jadinya tidak perlu pergi ke sekolah, Shizuku kemudian membalas perkataan Haru kalau mereka itu bukan teman Haru karena teman yang benar itu tidak akan meminta uang. Haru sempat tersinggung dan menyiram air kepada Shizuku, Shizuku juga tidak terima dan menyiram balik kepada Haru dan pergi. Besoknya Saeko Sensei menanyakan perkembangan Haru kepada Shizuku, Shizuku berkata kalau dia belum bisa membujuknya, lalu Saeko Sensei berkata kalau telepon darinya juga tidak diangkat oleh Haru dan kalau begini terus Haru akan dikeluarkan. Besoknya Shizuku pergi ke tempat Haru dan bertemu dengan sepupu Haru. Shizuku menyampaikan kalau Haru tetap tidak masuk nanti bisa dikeluarkan dari sekolah. Setelah mengatakan itu Shizuku berniat untuk langsung pulang tapi dibujuk oleh Sepupu Haru untuk mencoba bermain *baseball* di tempat latihan *baseball* miliknya. Saat mencoba bermain *baseball*, Shizuku mendengar percakapan teman-teman Haru kalau Haru tidak mau memberikan mereka uang lagi, temannya juga berkata tidak ada gunanya berteman dengan Haru lagi. Shizuku kemudian melihat Haru yang juga mendengar percakapan itu sembunyi, karena merasa tidak enak Shizuku menghampiri teman-teman Haru dan berkata Haru sudah menganggap mereka sebagai teman, jadi kalau mereka juga menganggap Haru sebagai teman, harusnya mereka berteman tanpa pamrih. Setelah mengatakan itu teman-temannya mencoba menghampiri Shizuku tapi dihentikan oleh Haru, Haru menyuruh teman-temannya untuk pulang. Setelahnya Haru mengantar Shizuku pulang dan bicara empat mata dengan Shizuku. Haru menangis karena kejadian sebelumnya dan Shizuku memeluk Haru untuk menenangkannya, lalu Haru berkata kalau dia akan mencoba untuk sekolah lagi kalau ada Shizuku. Setelah itu mulailah kisah tentang hubungan Shizuku dengan Haru.

Penelitian ini berusaha mengkaji Hierarki Kebutuhan karakter Yoshida Haru dan Mizutani Shizuku dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun* dengan teori Hierarki Kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow. Teori ini relevan karena menjelaskan tentang kebutuhan manusia. Menurut Abraham Maslow, ada lima tingkat Hierarki Kebutuhan manusia yaitu Kebutuhan Fisiologis, yaitu kebutuhan paling dasar seperti seperti makanan, air, udara, dan istirahat, Kebutuhan akan Keamanan yang mencakup keamanan finansial, kepastian pekerjaan, serta lingkungan hidup yang aman dan teratur, Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang yang meliputi keinginan untuk dicintai, diterima dalam suatu kelompok, Kebutuhan Penghargaan yang berkaitan dengan rasa percaya diri, status, prestise, serta penghargaan dari orang lain maupun dari diri sendiri, dan Kebutuhan Aktualisasi Diri sebagai tingkatan tertinggi dalam Hierarki Kebutuhan di mana individu berusaha mencapai tujuan pribadi, mengekspresikan kreativitas, dan mengembangkan kemampuan diri secara optimal.

Alasan peneliti mengkaji melalui anime *Tonari no Kaibutsu-kun* karena dalam anime ini struktur Hierarki Kebutuhan dapat diamati melalui tindakan dan

percakapan karakter Yoshida Haru dan Mizutani Shizuku, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dan mengaitkannya dengan pendekatan teori Hierarki Kebutuhan oleh Abraham Maslow. Melalui analisis teori Hierarki Kebutuhan ini, kita dapat melihat apakah karakter Haru dan Shizuku memenuhi kelima Hierarki Kebutuhan. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian karakter, dinamika psikologis tokoh, serta pemahaman kebutuhan manusia.

1.2 Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Identifikasi dan batasan masalah akan menjadi kerangka dalam penelitian ini. Batasan masalah akan menjadi pembatasan bagi penelitian agar pembahasan dalam penelitian ini terstruktur dan konsisten, sedangkan rumusan masalah akan menjadi kerangka awal dalam pembahasan dalam penelitian.

Batasan masalah penelitian ini yaitu hanya membahas anime dan bukan lanjutan novel, lalu penelitian ini menggunakan teori Hierarki Kebutuhan yang digunakan oleh Abraham Maslow untuk mengkaji pemenuhan Hierarki Kebutuhan karakter Haru dan Shizuku dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :
1. Bagaimana unsur naratif dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*?
2. Bagaimana pemenuhan kebutuhan tokoh Haru dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*?
3. Bagaimana pemenuhan kebutuhan tokoh Shizuku dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :
1. Menganalisis unsur naratif dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*
2. Menganalisis pemenuhan kebutuhan Tokoh Haru dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*
3. Menganalisis pemenuhan kebutuhan Tokoh Shizuku dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis
Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai lima tingkat kebutuhan manusia.
b. Manfaat Praktis
Peneliti berharap manfaat dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang lima tingkat kebutuhan manusia.

BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anime sebagai Produk Sejarah dan Teknologi

Anime bukanlah bentuk tetap yang hadir sejak awal animasi Jepang, melainkan hasil konstruksi sejarah yang terus berubah. Sosok Ōten Shimokawa sering disebut sebagai pembuat anime pertama melalui *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki* (1917), meski bukti fisiknya telah hilang. Sejarawan menilai bahwa tahun 1917 sebaiknya dipandang bukan sebagai titik kelahiran pasti, melainkan simbol awal eksperimen visual Jepang.

Pada periode yang sama, Jun'ichi Kōuchi dengan *Namakura Gatana* (1917) dan Seitarō Kitayama menunjukkan dua arah perkembangan: mempertahankan identitas lokal di tengah modernisasi ala Barat, serta menyesuaikan produksi dengan kondisi ekonomi. Masa ini menandai cikal bakal bahasa visual Jepang dalam animasi, yang kelak akan diwarisi generasi berikutnya.

Transformasi besar terjadi pada era televisi 1950–1960-an ketika Osamu Tezuka memperkenalkan *Tetsuwan Atomu (Astro Boy)* dan sistem *limited animation*, membuka jalan bagi industrialisasi anime. Di sinilah istilah *anime* mulai terlembagakan sebagai bagian dari budaya populer.

Sejarawan Tsugata Nobuyuki menegaskan bahwa istilah *anime* baru terbentuk pada paruh kedua abad ke-20 dan mengalami tiga fase ekspansi besar: dari *Astro Boy* (1963), ke *Space Cruiser Yamato* dan *Nausicaä* (1970–1980-an), hingga *Evangelion* dan *Princess Mononoke* (1990-an). Ia membedakan antara *Japanese animation*—yakni semua animasi asal Jepang—dengan *anime*, yaitu bentuk animasi yang terikat pada *media mix*, budaya populer, dan pasar global.

Sejalan dengan itu, Jonathan Clements (2013) menilai bahwa memahami anime menuntut penelusuran terhadap "pra-sejarah anime" sebelum 1963, karena medium ini lahir dari interaksi panjang antara teknologi, industri, dan budaya. Dengan demikian, anime dapat dipahami sebagai konstruksi historis yang menandai perubahan sosial, ekonomi, dan media Jepang modern—dari eksperimen awal hingga fenomena global yang membentuk wajah budaya kontemporer.

2.2 Anime sebagai Tonggak Industrialisasi dan Kemanusiaan

Kelahiran Tetsuwan Atomu (Astro Boy, 1963) karya Osamu Tezuka menandai titik balik paling penting dalam sejarah anime Jepang. Melalui serial ini, anime berubah dari sekadar eksperimen artistik menjadi produk industri dan budaya populer nasional. Tezuka memperkenalkan teknik *limited animation* pengurangan jumlah frame dalam satu gerak yang memungkinkan produksi cepat dan murah untuk siaran televisi mingguan. Inovasi ini menjadi dasar sistem produksi anime modern, menekankan kekuatan narasi, ekspresi karakter, dan komposisi visual dibanding kelancaran gerak.

Namun, Astro Boy bukan hanya inovasi teknis; ia juga karya humanis dan filosofis. Ceritanya mengisahkan robot anak laki-laki bernama Atom, yang diciptakan oleh manusia namun berjuang untuk diakui sebagai makhluk hidup sejati.

Konflik ini mencerminkan dilema moral pasca-Perang Dunia II, ketika Jepang menghadapi pertanyaan tentang kemanusiaan, teknologi, dan tanggung jawab.

2.3 Anime sebagai Karya Sastra

Anime tidak hanya dapat dipandang sebagai bentuk animasi visual, tetapi juga sebagai karya sastra modern yang menggabungkan narasi, simbolisme, dan refleksi filosofis dalam medium audiovisual. Sebagai hasil dari evolusi panjang animasi Jepang, anime mengandung unsur naratif dan tematik yang kompleks layaknya karya sastra tertulis. Seperti dijelaskan oleh Tsugata Nobuyuki (2011) yang dikutip dalam Jonathan Clements (2013), anime berkembang dari sekadar "animasi Jepang" menuju bentuk ekspresi budaya yang memadukan visual, musik, dan cerita dalam satu sistem yang saling berkelindan. Dalam konteks ini, anime tidak hanya menjadi hiburan visual, tetapi juga wadah penyampaian gagasan, konflik moral, dan perjalanan eksistensial karakter yang setara dengan karya sastra klasik.

Clements (2013) melalui kajian historiografinya juga menegaskan bahwa memahami anime tidak cukup hanya melalui teks visualnya, tetapi perlu melihat bagaimana karya-karya tersebut hidup dalam memori kolektif, mempengaruhi generasi kreator berikutnya, dan menegosiasikan makna melalui konteks sosial-budaya tertentu. Pendekatan ini menempatkan anime sebagai teks sastra modern—sebuah narasi yang terus direinterpretasi oleh penonton, seperti halnya novel atau drama klasik yang tak lekang oleh waktu.

Dari sisi struktur naratif, banyak anime menggunakan pola nonlinier, fragmentasi waktu, serta penceritaan melalui perspektif subjektif yang menantang linearitas tradisional. Pendekatan ini serupa dengan teknik sastra pascamodern dalam prosa, di mana ambiguitas, simbolisme, dan refleksi psikologis menjadi kunci makna. Karya seperti *Neon Genesis Evangelion* menampilkan eksplorasi batin tokoh dan pencarian makna eksistensi, yang sejalan dengan tradisi sastra introspektif Jepang.

Selain itu, anime kerap menggunakan metafora visual dan simbol-simbol budaya untuk mengungkapkan tema universal seperti waktu, identitas, dan kehilangan yang biasanya menjadi inti dalam karya sastra. Dengan demikian, anime tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan populer, tetapi juga sebagai bentuk literatur visual (*visual literature*), di mana narasi, emosi, dan filosofi berpadu dalam bahasa gambar yang khas Jepang.

Sebagaimana disimpulkan oleh Clements (2013) dan Tsugata (2011), anime merupakan hasil interaksi antara tradisi naratif, teknologi, dan estetika, yang menjadikannya sebuah bentuk karya sastra modern dengan karakteristik unik, puitis dalam visual, naratif dalam bentuk, dan reflektif dalam makna ilmiah. Atom menjadi simbol idealisme baru Jepang: makhluk buatan yang memiliki hati lebih murni daripada manusia itu sendiri. Sebagai karya televisi pertama yang sukses secara nasional dan internasional, Astro Boy juga melahirkan industri anime televisi. Melalui studio Mushi Production, Tezuka membentuk sistem kerja berbasis tim, sekaligus menciptakan model bisnis modern: menjual hak siar murah demi memperluas distribusi dan keuntungan dari merchandise serta sponsor. Strategi ini menjadi cikal bakal ekosistem anime masa kini, di mana media, produk, dan identitas karakter berfungsi sebagai satu kesatuan ekonomi budaya. Dengan

demikian, Astro Boy tidak hanya menandai awal era baru anime secara teknologi, tetapi juga lahirnya kesadaran humanis dalam bentuk visual Jepang modern. Ia adalah bukti bahwa anime dapat menjadi sarana refleksi filosofis sekaligus produk industri massal, menjembatani seni, teknologi, dan nilai kemanusiaan dalam satu tubuh mekanis yang berjiwa.

2.4 Unsur Naratif

Unsur naratif berkaitan dengan elemen cerita yang membangun sebuah film. Dalam film fiksi, keberadaan unsur ini tidak dapat dihindari, karena setiap cerita pasti tersusun dari komponen seperti tokoh, latar tempat, dan waktu (Pratista, 2017).

2.4.1. Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan unsur penting dalam sebuah film karena cerita berkembang melalui tindakan, perilaku, dan pengalaman yang dialami oleh para tokohnya. Melalui tokoh, berbagai peristiwa dalam cerita dapat berlangsung dan saling berkaitan sehingga membentuk alur yang utuh. Tokoh dapat dipahami sebagai individu yang berperan dalam cerita serta terlibat dalam berbagai peristiwa yang terjadi (Sudjiman, 2007). Sementara itu, penokohan merupakan cara yang digunakan pembuat cerita untuk menggambarkan, memperkenalkan, dan mengembangkan karakter tokoh kepada penonton. Dengan demikian, tokoh dapat diartikan sebagai individu yang memiliki peran dalam jalannya cerita, sedangkan penokohan adalah teknik yang digunakan untuk menampilkan sifat dan karakter tokoh tersebut.

Menurut Nurgiyantoro (2015:259 - 261), tokoh dapat dibedakan menjadi :
a) Tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan pusat perhatian dalam cerita, hadir secara dominan, dan memengaruhi perkembangan alur. Sebaliknya, tokoh tambahan berfungsi sebagai pendukung atau pelengkap jalannya cerita.
b) Tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis digambarkan sebagai sosok yang baik dan mewakili nilai-nilai ideal, sedangkan tokoh antagonis adalah pihak yang menimbulkan pertentangan dan menjadi sumber konflik dengan tokoh protagonis.

2.4.2. Latar tempat

Menurut Nurgiyantoro (2015:227), latar tempat merupakan unsur yang menunjukkan lokasi berlangsungnya berbagai peristiwa dalam karya fiksi. Lokasi tersebut dapat berupa tempat yang disebutkan secara jelas dengan nama tertentu, menggunakan inisial, maupun tempat yang tidak dijelaskan namanya secara spesifik.

2.4.3. Latar Waktu

Menurut Nurgiyantoro (2015:230), latar waktu merujuk pada penjelasan mengenai kapan suatu peristiwa dalam karya fiksi berlangsung. Latar waktu

menjadi unsur yang menunjukkan periode atau waktu terjadinya rangkaian peristiwa dalam cerita. Oleh karena itu, penggunaan waktu dalam cerita perlu disesuaikan dengan kondisi yang logis dan realistis agar peristiwa yang disajikan dapat diterima oleh pembaca. Latar waktu dapat ditunjukkan melalui berbagai penanda, seperti pagi, siang, sore, malam, musim kemarau, musim hujan, bulan tertentu, maupun tahun tertentu. Kehadiran unsur waktu sangat penting karena setiap peristiwa dalam cerita berlangsung dalam rentang waktu tertentu. Tanpa adanya latar waktu, hubungan antarkejadian dalam cerita akan sulit dipahami secara runtut dan masuk akal.

2.5 Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow

Dalam kajian psikologi, teori motivasi yang dikemukakan oleh Abraham Maslow menjadi salah satu dasar penting dalam memahami kebutuhan serta dorongan manusia untuk mencapai potensi dirinya secara optimal. Konsep Hierarki Kebutuhan yang diperkenalkan Abraham Maslow termasuk salah satu teori yang paling berpengaruh dalam menjelaskan perilaku manusia, khususnya terkait motivasi dan keinginan. Sebagai tokoh utama dalam pendekatan humanistik, Abraham Maslow mengembangkan teori ini pada tahun 1943 sebagai bagian dari kajian tentang motivasi manusia. Dengan pendekatan yang menyeluruh, ia membagi kebutuhan manusia ke dalam lima tingkatan, mulai dari kebutuhan fisiologis hingga aktualisasi diri. Teori ini menegaskan bahwa pemenuhan kebutuhan pada tingkat yang lebih rendah menjadi dasar sebelum individu berusaha memenuhi kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi (Lestari & Damayanti, 2024).



Gambar 2. 1 Hierarki Kebutuhan

Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah teori Hierarki Kebutuhan oleh Abraham Maslow. Ada lima tingkat kebutuhan manusia :

a. Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan paling dasar yang harus dipenuhi oleh manusia, seperti makanan, air, udara, dan istirahat. Pemenuhan kebutuhan ini menjadi dasar sebelum seseorang dapat memenuhi kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi.

b. Kebutuhan akan Keamanan

Setelah kebutuhan fisiologis terpenuhi, individu akan berusaha memperoleh rasa aman dan kestabilan dalam hidupnya. Hal ini mencakup keamanan finansial, kepastian pekerjaan, serta lingkungan hidup yang aman dan teratur.

c. Kebutuhan akan Rasa memiliki dan Kasih Sayang

Ketika kebutuhan akan keamanan sudah terpenuhi, manusia mulai membutuhkan hubungan sosial dengan orang lain. Kebutuhan ini meliputi keinginan untuk dicintai, diterima dalam suatu kelompok, serta membangun hubungan interpersonal yang baik.

d. Kebutuhan akan Penghargaan

Setelah kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang sudah terpenuhi, individu akan mencari penghargaan dan pengakuan terhadap dirinya. Kebutuhan ini berkaitan dengan rasa percaya diri, status, prestise, serta penghargaan dari orang lain maupun dari diri sendiri.

e. Kebutuhan Aktualisasi Diri

Tingkatan tertinggi dalam Hierarki Kebutuhan adalah aktualisasi diri, yaitu dorongan untuk mengembangkan potensi diri secara maksimal. Pada tahap ini individu berusaha mencapai tujuan pribadi, mengekspresikan kreativitas, dan mengembangkan kemampuan diri secara optimal.

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pertama yang relevan adalah penelitian yang berjudul Penerjemahan Kandoushi Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia pada Komik Tonari no Kaibutsu-kun Volume 1 oleh Fachriyah, M. (2016). Penelitian terdahulu ini mengkaji cara penerjemahan kata-kata seru (kandoushi) dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1. Kandoushi merupakan kata yang menyatakan perasaan subjektif dan emosional. Penelitian fokus pada teknik penerjemahan yang dipakai serta padanan yang digunakan dalam bahasa sasaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka (literatur terkait) dan observasi pada komik asli bahasa Jepang serta terjemahannya yang berjudul *My Little Monster*. Proses penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan pengumpulan dan analisis data, serta penyusunan laporan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui terjemahan kandoushi bahasa Jepang pada komik Tonari no Kaibutsu-kun volume 1 dan mengetahui teknik penerjemahan yang dipakai dalam komik tersebut.

Penelitian terdahulu ini mengidentifikasikan data kandoushi pada dialog komik dan terjemahannya, selain itu penelitiann terdahulu ini juga mengidentifikasi teknik penerjemahan yang digunakan (resmi/baku, modulasi, transposisi, padanan zero, padanan budaya, fonologis, dll) dan jenis-jenis kandoushi dan padanan yang tepat dalam bahasa Indonesia.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis melalui *Tonari no Kaibutsu-kun*.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu fokus pada aspek linguistik dan terjemahan, khususnya kandoushi dan teknik penerjemahannya. Sementara penelitian ini fokus pada teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow.

Penelitian terdahulu berikutnya adalah artikel yang berjudul Hierarki Kebutuhan Tokoh Takamiya Naho dalam Anime Orange: Kajian Psikologi Humanistik Abraham Maslow oleh Zaufa, S., & Oemiati, S. (2025). Penelitian ini membahas dinamika psikologis tokoh utama, Naho Takamiya, dalam anime *Orange*,

khususnya bagaimana Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow tercermin dalam perilaku dan dialog tokoh selama menghadapi tantangan hidup dan hubungan interpersonal. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi adegan dan dialog dalam anime. Analisis dilakukan dengan mengaitkan data dengan teori Hierarki Kebutuhan Maslow.

Tujuan penelitian terdahulu ini adalah untuk menjelaskan dan menggambarkan penerapan teori psikologi humanistik Abraham Maslow dalam anime *Orange*, khususnya mengenai pemenuhan lima tingkat kebutuhan tokoh Naho.

Penelitian terdahulu ini mengidentifikasi bagaimana Naho Takamiya memenuhi kelima tingkatan kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta dan memiliki, penghargaan diri, dan aktualisasi diri melalui perilaku dan dialog yang tercermin dalam anime.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan teori Abraham Maslow mengenai Hierarki Kebutuhan sebagai kerangka analisis psikologi humanistik. Kedua penelitian juga fokus pada analisis tokoh fiksi untuk mengetahui proses pemenuhan kebutuhan psikologis dan menggunakan metode kualitatif.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu fokus pada Naho Takamiya dalam anime *Orange*, sedangkan penelitian ini fokus pada karakter Haru dan Shizuku dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*.

Penelitian terdahulu terakhir adalah artikel yang berjudul Hierarki Kebutuhan Tokoh Utama Kousei Arima Pada Anime Shigatsu Wa Kimi No Uso Kajian Psikologi Humanistik oleh Yuliantarini, N. L. G., Andriyani, A. A. A. D., & Aritonang, B. D. (2021). Penelitian ini mendeskripsikan Hierarki Kebutuhan tokoh utama, Kousei Arima, dalam anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso* untuk mengkaji bagaimana ia memenuhi kebutuhan sesuai teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow dan mencapai real self (jati dirinya) melalui perkembangan motivasi dan psikologisnya. Metode yang digunakan adalah metode simak (mendengarkan/mengamati) dan teknik catat (mencatat dialog relevan) pada anime sebagai sumber data primer, kemudian analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan penyajian informal menggunakan bahasa biasa.

Tujuan penelitian terdahulu ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi Hierarki Kebutuhan Kousei Arima dalam anime, bagaimana ia memenuhi kebutuhan fisiologis, keamanan, cinta dan rasa memiliki, penghargaan diri, hingga aktualisasi diri agar dapat mencapai real self.

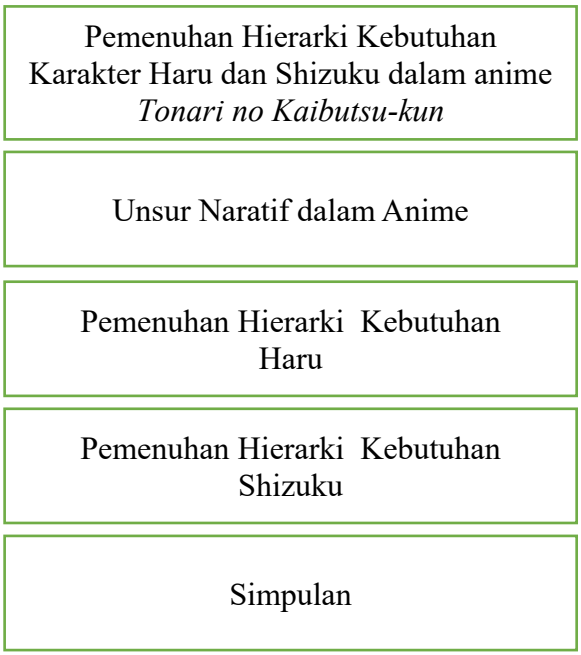
Penelitian ini mengidentifikasi aspek-aspek dan pemenuhan kebutuhan Kousei Arima berdasarkan tingkatan kebutuhan Maslow secara rinci melalui dialog anime sebagai data pendukung. Kousei Arima secara bertahap telah memenuhi semua tingkatan kebutuhan Maslow dan akhirnya mampu mencapai aktualisasi diri sebagai musisi yang menemukan jati dirinya.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow sebagai kerangka teori utama. Keduanya menganalisis tokoh dari anime untuk melihat pemenuhan kebutuhan psikologis.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu fokus pada karakter Kousei Arima dari anime Shigatsu wa Kimi no Uso, seorang pianis muda dengan konflik psikologis dan perkembangan personal, sedangkan

penelitian ini fokus pada Karakter Haru dan Shizuku dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*.

2.7 Alur Berpikir



Gambar 2. 2 Alur Berpikir

Bagian alur berpikir ini berfungsi untuk memahami proses Hierarki Kebutuhan karakter Haru dan Shizuku dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun* dengan menggunakan teori Hierarki Kebutuhan oleh Abraham Maslow. Peneliti memulai dengan mengkaji unsur naratif dalam anime seperti tema, alur, latar, tokoh, dan sudut pandang.

Berikutnya peneliti melanjutkan dengan analisis dari teori lima Hierarki Kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow pada karakter Yoshida Haru dan Mizutani Shizuku dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*.

BAB 3
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang memiliki arti cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam konteks keilmuan, metode berkaitan dengan cara kerja yang digunakan untuk memahami objek yang menjadi fokus kajian ilmu pengetahuan. Sementara itu, kata *logos* berarti pengetahuan, sehingga metodologi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari berbagai cara atau prosedur kerja dalam suatu kegiatan ilmiah (Abubakar, 2021).

Istilah penelitian merupakan terjemahan dari kata *research* yang berarti penyelidikan atau pencarian secara mendalam terhadap suatu hal. Penelitian dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara teliti melalui proses pengumpulan, pengolahan, analisis, serta penyajian data secara sistematis dan objektif. Kegiatan ini bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan ataupun menguji hipotesis sehingga dapat menghasilkan prinsip-prinsip umum yang bermanfaat. Penelitian juga dapat dimaknai sebagai rangkaian aktivitas yang telah direncanakan sebelumnya untuk memperoleh data yang diperlukan dalam menjawab permasalahan tertentu. Melalui proses tersebut, peneliti diharapkan mampu menarik kesimpulan yang relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu, penelitian merupakan penerapan pendekatan ilmiah dalam mengkaji suatu permasalahan dengan tujuan memperoleh informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Proses ini dilakukan dengan mengikuti prosedur-prosedur ilmiah agar hasil yang diperoleh dapat memberikan jawaban yang bermakna terhadap persoalan yang diteliti (Abubakar, 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut, metodologi penelitian dapat dipahami sebagai suatu cara atau pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menelusuri dan mengkaji suatu permasalahan secara cermat dan sistematis. Melalui proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data secara objektif, metodologi penelitian bertujuan menghasilkan kesimpulan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah atau menguji suatu hipotesis sehingga menghasilkan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia (Abubakar, 2021).

Ada dua jenis penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan pada kondisi alamiah dengan data yang berupa kata-kata, kalimat, atau gambar, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Analisis data dilakukan secara induktif yang menekankan pada makna dan proses, bukan sekadar hasil akhir. Tujuannya adalah menggambarkan realitas yang kompleks dan menemukan pola hubungan interaktif serta teori baru. Metode kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi partisipan, wawancara mendalam, dan triangulasi, dengan sampel yang kecil dan pengambilan data bersifat purposif (Abubakar, 2021).

Lalu penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengumpulkan data berupa angka atau data yang diangkakan, menggunakan instrumen standar seperti tes, angket, dan wawancara terstruktur, serta menganalisis data secara deduktif dengan metode statistik untuk menguji hipotesis. Tujuannya adalah menunjukkan

hubungan antar variabel, menguji teori, dan menghasilkan generalisasi yang bersifat prediktif (Abubakar, 2021).

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, di mana data yang diperoleh berbentuk kata-kata, gambar, serta deskripsi, dan bukan berupa angka-angka (Moleong, 2004:11). Pendekatan ini dianggap tepat karena objek yang dikaji berupa karya audio-visual, yaitu anime, yang dianalisis melalui unsur naratif serta dinamika psikologis para tokohnya.

Objek penelitian adalah anime *Tonari no Kaibutsu-kun* karya Robico. Dalam konteks penelitian ini, analisis tidak terbatas pada urutan peristiwa dalam alur cerita, tapi juga representasi visual dan respon psikologis tokoh Yoshida Haru dan Mizutani Shizuku. Metode ini akan memfasilitasi penelusuran dari percakapan serta suasana yang dihadirkan melalui bahasa gambar dalam anime.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah :

1. Observasi Partisipan

Observasi Partisipan adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti secara langsung terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari subjek yang diteliti. Peneliti tidak hanya mengamati, tetapi juga mengalami dan merasakan aktivitas yang dilakukan subjek penelitian. Ada macam-macam observasi partisipan, yaitu :

a) Partisipan Pasif, yaitu peneliti hadir tanpa terlibat aktif.
b) Partisipan Moderat, yaitu peneliti aktif di sebagian kegiatan, tapi pasif di sebagian lain.
c) Partisipan Aktif, yaitu peneliti secara aktif melakukan kegiatan bersama subjek.
d) Partisipan Lengkap, yaitu Peneliti sepenuhnya terlibat dan menjadi bagian dari kegiatan tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti mengamati kegiatan sehari-hari karakter Yoshida Haru dan Mizutani Shizuku melalui anime sebagai Partisipan pasif, yaitu peneliti hadir tanpa terlibat aktif. Adapun manfaat dari observasi partisipan adalah Mendapatkan data yang lebih lengkap, mendalam, dan tajam serta memahami konteks sosial secara langsung dan menyeluruh.

2. Dokumentasi Visual, yaitu pengumpulan data visual berupa screenshot dari adegan untuk memperkuat teori.
3. Analisis Teks Dialog, yaitu pengumpulan data verbal berupa dialog, narasi, atau tuturan tokoh dalam anime.
4. Studi Pustaka, yaitu dengan menelaah berbagai sumber seperti buku teori, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen lain yang relevan guna memperkuat landasan teori dan mendukung analisis penelitian.

3.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah :

1) Analisis Deskriptif, yaitu mendeskripsikan data berupa isi, adegan, atau dialog secara rinci sesuai dengan fakta yang ada.
2) Analisis Naratif, yaitu mengkaji melalui alur, struktur cerita, konflik, dan perkembangan karakter.
3) Analisis Melalui Teori Abraham Maslow yang menjelaskan tentang Hierarki Kebutuhan.

3.4 Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah :

1) Data primer

Data primer dari penelitian ini adalah anime *Tonari no Kaibutsu-kun* karya Robico.

2) Data sekunder

Data sekunder berupa buku teori dari Abraham Maslow yang menjelaskan tentang Hierarki Kebutuhan dan juga sumber seperti buku teori, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen lain yang relevan.

3.5 Penyajian Data

1) Menampilkan potongan adegan (melalui screenshot atau deskripsi singkat).
2) Menyertakan kutipan dialog penting.
3) Memberikan penjelasan analitis (hubungan dengan teori).
4) Menarik kesimpulan sementara dari data tersebut.

3.6 Objek Penelitian

1) Anime *Tonari no Kaibutsu-kun*
2) Tokoh Yoshida Haru dan Mizutani Shizuku
3) Dianalisis dengan teori Abraham Maslow

BAB 4
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil analisis unsur naratif dan Hierarki Kebutuhan karakter Yoshida Haru dan Mizutani Shizuku dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun* dan menghubungkannya dengan teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow.

4.1 Unsur Naratif

Unsur naratif berkaitan dengan elemen cerita yang membangun sebuah film. Dalam film fiksi, keberadaan unsur ini tidak dapat dihindari, karena setiap cerita pasti tersusun dari komponen seperti tokoh, masalah, konflik, tempat, dan waktu (Pratista, 2017). Namun dalam penelitian ini hanya akan dibahas tokoh, tempat, dan waktu.

4.1.1 Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan unsur penting dalam sebuah film karena cerita berkembang melalui tindakan, perilaku, dan pengalaman yang dialami oleh para tokohnya. Melalui tokoh, berbagai peristiwa dalam cerita dapat berlangsung dan saling berkaitan sehingga membentuk alur yang utuh. Tokoh dapat dipahami sebagai individu yang berperan dalam cerita serta terlibat dalam berbagai peristiwa yang terjadi (Sudjiman, 2007). Sementara itu, penokohan merupakan cara yang digunakan pembuat cerita untuk menggambarkan, memperkenalkan, dan mengembangkan karakter tokoh kepada penonton. Dengan demikian, tokoh dapat diartikan sebagai individu yang memiliki peran dalam jalannya cerita, sedangkan penokohan adalah teknik yang digunakan untuk menampilkan sifat dan karakter tokoh tersebut.

Menurut Nurgiyantoro (2015:259 - 261), tokoh dapat dibedakan menjadi :
a) Tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan pusat perhatian dalam cerita, hadir secara dominan, dan memengaruhi perkembangan alur. Sebaliknya, tokoh tambahan berfungsi sebagai pendukung atau pelengkap jalannya cerita.
b) Tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis digambarkan sebagai sosok yang baik dan mewakili nilai-nilai ideal, sedangkan tokoh antagonis adalah pihak yang menimbulkan pertentangan dan menjadi sumber konflik dengan tokoh protagonis..

a) Haru

Haru atau Yoshida Haru merupakan tokoh utama dan protagonis dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun,* Haru merupakan siswa kelas sepuluh di SMA Shouyou. Haru memiliki rambut yang hitam dan keriting. Haru diperlihatkan sebagai tokoh yang cerdas, memiliki sifat kasar, namun sebenarnya peduli dengan temannya. Dalam anime Haru menjadi teman dekat Shizuku dan akhirnya jatuh cinta pada Shizuku.



Gambar 4. 1 Haru
Ep 1, (04.19)

1. Cerdas

Menurut KBBI, cerdas artinya sempurna dalam perkembangan akal budi untuk berpikir dan mengerti. Haru adalah seseorang yang cerdas dalam pelajaran sekolah, Haru pernah menjadi siswa baru yang mendapatkan nilai tertinggi, Haru juga mendapat nilai tertinggi pada saat Ujian Akhir Semester.



Gambar 4. 2 Hasil Ujian Akhir Semester
Ep 4, (02.19)

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan Haru yang mendapatkan nilai tertinggi dalam ujian akhir semester, ini menunjukkan Haru sebagai orang yang cerdas karena mendapatkan nilai tertinggi.

2. Kasar

Menurut KBBI, kasar dapat diartikan sebagai tingkah laku dengan tidak lemah lembut, yang mengarah kepada kecenderungan menggunakan kekerasan seperti memukul. Haru diperlihatkan terlibat dalam beberapa perkelahian seperti salah satunya ketika memukul kakak kelas untuk menyelamatkan orang yang dirundung di sekolah



Gambar 4. 3 Haru memukul kakak kelas
Ep 1, (02.30)

3. Peduli

Menurut KBBI, peduli adalah memperhatikan atau menghiraukan, orang yang memiliki sifat peduli berarti dia memperhatikan jika orang lain mengalami sesuatu. Meskipun memiliki sifat yang kasar, Haru sebenarnya merupakan orang yang peduli terhadap kondisi temannya.



Gambar 4. 4 Haru berkelahi dengan kakak kelas yang membawa Shizuku
Ep 1 , (20.02)

春　　:「てめえら、しずくに何した？」

Haru　　: *Temera, Shizuku ni nani shita*?

Haru　　: *Apa yang kalian lakukan ke Shizuku*?

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan Haru yang menghajar kakak kelas yang membawa Shizuku ke kelas mereka dan memastikan keselamatan Shizuku. Tindakan Haru tersebut menunjukkan sifat peduli yang dimiliki Haru, meskipun diperlihatkan dalam bentuk perkelahian.

b) Shizuku

Shizuku atau Mizutani Shizuku merupakan tokoh utama dan protagonis dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun,* Shizuku merupakan siswi kelas sepuluh di SMA Shouyou yang satu kelas dengan Haru. Shizuku memiliki rambut berwarna

cokelat yang dikepang dua dibelakang telinganya dengan poni di atas dahinya. Shizuku diperlihatkan sebagai tokoh yang rajin belajar, apatis, dan suka introspeksi diri.



Gambar 4. 5 Shizuku
Ep 1, (02.58)

1. Rajin Belajar

Menurut KBBI, rajin adalah getol, sungguh-sungguh, selalu berusaha giat atau terus menerus. Shizuku adalah tokoh yang rajin belajar, Shizuku sering diperlihatkan tetap belajar meskipun sedang bermain atau berkumpul dengan teman-temannya dan ketika sedang kencan dengan Haru.



Gambar 4. 6 Shizuku tetap belajar meskipun sedang berkumpul dengan teman-temannya
Ep 3, (04.43)

2. Apatis

Menurut KBBI, apatis adalah sikap acuh tidak acuh, tidak peduli atau masa bodoh terhadap suatu hal. Shizuku diperlihatkan sebagai tokoh dengan sifat apatis, contohnya ketika ada sebuah gosip tentang Haru yang memukul kakak kelas, Shizuku tidak peduli akan hal itu dan tetap melanjutkan belajar di dalam kelas.



Gambar 4. 7 Pendapat Shizuku terhadap gosip tentang Haru
Ep 1, (02.20)

雫　　:「彼、 吉田春は 幻の新入生として今最も話題の男だった。ひと月前 彼が上級　生病院送りにした現場には 今もなお 凄惨な事件の爪痕がくっきりと残っている。私にはどうでもよいことだった。」

Shizuku : *Kare, Yoshida Haru wa maboroshi no shinnyūsei toshite ima mottomo wadai no otoko datta. Hitotsuki mae kare ga jōkyūsei byōinokuri ni shita genba ni wa ima mo nao seisanna jiken no tsumeato ga kukkiri to nokotte iru. Watashi ni wa doudemo yoi koto datta.*

Shizuku : *Dia, Yoshida Haru adalah orang yang paling banyak dibicarakan saat itu, seorang mahasiswa baru yang misterius. Satu bulan lalu, di tempat kejadian di mana dia mengirim senior ke rumah sakit, bekas luka insiden mengerikan itu masih jelas terlihat sampai sekarang. Bagi saya, itu adalah hal yang tidak penting.*

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan dialog internal atau Shizuku yang berbicara dalam hati tentang Haru yang digosipkan karena berkelahi dengan kakak kelas. Namun Shizuku tidak memperdulikan hal itu dan tetap melanjutkan belajar di dalam kelas.

3. Introspeksi diri

Menurut KBBI, introspeksi adalah peninjauan atau koreksi terhadap perbuatan, sikap, kelemahan, kesalahan, dan lainnya. Ini menunjukkan seseorang yang menilai atau meninjau diri sendiri ketika melakukan sesuatu. Shizuku merupakan tokoh yang sering melakukan introspeksi diri, diperlihatkan setelah Shizuku bertengkar atau berselisih dengan Haru, Shizuku mengakui kesalahannya dan meminta maaf kepada Haru.



Gambar 4. 8 Shizuku meminta maaf kepada Haru
Ep 6, (16.57)

雫　　:「ああ、ここのところ私はどうかしていた。ごめんなさい。」

Shizuku :　*Ahh, koko no tokoro watashi dōka shite ita. Gomennasai*.

Shizuku :　*Ahh, belakangan ini aku agak aneh. Maaf.*

Gambar dan dialog memperlihatkan Shizuku yang meminta maaf kepada Haru karena peristiwa sebelumnya ketika Shizuku merasa waktu belajarnya terganggu karena ada teman Haru yang meminta saran agar mendapatkan teman sekolah.

c)　Natsume

Natsume atau Asako Natsume merupakan tokoh pendukung dan protagonis dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun,* Natsume juga merupakan siswi kelas sepuluh di SMA Shouyou yang satu kelas dengan Haru dan Shizuku. Natsume memiliki rambut berwarna cokelat yang diurai dengan poni yang mencapai alisnya. Natsume diperlihatkan sebagai tokoh yang bodoh dalam pelajaran tapi juga ringan tangan dengan temannya.

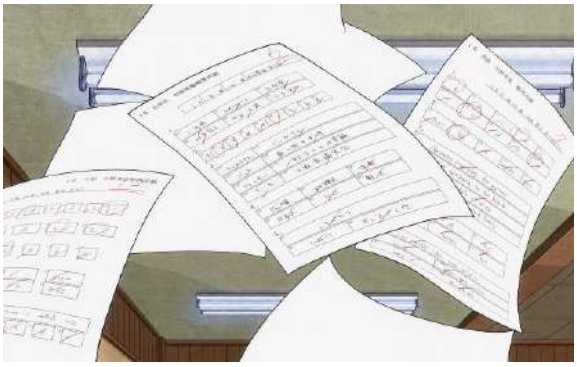


Gambar 4. 9 Natsume
Ep 2, (19.33)

1.　Bodoh

Menurut KBBI, bodoh adalah tidak memiliki pengetahuan, tidak lekas mengerti, tidak mudah tahu atau tidak dapat mengerjakan. Natsume digambarkan

sebagai tokoh dengan sifat bodoh dalam hal pelajaran sekolah. Dalam episode 2, Natsume meminta Shizuku dan Haru untuk mengajarinya pelajaran sekolah karena nilainya buruk.



Gambar 4. 10 Natsume memperlihatkan nilai ujiannya yang buruk
Ep 2, (07.11)

夏目　　: 私もいろいろ手は尽くしましたけど、どうしようもないおバカ野郎で。

Natsume : *Watashi mo iroiro te wa tsukushimashita kedo, dō shiyō mo nai obaka yarō de*.

Natsume : Saya juga sudah mencoba berbagai macam cara, tetapi saya benar-benar orang bodoh yang sudah tidak bisa ditolong.

Gambar dan dialog memperlihatkan Natsume yang menunjukkan nilai ujiannya yang buruk dan ketidakmampuannya dalam mempelajari pelajaran sekolah.

2. Ringan Tangan

Menurut KBBI, ringan berarti entang atau mudah dan tangan bisa diartikan menolong atau membantu. Dapat disimpulkan ringan tangan adalah orang yang suka menolong dan membantu. Natsume diperlihatkan sebagai karakter yang suka menolong atau memberikan bantuan kepada temannya, ini diperlihatkan ketika Haru diberikan tanggung jawab untuk merawat ayam di sekolah dan Natsume yang mendengar itu langsung menawarkan bantuan untuk membantu.



Gambar 4. 11 Natsume dan menawarkan bantuan mengurus ayam
Ep 3, (04.08)

夏目　：「大丈夫ですよ、私も手伝いしますから。」

Natsume : *Daijōbu desu yo, watashi mo tetsudai shimasu kara*.

Natsume : *Tidak apa-apa kok, saya juga akan membantu*.

d) Sasahara

Sasahara atau Sasahara Souhei merupakan tokoh pendukung dan protagonis dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun,* Sasahara juga merupakan siswa kelas sepuluh di SMA Shouyou yang satu kelas dengan Haru, Shizuku dan Natsume. Sasahara memiliki rambut cokelat gelap dan kadang diperlihatkan memakai topi *baseball* karena Sasahara merupakan anggota tim *baseball*. Sasahara diperlihatkan sebagai tokoh yang ceria, pandai bergaul dan ringan tangan dengan temannya.



Gambar 4. 12 Sasahara
Ep 2, (13.26)

1. Ceria

Menurut KBBI, ceria adalah berseri-seri wajahnya, bersinar atau cerah. Sasahara diperlihatkan sebagai karakter yang ceria. Banyak adegan dimana Sasahara terlihat tersenyum ceria ketika sedang mengobrol dengan teman-temannya.



Gambar 4. 13 Sasahara terlihat ceria ketika mengobrol dengan Natsume

Ep 4, (03.25)

2. Pandai Bergaul

Menurut KBBI, pandai artinya mahir, cakap, atau terampil dan bergaul adalah hidup berteman. Dapat disimpulkan pandai bergaul berarti mahir atau terampil dalam berteman. Sasahara diperlihatkan memiliki banyak teman selain Haru, Shizuku, dan Natsume.



Gambar 4. 14 Sasahara dengan teman-temannya yang lain
Ep 12, (02.07)

3. Ringan Tangan

Menurut KBBI, ringan berarti entang atau mudah dan tangan bisa diartikan menolong atau membantu. Dapat disimpulkan ringan tangan adalah orang yang suka menolong dan membantu. Seperti Natsume, Sasahara juga digambarkan sebagai karakter yang suka menolong atau memberikan bantuan kepada temannya. Ini diperlihatkan ketika Haru diberikan tanggung jawab untuk merawat ayam di sekolah, Sasahara yang mendengar itu juga ikut menawarkan bantuan untuk membantu.



Gambar 4. 15 Sasahara menawarkan bantuan mengurus ayam
Ep 3, (04.08)

佐々原：「俺も協力するわ。」

春　　：「お前いいやつだな。」

Sasahara : *Ore mo kyōryoku suru wa*.

Haru : *Omae ii yatsu da na*.

Sasahara : *Aku juga akan membantu*.
Haru : *Kamu orang yang baik ya*.

e) Mitsuyoshi

Mitsuyoshi atau Misawa Mitsuyoshi pendukung dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun,* Mitsuyoshi adalah sepupu dari Haru yang bekerja di tempat latihan *baseball*. Mitsuyoshi memiliki rambut berwarna hitam yang disisir ke belakang, Mitsuyoshi diperlihatkan selalu memakai kacamata hitam, kalung, dan kadang diperlihatkan merokok. Terkadang diperlihatkan Mitsuyoshi diperlihatkan sebagai tokoh yang peduli dengan Haru.



Gambar 4. 16 Mitsuyoshi
Ep 1, (10.26)

1. Peduli

Menurut KBBI, peduli adalah memperhatikan atau menghiraukan, orang yang memiliki sifat peduli berarti dia memperhatikan jika orang lain mengalami sesuatu. Mitsuyoshi diperlihatkan sebagai karakter yang peduli pada Haru. Dapat dilihat pada adegan dimana Haru berbagi cerita dengan Mitsuyoshi kalau dirinya akan berkencan dengan Shizuku.



Gambar 4. 17 Kepedulian Mitsuyoshi pada Haru
Ep 5, (00.11)

満善： 「デート誰と？」

春　：　「雫。」
満善：　「なんだ？お前らそんなことになってんの、いいねいいね」

Mitsuyoshi : *Deeto dare to* ?
Haru : *Shizuku*.
Mitsuyoshi : *Nanda omaera sonna koto ni natten no, ii ne ii ne.*

Mitsuyoshi : *Kencan dengan siapa* ?
Haru : *Shizuku*.
Mitsuyoshi : *Apa? Kalian sekarang jadi begitu, bagus tuh.*

Gambar dan dialog diatas memperlihatkan kepedulian Mitsuyoshi pada pengalaman Haru dalam hal kencan, Mitsuyoshi juga memberikan respon positif terhadap hal tersebut.

4.1.2. Latar tempat

Menurut Nurgiyantoro (2015:227), latar tempat merupakan unsur yang menunjukkan lokasi berlangsungnya berbagai peristiwa dalam karya fiksi. Lokasi tersebut dapat berupa tempat yang disebutkan secara jelas dengan nama tertentu, menggunakan inisial, maupun tempat yang tidak dijelaskan namanya secara spesifik.

1. SMA Shouyou



Gambar 4. 18 SMA Shouyou
Ep 1, (05.45)

Gambar di atas adalah SMA Shouyou tempat Haru dan Shizuku bersekolah, sekolah tersebut menjadi lokasi berlangsungnya berbagai peristiwa dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun* seperti interaksi tokoh utama Haru dan Shizuku satu sama lain dan juga dengan teman sekolah.

2. Rumah Haru



Gambar 4. 19 Rumah Haru
Ep 1, (03.47)

Gambar di atas merupakan tempat latihan *baseball* yang sekaligus menjadi rumah Haru, tempat ini menjadi lokasi berlangsungnya berbagai peristiwa dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun* seperti Shizuku yang mengirim berkas tugas, percakapan Haru dan sepupunya Mitsuyoshi, dan tempat berkumpul Haru dengan teman temannya.

3. Rumah Shizuku



Gambar 4. 20 Rumah Shizuku
Ep 3, (19.32)

Gambar di atas adalah rumah Shizuku, tempat ini menjadi lokasi berlangsungnya berbagai peristiwa dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun* seperti interaksi Shizuku dengan keluarga, Haru yang berkunjung, dan *flashback* masa kecil Shizuku.

4.1.3. Latar Waktu

Menurut Nurgiyantoro (2015:230), latar waktu merujuk pada penjelasan mengenai kapan suatu peristiwa dalam karya fiksi berlangsung. Latar waktu menjadi unsur yang menunjukkan periode atau waktu terjadinya rangkaian peristiwa dalam cerita. Oleh karena itu, penggunaan waktu dalam cerita perlu disesuaikan dengan kondisi yang logis dan realistis agar peristiwa yang disajikan dapat diterima oleh pembaca.

Latar waktu dapat ditunjukkan melalui berbagai penanda, seperti pagi, siang, sore, malam, musim kemarau, musim hujan, bulan tertentu, maupun tahun tertentu. Kehadiran unsur waktu sangat penting karena setiap peristiwa dalam cerita berlangsung dalam rentang waktu tertentu. Tanpa adanya latar waktu, hubungan antarkejadian dalam cerita akan sulit dipahami secara runtut dan masuk akal.

1. Siang



Gambar 4. 21 Saeko Sensei berbicara dengan Shizuku
Ep 1, (10.05)

Gambar di atas memperlihatkan Saeko Sensei yang sedang berbicara dengan Shizuku dan keadaan sekitar dengan cahaya dan langit yang terang pada gambar menunjukkan waktu siang.

2. Sore



Gambar 4. 22 Shizuku dan Haru mengobrol di sore hari
Ep 9, (09.39)

Gambar di atas memperlihatkan Shizuku yang sedang mengobrol tentang dirinya yang ingin menjadi wanita karir dengan Haru sambil berjalan dan menampilkan matahari terbenam yang menunjukkan waktu sore hari.

3. Malam



Gambar 4. 23 Shizuku menyatakan perasaannya pada Haru
Ep 10, (21.11)

Gambar di atas memperlihatkan Shizuku yang menyatakan perasaannya kepada Haru dan memperlihatkan langit yang gelap dengan cahaya lampu kota yang menunjukkan waktu malam hari.

4. Bulan



Gambar 4. 24 Kwitansi yang berisi informasi latar waktu
Ep 1, (04.51)

Adapun informasi bulan yang diperlihatkan pada gambar di atas, gambar tersebut memperlihatkan kwitansi pembelian buku yang didapatkan Shizuku sebagai imbalan karena sudah membantu Saeko Sensei untuk mengirimkan berkas tugas ke rumah Haru yang tidak masuk sekolah. Kwitansi ini berisi informasi mengenai latar waktu kejadian dalam anime, yaitu pada 10 mei atau 5 月 10 日.

4.2 Pemenuhan Hierarki Kebutuhan Tokoh Utama Haru

Dalam kajian psikologi, teori motivasi yang dikemukakan oleh Abraham Maslow telah lama digunakan sebagai dasar untuk memahami kebutuhan serta dorongan individu dalam mencapai potensi optimalnya. Konsep Hierarki Kebutuhan yang ia kembangkan menjadi salah satu kontribusi penting dalam menjelaskan perilaku manusia, khususnya yang berkaitan dengan keinginan dan motivasi.

Sebagai tokoh utama dalam pendekatan psikologi humanistik, Maslow memperkenalkan teori Hierarki Kebutuhan pada tahun 1943 sebagai bagian dari pemikirannya mengenai motivasi manusia. Dengan pendekatan yang menyeluruh, ia mengelompokkan kebutuhan manusia ke dalam lima tingkatan, dimulai dari kebutuhan dasar seperti fisiologis hingga kebutuhan tertinggi berupa aktualisasi diri. Teori ini tidak hanya menjelaskan susunan kebutuhan tersebut, tetapi juga menekankan bahwa pemenuhan kebutuhan pada tingkat yang lebih rendah menjadi dasar sebelum individu dapat mencapai kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi (Lestari & Damayanti, 2024).

4.2.1 Pemenuhan Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan yang mencakup dorongan biologis seperti makan, minum, dan menjaga keseimbangan tubuh. Konsep *homeostasis* menjelaskan bahwa tubuh secara otomatis berusaha mempertahankan kondisi internal yang stabil, seperti kadar air, gula, suhu, dan zat lainnya dalam darah. Selain itu, preferensi terhadap makanan tertentu juga dapat menunjukkan kekurangan zat tertentu dalam tubuh.

Namun, kebutuhan fisiologis tidak dapat disusun dalam daftar yang pasti karena jumlahnya sangat beragam dan tidak semuanya bersifat homeostatis. Beberapa dorongan seperti aktivitas, tidur, atau hasrat seksual belum sepenuhnya terbukti sebagai bagian dari mekanisme tersebut. Selain itu, kebutuhan ini juga dapat berkaitan dengan kesenangan inderawi seperti rasa dan sentuhan.

Maslow menekankan bahwa kebutuhan fisiologis adalah yang paling mendasar dan paling kuat pengaruhnya. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi, seperti dalam kondisi kelaparan ekstrem, maka perhatian individu akan sepenuhnya terfokus pada pemenuhannya, sementara kebutuhan lain menjadi tidak penting. Dalam kondisi tersebut, seluruh perilaku dan pikiran individu diarahkan hanya untuk memenuhi kebutuhan dasar tersebut.

Namun, dalam kehidupan normal, kondisi kekurangan ekstrem jarang terjadi. Ketika kebutuhan fisiologis telah terpenuhi, kebutuhan lain yang lebih tinggi, seperti keamanan dan sosial, akan mulai muncul. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan manusia tersusun secara hierarkis, di mana kebutuhan yang sudah terpenuhi tidak lagi menjadi motivasi utama, dan digantikan oleh kebutuhan yang lebih tinggi.

a) Makan dan minum

Kebutuhan makan dan minum merupakan bagian dari kebutuhan pertama dalam teori Hierarki Kebutuhan, yaitu kebutuhan fisiologis. Dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*, Haru dapat memenuhi kebutuhan minum dengan membeli minuman di restoran cepat saji saat sedang mengobrol dengan Shizuku seperti di gambar berikut ini.



Gambar 4. 25 Haru sedang minum di restoran bersama Shizuku
Ep 1, (07.13)

Pada gambar tersebut diperlihatkan Haru sedang minum di sebuah restoran cepat saji sambil mengobrol dengan Shizuku perihal dirinya yang tidak masuk sekolah karena kejadian pertengkaran dengan senior. *Scene* ini menunjukkan Haru memenuhi kebutuhan fisiologisnya dalam kebutuhan minum.



Gambar 4. 26 Haru makan bersama Shizuku
Ep 2, (00.49)

春： 「俺こんなにうまいもん食ったん初めてだな。」

Haru : *Ore konnani umaimon tabetan hajimetedana.*

Haru : *Ini pertama kalinya aku makan makanan seenak ini*.

Dalam episode 2, meskipun dalam anime tidak secara eksplisit menampilkan adegan makan, tapi dialog dalam gambar menunjukkan bahwa Haru juga ikut makan bersama Shizuku di restoran Monja. Hal ini membuktikan bahwa Haru memenuhi kebutuhan fisiologisnya dalam kebutuhan makan.

4.2.2 Pemenuhan Kebutuhan akan Keamanan

Setelah kebutuhan fisiologis relatif terpenuhi, individu akan mulai mencari kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan ini mencakup perlindungan, stabilitas, keteraturan, serta kebebasan dari rasa takut dan kecemasan. Dalam kondisi tertentu,

kebutuhan akan keamanan dapat menjadi sangat dominan hingga mengarahkan hampir seluruh perilaku individu (Maslow, AH 1954).

Pemahaman tentang kebutuhan ini lebih mudah dilihat pada anak-anak, karena mereka menunjukkan reaksi terhadap ancaman secara langsung. Anak cenderung merasa tidak aman ketika menghadapi situasi yang tidak terduga, lingkungan yang tidak konsisten, atau perlakuan yang keras dari orang tua. Oleh karena itu, mereka membutuhkan lingkungan yang terstruktur, stabil, dan dapat diprediksi.

Dalam kehidupan dewasa, kebutuhan akan keamanan umumnya sudah cukup terpenuhi dalam masyarakat yang stabil, sehingga tidak selalu tampak sebagai motivasi utama. Namun, kebutuhan ini tetap terlihat dalam bentuk keinginan akan pekerjaan yang aman, tabungan, asuransi, serta kecenderungan memilih hal-hal yang familiar dibandingkan yang tidak dikenal.

Pada kondisi tertentu seperti krisis, ancaman sosial, atau gangguan psikologis, kebutuhan akan keamanan dapat kembali menjadi sangat kuat. Individu dapat menunjukkan perilaku yang berfokus pada perlindungan diri, bahkan mencari figur yang dianggap lebih kuat untuk memberikan rasa aman. Dalam kasus ekstrem, seperti pada individu neurotik, kebutuhan ini dapat muncul secara berlebihan dalam bentuk ketakutan yang terus-menerus terhadap ancaman, baik nyata maupun yang dibayangkan.

a. Keamanan di lingkungan rumah

Lingkungan rumah Haru memiliki keteraturan, dan dia merasakan kebebasan dari rasa takut dan terhindar dari kecemasan. Mitsuyoshi sebagai sepupunya menyediakan tempat tinggal, makan, dan tempat untuk bercerita. Haru tidak pernah mendapatkan perlakuan keras dari Mitsuyoshi dan membuat lingkungan rumah menjadi tempat yang stabil tanpa rasa takut dan kecemasan.



Gambar 4. 27 Haru bercerita tentang rencana kencan
Ep 5, (00.11)

満善 : 「デート誰と？」

春 : 「雫。」

満善 : 「なんだ？お前らそんなことになってんの、いいねいいね」

Mitsuyoshi : *Deeto dare to* ?

Haru : *Shizuku*.
Mitsuyoshi : *Nanda omaera sonna koto ni natten no, ii ne ii ne.*

Mitsuyoshi : *Kencan dengan siapa* ?
Haru : *Shizuku*.
Mitsuyoshi : *Apa? Kalian sekarang jadi begitu, bagus tuh.*

Gambar dan dialog memperlihatkan Haru yang menceritakan rencana untuk kencan dengan Shizuku, Mitsuyoshi yang mendengar itu merespon Haru dengan senang. Disini Mitsuyoshi menjadi tempat untuk bercerita yang baik tanpa Haru perlu merasa cemas dan takut. Ini memperlihatkan lingkungan rumah yang memiliki keteraturan, dan dia merasakan kebebasan dari rasa takut dan terhindar dari kecemasan.

b. Keamanan di lingkungan sekolah

Awalnya Haru belum memenuhi kebutuhan rasa aman di sekolah, pada episode 1 diperlihatkan adegan Haru yang memukul kakak kelas yang sedang membuli siswa lain, setelah insiden perkelahian pada episode 1 itu Haru memutuskan untuk tidak masuk sekolah, dijelaskan pada episode 1 di menit 08.30 ketika Haru mengobrol dengan Shizuku dan berdiskusi tentang sekolah di restoran.



Gambar 4. 28 Haru berbicara dengan Shizuku
Ep 1, (08.56)

春： 「怖いんだ。」
「なんだか分かんないけど、みんな俺を怖がるんだ。」
「気がつくといつも避けられてる。」
「だから学校はもう嫌だ。」

Haru : *Kowainda*
Nandaka wakanaikedo, minna ore o kowagarunda
Kigatsukuto itsumo sakerareteru
Dakara gakkou wa mou iyada

Haru : *Aku takut.*
Entah kenapa semua orang takut sama aku.
Setiap aku sadar, aku selalu dijauhi.
Makanya aku sudah nggak mau ke sekolah lagi.

Gambar dan dialog memperlihatkan Haru yang mengatakan kalau alasan dia tidak bersekolah lagi karena dia takut dengan pandangan orang sekitar yang menjauhi dan takut padanya karena insiden perkelahian itu. Ini membuat Haru tidak bisa memenuhi kebutuhan keamanan di lingkungan sekolah karena Haru belum mendapatkan kebebasan dari rasa takut dan kecemasan.

Namun tidak lama kemudian Shizuku meyakinkan Haru untuk kembali bersekolah karena dirinya bersedia menjadi teman Haru, akhirnya bisa memenuhi kebutuhan keamanan.



Gambar 4. 29 Haru memutuskan untuk bersekolah
Ep 1, (13.08)

春 : 「俺、雫がいるなら学校行ってみてもいい。」
雫 : 「それはよかった。」

Haru : *Ore, Shizuku ga iru nara gakkou itte mite mo ii.*
Shizuku : *Sore wa yokatta*.

Haru : *Kalau ada Shizuku, aku mau coba pergi ke sekolah*.
Shizuku : *Syukurlah kalau begitu*.

Berdasarkan gambar dan dialog tersebut, Haru akhirnya memutuskan untuk bersekolah lagi, kehadiran Shizuku membuat Haru merasa aman untuk bersekolah dan memenuhi kebutuhan keamanannya di lingkungan sekolah.

c. Keamanan dalam Finansial

Finansial Haru stabil, pada episode 1 Haru mampu untuk membeli makanan dan meminjamkan uang kepada temannya dari luar sekolah, pada episode 2 juga diperlihatkan Haru yang pergi ke restoran monja bersama Shizuku, hal ini memperlihatkan kemampuan finansial yang aman dan stabil.



Gambar 4. 30 Haru dan Shizuku di restoran Monja
Ep 2, (00.49)

春： 「俺こんなにうまいもん食ったん初めてだな。」

Haru : *Ore konnani umaimon tabetan hajimetedana*.

Haru : *Ini pertama kalinya aku makan makanan seenak ini*.

Gambar dan dialog menunjukkan kemampuan finansial Haru untuk membeli makanan di restoran. Ini memperlihatkan pemenuhan kebutuhan akan rasa aman dalam finansial yang membuat Haru bisa membeli tanpa rasa takut dan cemas karena tidak mampu.

4.2.3 Pemenuhan Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang

Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang muncul setelah kebutuhan fisiologis dan keamanan relatif terpenuhi. Pada tahap ini, individu mulai merasakan dorongan kuat untuk menjalin hubungan yang dekat dengan orang lain, seperti memiliki teman, pasangan, atau menjadi bagian dari keluarga maupun kelompok sosial. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi, seseorang dapat merasakan kesepian, penolakan, dan keterasingan.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa kurangnya rasa memiliki dapat berdampak negatif, terutama pada individu yang sering berpindah tempat, kehilangan lingkungan sosial, atau terpisah dari keluarga dan komunitasnya. Hal ini menegaskan pentingnya hubungan sosial yang stabil, lingkungan yang akrab, serta rasa keterikatan dengan kelompok tertentu.

Dalam masyarakat modern, meningkatnya perasaan kesepian dan keterasingan sering dikaitkan dengan perubahan sosial seperti urbanisasi, perpecahan keluarga, dan berkurangnya interaksi langsung. Fenomena seperti komunitas pencarian jati diri atau kelompok sosial tertentu juga dapat dipahami sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan akan kedekatan dan kebersamaan.

Apabila kebutuhan ini terhambat, hal tersebut dapat menjadi salah satu penyebab masalah penyesuaian diri bahkan gangguan psikologis. Banyak teori psikologi menekankan bahwa kurangnya kasih sayang dan hubungan interpersonal yang sehat berperan penting dalam munculnya masalah tersebut.

Perlu ditekankan bahwa kasih sayang tidak sama dengan seks. Meskipun seks dapat dipandang sebagai kebutuhan biologis, kebutuhan akan cinta dan afeksi melibatkan aspek emosional, termasuk memberi dan menerima kasih sayang dalam hubungan dengan orang lain.

a) Hubungan dengan teman

Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang juga dapat terlihat dalam interaksi sehari-hari, misalnya ketika individu memiliki teman yang bersedia membantu saat menjalankan tanggung jawab bersama. Hal ini menunjukkan adanya kerja sama, dukungan sosial, serta rasa kebersamaan yang menandakan bahwa individu tersebut diterima dalam kelompoknya.



Gambar 4. 31 Natsume dan Sasahara menawarkan bantuan mengurus ayam
Ep 3, (04.08)

夏目　：「大丈夫ですよ、私も手伝いしますから。」
佐々原：「俺も協力するわ。」
春　　：「お前いいやつだな。」

Natsume : *Daijōbu desu yo, watashi mo tetsudai shimasu kara*.
Sasahara : *Ore mo kyōryoku suru wa*.
Haru : *Omae ii yatsu da na*.

Natsume : *Tidak apa-apa kok, saya juga akan membantu*.
Sasahara : *Aku juga akan membantu*.
Haru : *Kamu orang yang baik ya*.

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan ketika Haru mendapatkan izin untuk memelihara ayam di sekolah, Saeko sensei berpesan kepada Haru untuk merawat ayam itu dengan baik, Natsume dan Sasahara, yaitu teman sekelas Haru menawarkan bantuan untuk ikut merawat ayam tersebut. Kondisi tersebut mencerminkan terpenuhinya kebutuhan akan *belongingness* atau memiliki, karena Haru tidak hanya menjadi bagian dari kelompok, tetapi juga merasakan adanya dukungan dan hubungan yang positif dengan anggota kelompok lainnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Maslow bahwa individu memiliki kebutuhan untuk

mendapatkan tempat dalam kelompoknya yang menunjukkan pentingnya penerimaan sosial dalam memenuhi kebutuhan rasa memiliki.

b) Hubungan dengan sepupu

Interaksi sederhana seperti sepupu yang menanyakan pengalaman kencan saat individu pulang dapat mencerminkan adanya perhatian dan keterlibatan dalam kehidupan pribadi. Hal ini menunjukkan hubungan yang cukup dekat dan adanya kepedulian, sehingga dapat dikaitkan dengan terpenuhinya kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang.



Gambar 4. 32 Mitsuyoshi menanyakan bagaimana kencan Haru
Ep 7, (00.13)

満善 : 「おかえり、どうだったデートは？」
春 : 「なんか始まるかと思ったら終わってたっぽい。」

Mitsuyoshi : *Okaeri, dō datta dēto wa*?
Haru : *Nanka hajimaru ka to omottara owatteta poi*.

Mitsuyoshi : *Selamat datang kembali, gimana kencannya*?
Haru : *Kirain bakal mulai sesuatu, eh ternyata malah udah berakhir*.

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan Haru yang baru pulang kencan dengan Shizuku, Mitsuyoshi sebagai sepupu menyambut Haru dan menanyakan bagaimana kencan Haru. Kepedulian Mitsuyoshi untuk berperan dalam pengalaman pribadi Haru ini memperlihatkan penerimaan dan kepedulian yang sesuai dengan syarat pemenuhan kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang.

c) Hubungan dengan pacar

Hubungan Haru dan Shizuku berawal ketika Shizuku mengantarkan berkas tugas ke rumah Haru, setelahnya Haru menganggap Shizuku sebagai teman sampai pada momen ketika Shizuku membela Haru yang dimanfaatkan teman-teman Haru dari luar sekolah, Shizuku memeluk Haru untuk menenangkan Haru yang menangis dan setelah itu Haru menyatakan perasaannya kepada Shizuku.



Gambar 4. 33 Haru menyatakan perasaan
Ep 1, (13:12)

春 :「俺、雫がいるなら学校行ってみてもいい。」
雫 :「それはよかった」
春 :「なんかドキドキする」
雫 :「はー？」
春 :「俺雫が好きかも」
雫 :「それは友達的な意味で？」
春 :「性的な意味で！」
雫 :「ちょっと待って、それって多分釣り込みっていうか他に友達にないから勘違いしているんだと思う」
春 :「じゃ俺に友達できてからだったらいいのかよ」
雫 :「まあ」
春 :「わかった、それでもずっと変わんねーよ。俺はきっとお前のことが好きだ。」

Haru : *Ore, Shizuku ga iru nara gakkou itte mite mo ii.*
Shizuku : *Sore wa yokatta.*
Haru : *Nanka dokidoki suru.*
Shizuku : *Haa*?
Haru : *Ore Shizuku ga suki kamo.*
Shizuku : *Sore wa tomodachitekina imi de*?
Haru : *Seitekina imi de*!
Shizuku : *Chotto matte, sore tte tabun tsurikomi tte iu ka hoka ni tomodachi ni naikara kanchigai shite iru nda to omou.*
Haru : *Jya ore ni tomodachi dekite karadattara ī no ka yo.*
Shizuku : *Maa*.
Haru : *Wakatta, soredemo zutto kawannee yo, ore wa kitto omae no koto ga suki da*

Haru : *Kalau ada Shizuku, mungkin aku mau coba pergi ke sekolah*.
Shizuku : *Syukurlah kalau begitu*.
Haru : *Entah kenapa jadi deg-degan*.
Shizuku : *Hah*?
Haru : *Kayaknya aku suka sama Shizuku deh*.
Shizuku : *Dalam makna sebagai teman*?
Haru : *Dalam makna seksual*!
Shizuku : *Tunggu dulu, kurasa itu mungkin semacam 'terbawa suasana' atau karena nggak punya teman lain, jadi salah paham*.
Haru : *Jadi kalau aku punya teman dulu, baru boleh gitu*.
Shizuku : *ya… kurang lebih*.
Haru : *Aku ngerti. Tapi meskipun begitu, perasaanku nggak akan berubah. Aku pasti suka sama kamu*.

Gambar dan dialog di atas menunjukkan Haru yang merasa diterima oleh Shizuku yang membuat Haru memutuskan untuk kembali bersekolah, meskipun sebelumnya hanya sebagai teman biasa, hubungan mulai berkembang ketika Haru menyatakan perasaannya kepada Shizuku.



Gambar 4. 34 Haru memenuhi kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang
Ep 10, (20.58)

雫 : 「春が好きだ」

Shizuku : *Haru ga suki da*

Shizuku : *Aku menyukaimu Haru*

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan Shizuku yang akhirnya memberikan kepastian dan mengungkapkan perasaan sukanya kepada Haru, ini memperlihatkan penerimaan terhadap hubungan romantis yang menunjukkan pemenuhan kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang Haru terpenuhi melalui Shizuku.

4.2.4 Pemenuhan Kebutuhan Penghargaan

Kebutuhan penghargaan merupakan dorongan dalam diri individu untuk memperoleh penilaian positif, baik dari diri sendiri maupun dari orang lain. Menurut Abraham Maslow, kebutuhan ini mencakup dua aspek utama, yaitu penghargaan internal dan eksternal. Penghargaan internal berkaitan dengan rasa percaya diri, kemampuan, kemandirian, serta keyakinan individu terhadap kapasitas dirinya dalam menghadapi lingkungan. Sementara itu, penghargaan eksternal berkaitan dengan pengakuan sosial, seperti status, reputasi, penghormatan, serta perhatian dari orang lain. Ketika kebutuhan ini terpenuhi, individu cenderung merasakan kepercayaan diri, nilai diri, dan perasaan mampu. Sebaliknya, apabila kebutuhan ini tidak terpenuhi, individu dapat mengalami perasaan rendah diri, ketidakberdayaan, dan kehilangan kepercayaan diri. Oleh karena itu, bentuk penghargaan yang paling sehat adalah yang didasarkan pada kemampuan dan pencapaian nyata, bukan semata-mata pada pengakuan eksternal yang bersifat sementara.

a) Diakui untuk mengajar Natsume

Haru pernah mendapatkan nilai tertinggi dalam ujian yang diumumkan dalam upacara penerimaan murid baru, meskipun Haru sendiri tidak peduli dengan hal tersebut dan tidak menghadiri upacara itu, tapi dia dipercaya oleh Natsume teman sekelasnya untuk membantunya belajar mengerjakan soal ujian remedial, karena Natsume mendapatkan nilai yang buruk.



Gambar 4. 35 Haru bersedia mengajar Natsume
Ep2, (09.03)

春　　:「勉強なら俺が教えてやろう。」
夏目　　:「本当ですか。」
春　　:「うん、任しとけ。」

Haru　　: *Benkyou nara ore ga oshieteyaro*.
Natsume : *Hontō desu ka*.
Haru　　: *Un, makashitoke*.

Haru　　: *Kalau belajar, biar aku aja yang ngajarin kamu*.
Natsume : *Benarkah*.
Haru　　: *Ya, serahkan padaku*.

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan Haru yang dipercaya untuk membantu Natsume belajar untuk persiapan ujian remedial. Ini memperlihatkan penghargaan internal berupa rasa percaya diri dan keyakinan akan kapasitas dirinya, lalu ada penghargaan eksternal berupa pengakuan sosial dari temannya yaitu Natsume, dan memperlihatkan pemenuhan kebutuhan penghargaan.

4.2.5 Pemenuhan Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan aktualisasi diri merupakan merupakan tingkat tertinggi dalam Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow. Pada tahap ini, individu terdorong untuk mewujudkan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal. Meskipun kebutuhan dasar seperti fisiologis, keamanan, kasih sayang, dan penghargaan telah terpenuhi, seseorang masih dapat merasakan kegelisahan apabila belum menjalani peran yang sesuai dengan kapasitas dan jati dirinya. Oleh karena itu, aktualisasi diri berkaitan dengan upaya menjadi diri sendiri secara utuh, yakni mengembangkan kemampuan dan kecenderungan unik yang dimiliki. Bentuk aktualisasi ini berbeda pada setiap individu, tergantung pada minat, bakat, dan tujuan hidup masing-masing, seperti dalam bidang seni, olahraga, maupun peran sosial. Selain itu, perilaku yang tampak serupa tidak selalu didorong oleh motivasi yang sama, sehingga penting untuk memahami bahwa aktualisasi diri berhubungan erat dengan dorongan internal individu untuk mencapai pemenuhan diri secara menyeluruh.

a. Kasar tapi baik

Kebutuhan aktualisasi diri tidak hanya berkaitan dengan mengembangkan kemampuan dan bakat, tapi juga berhubungan dengan menjadi diri sendiri atau kesetiaan individu terhadap jati diri dan nilai pribadinya. Haru menunjukkan kecenderungan aktualisasi diri melalui sikapnya yang kasar tapi sebenarnya bermaksud baik dalam segala hal yang dilakukannya. Meskipun sering dianggap kasar dan tidak peka secara sosial, tindakan tersebut mencerminkan keautentikan dirinya yang tidak dibuat-buat.



Gambar 4. 36 Haru menghajar kakak kelas karena membawa Shizuku
Ep 1 , (20.02)

春　　：「てめえら、しずくに何した？」

Haru : *Temera, Shizuku ni nani shita*?

Haru : *Apa yang kalian lakukan ke Shizuku*?

Gambar dan dialog memperlihatkan sifat kasar Haru ketika dia menemukan kakak kelas yang pernah berkelahi dengannya membawa Shizuku ke kelas mereka. Haru langsung marah dan memukul kakak kelas itu, meskipun kasar sebenarnya Haru mencoba untuk menolong Shizuku. Ini menunjukkan jati diri juga kecenderungan Haru untuk menjadi diri sendiri dan memenuhi kebutuhan aktualisasi diri.

4.3 Pemenuhan Hierarki Kebutuhan Tokoh Utama Shizuku

Dalam kajian psikologi, teori motivasi yang dikemukakan oleh Abraham Maslow telah lama digunakan sebagai dasar untuk memahami kebutuhan serta dorongan individu dalam mencapai potensi optimalnya. Konsep Hierarki Kebutuhan yang ia kembangkan menjadi salah satu kontribusi penting dalam menjelaskan perilaku manusia, khususnya yang berkaitan dengan keinginan dan motivasi.

Sebagai tokoh utama dalam pendekatan psikologi humanistik, Maslow memperkenalkan teori Hierarki Kebutuhan pada tahun 1943 sebagai bagian dari pemikirannya mengenai motivasi manusia. Dengan pendekatan yang menyeluruh, ia mengelompokkan kebutuhan manusia ke dalam lima tingkatan, dimulai dari kebutuhan dasar seperti fisiologis hingga kebutuhan tertinggi berupa aktualisasi diri. Teori ini tidak hanya menjelaskan susunan kebutuhan tersebut, tetapi juga menekankan bahwa pemenuhan kebutuhan pada tingkat yang lebih rendah menjadi dasar sebelum individu dapat mencapai kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi (Lestari & Damayanti, 2024).

4.2.1 Pemenuhan Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan yang mencakup dorongan biologis seperti makan, minum, dan menjaga keseimbangan tubuh. Konsep *homeostasis* menjelaskan bahwa tubuh secara otomatis berusaha mempertahankan kondisi internal yang stabil, seperti kadar air, gula, suhu, dan zat lainnya dalam darah. Selain itu, preferensi terhadap makanan tertentu juga dapat menunjukkan kekurangan zat tertentu dalam tubuh.

Namun, kebutuhan fisiologis tidak dapat disusun dalam daftar yang pasti karena jumlahnya sangat beragam dan tidak semuanya bersifat homeostatis. Beberapa dorongan seperti aktivitas, tidur, atau hasrat seksual belum sepenuhnya terbukti sebagai bagian dari mekanisme tersebut. Selain itu, kebutuhan ini juga dapat berkaitan dengan kesenangan inderawi seperti rasa dan sentuhan.

Maslow menekankan bahwa kebutuhan fisiologis adalah yang paling mendasar dan paling kuat pengaruhnya. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi, seperti dalam kondisi kelaparan ekstrem, maka perhatian individu akan sepenuhnya terfokus pada pemenuhannya, sementara kebutuhan lain menjadi tidak penting. Dalam kondisi

tersebut, seluruh perilaku dan pikiran individu diarahkan hanya untuk memenuhi kebutuhan dasar tersebut.

Namun, dalam kehidupan normal, kondisi kekurangan ekstrem jarang terjadi. Ketika kebutuhan fisiologis telah terpenuhi, kebutuhan lain yang lebih tinggi, seperti keamanan dan sosial, akan mulai muncul. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan manusia tersusun secara hierarkis, di mana kebutuhan yang sudah terpenuhi tidak lagi menjadi motivasi utama, dan digantikan oleh kebutuhan yang lebih tinggi.

a) Makan dan minum

Kebutuhan makan dan minum merupakan bagian dari kebutuhan pertama dalam teori Hierarki Kebutuhan, yaitu kebutuhan fisiologis. Dalam anime *Tonari no Kaibutsu-kun*, Shizuku dapat memenuhi kebutuhan minum dengan membeli minuman di restoran cepat saji saat sedang mengobrol dengan Haru seperti di gambar berikut ini.



Gambar 4. 37 Shizuku memakan burger
Ep 1, (07.29)

Pada gambar diperlihatkan Shizuku yang sedang memakan burger di restoran cepat saji untuk memenuhi kebutuhan fisiologisnya dalam kebutuhan makan. Shizuku pergi kesana karena diajak Haru untuk membicarakan tentang sekolah dan alasan Haru tidak pergi ke sekolah.

4.2.2 Pemenuhan Kebutuhan akan Keamanan

Setelah kebutuhan fisiologis relatif terpenuhi, individu akan mulai mencari kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan ini mencakup perlindungan, stabilitas, keteraturan, serta kebebasan dari rasa takut dan kecemasan. Dalam kondisi tertentu, kebutuhan akan keamanan dapat menjadi sangat dominan hingga mengarahkan hampir seluruh perilaku individu (Maslow, AH 1954).

Pemahaman tentang kebutuhan ini lebih mudah dilihat pada anak-anak, karena mereka menunjukkan reaksi terhadap ancaman secara langsung. Anak cenderung merasa tidak aman ketika menghadapi situasi yang tidak terduga, lingkungan yang tidak konsisten, atau perlakuan yang keras dari orang tua. Oleh karena itu, mereka membutuhkan lingkungan yang terstruktur, stabil, dan dapat diprediksi.

Dalam kehidupan dewasa, kebutuhan akan keamanan umumnya sudah cukup terpenuhi dalam masyarakat yang stabil, sehingga tidak selalu tampak sebagai motivasi utama. Namun, kebutuhan ini tetap terlihat dalam bentuk keinginan akan pekerjaan yang aman, tabungan, asuransi, serta kecenderungan memilih hal-hal yang familiar dibandingkan yang tidak dikenal.

Pada kondisi tertentu seperti krisis, ancaman sosial, atau gangguan psikologis, kebutuhan akan keamanan dapat kembali menjadi sangat kuat. Individu dapat menunjukkan perilaku yang berfokus pada perlindungan diri, bahkan mencari figur yang dianggap lebih kuat untuk memberikan rasa aman. Dalam kasus ekstrem, seperti pada individu neurotik, kebutuhan ini dapat muncul secara berlebihan dalam bentuk ketakutan yang terus-menerus terhadap ancaman, baik nyata maupun yang dibayangkan.

a. Keamanan di lingkungan rumah

Lingkungan rumah Shizuku stabil, Shizuku tidak pernah mendapatkan perlakuan keras dari ayahnya yaitu Takashi dan ibunya yaitu Yoshino peduli dan menanyakan kondisi Shizuku meskipun sibuk bekerja, ini membuat lingkungan rumah menjadi tempat yang stabil tanpa rasa takut dan kecemasan.



Gambar 4. 38 Shizuku mendapat pesan dari ibunya
Ep 06, (00.57)

隆司　：「お、吉野さんからか、なんて？」
雫　　：「私と隆也に元気かって」

Takashi : *Oo, Yoshino-san kara ka, nante*?
Shizuku : *Watashi to Takaya ni genki ka tte*

Takashi : *Oh, dari Yoshino-san ya? Dia bilang apa*?
Shizuku : *Dia bilang, apakah aku sama Takaya sehat*?

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan interaksi antara Shizuku dengan ayahnya yang baik tanpa ada kekerasan dan rasa cemas, diperlihatkan juga surat dari ibu Shizuku yang menanyakan kabar Shizuku dan Takaya, yaitu adiknya Shizuku. Ini menunjukkan pemenuhan kebutuhan keamanan di lingkungan rumah.

b. Keamanan di lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah Shizuku stabil, Shizuku menjalani kesehariannya bersekolah tanpa menjadi korban dari pembulian atau mendapatkan perlakuan buruk dari teman sekelasnya, sehingga Shizuku mendapatkan kebebasan dari rasa takut dan cemas di lingkungan sekolah.



Gambar 4. 39 Keseharian Shizuku di sekolah yang stabil
Ep 1, (02.03)

Gambar menunjukkan keseharian Shizuku di kelas atau sekolah yang stabil tanpa adanya rasa takut dan cemas, ini menunjukkan pemenuhan kebutuhan keamanan Shizuku di sekolah.

c. Keamanan Finansial

Keamanan finansial Shizuku stabil, pada episode 2 Shizuku mampu untuk membeli makanan bersama Haru di restoran monja, ini memperlihatkan kemampuan finansial yang aman dan stabil.



Gambar 4. 40 Shizuku memesan Monja
Ep 2, (00.08)

雫　　:「すみません、ベビースターモンジャと明太もちと海鮮チーズもんじゃ」

Shizuku : *Sumimasen, bebī sutā monja to mentai mochi to kaisen chīzu monja*.

Shizuku *: Permisi, saya pesan Baby Star monja, mentai mochi, dan seafood cheese monja*.

Dialog dan gambar memperlihatkan kemampuan finansial Shizuku untuk membeli makanan di restoran. Ini memperlihatkan pemenuhan kebutuhan keamanan finansial yang Shizuku untuk bisa membeli tanpa rasa takut dan cemas karena tidak mampu.

4.3.3 Pemenuhan Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang

Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang muncul setelah kebutuhan fisiologis dan keamanan relatif terpenuhi. Pada tahap ini, individu mulai merasakan dorongan kuat untuk menjalin hubungan yang dekat dengan orang lain, seperti memiliki teman, pasangan, atau menjadi bagian dari keluarga maupun kelompok sosial. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi, seseorang dapat merasakan kesepian, penolakan, dan keterasingan.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa kurangnya rasa memiliki dapat berdampak negatif, terutama pada individu yang sering berpindah tempat, kehilangan lingkungan sosial, atau terpisah dari keluarga dan komunitasnya. Hal ini menegaskan pentingnya hubungan sosial yang stabil, lingkungan yang akrab, serta rasa keterikatan dengan kelompok tertentu.

Dalam masyarakat modern, meningkatnya perasaan kesepian dan keterasingan sering dikaitkan dengan perubahan sosial seperti urbanisasi, perpecahan keluarga, dan berkurangnya interaksi langsung. Fenomena seperti komunitas pencarian jati diri atau kelompok sosial tertentu juga dapat dipahami sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan akan kedekatan dan kebersamaan.

Apabila kebutuhan ini terhambat, hal tersebut dapat menjadi salah satu penyebab masalah penyesuaian diri bahkan gangguan psikologis. Banyak teori psikologi menekankan bahwa kurangnya kasih sayang dan hubungan interpersonal yang sehat berperan penting dalam munculnya masalah tersebut.

Perlu ditekankan bahwa kasih sayang tidak sama dengan seks. Meskipun seks dapat dipandang sebagai kebutuhan biologis, kebutuhan akan cinta dan afeksi melibatkan aspek emosional, termasuk memberi dan menerima kasih sayang dalam hubungan dengan orang lain.

a) Hubungan dengan teman

Kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang juga dapat terlihat dalam interaksi sehari-hari, misalnya ketika individu memiliki teman yang bersedia membantu saat menjalankan tanggung jawab bersama. Hal ini menunjukkan adanya kerja sama, dukungan sosial, serta rasa kebersamaan yang menandakan bahwa individu tersebut diterima dalam kelompoknya.



Gambar 4. 41 Natsume mengakui Shizuku sebagai teman
Ep 8, (18.32)

夏目　　:「私はミッティと春くんの友達です。。」

Natsume : *Watashi wa Mitty to Haru-kun no tomodachi desu*.

Natsume : *Saya adalah teman Mitty (Shizuku) dan Haru*.

Gambar dan dialog memperlihatkan Shizuku yang sempat berbicara dengan Natsume karena heran dirinya tetap tidak bisa lepas dari Haru meskipun Haru itu orang yang kasar, namun Shizuku merasa Natsume terlalu ikut campur dan mengatakan kalau itu bukan urusan Natsume, walaupun sempat mengatakan hal kasar seperti itu, Shizuku akhirnya meminta maaf kepada Natsume dan Natsume mengatakan bahwa dia mengakui Shizuku dan Haru sebagai teman, jadi jika ada masalah tentang Shizuku dan Haru, maka tidak mungkin itu tidak menjadi urusannya. Ini menunjukkan pemenuhan kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang dalam hubungan dengan teman, karena Shizuku diterima dan dianggap sebagai teman oleh Natsume.

b. Hubungan dengan keluarga

Pesan dari ibu Shizuku yang menanyakan kabar pada episode 6 di detik ke 57 menunjukkan adanya perhatian dan kepedulian dalam hubungan keluarga. Meskipun terpisah jarak, komunikasi tersebut memperlihatkan bahwa tokoh tetap memiliki ikatan emosional dan kasih sayang dari keluarganya. Ini menunjukkan bahwa Shizuku dianggap sebagai bagian dari keluarga dan memenuhi kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang dalam hubungan dengan keluarga.



Gambar 4. 42 Shizuku mendapat pesan dari ibunya
Ep 06, (00.57)

隆司　：「お、吉野さんからか、なんて？」

雫　　：「私と隆也に元気かって」

Takashi : *Oo, Yoshino-san kara ka, nante*?
Shizuku : *Watashi to Takaya ni genki ka tte*

Takashi : *Oh, dari Yoshino-san ya? Dia bilang apa*?
Shizuku : *Dia bilang, apakah aku sama Takaya sehat*?

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan Shizuku yang mendapatkan surat dari ibunya yang menanyakan kabarnya, ini menunjukkan perhatian dan kepedulian dalam hubungan keluarga, Shizuku dianggap sebagai bagian dari keluarga dan memenuhi kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang dalam hubungan dengan keluarga.

c. Hubungan dengan pacar

Haru dan Shizuku sempat mengatakan perasaan mereka masing-masing pada episode 1 dan 3, meskipun begitu semua tidak berjalan mulus, Shizuku dan Haru beberapa kali bertengkar karena perbedaan pendapat seperti misalnya ketika Haru mengajaknya untuk membantu temannya dari kelas lain yang sulit mencari teman, namun Shizuku tidak ingin ikut serta karena fokus belajar untuk meraih nilai tinggi.



Gambar 4. 43 Shizuku menyatakan kembali perasaannya
Ep 10, (20.58)

雫　　:「春が好きだ」

Shizuku : *Haru ga suki da*

Shizuku : *Aku menyukaimu Haru*

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan Shizuku yang memberikan kepastian kepada Haru, sebelumnya Shizuku sempat menyatakan perasaannya juga kepada Haru namun bimbang karena kekhawatiran jika berhubungan dengan Haru maka akan membuat waktu belajarnya berkurang dan tidak mendapatkan nilai yang tinggi. Akhirnya Shizuku memilih untuk menghadapi keduanya, baik itu tentang hubungannya dengan Haru dan keinginannya untuk tetap belajar. Disini Shizuku akhirnya bisa memenuhi kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang dalam hubungannya dengan Haru.

4.2.4 Pemenuhan Kebutuhan Penghargaan

Kebutuhan penghargaan merupakan dorongan dalam diri individu untuk memperoleh penilaian positif, baik dari diri sendiri maupun dari orang lain. Menurut Abraham Maslow, kebutuhan ini mencakup dua aspek utama, yaitu penghargaan internal dan eksternal. Penghargaan internal berkaitan dengan rasa percaya diri, kemampuan, kemandirian, serta keyakinan individu terhadap kapasitas dirinya dalam menghadapi lingkungan. Sementara itu, penghargaan eksternal berkaitan dengan pengakuan sosial, seperti status, reputasi, penghormatan, serta perhatian dari orang lain. Ketika kebutuhan ini terpenuhi, individu cenderung merasakan kepercayaan diri, nilai diri, dan perasaan mampu. Sebaliknya, apabila kebutuhan ini tidak terpenuhi, individu dapat mengalami perasaan rendah diri, ketidakberdayaan, dan kehilangan kepercayaan diri. Oleh karena itu, bentuk penghargaan yang paling sehat adalah yang didasarkan pada kemampuan dan pencapaian nyata, bukan semata-mata pada pengakuan eksternal yang bersifat sementara.

a. Dipercaya untuk mengajar Natsume

Shizuku merupakan siswa yang rajin belajar dan pintar, Shizuku pernah mendapatkan nilai tertinggi dalam ujian sekolah, oleh karena itu pada episode 2 Natsume memperkenalkan dirinya pada Shizuku dan meminta bantuan untuk diajari karena dia mendapatkan nilai sangat buruk dan harus lulus dalam remedial. Awalnya Shizuku menolak dan Natsume sempat diajari Haru namun Shizuku akhirnya ikut mengajari Natsume.



Gambar 4. 44 Shizuku mendapat nilai tertinggi dalam ujian
Ep 1, (20.57)



Gambar 4. 45 Natsume memohon kepada Shizuku agar mengajarinya
Ep 2, (06.14)

夏目　　:「勉強を教えてください。」

Natsume : *Benkyou o oshiete kudasai*

Natsume : *Tolong ajari aku belajar*

Gambar dan dialoog di atas memperlihatkan Shizuku yang dipercaya untuk membantu Natsume belajar untuk persiapan ujian remedial. Ini menunjukkan bahwa kemampuan Shizuku dalam pelajaran sekolah diakui oleh Natsume dan memperlihatkan pemenuhan kebutuhan penghargaan.

4.2.5 Pemenuhan Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan aktualisasi diri merupakan merupakan tingkat tertinggi dalam Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow. Pada tahap ini, individu terdorong untuk mewujudkan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal. Meskipun kebutuhan dasar seperti fisiologis, keamanan, kasih sayang, dan penghargaan telah terpenuhi, seseorang masih dapat merasakan kegelisahan apabila belum menjalani peran yang sesuai dengan kapasitas dan jati dirinya. Oleh karena itu, aktualisasi diri berkaitan dengan upaya menjadi diri sendiri secara utuh, yakni mengembangkan kemampuan dan kecenderungan unik yang dimiliki. Bentuk aktualisasi ini berbeda pada setiap

individu, tergantung pada minat, bakat, dan tujuan hidup masing-masing, seperti dalam bidang seni, olahraga, maupun peran sosial. Selain itu, perilaku yang tampak serupa tidak selalu didorong oleh motivasi yang sama, sehingga penting untuk memahami bahwa aktualisasi diri berhubungan erat dengan dorongan internal individu untuk mencapai pemenuhan diri secara menyeluruh.

a. Menjadi wanita karir



Gambar 4. 46 Shizuku ingin menjadi wanita karir
Ep 9, (09.42)

雫　　:「私はむしろお母さんのようになりたい、早く働いて稼ぐ女に。」

Shizuku : *Watashi wa mushiro okaasan no youni naritai, hayaku hataraite kasegu onna ni.*

Shizuku : *Aku justru ingin menjadi seperti ibuku, segera menjadi wanita karir*

Gambar dan dialog di atas memperlihatkan Shizuku yang mengobrol dengan Haru, Shizuku memberitahu Haru kalau dia ingin menjadi wanita karir dan mempunyai penghasilan.



Gambar 4. 47 Impian Shizuku
Ep 1, (02.45)

雫　　:「私には夢がある。その目標を達成するため、目下私の興味の対象は微分積分だ。」

Shizuku : *Watashi ni wa yume ga aru. Sono mokuhyou o tassei suru tame, mokka watashi no kyoumi no taishou wa bibun sekibun da.*

Shizuku : *Aku punya impian. Untuk meraihkannya, sekarang aku sedang fokus mempelajari kalkulus.*

Pada episode 1 dalam gambar dan dialog di atas juga diperlihatkan kertas yang berisi impian Shizuku, Shizuku ingin mendapatkan penghasilan 10 juta yen per tahun, demi meraihnya Shizuku sering belajar dan ingin mendapatkan nilai tinggi dalam ujian.

BAB 5
PENUTUP

5.1 Simpulan

Berikut adalah hasil simpulan pada bab sebelumnya yang sudah diuraikan mengenai unsur naratif dan pemenuhan kebutuhan karakter Haru dan Shizuku yang terdapat pada anime *Tonari no Kaibutsu-kun.* Unsur naratif yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup Tokoh dan penokohan, latar tempat, dan latar waktu.

Tokoh utama sekaligus tokoh protagonis pada anime *Tonari no Kaibutsu-kun* adalah Haru dan Shizuku. Sedangkan Natsume, Sasahara, dan Mitsuyoshi adalah tokoh pendukung. Tokoh Haru diperkenalkan sebagai seorang siswa dari SMA Shouyou dengan penokohan yang memiliki sifat cerdas, keras, namun peduli. Pada tokoh Shizuku diperkenalkan sebagai seorang siswi dari SMA Shouyou dengan penokohan yang memiliki sifat rajin belajar, apatis, namun memiliki sifat introspeksi diri. Tokoh Natsume sebagai seorang siswi dari SMA Shouyou dengan penokohan sebagai siswa yang bodoh dalam pelajaran sekolah namun suka membantu temannya. Tokoh Sasahara diperkenalkan sebagai seorang siswa dari SMA Shouyou dengan penokohan yang memiliki sifat ceria, pandai bergaul, dan ringan tangan. Terakhir tokoh Mitsuyoshi yang diperkenalkan sebagai sepupu dari Haru dengan penokohan yang memiliki sifat peduli. Latar tempat pada anime *Tonari no Kaibutsu-kun* adalah SMA Shouyou, rumah Haru, dan rumah Shizuku. Latar waktu memperlihatkan siang, sore, malam, dan bulan Mei.

Melalui analisis dari pemenuhan Hierarki Kebutuhan yang dilakukan dengan teori Abraham Maslow, disimpulkan bahwa karakter Haru dan Shizuku berhasil memenuhi kelima Hierarki Kebutuhan mulai dari kebutuhan fisiologis yang terpenuhi melalui makanan dan minuman serta tempat tinggal, kebutuhan akan rasa keamanan yang terpenuhi melalui keamanan di lingkungan rumah, sekolah, dan finansial, kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang yang terpenuhi melalui hubungan dengan teman, keluarga, dan pacar, kebutuhan penghargaan yang terpenuhi melalui pengakuan kemampuan dari teman untuk mengajar, dan kebutuhan aktualisasi diri yang terpenuhi dengan menjadi diri sendiri dan memiliki cita-cita. Untuk memenuhi lima tingkatan ini, dukungan sosial seperti teman dan dukungan keluarga berperan penting untuk bisa mencapai kebutuhan tertinggi yaitu kebutuhan aktualisasi diri dalam Hierarki Kebutuhan.

5.2 Saran

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan pemahaman tentang lima tingkat kebutuhan manusia.

DAFTAR PUSTAKA

Abubakar, H. R. I. (2021). Yogyakarta: *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.

Clements, J. (2013) Anime A History. London: Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute.

FACHRIYAH, M. (2016). *Penerjemahan Kandoushi Bahasa Jepang ke Dalam Bahasa Indonesia pada Komik Tonari no Kaibutsu-kun Volume 1*. http://repository.stba-jia.ac.id/id/eprint/998

KBBI (2026). Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi VI Daring. Diakses pada 2 Juli 2026. https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/

Lestari, R. H. S., Damayanti, A. K. (2024). Psikologi Kepribadian. PT Nasya Expanding Management 21-27

Maslow, A. H. (1954). *Motivation and Personality*. Diunduh pada 23 April, 2026. https://www.holybooks.com/wp-content/uploads/Motivation-and-Personality-Maslow.pdf

Munir. (2015). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikani. Bandung: Alfabeta.

Moleong, L. J. (2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro, B. (2015). Teori pengkajian fiksi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press.

Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.

Sudjiman. (2007). *Tentang Tokoh dalam Film*. Yogyakarta: Balai Pustaka. 20

Wright, J. A. (2005). Animation Writing and Development: from Script Development to Pitch, Burlington: Elsevier. 1

Yuliantarini, N. L. G., Andriyani, A. A. A. D., & Aritonang, B. D. (2021). Hierarki Kebutuhan Motivasi Tokoh Utama Anime Shigatsu Wa Kimi No Uso. *Janaru Saja Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, *10*(2), 89-99. https://doi.org/10.34010/js.v10i2.5230

Zaufa, S., & Oemiati, S. (2025). Hierarki Kebutuhan Tokoh Takamiya Naho dalam Anime Orange: Kajian Psikologi Humanistik Abraham

Maslow. *KIRYOKU*, *9*(2), 672-684.
https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i2.672-684