

**AKTUALISASI DIRI TOKOH KANZAKI NAO DALAM**

**DRAMA *LIAR GAME* KARYA SHINOBU KAITANI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Sastra



**RIZKY APRILLIANDINI**

**2009110074**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS SASTRA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2013**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

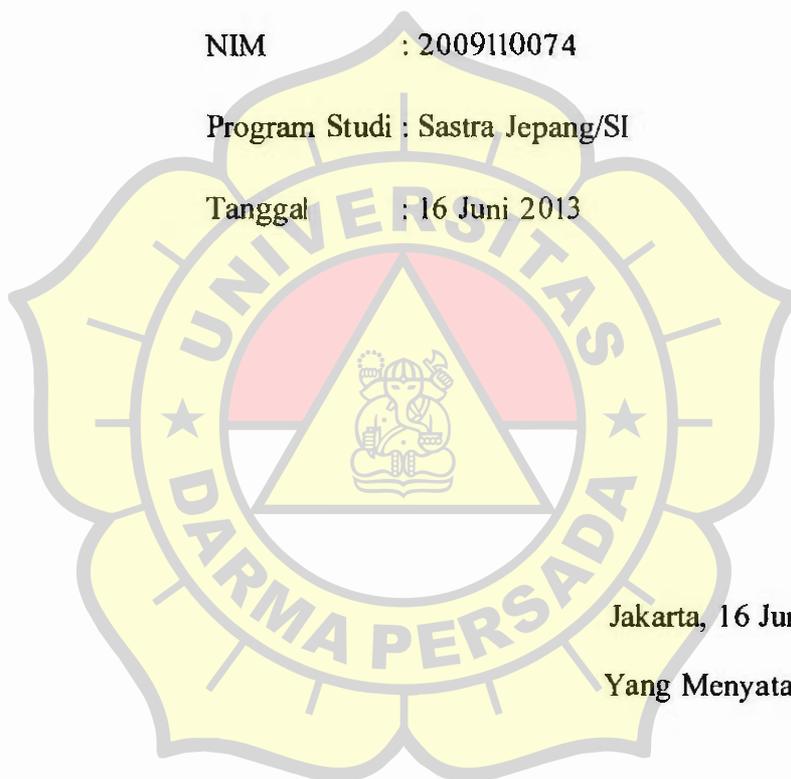
Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Rizky Aprilliandini

NIM : 2009110074

Program Studi : Sastra Jepang/SI

Tanggal : 16 Juni 2013



Jakarta, 16 Juni 2013

Yang Menyatakan

RIZKY APRILLIANDINI

NIM: 09110074

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari selasa, tanggal 16 Juli 2013.

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari

Pembimbing : Dila Rismayanti, S.S M.Si (.....)

Pembaca : Metty Suwandany, S.S M.Pd (.....)

Ketua Penguji : Dra. Purwani Purawiardi, M.Si (.....)

Disahkan pada hari selasa, tanggal 16 Juli 2013

Ketua Program Studi Sastra Jepang



Hari Setiawan, S.S, M.A

Dekan Fakultas Sastra



Syamsul Bachri, S.S, M.Si

**ABSTRAK**

Nama : Rizky Aprilliandini  
NIM : 09110074  
Program Studi : Sastra Jepang  
Judul Skripsi : “Aktualisasi Diri Tokoh Kanzaki Nao dalam Drama *Liar Game* karya Shinobu Kaitani”

Dalam skripsi ini penulis menganalisis drama karya Shinobu Kaitani yang berjudul *Liar Game*. Drama ini menceritakan tentang tokoh utama Nao yang mempunyai sifat jujur, optimis, dan selalu ceria. Nao juga selalu mempunyai ide yang spontan dan berani membuat keputusan sendiri. Sifat-sifat itulah yang bisa membuatnya berhasil mencapai aktualisasi diri.

Dalam menganalisis drama ini, penulis menggunakan pendekatan sastra dan pendekatan psikologi humanistik Abraham Maslow. Konsep-konsep tersebut diambil melalui buku-buku, jurnal, dan internet. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

## 概要

名前 : リズキ・アプリアンディニ  
学生番号 : 09110074  
文学部 : 日本文学  
題名 : 『<sup>かいたにしのぶ</sup>甲斐谷 忍の「ライアゲーム」のドラマにおける  
直の自己実現』

この論文は甲斐谷忍の「ライアゲーム」のドラマに分析する。このドラマの主人公の直が素直という性質を持って、楽観的で、いつも明るい性格を持っている。それに直はいつも自発的なアイデアを持って、自分で決める勇気がある。その直の性格で自己実現を達することができた。

このドラマを分析するにおいて文学理論とアブラハムマローのヒューマニスティックよりの心理学の理論や概念を使った。それぞれの概念は本とジャーナルとインターネットから取り入れる。この論文が読者にとって役に立つように願う。

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan sedalam-dalamnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, karunia dan kuasa-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Aktualisasi Diri Tokoh Kanzaki Nao Dalam Drama *Liar Game* karya Shinobu Kaitani” ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak sekali mengalami hambatan dan kesulitan. Namun semua itu dapat teratasi dengan baik berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak baik dalam pengarahannya maupun dalam melengkapi materi yang ada. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dila Rismayanti, S.S, M.Si., Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membantu, memberikan dorongan serta meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Metty Suwandany, S.S, M.Pd., Selaku dosen pembaca skripsi dalam sidang dan dosen pembimbing kedua yang telah berkenan membaca dan memberikan tambahan masukan kepada penulis.
3. Bapak Syamsul Bachri, S.S, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada sekaligus pembimbing akademik yang selalu membimbing dan mendukung penulis sampai saat ini.
4. Bapak Hari Setiawan, S.S, MA, Selaku Ketua Jurusan yang sudah banyak memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sampai saat ini.
5. Bapak dan Ibu dosen di Fakultas Sastra yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada penulis selama proses pembelajaran kurang lebih empat tahun di Universitas Darma Persada.

6. Andreas yang telah merekomendasikan drama *Liar Game* kepada penulis dan memberikan semangat, saran serta kritik yang membangun kepada penulis hingga saat ini.
7. Keluarga, sahabat dan teman-teman yang banyak membantu penulis dalam menyusun skripsi ini dan selalu memberikan semangat yang tiada henti.
8. Semua pihak yang turut membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan maupun kesalahan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

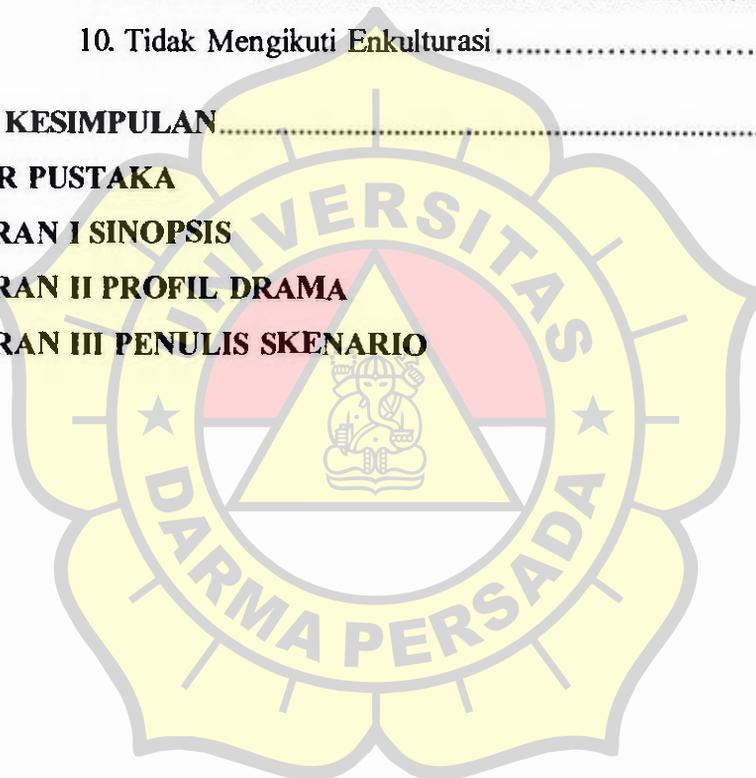
Jakarta, 16 Juni 2013

Rizky Aprilliandini

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Perumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Landasan Teori.....	4
1.7 Metode Penelitian.....	5
1.8 Manfaat Penelitian.....	6
1.9 Sistematika Penyajian.....	6
<b>BAB II ANALISIS DRAMA <i>LIAR GAME</i> MELALUI UNSUR INTRINSIK</b>	
2.1 Analisis Tokoh dan Penokohan.....	7
2.2 Analisis Latar.....	20
2.3 Analisis Alur.....	22
<b>BAB III ANALISIS DRAMA <i>LIAR GAME</i> MELALUI UNSUR EKSTRINSIK</b>	
3.1 Teori Kebutuhan Bertingkat.....	33
3.2 Analisis Kebutuhan Bertingkat pada Tokoh Nao.....	35
3.2.1 Kebutuhan Fisiologis.....	35
3.2.2 Kebutuhan Akan Rasa Aman.....	36
3.2.3 Kebutuhan Akan Cinta dan Keberadaan.....	39
3.2.4 Kebutuhan Akan Penghargaan.....	41
3.2.5 Kebutuhan akan Aktualisasi Diri pada Tokoh Nao.....	44
1. Persepsi yang Lebih Efisien akan Kenyataan.....	46

2. Penerimaan Atas Diri Sendiri, Orang Lain, dan Hal-hal Alamiah.....	49
3. Spontan, Sederhana, dan Wajar.....	50
4. Berpusat Pada Masalah.....	51
5. Kemandirian dari Kebudayaan dan Lingkungan.....	52
6. Pengalaman Puncak.....	54
7. <i>Gemeinschaftsgefühl</i> / Minat Sosial.....	55
8. Hubungan Antar Pribadi.....	56
9. Kreativitas.....	58
10. Tidak Mengikuti Enkulturasi.....	60
<b>BAB IV KESIMPULAN.....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN I SINOPSIS</b>	
<b>LAMPIRAN II PROFIL DRAMA</b>	
<b>LAMPIRAN III PENULIS SKENARIO</b>	



## BABI PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kesusastaan adalah pengucapan atau tulisan yang tergolong ke dalam jenis yang *kreatif - imajinatif* dan berlainan dengan tulisan-tulisan dalam surat kabar yang *informatif - persuasif*. Kelebihan sastra sebagai karya kreatif terletak pada unsur --unsur bahasa serta interaksi antara unsur - unsur tersebut dengan dunia nyata yang berada di luar dirinya. Bahasa yang dipakai dalam kesusastaan bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi lebih dari itu ia memberi makna yang lebih luas terhadap komunikasi dan hubungan antar manusia (Semi, 1993, p.15).

Hal tersebut dapat penulis lihat bagaimana seorang penyair dapat menuangkan isi hatinya melalui kata-kata yang bermakna luas dan indah yang terkadang penulis sendiri sebagai pembaca mempunyai persepsi sendiri terhadap karyanya tersebut. Dari kesusastaan lahir berbagai macam bentuk karya sastra antara lain puisi, prosa (novel dan cerpen), drama dan teater (Semi, 1993, p.8).

Manusia merupakan makhluk sosial yang memerlukan pemenuhan kebutuhan pribadi. Kebutuhan-kebutuhan yang membawanya menjadi manusia yang beraktualisasi diri. Ketika manusia ingin mengaktualisasikan dirinya, kebutuhan-kebutuhan yang lebih rendah harus terpenuhi dahulu atau paling tidak diperhatikan. Jadi, kalau ia lapar, ia harus berusaha mencari makan; kalau ia merasa tidak aman, ia harus mencari perlindungan; kalau ia merasa terkucil dan kesepian, ia harus mencari teman.

Namun demikian, bukan berarti manusia yang dikatakan mampu mengaktualisasikan dirinya, ia adalah manusia sempurna. Banyak kelemahan yang dapat ditemui. Mereka sering didera perasaan cemas dan bersalah, merasa acuh tak acuh dan pelupa, bahkan ada juga yang terlalu baik pada orang lain. Di antara mereka juga ada yang terlalu suntuk, selalu serius, dingin, dan sama sekali tidak memiliki rasa humor. Tetapi, ketika orang-orang yang berusaha mengaktualisasikan dirinya tidak mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan

tersebut, orang yang berusaha mengaktualisasikan dirinya akan mengalami depresi, penderitaan, kekecewaan dan kecurigaan.

Oleh karena itu, banyak ditemukan manusia yang berusaha selalu bertindak membuat pilihan dalam hidupnya menurut cara yang menurutnya terbaik, namun tidak sedikit dari mereka yang gagal. Kesulitan tersebut merupakan tantangan bagi yang mengaktualisasikan dirinya

Drama *Liar Game* diadaptasi dari manga dengan judul yang sama dan ditulis oleh pengarang bernama Shinobu Kaitani. Manga *Liar Game* diterbitkan pertama kali oleh penerbit Shueisha tahun 2005 di majalah komik Jepang dan diadaptasi ke dalam serial televisi pada 14 april 2007 oleh Fuji TV.

Sesuai dengan judulnya, drama ini menceritakan mengenai sebuah permainan dimana pesertanya dituntut untuk bisa berbohong, menipu atau mengecoh pemain lain agar bisa menang. Drama ini menceritakan tokoh Kanzaki Nao, seorang mahasiswi yang sangat jujur dan mudah percaya dengan orang lain. Suatu hari ia mendapati kotak hitam beserta sebuah surat dan video tape di depan pintu rumahnya, tanpa pikir panjang Nao langsung membuka kotak tersebut dan terdapat uang seratus juta yen di dalamnya. Setelah membaca surat dan menonton video yang terdapat di dalam kotak tersebut, sadarlah Nao bahwa dengan membuka kotak itu ia sudah terlibat dalam *Liar Game*. Banyak hal yang terjadi selama Nao mengikuti *Liar Game*. Ditipu oleh peserta lain, bahkan oleh mantan gurunya sendiri dan masih banyak lagi.

Tokoh Nao adalah orang yang sangat jujur sehingga membuat dirinya sendiri sering ditipu orang lain. Sifat Nao yang demikian membuatnya dipilih oleh *Liar Game Office* menjadi salah satu peserta dalam *Liar Game Tournament*. Keikutsertaannya dalam *Liar Game* telah merubah dirinya menjadi pribadi yang lebih dewasa dan waspada.

Terdapat tiga ronde dalam *Liar Game* di mana peraturan permainan akan berubah di setiap ronde. Ronde pertama adalah duel satu lawan satu, ronde ke-dua adalah permainan *Minority Rule Yes/No*, dan ronde ke-tiga *Contraband Game* yaitu permainan tim dengan taruhan yang sama yaitu uang. *Liar Game* didirikan oleh seorang bos *yakuza* bernama Hayagawa dengan tujuan yang tidak jelas ini,

menjadi tempat berkumpul orang-orang berkepribadian tidak baik dan licik. Tetapi, meskipun banyak bertemu dengan beragam karakter manusia, baik yang jahat maupun baik hati di *Liar Game*, tidak menghilangkan sifat jujur dan optimisme yang tinggi dalam diri Nao. Penulis memilih drama *Liar Game* karena drama ini mempunyai tokoh utama yang mengalami proses aktualisasi diri melalui keikutsertaannya dalam *Liar Game*. Aktualisasi diri pada tokoh Nao meliputi kebutuhan dasar fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan akan cinta, kebutuhan akan rasa harga diri, dan kebutuhan akan aktualisasi diri. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk menjadikan tokoh Kanzaki Nao dalam drama *Liar Game* sebagai bahan penelitian skripsi.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah mengenai tokoh utama yang mengalami proses aktualisasi diri. Tokoh Nao adalah mahasiswi yang ceria, jujur dan mudah percaya dengan orang lain sehingga sering diolok-olok dan tertipu oleh orang lain. Keikutsertaannya dalam *Liar Game* secara tidak langsung mengarahkan dirinya sendiri untuk mengalami aktualisasi diri. Penulis berasumsi bahwa tema drama *Liar Game* adalah mahasiswi yang mengalami aktualisasi diri.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penulis membatasi masalah penelitian pada telaah tokoh Nao yang ingin melakukan pencapaian aktualisasi diri. Teori dan konsep yang digunakan adalah melalui unsur intrinsik yaitu analisis penokohan, latar dan alur. Melalui unsur ekstrinsik penulis menggunakan konsep psikologi humanistik dengan teori kebutuhan bertingkat dari Abraham Maslow khususnya kebutuhan aktualisasi diri pada tokoh Nao dalam drama *Liar Game*.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah benar tokoh Nao berhasil mencapai aktualisasi diri?
2. Faktor - faktor apa saja yang mendukung tokoh Nao untuk mencapai aktualisasi diri?
3. Bagaimana Nao menjalani hidupnya dengan optimis?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah untuk membuktikan bahwa tokoh utama Nao dalam drama *Liar Game* ini berhasil mencapai aktualisasi diri. Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis melakukan tahapan sebagai berikut :

1. Membuktikan asumsi penulis bahwa tokoh Nao dalam *Liar Game* berhasil mencapai aktualisasi diri.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mendukung tokoh Nao dalam mencapai aktualisasi diri.
3. Mengetahui cara Nao yang bisa menjalani hidupnya dengan optimis.

### 1.6. Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, unsur-unsur intrinsik yang digunakan penulis dalam menganalisis drama *Liar* adalah :

#### 1. Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita (*character*) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Menurut Jones, penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2000, p.165).

## 2. Latar atau *setting*

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2000, p.216).

## 3. Alur

Dalam suatu cerita, berbagai peristiwa disajikan dengan urutan tertentu. Stanton dalam Nurgiyantoro mengemukakan bahwa alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Nurgiyantoro, 2000, p.14).

Sedangkan melalui unsur ekstrinsik, penulis menggunakan teori psikologi humanistik dengan teori kebutuhan bertingkat dari Abraham Maslow khususnya kebutuhan aktualisasi diri pada tokoh Nao dalam *Liar Game*. Maslow melukiskan manusia sebagai makhluk yang tidak pernah berada dalam keadaan sepenuhnya puas, bagi manusia, kepuasan itu sifatnya sementara. Jika suatu kebutuhan telah terpuaskan, maka kebutuhan-kebutuhan yang lainnya akan muncul menuntut pemuasan, begitu seterusnya. Oleh Maslow kebutuhan manusia yang tersusun menurut tingkatan atau bertingkat itu dirinci ke dalam lima tingkat kebutuhan, yakni : kebutuhan dasar fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan cinta, kebutuhan akan rasa harga diri, dan kebutuhan akan aktualisasi diri (Koswara, 1991, p.118).

Akan tetapi dalam penulisan skripsi ini penulis menganalisis drama *Liar Game* dengan teori kebutuhan bertingkat yang dikhususkan pada aktualisasi diri saja.

### 1.7. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis, yaitu tidak hanya dengan menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan terhadap obyek yang akan diteliti. Selain

itu penulis melakukan pengumpulan data berupa drama *Liar Game* dan skrip dalam bahasa Jepang yang berisi dialog-dialog para tokoh sebagai sumber primer. Serta didukung oleh beberapa literatur yang terkait dengan konsep yang sesuai sebagai deskripsi analisis.

### 1.8. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi mereka yang berminat memperoleh pengetahuan mengenai hal kesusastraan ini, dan penelitian ini juga bermanfaat karena dilakukan melalui perspektif baru dan tidak tertutup untuk penejitan selanjutnya.

### 1.9. Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai langkah-langkah suatu penelitian. Adapun sistematika dalam penulisan ini sebagai berikut :

- BABI : PENDAHULUAN**  
Berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
- BAB II :ANALISIS DRAMA *LIAR GAME* MELALUI UNSUR INTRINSIK**  
Berisikan analisis tokoh dan penokohan, latar dan alur, disertai dengan bukti kutipan-kutipan dalam naskah drama *Liar Game*.
- BAB III :ANALISIS DRAMA *LIAR GAME* MELALUI UNSUR EKSTRINSIK**  
Berisikan teori-teori mengenai konsep psikologi humanistik yaitu teori kebutuhan bertingkat yang mengkhhususkan pada aktualisasi diri.
- BABIV : KESIMPULAN**  
Berisikan penutup yang berupa kesimpulan bab sebelumnya.