

**PERSEPSI KEHIDUPAN NYATA FUMIYA TOMOZAKI
SEPERTI GAME DALAM ANIME JAKU-CHARA
TOMOZAKI-KUN**

SKRIPSI



Muhammad Fazri

2019110093

**JURUSAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

JAKARTA

2023

**PERSEPSI KEHIDUPAN NYATA FUMIYA TOMOZAKI
SEPERTI GAME DALAM ANIME JAKU-CHARA
TOMOZAKI-KUN**

Diajukan sebagai persyaratan gelar Sarjana Linguistik



Muhammad Fazri
2019110093

**JURUSAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi sarjana yang berjudul:

PERSEPSI KEHIDUPAN NYATA FUMIYA TOMOZAKI SEPERTI *GAME* DALAM ANIME JAKU-CHARA TOMOZAKI-KUN

Skripsi ini saya susun tanpa adanya jiplakan atau meniru karya orang lain. Di bawah bimbingan Ibu Kun M. Permatasari, M.Pd selaku pembimbing I, dan Bapak Dr. Robihim selaku pembimbing II. Seluruh isi skripsi menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Muhammad Fazri
NIM : 2019110093
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Jika ada di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil plagiarism dari karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi oleh pihak Universitas Darma Persada.

Penulis



Muhammad Fazri

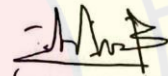
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Fazri
NIM : 2019110093
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Persepsi Kehidupan Nyata Fumiya Tomozaki
Seperti *Game* Dalam Anime Jaku-Chara Tomozaki-
Kun

Telah disetujui oleh:

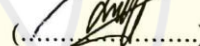
Pembimbing I : Kun M. Permatasari, M.Pd.


(.....)

Pembimbing II : Dr. Robihim


(.....)

Ketua Program Studi : Ari Artadi, M.A, Ph.D.


(.....)

Untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada 23 Februari 2023 pada Program
Studi dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya
Universitas Darma Persada

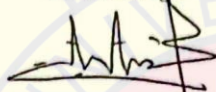
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :

Persepsi Kehidupan Nyata Fumiya Tomozaki Seperti Game Dalam Anime Jaku-Chara Tomozaki-Kun telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 23 Februari 2023 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

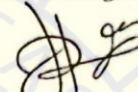
Oleh
DEWAN PENGUJI
Yang terdiri dari

Pembimbing I



Kun M. Permatasari, M.Pd

Pembimbing II



Dr. Robihim

Ketua Penguji



Ari Artadi, Ph.D.

Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang



Ari Artadi, Ph.D.

Dekan
Fakultas Bahasa dan Budaya



Dr. Diah Madubrangti, M.Si.

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

ABSTRAK

Nama : Muhammad Fazri
NIM : 2019110093
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Persepsi Kehidupan Nyata Fumiya Tomozaki
Seperti Game Dalam Anime Jaku-Chara Tomozaki-
Kun

Penelitian ini berjudul “Persepsi Kehidupan Nyata Fumiya Tomozaki Seperti Game Dalam Anime Jaku-Chara Tomozaki-Kun”. Anime ini membahas tentang perkembangan seorang introvert bernama Fumiya Tomozoka yang belajar cara bersosialisasi dengan mempersepsikan kehidupan nyata seperti *game*. Tujuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa tema anime ini adalah persepsi kehidupan nyata seperti *game*, dengan cara menganalisis perwatakan tokoh dengan menggunakan metode sudut pandang dramatik, menganalisis alur dan latar untuk membangun tema dengan menggunakan teori persepsi untuk membangun tema. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Menggunakan data dari buku "Metode Karakterisasi Telaah Fiksi", "Psikologi Sastra" karya Alberthine Minedrop, serta artikel dan jurnal yang bersangkutan paut dengan tema. Hasil dari penelitian berdasarkan teori persepsi Tomozaki mempersepsikan hidup sebagai *game* dengan syarat-syarat yang sudah terpenuhi seperti terdapat faktor yang berperan, organisasi persepsi, perhatian, dan faktor individu.

Kata kunci: Anime, Game, Jaku-chara Tomozaki-kun

概要

名前 : Muhammad Fazri

学生番号 : 2019110093

学部学科 : 日本語日本文化学科

タイトル : アニメ「弱キャラ友崎くん」のゲーム的友崎文也の
実像に迫る

本研究は、「アニメ「弱キャラ友崎くん」のゲーム的友崎文也の実像に迫る」というテーマで行われた。内向的な性格の友崎文哉が、現実をゲーム感覚でとらえ、人付き合いを学んでいく姿を描いたアニメである。この研究の目的は、このアニメのテーマが「Perceiving Real Life Like a Game」であることを示す、：ドラマチック視点法による人物特性の分析、プロットと設定の分析によるテーマの構築、知覚理論によるテーマの構築。研究方法は、記述的質的方法である。書籍「小説分析のキャラクター化法」、アルベルティン・ミネドロップ著「文学の心理学」、テーマに関連する論文や雑誌などのデータを用いることで、「小説のキャラクター化法」を実現した。友崎の知覚理論に基づく研究結果は、役割を果たす要因があること、知覚の組織化、注意、個人要因などの条件を満たした上で、人生をゲームとして知覚しているのである。

キーワード アニメ、ゲーム、ジャクキャラともぎきくん

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Persepsi Kehidupan Nyata Fumiya Tomozaki seperti *Game* dalam *Anime* Jaku-Chara Tomozaki-kun” ini dengan baik. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang dibutuhkan dalam menyelesaikan program studi Bahasa dan kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma persada.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, akan sangat sulit menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

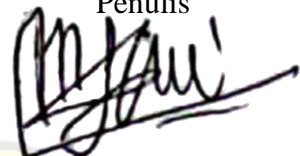
1. Kun M. Permatasari, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing dan mengarahkan dengan sabar untuk penulis dari awal hingga akhir.
2. Dr. Robihim, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bantuan berupa saran dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Ari Artadi, M.A, Ph.D., selaku Ketua Sidang yang telah memberikan saran kepada penulis.
4. Andi Irma Sarjani, M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis sejak menjadi mahasiswa baru hingga tahap ini.
5. Ari Artadi, M.A, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang.
6. Dr. Diah Madubrangti, S.S., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Jepang, Universitas Darma Persada.
7. Seluruh Dosen Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
8. Kedua Orang tua yang tidak pernah lelah dalam memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan berupa material dan moral kepada penulis.
9. Teman-teman terbaik yang selalu mendukung dan membantu serta memberikan saran kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, namun saya berusaha sebaik mungkin untuk memberikan yang terbaik. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan untuk meningkatkan kualitas penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata, saya berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 3 Maret 2023

Penulis



Muhammad Fazri



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS... Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN..... Error! Bookmark not defined.	
ABSTRAK.....	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan.....	3
1.3 Identifikasi Masalah.....	4
1.4 Pembatasan Masalah.....	4
1.5 Perumusan Masalah.....	4
1.6 Tujuan Penelitian.....	5
1.7 Landasan Teori.....	5
1.7.1 Unsur Intrinsik.....	5
1.8 Metode Penelitian.....	8
1.9 Manfaat Penelitian.....	8
1.10 Sistematika Penyajian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Unsur Intrinsik.....	11

2.1.1 Tokoh dan Penokohan.....	11
2.1.2 Latar/Setting.....	14
2.1.3 Alur atau Plot	15
2.1.4 Sudut Pandang Dramatik	16
2.2 Unsur Ekstrinsik.....	17
2.2.1 Teori Persepsi.....	17
2.2.1.1 Faktor-Faktor yang Berperan dalam Persepsi	18
2.2.1.2 Organisasi Persepsi	19
2.2.1.3 Konsisten dalam persepsi.....	21
2.2.1.4 Perhatian	22
2.2.1.5 Faktor Individu.....	24
BAB III ANALISIS UNSUR INTRINSIK DAN UNSUR EKSTRINSIK PADA	
ANIME JAKU-CHARA TOMOZAKI-KUN.....	26
3.1 Unsur Intrinsik	26
3.1.1 Tokoh dan Penokohan.....	26
3.1.2 Latar/Setting	39
3.1.3 Alur/Plot.....	42
3.2 Unsur Ekstrinsik.....	48
3.2.1 Teori Persepsi.....	49
3.2.2 Faktor-Faktor yang Berperan dalam Persepsi	50
3.2.3 Organisasi Persepsi	52
3.2.4 Konsisten dalam Persepsi.....	55
3.2.5 Perhatian	55
3.2.6 Faktor Individu.....	56
3.2.7 Persepsi game yang terdapat dalam <i>anime Jaku-Chara Tomozaki-kun.</i>	61
BAB IV SIMPULAN	64

4.1 Simpulan	64
4.2 Saran	65
Daftar Pustaka	66



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tokoh dan Penokohan.....	37
Tabel 2. Latar dan waktu	40
Tabel 3. Alur	46
Tabel 4. Teori Persepsi	58
Tabel 5. Persepsi game yang ada didalam anime Jaku-Chara Tomozaki-Kun	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penampilan Tomozaki, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 1	26
Gambar 2. Penampilan Aoi Hinami, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 1.....	28
Gambar 3. Penampilan Minami Nanami, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 2	30
Gambar 4. Penampilan Kikuchi Fuuka, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 3.....	31
Gambar 5. Hanabi yang kesal, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 8.....	32
Gambar 6. Izumi yang semangat, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 5	34
Gambar 7. Shuuji bersama teman kelas, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 2.....	35
Gambar 8. Penampilan Mizusawa Takahiro, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 5.....	37
Gambar 9. SMA Sekitomo, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 2	39
Gambar 10. Jam sekolah SMA Sekitomo, Episode 2	39
Gambar 11. Stasiun Omiya, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 2.....	39
Gambar 12. Aoi mengajak Tomozaki pergi, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 1	40
Gambar 13. Konsol game, Jaku-Chara Tomozaki-Kun Episode 1	40