

**Emosi Dasar Hodaka dan Hina dalam Film Anime
Tenki No Ko Karya Makoto Shinkai**

Katharina Dwinta Putri Yudono¹

Psikologi, Universitas Sanata Dharma

Kristophorus Divinanto Adi Yudono^{2*}

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

* Corresponding Author. E-mail: kris.divinanto@ukwms.ac.id

Submitted: 11-01-2024

Accepted: 17-01-2024

Published: 17-01-2024

Abstrak

Setiap orang memiliki emosi atau perasaan yang ia bawa dalam diri masing-masing. Emosi ini bahkan dimiliki oleh tokoh fiksi yang kita lihat pada film, buku, dan juga anime. Tokoh-tokoh pada anime, baik film atau serial, memiliki emosinya masing-masing. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan emosi dasar tokoh Hodaka dan Hina pada film anime Tenki No Ko karya Makoto Shinkai. Film ini muncul pada tahun 2019 dan penelitian tentang emosi dengan film ini sebagai subjeknya masih terbatas. Secara umum, penelitian topik psikologis tentang anime juga masih terbatas dilakukan. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan menggunakan metode simak catat. Klasifikasi emosi dasar yang digunakan adalah klasifikasi emosi menurut paradigma David Krech. Data dikumpulkan dengan cara menyaksikan anime melalui pencatatan adegan-adegan tokoh Hodaka dan Hina yang sesuai dengan klasifikasi emosi dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat klasifikasi emosi dasar pada tokoh Hodaka dan Hina. Empat emosi dasar tersebut, antara lain senang, sedih, takut, dan marah. Meski demikian, bentuk emosi dasar yang dialami oleh Hodaka lebih bervariasi dibanding Hina. Tokoh Hodaka menunjukkan rasa sedih karena tidak mendapat pekerjaan ketika tiba di Tokyo, sedangkan tokoh Hina tidak menunjukkan emosi sedih karena latar belakang tersebut.

Kata kunci: emosi David Krech, anime, Tenki No Ko

Abstract

Everyone has emotions or feelings that he carries within himself. This emotion is even shared by fictional characters that we see in movies, books, and anime. Anime characters, whether movies or series, have their own emotions. This study was conducted with the aim of describing the basic emotions of Hodaka and Hina characters in the anime film Tenki No Ko by Makoto Shinkai. The film appeared in 2019 and research on emotions with this film as the subject is still limited. In general, research on psychological topics about anime is also still limited. This research is a descriptive qualitative research. Data was collected through documentation techniques and using the listen to record method. The basic classification of emotions used is the classification of emotions according to David Krech's paradigm. Data was collected by watching anime while recording scenes of Hodaka and Hina characters that fit the basic emotion classification. The results showed that there are four basic classifications of emotions in Hodaka and Hina. The four basic emotions include happy, sad, afraid, and angry. However, the basic emotional

forms experienced by Hodaka are more varied than Hina. Hodaka shows sadness because she didn't get a job when she arrived in Tokyo, while Hina doesn't show sad emotions because of this background.

Keywords: *David Krech emotions, anime, Tenki No Ko*

1. PENDAHULUAN

Manusia memiliki emosi yang beragam yang ditunjukkan melalui cara yang beragam bergantung pada konteks peristiwa atau keadaan yang dialami. Emosi ini turut dimiliki oleh tokoh dalam fiksi produk karya sastra. Kepemilikan emosi pada tokoh fiksi berorientasi pada tujuan menjalin relevansi antara tokoh fiksi dengan kehidupan nyata. Hal ini tidak terlepas pada sifat sastra yang menjadi cerminan kehidupan sehari-hari, beserta fungsi sastra sebagai penunjang pengembangan keterampilan berbahasa (Rosfi et al, 2022). Karya anime sebagai salah satu produk budaya populer asal Jepang, turut memiliki konstruksi emosi pada tokoh-tokohnya. Meski tidak jarang tokoh-tokoh pada karya ini memiliki penggambaran yang surreal, namun emosi-emosi yang dimiliki setiap tokohnya memiliki relevansi dengan kehidupan nyata. Sebuah lansiran menyatakan anime membawa dampak baik bagi emosi psikis dan perkembangan mental (Lu & Rong, 2019). Hal ini menunjukkan peluang pengkajian anime berdasarkan sudut pandang psikologis pada aspek emosi.

Perihal emosi telah diklarifikasikan oleh David Krech, yang memetakan emosi berdasarkan empat kategori. Emosi menurut David Krech terdiri atas (1) emosi dasar, (2) emosi stimulus sensor, (3) emosi penilaian diri sendiri (internal), dan (4) emosi dengan orang lain (eksternal) (Krech, 1974). Masing-masing emosi tersebut memiliki wujud atau bentuk pengungkapan ekspresinya masing-masing. Klasifikasi emosi ini telah digunakan sebagai perspektif analisis karya sastra atau yang sering disebut psikoanalisis sastra, yang memposisikan kajian ini menjadi kajian lintas disiplin ilmu atau interdisipliner. Kajian emosi dengan perspektif David Krech pada karya sastra telah dilakukan pada penelitian-penelitian sebelumnya, yakni pada produk karya sastra novel (Amalia et al, 2022; Ananda et al, 2022; Hardianti & Onok, 2023) dan drama (Misnawati & Ellok, 2021). Meski demikian, kajian emosi David Krech masih dominan dilakukan pada karya novel.

Globalisasi secara signifikan membuka peluang pemerolehan pengetahuan secara luas. Seseorang dapat mengetahui ragam informasi dari beragam sumber melalui beragam cara, termasuk mengetahui budaya mancanegara. Globalisasi ini yang menyebabkan munculnya istilah budaya populer atau *pop culture*. Salah satu fokus pengembangan industri Jepang adalah industri hiburan melalui budaya populer, atau *taishuu bunka* yang lebih mengarah pada kebudayaan yang diterima oleh massa luas (Kamel-Dyche, 2017). Budaya populer ini diharapkan mampu menjadi salah satu daya tarik Jepang bagi seluruh masyarakat di dunia. Beberapa produk budaya populer Jepang, antara lain manga (komik), *J-pop* (lagu Jepang), dan anime. Kamus Besar Bahasa Indonesia V telah memberikan definisi terhadap kata anime, yakni animasi atau kartun khas Jepang. Tahun 2016, *The Association of Japanese Animations* (AJA) melalui website *Akiba Nation*, mengumumkan sejak tahun 2013 perkembangan industri anime meningkat hingga 171% (Cunningham & Craig, 2019). Data ini memperkuat simpulan tentang penerimaan masyarakat global terhadap anime, termasuk di Indonesia. Anime turut memantik minat beberapa masyarakat Indonesia untuk berlibur ke Jepang dan merayakan tradisi atau memakan makanan yang pernah muncul di anime (Yuliani et al, 2021). Selain menjadi

hiburan, minat masyarakat terhadap anime tidak terlepas dari fungsi anime sebagai media belajar. Ketertarikan masyarakat terhadap anime menjadi dasar motivasi pembelajaran bahasa dan meningkatkan hasil belajar pembelajaran bahasa (Mamat et al., 2018; Wahidati & Kharismawati, 2018; Wisniawati et al, 2022). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa anime bukan hanya menjadi produk budaya populer untuk hiburan, melainkan juga dapat digunakan sebagai media penunjang pengembangan ilmu pengetahuan.

Anime merupakan salah satu produk budaya populer asal Jepang yang diminati dan dinikmati oleh masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Kamus Besar Bahasa Indonesia sendiri telah mendefinisikan anime sebagai kartun khas Jepang. Hal itu menunjukkan penerimaan negara Indonesia terhadap anime. Salah satu produk anime adalah film anime yang berjudul *Tenki No Ko*. Karya ini ditulis oleh Makoto Shinkai dan dipublikasi pada tahun 2019 oleh CoMix Wave Fims. Film anime ini menceritakan tentang seorang anak bernama Hodaka Morishima yang kabur dari kampung halamannya, dan pergi ke Tokyo yang terus menerus bercuaca hujan. Sesampainya di sana, Hodaka bertemu dengan Hina Amano yang dapat menghentikan hujan sementara lewat doa. Konflik dalam film anime ini dimulai ketika Hodaka mulai sadar bahwa kemampuan menghentikan hujan membawa konsekuensi besar, antara menjadikan Hina sebagai tumbal langit atau membiarkan Tokyo terus menerus diguyur hujan. Film anime produksi CoMix Wave Fims ini berdurasi 114 menit. Popularitasnya menyebabkan film anime turut digunakan sebagai media edukasi, seperti penerjemahan (Kusnandar & Rizki, 2021), animasi (Pratama, 2023), serta studi folklor dan literatur klasik (Yeong-Mi, 2021). Meski demikian, kajian yang membahas film anime *Tenki No Ko* atau *Weathering With You* dari aspek psikis, khususnya emosi, masih terbatas dilakukan. Kebaharuan atau inovasi penelitian ini adalah film anime *Tenki No Ko* atau *Weathering With You* yang dikaji dari perspektif emosi berdasarkan klasifikasi David Krech.

Berdasarkan paparan tersebut, tujuan penelitian ini yakni mendeskripsikan mendeskripsikan emosi dasar tokoh Hodaka dan Hina pada film anime *Tenki No Ko* karya Makoto Shinkai. Kebaharuan atau inovasi penelitian ini adalah penggunaan klasifikasi emosi David Krech untuk menganalisis emosi pada tokoh pada film anime, yang masih terbatas dilakukan pada kajian-kajian sebelumnya. Kebaharuan atau inovasi penelitian ini selanjutnya adalah film anime *Tenki No Ko* atau *Weathering With You* yang dikaji dari perspektif emosi berdasarkan klasifikasi David Krech. Substansi hasil penelitian ini turut membawa dampak bagi cara pandang masyarakat terhadap anime. Anime tidak hanya dilihat sebagai media atau produk hiburan semata, melainkan menjadi objek bahkan subjek penelitian yang multidisiplin. Kajian ini dapat bermanfaat sebagai pengembangan film anime *Tenki No Ko* atau *Weathering With You* itu sendiri serta pengembangan kajian emosi David Krech, serta pengembangan kajian interdisiplin antara budaya populer, psikologi, dan sastra.

2. METODE PENELITIAN

Kajian ini dilakukan dengan prinsip penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk membahas fenomena atau peristiwa dalam bentuk narasi kalimat (Hennink et al, 2020; Moleong, 2018). Fenomena atau peristiwa yang dibahas pada penelitian ini adalah ungkapan emosi yang terdapat pada film anime *Tenki No Ko* karya Makoto Shinkai. Emosi yang dianalisis pada film anime ini berdasarkan klasifikasi David Krech, dengan spesifikasi emosi dasar. Kajian ini merupakan kajian interdisiplin yang mengombinasikan disiplin ilmu psikologi dan analisis sastra.

Subkategorisasi emosi ini dipilih dengan mempertimbangkan kejelasan ungkapan emosi yang tampak pada film anime. Karya *Tenki No Ko* karya Makoto Shinkai dipilih dengan mempertimbangkan optimalisasi deskripsi emosi dasar David Krech, melalui ungkapan emosi dua tokoh pada film anime tersebut yakni Hodaka dan Hina. Selain itu, kajian psikologi sastra dengan film anime ini sebagai objeknya masih terbatas dilakukan.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi. Teknik ini dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui ragam bentuk dokumen, dimulai dari dokumen cetak, digital, baik yang tersedia dalam bentuk tulis maupun yang tersedia dalam bentuk campuran antara tulis, visual, serta audio (Sarosa, 2021). Pengumpulan data dilakukan dengan dua tahapan yakni menonton film anime secara lengkap dan cermat. Dua tahapan ini peneliti terapkan proses proses memirsa, yakni proses menganalisis media visual guna memperoleh informasi atau pengetahuan (Krissandi, 2022). Menonton atau memirsa lengkap dilakukan peneliti dengan cara menonton film anime *Tenki No Ko* sejak awal hingga akhir film. Hal ini dilakukan dengan tujuan memahami isi film berdasarkan unsur pembangun cerita serta alur cerita. Tahapan menonton atau memirsa cermat dilakukan dengan menyaksikan kembali film sembari menerapkan teknik simak catat. Teknik analisis simak catat merupakan (Sudaryanto, 2015). Tahapan ini dilakukan dengan cara peneliti menyimak/menonton film berulang kali, dengan fokus pada tokoh Hina dan Hodaka, untuk mencatat emosi dasar yang tampak berdasarkan mimik wajah (visual) serta dialog (verbal). Analisis data dilakukan dengan tiga tahapan yakni pengumpulan data, penyajian data, serta penarikan simpulan dengan konfirmasi melalui *expert judgement*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Emosi dasar berdasarkan klasifikasi David Krech, terdiri atas emosi senang, marah, takut, dan sedih. Emosi tersebut turut muncul pada penelitian sebelumnya berkaitan dengan kajian emosi dasar sebelumnya berjudul *Klasifikasi Emosi Tokoh Utama dalam Novel 00.00 Karya Ameylia Falensia: Kajian Psikologi David Krech* (Amalia et al, 2022). Ragam emosi dasar merupakan muncul atas dasar tindakan dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang (Krech, 1974; Khairani & Lin, 2020). Ragam emosi dasar tersebut ditunjukkan oleh tokoh Hodaka dan Hina pada film anime *Tenki No Ko*. Hodaka dan Hina adalah dua tokoh utama dalam film anime ini. Formasi dua tokoh utama dengan perbedaan gender, antara remaja laki-laki dan perempuan, senantiasa menjadi salah satu ciri khas karya Makoto Shinkai. Selain *Tenki No Ko*, karya Makoto Shinkai dengan formula dua tokoh utama turut tampak pada karyanya sebelumnya, seperti *Your Name* atau *Kimi No Nawa* (2016), *The Garden of Words* atau *Kotonoha no Niwa* (2013), dan *5 cm Per Seconds* atau *Byosoku 5 Centimeter* (2007). Berdasarkan analisis film anime *Tenki No Ko*, terdapat empat emosi dasar yang dimiliki oleh Hodaka dan Hina, antara lain senang, marah, takut, dan sedih. Dua karakter ini memiliki pola emosi dasar yang sama, namun memiliki dua latar belakang atau konteks situasi penyebab yang berbeda. Emosi dasar tersebut tampak pada film anime melalui penggambaran visual serta verbal.

Tabel 1. Rekap Kepemilikan Emosi Tokoh Hodaka dan Hina pada Film Anime Tenki No Ko

No.	Emosi Dasar David Krech	Kepemilikan Emosi			
		Hodaka		Hina	
		Tampak	Tidak Tampak	Tampak	Tidak tampak
1	Senang	✓	-	✓	-
2	Marah	✓	-	✓	-
3	Takut	✓	-	✓	-
4	Sedih	✓	-	✓	-

3.1 Emosi Dasar Tokoh Hodaka

Perasaan senang merupakan emosi yang diharapkan oleh semua orang, termasuk pada tokoh fiksi. Emosi senang dideskripsikan sebagai perasaan nyaman, tenang, serta terlepas dari perih yang menegangkan atau pikiran yang membebani (Sarwono, 2018; Hardianti & Onok, 2023). Perasaan senang terjadi oleh tokoh Hodaka pada film anime Tenki No Ko, yang disebabkan oleh beberapa alasan, diantaranya perasaan senang ketika hujan tiba, diandalkan oleh orang lain, keberhasilan ide pekerjaan ‘mencerahkan cuaca’, memperoleh tempat yang nyaman dan aman bersama Hina dan Nagi (adik kandung Hina), dan senang karena berhasil menemukan Hina kembali serta membawanya kembali dari langit. Salah satu bukti ungkapan emosi senang tokoh Hodaka, tampak pada uraian berikut.



Gambar 1. Hodaka Menyambut Hujan

Gambar 1 tersebut merupakan cuplikan adegan ketika Hodaka berada pada dek kapal dalam perjalanan menuju Tokyo. Adegan ada pada waktu 00:04:30-00:04:56. Pada adegan ini, Hodaka berlari menuju dek kapal ketika terdapat peringatan hujan deras melalui pelantang suara kapal. Ketika orang-orang bergegas menuju dalam kapal, Hodaka justru berlari menuju area terbuka pada kapal untuk bermain hujan. Hodaka menunjukkan ekspresi senang dengan ujaran “Wow!” ketika hujan turun dengan deras. Berdasarkan adegan ini, dapat disimpulkan bahwa Hodaka merasa senang ketika hujan deras.

Emosi marah ditunjukkan oleh Hodaka pada beberapa kondisi yang menjadi latar belakang. Beberapa alasan kemarahan tokoh Hodaka, antara lain marah ketika mengetahui Hina dipaksa bekerja pada kelab malam, serta marah ketika tokoh Tsuga-san (bos K&A kantor Hodaka tinggal dan bekerja selama di Tokyo) menghalanginya mencari Hina. Kemarahan merupakan salah satu ungkapan yang muncul ketika terdapat halangan

berulang yang menghalangi niat atau tujuan seseorang (Sarwono, 2018; Tanjaya, 2022). Salah satu bukti ungkapan emosi marah tokoh Hodaka, tampak pada uraian berikut.



Gambar 2. Hodaka Marah ketika Tsuga-San Menghalanginya Mencari Hina

Gambar 2 tersebut merupakan cuplikan adegan ketika Hodaka mengancam akan menembak Tsuga-San dengan pistol jika masih terus menghalanginya. Adegan ini menjadi bagian dari konflik cerita pada waktu 01:30:19. Hodaka berusaha mencari Hina di tempat yang memiliki rashomon atau gerbang merah tradisional Jepang, tempat Hina menjadi Gadis Pencerah untuk pertama kalinya. Tsuga-San, bos Hodaka, menghalangi Hodaka dan memintanya untuk menyerahkan diri ke polisi. Hodaka lantas mengancam Tsuga-san dengan menodongkan pistol sembari berkata, “Why are you holding me up? You all know nothing,” atau dalam bahasa Indonesia, yakni “Mengapa kamu menahanku? Kamu semua tidak tahu apa-apa.” Hodaka marah karena semua orang hanya sibuk menahannya ketika ia sendiri hanya ingin menemukan Hina yang menghilang. Tujuannya menemukan Hina selalu dihambat dan menyebabkan ekspresi marah Hodaka muncul.

Ketakutan Hodaka pada film anime Tenki No Ko, disebabkan oleh beberapa alasan. Rasa takut merupakan emosi yang muncul atas dasar rasa tidak aman, nyaman, dan perasaan terancam, sehingga memunculkan tindakan menghindar atau menjauhkan diri dari penyebab rasa takut (Sarwono, 2018; Hadayati et al, 2021). Ketakutan Hodaka, diantaranya ketakutan pascamenemukan pistol di tempat sampah, takut ketika menodongkan pistol ke pegawai kelab yang memaksa Hina bekerja di sana, takut ketika hendak mengungkapkan perasaannya pada Hina, takut ketika hendak tertangkap oleh polisi ketika berjalan di kota, serta takut ketika polisi berhasil menemukan dirinya di hotel tempatnya bersembunyi dari kejaran polisi. Salah satu bukti ungkapan emosi takut tokoh Hodaka, tampak pada uraian berikut.



Gambar 3. Hodaka Ketakutan ketika Polisi Mencurigainya di Jalan Raya

Adegan tersebut terdapat pada waktu 01:07:44. Semenjak polisi menyatakan dirinya buron akibat kepemilikan senjata, Hodaka menjadi buronan polisi. Di sisi lain,

Hina dan Nagi harus kabur dari rumah karena Dinas Sosial akan memisahkan keduanya karena berstatus yatim piatu tanpa pendampingan orang tua. Hodaka dan Hina harus mencari tempat persembunyian dengan masing-masing alasannya. Pada adegan ini, polisi mencegat Hodaka, Hina, dan Nagi di jalanan karena mencurigakan. Raut wajah ketakutan Hodaka tampak jelas. Adegan selanjutnya pada gambar tersebut adalah Hodaka meminta Hina dan Nagi lari, sedangkan Hodaka juga lari ke arah lain menghindari kejaran polisi. Hodaka bukan hanya takut dirinya tertangkap, melainkan takut Hina dan Nagi juga tertangkap yang membuat ketiganya akan dipisahkan.

Kesedihan Hodaka menjadi adegan yang dominan tampak pada awal film. Rasa sedih terjadi lantaran suatu kegagalan pascaupaya yang telah dilakukan atau mendapati keadaan yang tidak berjalan sesuai dengan keinginan (Sarwono, 2018; Misnawati, 2021). Dibandingkan dengan tokoh Hina, latar belakang kesedihan Hodaka lebih bervariasi. Beberapa alasan kesedihan Hodaka, antara lain tidak mendapat pekerjaan, menyadari bahwa tabungannya mulai berkurang sedangkan dirinya masih belum memperoleh pekerjaan, kelaparan, sedih ketika menceritakan alasannya kabur dari rumah kepada Hina, sedih usai dipecat oleh Tsuga-san usai dinyatakan buron oleh polisi, sedih ketika mendengar konsekuensi penggunaan kekuatan Hina, dan sedih ketika mendapati Hina berkorban agar cuaca Tokyo menjadi cerah. Salah satu bukti ungkapan emosi sedih tokoh Hodaka, tampak pada uraian berikut.



Gambar 4. Hodaka Mengetahui Konsekuensi Penggunaan Kekuatan Hina

Adegan ini merupakan adegan ketika Hodaka mendengarkan penjelasan Hina tentang konsekuensi menggunakan kekuatan untuk mencerahkan cuaca. Dimulai pada 01:19:12, adegan berfokus pada Hina yang mengungkap dampak dari perannya sebagai Gadis Pencerah atau orang yang berperan menghentikan hujan. Kesedihan Hodaka terjadi lantaran Hodaka yang meminta Hina bekerja sebagai Gadis Pencerah. Hodaka yang menyampaikan gagasan bahwa Hina akan menerima uang usai mencerahkan cuaca. Namun kini tubuh Hina akan menghilang karena telah terus menerus menggunakan cuaca. Hodaka sedih ketika mendengar penjelasan tersebut, dan merasa bersalah. Rasa bersalah turut menjadi salah satu emosi yang diklasifikasikan David Krech, namun tergolong pada kategori emosi yang muncul dari penilaian diri sendiri (Krech, 1974). Sedangkan pada percakapan sebelumnya, ketika Hina bertanya apakah dirinya ingin Tokyo tanpa hujan, Hodaka justru menjawab dirinya ingin hujan berhenti. Keinginan Hodaka membuat Hina akhirnya mengorbankan diri untuk menghentikan hujan yang terjadi di Tokyo, melakukan tugasnya sebagai Gadis Pencerah.

3.2 Emosi Dasar Tokoh Hina

Emosi senang yang ditunjukkan Hina sepanjang film, antara lain berhasil membuat cuaca hujan menjadi cerah, menerima hadiah ulang tahun dari Hodaka, rasa senang ketika Hodaka mengatakan dirinya tidak perlu lagi menjadi Gadis Pencerah, dan senang ketika Hina kembali bertemu dengan Hodaka. rasa nyaman, tenang, serta terlepas dari perih yang menegangkan atau pikiran yang membebani (Sarwono, 2018; Hardianti & Onok, 2023). Salah satu bukti ungkapan emosi senang tokoh Hina, tampak pada uraian berikut.



Gambar 5. Hina Senang ketika Hodaka Berkata Agar Hina Tidak Perlu Lagi Menjadi Gadis Pencerah

Gambar 5 tersebut merupakan adegan pada 01:36:00, ketika Hodaka berhasil menjemput Hina yang terperangkap di langit setelah berkorban agar hujan Tokyo berhenti. Hodaka berhasil mencapai langit dengan melewati rashomon atau gerbang tradisional Jepang, dan menemukan Hina pada gugusan awan hujan. Hodaka menyampaikan kepada Hina bahwa ia tidak perlu lagi menjadi Gadis Pencerah. Ketika Hina meragukan hal itu, Hodaka mengatakan bahwa dirinya tidak peduli lagi dengan hujan di Tokyo, dan dirinya hanya ingin bersama Hina. Rasa senang muncul ketika Hina tidak lagi menjadi tumbal untuk cuaca cerah.

Kemarahan tokoh Hina terjadi, lantaran Hodaka bertindak sembrono dengan menggunakan senjata api, dan kemarahan karena hidup berdua (bersama Nagi, adiknya) tanpa pengawasan orang tua dianggap mengkhawatirkan. Gambar 7 merupakan salah satu adegan kemarahan Hina kepada Hodaka, pascapenggunaan senjata api. Hina memarahi Hodaka karena senjata api tersebut bias membunuh seseorang. Kemarahan tersebut tampak secara visual melalui ekspresi kemarahan pada wajah tokoh Hina, secara verbal melalui meningkatnya nada ucapan yang disampaikan/bentakan kepada Hodaka, serta kalimat *"I can't believe it! You make me sick. You're the worst."* atau dalam bahasa Indonesia, "Aku tidak percaya ini! Kau membuatku berantakan. Kau adalah yang terburuk.". Ujaran tersebut merupakan wujud emosi kemarahan yang terdapat pada tokoh Hina. Adegan ini terdapat pada 00:22:45.



Gambar 6. Hina Memarahi Hodaka karena Menggunakan Pistol

Rasa takut Hina pada film anime ini muncul karena beberapa hal, antara lain takut ketika hendak dibawa masuk ke klub malam, ketakutan usai menyadari konsekuensi menggunakan kekuatannya untuk membuat cuaca cerah, ketakutan ketika mendapati polisi datang ke rumahnya untuk mencari Hodaka, takut ketika petugas Dinas Sosial akan datang untuk memisahkan Hina dan Nagi (adik Hina), rasa takut ketika melihat Hodaka ditangkap polisi, takut ketika menyadari tubuhnya telah bersatu dengan langit/menghilang dari dunia manusia. Salah satu ketakutan Hina, tampak pada adegan 01:08:07, ketika ia melihat Hodaka yang berhasil ditangkap oleh polisi setelah berkejaran dengan polisi. Ketakutan Hina terjadi lantaran perpisahan yang akan terjadi di antara keduanya jika Hodaka tertangkap dan dibawa ke kantor polisi.



Gambar 7. Hina Melihat Hodaka Ditangkap oleh Polisi

Kesedihan tokoh Hina telah tampak sejak adegan pembuka, ketika ia menjaga ibunya yang sakit di rumah sakit. Adegan ini adalah adegan pembuka film anime Tenki No Ko. Emosi kesedihan lain yang tampak pada Hina lainnya, antara lain ketika Hina menceritakan konsekuensi kekuatannya menjadi Gadis Pencerah, dan ketika dirinya telah menyatu bersama langit atau usai dirinya mengorbankan diri untuk membuat cuaca cerah di Tokyo. Rasa sedih terjadi lantaran suatu kegagalan pascaupaya yang telah dilakukan atau mendapati keadaan yang tidak berjalan sesuai dengan keinginan (Sarwono, 2018; Misnawati, 2021). Salah satu kesedihan Hina, tampak pada Gambar 9, yakni adegan 01:12:11, ketika Hina bercerita bahwa dirinya akan menghilang sebagai tumbal untuk menghentikan hujan.



Gambar 8. Hina Menceritakan Konsekuensinya Menjadi Gadis Pencerah

Kesedihan Hina kian dirasakan ketika Hodaka juga berharap bahwa cuaca Tokyo akan cerah karena dirinya sudah jengah dengan hujan yang setiap hari turun. Hina merasa sedih karena dirinya harus menghilang (atau mati) agar hujan di Tokyo dapat berhenti. Pada dialog ini, ia berkata, “*She gets sacrificed and disappears, then the weather goes back to normal.*” yang dalam bahasa Indonesia artinya “Ia harus dikorbankan dan menghilang, agar cuaca bisa kembali normal”. Ia dalam konteks ini adalah profesi Gadis Pencerah yang selalu ada dari zaman ke zaman. Tugas Gadis Pencerah adalah ditumbalkan agar cuaca tetap cerah atau agar hujan berhenti mengguyur Tokyo. Hina sedih karena mengetahui dirinya akan segera menghilang (meninggal) sebagai ganti cuaca cerah di Tokyo.

4. KESIMPULAN

Tokoh Hodaka dan Hina sebagai tokoh utama pada film anime *Tenki No Ko* atau *Weathering With You*, memiliki pola emosi dasar yang sama. Keduanya memiliki empat emosi dasar berdasarkan klasifikasi David Krech, yakni rasa senang, sedih, takut, dan marah. Meski keduanya memiliki pengalaman emosi yang sama, namun masing-masing tokoh memiliki latar belakang penyebab emosi yang berbeda. Tokoh Hodaka memiliki latar belakang atau penyebab emosi yang lebih bervariasi dibanding tokoh Hina. Salah satunya adalah rasa sedih yang dimiliki Hodaka terjadi lantaran dirinya belum mendapat pekerjaan. Alasan ini tidak tampak pada tokoh Hina. Selain itu, meski memiliki pengalaman emosi yang sama, namun kedua tokoh mengekspresikan setiap emosinya dengan cara yang berbeda.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada kajian emosi yang terbatas dilakukan pada anime *Tenki No Ko* atau *Weathering With You*, tanpa melakukan komparasi atau perbandingan pada karya-karya Makoto Shinkai lainnya. Hal ini terjadi lantaran fokus pada penelitian ini terletak pada pengungkapan dua tokoh, Hodaka dan Hina, pada film anime *Tenki No Ko* atau *Weathering With You*. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan skala objek penelitian yang lebih luas, yakni meneliti emosi dasar pada film-film karya Makoto Shinkai lainnya. Penelitian selanjutnya turut dapat dilakukan dengan menganalisis skema emosi David Krech lainnya, selain emosi dasar.

5. REFERENSI

Amalia, Putri Rizka., M. Syahrul Qodri., Muh. Khairussibyan. (2022). Klasifikasi Emosi Tokoh Utama dalam Novel 00.00 Karya Ameylia Falensia: Kajian Psikologi David Krech. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 7 (3b), 1678-1683. DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.830>

- Ananda, Ririn Tri., Liza Murniviyanti., Dian Nuzulia Armariena. (2022). Analisis Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Dialog Rindu Karya Rifany Aprilia. *JOTE: Journal On Teacher Education*. 4 (1), 378-384. DOI: <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5912>
- anime. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 16 Feb 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/anime>
- Cunningham, S., Craig, D. (2019). Creator Governance in Social Media Entertainment. *Social Media and Society*, 5 (4). DOI: <https://doi.org/10.1177/2056305119883428>
- Furuhata, Yuriko. (2022). Weathering With You: Mysthical Time and the Paradox of the Anthropocene. *Representations*, 157 (1), 68-89. DOI: <https://doi.org/10.1525/rep.2022.157.4.68>
- Hadayati, Eka Suci., Dessy Wardiah., Arif Ardiansyah. (2021). Klasifikasi Emosi Tokoh Dalam Novel Titian Takdir Karya W Sujani (Kajian Psikologi Sastra). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5 (1), 2005-2017. Retrieved on August 18, 2023, from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1212>
- Hardianti, Fitriana., Onok Yayang Pamungkas. (2023). Emosi Tokoh dalam Novel Ayah dan Sirkus Pohon Karya Andrea Hirata. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*. 5 (1), 1-12. DOI: <https://doi.org/10.53863/kst.v5i01.615>
- Hennink, Monique., Inge Hutter., Ajay Bailey. (2020). *Qualitative Research Methods Second Edition*. California: SAGE Publications Ltd.
- Kamei-Dyche, A. T. (2017). Reading Culture in Japan. *Oxford Research Encyclopedias*. Retrieved on September 01, 2023, from oxfordre.com/literature/display/10/10.93/acrefore/9780190201098.001.0001/acrefore-9780190201098-e-287
- Khairani, Riztikha., In Suryaningsih. (2020). Analisis Klasifikasi Emosi Cinta Tokoh Layla dalam Novel Al-Arwahu Al-Mutamarridah Karya Kahlil Gibran (Kajian Psikologi Sastra). *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*. 2 (2), 1-14. DOI: [10.21154/tsaqofiya.v2i2.23](https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i2.23)
- Krech, David. 1974. *Elements of Psychology*. New York.: Alfred A. Knopf, Inc.
- Krissandi, Apri Damai. (2022). Keterampilan “Baru” Berbahasa: Memirsa. *Times Indonesia*. Retrieved on August 17, 2023, from <https://timesindonesia.co.id/kopi-times/399214/keterampilan-baru-berbahasa-memirsa>
- Kusnandar, Agus., Rizki Prayogi Suherti. (2021). Translation Techniques of English to Indonesian Subtitles by Anitoki in the Movie Weathering With You. *Elang: An English Language Education Jurnal*. 6 (2), 12-28.
- Lu, Sen., Rong Zhang. (2019). The Influence of Japanese Anime on the Values of Adolescent. *Proceedings of the 2019 4th International Conference on Humanities Science and Society Development (ICHSSD 2019)*. Atlantis Press, 272-274. DOI: [10.2991/ichssd-19.2019.54](https://doi.org/10.2991/ichssd-19.2019.54)
- Mamat, R., Rashid, R. A., Halim, H. A., & Mansor, N. S. (2018). Manga and Anime Consumption As A Learning Media Among Japanese Learners in Malaysian Public Universities. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 34(3), 298–313. DOI: <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2018-3403-18>
- Misnawati., Ellok Rahmawati. (2021). Emosi dalam Naskah Drama Sampek dan Engtay Karya Nobertus Riantiaro *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*. 6 (7), 3360-3378. DOI: [http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i7.3507](https://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i7.3507)
- Moleong, Lexy J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulyadi, Budi. (2022). The Enviromental Problem in Anime *Weathering With You* Directed By Makoto Shinkai. *E3S Web of Conference ICENIS 2022*, 359, 1-9. DOI: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202235903028>
- Nurgiyantoro, Burhan. (2019). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Pratama, Abyan Dhia. (2023). Analisis Penerapan Prinsip Dasar Animasi dalam Animasi *Weathering With You*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 9 (17), 13-33. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8278280>
- Rosfi, Suci Mardatillah., Anshari., Kembong Daeng. (2022). Classification of Emotions of Characters in Novels Above the Pen You are Applying for Me by E. Shabila El Raihany and Its Contribution as Teaching Materials in High School (David Krech's Study of Literary Psychology). *Journal of Asian Multicultural Research for Social Sciences Study*. 3 (2), 15-20. DOI: <https://doi.org/10.47616/jamrsss.v3i2.269>
- Sarosa, Samiaji. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sarwono, S. W. (2018). *Pengantar Psikologi Umum*. Depok: Rajawali Pers.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Tanjaya, Dewi Puspita. (2022). Meditasi Sebagai Latihan untuk Mentransformasi Kemarahan. *JIAPAB: Jurnal Ilmu Agama dan Pendidikan Agama Budha*. 4 (1), 22-29. Retrieved on August 20, 2023 from <https://journal-stabdharma.widyadarmasurabaya.ac.id/index.php/contents/article/view/986>
- Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. 2018. Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang. *IZUMI: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang*, 7(1), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>
- Wisniawati., Linna Meilia Rasiban., Via Luviana Dewanty. (2022). Using Anime to Enhance Learning Motivation and Japanese Listening Skills. *IJECA: International Journal of Education & Curriculum Application*. 5 (2), 155-163. DOI: <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i2.9836>
- Yeong-Mi, Lee. (2021). A Study on the Aspect of Folk Customs and Classical Literature in *Weathering With You*. *Journal of Japanese Language and Literature*. 118, 111-130. Retrieved on September 10, 2023 from: <https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artiId=ART002751693>
- Yuliani, R., Mulyadi, R. M., Adji, M. (2021). Japanese Soft Power in Indonesia on Anime Entitled *Ufo Baby*: Study of Popular Culture. *IZUMI: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang*, 10 (2), 328-337. DOI: <https://doi.org/10.14710/izumi.10.2.328-337>