

ABSTRAK

Indah Permata Sari
Karakteristik Psikologis Tokoh Nao Kanzaki
dalam Drama TV *Raiā Gēmu* Karya *Hiroaki Matsuyama*
(Kajian Psikologi Sastra)
Universitas Jenderal Soedirman
S1 Sastra Jepang
2016

Pembimbing Utama : Idah Hamidah, M.Hum
Penguji Pendamping I : Ita Fitriana, M.A
Penguji Pendamping II : Dr. Haryono, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan unsur instrinsik, menganalisis karakteristik psikologis, dan mendeskripsikan kondisi psikologis tokoh *Nao Kanzaki* pada drama televisi *Raiā Gēmu (Liar Game)* karya *Hiroaki Matsuyama*. Metode yang digunakan ialah metode deskriptif dengan pendekatan psikologi sastra. Teknik pengumpulan data dengan menyimak, mencatat, dan mengklasifikasi data yang digunakan. Teknik analisis data dengan cara mendeskripsikan unsur intrinsik dan mendeskripsikan fenomena psikologis dalam drama televisi *Raiā Gēmu (Liar Game)* karya *Hiroaki Matsuyama*. Ketika karakteristik psikologis atau kepribadian seseorang (*id*, *ego*, *superego*) seimbang maka kondisi psikologisnya (kecemasan) juga seimbang. Tokoh *Nao* mempunyai suatu masalah yang menyebabkan ketidakseimbangan karakteristik psikologis sehingga ia mengalami perubahan karakteristik psikologis secara dominan. Tokoh digambarkan memiliki *superego* yang sangat baik, lalu mengalami perubahan ketika *Nao* harus memenangkan permainan ini dan mengalahkan rivalnya yang menyebabkan *id*-nya muncul. Hal ini membuat *Nao* memiliki konflik batin yang menghasilkan kecemasan realitas dalam dirinya. *Ego* *Nao* merupakan karakteristik psikologis paling dominan yang berfungsi untuk mereduksi *id*-nya tanpa mengecewakan *superego*-nya, agar tokoh *Nao* lebih berpikir secara realistis dalam mengatur setiap tindakannya. Karakteristik dan kondisi psikologis *Nao* yang dapat diidentifikasi melalui perilaku yang ditampilkan pada layar kaca. Sehingga saat menonton *Liar Game*, penonton terlibat secara emosi melalui karakterisasi visual yang di perankan.

Kata kunci: Drama Televisi, Karakteristik Psikologi, *Id*, *Super Ego*, Kecemasan.

ABSTRACT

Indah Permata Sari
A Psychological Characteristics of *Nao Kanzaki* in TV Drama *Raiā Gēmu*
by *Hiroaki Matsuyama*
(Study of Psychology Literature)
Jenderal Soedirman University
Japanese Literature
2016

Adviser 1 : Idah Hamidah, M.Hum
Adviser 2 : Ita Fitriana, M.A
Examiner : Dr. Haryono, M.Pd

The purposes of this research are to explain the intrinsic elements, to analyze the characteristics psychological aspect, and to describe the psychological conditions of *Nao Kanzaki* in TV Drama *Raiā Gēmu (Liar Game)* by *Hiroaki Matsuyama*. The method of this research is descriptive method with psychological criticism approach. The techniques of data collection are watching, finding, and noting data which are used. The techniques of data analysis are to explain the intrinsic elements, to analyze the psychological aspects, and to describe the psychological conditions of *Nao Kanzaki* in *Raiā Gēmu (Liar Game)* by *Hiroaki Matsuyama*. When the psychological characteristic or personality (*id*, *ego*, *superego*) is balanced, it means that psychological condition (*anxiety*) is balance too. The result of this study shows that *Nao* has a problem and there is an imbalance of the psychological characteristics. *Nao* has a *superego* which makes her to be honest, then it changes when *Nao* had to win and defeat her rival in the game which causes her *id* appear. Therefore it makes *Nao* have internal conflicts that produce anxiety in her life. *Ego* becomes the psychology dominant characteristic which has a function to reduce her *id* without disappointing her *superego*, and arranges *Nao* to think more realistically in every action. *Nao*'s psychological characteristics and psychological condition can be identified through behavior displayed on screen. Thus while watching *Liar Game*, the audiences were emotionally involved through a visual characterization into her role.

Keywords: TV Drama, Psychological Characteristics, *Id*, *Ego*, *Super Ego*, *Anxiety*.

要旨

インダー・プルマタ・サリ
「松山博昭による『라이어ゲーム』のカンザキナオの特徴の心理解析」
(心理学文学の研究)

ジェンデラルスディルマン大学

日本学科

2016年

第一指導教官 : イダ・ハミダ先生

第二指導教官 : イタ・フィトリアナ先生

審査教官 : ハリヨノ先生

この研究の目的は、松山博明によるテレビドラマ『라이어게임』のカンザキナオの背景を説明して、特性の心理的側面を分析して、心理状態を記述することである。研究の方法は、記述的研究と文学心理学アプローチを、データを集めるテクニックは、観察および記述法を使った。データを解析するテクニックは、まず背景を説明してから、特性の心理的側面を分析して、そして心理状態を記述することである。この研究の結果は、心理的特性や性格（エス、自我、超自我）が均衡なら、心理的な状態（不安）も均衡である。しかし、ナオの心理に問題がある。その問題は、ナオは自分を正直にする超自我をもっているが、ゲームでライバルを倒して勝たなければならないというエスがあらわれるということである。このためにナオの生活の中で不安を生み出すあらそいがある。自我は超自我を失望させずに、エスを軽減する機能を有していて、すべてのアクションで、ナオをより現実的に考えさせるのを目指している。ナオの心理的特性や心理的な状態はそのまま画面に表示される。このために観客は라이어ゲームを見ながら、彼女の役に感情的に入りこむ。

キーワード : テレビドラマ、特徴の心理解析、エス、自我、超自我、不安。