

## BAB V

### KESIMPULAN

#### **5.1. Unsur Instrinsik Drama Televisi *Raiā Gēmu season 1***

Melalui analisis unsur instrinsik drama televisi *Raiā Gēmu*, maka dapat disimpulkan bahwa tahap awal yang digambarkan dari sebuah narasi. Tokoh utama digambarkan bernama Nao Kanzaki yang dikenal kehidupannya terlalu naif dan jujur. Karena kepolosannya ia sering sekali ditipu dan di kerjai oleh orang-orang disekitarnya. Awal konflik bermula dari Nao menemukan sebuah koper yang ia temukan di depan pintu kamarnya kemudian disana tertera amplop diatas koper yang tertuju untuknya. Lalu tahap tengah, mulailah terjadinya pengenalan tokoh-tokoh, watak tokoh, pelataran, dan konflik antar tokoh yang mempengaruhi karakteristik dan kondisi psikologis para tokoh. Konflik semakin memanas saat Nao menonton video pesan yang ada didalam koper yang isinya adalah diikutsertakan (secara paksa) Nao dalam Liar Game dan Nao mengetahui lawannya adalah Fujisawa-sensei. Lalu Nao ditipu oleh Fujisawa-sensei. Kemudian tahap akhir, dimana Akiyama yang akhirnya membantu Nao dalam permainan ini dan Akiyama berhasil dalam membuat strategi pada detik akhir permainan.

Tema dari drama televisi *Raiā Gēmu* adalah psikologi. Hal tersebut dapat dilihat dari alur ceritanya pada drama ini yaitu “saling membohongi”. Dapat juga

dilihat dari judul drama televisinya yang sudah menyimbolkan temanya. *Raiā Gēmu* dalam arti harfiah yang berasal dari bahasa inggris adalah *Liar Game* yang berarti “Permainan Berbohong”.

Drama televisi *Raiā Gēmu* memiliki tokoh utama protagonis yang bernama *Nao Kanzaki* yang memiliki watak atau sifat yang polos, jujur, ceroboh, mudah ditipu, dan mudah percaya. Selain itu, ada tokoh *Akiyama Shinichi* digambarkan mempunyai kemampuan intelektual yang tinggi dalam menipu lawannya dan mampu memprediksi dan memanipulasi pikiran orang. Lalu tokoh *Fujisawa Kazuo* atau biasa dipanggil Fujisawa-sensei adalah tokoh antagonis pada *Raiā Gēmu* ini. Ia adalah mantan guru SMP Nao yang kebetulan menjadi rival Nao pada Liar Game ini.

Latar pada drama televisi *Raiā Gēmu* membahas tentang tempat, waktu dan sosial-budaya. Latar tempat dalam drama televisi *Raiā Gēmu* ialah di rumah Fujisawa-sensei, rumah pengintaian, rumah Nao, pos polisi dan tempat-tempat lainnya. Latar waktu yang begitu dominan di antaranya pada saat detik-detik permainan Liar Game akan berakhir. Latar sosial-budaya yang terkandung pada drama televisi ini ialah saat Nao melaporkan ke pos polisi terdekat karena ia menemukan uang sebesar 100 yen di jalan dan dengan melaporkan uang jatuh tersebut mungkin pemilik uang tersebut mencari uangnya yang hilang.

## 5.2. Karakteristik Psikologis Tokoh *Nao Kanzaki*

Analisis karakteristik psikologis tokoh *Nao Kanzaki* dalam drama televisi *Raiā Gēmu* dengan menggunakan teori psikoanalisis Freud dapat disimpulkan bahwa tokoh utama cenderung menggunakan *ego*-nya pada dirinya. Pada awal cerita, tokoh *Nao* digambarkan memiliki *superego* yang sangat baik. *Nao* memiliki kehidupannya terlalu naif dan jujur karena kepolosannya ia sering sekali ditipu dan dikerjai oleh orang-orang di sekitarnya. Karakteristik psikologis dalam diri *Nao* berubah setelah ia dinyatakan ikut serta dalam *Liar Game Tournament*, *id* yang ada di dalam dirinya perlahan muncul untuk harus memenangkan permainan ini dan mengalahkan rivalnya yang kebetulan adalah mantan guru SMP-nya, Fujisawa-sensei. *Superego* *Nao* yang terbentuk sangat baik, ia tidak ingin mengecewakan *superego*-nya sehingga *ego*-lah yang mereduksi *id*-nya tanpa mengecewakan *superego*-nya yang menjadikan karakteristik psikologis *Nao* mampu lebih berpikir secara realistik dalam mengontrol setiap tindakannya.

## 5.3. Kondisi Psikologis Tokoh *Nao Kanzaki*

Menurut analisis karakteristik psikologis pada bab 4, ketidakseimbangan kepribadian atau karakteristik psikologis tokoh *Nao* tersebut mengakibatkan dirinya mengalami ketegangan pada kondisi psikologisnya yaitu kecemasan. Disimpulkan bahwa kecemasan realitas memengaruhi kondisi psikologis *Nao*. Kecemasan realitas yang muncul pada diri *Nao* adalah cemas terhadap kekalahan yang membuat *Nao* akan berhutang sebesar 100 juta yen dalam permainan ini.

Kecemasan yang begitu nyata dialami tokoh *Nao* mendorong *ego*-nya muncul untuk mengontrol setiap tindakannya.

Pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik psikologis atau kepribadian seseorang (*id*, *ego*, *superego*) seimbang dan memengaruhi keseimbangan kondisi psikologisnya dalam dirinya. Namun setiap manusia disaat ia mengalami suatu masalah terjadi ketidakseimbangan karakteristik psikologis yang menjadikan ia mengalami perubahan karakteristik psikologis yang paling dominan. Tokoh dalam drama televisi ini mengalami perubahan karakteristik psikologis. Awalnya tokoh digambarkan memiliki *superego* yang sangat baik lalu, karakteristik psikologisnya berubah ketika ia harus memenangkan permainan ini dan mengalahkan rivalnya yang menyebabkan *id* yang ada di dalam dirinya perlahan muncul. Sehingga membuat ia memiliki konflik batin yang menghasilkan kecemasan realitas dalam dirinya. Namun munculah *ego* yang berfungsi untuk mereduksi *id*-nya tanpa mengecewakan *superego*-nya yang menjadikan karakteristik psikologis tokoh *Nao* mampu lebih berpikir secara realistik dalam mengatur setiap tindakannya.