

**PERUBAHAN PERILAKU PADA TOKOH ARAJIN TOMOSHIKI DALAM  
ANIME *BUCCHIGIRI?! : PERSPEKTIF SKINNER***



**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Sastra (S.S)**

Dewansyah Putra Arizal

212006516051

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS NASIONAL  
JAKARTA  
2025**

***BEHAVIORIAL CHANGES IN THE CHARACTER ARAJIN TOMOSHIBI IN  
THE ANIME BUCCHIGIRI?!: SKINNER'S PERSPECTIVE***



***THESIS***

***Submitted as one of the requirements for obtaining a Bachelor of Arts (S.S) degree.***

Dewansyah Putra Arizal

212006516051

***JAPANESE LITERATURE STUDY PROGRAM  
FACULTY OF LANGUAGE AND LITERATURE***

***NATIONAL UNIVERSITY***

**JAKARTA**

**2025**

## PERSETUJUAN

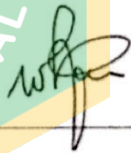
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 4 September 2025  
untuk diujikan

Dr. Fairuz, S.S., M.Hum

Pembimbing



Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum  
Ketua Program Studi Sastra Jepang



## PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada 23 Agustus 2025

Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum

Ketua / Penguji



Dr. Suyanti Natalia, S.S., M.Pd

Sekretaris Penguji



Dr. Fairuz, S.S., M.Hum

Pembimbing / Penguji



Disahkan pada tanggal 24 September 2025

UNIVERSITAS NASIONAL

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum



Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra

Dra. Nana Yuliana, M.A., M.Si., Ph.D.



## PERNYATAAN

Yang telah bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dewansyah Putra Arizal

Nomor Induk Mahasiswa 212006516051

Program Studi : Sastra Jepang

Tempat, Tanggal Lahir

Alamat

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PERUBAHAN PERILAKU PADA TOKOH ARAJIN TOMOSHIBI DALAM  
ANIME BUCCHIGIRI?! : PERSPEKTIF SKINNER**

Merupakan karya asli dan belum pernah digarap oleh penulis atau peneliti yang lain.

Semua pendapat dan ide orang yang tertera dalam skripsi ini dilakukan melalui  
langkah-langkah ilmiah dan dicantumkan dalam daftar pustaka

Jakarta, 4 September 2025

Yang membuat pernyataan



Dewansyah Putra Arizal

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T. yang maha esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Nasional. Penulis mengucapkan terima kasih pada berbagai pihak atas bantuan dan doa dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan rasa dan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Fairuz, M.Hum selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dengan sangat baik dan sabar serta banyak memberikan saran yang baik dan berguna bagi penulis serta dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Dr. Tetet Sulastri, S.S., M.Si selaku dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan masukan untuk penulis.
3. Terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Sastra Jepang Universitas Nasional yang telah memberikan ilmu pembelajaran selama perkuliahan bagi penulis.
4. Terima kasih kepada seluruh staf Universitas Nasional yang telah membantu dan memberikan semangat bagi penulis.

5. Terima kasih untuk Mama, Ayah, Nenek serta keluarga yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan selalu berdoa kepada Tuhan agar penulis dapat menulis skripsi dengan lancar. Terima kasih telah menjadi keluarga yang hangat untuk penulis.

6. Terima kasih kepada teman-teman Arsyia, Alpin, Bima, Dika, Hazmi, Jeki, Jopie, Cocon, Apip, Abid yang telah menemani serta mendukung penulis agar tetap terus bersemangat dalam pengerjaan skripsi ini.

7. Terima kasih kepada Roblox karena telah menemani serta menghibur penulis di saat sedang jenuh dalam pengerjaan penelitian ini.

Penulis turut menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bentuk dukungan dan bimbingan yang diberikan selama masa perkuliahan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan, namun besar harapan agar karya ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi para pembaca.

Jakarta, Agustus 2025

Dewansyah Putra Arizal

## ABSTRAK

Manusia makhluk hidup yang kompleks dan memiliki beragam perilaku, dan sebagai makhluk yang mempunyai kemampuan berfikir, manusia mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini tergambarkan pada tokoh fiksi dalam sebuah *anime*. Penelitian ini menganalisis perubahan perilaku tokoh Arajin Tomoshihi dalam anime *Bucchigiri?!* melalui kajian alur, penokohan, dan latar, dengan menggunakan teori behaviorisme B.F. Skinner yang menekankan hubungan stimulus, respon, dan penguatan. Perubahan ini terbentuk secara bertahap melalui rangkaian peristiwa dalam alur tiga babak menurut Syd Field, yang mengilustrasikan dinamika perkembangan karakter tokoh utama dalam konteks cerita. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan memusatkan perhatian pada peristiwa-peristiwa yang memicu perubahan perilaku tokoh. Tujuan penelitian adalah mengungkap sebab-akibat dari perubahan perilaku Arajin Tomoshihi yang awalnya digambarkan sebagai pemalu dan pengecut menjadi sosok yang berani dan percaya diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa stimulus utama berasal dari interaksi sosial, khususnya dengan tokoh Mahoro Jin, yang melalui ucapan, perhatian, dan permintaannya mendorong Arajin untuk terlibat dalam konflik dan pembuktian diri. Respon yang ditunjukkan berupa peningkatan rasa percaya diri dan kemauan menghadapi tantangan diperkuat oleh *operant reinforcement* positif, seperti pengakuan dan penerimaan sosial, serta penguatan negatif berupa penghindaran situasi yang dapat merendahkan harga diri.

**Kata Kunci:** *Bucchigiri?!*, stimulus, respon, penguatan operan, behaviorisme



## **ABSTRACT**

*Humans are complex living beings with diverse behaviours, and as creatures with the ability to think, humans are able to adapt to their environment. This is illustrated by a fictional character in an anime. This study analyzes the behavioral changes of the character Arajin Tomoshihi in the anime Bucchigiri?! through an examination of plot, characterization, and setting, using B.F. Skinner's behaviorism theory, which emphasizes the relationship between stimulus, response, and reinforcement. These changes occur gradually through a series of events in the three-act structure according to Syd Field, illustrating the dynamic development of the main character within the story's context. The method used is descriptive analysis, focusing on the events that trigger the character's behavioral changes. The purpose of the study is to uncover the cause and effect of the behavioral changes in Arajin Tomoshihi, who was initially portrayed as shy and cowardly but eventually became a brave and confident individual. The results of the study indicate that the primary stimulus originated from social interactions, particularly with the character Mahoro Jin, whose words, attention, and requests encouraged Arajin to engage in conflict and self-affirmation. The response exhibited, characterized by increased self-confidence and willingness to face challenges, is reinforced by positive operant reinforcement, such as social recognition and acceptance, as well as negative reinforcement in the form of avoiding situations that could undermine self-esteem.*

**Keywords:** *Bucchigiri?!, behavior change, stimulus, response, operant reinforcement, behaviorism*

## DAFTAR ISI

|                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------|-----|
| UCAPAN TERIMA KASIH .....                                             | i   |
| ABSTRAK.....                                                          | iii |
| BAB 1 .....                                                           | 1   |
| 1.1 Latar Belakang.....                                               | 1   |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                             | 6   |
| 1.3 Pembatasan Masalah.....                                           | 6   |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                                           | 6   |
| 1.5 Kerangka Teori .....                                              | 7   |
| 1.6 Manfaat Penelitian.....                                           | 7   |
| 1.7 Metode penelitian .....                                           | 8   |
| 1.8 Sistematika Penyajian.....                                        | 8   |
| BAB 2 .....                                                           | 9   |
| 2.1. Skenario Film.....                                               | 9   |
| 2.2. Struktur Cerita.....                                             | 11  |
| 2.3 Psikologi Sastra .....                                            | 13  |
| 2.3.1 Teori Behaviorisme B.F. Skinner .....                           | 14  |
| BAB 3 .....                                                           | 18  |
| 3.1 Analisis Alur.....                                                | 18  |
| 3.1.1 Babak Pembuka ( <i>Act I : Set Up/Beginning</i> ).....          | 18  |
| Adegan 1 : Arajin bertemu dengan Mahoro.....                          | 18  |
| Adegan 2 : Munculnya tokoh Jin Senya .....                            | 19  |
| Adegan 3 : Pertemuan dengan Marito Jin .....                          | 21  |
| Adegan 4 : Arajin memukul untuk pertama kalinya .....                 | 22  |
| Adegan 5 : Pertarungan Arajin dengan Kenichiro .....                  | 23  |
| 3.1.2 Babak Konfrontasi ( <i>Act II : Confrontation/Middle</i> )..... | 24  |
| Adegan 6 : Pesta penyambutan anggota baru .....                       | 24  |
| Adegan 7 : Kedatangan Mahoro di tempat Arajin .....                   | 25  |
| Adegan 8 : Kericuhan antara Siguma dengan Minato .....                | 27  |
| Adegan 9 : Kebingungan Arajin untuk menghentikan perang .....         | 28  |
| Adegan 10 : Emosi Arajin.....                                         | 29  |
| Adegan 11 : Mulainya perang antar Minato dan Siguma.....              | 30  |

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| 3.1.3 Babak Penyelesaian ( <i>Act III : Resolution/End</i> )..... | 32 |
| Adegan 12 : Perdamaian antar Siguma dan Minato.....               | 32 |
| 3.2 Analisis Tokoh.....                                           | 33 |
| 3.2.1 Tokoh Arajin Tomoshihi.....                                 | 34 |
| 3.2.2 Tokoh Mahoro Jin .....                                      | 43 |
| 3.2.3 Tokoh Senya.....                                            | 45 |
| 3.3 Analisis Latar Tempat .....                                   | 46 |
| 3.3.1 Sekolah.....                                                | 46 |
| 3.3.2 Kuil .....                                                  | 48 |
| BAB 4 .....                                                       | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                               | 52 |
| SINOPSIS ANIME <i>BUCCHIGIRI?!</i> .....                          | 53 |
| BIOGRAFI PENULIS .....                                            | 54 |

