

**KONDISI NEUROTİK PADA TOKOH KUNIKUZUSHI DALAM
VIDEO GAME *GENSHIN IMPACT***



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Sastra (S.S)**

Oleh

Sarah Amalia Cahyani Yusup

NPM 192006516051

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

JAKARTA

2023

**NEUROTIC CONDITION ON CHARACTER KUNIKUZUSHI
IN VIDEO GAME *GENSHIN IMPACT***



UNDERGRADUATE THESIS

**Submitted As Partial Fulfillment Of The Requirements For The Attainment
Of A Sarjana Sastra Degree In Japanese Literature**

Written By

Sarah Amalia Cahyani Yusup

NPM 192006516051

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

JAKARTA

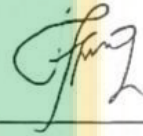
2023

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 22 Agustus 2023 untuk diujikan.

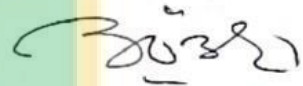
Dr. Fairuz, M.Hum

Pembimbing I / Pembimbing



Dr. Tetet Sulastri, S.S., M.Si

Pembimbing II / Pembaca





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

Ketua Program Studi Sastra Jepang




PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada tanggal 22 Agustus 2023

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

Ketua / Penguji



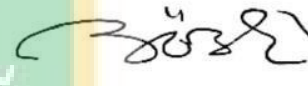
Dr. Fairuz, M.Hum

Pembimbing / Penguji



Dr. Tetet Sulastri, S.S., M.Si

Pembaca / Penguji



Disahkan pada tanggal 22 Agustus 2023

Kepala Program Studi Sastra Jepang

Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra



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



Dr. Somadi Sosrohadi, M.Pd

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sarah Amalia Cahyani Yusup
NIM : 192006516051
Program Studi : Sastra Jepang
Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 14 Maret 2001
Alamat : Jl. Ahmad Yani, Gg. Fajar no. 81 RT. 03 RW. 05
Bolenglang, Kelurahan Kertasari, Kecamatan Ciamis,
Ciamis - 46213 Jawa Barat

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**KONDISI NEUROTİK PADA TOKOH KUNIKUZUSHI DALAM VIDEO GAME
GENSHIN IMPACT**

Adalah asli (bukan jiplakan) dan belum pernah digarap oleh penulis/peneliti lain. Semua pendapat atau ide orang lain yang diambil dalam skripsi ini dilakukan melalui Langkah-langkah ilmiah dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 22 Agustus 2023



Sarah Amalia Cahyani Yusup

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Kondisi Neurotik Pada Tokoh Kunikuzushi Dalam Video Game *Genshin Impact*” yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra (S.S) Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Nasional.

Penulis ucapkan terima kasih banyak setulus-tulusnya kepada para pihak yang telah memberikan banyak bantuan, dukungan, dan doa dalam penulisan skripsi ini.

1. Ibu Dr. Fairuz M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah berjasa dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing saya dengan kesabaran sejak awal sampai akhir penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Tetet Sulastri, S.S., M.Si. selaku dosen pembaca yang juga meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membaca dan memberi saran dalam memperbaiki skripsi ini.
3. Ibu Rita Susanti, S.Pd., S.S., M.Si. selaku dosen PA yang telah membimbing dan memberi masukan di setiap semester.
4. Seluruh dosen Program Studi Sastra Jepang atas ilmu yang telah diberikan sehingga saya dapat terus melangkah maju.
5. Seluruh staf dan karyawan tata usaha atas bantuan dan kerja sama yang diberikan selama saya menjadi mahasiswa Universitas Nasional.
6. Ibu, Bapak, dan keluarga saya yang senantiasa mendukung dan mendoakan saya selama berkuliah hingga bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
7. Teman-teman Sastra Jepang terutama Reza, Adriansyah, Taufik, Indah, dan Atar yang telah memberi semangat, bantuan, saran, dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.

8. Teman-teman terdekat saya, Nurhaliza dan Reihan yang senantiasa mendengarkan keluh kesah, menjaga, dan menyemangati saya selama ini. Semoga pertemanan kita tetap berjalan meskipun kita sudah lulus nanti.
9. Sahabat terbaik saya, Reisha, yang selalu setia berada di sisi saya menjadi pengingat, penyemangat, dan penghibur di kala saya merasa jenuh. Berkat Reisha, saya selalu mendapatkan motivasi untuk terus maju dan tak kenal kata menyerah.
10. Teman-teman server Scara dan Haino yang selalu membantu, mendoakan, dan menemani saya setiap malam dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memiliki manfaat kepada penulis dan pembaca, khususnya mahasiswa Program Studi Sastra Jepang. Dengan rendah hati penulis ucapkan kata maaf sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan kata dalam penulisan skripsi ini.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	
PENGESAHAN	
PERNYATAAN	
UCAPAN TERIMA KASIH	i
DAFTAR ISI.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
BAB 1 Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Kerangka Teori	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Metode Penelitian.....	6
1.8 Sistematika Penyajian	7
BAB 2 Kajian teori.....	8
2.1 Unsur Intrinsik.....	8
2.1.1. Alur (Plot)	9
2.1.2 Pelaku Cerita (Tokoh)	10
2.2 Unsur Ekstrinsik	10
2.2.1 Teori Psikoanalisis Karen Horney.....	10
2.2.1.1 Konflik Interpersonal	11
2.2.1.2 Konflik Intrapsikis.....	11
2.2.1.3 Penyelesaian Konflik.....	13
BAB 3 Kondisi Neurotik Pada Tokoh Kunikuzushi Melalui Analisis Alur.....	15
3.1 Analisis Perubahan Karakter Melalui Alur	15
3.1.1 Tahap Persiapan	15
3.1.2 Tahap Konfrontasi.....	20
3.1.3 Tahap Resolusi	35
BAB 4 KESIMPULAN	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
RIWAYAT HIDUP.....	52

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penyebab kondisi neurotik pada tokoh Kunikuzushi dan bagaimana kondisi neurotik tersebut ditunjukkan dalam video game *Genshin Impact*. Tokoh Kunikuzushi adalah tokoh yang memiliki kisah hidup yang kompleks dan mengalami perubahan karakter yang signifikan. Awalnya dia merupakan tokoh baik hati dan lembut, kemudian berubah menjadi tokoh yang keji dan memegang peran penting dalam suatu organisasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis menurut Sugiyono dengan teori psikoanalisis Karen Horney. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak adanya kasih sayang dan perhatian dari orang tua menyebabkan Kunikuzushi tumbuh dengan kecemasan neurotik sehingga terjadi konflik interpersonal dan konflik intrapsikis dalam dirinya dengan tujuh ciri neurotik, tiga macam gambaran diri ideal, dan kebencian diri yang menyebabkan terjadinya perubahan signifikan terhadap karakternya.

Kata kunci: *Genshin Impact*, Horney, perubahan karakter, kondisi neurotik

ABSTRACT

This research aims to analyze the causes of the neurotic condition on Kunikuzushi and how the neurotic condition is shown in the video game *Genshin Impact*. Kunikuzushi is a character who has a complex background story and undergoes significant character changes. Kunikuzushi was described as a kind and gentle character, but then he turned into a vicious character who held an important role in an organization. This research use descriptive analysis method by Sugiyono with Karen Horney's theory. The result of this research show that the absence of love and attention from a parental figure causes Kunikuzushi to grow up with neurotic anxiety resulting in interpersonal conflicts and intrapsychic conflicts within himself with seven characteristics of neurotic person, three kinds of idealized self-images, and self-hatred that cause significant changes to his character.

Keywords: Genshin Impact, Horney, character changes, neurotic condition

