

Karakter Tokoh Utama Dalam Film *Let Me Eat Your*

Pancreas* (film) karya *Shō Tsukikawa

SKRIPSI



Disusun Oleh :

M.Fadhil Fachrul Roji 1601065003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Karakter Tokoh Utama Dalam Film Let Me Eat Your Pancreas
(film) karya Sh Tsukikawa

Nama : M. Fadhil Fachrul Roji

NIM : 1601065003

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

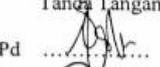
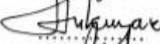
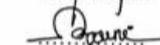
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Jumat

Tanggal : 28 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Rita Agustina Kamawati, M.Pd		03.09.2020
Skertaris	: Ayu Putri Seruni, M.Pd		12.09.2020
Pembimbing	: Dra. Rina Sukmara, M.Pd		21.10.2020
Penguji I	: Retno Utari, M.Pd		11/09.2020
Penguji II	: Ayu Putri Seruni, M.Pd		12.09.2020

Ditandatangani,

Desron Bandarsyah, M. Pd.
NIM 1601065026903



HALAMAN PERSETUJUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Judul Skripsi : Karakter Tokoh Utama Dalam Film Let Me Eat Your Pancreas
(film) karya Shō Tsukikawa

Nama : M. Fadhil Fachrul Roji

NIM : 1601065003

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap skripsi ini untuk diujikan atau disidangkan.

Jakarta, 20 Agustus 2019

Pembimbing



Dra. Rina Sukmara, M.Pd.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Fadhil Fachrul Roji

NIM : 1601065003

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul *Karakter Tokoh Utama Dalam Film Let Me Eat Your Pancreas (film) karya Shō Tsukikawa* merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya tulis dengan benar sesuai pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata dikemudian hari skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Jakarta, Agustus 2020
Yang membuat pernyataan,



Nama: M. Fadhil Fachrul Roji
NIM: 1601065003

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai situasi akademik Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Fadhil Fachrul Roji
NIM : 1601065003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA hak bebas royalti non eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Karakter Tokoh Utama Dalam Film Let Me Eat Your Pancreas (film) karya Shō Tsukikawa”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA berhak menyimpan, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/ pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Agustus 2019

Yang menyatakan,



M. Fadhil Fachrul Roji

1601065003

ABSTRAK

M. Fadhil Fachrul Roji: 1601065003. “Karakter Tokoh Utama Dalam Film *Let Me Eat Your Pancreas* (film) karya Shō Tsukikawa”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka, 2019

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakter tokoh utama Haruki Shiga dalam film *Let Me Eat Your Pancreas*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis studi kepustakaan. Sumber data yang digunakan adalah Film *Let Me Eat Your Pancreas*.

Hasil penelitian menunjukkan dari 22 data yang berupa *Scene*, dialog dan monolog yang diucapkan oleh Shiga Haruki dalam film *Let Me Eat Your Pancreas*. Teknik dramatik dari Altenbernd dan Lewis dalam Burhan Nurgiyantoro dan *Big Five*, *OCEAN-Modell* dari Paul Costa dan Robert McCrae digunakan sebagai acuan untuk menggambarkan karakter tokoh utama Shiga Haruki, yaitu *Neuroticism*, *Extraversion*, *Openness to Experience*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*.

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa karakter *Conscientiousness* yang mendominasi dari tokoh utama Shiga Haruki dalam film *Let Me Eat Your Pancreas*. Karakter *Conscientiousness* pada tokoh utama dalam film *Let Me Eat Your Pancreas* ditunjukkan dengan sikap keteraturan, kehati-hatian, Kecukupan diri, dan Tanggung jawab.

Kata Kunci: Karakter, Tokoh Utama, Film

要旨

エム。ファディル ファルル ロジ：2020年08月28日。月川翔の「君の臍臓をたべたい」の主人公（映画）の分析。卒業論文。ジャカルタ：ハマカ大学の教育季部の日本語教育学会、2020.

この研究は、「君の臍臓をたべたい」の主人公（映画）の分析目的としています。使用される研究方法は、文献研究の分析手法を用いた記述的定性的方法です。使用されるデータのソースは日本の映画「君の臍臓をたべたい」です。

分析の結果から、この映画「君の臍臓をたべたい」で志賀春樹が発声した22のデータをシーン、会話、モノログの形式で示しています。ブルハン ヌリギヤントロのアルテンベルンとライスの劇的テクニックと、ビグコスタのポールコスタとらバルト mcカラエによる OCEAN-Modellを主人公志賀春樹についての参考資料つまり、神経症、外向性、経験への開放性、好感度、良心性です。

この研究では、映画の主人公志賀春樹を支配する良心の性格が「君の臍臓をたべたい」と結論付けることができます。映画の主人公の良心の性格は、君の臍臓をたべたい、秩序、慎重さ、自給自足、責任の態度で示される

キーワード：キャラクター、主人公、映画

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Swt, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul Karakter Tokoh Utama Dalam Film *Let Me Eat Your Pancreas* (film) karya Shō Tsukikawa. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw, yang telah membawa risalah islamiah sehingga kita berada pada zaman yang tercerahkan dan berkeadaban.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini.

1. Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
2. Rita Agustina Karnawati, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
3. Dra. Rina Sukmara, M.Pd., Dosen Pembimbing yang selalu membimbing dengan sabar dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi, serta mendoakan dan motivasi bagi penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan lancar.
4. Deasy Wahyu Hidayati, Mpd., selaku Dosen Bahasa Indonesia yang mengajarkan penulisan Skripsi kepada penulis.
5. Seluruh dosen Program Studi pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama menjalani masa perkuliahan dalam penyusunan skripsi.

6. Kedua orang tua penulis, yang senantiasa mendoakan serta memberi semangat sehingga penulis bersemangat dalam menjalani hidup.
7. Seluruh anggota keluarga yang mendoakan dan mendukung penulis dalam setiap langkah kehidupan.
8. Sahabat penulis selama perkuliahan Nanto, Tyas bagus, Anjasmara, Nurul. Serta teman-teman yang tidak dapat sebutkan namanya satu persatu.
9. Melati oktaviati mahasiswi UNJ yang sudah memberikan masukan serta arahan dalam awal pengerjaan skripsi.
10. Partner kualitatif Aldy, Anin, Junita yang meluangkan waktunya untuk berdiskusi dalam mengerjakan skripsi.
11. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2020 yang sama-sama berjuang, sama-sama memberi semangat, saling memberi masukan. Terimakasih atas kerjasama, kekompakan, dan kenangan dalam suka dan duka selama penyelesaian kuliah 4 tahun ini.
12. Abang Ekoy yang sudah memberikan arahan serta motivasi dan juga Abang Abib yang senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis, kepada keduanya penulis merasakan syukur.
13. Yuda Senpai yang berkontribusi dalam memberikan bantuan pertama kali kepada penulis.
14. Senpaitachi dan kouhaitachi yang telah membantu penulis selama masa kuliah.

15. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga jasa dan kebaikan Bapak/Ibu tercatat sebagai amal baik yang akan mendapat balasan dari Allah Swt. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat baik bagi penulis, pembaca, dan pengembangan ilmu.

Jakarta, Agustus 2020



M. Fadhil Fachrul Roji

1601065003

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
YOUSHI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DATAR ISI	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian	
a. Pengertian Tokoh	9
b. Karakter Tokoh	12
c. Big Five	14
d. Teknik Pelukisan Tokoh	19
1. Teknik Ekspositori	20

2. Teknik Dramatik	20
e. Film	28
1) Shot	30
2) Scene (adegan)	30
3) Sequence (babak)	30
B. Penelitian yang relevan	31

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Alur Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
1. Tempat dan Waktu Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	34
C. Latar Penelitian	35
D. Metode dan Prosedur Penelitian	35
E. Peran Peneliti	36
F. Data dan Sumber Data	37
1. Data Primer	37
2. Data Sekunder	37
G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	37
H. Teknik Analisis Data	38
I. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	41
B. Prosedur Memasuki Setting Penelitian	44
C. Temuan Penelitian	46

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	96
B. Saran	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karya sastra adalah sebuah seni yang melambangkan pemikiran, imajinasi dan sesuatu yang mewakili perasaan seorang penulis, selayaknya kehidupan yang sebenarnya, karya sastra adalah gambaran kehidupan sehari-hari yang memiliki pesan dan makna dari apa yang ingin sastrawan sampaikan. Wicaksono (2014, 1) mengatakan bahwa:

Sastra adalah gambaran kehidupan manusia. Penggambaran kehidupan manusia dalam sastra berdasarkan pada daya imajinasi sehingga kehidupan tersebut bersifat imajinatif meskipun tidak semua karya bersifat imajinatif. Kehidupan manusia yang digambarkan dalam sastra dapat sebagai transformasi kehidupan faktual, baik kehidupan pengarang maupun kehidupan sosial berdasarkan imajinasi sastrawan.

Sebagai alur dalam sebuah cerita yang mewakili kehidupan realita, seorang penulis juga berkontribusi dalam menuangkan khayalan guna membuat cerita lebih menarik untuk dinikmati

Menurut Wicaksono (2017, 3) Sastra lahir akibat dorongan dasar manusia untuk mengungkapkan dirinya menaruh minat pada masalah manusia dan kemanusiaan; Menaruh minat terhadap realitas yang berlangsung sepanjang zaman. Selain itu, karya sastra muncul dari sesuatu yang menjadikan pengarang mempunyai rasa empati pada sesuatu peristiwa yang ada di dunia ini, peristiwa tersebut sangat mempengaruhi keadaan jiwa

pengarang sehingga memunculkan pertentangan batin yang mendorong untuk memunculkan karya sastra.

Adanya unsur kreatifitas pengarang dalam pengolahan cerita, menjadikan sastra hadir dengan eksistensinya tersendiri secara penuh, daya khayal yang berbeda dari setiap penulis menciptakan kompleksitas struktur yang berbeda pula.

Atas perkembangan pemikiran dan ide gagasan yang ingin disampaikan oleh pelaku sastra, tidak hanya sebatas karya tulis semata namun sastra berkembang dengan media yang bersifat audio dan visual yaitu film, dengan unsur sastra yang terdapat pada skenario film. Interaksi film sebagai penyampaian pesan dan pemikiran dapat mudah diterima oleh masyarakat.

Bahkan tak sedikit karya sastra berbentuk tulisan yang diadaptasi ke dalam bentuk film, atau dapat kita sebut dengan istilah ikranisasi atau pemindahan sebuah novel ke dalam layar putih (film). Penceritaan karya sastra dalam film yang menyajikan gambar yang hidup serta bergerak dapat menjadi alasan penggambaran karya sastra yang lebih nyata, didukung dengan audio dan teks membuat penyampaian keadaan yang sedang terjadi dalam sastra menjadi jelas, menjadikan film sebagai media penyampaian massal audio dan visual.

Dewasa ini perkembangan film sudah sangat pesat, hampir tidak ada kalangan yang tidak menikmati film tertentu. Jepang sendiri perkembangan film menjadi hal yang patut dilirik, sejak pemutaran film Jepang pertama kali menggunakan teknologi kinetoscope pada November 1896 hingga saat ini marak dengan berbagai jenis termasuk animasi dan visual lainnya. Unsur

cerita film yang menarik serta banyak pesan moral dan juga karakter tokoh yang kuat mendukung penyampaian pesan yang ingin disampaikan pengarang. Dengan jangkauan segmentasi yang luas disegala kalangan usia, praktisi film dapat menyampaikan pesan yang membentuk suatu sudut pandang dalam masyarakat, hal ini disebabkan juga dengan alasan film adalah suatu realitas empiris yang di proyeksikan ke dalam layar. Salah satunya adalah film Jepang yang berjudul *Let Me Eat Your Panreas* atau dalam bahasa Jepangnya *Kimi No Suizou Tabetai* sudah disadur dalam beberapa versi dari novel, komik, *Live Action* hingga anime

Penerimaan film yang hampir kesemua golongan masyarakat, menarik minat peneliti untuk meneliti film live action *Kimi No Suizou Tabetai*, diangkat dari sebuah novel yang berjudul sama dengan filmnya, film ini berhasil menyentuh hati lebih dalam. Meskipun judul film ini terdengar menakutkan yaitu jika diterjemahkan menjadi *aku ingin makan pankreasmu* namun film ini sangat dinamis, dengan plot cerita yang menarik.

Film ini dimulai dengan alur cerita mundur kebelakang dibuka dengan suasana musim gugur jepang yang didapati karakter utama yang bernama Haruki Shiga adalah gambaran pria dewasa yang sedang mengajar di sekolah yang Ia dahulu mengenyam pendidikan SMA. Haruki Shiga ditunjuk sebagai pengganti pengawas perpustakaan oleh kepala sekolah, dikarenakan saat masa bersekolahpun Ia adalah seorang siswa yang menjaga perpustakaan, alasan untuk menolak perintah kepala sekolah pun sulit dia tolak. Haruki Shiga mengingat dengan jelas bagaimana dia dahulu menjaga

perpustakaan sekolah, terlebih ingatannya rekan wanitanya bernama Sakura Yamauchi, wanita yang secara tidak sengaja dia temui di salah satu rumah sakit. Pertemuan Haruki dan Sakura merupakan awal dari cerita film ini. Haruki merupakan karakter yang *introvert* juga kutu buku dan tidak memiliki teman dipertemuan dengan seorang wanita *ekstrovert* yang terkenal dikalangan teman-temannya ternyata memiliki sebuah penyakit pankreas yang hidupnya sudah tak lama lagi. Buku catatan harian yang terjatuh tepat di depan Haruki tak sengaja terbaca berisikan catatan harian mengenai penyakit pankreas yang diderita Sakura. Karena respon Haruki yang biasa saja saat tahu bahwa umur Sakura akan berakhir tidak lama lagi, membuat Sakura tertarik dengan sifat Haruki yang menganggap Sakura sebagaimana orang normal. Pertemuan Haruki dan Sakura telah mengubah kehidupan antar tokoh, seiring berjalannya cerita tokoh Haruki mulai membuka diri dan lebih peka serta mengerti arti kehidupan. Di lain sisi Sakura merasa sangat bahagia karena dianggap berharga.

Keberhasilan film *Kimi No Suizou Tabetai* dalam dunia perfilman Jepang dibuktikan dengan Masuk nominasi Penghargaan film terbaik oleh 6 jenis ajang yang berbeda. Yaitu: *Penghargaan Film Hochi ke-42*, *Penghargaan Film Olahraga Nikkan ke-30*, *Penghargaan Film Mainichi ke-72*, *Blue Ribbon Awards ke-60*, *Penghargaan Film Tokyo Sports ke-2*, *Penghargaan Akademi Jepang ke-41*. Akting pemeran yang bagus pada film ini dibuktikan dengan beberapa pemeran yang meraih penghargaan personal.

Tokoh dan penokohan menjadi sangat penting terhadap pembangunan sebuah film, agar pesan yang ingin disampaikan pengarang tersampaikan, maka sebuah tokoh haruslah memiliki karakter.

Menurut Nurgiyantoro (2015, 249) walau tokoh cerita “hanya” merupakan tokoh ciptaan pengarang, Ia haruslah merupakan seorang tokoh yang hidup secara wajar. Penggambaran sebuah tokoh haruslah sesuai dengan kewajaran sebagaimana karakter seseorang dalam dunia yang asli, walaupun dalam kehidupan nyata seseorang tidak memiliki sebuah plot yang pasti.

Tokoh manusia nyata memiliki banyak kebebasan, namun tokoh fiksi tidak pernah berada dalam keadaan yang benar-benar bebas (Nurgiyantoro 2015, 251).

Keterikatan sebuah tokoh fiksi membuat perbedaan yang mendasari peran dan pentingnya seorang tokoh dalam sebuah cerita secara keseluruhan. Menurut Nurgiyantoro (2015, 258) tokoh utama merupakan tokoh yang mendominasi dan selalu muncul dalam cerita sedangkan tokoh tambahan hanya dimunculkan sesekali atau beberapa kali dan porsi penceritaannya relatif pendek. Karena perannya yang penting dan menjadi pusat cerita peneliti memilih tokoh Haruki sebagai tokoh utama dalam film *Let Me Eat Your Pancreas*. Karakternya yang kuat mampu membuat cerita menjadi lebih hidup, dengan sifat dasar yang cenderung mengasingkan diri menambah kesan misterius, serta gambaran tokoh utama yang memiliki kecukupan diri membuat kehidupan Shiga Haruki sangat relevan dengan kehidupan nyata.

Karena, tokoh yang baik adalah memiliki kesamaan yang baik dalam kehidupan nyata. Membuat tokoh utama Shiga menarik untuk dianalisis. Untuk mengetahui bagaimana karakteristik tokoh dalam sebuah cerita, peneliti menggunakan metode kartakteristik untuk menggambarkan dan mendeskripsikan karakter tokoh tersebut.

Metode karakterisasi disebut juga dengan penokohan dan perwatakan (Nurgiyantoro 2015, 247). Metode ini memiliki dua teknik untuk melukiskan karakter tokoh yaitu teknik penjelasan ekspositori dan teknik dramatik. Dalam teknik penjelasan ekspositori, pengarang secara langsung mendeskripsikan karakter tokoh tersebut sedangkan teknik dramatik pengarang membiarkan penonton menganalisis sendiri karakter dari tokoh cerita.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memfokuskan arah penelitian kepada karakteristik tokoh utama yaitu Haruki dalam film *Let Me Eat Your Pancreas*. Dengan menggunakan teknik penggambaran karakter melalui tokoh itu sendiri yaitu menggunakan teknik dramatik menurut Nurgiyantoro

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mengkaji lebih dalam tentang karakter tokoh utama dalam film *Let Me Eat Your Pancreas* karya Shō Tsukikawa

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana karakter tokoh utama yang terdapat pada film *Let Me Eat Your Pancreas*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah: Mendeskripsikan karakter apa saja yang terdapat pada tokoh utama dalam film *Let Me Eat Your Pancreas*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pertanyaan dan tujuan penelitian yang ada, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pembelajar Bahasa Jepang, serta dapat membantu pembaca untuk memahami jalannya sebuah cerita dalam film *Let Me Eat Your Pancreas* melalui karakter tokoh. Pembaca dapat mengetahui karakter Haruki berdasarkan metode karakter menurut Altenbernd dan Lewis. Serta menambah pengetahuan umum terutama sastra dalam menentukan karakteristik sebuah tokoh dalam cerita.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa/Pembelajar Bahasa Jepang

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari sifat atau karakter sebuah tokoh di dalam sebuah cerita terutama film. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mahasiswa S1 Program Studi Bahasa Jepang dalam mata kuliah mata kuliah yang mempelajari tentang sastra maupun kesusastraan Jepang.

b. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan bahan ajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jepang seperti di kegiatan ekstrakurikuler, maupun pembelajaran bahasa Jepang yang memasukan unsur sastra terutama pada tokoh dan penokohan sebuah cerita.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti dan peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi yang diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai sastra, terutama dapat menentukan karakter sebuah tokoh didalam cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, Karya et al. 2016. "Perbandingan Karakter Tokoh Dalam Novel." 1(16).
- Eder, Jens, Fotis Jannidis, and Ralf Schneider. 2010. *Characters in Fictional Worlds*. Ney York: Walter de Gruyter. file:///F:/SKRIPSI BAHAN/Buku Sastra/Characters_in_Fictional_Worlds_Understan (1).pdf.
- Mastuti, Endah. 2005. "(Adaptasi Dari IPIP) Pada Mahasiswa Suku Jawa." 7(3): 264–76.
- Minderop, Albertine. 2005. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Pertama. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=fO60ANN2HysC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>.
- Mudjiono, Yoyon. 2011. "Kajian Semiotika Dalam Film." 1(1).
- Novel, Dalam, Tahajjud Cinta, Karya Muhammad, and E L Natsir. 2016. "Journal Indonesian Language Education and Literature." 2(1): 32–49.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pervin, L.A, and O.P John. 2001. *Personality; Theory and Reasearch*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. ed. Esthi Damayati. Yogyakarta.
- Priyatni, Endah Tri. 2012. *Membaca Sastra Dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: Jakarta Bumi Aksara.
- Ratmana, Mendiang Karya S N, and F A Milawasri. 2017. "ANALISIS KARAKTER TOKOH UTAMA WANITA DALAM CERPEN Pendahuluan Pengertian Cerpen Cerpen Adalah Cerita Yang." 1(2): 87–94.
- Robbins, S.P. 2001. *Perilaku Organisasi : Konsep, Kontroversi, Aplikasi*. Jakarta: Prehalindo.
- Santrock, JW. 2007. *Adolescent*. New York: McGraw-Hill.
- Sayuti. 2000. *Berkenalan Dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta.
- Suharman. 2010. *Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Yudhistira.
- Sukmara, Rina, and Ayu Putri Seruni. 2018. "KEPRIBADIAN TOKOH UTAMA DALAM NOVEL FURINKAZAN KARYA YASUSHI INOUE: KAJIAN PSIKOANALISIS."
- Suparno, Darsita. 2014. "Film Indonesia " Do ' a Untuk Ayah " Tinjauan Unsur Intrinsik Dan Ekstrinsik." : 17–34.

- Syahfitri, Yunita. 2011. "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer." 10(3): 213–17.
- Tsukikawa, Tsou. 2017. *Kimi No Suizou Tabetai*. Toho.
- Wicaksono, Andri. 2014. *Pengkajian Prosa Fiksi*. Pertama. ed. Adi didik Sumoko. Yogyakarta: Garudawaca.
- . 2017. *Pengkajian Prosa Fiksi*. Revisi. ed. Fahrurrozi. Yogyakarta: Garudhawaca.
https://books.google.co.id/books?id=4OmtDgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false.
- Widhiastuti, Hardani, Fakultas Psikologi, and Universitas Semarang. 2014. "Big Five Personality Sebagai Prediktor Kreativitas Dalam Meningkatkan Kinerja Anggota Dewan." 41(1): 115–33.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.