



Needs Tokoh Shin dalam Film *Kingdom*: Kajian Psikoanalisis Henry Murray

Aulia Erwina Gunarta¹, Tri Mulyani Wahyuningsih¹

¹ Fakultas Hukum dan Studi Global, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

*Corresponding author email: auliagunarta@gmail.com

Article Info

Article history:

Received May 19, 2026
Approved August 30, 2026

Keywords:

Henry Murray, Needs,
Psychology Literature

ABSTRACT

This research discusses the needs of a character in achieving his goals. This study aims to identify the needs that drive the actions of the character of Shin to avenge his friend's death and realize his dream of becoming a Great General. The research method used is the descriptive qualitative method. The research data are taken from the film titled Kingdom (2019) and are analyzed using Henry Murray's personology theory. Data were collected through documentation techniques using the observation and note-taking method. The researcher watched the film thoroughly, then recorded the dialogues and scenes representing the character of Shin's needs to be classified into the categories of needs according to Henry Murray's personology theory. Through the analysis conducted, eight needs were found within the character of Shin: achievement, nurturance, affiliation, aggression, harm-avoidance, abasement, dominance, and defendance. The most dominant need in the character of Shin is the need for aggression. Other findings show an interrelation between needs, where the need for harm-avoidance triggers the emergence of the need for aggression.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas *needs* seorang tokoh dalam mencapai tujuannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi *needs* yang mendorong tindakan tokoh Shin untuk membalas dendam atas kematian temannya dan mewujudkan impiannya menjadi seorang Jenderal Agung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Data penelitian ini diambil dari film berjudul *Kingdom* (2019) yang dianalisis menggunakan teori personologi Henry Murray. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dengan metode simak dan catat. Peneliti menyimak film secara menyeluruh, kemudian mencatat dialog serta adegan yang merepresentasikan *needs* tokoh Shin untuk diklasifikasikan ke dalam kategori *needs* menurut teori personologi Henry Murray. Melalui analisis yang telah dilakukan, ditemukan delapan *needs* dalam diri tokoh Shin: *achievement*, *nurturance*, *affiliation*, *aggression*, *harm-avoidance*, *abasement*, *dominance*, dan *defendance*. *Need* yang paling dominan pada tokoh Shin adalah *need aggression*. Temuan lain menunjukkan adanya hubungan antar *needs*, di mana *need harm-avoidance* memicu munculnya *need aggression*.

Copyright © 2026, The Author(s).
This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Gunarta, A. E., & Wahyuningsih, T. M. (2026). Needs Tokoh Shin dalam Film *Kingdom*: Kajian Psikoanalisis Henry Murray. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(3), 3254–3272. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i3.6436>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membuat film memberikan dampak yang besar pada kesusastraan. Sebagai sebuah karya sastra, film selalu menyajikan informasi dengan teknik yang unik (Prasasti et al., 2022). Penggambaran tokoh sebuah karya sastra merupakan representasi dalam kehidupan nyata. Selain itu, Dewi (dalam Aulia & Sulistyawati, 2023) berpendapat bahwa setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, setiap manusia memiliki watak, kejadian, dan respon emosional yang tidak seragam. Penulis menggambarkan sebuah tokoh dengan beragam karakteristik untuk mencerminkan perilaku manusia. Sebuah tokoh sering kali digambarkan dengan konflik internal dan eksternal yang dapat merepresentasikan berbagai aspek psikologis manusia (Amelia & Hikam, 2025).

Psikologi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari jiwa. Berbagai definisi psikologi yang dikemukakan oleh para ahli menunjukkan adanya hubungan antara perilaku dan aspek psikologis manusia. Dengan demikian, psikologi dapat dideskripsikan sebagai ilmu yang mengarah pada perilaku manusia sebagai representasi dari kondisi psikologis dalam diri manusia (Moputi & Husain, 2018). Penelitian psikologi sastra berpengaruh dalam memahami sifat seseorang untuk mendalami lebih lanjut tentang aspek kepribadian dan mengidentifikasi perkembangan masalah kepribadian (Minderop, 2010). Selain itu, Yuwono (dalam Budiyanto & Oemiati, 2023) menyampaikan bahwa karya sastra berupa drama atau film bisa diterapkan sebagai kajian analisis psikologi dengan berorientasi pada tokoh di dalamnya. Memberikan masukan kepada peneliti terkait pengembangan karakter yang bermanfaat dalam menganalisis karya sastra yang berhubungan dengan aspek psikologi membuat film menjadi media yang kompleks untuk dianalisis.

Film *Kingdom* disutradai oleh Shinsuke Sato dan rilis di Jepang pada tahun 2019. Film bergenre *action* ini menceritakan tentang Shin, seorang budak yang mempunyai impian untuk menjadi Jenderal. Hyou, teman Shin yang juga seorang budak, menyakini Shin bahwa satu-satunya jalan untuk melepaskan diri dari status mereka adalah melalui pedang. Hingga keduanya tumbuh dewasa, keduanya selalu berlatih dan bertanding menggunakan pedang bersama. Suatu hari, utusan kerajaan mengunjungi desa mereka untuk mencari pasukan guna membantu Eisei, raja negara Qin. Namun, utusan tersebut hanya menerima Hyou dan membiarkan Shin tetap menjadi budak. Beberapa waktu kemudian, Hyou muncul kembali di hadapan Shin dengan luka tusukan akibat pemberontakan yang dilakukan oleh Seikyou, adik Raja Eisei untuk merebut kekuasaan di istana. Karena luka tusukan yang cukup parah, nyawa Hyou akhirnya tidak dapat diselamatkan.

Kepergian Hyou mendorong Shin untuk menghunuskan pedangnya demi membalas dendam dan menepati janjinya kepada Hyou untuk mengembalikan takhta raja yang digulingkan sebagai bentuk keadilan. Kematian Hyou dan pertemuan Shin dengan Eisei menjadi titik penting dalam perkembangan tokoh Shin. Perjuangan yang dilakukan Shin untuk membalas dendam atas kematian Hyou secara tidak langsung

membawanya semakin dekat dengan impiannya untuk menjadi seorang jenderal. Dinamika psikologi tokoh Shin menarik untuk dikaji lebih jauh berdasarkan teori personologi yang dikemukakan oleh Henry Murray.

Menurut Henry Murray (dalam Hamim, 2012), memahami proses kepribadian seseorang harus dilihat secara menyeluruh dan dikaitkan dengan pengaruh lingkungan, pengalaman masa lalu, aspek kesadaran, dan ketidaksadaran. Selain itu, Henry Murray menyimpulkan bahwa manusia memiliki 20 aspek kebutuhan psikologis yang dikelompokkan ke dalam enam kategori utama, yaitu kekuasaan (*dominance*, *autonomy*, *aggression*, *deference*), ambisi (*achievement*, *exhibition*, *recognition*), pertahanan status (*infavoidance*, *defendance*, *counteraction*), afeksi (*affiliation*, *rejection*, *succorance*, *nurturance*), pertukaran informasi (*cognizance* dan *exposition*), dan kategori lainnya seperti *order*, *play*, *sentience*, dan *abasement* (Murray & McAdams, 2007).

Dari 20 *needs* yang disampaikan oleh Henry Murray, 19 diantaranya bersifat *psychogenic* atau dianggap murni psikologikal. Selebihnya, satu *needs* yang disebut *sex* bersifat fisiologik karena berhubungan dengan biologi seksual (Daniswara et al., 2023). *Needs* yang terdapat dalam diri seseorang dapat saling berhubungan dengan berbagai cara. Salah satu caranya adalah *needs* yang dapat menjadi bagian dari *needs* lain, seperti *abasement* yang dapat muncul bersamaan dengan *affiliation*. Selain itu, terdapat *needs* yang bertentangan, seperti *autonomy* dengan *affiliation* (Hamim, 2012).

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan psikologi sastra untuk menganalisis *needs* suatu tokoh dilakukan oleh Ananda & Wahyuningsih (2026) yang berjudul “*Needs Tokoh Akito Hayazaka dalam Film Yomei Ichinen no Boku ga, Yomei Hantoshi no Kimi to Deatta Hanashi*”, membahas tokoh Akito Hayasaka yang mengekspresikan perasaannya dalam film *Drawing Closer*. Penelitian tersebut menggunakan teori milik Henry Murray untuk menganalisis permasalahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 10 *needs* yang membentuk dinamika karakter Akito, yaitu *Abasement*, *Understanding*, *Deference*, *Affiliation*, *Defendance*, *Nurturance*, *Achievement*, *Rejection*, *Dominance*, dan *Counteraction*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Jatinegara & Wahyuningsih (2024) yang berjudul “*The Psychological Needs of William James Moriarty From Anime Moriarty The Patriot in The Study of Henry Murray’s Personology*”, menyelidiki *needs* yang terdapat pada karakter William James Moriarty. Hasil studi tersebut menunjukkan terdapat 5 jenis *needs* pada tokoh William, yaitu *Achievement*, *Aggression*, *Autonomy*, *Dominance*, dan *Nurturance*.

Meskipun penelitian sebelumnya menggunakan teori yang serupa, yaitu teori Henry Murray, penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Selain sumber data yang berbeda, penelitian sebelumnya hanya berfokus pada identifikasi *needs* dalam seorang tokoh, sedangkan penelitian ini menganalisis *needs* serta menyoroti *needs* yang dominan dalam tokoh Shin. Penelitian ini relevan karena dapat memperkaya kajian psikologi sastra dengan membuktikan bahwa psikologi sastra dapat digunakan untuk mempelajari lebih lanjut tentang aspek dan perkembangan

masalah kepribadian khususnya dalam menganalisis *needs* tokoh menggunakan teori yang dikemukakan oleh Henry Murray.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, penelitian ini merumuskan masalah utama berupa: (1) Apa saja *needs* yang terdapat pada tokoh Shin dalam mencapai tujuannya dalam film *Kingdom* berdasarkan teori Henry Murray? (2) *Needs* manakah yang paling dominan sebagai pendorong tokoh Shin dalam mencapai tujuannya? Penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah di atas, dengan cara mengidentifikasi jenis-jenis *needs* yang muncul pada tokoh Shin, serta menganalisis *needs* yang paling dominan dalam mendorong upayanya untuk membalas dendam atas kematian temannya dan mencapai impiannya untuk menjadi Jenderal Agung dalam film *Kingdom* (2019) melalui teori personologi Henry Murray.

METODE

Dalam melakukan penelitian mengenai konflik batin menggunakan teori Henry Murray, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Dharma (2023) metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang menganalisis data dalam bentuk visual dan kata, bukan dalam bentuk numerik. Selain itu, Denzin dan Lincoln (dalam Ahmadi, 2019) berpendapat bahwa penelitian kualitatif berfokus pada penyelidikan dan pencarian jawaban. Oleh karena itu, penelitian kualitatif banyak digunakan dalam ilmu sosiologi, antropologi, dan psikologi.

Peneliti memilih jenis penelitian ini untuk menggali lebih dalam mengenai aspek psikologi yang tidak dapat diukur secara numerik, melainkan melalui representasi data visual dan tekstual berupa gambar serta dialog dalam film. Penelitian ini menggunakan sumber data berupa film Jepang yang berjudul *Kingdom*. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dengan metode simak dan catat untuk mengumpulkan data. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menyimak film *Kingdom* secara menyeluruh, kemudian mencatat dialog dan adegan yang mempresentasikan *needs* tokoh Shin berdasarkan teori personologi Henry Murray. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan diklasifikasikan berdasarkan kategori *needs* dalam teori Henry Murray.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan pada film *Kingdom*, teridentifikasi delapan jenis *needs* dalam diri tokoh Shin. Secara keseluruhan, frekuensi kemunculan *needs* tersebut disajikan dalam Tabel 1 untuk memberikan gambaran mengenai *needs* dominan yang berperan sebagai pendorong tokoh Shin dalam mencapai tujuannya.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Needs Tokoh Shin dalam Film Kingdom

No	Jenis <i>Need</i>	Frekuensi
1	<i>Achievement</i>	2
2	<i>Nurturance</i>	2
3	<i>Affiliation</i>	1
4	<i>Aggression</i>	5
5	<i>Harm-Avoidance</i>	1
6	<i>Abasement</i>	1
7	<i>Dominance</i>	1
8	<i>Defendance</i>	1
Total		14

Berdasarkan Tabel 1, ditemukan delapan jenis *needs* dalam diri tokoh Shin dengan total 14 data yang teridentifikasi. Data tersebut menunjukkan bahwa *need aggression* memiliki frekuensi kemunculan tertinggi, yakni sebanyak 5 kali. Hal ini mengindikasikan bahwa dorongan agresif merupakan motivasi utama yang menggerakkan perilaku tokoh Shin dalam upayanya untuk membalas dendam atas kematian temannya dan mencapai impiannya untuk menjadi Jenderal Agung.

1. *Need Achievement*

1.1 Saat Shin berlatih pedang bersama Hyou

Dialog 1

Hyou : これから、1万回勝負しよう！

Korekara, 1 man-kai shoubu shiyou!

Mulai sekarang ayo kita bertarung 10.000 kali!

Shin : 1万回勝負したら、ここから出れんのか？

1 Man-kai shoubu shitara, koko kara deren no ka?

Apakah kita bisa keluar dari sini jika aku bertarung 10.000 kali?

Hyou : それどころか、天下の大將軍になれる。本当に殺す気で1万回勝負したら、絶対に大將軍になれる。

Soredokoroka, tenka no taishougun ni nareru. Hontouni korosuke de 1 man-kai shoubu shitara, zettai ni taishougun ni nareru.

Tidak hanya itu, kau akan menjadi Jenderal Agung. Kalau benar-benar bertarung dengan niat membunuh dan bertanding sampai 10.000 kali, kau pasti bisa menjadi Jenderal Agung.

Shin : 俺も、天下の大將軍になる！

Ore mo, tenka no taishougun ni naru!

Aku juga akan menjadi Jenderal Agung!



Gambar 1: Hyou mengajak shin berlatih pedang saat masih anak-anak.
(Kingdom, 2019, 00:06:05)



Gambar 2: Shin dan Hyou berlatih pedang hingga mereka beranjak dewasa.
(Kingdom, 2019, 00:07:07)

Dialog 1 dan gambar 1 menceritakan adegan saat Shin dan Hyou saat masih anak-anak. Hyou mengajak Shin untuk berlatih pedang sebanyak 10.000 kali. Shin terkejut dan mempertanyakan apakah dengan melakukannya, mereka dapat terbebas dari statusnya, yaitu budak. Hyou menegaskan bahwa tidak hanya bisa bebas, namun Shin juga bisa menjadi Jenderal Agung jika bertarung dengan sungguh-sungguh. Seketika, Shin teringat sosok Jenderal Ouki, salah satu dari Enam Jenderal Agung negara Qin dan termotivasi untuk menjadi jenderal hebat seperti beliau. Gambar 2 memperlihatkan Shin dan Hyou yang tetap berlatih pedang hingga mereka beranjak dewasa demi terbebas dari statusnya yang menjadi budak.

Tindakan Shin yang terus berusaha demi mewujudkan impiannya merefleksikan adanya kebutuhan untuk meraih prestasi (*need for achievement*). *Need* tersebut muncul karena dorongan dari keinginannya untuk menjadi Jenderal Agung dan diwujudkan melalui ketekunan usaha yang dilakukan dalam berlatih pedang bersama Hyou, sejak masih anak-anak hingga beranjak dewasa.

1.2 Saat Shin mengatakan ingin pergi ke medan perang

Dialog 2

Shi : セイ、俺は戦場に出る。一つ一つ武功を上げて、上り詰めるんだ。

Sei, ore wa senjou ni deru. Hitotsu hitotsu bukou o agete, noboritsumerunda.

Aku akan pergi ke medan perang, Sei. Sedikit demi sedikit meraih prestasi militer dan naik ke puncak.

Eise : 天下の大將軍か?

Tenka no Taishougun ka?

Menjadi Jenderal Agung Terbesar di seluruh negeri, ya?

Shi : ああ。必ず上り詰めて、お前を中華の唯一の王にしてやるよ。

Aa. Kanarazu noboritsumete, omae o Chuuka no yuiitsu no ou ni shite yaru yo.

Ya. Aku pasti akan menjadi Jenderal Agung, lalu menjadikanmu satu-satunya raja di Tiongkok.

Potongan dialog 2 tersebut menceritakan kejadian setelah Eisei berhasil mengalahkan Seikyou dan merebut kembali tahtanya sebagai Raja negara Qin. Dalam dialog tersebut, Shin menyatakan bahwa ia akan menjadi prajurit militer di bawah kepemimpinan Eisei dan turun ke medan perang demi mewujudkan impiannya menjadi Jenderal Agung. Selain itu, Shin juga menyatakan bahwa ia akan mendukung Eisei untuk menjadi raja yang mampu menyatukan Tiongkok.

Keinginan Shin untuk menjadi prajurit militer dapat diidentifikasi sebagai *need achievement*. *Need* tersebut terlihat melalui ambisi Shin untuk menjadi Jenderal Agung yang menunjukkan adanya dorongan dalam dirinya untuk mencapai impiannya. Keinginannya tersebut kemudian mendorong Shin untuk turun ke medan perang sebagai bentuk usaha dalam membuktikan kemampuannya serta mewujudkan tujuan yang dimilikinya.

2. *Need Nurturance*

2.1 Saat Shin memberikan dukungan kepada Hyou

Dialog 3

- Hyou : 俺だけこんな裏道使うわけには—
Ore dake konna uramichi tsukau wake ni wa—
 Tidak adil kalau hanya aku yang—
- Shin : バカやろう！俺に気にすんな。
Baka yarou! Ore ni ki ni sunna.
 Bodoh! Jangan pikirkan aku.
- Hyou : シン、二人の行き着く場所は同じだぞ！
Shin, futari no ikitsuku basho wa onajida zo!
 Kita menuju tempat yang sama, Shin!
- Shin : すぐに追い抜いてやろ！
Sugu ni oinuite yaro!
 Aku akan segera menyusulmu!
- Hyou : この戦いの続きまたやるぞ。サボンなよ！
Kono tataikai no tsudzuki mata yaru zo. Sabonna yo!
 Kita akan melanjutkan perjuangan ini. Jangan menyerah!
- Shin : まってろよ、ヒョウ！
Mattero yo, Hyou!
 Tunggu saja, Hyou!
- Hyou : シン、しばしの別れだ。
Shin, shibashi no wakareda.
 Kita akan segera bertemu lagi, Shin.



Gambar 3: Shin berlatih pedang sendirian.
(Kingdom, 2019, 00:14:12)

Dialog 3 menceritakan tentang utusan kerajaan yang mengunjungi desa tempat Shin dan Hyou untuk mencari pasukan guna membantu Eisei, raja negara Qin. Namun, utusan tersebut hanya memilih Hyou dan membiarkan Shin tetap menjadi budak. Sebelum Hyou pergi, ia meminta Shin untuk tetap melanjutkan perjuangan mereka. Shin pun menegaskan bahwa dirinya akan segera menyusul Hyou dan memintanya untuk tidak khawatir. Gambar 3 memperlihatkan Shin yang sedang berlatih pedang seorang diri setelah Hyou pergi untuk menjadi prajurit istana. Ia meyakini bahwa dirinya tidak akan kalah dari Hyou dan akan menjadi Jenderal Agung.

Meskipun utusan kerajaan hanya memilih Hyou, hal tersebut tidak membuat Shin merasa sakit hati hingga membenci Hyou. Sebaliknya, Shin memberikan dukungan kepada Hyou dan memintanya untuk tidak mengkhawatirkan dirinya. Tindakan Shin yang memberikan dukungan kepada Hyou menunjukkan adanya kebutuhan untuk membantu orang lain (*need for nurturance*), yang diwujudkan melalui pemberian dukungan emosional sebagai bentuk kepedulian terhadap orang lain. Dukungan tersebut ditunjukkan melalui penegasan Shin agar Hyou tidak perlu mengkhawatirkan dirinya.

2.2 Saat Shin tidak ingin menyerahkan mayat Hyou

Dialog 4

- Hyou : 亡骸はされるがままに。
Nakigara wa sareru ga mama ni.
Biarkan mereka membawa mayatku.
- Shin : 触らせねえし！一人も生かしちゃ返さねえよ！
Sawara seneeshi! Hitori mo ikashicha kaesanee yo!
Aku tidak akan membiarkan mereka menyentuhmu! tak akan aku biarkan satu pun dari mereka pergi hidup-hidup!

Potongan dialog 4 menceritakan kemunculan Hyou di hadapan Shin dengan luka tusukan akibat perlawanan yang dilakukan oleh Seikyou, adik Raja Eisei di istana untuk merebut kekuasaan. Mengetahui bahwa pasukan Seikyou sedang mengejarnya, Hyou meminta Shin untuk menyerahkan mayatnya kepada mereka.

Namun, Shin menolak dan justru ingin membunuh pasukan Seikyou karena sudah melukai Hyou.

Tindakan Shin yang tidak ingin menyerahkan mayat Hyou kepada pasukan Seikyou menunjukkan adanya sikap kepedulian terhadap orang lain. Hal tersebut dapat diidentifikasi sebagai *need nurturance*, yaitu kebutuhan untuk membantu dan melindungi orang lain sebagai bentuk simpati yang terdapat dalam diri Shin. *Need nurturance* dalam diri Shin merepresentasikan kasih sayang yang dimiliki Shin terhadap Hyou sebagai seorang teman.

3. *Need Affiliation*

Saat Shin melaksanakan keinginan Hyou

Dialog 5

Hyou : シン、託したぞ。

Shin, takushita zo.

Aku mempercayakan ini kepadamu, Shin.

Shin : 分かった。分かったから死ぬんじゃねえよ！二人で天下の大將軍になるつつったじゃねえかよ！一緒に天下の大將軍になる！殺す、ぶっ殺す！

Wakatta. Wakattakara shinunjanee yo! Futari de tenka no taishougun ni naruttsutta janee ka yo! Issho ni tenka no taishougun ni naru! Korosu, bukkorosu!

Baik. Aku akan melakukannya, jadi jangan mati! Kita bilang kita akan menjadi Jenderal Agung bersama! Jenderal Agung! Aku akan membunuh mereka! Akan kubunuh mereka semua!

Pada dialog 5 menceritakan saat sebelum kematian Hyou, ia memberikan sebuah peta yang mengarah ke suatu tempat dan meminta Shin untuk pergi ke sana. Hyou mempercayakan keinginannya kepada Shin. Shin mengatakan bahwa ia akan melaksanakan keinginan tersebut, namun Hyou harus tetap hidup karena mereka telah berjanji untuk menjadi Jenderal Agung bersama-sama.

Berdasarkan penjelasan dialog tersebut, tindakan Shin yang melaksanakan keinginan Hyou membuktikan adanya *need affiliation* dalam dirinya. *Need affiliation* adalah kebutuhan untuk menjalin, mempertahankan, dan mempererat hubungan emosional dengan seseorang. *Need* tersebut terlihat melalui sikap Shin yang memenuhi keinginan Hyou karena adanya hubungan pertemanan yang terjalin kuat. Selain itu, Shin yang menginginkan Hyou untuk tetap hidup karena telah berjanji untuk menjadi Jenderal Agung bersama-sama juga menunjukkan adanya keinginan untuk mempertahankan hubungan kebersamaan dengan Hyou sebagai orang yang dianggap penting dalam hidupnya.

4. *Need Aggression*

4.1 Saat Shin melawan perampok



Gambar 4: Shin melawan perampok yang menghadangnya.
(Kingdom, 2019, 00:22:56)

Berdasarkan gambar 4 yang disajikan, dapat diketahui bahwa adegan terjadi ketika Shin sedang menuju ke tempat yang tertera pada peta pemberian Hyou. Ketika berada di tengah perjalanan, ia dihadap oleh sekelompok perampok yang mengincar pedang milik Hyou yang dibawanya. Perampok tersebut memiliki seorang mata-mata bernama Ten yang mengawasi pergerakan Shin, sehingga perampok tersebut mengetahui keberadaan pedang tersebut. Selanjutnya, perampok itu mengancam Shin agar menyerahkan pedangnya. Ketika pemimpin perampok hendak menyerang Shin, Shin dengan sigap melawannya hingga pemimpin tersebut tidak berdaya. Melihat pemimpin mereka telah dikalahkan, para perampok lain menyerang Shin secara bersamaan, sehingga nyawanya sempat terancam. Namun, berkat latihan pedang yang dilakukan Shin, ia mampu mengalahkan para perampok tersebut dengan mudah sehingga ia dapat melanjutkan perjalanannya.

Berdasarkan penjelasan dialog tersebut, dapat ditemukan adanya *need aggression*, yaitu kebutuhan untuk menyerang, melukai, maupun menghukum pihak yang dianggap telah merugikan dirinya atau orang terdekatnya. *Need* tersebut terlihat saat Shin melakukan penyerangan balik terhadap para perampok yang hendak menyerangnya. Tindakan tersebut muncul karena adanya dorongan untuk menghadapi dan mengalahkan ancaman yang ada.

4.2 Saat Shin melawan utusan Seikyou yang membunuh Hyou

Dialog 6

Shin : 分かってきた、分かってきたぞ。お前はシン王、この国の王。ヒョウはお前に似てた。だから、替え玉として王宮に連れてくれて。王に間違えられて殺された。ヒョウはお前の身代わりで死んだんだ。てめえ！

Wakatte kita, wakatte kita zo. Omae wa Shin-Ou, kono kuni no ou. Hyou wa omae ni niteta. Dakara, kaedama to shite oukyuu ni tsurete korarete, ou ni machigaerarete korosareta. Hyou wa omae no migawari de shindan da. Temee!
Aku mulai paham, sekarang aku mengerti. Kau adalah Raja Qin, raja negeri ini. Hyou mirip denganmu. Karena itu dia dibawa ke istana

sebagai pengganti. Dia dikira sebagai raja lalu dibunuh. Hyou mati sebagai penggantinya. Dasar bajingan!

Utusan : なんだ小僧？大王を殺すなら譲ってやるぞ。首は俺がいただくよ
Seikyou : な。

Nanda kozou? Daiou wo korosu nara yuzutte yaru zo. Kubi wa ore ga itadaku yo na.

Ada apa, bocah? Kalau kau ingin membunuh Raja Qin, akan kubiarkan. Tapi kepalanya jadi milikku.

Shin : ああ、殺す。ぶっ殺してやる！だけど、その前にお前で。ヒョウを殺した。お前の腹、削り出してやる！

Aa, korosu. Bukkoroshite yaru! Dakedo, sono mae ni omae de. Hyou o koroshita. Omae no hara, kezuridashite yaru!

Ya, akan kubunuh. Akan kubantai kau! Tapi sebelum itu, kau dulu. Kau yang membunuh Hyou. Akan kucabik perutmu!



Gambar 5: Shin melawan utusan Seikyou yang telah membunuh Hyou.
(Kingdom, 2019, 00:30:48)

Berdasarkan dialog 6 yang disajikan, diceritakan bahwa Shin menemukan Raja Eisei yang sedang bersembunyi di sebuah gubuk. Shin terkejut karena wajah Eisei sangat mirip dengan Hyou. Saat Shin hendak meminta penjelasan, tiba-tiba pembunuh bayaran utusan Seikyou muncul dan menyerang mereka. utusan tersebut berniat membunuh Eisei atas perintah Seikyou. Mendengar pembicaraan mereka, Shin akhirnya mengetahui alasan di balik kematian Hyou. Hyou sebelumnya diterima sebagai pasukan kerajaan untuk menjadi pengganti Eisei karena kemiripan wajah mereka.

Setelah mengetahui hal tersebut, Shin marah dan ingin membunuh Eisei yang seharusnya menjadi target pembunuhan Seikyou. Utusan Seikyou mengizinkan Shin melakukannya dengan syarat kepala Eisei diserahkan kepadanya. Namun sebelum itu, Shin mengatakan bahwa ingin membunuh utusan tersebut terlebih dahulu karena dialah yang telah membunuh Hyou. Gambar 5 menunjukkan pertarungan yang antara Shin dan utusan Seikyou yang akhirnya dimenangkan oleh Shin sehingga ia berhasil membalas kematian Hyou.

Shin yang mengatakan ingin membunuh utusan Seikyou dapat membuktikan adanya *need aggression* yang terlihat. *Need* tersebut terlihat ketika Shin memilih untuk membunuh utusan Seikyou setelah mengetahui bahwa utusan tersebut adalah orang

yang membunuh Hyou. Tindakan Shin tersebut menunjukkan adanya rasa marah, kebencian, serta keinginan untuk membalas kematian Hyou. Perasaan tersebut memunculkan dorongan agresif dalam diri Shin, sehingga ia berusaha mengalahkan utusan Seikyou sebagai bentuk balas dendam terhadap kematian Hyou.

4.3 Saat Shin mendorong tubuh Eisei

Dialog 7

Eisei : 反乱を防げなかったのは、俺に力がなかった。それだけのことだ。
昌文君は弟の反乱を止められないと判断し、計略を練った。そんな
中、昌文君は俺とうり二つの少年と出会った。替え玉も万が一のた
めのものだったが、そのおかげで俺はまだ生きている。

*Hanran o fusegenakatta no wa, ore ni chikara ga nakatta. Sore dake no koto da.
Shoubun-kun wa otouto no hanran o tomerarenai to handan shi, keiryaku o
netta. Sonna naka, Shoubun-kun wa ore to uri futatsu no shounen to deatta.
Kaedama mo man ga ichi no tame no mono datta ga, sono okage de ore wa
mada ikite iru.*

Alasan aku gagal mencegah pemberontakan adalah karena aku tidak punya kekuatan. Hanya itu. Shoubunkun menilai bahwa pemberontakan adikku tidak bisa dihentikan, lalu dia membuat strategi. Di tengah situasi itu, dia bertemu seorang anak laki-laki yang sangat mirip denganku. Dia menggantikanku untuk berjaga-jaga, dan berkat itu aku masih hidup sekarang.

Shin : おい、ちょっと待てよ。万が一だと？ 万が一のおかげでだ？ ふざ
けんな！お前ら、ヒョウの命をなんだと思ってる？！天下の大將軍
になるって、二人で約束してた。身分を上げて、でっかい屋敷建て
て、うまい飯食うって言ったのに！

*Oi, chotto mate yo. Man ga ichi da to? Man ga ichi no okage de da to? Fuzaken
na! Omaera, Hyou no inochi o nanda to omotteru?! Tenka no Taishougun ni
naru tte, futari de yakusoku shiteta. Mibun o agete, dekkai yashiki tatete, umai
meshi kuu tte itteta noni!*

Tunggu dulu. 'Berjaga-jaga' katamu? 'Berkat kemungkinan kecil itu' katamu? Jangan bercanda! Kau pikir nyawa Hyou itu apa? Kami berdua sudah berjanji akan menjadi Jenderal Agung. Mengangkat derajat kami, membangun rumah besar, makan makanan enak, padahal kami sudah berjanji seperti itu!

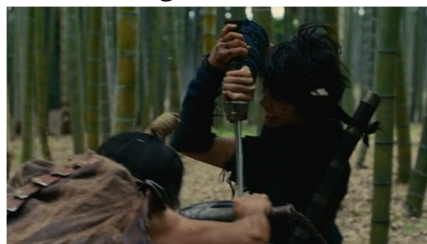


Gambar 6: Shin mendorong tubuh Eisei setelah mendengar perkataannya.
(Kingdom, 2019, 00:36:31)

Potongan dialog 7 menceritakan Eisei yang memberitahu Shin mengenai pemberontakan yang terjadi. Eisei mengatakan bahwa alasan ia tidak dapat mencegah pemberontakan tersebut karena tidak memiliki kekuatan yang cukup. Shoubun, bawahan Eisei, menyatakan bahwa pemberontakan yang dilakukan Seikyou sulit untuk dihentikan, sehingga ia menyusun sebuah strategi. Dalam situasi tersebut, Shoubunkun bertemu dengan Hyou yang memiliki wajah sangat mirip dengan Eisei. Shoubunkun membuat strategi agar Hyou menggantikan Eisei demi keselamatannya. Eisei juga mengatakan bahwa berkat pengorbanan Hyou, ia dapat bertahan hidup hingga sekarang. Mendengar perkataan tersebut, Shin menjadi sangat marah karena menganggap Eisei telah memperlakukan nyawa Hyou seolah-olah tidak berharga. Gambar 6 menunjukkan Shin yang marah dan mendorong tubuh Eisei karena perkataannya.

Tindakan Shin yang menyerang Eisei dapat membuktikan adanya *need aggression* dalam dirinya. *Need* tersebut terlihat ketika Shin menganggap Eisei tidak menghargai nyawa Hyou, sehingga memunculkan rasa marah, kebencian, serta balas dendam dalam dirinya. Dorongan emosional tersebut kemudian diwujudkan melalui tindakan Shin yang mendorong tubuh Eisei sebagai bentuk pelampiasan emosi. Tindakan Shin tersebut menunjukkan dorongan agresif yang muncul akibat tekanan emosional yang dialaminya.

4.4 Saat Shin melawan Suku Gunung



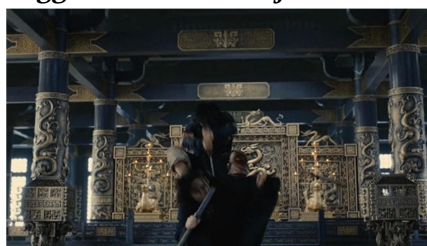
Gambar 7: Shin melawan Suku Gunung yang menghadangnya.
(Kingdom, 2019, 00:48:53)

Adegan pada gambar 7 menceritakan Shin, Eisei, dan Ten yang sedang melewati hutan bambu. Di tengah perjalanan, mereka dihadang oleh Suku Gunung yang

bersiap untuk menyerang mereka. Merasa perjalanan mereka terhambat oleh kemunculan Suku Gunung, Shin kemudian memutuskan untuk melakukan sebuah perlawanan.

Berdasarkan respon yang dilakukan Shin dalam menghadapi ancaman dari Suku Gunung, dapat diketahui adanya *need aggression* dalam dirinya. *Need* tersebut terlihat melalui Shin yang memilih untuk melakukan sebuah perlawanan kepada Suku Gunung yang menghadang mereka di hutan bambu. Tindakan tersebut menunjukkan adanya dorongan dalam diri Shin untuk menyingkirkan lawan yang dianggap mengganggu perjalanan mereka. Dorongan tersebut diwujudkan melalui tindakan perlawanan yang dilakukan Shin sebagai bentuk usaha untuk mengatasi ancaman yang dialami.

4.5 Saat Shin melawan hingga membunuh Saji



Gambar 8: Shin melawan Saji, bawahan Seikyou.
(Kingdom, 2019, 01:45:03)

Adegan pada gambar 8 menceritakan Shin yang berhasil bertemu dengan Seikyou. Saat Shin hendak membunuhnya, ia dihadang oleh Saji, salah satu jenderal bawahan Seikyou. Seikyou kemudian memerintahkan Saji untuk membunuh Shin. Dalam situasi tersebut, Shin melakukan perlawanan dan berhasil mengalahkan serta membunuh Saji di hadapan Seikyou.

Tindakan Shin yang melawan dan berhasil membunuh Saji menunjukkan adanya *need aggression*. *Need* tersebut terlihat ketika Shin melakukan perlawanan terhadap Saji yang menghalanginya untuk membunuh Seikyou. Dorongan tersebut diwujudkan melalui tindakan Shin yang berhasil membunuh Saji sebagai usaha untuk menyingkirkan hambatan dalam mencapai tujuannya, yaitu membunuh Seikyou.

5. *Need Harm-Avoidance*

Saat Shin menghindari perampok

Dialog 8

Perampok : なるほど。確かに剣を持ってやがるな。大人しくその剣を渡せば、ここを通してやる。

Naruhodo. Tashikani ken o motte ya garuna. Otonashiku sono ken o watashite koko toushite yaru.

Begitu, ya. Dia memang membawa pedang. Serahkan pedang itu dan aku akan membiarkanmu lewat.

Shin : どけ！お前らに構ってる暇ない！
Doke! Omaera ni kamatteru hima nai!
Minggir! Aku tidak ada waktu untuk berurusan dengan kalian!

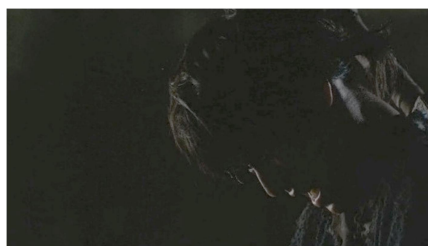
Selain menunjukkan sikap agresi (*need aggression*), adegan pada gambar 4 (lihat sub-bab 4.1) juga merepresentasikan *need harm-avoidance* dalam diri Shin. *Need harm-avoidance* merupakan kebutuhan untuk menghindari bahaya serta sikap waspada terhadap ancaman yang merugikan diri sendiri. Oleh karena itu, perilaku agresif yang ditunjukkan Shin dengan melawan perampok tidak hanya berfungsi sebagai bentuk serangan biasa, tetapi juga sebagai upaya perlindungan diri untuk menghindari ancaman yang dapat membahayakan nyawanya. Shin yang mengatakan “*Omaera ni kamatteru hima nai*”, menunjukkan bahwa dirinya ingin segera lepas dari situasi berbahaya yang mengancam. Selain itu, *need aggression* dapat muncul karena adanya dorongan dari *need harm-avoidance* untuk menghindari bahaya ancaman dari perampok yang mengincar nyawa Shin.

6. *Need Abasement*

Saat Shin merasakan sedikit penyesalan

Dialog 9

Shin : ヒョウ、お前の敵も打たずに、こんなところまで来ちゃったぞ。
Hyou, omae no teki mo utazu ni, konna tokoro made kichimatta zo.
Hyou, tanpa mengalahkan musuhmu, aku justru sudah sampai sejauh ini!



Gambar 9: Shin merasakan sedikit penyesalan.
(Kingdom, 2019, 00:24:44)

Dialog 9 menceritakan Shin yang telah sampai di lokasi yang tertera pada peta pemberian Hyou. Di tempat tersebut, ia menemukan sebuah gubuk kecil. Namun, sebelum memasuki gubuk tersebut, Shin sempat merasakan adanya penyesalan kecil karena ia memilih pergi ke tempat itu tanpa melawan pasukan Seikyou untuk membalas kematian Hyou.

Berdasarkan penjelasan pada dialog 9, terlihat adanya *need abasement*, yaitu kebutuhan untuk merendahkan diri, menyalahkan diri sendiri, dan merasa bersalah. Hal ini tercerminkan melalui sikap Shin dalam merespons tindakan yang ia lakukan, yaitu mengikuti permintaan Hyou dengan perasaan bersalah karena ia tidak dapat

membalas kematian Hyou. Perasaan bersalah tersebut ditunjukkan melalui Shin yang mengatakan, “tanpa mengalahkan musuhmu, aku justru sudah sampai sejauh ini”, yang mencerminkan munculnya pemikiran negatif dalam diri Shin, yang dapat dilihat pada gambar 9. Oleh karena itu, ucapan Shin tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan untuk merendahkan diri sebagai bentuk refleksi atas kesalahan yang dirasakan.

7. *Need Dominance*

Saat Shin memerintah Eisei

Dialog 10

- Eisei : ここも囲まれるな。軍は弟側に落ちたか。
Koko mo kakomareru na. Gun wa otouto gawa ni ochita ka.
 Tempat ini juga akan segera dikepung. Sepertinya pasukan sudah berpihak ke adikku.
- Shin : ヒョウを殺した奴の仲間が。くそ、もう一暴れするしかねえか。
 いくぞ！
Hyou o koroshita yatsu no nakama ga. Kuso, mou hitoabaresuru shika nee ka. Iku zo!
 Rekan dari orang yang membunuh Hyou. Sial, sepertinya aku harus bertarung lagi. Ayo!
- Eisei : お前、あれと戦う気か？
Omae, are to tatakau ki ka?
 Kau berniat melawan pasukan itu?
- Shin : 当たり前だ。しっかりついて来いよ！お前を殺すかどうかはあいつら全員ぶっ殺してからきめてやる！だから、逃げんじゃねえぞ！
Atarimae da. Shikkari tsuite koi yo! Omae o korosu ka dou ka wa aitsura zen'in bukkoroshite kara kimete yaru! Dakara, nigen janee zo!
 Tentu saja. Ikuti aku baik-baik! Membunuhmu atau tidak, akan kutentukan setelah kubunuh mereka semua! Jadi, jangan kabur!

Dialog 10 menceritakan adegan setelah Shin berhasil membunuh utusan Seikyou. Shin dan Eisei kemudian menyaksikan desa Shin yang terbakar. Eisei mengetahui bahwa pembakaran tersebut dilakukan oleh pasukan Seikyou yang masih memburunya. Shin berniat membunuh pasukan tersebut karena mereka merupakan rekan dari utusan yang membunuh Hyou. Akibat situasi tersebut, niat awal Shin untuk membunuh Eisei harus ditunda sementara agar ia dapat menghadapi pasukan Seikyou. Shin kemudian menyuruh Eisei untuk tetap mengikutinya karena ia akan memutuskan apakah akan membunuh Eisei atau tidak setelah mengalahkan pasukan Seikyou.

Tindakan Shin yang memerintah Eisei, seorang Raja, dapat membuktikan adanya *need dominance*, yaitu kebutuhan untuk mengendalikan, memerintah, serta mempengaruhi orang lain agar mengikuti keinginannya. *Need* tersebut terlihat ketika Shin memerintahkan Eisei untuk tetap mengikutinya dalam menghadapi pasukan Seikyou karena ia belum memutuskan apakah akan membunuh Eisei atau tidak. Tindakan tersebut menunjukkan adanya keinginan Shin untuk menempatkan dirinya sebagai pihak yang memiliki kuasa terhadap orang lain. Dorongan tersebut memunculkan bentuk ekspresi dominasi dalam diri Shin sehingga ia berani untuk memberikan perintah kepada Eisei meskipun Shin mengetahui bahwa Eisei merupakan seorang Raja seharusnya dihormati.

8. *Need Defendance*

Saat Shin menyangkal perkataan Saji

Dialog 11

Saji : どうした？ 将軍になるんだろう？ ああ？ 夢見てんじゃねえよ、ガキが。夢なんてクソだ。そういう奴ら、いっぱい見てきた。戦場に夢なんて転がってねえんだよ。夢だなんて言ってる奴こそ、くだらねえ死に方するんだよ。

Shougun ni narun darou? haa? Yume miten janee yo, gaki ga. Yume nante kuso da. Sou iu yatsura ippai mite kita. Senjou ni yume nante korogatteneen da yo. Yume da nante itteru yatsu koso, kudarane shinikata surun da yo.

Ada apa? Ingin jadi jenderal, ya? Hah? Jangan mimpi, bocah. Mimpi itu hanya omong kosong. Aku sudah banyak melihat orang-orang seperti itu. Di medan perang tidak ada yang namanya mimpi. Justru orang yang mengatakan soal mimpi itulah yang mati dengan cara menyedihkan.

Shin : 違う。違うよな。夢を見て何が悪い？ 夢があるから、立ち上がれるんだろうが。夢があるから、前に進める。夢があるから、強くなれるんだろうが。

Chigau. Chigau yo na. Yume o mite nani ga warui? Yume ga aru kara, tachiagarerun darou ga. Yume ga aru kara, mae ni susumeru. Yume ga aru kara, tsuyoku narerun darou ga.

Tidak. Kau salah. Apa salahnya punya mimpi? Karena ada mimpi, kita bisa bangkit. Karena ada mimpi, kita bisa terus maju. Karena ada mimpi, kita bisa menjadi kuat.

Potongan dialog 11 terjadi ketika Shin sedang melawan Saji. Saat Saji mengetahui bahwa Shin memiliki mimpi untuk menjadi Jenderal Agung, ia mengatakan bahwa mimpi tersebut hanyalah omong kosong. Saji juga menyatakan bahwa di medan perang, orang yang terlalu sering membicarakan mimpinya akan berakhir dengan kematian yang menyedihkan. Mendengar perkataan tersebut, Shin membalas dengan mengatakan bahwa tidak ada yang salah dengan memiliki mimpi.

Selain itu, ia juga menambahkan bahwa dengan adanya mimpi, dapat membuat seseorang menjadi lebih kuat.

Respons yang ditunjukkan Shin terhadap perkataan Saji yang merendahkan mimpinya dapat diidentifikasi sebagai *need defendance*, yaitu kebutuhan untuk membela dan mempertahankan harga diri dari kritik atau pandangan negatif yang ditujukan kepadanya. *Need* tersebut dapat dilihat melalui sikap Shin yang menyangkal pernyataan Saji sebagai bentuk penolakan terhadap perkataan yang meremehkan mimpinya menjadi Jenderal Agung. Perasaan untuk mempertahankan keyakinannya terhadap mimpinya tersebut kemudian mendorong Shin untuk membela diri dengan mengatakan bahwa tidak ada yang salah dengan memiliki mimpi karena mimpi dapat membuat seseorang menjadi lebih kuat.

KESIMPULAN

Melalui analisis yang telah dilakukan, ditemukan delapan *needs* pada tokoh Shin, yaitu *achievement*, *nurturance*, *affiliation*, *harm-avoidance*, *abasement*, *dominance*, *defendance*, dan *aggression*. *Need achievement* terlihat saat Shin berlatih pedang bersama Hyou dan ingin pergi ke medan perang sebagai upaya untuk mencapai impiannya menjadi Jenderal Agung. *Need nurturance* tercermin melalui sikap Shin yang memberikan dukungan kepada Hyou dan ketika tidak ingin menyerahkan mayat Hyou karena hubungan mereka pertemanan yang terjalin kuat. *Need affiliation* tercermin melalui Shin yang melaksanakan keinginan Hyou. *Harm-avoidance* muncul ketika menghindari ancaman dari perampok. *Need Abasement* tercermin melalui Shin yang merasa bersalah karena tidak bisa membunuh pasukan Seikyou setelah Hyou tewas. *Need Dominance* terlihat saat Shin memerintah Eisei. *Need Defendance* melalui penyangkalan Shin terhadap perkataan Saji yang mencoba merendahkan mimpinya.

Need aggression merupakan *need* yang mendominasi Shin dalam mencapai tujuannya untuk membalas dendam atas kematian Hyou sekaligus mencapai impiannya untuk menjadi Jenderal Agung. *Need* tersebut terlihat ketika Shin selalu menunjukkan sikap agresinya dalam berbagai situasi yang dihadapi. Sikap agresinya muncul ketika Shin melawan perampok, melawan urusan Seikyou, mendorong tubuh Eisei, melawan suku gunung, dan melawan Saji hingga berhasil membunuhnya. Berbagai tindakan agresi yang dilakukan Shin dalam menghadapi bermacam-macam musuh menunjukkan perjuangan yang secara tidak langsung membawanya semakin dekat pada tujuannya untuk menjadi Jenderal Agung. Hal tersebut menunjukkan bahwa agresi yang dilakukan Shin tidak hanya sebagai bentuk pelampiasan emosi, tetapi juga menjadi dorongan yang mendukung proses untuk mencapai tujuannya. Selain itu, penelitian ini juga memperlihatkan bahwa *needs* bisa saling berhubungan dengan berbagai cara, seperti *need harm-avoidance* yang menjadi pemicu munculnya *need aggression* sebagai bentuk pertahanan diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2019). *Metode penelitian sastra*. Penerbit Graniti.
- Amelia, V. E., & Hikam, A. I. (2025). Analisis Psikologi Sastra pada Novel Areksa Kajian Psikologi Sigmund Freud. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 261–271. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1828>
- Ananda, E., & Wahyuningsih, T. M. (2026). Needs Tokoh Akito Hayasaka dalam Film Yomei Ichinen no Boku ga, Yomei Hantoshi no Kimi to Deatta Hanashi. *Kiryoku*, 10(1), 80–94. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v10i1.80-94>
- Aulia, F., & Sulistyawati, R. (2023). Analisis Novel 00.00 Karya Ameylia Falensia Ditinjau dari Segi Konflik Batin Tokoh Lengka Tinjauan Psikologi Sastra. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(2), 1342–1352. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1072>
- Budiyanto, Y. T., & Oemiati, S. (2023). Needs Tokoh Shimamura Sora Dalam Serial Drama “Black Cinderella” - Psikoanalisis Henry Murray. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra*, (2017), 145–154.
- Daniswara, N. S., Oemiati, S., & Furisari, P. (2023). Kebutuhan Tokoh Harumichi Namiki dalam Drama First Love Kajian Psikoanalisis Henry Murray. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra Dan Budaya (SEBAYA)*, 3, 171–180.
- Dharma, I. P. A. S., Nurita, W., & Sundayra, L. (2023). Struktur Kepribadian Tokoh Utama Kaneki Ken dalam Anime Tokyo Ghoul Karya Sui Ishida. *Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra Dan Budaya Jepang*, 3(5).
- Hamim, R. (2012). *Psikologi Kepribadian*.
- Jatinegara, K. S., & Wahyuningsih, T. M. (2024). The Psychological Needs of William James Moriarty From Anime Moriarty The Patriot in The Study of Henry Murray’s Personology. *Undergraduate Conference on Language, Literature, and Culture (UNCLLE)*, 4(1), 115–123.
- Kato, S. (2019). *Kingdom*. Netflix.
- Minderop, A. (2010). *Psikologi sastra: karya, metode, teori, dan contoh kasus*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moputi, R., & Husain, D. (2018). An Ambition Analysis Represented By The Main Character In Perfume: The Story Of A Murderer. *British, Jurnal Bahasa Dan Sastra Inggris*, 7(1), 1–13.
- Murray, H. A., & McAdams, D. P. (2007). *Explorations in Personality*. Oxford university press.
- Prasasti, S. M. M., Martini, L. A. R., & Komariya, S. (2022). Struktur Kepribadian Tokoh Euis dalam Film Keluarga Cemara Karya Yandy Laurens : Kajian Psikologi Sastra. *SABDA: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 17, 10–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/sabda.17.1.10-21>