



Klasifikasi Emosi Tokoh Chihiro Ogino pada Film Spirited Away Karya Hayao Miyazaki Kajian Psikologi David Krech

Zahwa Putin¹, Bayu Aryanto¹

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

*Corresponding author email: zahwaputin12@mail.com

Article Info

Article history:

Received June 25, 2026
Approved August 12, 2026

Keywords:

David Krech, Literary
Psychology, Emotion
Classification

ABSTRACT

This study aims to describe the emotional classification of Chihiro Ogino in the film Spirited Away (2001) directed by Hayao Miyazaki using a literary psychology approach based on David Krech's theory of emotion classification. This research employs a qualitative descriptive method. Data were collected through note-taking techniques by repeatedly watching the film and identifying scenes, dialogues, and non-verbal expressions that indicate the protagonist's emotions. The data were analyzed based on Krech's classification of emotions, including basic emotions, sensory emotions, self-evaluative emotions, and social emotions. The results show that Chihiro Ogino experiences various emotions, namely fear, anger, sadness, happiness, pain, disgust, and guilt. These emotions arise as responses to her experiences in the spirit world and contribute to her character development from a fearful child into a more courageous, independent, and responsible individual. The conclusion of this study is that David Krech's emotion classification is effective in analyzing the emotional dynamics of the main character in Spirited Away and explaining the role of emotions in character development and narrative structure.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan klasifikasi emosi yang dialami tokoh Chihiro Ogino dalam film *Spirited Away* (2001) karya Hayao Miyazaki menggunakan kajian psikologi sastra dengan teori klasifikasi emosi David Krech. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui teknik simak-catat dengan menonton film secara berulang dan mengidentifikasi adegan, dialog, serta ekspresi nonverbal yang menunjukkan emosi tokoh utama. Data dianalisis berdasarkan klasifikasi emosi David Krech yang meliputi emosi dasar, emosi sensorik, emosi penilaian diri, dan emosi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh Chihiro Ogino mengalami berbagai emosi, yaitu takut, marah, sedih, bahagia, sakit, jijik, dan rasa bersalah. Emosi tersebut muncul sebagai respons terhadap pengalaman di dunia roh dan berperan dalam perkembangan karakter dari seorang anak yang penakut menjadi pribadi yang lebih berani, mandiri, dan bertanggung jawab. Kesimpulan penelitian ini adalah teori klasifikasi emosi David Krech efektif digunakan untuk menganalisis dinamika emosi tokoh dalam film *Spirited Away* serta menjelaskan kontribusi emosi terhadap perkembangan karakter dan alur cerita.

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



How to cite: Putin, Z., & Aryanto, B. (2026). Klasifikasi Emosi Tokoh Chihiro Ogino pada Film Spirited Away Karya Hayao Miyazaki Kajian Psikologi David Krech. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(3), 2911-2922. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i3.6785>

PENDAHULUAN

Psikologi berkaitan dengan aspek kejiwaan individu. Dalam kajian sastra, psikologi sastra digunakan sebagai landasan untuk memahami kondisi psikologis tokoh serta pengarang dalam suatu karya sastra. Kondisi psikologis seseorang dapat dipengaruhi oleh pengalaman atau peristiwa tertentu yang berdampak pada perubahan sikap, perilaku, maupun kepribadian (Ayu dkk., 2022). Selain itu, manusia memiliki berbagai jenis emosi yang diekspresikan secara berbeda sesuai dengan situasi yang dialami. Emosi tersebut juga terdapat pada tokoh fiksi dalam karya sastra sebagai bentuk keterhubungan dengan kehidupan nyata (Yudono & Yudono, 2024). Pengalaman tersebut juga dapat memunculkan berbagai emosi dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemarahan, kesedihan, ketakutan, kebahagiaan, dan kebencian (Rahmania dkk., 2025). Oleh karena itu, sastra dapat menjadi media yang menggambarkan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk kondisi emosional yang dialami tokoh (Ahmadi dalam Irma & Wedawati, 2020). Emosi dalam karya sastra berfungsi untuk menghadirkan makna serta menggugah perasaan pembaca melalui beragam peristiwa yang terjadi dalam cerita. Jika ditinjau dari bentuknya, emosi terbagi ke dalam beberapa jenis. (Nafisa & Subandiyah, 2024).

Seiring perkembangan media, karya sastra hadir dalam berbagai bentuk, salah satunya anime. Menurut Yudono & Yudono (2024), Anime merupakan salah satu bentuk animasi yang berasal dari Jepang dan telah memperoleh popularitas yang luas di berbagai negara, termasuk Indonesia.. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahadewi dan Sudipa (2023) yang menyatakan bahwa media hiburan Jepang, misalnya anime, manga, dan film, telah memperoleh banyak penggemar, baik di Jepang maupun di negara lain, terutama di kalangan remaja. Salah satu anime yang terkenal adalah *Spirited Away* yang tayang pada tahun 2001.

Film ini merupakan karya sutradara Hayao Miyazaki yang diproduksi oleh *Studio Ghibli*. *Spirited Away* menceritakan kisah Chihiro Ogino, seorang anak perempuan berusia 10 tahun yang tanpa sengaja memasuki dunia roh ketika sedang melakukan perjalanan pindah rumah bersama kedua orang tuanya. Setelah kedua orang tuanya berubah menjadi babi akibat memakan makanan yang bukan milik mereka, Chihiro harus bertahan hidup seorang diri di lingkungan yang asing. Dalam upayanya untuk membebaskan kedua orang tuanya dan kembali ke dunia manusia, Chihiro bekerja di pemandian milik penyihir Yubaba serta berinteraksi dengan berbagai makhluk roh yang memiliki latar belakang dan karakter yang berbeda. Berbagai pengalaman yang dialaminya selama berada di dunia roh membuat Chihiro menghadapi rasa takut, kecemasan, kebingungan, hingga konflik yang menguji keberanian dan keteguhan hatinya. Melalui rangkaian peristiwa tersebut, terlihat adanya perkembangan emosional pada diri Chihiro, dari sosok yang penakut dan bergantung pada orang lain menjadi individu yang lebih berani, mandiri, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian tersebut, perubahan emosi yang dialami tokoh utama dalam anime *Spirited Away* menjadi menarik untuk diteliti. Oleh karena itu, Analisis dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan psikologi sastra yang didukung oleh teori emosi David Krech guna mengungkap perubahan emosi tokoh utama secara mendalam. Perihal emosi, David Krech membagi emosi ke dalam empat kategori, meliputi emosi dasar, emosi yang dipengaruhi oleh rangsangan sensorik, emosi yang berkaitan dengan penilaian diri sendiri, dan emosi yang berkaitan dengan orang lain (Krech dalam Hutabarat dkk., 2023). Setiap kategori emosi tersebut memiliki bentuk serta cara pengungkapannya masing-masing.

Menurut Krech dalam Shabrinavasthi (2017) emosi dasar mencakup perasaan senang, marah, takut, dan sedih yang menjadi fondasi bagi emosi yang lebih kompleks. Senang muncul ketika tujuan tercapai, marah timbul akibat kegagalan atau frustrasi, takut berkaitan dengan respons terhadap ancaman, sedangkan sedih muncul karena kehilangan sesuatu yang bernilai. Emosi yang dipengaruhi rangsangan sensorik merupakan reaksi terhadap stimulus indra, seperti rasa sakit, rasa jijik, dan kenikmatan, yang berhubungan dengan pengalaman fisik maupun persepsi individu. Selanjutnya, emosi yang berkaitan dengan penilaian diri mencakup perasaan sukses atau gagal, bangga atau malu, serta rasa bersalah atau penyesalan, yang muncul dari evaluasi individu terhadap dirinya sendiri. Terakhir, emosi yang berkaitan dengan orang lain mencakup perasaan cinta dan benci. Cinta ditandai dengan ketertarikan dan kasih sayang, sedangkan benci berkaitan dengan perasaan negatif terhadap objek tertentu.

Pada penelitian ini, teori klasifikasi emosi David Krech digunakan karena mampu mengelompokkan emosi ke dalam beberapa kategori, mulai dari emosi dasar hingga emosi yang lebih kompleks. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang lebih sistematis terhadap emosi yang dialami tokoh Chihiro Ogino dalam anime *Spirited Away*. Melalui penggunaan teori ini, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika emosi tokoh serta kontribusinya terhadap pesan dalam cerita.

Beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan teori emosi David Krech antara lain sebagai berikut. Penelitian oleh Yuliana dkk. (2018) menganalisis klasifikasi emosi tokoh dalam novel *Maryam* karya Okky Madasari dengan metode deskriptif kualitatif yang mengacu pada teori psikologi sastra David Krech. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan tujuh jenis emosi yang dialami tokoh dalam novel tersebut, yakni kesedihan, perasaan bersalah, kebencian, perasaan bersalah yang terpendam, cinta, kecenderungan menyalahkan diri sendiri, serta rasa malu.

Penelitian selanjutnya oleh Septiana dkk. (2020) mengkaji emosi tokoh Nathan dalam novel *Dear Nathan* karya Erisca Febriani dengan menerapkan metode deskriptif kualitatif dan teori emosi David Krech. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan tujuh kategori emosi yang dialami tokoh Nathan, yaitu konsep rasa bersalah, rasa bersalah yang terpendam, menghukum diri sendiri, rasa malu, kesedihan, kebencian, dan cinta. Dari seluruh kategori tersebut, kebencian merupakan emosi yang paling sering muncul.

Penelitian lainnya oleh Mogot dan Nurita (2025) menganalisis klasifikasi emosi tokoh Kazuma dalam drama Jepang *Todome no Kiss* melalui pendekatan psikologi sastra dengan berlandaskan teori emosi David Krech. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh Kazuma memperlihatkan lima klasifikasi emosi yang terdiri atas rasa bersalah, rasa malu, kesedihan, kebencian, dan cinta. Kelima emosi tersebut menggambarkan kondisi psikologis tokoh yang kompleks dan saling berkaitan dalam membentuk perilaku serta konflik batin yang dialaminya sepanjang cerita.

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya sama-sama menerapkan teori emosi David Krech dalam kajian psikologi sastra, penelitian ini memiliki perbedaan pada objek kajian dan fokus analisis. Penelitian sebelumnya menggunakan objek yang berbeda, seperti tokoh dalam novel *Maryam*, tokoh Nathan dalam *Dear Nathan*, serta tokoh Kazuma dalam drama *Todome no Kiss*. Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada identifikasi klasifikasi emosi berdasarkan teori Krech, sedangkan penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi jenis-jenis emosi, tetapi juga menganalisis dinamika serta perubahan emosi yang dialami tokoh utama Chihiro Ogino dalam alur cerita *Spirited Away*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi dalam kajian psikologi sastra, khususnya dalam analisis klasifikasi dan perkembangan emosi tokoh dalam karya anime Jepang.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif untuk mengkaji klasifikasi emosi tokoh Chihiro Ogino dalam film *Spirited Away* dengan menggunakan teori emosi David Krech. Menurut Muhadjir dalam Irma & Wedawati, (2020) metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu data yang tidak berbentuk angka, melainkan berupa kata-kata, baik lisan maupun tulisan, serta gambar dari perilaku orang yang dapat diamati. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi dengan menonton film secara berulang serta mengkaji teks dialog yang terdapat dalam film sebagai sumber data penelitian (Satrio & Aryanto, 2024). Selain itu, data penelitian juga diperoleh dari adegan visual dan peristiwa yang menggambarkan ekspresi serta emosi tokoh Chihiro Ogino dalam film *Spirited Away*. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif dengan cara menyimak film secara mendalam, menandai adegan yang menunjukkan emosi, menerjemahkan dialog, mengelompokkan data berdasarkan klasifikasi emosi David Krech, mendeskripsikan perubahan emosi tokoh Chihiro, dan menarik kesimpulan mengenai dinamika emosinya dalam film *Spirited Away*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil analisis mengenai klasifikasi emosi yang dialami oleh Chihiro dalam film *Spirited Away*, yang mencakup berbagai emosi dasar dan reaksi emosional yang muncul dalam berbagai situasi. Analisis ini mengidentifikasi emosi seperti rasa takut, marah, sedih, bahagia, jijik, sakit, dan rasa bersalah, yang mempengaruhi tindakan dan perkembangan karakter Chihiro. Penelitian ini juga menggali bagaimana emosi-emosi tersebut berfungsi sebagai pendorong bagi Chihiro dalam menghadapi tantangan, serta bagaimana ia belajar mengendalikan dan menanggapi perasaan tersebut seiring berjalannya waktu.

1. Emosi Dasar

1.1. Takut



Gambar 1



Gambar 2

Dialog 1

Chihiro : お父さん、お母さん
うそ、夢だ夢だ
さめろ! さめろ! さめろ!
これは夢だ
Otousan, okaasan
Uso, yume da yume da
Samero! samero! samero!
Kore wa yume da
Ayah, Ibu
Bohong, ini mimpi, ini mimpi
Bangun ! bangun ! bangun !
Ini pasti mimpi

Dialog tersebut dipilih sebagai data karena menunjukkan reaksi emosional Chihiro secara langsung ketika ia menyadari situasi aneh yang sedang dialaminya. Ucapan “お父さん、お母さん” menunjukkan upaya Chihiro mencari keberadaan kedua orang tuanya setelah menyadari bahwa mereka tidak lagi berada di tempat semula. Selain itu, kalimat “うそ、夢だ夢だ” dan “これは夢だ” menunjukkan bahwa Chihiro berusaha memahami situasi yang terjadi di hadapannya dengan menganggapnya sebagai mimpi.

Makna tersebut dapat dilihat dari penggunaan kata 夢 (yume), yang merujuk pada pengalaman atau gambaran yang muncul saat tidur dan dirasakan seolah-olah nyata. Penggunaan kata tersebut menunjukkan bahwa Chihiro menafsirkan peristiwa yang sedang dialaminya sebagai sesuatu yang tidak nyata. Dengan demikian, pengulangan kata “mimpi” bukan sekadar ungkapan biasa, melainkan menunjukkan upaya Chihiro untuk menolak kenyataan yang sulit diterima.

Pada bagian “さめろ! さめろ! さめろ!”, terdapat pengulangan kata hingga tiga kali yang menunjukkan intensitas emosi yang tinggi. Pengulangan tersebut menegaskan keinginan Chihiro untuk segera terbangun dan terbebas dari situasi yang sedang dialaminya. Secara linguistik, pengulangan dalam ujaran sering digunakan untuk memberikan penekanan terhadap perasaan atau keadaan tertentu yang sedang dirasakan penutur. Oleh karena itu, pengulangan kata tersebut memperlihatkan tingkat kepanikan yang semakin meningkat.

Pada adegan ini, Chihiro mengalami rasa takut yang sangat kuat ketika ia menyadari bahwa dirinya berada di dunia yang tidak dikenalnya dan kedua orang tuanya berubah menjadi babi akibat memakan makanan di dunia tersebut. Situasi tersebut menyebabkan Chihiro kehilangan rasa aman karena lingkungan yang dihadapinya tidak dapat dijelaskan secara logis berdasarkan pengalaman sebelumnya. Selain itu, tubuh Chihiro juga mulai menghilang dan menjadi transparan sehingga semakin memperkuat perasaan takut dan ketidakberdayaan yang dialaminya. Ketakutan tersebut juga diperparah oleh keberadaan makhluk-makhluk asing yang belum pernah ia temui sebelumnya. Lingkungan yang sepenuhnya berbeda dari dunia manusia membuat Chihiro merasa terancam dan tidak memiliki kendali atas situasi yang terjadi.

1.2. Marah



Gambar 3

Dialog 2

Chihiro : 血、わかる、血

Chi, wakaru, chi

Darah, kau tahu, darah

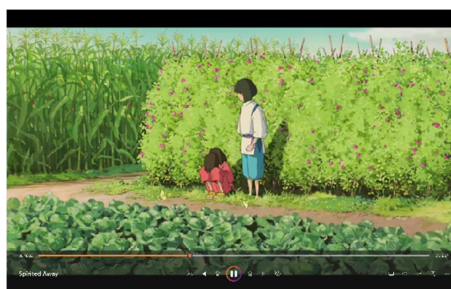
Dialog tersebut dipilih sebagai data karena menunjukkan reaksi emosional Chihiro ketika usahanya menolong Haku dihalangi oleh Bou. Pada saat itu, Haku berada dalam kondisi terluka dan membutuhkan pertolongan segera, sedangkan Bou berusaha menahan Chihiro untuk tetap berada di tempat. Situasi tersebut menimbulkan tekanan emosional yang kuat karena Chihiro merasa bahwa keselamatan Haku sedang terancam.

Makna tersebut dapat dipahami melalui penggunaan kata 血 (chi) yang berarti darah, yaitu cairan yang mengalir dalam tubuh manusia atau hewan. Dalam konteks adegan ini, kata “darah” merujuk pada luka yang dialami Haku dan menjadi bukti bahwa kondisinya sedang dalam bahaya. Oleh karena itu, penyebutan kata 血 tidak hanya berfungsi sebagai informasi, tetapi juga sebagai penekanan terhadap keadaan darurat yang sedang terjadi.

Pengulangan kata “血” dalam dialog tersebut memperlihatkan intensitas emosi yang dialami Chihiro. Ia mengucapkannya berulang kali untuk menegaskan bahwa Haku mengalami luka yang serius dan membutuhkan bantuan secepat mungkin.

Emosi marah dalam adegan ini juga menunjukkan perkembangan karakter Chihiro. Ia mulai berani menentang tokoh lain yang memiliki posisi lebih kuat demi melindungi orang yang ia pedulikan.

1.3. Sedih



Gambar 4

Adegan ini dipilih sebagai data karena menunjukkan emosi sedih Chihiro melalui ekspresi wajah, tangisan, dan bahasa tubuh yang ditampilkan ketika ia melihat kedua orang tuanya berubah menjadi babi. Meskipun tidak terdapat dialog dalam adegan ini, kondisi emosional Chihiro dapat diamati secara jelas melalui tanda-tanda nonverbal yang muncul.

Chihiro terlihat menangis, menunjukkan ekspresi terkejut, serta tampak tidak mampu memahami peristiwa yang terjadi di hadapannya.

Tangisan dan perubahan ekspresi wajah tersebut menjadi indikator munculnya kesedihan. Reaksi nonverbal yang ditampilkan menunjukkan bahwa Chihiro mengalami tekanan emosional akibat peristiwa yang tidak pernah ia bayangkan sebelumnya. Selain itu, ketidakmampuannya untuk segera menerima keadaan yang terjadi memperlihatkan bahwa peristiwa tersebut memberikan guncangan psikologis yang kuat.

Meskipun kesedihan yang dialaminya sangat besar, peristiwa ini juga menjadi awal perubahan dalam diri Chihiro. Kondisi tersebut mendorongnya untuk bertahan dan mencari cara agar kedua orang tuanya dapat kembali ke wujud semula

1.4. Bahagia



Gambar 5

Dialog 3

Chihiro : ハク、よかった。けがは？もう大丈夫なの？よかった

Haku, yokatta. Kega wa? Mou daijoubu nano? Yokatta

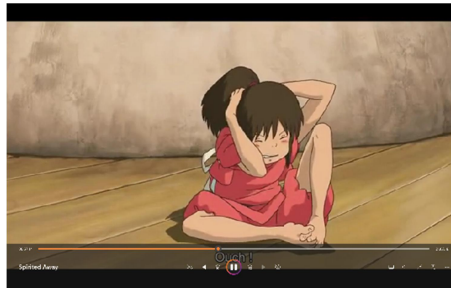
Haku, syukurlah. Bagaimana keadaanmu? Kamu sudah tidak apa-apa? Syukurlah.

Dialog tersebut dipilih sebagai data karena menunjukkan emosi bahagia Chihiro ketika ia mengetahui bahwa Haku telah pulih dari kondisi yang sebelumnya mengancam keselamatannya. Emosi tersebut terlihat melalui ucapan dan reaksinya saat berbicara dengan Haku. Penggunaan kata “よかった” (yokatta) menjadi penanda utama munculnya emosi tersebut. Kata ini berasal dari 良い (yoi/ii) yang berarti “baik” dan digunakan untuk mengungkapkan rasa syukur atau kelegaan ketika suatu keadaan berakhir sesuai harapan. Pengulangan kata “よかった” menunjukkan bahwa Chihiro merasakan kelegaan yang kuat setelah kekhawatiran yang sebelumnya ia rasakan akhirnya berakhir.

Kebahagiaan Chihiro muncul karena ia melihat Haku kembali dalam keadaan baik setelah mengalami berbagai peristiwa yang membahayakan. Situasi tersebut mengubah kondisi yang sebelumnya penuh kecemasan menjadi kondisi yang memberikan rasa aman. Selain itu, perhatian Chihiro terhadap keadaan Haku menunjukkan adanya keterikatan emosional yang kuat di antara keduanya, sehingga keselamatan Haku menjadi sumber kebahagiaan bagi dirinya.

2. Emosi Rangsangan Sensorik

2.1. Sakit



Gambar 6

Dialog 4

Chihiro : 痛い
Itai
Sakit

Dialog tersebut dipilih sebagai data karena menunjukkan emosi rasa sakit yang dialami Chihiro secara langsung setelah ia terjatuh di pemandian. Chihiro kehilangan keseimbangan ketika berhadapan dengan Kaonashi di area pemandian. Ia kemudian terjatuh dan tubuhnya membentur permukaan yang keras. Peristiwa tersebut terjadi secara tiba-tiba sehingga Chihiro tidak memiliki kesempatan untuk menghindari benturan yang dialaminya. Situasi ini menyebabkan munculnya rasa nyeri yang langsung diekspresikan melalui ucapan “痛い”. Dalam bahasa Jepang, kata “痛い” ini umumnya digunakan untuk mengungkapkan rasa nyeri yang muncul akibat cedera, benturan, atau kontak fisik yang menimbulkan ketidaknyamanan. Oleh karena itu, penggunaan kata tersebut menunjukkan bahwa Chihiro mengalami rasa sakit secara nyata, bukan sekadar mengeluhkan keadaan yang dialaminya.



Gambar 7

Dialog 5

Chihiro : 痛い、はなして
Itai, hanashite
Sakit, lepaskan

Dialog tersebut dipilih sebagai data karena menunjukkan emosi rasa sakit yang dialami Chihiro secara langsung melalui ucapan spontan saat tangannya dicengkeram kuat oleh Bou. Kata “痛い” (sakit) menunjukkan adanya rasa nyeri fisik yang dirasakan Chihiro akibat tekanan pada tangannya. Sementara itu, kata “はなして” (lepaskan) bentuk permintaan dari verba 離す

(hanasu) yang berarti melepaskan atau membebaskan sesuatu dari pegangan memperlihatkan keinginan Chihiro untuk segera terbebas dari rasa sakit tersebut. Penggabungan kedua ungkapan ini menunjukkan bahwa rasa sakit yang dialami Chihiro terjadi secara mendadak dan cukup kuat hingga membuatnya bereaksi secara spontan.

Pada adegan ini, Chihiro merasakan sakit ketika tangannya dicengkeram kuat oleh Bou saat ia mencoba keluar dari kamar setelah bersembunyi. Cengkeraman tersebut menimbulkan rasa nyeri yang cukup tajam karena tekanan fisik yang diberikan Bou sangat kuat. Selain itu, nada bicara Chihiro yang terdengar mendesak menunjukkan bahwa ia tidak hanya merasa kesakitan, tetapi juga panik karena kebebasannya untuk bergerak terhalang.

2.2. Jijik



Gambar 8

Adegan ini dipilih sebagai data karena menunjukkan emosi jijik yang dialami Chihiro melalui ekspresi wajah dan reaksi tubuhnya ketika melayani makhluk besar yang sangat kotor di pemandian. Meskipun tidak terdapat dialog yang secara langsung mengungkapkan rasa jijik, emosi tersebut terlihat jelas dari raut wajah Chihiro yang tidak nyaman, gerakan tubuh yang seolah menghindari, serta reaksinya setelah menyentuh uang yang penuh kotoran.

Emosi jijik muncul karena Chihiro harus berhadapan dengan makhluk yang mengeluarkan bau menyengat dan memiliki penampilan yang sangat kotor. Perasaan tersebut semakin kuat ketika ia menyentuh uang yang diberikan makhluk itu, karena Chihiro merasa bersentuhan langsung dengan sesuatu yang menjijikkan dan tidak higienis. Walaupun merasa terganggu, Chihiro tetap berusaha menjalankan pekerjaannya dengan baik. Oleh karena itu, adegan ini dijadikan data karena memperlihatkan emosi jijik melalui ekspresi dan respons nonverbal tokoh Chihiro.

3. Emosi Penilaian Diri Sendiri

3.1. Merasa Bersalah atau Menyesal



Gambar 9

Dialog 6

Chihiro : ごめん
gomen
maaf

Dialog tersebut dipilih sebagai data karena menunjukkan emosi penilaian diri sendiri berupa rasa bersalah dan penyesalan yang dirasakan Chihiro setelah menyebabkan keributan di pemandian air panas. Kata “ごめん” (maaf) merupakan ungkapan permintaan maaf yang menunjukkan kesadaran Chihiro bahwa tindakannya telah menimbulkan dampak bagi orang lain. Meskipun diucapkan secara singkat, dialog tersebut mencerminkan perasaan bersalah yang muncul dari dalam diri Chihiro.

Dalam adegan ini, Chihiro merasa sangat bersalah setelah tanpa sengaja menyebabkan kegaduhan ketika ia terkejut oleh seekor katak yang tiba-tiba muncul. Reaksi refleks tersebut membuat situasi di pemandian menjadi kacau. Walaupun kejadian itu terjadi di luar kendalinya, Chihiro tetap merasa bertanggung jawab karena telah mengganggu ketenangan di tempat tersebut.

Rasa bersalah itu muncul karena Chihiro menyadari bahwa tindakannya berdampak pada lingkungan sekitar. Ia merasa telah gagal menjaga situasi tetap tenang meskipun tidak ada yang secara langsung menyalahkannya. Oleh karena itu, Chihiro meminta maaf dengan tulus sebagai bentuk penyesalan atas kejadian yang telah terjadi.



Gambar 10

Dialog 7

Chihiro : ハクの代わりに謝りに来ました。ごめんなさい
Haku no kawari ni ayamari ni kimashita. Gomennasai
saya datang untuk meminta maaf atas perlakuan Haku, maaf

Dialog tersebut dipilih sebagai data karena menunjukkan emosi penilaian diri sendiri berupa rasa bersalah yang dirasakan Chihiro terhadap tindakan Haku. Pada kalimat “ハクの代わりに謝りに来ました” (saya datang untuk meminta maaf atas perlakuan Haku), Chihiro secara langsung menyatakan bahwa ia datang mewakili Haku untuk menyampaikan permintaan maaf. Hal ini menunjukkan bahwa Chihiro merasa ikut bertanggung jawab secara emosional atas kesalahan yang dilakukan Haku, meskipun ia bukan pelaku utama dalam peristiwa tersebut.

Selain itu, penggunaan ungkapan “ごめんなさい” menunjukkan ketulusan Chihiro dalam meminta maaf kepada Zeniiba. Nada bicara dan tindakan Chihiro yang datang sendiri menemui Zeniiba memperlihatkan bahwa rasa bersalah yang ia rasakan cukup besar hingga mendorongnya untuk menghadapi langsung pihak yang dirugikan. Dialog ini tidak hanya menunjukkan permintaan maaf biasa, tetapi juga memperlihatkan kesadaran Chihiro terhadap dampak dari tindakan Haku serta keinginannya untuk memperbaiki keadaan.

KESIMPULAN

Dari analisis emosi karakter Chihiro Ogino, ditemukan bahwa pengalaman emosional Chihiro mencerminkan perkembangan psikologisnya dari seorang anak yang pasif menjadi individu yang berani, tegas, dan mandiri. Emosi dasar seperti takut, marah, sedih, dan bahagia mendominasi perjalanan emosionalnya, yang dipicu oleh berbagai konflik yang ia hadapi di dunia lain. Rasa takut mencerminkan respons alami terhadap lingkungan asing dan ancaman eksistensial, tetapi juga menjadi pemicu bagi Chihiro untuk menghadapi tantangan. Emosi marah menunjukkan tekad dan keberaniannya untuk melawan ketidakadilan, terutama ketika ia harus memperjuangkan sesuatu yang dianggap benar. Perasaan sedih memperlihatkan rasa kehilangan dan keterasingan yang ia rasakan, tetapi juga menginspirasi tekadnya untuk menyelamatkan orang-orang yang ia cintai. Sementara itu, kebahagiaan menandai momen resolusi emosional yang mencerminkan keberhasilannya dalam menghadapi rintangan serta membangun hubungan yang lebih erat dengan orang-orang di sekitarnya.

Selain emosi dasar, stimulasi sensor seperti sakit dan jijik, serta emosi penilaian diri seperti rasa bersalah, menambah kedalaman perjalanan emosional Chihiro. Pengalaman fisik seperti sakit dan jijik menunjukkan bagaimana aspek sensorik dapat memengaruhi kondisi psikologisnya. Rasa bersalah menggarisbawahi empati dan tanggung jawab yang berkembang dalam dirinya. Secara keseluruhan, perjalanan emosional Chihiro menggambarkan bagaimana seorang individu dapat belajar dan berkembang melalui pengalaman sulit, menjadikan emosi bukan hanya sebagai respons alami tetapi juga alat untuk memahami diri sendiri dan lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu , N. P., Nurita, W., & Meidariani, N. W. (2022). ANALISIS PSIKOLOGI TOKOH UTAMA DALAM ANIMASI “KOKORO GA SAKEBITAGATTERUNDA 心が叫びたがってるんだ“ KARYA MARI OKADA. Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra dan Budaya Jepang , 74-83.
- Hutabarat , G., Rosmaini, & Hadi, W. (2023). KLASIFIKASI EMOSI TOKOH UTAMA DALAM FILM 27 STEPS OF MAY (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA DAVID KRECH). Jurnal Sasindo Sastra Indonesia.
- Irma , S. A., & Wedawati , M. T. (2020). KLASIFIKASI EMOSI PADA TOKOH UTAMA CHEN NIAN 陈念 DALAM FILM BETTER DAYS 《少年的你》 KARYA DEREK TSANG KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA TEORI DAVID KRECH . Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA, 1-9.
- Mahadewi, G. M., & Sudipa , M. D. (2023). KLASIFIKASI EMOSI TOKOH UTAMA MIZUKI ASHIYA DALAM DRAMA HANAKIMI. Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra dan Budaya Jepang, 46-53.
- Mogot , A. Y., & Nurita , W. (2025). KLASIFIKASI EMOSI TOKOH KAZUMA DALAM DRAMA TODOME NO KISS KARYA SUGAWARA SHINTARO . Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra dan Budaya Jepang , 29-37.

- Nafisa, Z., & Subandiyah, H. (2024). KLASIFIKASI EMOSI TOKOH DALAM NOVEL THE COLDEST BOYFRIEND KARYA ITSFIYAWN: KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA DAVID KRECH SERTA MANFAATNYA DALAM PEMBELAJARAN SASTRA DI SMA . Bapala: Kajian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 49-61.
- Rahmania , O. P., Yarno, & Fatin, I. (2025). Klasifikasi Emosi Tokoh Utama dalam Film Laura: A True Story of a Fighter karya Hanung Bramantyo: Psikologi Sastra David Krech . Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra, 3475-3490.
- Satrio, R. F., & Aryanto, B. (2025). Analisis Interferensi Bahasa Dalam Film Detective Conan: Kurogane No Submarine Karya Aoyama Gosho. kiryoku, 120-127.
- Septiana , A., Marii, & Murahim. (2020). Klasifikasi Emosi Tokoh Nathan dalam Novel Dear Nathan Karya Erisca Febriani: Kajian Perspektif David Krech . JURNAL BASTRINDO , 17-31.
- Shabrinavasthi . (2017, Maret 27). KLASIFIKASI EMOSI TOKOH UTAMA ERIKA DALAM ROMAN DIE KLAVIERSPIELERIN KARYA ELFRIEDE JELINEK (ANALISIS PSIKOLOGI SASTRA). Retrieved from Eprints UNY: https://eprints.uny.ac.id/49480/1/SKRIPSI_Shabrinavasthi_13203241049.pdf
- Yudono , K. D., & Yudono , K. D. (2024). Emosi Dasar Hodaka dan Hina dalam Film Anime Tenki No Ko Karya Makoto Shinkai . Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi, 90-101.
- Yuliana , S. R., Mahmudah , & Saguni , S. S. (2018). KLASIFIKASI EMOSI TOKOH DALAM NOVEL MARYAM KARYA OKKY MADASARI KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA DAVIF KRECH. 1-16.