



## PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN TOKOH THORFINN DALAM ANIME VINLAND SAGA KARYA MAKOTO YUKIMURA

I Putu Agus Yoga Ambara Putra<sup>1</sup>, Ni Putu Candra Lestari<sup>2</sup>, I Made  
Budiana<sup>3</sup>

Universitas Udayana, Jl. Pulau Nias No.13, Dauh Puri Klod, Kec. Denpasar Tim., Kota  
Denpasar, Bali 80113

Correspondence Email: [yogagr64@gmail.com](mailto:yogagr64@gmail.com)

### Abstract

This study is titled “The Development of Thorfinn’s Personality in Makoto Yukimura’s Anime Vinland Saga.” The purpose of this study is to examine the development of Thorfinn’s personality and the factors that influence that development. The method used in this study is a qualitative descriptive method, with the theories applied being Erik Erikson’s Theory of Development, Wallek and Warren’s Literary Psychology Theory, and Judith Herman’s Trauma Theory. Analysis using these theories revealed that Thorfinn in the anime Vinland Saga experiences the Industry vs. Inferiority, Identity vs. Identity Confusion, and Intimacy vs. Isolation stages throughout the first and second seasons of Vinland Saga. Thorfinn undergoes a psychological transformation through the stages of trauma awareness, guilt, and personality reconstruction, until he reaches an advanced stage of intimacy characterized by a desire to protect life without violence.

**Keywords:** personality development, Thorfinn, trauma, Vinland Saga.

### Abstrak

Penelitian ini berjudul “Perkembangan Kepribadian Tokoh Thorfinn Dalam Anime Vinland Saga Karya Makoto Yukimura”. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perkembangan kepribadian Thorfinn beserta faktor – faktor yang memengaruhi perkembangan tersebut. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan teori yang digunakan adalah Teori Perkembangan Erik Erikson, Teori Psikologi Sastra Wallek dan Warren, dan Teori Trauma Judith Herman. Dari analisis menggunakan teori-teori tersebut didapatkan bahwa Thorfinn dalam anime Vinland Saga mengalami fase Industri vs. Inferioritas, Identitas vs. Kekacauan Identitas, dan Intimasi vs. Isolasi di sepanjang anime Vinland Saga musim pertama dan kedua. Thorfinn mengalami transformasi psikologis melalui tahapan kesadaran trauma, rasa bersalah, rekonstruksi kepribadian, hingga mencapai tahap intimasi tingkat lanjut yang ditandai dengan keinginan melindungi kehidupan tanpa kekerasan.

**Kata kunci:** perkembangan kepribadian, Thorfinn, trauma, Vinland Saga.

### Pendahuluan

Kepribadian merupakan sifat khas yang dimiliki setiap individu dan tercermin melalui cara berpikir, berperilaku, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Kepribadian manusia akan terus berkembang seiring bertambahnya usia dan dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Kajian mengenai perkembangan kepribadian dapat dianalisis melalui pendekatan psikologi sastra karena sastra dan

psikologi memiliki hubungan yang erat dalam menggambarkan kondisi kejiwaan manusia.

*Anime* modern Jepang banyak menampilkan perkembangan kepribadian tokoh, salah satunya adalah *Vinland Saga* karya Makoto Yukimura. *Anime* ini menceritakan perjalanan hidup Thorfinn yang awalnya dipenuhi dendam akibat kematian ayahnya, kemudian berubah menjadi pribadi yang menjunjung perdamaian dan kemanusiaan. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai tokoh penting seperti Thors, Askeladd, dan Einar yang berperan dalam membentuk perkembangan kepribadian Thorfinn. Artikel ini berfokus pada perkembangan kepribadian Thorfinn dalam musim pertama dan kedua *anime Vinland Saga*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan kepribadian Thorfinn dari pribadi yang pendendam dan penuh kebencian menjadi pribadi yang menghindari kekerasan serta memiliki nilai kemanusiaan dan cinta kasih terhadap kehidupan.

## **Metode**

Terdapat tiga teori yang digunakan pada artikel ini, yaitu teori Psikologi Sastra Wellek dan Warren (1962). Teori Perkembangan Kepribadian Erikson (1963) untuk meneliti fase-fase perkembangan kepribadian yang dialami Thorfinn. Teori Trauma Herman (1992) untuk meneliti faktor penyebab perkembangan kepribadian Thorfinn *anime Vinland Saga*.

Sumber data yang digunakan adalah gambar dan dialog yang muncul pada episode 1, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 22, dan 24 *anime Vinland Saga* musim pertama, serta episode 2, 3, 4, 6, 8, 13, 17, 22, dan 23 *anime Vinland Saga* musim kedua. Metode simak dan tentik catat oleh Ratna (2009) digunakan dalam proses pengumpulan data. Selanjutnya, digunakan metode deskriptif kualitatif oleh Endaswara (2013). Hasil analisis data kemudian disajikan dengan metode formal dan informal Ratna (2009).

## **Hasil dan Pembahasan**

Bagian ini membahas perkembangan kepribadian tokoh utama *anime Vinland Saga* yaitu Thorfinn, menggunakan teori perkembangan kepribadian Erikson (1963) serta trauma Herman (1992). Analisis difokuskan pada perubahan kepribadian Thorfinn sepanjang musim pertama dan kedua *anime Vinland Saga*.

Latar belakang Thorfinn dijelaskan melalui keluarganya yang berasal dari bangsa Viking. Ayahnya, Thors, merupakan mantan komandan Jomsviking yang meninggalkan dunia perang dan memilih hidup damai di Islandia bersama keluarganya. Sejak kecil, Thorfinn tertarik pada kisah perjalanan laut dan negeri damai bernama Vinland yang diceritakan oleh Leif, pedagang yang sering menjelajah. Ketertarikan tersebut membentuk imajinasi dan keinginan Thorfinn untuk menjelajahi dunia luar. Berikut dipaparkan perkembangan kepribadian

Thorfinn dalam *anime Vinland Saga* berdasarkan analisis menggunakan teori Erikson (1963) dan Herman (1992).

### **Fase 1: Industri vs. Inferioritas**

Perkembangan awal kepribadian Thorfinn terjadi pada saat ia berumur enam tahun, dianalisis melalui fase industri vs. inferioritas. Pada tahap industri, Thorfinn menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lautan dan Vinland. Kekagumannya terhadap petualangan membentuk motivasi untuk belajar dan bermimpi menjadi penjelajah. Selain itu, pengaruh ayahnya yang menjunjung kemanusiaan membentuk nilai moral Thorfinn, yaitu nilai untuk menolak kekerasan dan penindasan.

Namun, perkembangan tersebut berubah drastis setelah kematian Thors di tangan Askeladd. Peristiwa tersebut menjadi faktor utama tahap inferioritas dalam diri Thorfinn. Kehilangan figur ayah menyebabkan runtuhnya nilai moral yang sebelumnya terbentuk. Dendam kemudian mendominasi Thorfinn dan mengubah tujuan hidupnya dari mencari Vinland menjadi membalas kematian ayahnya. Herman menjelaskan bahwa trauma berat sering menghancurkan rasa aman dan kepercayaan individu terhadap dunia. Sebelum peristiwa tersebut, Thors merupakan figur pelindung utama bagi Thorfinn sekaligus sumber nilai moral dan rasa aman dalam hidupnya. Namun, kematian Thors di depan mata Thorfinn menyebabkan runtuhnya nilai moral tersebut.

Selanjutnya, Herman menjelaskan korban trauma juga sering mengalami keterikatan psikologis terhadap sumber traumanya. Keinginan balas dendam membuat Thorfinn mengikuti kelompok Askeladd dan hidup di tengah peperangan. Thorfinn berusaha mempertahankan kehormatan sebagai anak Thors dengan memilih duel sebagai cara membalas dendam, bukan pembunuhan secara licik. Akan tetapi, lingkungan perang secara perlahan membentuk diri Thorfinn menjadi sosok yang terbiasa dengan kekerasan. Pembunuhan pertama yang dilakukan Thorfinn yang tidak sengaja ia lakukan untuk membela diri menimbulkan konflik batin mendalam dan menjadi awal munculnya kekacauan identitas.

### **Fase 2: Identitas vs. Kekacauan Identitas**

Fase berikutnya adalah identitas vs. kekacauan identitas. Pada fase ini, Thorfinn mengalami tahap kekacauan identitas. Di satu sisi, Thorfinn masih memiliki nilai moral dari ajaran ayahnya, tetapi di sisi lain dendam yang Thorfinn miliki mendorongnya untuk melakukan apapun demi bisa balas dendam. Askeladd kemudian memberikan syarat, jika Thorfinn berguna dalam peperangan Askeladd akan berduel dengan Thorfinn. Konflik dalam diri Thorfinn terlihat ketika Thorfinn berusaha melindungi warga sipil Inggris, tetapi tetap melakukan pembunuhan terhadap tentara Inggris demi memenuhi keinginan untuk dapat berduel dengan Askeladd.

Kekacauan identitas Thorfinn semakin kuat ketika ia mulai mempertanyakan makna perang dan kekerasan. Pengalaman Thorfinn bertemu Thorkell serta percakapannya dengan Askeladd membuatnya sadar bahwa dirinya telah kehilangan arah hidup. Askeladd berulang kali mengkritik Thorfinn karena bertindak impulsif dan hanya dikendalikan oleh amarah. Melalui pengalaman tersebut, Thorfinn mulai mengalami refleksi diri dan menyadari bahwa dendam telah memperbudaknya.

Puncak kekacauan identitas terjadi saat Askeladd mati sebelum Thorfinn sempat membunuhnya dalam duel. Kematian Askeladd menghancurkan satu-satunya tujuan hidup Thorfinn selama bertahun-tahun. Sebelum mati, Askeladd meminta Thorfinn untuk melanjutkan hidup dan menjadi “pejuang sejati” seperti yang diajarkan Thors. Peristiwa tersebut menjadi faktor utama perubahan kepribadian Thorfinn karena ia mulai kehilangan arah, tujuan, sekaligus identitas dirinya yaitu balas dendam.

### **Fase 3: Intimasi vs. Isolasi**

Selanjutnya adalah fase intimasi vs. isolasi menurut Erikson (1963) terjadi pada usia 18–35 tahun. Pada fase ini individu mulai membangun hubungan emosional yang dekat dengan orang lain. Kegagalan dalam membangun hubungan tersebut menyebabkan individu mengalami keterasingan sosial dan kesepian. Dalam *Vinland Saga*, Thorfinn mengalami tahap isolasi terlebih dahulu setelah kematian Askeladd dan kehidupannya sebagai budak di perkebunan milik Ketil.

Pada tahap isolasi, Thorfinn digambarkan sebagai pribadi yang tertutup, pasif, dan menghindari hubungan sosial. Saat pertama kali bertemu dengan Einar, Thorfinn hanya memberikan respon singkat tanpa menunjukkan ketertarikan membangun relasi. Sikap tersebut menunjukkan adanya penarikan diri secara emosional akibat trauma masa lalu.

Trauma masa lalu semakin terlihat ketika Einar menceritakan keluarganya yang dibunuh oleh bangsa Viking dari Denmark. Cerita tersebut membangkitkan rasa bersalah dalam diri Thorfinn yang dahulu merupakan prajurit Viking dari Denmark. Thorfinn memilih menghentikan percakapan sebagai bentuk mekanisme pertahanan diri terhadap ingatan traumatis. Selain itu, mimpi buruk yang terus dialami Thorfinn memperlihatkan bahwa trauma dan rasa bersalah masih tersimpan dalam alam bawah sadar. Kondisi ini menunjukkan gejala PTSD akibat pengalaman perang dan pembunuhan yang pernah Thorfinn lakukan.

Kondisi psikologis Thorfinn semakin buruk ketika ia menyatakan bahwa hidupnya tidak memiliki makna dan tidak ada hal baik yang pernah ia alami. Sikap pasif saat menerima kekerasan serta ketidakpeduliannya terhadap kematian menunjukkan keputusasaan dan kehampaan hidup. Bahkan ketika menerima bantuan dari Pater, Thorfinn tidak mampu mengucapkan terima kasih karena kehilangan kemampuan untuk merespon hubungan sosial secara normal. Seluruh

kondisi tersebut menggambarkan dominasi rasa bersalah, trauma, dan nihilisme dalam diri Thorfinn.

Perubahan mulai terjadi setelah Einar menerima masa lalu Thorfinn dan membantunya keluar dari rasa bersalah. Untuk pertama kalinya, Thorfinn mengucapkan terima kasih kepada orang lain. Peristiwa ini menjadi faktor masuknya Thorfinn ke tahap intimasi. Hubungan pertemanan dengan Einar mendekatkan Thorfinn pada Pater, serta Tuan Besar Perkebunan tempat Thorfinn menjadi budak, dan perlahan membantu Thorfinn membangun kembali kemampuan untuk mempercayai orang lain dan memahami makna hidup di luar peperangan.

Tahap intimasi berkembang semakin dalam ketika Thorfinn mulai terbuka mengenai masa lalunya tentang kebencian terhadap Askeladd yang selama ini menjadi satu-satunya alasan dirinya bertahan hidup. Ketika rasa benci tersebut hilang, Thorfinn merasa kosong dan kehilangan identitas. Namun, Tuan Besar menjelaskan kekosongan itu sebagai kesempatan untuk memulai hidup baru dan membangun identitas yang lebih baik. Dari titik ini mulai terlihat perubahan struktur kepribadian Thorfinn, yaitu melemahnya dorongan untuk balas dendam dan munculnya nilai moral yang baru.

Puncak perubahan psikologis Thorfinn terjadi dalam mimpi simbolik ketika ia bertemu dengan ayahnya, Thors. Dalam mimpi tersebut, Thors menegaskan bahwa tidak seorang pun memiliki musuh dan kekerasan hanya melahirkan penderitaan. Thorfinn kemudian melihat Askeladd yang kemudian menjelaskan bahwa ada banyak mayat orang-orang yang telah Thorfinn bunuh dan menyadari besarnya penderitaan yang pernah Thorfinn sebabkan. Kesadaran tersebut memunculkan penyesalan mendalam dan menjadi faktor utama terbentuknya kepribadian baru yang menolak kekerasan.

Simbol lubang gelap penuh darah dan peperangan tanpa akhir dalam mimpi Thorfinn merepresentasikan dunia kekerasan yang selama ini dijalani Thorfinn. Melalui sosok Askeladd, Thorfinn memahami bahwa “pertarungan sejati” bukan lagi membunuh musuh, melainkan menghadapi rasa bersalah dan memperbaiki diri. Perubahan ini membuat Thorfinn mulai membangun hubungan emosional yang sehat dengan orang-orang di sekitarnya, termasuk Einar, Pater, Tuan Besar, Arnheid, dan Ular. Kebersamaan mereka digambarkan sebagai “keluarga” yang terbentuk melalui kepedulian dan pengalaman bersama.

Perkembangan intimasi Thorfinn mencapai tahap yang lebih matang ketika ia mulai menunjukkan empati kepada orang lain dan berusaha memutus rantai kebencian. Hal tersebut terlihat ketika Thorfinn melindungi suami Arnheid dari tusukan pedang Ular tanpa menggunakan senjata. Thorfinn tidak lagi memandang konflik sebagai pertarungan antara benar dan salah, melainkan sebagai persoalan

kemanusiaan yang harus diselesaikan tanpa kekerasan. Keputusan bertarung tanpa senjata menunjukkan kontrol diri dan komitmen Thorfinn terhadap nilai kehidupan.

Puncak perkembangan kepribadian Thorfinn terlihat ketika ia menghadapi Raja Canute demi menghentikan penjarahan perkebunan Ketil. Thorfinn rela menerima seratus pukulan tanpa melawan agar dapat bernegosiasi dengan Raja Canute. Tindakan tersebut menunjukkan perubahan total dalam diri Thorfinn, dari sosok yang dahulu hidup untuk balas dendam menjadi pribadi yang memperjuangkan perdamaian tanpa kekerasan.

## **Simpulan**

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah perkembangan kepribadian Thorfinn menunjukkan proses transformasi psikologis yang kompleks, dari individu yang hidup dalam dominasi kebencian dan dendam menuju pribadi yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan. Selanjutnya perkembangan Thorfinn menunjukkan tahapan pemulihan yang progresif, dimulai dari penyembuhan trauma, konfrontasi terhadap rasa bersalah, kekosongan emosional, hingga pembentukan hubungan intim yang sehat. Puncaknya, Thorfinn mencapai tahap intimasi tingkat lanjut, yaitu Thorfinn tidak hanya mampu menjalin hubungan emosional dengan individu di sekitarnya, tetapi juga memperdalam empatinya menjadi kepedulian universal terhadap kehidupan manusia.

Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kepribadian Thorfinn tidak hanya mengenai perkembangan individu, tetapi juga merepresentasikan gagasan filosofis tentang kemanusiaan, yaitu bahwa kekuatan sejati bukan terletak pada kemampuan untuk menghancurkan, melainkan pada keberanian untuk menahan diri, memaafkan, dan melindungi kehidupan. Transformasi ini menegaskan bahwa proses pendewasaan sejati melibatkan keberanian untuk menghadapi masa lalu serta membangun masa depan yang berlandaskan nilai-nilai kemanusiaan universal.

## **Rujukan**

- Ansori, Aan. (2020). *Kepribadian dan Emosi*. Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara, 1(1), 41-54.
- Barthes, Roland. (1964). *Elemen-Elemen Semiologi* (M. Ardiansyah, Terjemahan). Yogyakarta: BASABASI
- Barerra, Marco Antonio. (2024). *METAFORA KONSEPTUAL DALAM MAJALAH NIPONICA No.33 : NIHON NO BUNGA KU WO TABISURU*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Udayana. Denpasar.
- Dewiana, Rizki Adinda. (2011). *ANALISIS TRAUMA DAN DENDAM HANNIBAL*

*LECTER DALAM NOVEL HANNIBAL RISING KARYA THOMAS HARRIS*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Diponegoro. Semarang.

- Endraswara, Suwardi. (2013). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS
- Erikson, Erik H. (1963). *Childhood and Society*. New York: W. W. Norton
- Fauzi, Elina. (2025). 7 Karakter Anime Dengan Perkembangan Kepribadian Terbaik. Artikel IDN Times, diakses dari <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/7-karakter-anime-dengan-perkembangan-kepribadian-terbaik-01-ttg3y-fggkgl>
- Herman, Judith L. (1992). *Trauma and Recovery*. New York: Basic Books
- Jelantik, I Gusti Ngurah Alit Wijaya. (2024). *Perkembangan Karakter Nakano Yotsuba Dalam Manga Go Toubun No Hanayome Karya Negi Haruba*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Udayana. Denpasar.
- Julieta, Ratu Fajrina. (2022). *Perkembangan Kepribadian Manusia Sejak Kecil Hingga Dewasa Menurut Pandangan Erik Erikson*. Artikel Universitas Pembangunan Jaya, diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/369146097\\_PERKEMBANGAN\\_KEPRIBADIAN\\_MANUSIA\\_SEJAK\\_KECIL\\_HINGGA\\_DEWASA\\_MENURUT\\_PANDANGAN\\_ERIK\\_ERIKSON](https://www.researchgate.net/publication/369146097_PERKEMBANGAN_KEPRIBADIAN_MANUSIA_SEJAK_KECIL_HINGGA_DEWASA_MENURUT_PANDANGAN_ERIK_ERIKSON)
- Krismawati. (2018). *Teori Psikologi Perkembangan Erik H. Erikson dan Manfaatnya Bagi Tugas Pendidikan Kristen Dewasa Ini*. Artikel Mendeley, diakses dari <https://www.mendeley.com/catalogue/4c8a8aa8-45cc-3994-ac2d-fd867a0a9431/>
- Mosquera, Amílcar Trejo. (2024). *Anime of the Year 2024 Nominee Spotlight: VINLAND SAGA SEASON 2*. Artikel Crunchyroll, diakses dari [https://www.crunchyroll.com/news/features/2024/1/23/anime-of-the-year-nominee-spotlight-vinland-saga-2?srsId=AfmBOopPLnZ9NB99wasJb2b6KhFxtognuy\\_7\\_I7IzQ1od7-IxO-9g6kX](https://www.crunchyroll.com/news/features/2024/1/23/anime-of-the-year-nominee-spotlight-vinland-saga-2?srsId=AfmBOopPLnZ9NB99wasJb2b6KhFxtognuy_7_I7IzQ1od7-IxO-9g6kX)
- Nikijuluw, Dessy Melinda Kristiani (2015) *Konflik Batin Tokoh Ri Kouran dalam Film Ri Kouran karya Sutradara Tonkou Horikawa*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Brawijaya. Malang.
- Priahutama, Harvan. (2020). *Perkembangan Kepribadian Tokoh Utama Anime Neon Genesis Evangelion Karya Hideaki Anno*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Diponegoro. Semarang.
- Rossa, Shafa Nabila. (2024). *Kepribadian Tokoh Aihara Kotoko Dan Naoki Irie Dalam Drama Mischievous*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Udayana. Denpasar.
- Samsuri, Tjajep. (2003). *KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS DALAM PENELITIAN*. Makalah. Balai Pengembangan Kelompok Belajar. Sumatera Barat.
- Sayer, D., Sebo, E. and Hughes, K. (2019). *A Double Edged Sword: Swords, bodies and personhood in early medieval archaeology and literature*. *European Journal of Archaeology*, 22 (4). pp. 542-566. ISSN 1461-957

- Thahir, Andi. (2022). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Tsurail, Ahmad Mudrik. (2023). *Kepribadian Tokoh William Dalam Manga Yuukoku no Moriarty Karya Ryosuke Takeuchi Dan Hikaru Miyoshi*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Udayana. Denpasar.
- Wellek, R. & Warren, A. (1962). *Theory of Literature*. University of Minnesota: Harcourt, Brace & World