

Pengaruh Plot Terhadap Penokohan Karakter Naofumi Iwatani dalam Anime Tate no Yuusha no Nariagari

Bunga Tafrizia¹, Firda Fauzyah²

Japanese Department, Faculty of Letter, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur No. 112-116, Lebakgede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat
40132

Correspondence email: tafriziabunga69@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the character changes experienced by Naofumi Iwatani in the anime "Tate no Yuusha no Nariagari" which are influenced by the plot in the story using a structural approach. Structural approach is a study that makes the relationship of various elements in a literary work as the object of study. The relationship between plot and characterization is very influential in a literary work about how interesting or not the story is developed. In the anime Tate no yuusha no nariagari, Iwatani Naofumi's changes in attitude are shown in living his new life after he was summoned into isekai. With the development of the plot in such a way as to prove that the plot has an effect on the characterizations in the story.

Keywords : *anime, isekai, summon, genre*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan karakter yang dialami Naofumi Iwatani dalam anime "Tate no Yuusha no Nariagari" yang dipengaruhi oleh alur dalam cerita dengan menggunakan pendekatan struktural. Pendekatan struktural adalah kajian yang menjadikan hubungan berbagai unsur dalam sebuah karya sastra sebagai objek kajiannya. Hubungan antara plot dan penokohan sangat berpengaruh dalam sebuah karya sastra tentang menarik atau tidaknya cerita tersebut dikembangkan. Di anime Tate no yuusha no nariagari, perubahan sikap Iwatani Naofumi diperlihatkan dalam menjalani kehidupan barunya setelah dia dipanggil ke isekai. Dengan perkembangan plot yang sedemikian rupa membuktikan bahwa plot tersebut berpengaruh pada tokoh-tokoh dalam cerita.

Kata kunci : *anime, isekai, dipanggil, genre*

Pendahuluan

Karya sastra adalah hasil cipta dari pemikiran manusia yang memiliki nilai keindahan serta mengandung makna. Karya sastra mengandung unsur-unsur menarik yang dapat dikaji dengan menggunakan cara yang kreatif dan menarik (Widjoko, 2006).

Seiring dengan perkembangan zaman, karya sastra banyak sekali mengalami berbagai perubahan dan perkembangan, salah satunya adalah *Anime*. *Anime* adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditunjukkan pada beragam jenis penonton (Aghnia, 2012).

Anime juga memiliki *genre* yang beragam. Salah satu *genre Anime* yang paling diminati saat ini adalah *genre isekai* (異世界), yaitu *genre* yang berlatar belakang di dunia lain yang mana dunia tersebut berbeda dengan dunia yang kita tinggali saat ini.

Salah satu judul yang menarik perhatian penulis adalah *Anime Isekai* yang berjudul *Tate no Yuusha no Nariagari* (盾の勇者の成り上がり ‘Kebangkitan dari Pahlawan Perisai’). *Anime* ini memiliki plot dan pengembangan karakter yang menarik sehingga penulis memutuskan untuk mengangkat tema ini untuk dijadikan sebagai penelitian.

Sebelumnya, penelitian mengenai karakteristik atau penokohan sudah dilakukan oleh Lika Mumtahanah, seorang mahasiswi Universitas Darma Persada pada tahun 2021. Beliau menjelaskan mengenai penokohan karakter Erwin Smith dalam karya sastra anime berjudul *Shingeki no Kyojin*. Dalam pembahasannya, Erwin Smith memiliki 10 sifat dari 21 teori Maxwell mengenai karakteristik kepemimpinan, yaitu karakter, karisma, komunikasi, keberanian, ketajaman, mendengarkan, hubungan, tidak merasa terancam, pelayanan, dan impian. Beliau juga menjelaskan bahwa karakteristik pemimpin yang ideal juga dapat dicontoh dalam karya sastra berupa anime.

Kemudian pada tahun 2020, Yeriansen Wahyudha Buyung Prasetya bersama dengan R.r Dyah Woroharsi P., mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dalam jurnalnya menjelaskan bahwa dengan menggunakan teori penahapan plot milik Tasrif, analisis penahapan plot yaitu 1. Tahap penyituasian (A) 2. Tahap pemunculan konflik (B) 3. Tahap peningkatan konflik (C) 4. Tahap klimaks pertama (D1) 5. Tahap Klimaks kedua (D2) 6. Tahap penyelesaian (E).

Penelitian lain dengan metode yang sama juga telah dilakukan oleh saudara Rifki Agri Setyawan pada tahun 2017 yang mengaitkan unsur intrinsik dengan konflik batin yang dialami Okabe Rintaro dalam *anime* yang berjudul *Steins Gate* menggunakan pendekatan structural.

Pada 2016, saudara Fajirun juga telah melakukan penelitian tentang penyebab perubahan karakter yang terjadi pada tokoh Kira Kousuke dalam anime *BTOOOM!* Yang dipengaruhi oleh alur flashback cerita anime ini.

Saudari Shara Amelia juga sudah melakukan penelitian tentang nilai moral yang terkandung dalam anime Clannad yang mana berkaitan dengan unsur intrinsik.

Berbeda dengan penelitian diatas, penelitian yang penulis bahas mengenai pengaruh perkembangan plot terhadap penokohan dalam karakter Iwatani Naofumi dari anime Tate no Yuusha no Nariagari dengan menggunakan metode pendekatan struktural. Tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan secara detail keterkaitan plot dengan perubahan karakter Naofumi di setiap tahapnya.

Metode

Untuk metode penelitian, penulis menggunakan pendekatan structural dalam menganalisis perubahan karakter *Naofumi Iwatani*. Analisis struktural karya sastra dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik yang bersangkutan. mula-mula diidentifikasi dan dideskripsikan, misalnya tema, plot, tokoh, latar, amanat, dan lain-lain (Nurgiantoro, 2010: 37). Apabila kajian suatu karya sastra menggunakan struktural berarti ia menyelidiki makna karya sastra dengan mempelajari unsur-unsur strukturnya dan hubungannya satu sama lain, kemudian setelah makna dipahami, dapat dibuat berbagai interpretasi (Riswandi dan Titin, 2018). Sesuai judul dari penelitian ini, penulis hanya berfokus pada hubungan unsur plot dan karakter dalam anime ini.

Seperti kecenderungan penelitian sastra pada umumnya, penulis menggunakan penelitian kualitatif yang berfokus pada pendeskripsian data yang bersifat interpretatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta bahasa, pada konteks khusus yang dialami serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moloeng, 2007). Penelitian kualitatif ialah penelitian yang lebih menekankan pada proses dan makna daripada pengukuran (yang lebih banyak digunakan dalam penelitian kualitatif) (Denzin & Lincoln, 2009).

Hasil dan Pembahasan

Exposition

● Summon

Naofumi yang awalnya hanyalah seorang *otaku* biasa tiba-tiba dipanggil ke *isekai*, tepatnya di kerajaan Melromarc sebagai salah satu dari 4 pahlawan legenda yang dipanggil dari dunia lain untuk melawan gelombang malapetaka yang akan menimpa kerajaan tersebut. Keempat pahlawan tersebut adalah pahlawan pedang, pahlawan busur, pahlawan tombak, dan pahlawan perisai. Dari keempat pahlawan tersebut,

pahlawan perisai adalah pahlawan yang dipandang sebelah mata oleh seluruh kerajaan, dan yang menerima gelar menjadi pahlawan perisai adalah Iwatani Naofumi.

- Tak ada yang mau mengikuti pahlawan tameng

Awalnya Naofumi masih menganggap biasa perbedaan perlakuan semua orang terhadap ketiga pahlawan lain dibandingkan dirinya, namun ternyata tidak ada yang mau menemani pahlawan tameng karena pahlawan perisai yang dianggap sebagai pahlawan terlemah sama sekali tidak memiliki pengetahuan apapun. Akibatnya, tak ada satupun yang mau mengikuti pahlawan perisai. Pada saat itulah Naofumi menganggap perbedaan perlakuan ini sudah sangat keterlaluan, karena dia butuh rekan untuk menemaninya berkelana.

Perubahan sikap yang terjadi kepada Naofumi pada tahap ini yaitu munculnya perasaan tanggung jawab sebagai pahlawan untuk melindungi negeri dari gelombang malapetaka.

- Berkenalan dengan Mein, satu-satunya rekan pahlawan perisai

Naofumi protes kepada raja karena tidak ada seorangpun yang ingin menjadi pengikutnya. Ia juga tidak bisa mengambil pengikut dari pahlawan lain karena untuk menjadi pengikut dari salah satu pahlawan haruslah berdasarkan pada keinginan si pengikut itu sendiri. Tiba-tiba Mein, seorang wanita yang awalnya adalah pengikut dari pahlawan tombak, menawarkan dirinya sendiri untuk menjadi pengikut pahlawan perisai. Mendengar hal itu, Naofumi merasa sangat senang dan langsung berterima kasih kepada Mein.

Disini muncul perasaan iri dalam diri Naofumi karena perbedaan perlakuan kerajaan terhadap dirinya dibandingkan dengan pahlawan lain. Akan tetapi perasaan tersebut seketika menghilang karena Mein mau menjadi pengikut Naofumi.

Rising Action

- Dikhianati oleh Mein, rekan satu-satunya

Mein banyak membantu Naofumi dalam mengenalkan berbagai tempat dan sistem yang ada di dunia tersebut. Tetapi semua itu hanyalah tipu muslihat Mein. Suatu hari, ketika Naofumi terbangun di sebuah penginapan, ia menemukan semua uang dan perlengkapannya hilang. Naofumi pun pergi ke kamar Mein untuk memberitahunya bahwa ada pencuri yang mengambil semua uang dan barangnya. Tetapi tiba-tiba datang satu pasukan tentara kerajaan atas titah raja untuk membawa Naofumi ke hadapan raja atas tuduhan pelecehan terhadap Mein. Saat itu Naofumi yang tidak tahu apa-apa terkejut melihat Mein yang tiba-tiba menjelaskan kepada semua orang bahwa semalam Naofumi mabuk dan masuk ke kamarnya dan mencoba melecehkan dirinya sambil menangis. Naofumi bingung kenapa Mein berkata bohong seperti itu.

Pada bagian ini, perasaan tidak adil yang Naofumi rasakan semakin kuat dibandingkan sebelumnya.

- Diberi hukuman

Naofumi berusaha menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi, namun tidak ada yang mempercayainya. Di kerajaan Melromarc, pelaku yang melakukan pelecehan terhadap wanita akan dieksekusi. Naofumi yang panik akan tuduhan palsu ini mencoba menanyakan bukti atas tuduhan tersebut. Lalu ada seorang tentara kerajaan yang menemukan pakaian dalam milik Mein berada di atas ranjang Naofumi. Naofumi tetap berusaha mengelak bukti tersebut karena saat ia bangun tak ada benda seperti itu disana. Namun tentu saja, semua orang tidak mempercayainya. Naofumi heran, kenapa Mein tega melakukan hal sejahat itu kepadanya. Naofumi pun akhirnya sadar bahwa semua perlakuan baik Mein hanyalah rencananya agar bisa menghina Naofumi. Menyadari hal itu, Naofumi merasa sangat marah dan ia meminta pihak kerajaan untuk mengembalikannya ke dunia asalnya, Namun hal tersebut mustahil karena semua pahlawan harus mati atau harus menghadang semua gelombang malapetaka terlebih dahulu. Raja pun memerintahkan Naofumi untuk tetap melawan gelombang malapetaka, Sebagai ganti hukuman eksekusinya, semua dosanya akan diketahui oleh semua orang. Di hari itu, Naofumi meninggalkan kerajaan dengan kehilangan uang, martabat, harga diri, dan segalanya.

Disinilah perubahan sikap terbesar terjadi pada Naofumi. Emosi Naofumi meledak karena perlakuan tidak adil yang dilakukan semua orang terhadap dirinya hanya karena ia seorang pahlawan perisai. Karena tuduhan tersebut, Naofumi akhirnya paham dengan kebusukan orang-orang kerajaan. Oleh karena itu, sembari memegang dendam besar terhadap mereka yang sudah membuatnya terhina, ia tak ingin berurusan lagi dengan kerajaan kotor itu. Naofumi yang di awal episode diperlihatkan sebagai karakter yang ceria, setelah kejadian ini, sikap Naofumi langsung berubah menjadi dingin, tak mudah percaya dengan orang lain dan pendendam.

- Membeli budak

Setelah meninggalkan kerajaan dan berlatih sorang diri meningkatkan kemampuannya, Naofumi mengunjungi tempat perdagangan budak. Disana, Naofumi meminta budak yang penurut, dan dikenalkanlah dirinya dengan Raphtalia, seorang *ajin*. Setelah membeli Raphtalia, Naofumi melatih Raphtalia dengan tegas demi menghadapi gelombang malapetaka, dengan begitu gelombang malapetaka bisa segera usai dan ia bisa kembali ke dunianya. Itulah tujuan satu-satunya Naofumi.

Perubahan sikap yang terjadi pada Naofumi disini adalah, hilangnya kepercayaan Naofumi terhadap siapapun. Karena sudah kehilangan kepercayaan, ia berpikir akan

lebih baik bila ia menggunakan budak sebagai rekan karena budak tidak akan melawan tuannya.

- Duel dengan pahlawan tombak atas tuduhan pemaksaan budak

Gelombang malapetaka pertama pun tib., Naofumi dan Raphtalia yang sudah berlatih keras berhasil melewati gelombang dengan selamat. Lalu tersebar rumor bahwa pahlawan perisai menggunakan dan memaksa seorang budak untuk bertarung. Mendengar hal itu, pahlawan tombak menantang duel kepada Naofumi dengan taruhan, jika pahlawan tombak menang, maka Naofumi harus melepaskan kontrak budak dengan Raphtalia. Naofumi yang menerima tuduhan tidak benar itu mau tidak mau harus menerima tantangan tersebut. Ketika duel, Naofumi ternyata lebih unggul dibandingkan dengan pahlawan tombak, Motoyasu. Melihat hal tersebut, Mein membantu Motoyasu sehingga Motoyasu lah yang menjadi pemenangnya. Naofumi yang dinyatakan kalah dan harus melepaskan kontrak budak dengan Raphtalia berusaha membela diri dengan menyatakan bahwa seseorang telah membantu Motoyasu. Seperti yang sudah diduga, tidak akan ada yang berani membenarkan perkataan Naofumi karena semua orang takut kepada Raja. Mengingat Mein adalah seorang putri raja. Naofumi pun merasa putus asa dan depresi karena merasa segala sesuatu yang ia miliki pasti selalu direbut.

Disini, Naofumi sekali lagi jatuh kedalam keputusan melawan orang-orang yang tidak adil kepadanya dan merasa setiap ia memiliki sesuatu yang berharga baginya pasti orang-orang itu akan merebut hal itu dari dirinya.

- Terbukanya perasaan Naofumi

Naofumi didesak untuk melepaskan Raphtalia. Tetapi Raphtalia membela Naofumi dan mengatakan bahwa dirinya tulus untuk menjadi pedang Naofumi. Raphtalia yang mengatakan itu didepan semua orang berhasil membuat Naofumi yang selama ini berjuang sendirian akhirnya bisa mempercayai orang lain lagi. Ia pun menangis dan sekarang ia menganggap Raphtalia sebagai rekannya yang sangat berharga.

Perubahan yang terjadi disini adalah Naofumi kembali mendapatkan rasa percaya terhadap rekannya yaitu Raphtalia, ia mulai bisa tersenyum kembali walaupun tidak seperti dulu. Dan yang terpenting, rasa dendam kini tidak mengendalikan Naofumi.

- Mendapatkan rekan baru

Naofumi pergi mengunjungi tempat perdagangan budak untuk menanamkan kembali kontrak budak kepada Raphtalia atas keinginan Raphtalia sendiri. Disana Naofumi ditawarkan telur filorial (sejenis burung yang biasanya dipakai untuk mengangkut barang), dan Naofumi membelinya. Ternyata filorial tersebut bisa berubah menjadi manusia dan dapat berbicara dan ia menamainya dengan nama 'Filo'.

Firo pun menjadi pengikut Naofumi. Atas permintaan warga desa, Naofumi harus menyelesaikan masalah yang diakibatkan oleh pahlawan lain, yaitu membersihkan bangkai naga yang telah dikalahkan pahlawan pedang. Namun ternyata, naga tersebut berubah menjadi zombie. Karena musuh alami filorial adalah naga, Firo langsung menyerang naga tersebut. Ditengah pertarungan, naga tersebut memakan Firo. Naofumi yang melihatnya langsung murka dan menyalahkan dirinya sendiri. Saat ia jatuh dalam keputusasaannya, Naofumi lagi-lagi merasa bahwa semua yang ia miliki pasti direnggut darinya. Kemudian, Naofumi jatuh dalam kegelapan dan mendapatkan skill baru yaitu *curse skill*, yang dapat membuat Naofumi kuat berkali-kali lipat menggunakan kekuatan dendam. Namun, rasa dendamnya itu akhirnya bisa diredam oleh Raphalia. Ternyata Firo hanya masuk kedalam mulut naga dan ia berhasil mengalahkan naga tersebut dari dalam perut naga.

Pada tahap ini, sekali lagi Naofumi merasa bahwa semua hal yang berharga baginya selalu direnggut darinya. Perasaan dendam Naofumi terhadap orang-orang yang sudah menghinanya kembali muncul dan menjadi sumber kekuatan barunya.

- Bertemu adik Mein, putri kedua kerajaan Melromarc
Suatu waktu, Naofumi bertemu dengan Melty. Lalu ia meminta Naofumi untuk membiarkannya untuk menjadi pengikutnya dan pergi ke ibukota bersama-sama. Ketika sampai di ibukota, terkejutnya Naofumi mengetahui fakta bahwa Melty adalah seorang putri kedua kerajaan Melromac. Mengetahui hal itu, sikap Naofumi terhadap Melty langsung menjadi apatis karena trauma dengan keluarga kerajaan.

Pada tahap ini, trauma Naofumi akan perlakuan anggota kerajaan berdampak pada Melty yang sebenarnya adalah gadis baik yang jauh berbeda dengan apa yang Naofumi pikirkan tentang anggota kerajaan. Perubahan sikap Naofumi kepada Melty sebelum mengetahui fakta bahwa Melty adalah anggota kerajaan, Naofumi awalnya biasa saja. Namun ketika mengetahui bahwa Melty adalah anggota kerajaan, sikap Naofumi berubah menjadi apatis terhadap Melty karena tak ingin berurusan dengan anggota kerajaan lagi.

- Perasaan melindungi teman-temannya yang semakin kuat
Gelombang kedua datang. Naofumi berfokus untuk melindungi kota dan menyerahkan musuh utama kepada para pahlawan yang lain. Karena, gelombang malapetaka tak kunjung usai, Naofumi pun ikut bertarung di garis depan. Naofumi yang merasa kesal mencermahi ketiga pahlawan lain yang tidak bisa bekerja sama, Karena ketiga pahlawan tersebut malah saling menyalahkan, Naofumi terpaksa harus bertarung sambil melindungi pahlawan yang lain. Ketika gelombang malapetaka akan usai, muncullah seorang wanita misterius yang bernama Glass. Glass yang berkata bahwa dari apa yang ia lihat, para pahlawan sangatlah lemah. Hanya Naofumi, pahlawan

perisai saja yang ia anggap pantas menyanggah nama pahlawan. Glass secara terang-terangan menantang Naofumi dan berkata bahwa badai tak akan berakhir sampai dirinya mundur. Terjadilah pertempuran antara Naofumi dan Glass. Ketiga pahlawan yang lain juga berusaha melawan namun sia-sia. Glass sangatlah kuat, Naofumi berpikir ia akan kalah jika tak menggunakan perisai terkutuk. Tetapi sebelum Naofumi menggunakannya, Raphtalia lebih dulu menghentikannya dan akhirnya mereka semua bisa melarikan diri dari Glass. Setelah gelombang malapetaka lenyap, Naofumi dipanggil dihadapan raja untuk memberitahu kenapa ia bisa sekuat itu. Namun, karena masih menyimpan dendam, Naofumi pun mengabaikan Raja. Raja pun mengancam akan berbuat sesuatu kepada teman-teman Naofumi. Mendengar hal itu, Naofumi pun marah dan berkata kepada raja bahwa jika raja berani menyentuh teman-temannya maka ia tak akan segan-segan untuk menghancurkan kerajaan Melromarc.

Pada tahap ini, perasaan menghargai dan melindungi teman-temannya semakin menguat dan membuktikan bahwa ia sudah menaruh kepercayaan yang begitu besar kepada teman-temannya.

Klimaks

- **Dituduh menyandera**

Pertengkaran antara Naofumi dan raja diketahui oleh Melty. Melty yang bijaksana meminta Naofumi untuk berbaikan dengan sang raja. Karena bagaimanapun seorang pahlawan tidak boleh sampai bertengkar dengan raja kerajaan yang memanggilmnya ke dunia ini. Karena Melty yang kelak akan dinobatkan sebagai putri mahkota membuat Mein merasa iri dan memerintahkan seorang pengawal untuk membunuh Melty. Namun lagi-lagi, Naofumi dituduh menjadi pelaku penyerangan Melty. Video tersebut tersebar ke seluruh kerajaan yang menyebabkan nama baik Naofumi semakin buruk.

Pada tahap ini, tuduhan baru ditargetkan kepada Naofumi membuat perasaan dendam dan benci Naofumi semakin bertambah terhadap orang-orang kerajaan dan semua orang yang telah menghinanya. Perasaan seperti “kenapa harus aku?” atau “mengapa hal ini selalu terjadi padaku padahal aku tidak tahu apa-apa” kembali menguasai pikiran Naofumi.

- **Mempercayai dan melindungi Melty**

Setelah video tersebut tersebar, Naofumi dan kelompoknya dicap sebagai buronan dan memaksa pengikut Naofumi dan Melty untuk bergerak secara diam-diam. Suatu waktu, Naofumi melihat Melty menangis karena di usianya yang masih belia ia harus harus memikirkan urusan kerajaan diatas segalanya. Naofumi pun menjelaskan alasannya mengapa ia sangat membenci kerajaan dan akhirnya Melty pun paham dengan perasaan Naofumi. Melty juga berkata bahwa ayahnya memang sudah

dikendalikan oleh Mein untuk menjatuhkan martabat pahlawan perisai. Tetapi Naofumi tidak perlu mengkhawatirkan hal itu karena kekuasaan tertinggi dipegang oleh sang ratu. Walaupun begitu, pahlawan dan seluruh kerajaan harus tetap bekerja sama melawan gelombang malapetaka. Suatu malam, rombongan Mein bersama ketiga pahlawan memergoki kelompok Naofumi. Naofumi berusaha menjelaskan bahwa ia tak menyandera Melty. Namun, tidak ada yang mempercayainya. Naofumi pun secara terang-terangan berkata bahwa ia akan melindungi Melty dan akan melawan siapapun yang berusaha menyakiti Melty.

Pada tahap ini, pandangan Naofumi terhadap anggota kerajaan berubah. Ia tak lagi berfikir bahwa semua keluarga kerajaan itu jahat. Rasa percaya Naofumi pun semakin terobati setelah memihak kepada Melty dan Naofumi dengan berani menyatakan bahwa ia akan melawan rumor tidak jelas tentangnya.

- Bertemu ratu filorial dan pandangannya terbuka

Ketika Naofumi dan kelompoknya sedang melawan monster, ratu filorial datang dan membantu mereka. Ratu filorial memang sudah menunggu kedatangan mereka dengan maksud untuk menemui calon ratu filorial selanjutnya, yaitu Firo. Ratu filorial, Fitoria mengatakan bahwa seharusnya satu negara hanya boleh memanggil satu pahlawan dari dunia lain agar tidak merusak keseimbangan kerajaan. Fitoria juga memberi tahu Naofumi agar keempat pahlawan seharusnya tidak bertindak masing-masing seperti sekarang. Naofumi yang selama ini selalu mendapat perlakuan tidak adil enggan untuk berdamai dengan mereka. Tetapi, setelah mendengar permintaan Fitoria, Naofumi pun berpikir apa yang dikatakan Fitoria ada benarnya.

Pada tahap ini, Naofumi tidak lagi mengedepankan dendam dan mencoba untuk membuka hatinya.

- Berniat untuk berdamai dengan pahlawan yang lain

Kelompok Naofumi secara terang-terangan memasuki kota melalui gerbang utama. Tiba-tiba Motoyasu menyerang Naofumi dengan penuh amarah dan menuduh Naofumi bahwa ia telah membunuh pahlawan pedang dan panah yaitu Rein dan Itsuki. Naofumi terkejut mendengar kabar bahwa Rein dan Itsuki telah meninggal. Naofumi menjelaskan bahwa bukan dia yang membunuh mereka namun Motoyasu sudah tidak mau mendengar Naofumi. Naofumi tetap berusaha membuat Motoyasu berpikiran tenang untuk menghindari pertarungan demi memenuhi keinginan Fitoria.

Pada tahap ini, perubahan sikap Naofumi dalam menghadapi masalah benar-benar berubah. Meskipun tuduhan baru ditargetkan kepadanya, Naofumi berusaha menyikapinya dengan kepala dingin agar para pahlawan dapat bekerja sama dengan baik.

- Kemunculan musuh baru, keempat pahlawan saling bekerja sama

Ditengah pertarungan Naofumi dan Motoyasu, tiba-tiba datang serangan besar dari langit. Naofumi yang menyadarinya langsung melindungi semuanya termasuk Motoyasu dan Mein dengan perisainya. Ternyata serangan tersebut berasal dari pendeta agung gereja penganut tiga pahlawan (tanpa pahlawan perisai). Diketahui bahwa pendeta tersebut membuat senjata tiruan dari empat senjata pahlawan untuk mengambil alih kerajaan dan melenyapkan para pahlawan. Dan ternyata, yang telah membunuh Rein dan Itsuki adalah pendeta agung. Motoyasu terkejut mendengar hal tersebut dan ia merasa bersalah kepada Naofumi. Tanpa dsangka-sangka, Rein dan Itsuki ternyata masih hidup. Akhirnya, keempat pahlawan pun bersatu untuk melawan pendeta tersebut. Lalu, ratu Merlomarc pun datang membantu mereka. Dengan bersatunya kekuatan besar ini, pendeta agung pun dapat dikalahkan.

Pada tahap ini, sikap Naofumi telah berubah sepenuhnya. Keinginannya untuk berdamai dan bekerja sama dengan para pahlawan serta membersihkan namanya kini telah ia lakukan.

Falling Action

- Pembersihan nama Naofumi oleh ratu

Sang ratu menjelaskan semuanya kepada Naofumi bahwa sang raja yang sudah terhasut oleh Mein malah memanggil keempat pahlawan sekaligus. Alhasil ratu yang sedang berada dalam acara perwakilan kerajaan dituduh dan ditahan sementara. Hal ini membuat sang raja semakin leluasa berkuasa dan memperlakukan Naofumi secara tidak adil hanya karena sang raja tidak menyukai pahlawan perisai di generasi sebelumnya. Ditambah dengan Mein yang selalu berbuat onar bahkan ingin mencoba membunuh putri mahkota semakin menambah kekacauan di kerajaan. Atas hal ini, ratu berjanji kepada Naofumi bahwa ia akan membersihkan nama baik Naofumi dan menghukum raja beserta Mein atas segala tindakannya. Keesokan harinya, diadakanlah sidang yang dilihat oleh seluruh rakyat kerajaan Melromarc. Disana, ratu menjelaskan bahwa tuduhan-tuduhan kepada Naofumi itu tidaklah benar dan yang bertanggung jawab atas semua itu adalah sang raja dan Mein. Sebagai bukti, ratu menanamkan kontrak budak kepada Malty (nama asli Mein) agar bisa berkata jujur ketika ditanyai oleh ratu. Dan terbukti bahwa semua kesaksian yang diucapkan Malty adalah kebohongan. Raja dan Malty pun dihukum mati atas perintah ratu.

Pada tahap ini, karena seluruh kebencian yang dirasakan Naofumi telah hilang, ia merasa hukuman ini terlalu berlebihan bagi Raja dan Malty.

Resolution

- Menyelamatkan nyawa raja dan Mein

Meskipun raja dan Mein sudah berbuat sangat jahat kepadanya, Naofumi tidak ingin raja dan Mein sampai harus dieksekusi mati. Dengan namanya yang sudah kembali bersih saja sudah membuat Naofumi senang. Sesaat ketika kepala raja dan Mein akan dipenggal, Naofumi mengusulkan untuk mengganti hukuman mereka berdua dengan mengubah nama raja menjadi “Kuzu = sampah” dan Mein dengan nama “Bitch” atau nama petualang pengganti ‘Mein’ adalah “Abazure = pelacur”. Dengan penawaran yang diajukan Naofumi, nyawa mereka berdua pun terselamatkan.

Pada tahap ini perubahan sikap yang mengejutkan terjadi pada Naofumi. Walaupun raja dan Mein sudah sangat jahat kepadanya, Naofumi tetap mau memaafkan mereka berdua.

Simpulan

Dalam karya sastra, penulis mengembangkan plot sedemikian rupa untuk membuat jalan cerita menarik dan mengajak pembaca merasakan berbagai emosi yang tercipta dari pengembangan plot tersebut. Sedangkan penokohan dikembangkan dan ditentukan agar penonton atau pembaca merasa tertarik dan penasaran akan emosi ataupun pikiran tiap masing-masing. Keterkaitan antara plot dan penokohan sangat berpengaruh dalam suatu karya sastra tentang bagaimana menarik atau tidaknya cerita yang dikembangkan. Dalam anime *Tate no Yuusha no Nariagari* diperlihatkan berbagai perubahan sikap yang dialami Iwatani Naofumi dalam menjalani kehidupan barunya setelah ia dipanggil kedalam *isekai*. Dengan pengembangan plot yang sedemikian rupa membuktikan bahwa plot berpengaruh terhadap penokohan dalam cerita.

Rujukan

- Anas, A. (2019). Metode Penelitian Sastra : Perspektif Monodisipliner dan Interdisipliner. Ikhwal Metode Penelitian Sastra. Graniti
- Ali I. (2017). Pengkajian Sastra : Teori dan Aplikasi Drama dan unsur-unsurnya. CV. Djiwa Amarta Press
- Karya Sastra (25 April 2022)
Data diperoleh dari situs: https://id.wikipedia.org/wiki/Karya_sastra
- Anime genre Isekai (25 April 2022).
Data diperoleh dari situs : <https://tinyurl.com/yc3wpf4m>
- Pendekatan structural (3 Mei 2022).
Data diperoleh dari situs : <https://tinyurl.com/2p8azw7p>

