

Kajian Psikoanalisis Henry Murray Pada Tokoh Okkotsu Yuuta dalam Anime “Jujutsu Kaisen 0”

Muhammad Alfi Fajrun^{1*}, Sri Oemiati²

Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

Received: 4-11-2025; Revised: 15-12-2025; Accepted: 01-01-2026; Available Online: 27-01-2026

Published: 30-04-2026

Abstract

This research is about the psychoanalytic study of Henry Murray on the character Okkotsu Yuuta in the anime Jujutsu Kaisen 0, using Henry Murray's personology theory. According to Henry Murray, needs are closely related to a person's psychological condition. Henry Murray categorized 20 essential needs related to psychological needs in a person. Using a qualitative descriptive method with a literary approach. Data was collected thru scenes and dialog depicting the psychological aspects of the character Okkotsu Yuuta. The anime Jujutsu Kaisen 0 tells the story of a teenager named Okkotsu Yuuta, who has been haunted by a cursed spirit named Rika since childhood. Yuuta cannot control Rika's cursed spirit, which is attached to him, and it always gets out of control whenever Yuuta is in a dangerous situation. One day, Yuuta met Gojo Satoru, the strongest sorcerer, who invited Yuuta to join Jujutsu High School so that Yuuta could control his powers and also Rika's cursed spirit. This study's goal is to use personology theory to ascertain Okkotsu Yuuta's needs in the anime Jujutsu Kaisen 0. The author found that the character Okkotsu Yuuta has 9 needs that reflect his behavior and emotions when facing inner conflict and his struggle to control the cursed spirit Orimoto Rika. It can be concluded that the character Okkotsu Yuuta has needs for abasement, achievement, affiliation, aggression, counteraction, deference, dominance, nurturance, and rejection.

Keywords: Henry Murray; Needs; Okkotsu Yuuta; Jujutsu Kaisen

Abstrak

Penelitian ini tentang *needs* yang ada dalam diri tokoh Okkotsu Yuuta dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Yang mana *needs* atau kebutuhan sangat berhubungan dengan kondisi psikis seseorang. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini, yang menghasilkan data berupa perilaku manusia atau ucapan yang dapat diamati. Data diambil melalui *scene* dan dialog yang menggambarkan *needs* tokoh Okkotsu Yuuta. Anime *Jujutsu Kaisen 0* menceritakan seorang remaja bernama Okkotsu Yuuta yang sejak kecil dirasuki oleh roh kutukan bernama Rika. Roh kutukan Rika yang menempel pada Yuuta tidak bisa Yuuta kendalikan dan selalu lepas kendali setiap kali Yuuta berada dalam posisi bahaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *needs* tokoh Okkotsu Yuuta dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* menggunakan teori personologi Henry Murray. Setelah melakukan analisis, Penulis

¹ Corresponding Author. alfipret@gmail.com

Telp: +62 856-4301-0760

menemukan bahwa tokoh Okkotsu Yuuta memiliki 9 *needs* yaitu *abasement*, *achievement*, *affiliation*, *aggression*, *counteraction*, *deference*, *dominance*, *nurturance*, *rejection*.

Kata kunci: Henry Murray; *Needs*; Okkotsu Yuuta; Jujutsu Kaisen

How to cite (APA): Fajrun, M. A., & Oemiati, S. (2026). Kajian Psikoanalisis Henry Murray Pada Tokoh Okkotsu Yuuta Dalam Anime "Jujutsu Kaisen 0". *KIRYOKU*, 10(1), 156-170. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v10i1.156-170>

DOI: <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v10i1.156-170>

1. Pendahuluan

Karya sastra diartikan sebagai tulisan fiksi yang inovatif dan inventif (*imaginative writing in the sense of fiction*) (Eagleton Terry, 1983:1). Sastra adalah karya seni dan intelektual yang lebih dari sekadar tulisan yang indah. Dan mengekspresikan imajinasi, merekam realitas sosial, serta menampilkan tema-tema universal tentang manusia (James Canton, 2016). Karya sastra memiliki berbagai ragam bentuk, antara lain puisi, prosa, dan drama, yang masing-masing menghadirkan cara berbeda dalam menyampaikan imajinasi penulisnya. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, karya sastra tidak lagi terbatas pada teks tertulis. Saat ini, cerita sastra juga dapat ditemukan di media visual maupun audiovisual, salah satunya adalah anime. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam kajian sastra adalah psikologi sastra, yaitu analisis yang mengaitkan aspek psikologi dengan karya sastra. Aspek psikologi dalam karya sastra dapat meningkatkan nilai estetika dan kompleksitasnya (Maharani & Oemiati, 2025). Dalam bahasa Inggris, kata "animasi" berarti "anime" (Rifdah Zenit, 2019). Walaupun secara umum istilah tersebut dapat mencakup semua bentuk animasi, dalam penggunaan tertentu kata anime lebih sering dipahami sebagai sebutan khusus untuk karya animasi yang diproduksi di Jepang, dengan ciri khas gaya visual serta narasi yang membedakannya dari animasi negara lain, karya sastra anime dapat dilihat sebagai salah satu bentuk karya sastra modern yang mengandung unsur-unsur konflik, realistik, simbol dan mudah dianalisis. Salah satu contoh anime dengan karakter tokoh utama yang menarik dibahas menggunakan pendekatan psikologi adalah anime yang berjudul *Jujutsu Kaisen 0*.

Anime *Jujutsu Kaisen 0* berfokus pada Okkotsu Yuuta, anak SMA yang kaku dan menjadi korban perundungan. Suatu hari Orimoto Rika, teman masa kecil Okkotsu Yuuta meninggal karena kecelakaan. Sejak kecelakaan itu roh kutukan yang merupakan perwujudan dari Orimoto Rika menempel pada diri Okkotsu Yuuta. Kutukan yang menempel pada Okkotsu Yuuta menjadi semakin kuat dan tidak bisa dikendalikan sehingga mendapat perhatian dari penyihir Gojo Satoru. Gojo Satoru kemudian mengajak Okkotsu Yuuta untuk bergabung di smk jujutsu untuk bisa menggunakan kekuatan Okkotsu Yuuta dan roh kutukan yang menempel pada diri Okkotsu Yuuta. Perkembangan psikologis tokoh Okkotsu Yuuta dari awal cerita ini membuat penulis tertarik untuk meneliti *needs* psikologi pada tokoh Okkotsu Yuuta dengan teori personologi Henry Murray.

Dalam teori personologi Henry Murray dijelaskan bahwa *needs* berkaitan dengan kondisi psikis seseorang. Henry Murray dalam (Hamim Rosyidi, 2015) mengatakan bahwa kepribadian bukanlah deskripsi tingkah laku seseorang tetapi hanya abstraksi yang dibuat oleh teoritis. Henry Murray dalam (Aini, 2010) mengemukakan bahwa manusia memiliki 20 *needs* penting.

Dari 20 needs tersebut, 19 termasuk *needs psychogenic* atau *needs* yang bersifat murni psikologis, sedangkan satu lainnya bersifat fisiologis karena berkaitan dengan biologi seksual. Dengan mempertimbangkan fakta objektif dan subjektif, needs berperan dalam menentukan respons individu terhadap stimulasi lingkungan. Salah satu *needs* tersebut adalah *need abasement*, yaitu kebutuhan psikologis seseorang untuk merendahkan diri dan merasakan rasa bersalah atas kekurangan yang dimilikinya. Contoh *need abasement* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Asmarani dan Oemiati, 2024. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Fahri menyesal dan merasa bersalah karena tidak dapat membantu nenek bule yang sedang kesusahan di dalam kendaraan umum.

Need achievement merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk berhasil menyelesaikan tugas dan menunjukkan keberhasilan. Contoh *need achievement* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Annissa dan Oemiati, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Hoshino Ai sebagai artis baru yang dapat beradaptasi dengan cepat setelah menerima tawaran film menjadi peran utama. *Need affiliation* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain dalam bentuk pertemanan atau kerja sama dan mendapat afeksi dari orang lain. Contoh *need affiliation* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Budiyanto dan Oemiati, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Shimamura Sora yang lebih memilih untuk menjaga pertemanan dengan Manaha kemudian mendukung Manaha untuk menyatakan perasaan kepada Keigo walaupun Shimamura Sora menyukai Manaha.

Need autonomy merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk terbebas dan menjadi mandiri dalam mengambil keputusan atau bertindak. Dan Fahri lebih memilih untuk dipenjara daripada harus membayar uang damai kepada keluarga Noura. *Need aggression* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk menyerang secara verbal atau fisik dan menunjukkan kekuatan kepada orang lain. Contoh *need defendance* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Daniswara, Oemiati dan Furisari, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Harumichi Namiki menyerang Machida hingga babak belur karena perkataan Machida yang berkesan mengejek. *Need counteraction* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk melawan balik situasi yang menimbulkan frustrasi atau kegagalan dan mengembalikan harga diri. Contoh *need counteraction* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Daniswara, Oemiati dan Furisari, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Harumichi Namiki berada di ruangan pilot yang sedang memeriksa mesin pesawat sebelum lepas landas dan berhasil menjadi pilot kembali.

Need defendance merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk membela diri dari serangan, ancaman baik secara fisik dan emosional. Contoh *need defendance* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Daniswara, Oemiati dan Furisari, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Harumichi Namiki membalas hinaan yang ditujukan kepadanya dengan tujuan untuk membela diri dari hinaan tersebut. *Need deference* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk menghormati dan mengagumi orang lain atas kemampuan atau kelebihan orang lain tersebut. *Need dominance* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk mengendalikan atau memanipulasi orang lain sesuai keinginan. *Need exhibition* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk menunjukkan diri, menarik perhatian diri kepada orang lain. Contoh *need exhibition* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Annissa dan Oemiati, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Hoshino Ai yang menunjukkan kemampuan sesungguhnya ketika diremehkan oleh orang lain.

Need harm avoidance merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk menjauh atau menghindari dari bahaya atau situasi yang menimbulkan cedera fisik maupun mental. Contoh *need harm avoidance* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Markhotimah dan Oemiati, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Onotora Shu menolak tawaran temannya untuk melanjutkan usaha temannya untuk menghindari masalah yang muncul dalam perusahaan temannya. *Need inavoidance* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk menghindari kegagalan, rasa malu dalam melakukan sesuatu. Contoh *need inavoidance* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Annissa dan Oemiati, 2025. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Miyo Saimori berusaha menutupi kebenaran dari Kudo Kiyoka agar Miyo Saimori tidak ditinggalkan oleh Kudo Kiyoka. *Need nurturance* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk merawat, melindungi dan memberi perhatian kepada orang lain.

Need order merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk menjaga, dan mempertahankan keteraturan sistem dalam kehidupan sehari-hari. Contoh *need order* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Gymnastiar dan Oemiati, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Doctor yang memberi arahan kepada co-asnya untuk menghancurkan semua strategi musuh dengan memberi tahu setiap gerakan musuh kepada co-as. *Need play* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk mencari kesenangan, kegembiraan dan mengekspresikan diri secara bebas. Contoh *need play* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Budiyanto dan Oemiati, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Shimamura Sora yang sedang bersantai-santai di atap sekolah ketika mempunyai waktu luang. *Need rejection* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk menolak, menjauh dari hubungan atau situasi yang dianggap mengancam dan tidak menyenangkan. Contoh *need rejection* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Fatur Rahman & Furisari, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Nami yang menghina dan mengejek Luffy karena topi jerami milik Luffy yang compang-camping dianggap sebagai harta karun. *Need sentience* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk merasakan perasaan emosional secara mendalam seperti kasih sayang dan simpati dari perasaan orang lain.

Need sex merupakan kebutuhan manusia terhadap kegiatan dan ekspresi dorongan seksual. Contoh *need sex* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Daniswara, Oemiati dan Furisari, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Harumichi Namiki yang sedang melakukan hubungan seksual dengan Yae karena Yae ketinggalan pesawat dan harus menginap di hotel bersama Harumichi Namiki. *Need succorance* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk mencari bantuan, kasih sayang dan dukungan dari orang lain ketika menghadapi kesusahan. *Need understanding* merupakan kebutuhan psikologis seseorang untuk dipahami orang lain dan memahami orang lain secara kognitif dan psikologis. Contoh *need order* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan Gymnastiar dan Oemiati, 2023. Pada penelitian tersebut dijelaskan tokoh Doctor yang dengan cepat menyuruh semua pasukan ke arah alun-alun karena akan terjadi hal buruk meskipun Doctor mengalami amnesia.

Penelitian terdahulu yang serupa mengenai teori personologi Henry Murray dilakukan oleh (Annissa & Oemiati, 2023) dengan judul Kajian Psikoanalisis Henry Murray Pada Tokoh Ai Hoshino Dalam Anime Oshi No Ko. Penelitian ini berfokus pada Tokoh Utama untuk menemukan *needs* yang terdapat dalam diri Hoshino Ai. Hasil penelitian Annissa menunjukkan bahwa ada lima *needs* dalam diri Hoshino Ai yaitu *achievement*, *exhibition*, *nurturance*, *succorance*, *deference*. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Kinanti & Amalia, 2021) dengan judul *Investigating Erin Gruwell's Ambition in Richard Lagravenous's Freedom Writers Movie*

(2007) *from Murray's Personology*. Penelitian ini berfokus pada Tokoh Utama untuk menemukan ambisi melalui *needs* yang ada dalam diri Erin Gruwell. Hasil penelitian Kinanti menunjukkan ada tiga *needs* dalam diri Erin Gruwell yaitu *achievement*, *exhibition* dan *recognition*.

Meskipun menggunakan teori yang sama dengan penelitian sebelumnya yaitu teori personologi Henry Murray, namun Penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian ini dikarenakan sampai saat ini belum ada yang meneliti anime *Jujutsu Kaisen 0* dari segi psikologi tokohnya.

2. Metode

Metode deskriptif kualitatif digunakan penulis dalam penelitian ini. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Zuchri Abdussamad, 2021) Metode deskriptif kualitatif berpusat pada latar belakang dan individu secara keseluruhan, yang kemudian menghasilkan data deskriptif yang dapat diamati tentang perilaku dan kata-kata individu. Penelitian kualitatif deskriptif dapat digunakan untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat dan menyeluruh tentang realitas masyarakat dan berbagai peristiwa yang terjadi di dalamnya (Furidha, 2023). Pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi atau dengan meninjau dokumen, dan dapat didukung oleh detail demografis. akan lebih baik jika pengumpulan dan analisis data dilakukan secara bersamaan sehingga kesalahan dan kelalaian dapat diperbaiki (Kahlke & Hon, 2014).

Data yang digunakan untuk penelitian ini adalah *anime* yang dengan judul *Jujutsu Kaisen 0*. Data penelitian berasal dari adegan dan dialog pada *anime Jujutsu Kaisen 0* dan dianalisis menggunakan teori personologi Henry Murray. Kemudian mengkategorikan data yang ditemukan untuk mengetahui *needs* pada tokoh Okkotsu Yuuta.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis yang penulis lakukan diketahui bahwa tokoh Okkotsu Yuuta memiliki *needs abasement*, *achievement*, *affiliation*, *aggression*, *counteraction*, *defendance*, *deference*, *dominance*, *harm avoidance*, *nurturance*, *play*, dan *rejection*.

3.1 Needs Abasement

Dialog 1

Yuuta : そんなこと言たって無理だよ僕

Yuuta : *sonna koto ittatte muridayo boku*

Yuuta : meskipun kamu bilang begitu, aku tidak bisa

Kutipan *scene* pada gambar 1 tersebut tentang ekspresi wajah Yuuta yang terlihat putus asa karena Yuuta merasa tidak percaya diri pada saat Yuuta dan Maki terjebak di dalam perut roh kutukan sekolah. Kutipan dialog 1 tersebut juga tentang ucapan Yuuta saat diminta Maki untuk melakukan sesuatu pada saat Yuuta dan Maki terjebak di dalam perut roh kutukan. Maki menyuruh Yuuta melakukan sesuatu untuk menyelamatkan Maki dan dua anak kecil yang terjebak di dalam perut roh kutukan sekolah. Setelah Maki menyuruh Yuuta melakukan

sesuatu, Yuuta memandang Maki dengan raut wajah putus asa dan mengatakan “meskipun kamu bilang begitu, aku tidak bisa”. Kalimat yang diucapkan Yuuta tersebut merupakan bentuk merendahkan diri karena Yuuta merasa tidak punya kekuatan yang bisa membantu Maki dan dua anak kecil yang sama-sama terjebak dalam perut roh kutukan sekolah. Sikap Yuuta yang tidak yakin dengan kemampuan dirinya sendiri dan cenderung merendahkan diri tersebut membuktikan bahwa Yuuta memiliki *need abasement*.

Dialog 2

Yuuta : ごめん僕のせいだ

Yuuta : *gomen boku no seida*

Yuuta : Maaf, ini salahku

Kutipan *scene* pada gambar 2 dan dialog 2 tersebut tentang Yuuta yang meminta maaf kepada Inumaki karena Yuuta merasa bersalah tidak dapat membantu banyak saat Yuuta dan Inumaki melawan roh kutukan yang dikirim oleh Geto Suguru. Di saat Yuuta dan Inumaki melawan roh kutukan yang dikirim Geto Suguru, Yuuta hanya bisa menghindari serangan dan tidak bisa menyerang balik. Sedangkan Inumaki menggunakan kekuatan kutukannya untuk menyerang balik roh kutukan Geto Suguru. Inumaki berusaha melindungi Yuuta yang masih belum bisa mengendalikan kekuatan kutukan Yuuta. Menyadari kondisi yang demikian Yuuta merasa bersalah karena menjadi beban bagi Inumaki. Rasa bersalah Yuuta karena menjadi beban orang lain ini masuk ke dalam kategori *need abasement* yang menurut Henry Murray definisi *need abasement* adalah kebutuhan psikologis merendahkan diri, mengakui kesalahan dan menerima konsekuensi.



Gambar 1. Yuuta terlihat putus asa karena tidak bisa melakukan apa-apa di dalam perut roh kutukan.

(Menit 19:43)



Gambar 2. Yuuta meminta maaf kepada Inumaki. (Menit 38:59)

3.2 Need Achievement

Dialog 3

Yuuta : お帰り頑張ったね

Yuuta : *okaeri ganbattane*

Yuuta : Selamat kembali, kamu sudah berjuang

Kutipan *scene* pada gambar 3 dan dialog 3 tersebut tentang Yuuta yang berhasil menyelamatkan Maki dan dua anak kecil yang terjebak di dalam perut roh kutukan untuk menyelamatkan Maki dan dua anak kecil tersebut, Yuuta membawa ketiganya keluar dari area sekolah tempat roh kutukan berada dan menuju ke tempat Gojo Satoru. Yuuta membawa Maki dan dua anak kecil kepada Gojo Satoru karena Gojo Satoru merupakan salah satu penyihir terkuat, Sekarang Maki dan dua anak kecil tersebut menjadi aman karena bersama dengan penyihir terkuat. Sikap Yuuta yang membawa Maki dan dua anak kecil ke tempat yang aman dan serta Gojo Satoru yang menyambut kedatangan Yuuta dengan tangan terbuka membuktikan berhasil dalam menyelesaikan tugas kategori *need achievement* ada pada diri Yuuta.

Dialog 4

Yuuta : 初めて自分からりかちゃんを呼びました

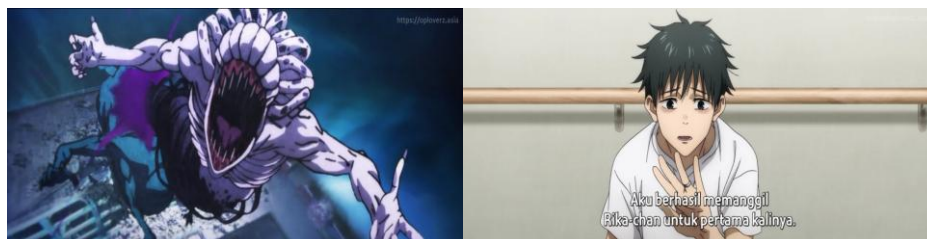
Yuuta : *hajimete jibun kara rikachan wo yobimashita*

Yuuta : Pertama kali aku berhasil memanggil Rika sendiri

Pada gambar 4 terlihat roh kutukan Rika keluar dari dalam perut roh kutukan sekolah yang menelan Yuuta dan Maki. Roh kutukan Rika dapat menunjukkan diri karena Yuuta berhasil menggunakan kekuatan kutukan dengan cara mengenakan cincin ke jarinya. Pada gambar 5 terlihat Yuuta sedang menatap cincin yang terpasang di jari manisnya dan berkata pada dirinya sendiri bahwa Yuuta berhasil memanggil roh kutukan Rika dengan penuh kesadaran tanpa hilang kendali untuk pertama kalinya.



Gambar 3. Yuuta berhasil menyelamatkan Maki dan dua anak kecil. (23:03)



Gambar 4 dan 5. Yuuta berhasil memanggil roh kutukan Rika. (Menit 21:17 dan Menit 23:22)

Semenjak Yuuta dirasuki oleh roh kutukan Rika, Yuuta tidak pernah memanggil dan mengendalikan roh kutukan Rika yang menempel pada diri Yuuta. Di saat roh kutukan Rika menunjukkan diri, roh kutukan Rika selalu hilang kendali karena berusaha melindungi Yuuta. Yuuta akhirnya dapat mengendalikan roh kutukan Rika dengan menggunakan cincin di jari Yuuta. Hal tersebut termasuk dalam kategori *need achievement* karena Yuuta berhasil melakukan atau menyelesaikan tugasnya yaitu mengendalikan roh kutukan Rika.

3.3 Need Affiliation

Dialog 5

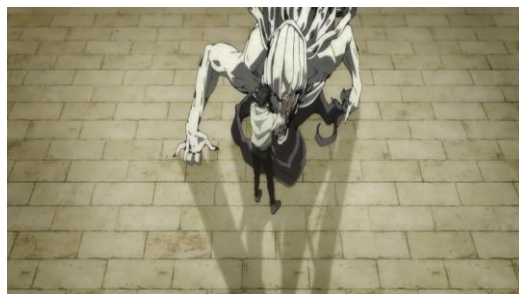
Yuuta : いつも守ってくれてありがと、僕を好きになってくれてありがと、最後にも一度力を貸して、あいつに止めたいんだその後はも何もいないから僕と未来も心も体も全部りかに挙げる、これからは本当ずっと一緒だよ、愛してるよりか一緒に行こう

Yuuta : *itsumo mamotte kurete arigato, boku wo suki ni natte kurete arigato, saigouni mo ichido chikara wo kashite, aitsu ni tometainda sono ato ha mo nan imo iranai kara boku to mirai mo Kokoro mo karada mo zenbu rika ni ageru, kore kara ha hontou zutto isho dayo, aishiteruyo rika isho ni ikou*

Yuuta : Terima kasih karena selalu melindungiku, terima kasih telah jatuh cinta kepadaku, bolehkan aku meminjam kekuatanmu untuk terakhir kalinya?, aku ingin menghentikannya, setelah itu aku tidak membutuhkan apa pun lagi, aku akan menyerahkan masa depanku, hatiku, tubuhku, dan semuanya kepadamu, mulai sekarang kita akan selalu bersama, aku mencintaimu rika, mari mati bersama

Kutipan *scene* pada gambar 6 dan dialog 5 tersebut tentang Yuuta yang berterima kasih kepada roh kutukan Rika karena selalu melindungi dan mencintai Yuuta. Yuuta juga meminta kepada roh kutukan Rika untuk meminjamkan kekuatan roh kutukan Rika untuk terakhir kali demi mengalahkan Geto Suguru. Dan Yuuta akan memberikan semua yang Yuuta miliki kepada roh kutukan Rika termasuk mencintai roh kutukan Rika.

Tindakan Yuuta yang memeluk kepala roh kutukan Rika untuk berterima kasih kepada roh kutukan Rika, karena roh kutukan Rika selalu melindungi dan mencintai Yuuta merupakan bentuk kasih sayang Yuuta terhadap roh kutukan Rika yang diperjelas dengan perkataan Yuuta bahwa akan mencintai roh kutukan Rika. Hal tersebut menjadi bukti bahwa ada *need affiliation* pada diri Yuuta.



Gambar 6. Yuuta berterima kasih kepada roh kutukan Rika yang selama ini telah melindungi Yuuta.

(Menit 01:26:15)

Dialog 6

Rika: 約束だよ、大人になったらりかとゆうたは結婚するの

Rika: *yakusokudayo, otona ni nattara rika to yuuta ha kekkonsuruno*

Rika: *Janji ya, saat kita sudah dewasa nanti, kita akan menikah*

Yuuta: いいよ、じゃ僕らはずっとずっと一緒だね

Yuuta: *iiyo, jaa bokura ha zutto zutto issho dane*

Yuuta: *Tentu saja, artinya kita akan bersama selamanya*

Kutipan *scene* pada gambar 7 dan dialog 6 tersebut menceritakan Rika dan Yuuta saat masih kecil membuat janji untuk menikah jika sudah dewasa.

Rika mengajak Yuuta untuk menikah saat Yuuta dan Rika sudah dewasa dan disetujui oleh Yuuta dengan mengatakan bahwa Yuuta akan selalu bersama Rika selamanya. Persetujuan Yuuta untuk menikah dengan Rika setelah dewasa membuat hubungan Rika dan Yuuta semakin dekat. Kedekatan Yuuta dengan Rika setelah persetujuan tersebut menunjukkan bahwa dalam diri Yuuta terdapat *need affiliation*.

3.4 Need Aggression

Kutipan *scene* pada gambar 8 tersebut menceritakan Yuuta yang sedang menyerang roh kutukan Geto Suguru menggunakan pedang yang Yuuta teraliri kekuatan Yuuta. Yuuta menyerang roh kutukan Geto Suguru Yuuta untuk melawan dan melindungi diri dari serangan roh kutukan Geto Suguru. Tindakan Yuuta tersebut termasuk dalam kategori *need aggression*.

Kutipan *scene* pada gambar 9 tersebut menceritakan Yuuta dan roh kutukan Rika yang bertarung melawan Geto Suguru yang ingin merebut roh kutukan Rika dari Yuuta. Pada *scene* tersebut terlihat Yuuta yang sedang mengayunkan pedangnya ke arah Geto Suguru dengan



Gambar 7. Yuuta dan Rika berjanji akan menikah saat sudah dewasa. (Menit 01:26:04)



Gambar 8. Yuuta menyerang roh kutukan Geto Suguru dengan pedang yang dialiri kekuatan kutukan. (Menit 41:55)

tujuan mengalahkan Geto Suguru, Tindakan Yuuta yang menyerang Geto Suguru tersebut dapat dikategorikan sebagai *need aggression*.

3.5 *Need Counteraction*

Dialog 7

Yuuta : りかちゃん、力を貸して

Yuuta : *rikachan, chikara wo kashite*

Yuuta : Rika, pinjamkan kekuatanmu

Kutipan *scene* pada gambar 10 dan dialog 7 tersebut menceritakan Yuuta yang memasang cincin ke jarinya untuk meminjam dan menggunakan kekuatan roh kutukan Rika agar dapat mengalahkan roh kutukan sekolah yang telah menelan Yuuta dan Maki. Yuuta mengenakan cincin pemberian Rika agar bisa mengendalikan roh kutukan Rika dan juga menggunakan kekuatan roh kutukan Rika. Setelah Yuuta menggunakan cincin pemberian Rika, Yuuta berhasil melawan roh kutukan sekolah yang menelan Maki dan Yuuta kemudian memunculkan roh kutukan Rika tanpa hilang kendali. Tindakan Yuuta yang berhasil melawan balik roh kutukan sekolah membuktikan bahwa terdapat *need counteraction* dalam diri Yuuta.

Dialog 8

Yuuta : 死ね

Yuuta : *shine*

Yuuta : Matilah

Kutipan *scene* pada gambar 11 dan dialog 8 tersebut memperlihatkan Yuuta menggunakan kekuatan klan Inumaki yang berbentuk pengeras suara untuk melawan roh kutukan yang dikirim Geto Suguru. Setelah Yuuta menggunakan kekuatan klan Inumaki, Yuuta dapat mengalahkan semua roh kutukan Geto Suguru yang menyerang Yuuta dari segala arah hanya dengan mengucapkan “mati” melalui pengeras suara. Yuuta dapat mengalahkan semua kutukan yang dikirim Geto Suguru berkat kekuatan klan Inumaki yang dapat merubah perkataan menjadi kenyataan. Kemudian tindakan Yuuta mengucapkan kata *shine* melalui pengeras suara menjadi salah satu bentuk melawan balik roh kutukan Geto Suguru. Hal ini membuktikan bahwa terdapat *need counteraction* dalam diri Yuuta.



Gambar 9. Yuuta dan roh kutukan Rika menyerang Geto Suguru bersamaan. (Menit 01:19:20)

3.6 Need Deference

Dialog 9

Yuuta : まきさんみたいになりたい、強くまっすぐ行きたいんだ

Yuuta : *makisan mitai ni naritai, tsuyoku massugu ikitainda*

Yuuta : Aku ingin jadi seperti Maki, Aku ingin jadi kuat dan pantang menyerah

Kutipan *scene* pada gambar 12 dan dialog 9 tersebut tentang Yuuta yang sedang berbicara dengan Maki di dalam kelas dan menyampaikan keinginannya untuk menjadi kuat seperti Maki. Yuuta mengatakan ingin menjadi kuat dan pantang menyerah seperti Maki. Kalimat yang dikatakan oleh Yuuta tanpa Yuuta sadari merupakan bentuk pujian kepada Maki bahwa Maki sangat kuat. Sikap Yuuta yang secara tidak langsung memuji Maki menunjukkan bahwa terdapat *need deference* dalam diri Yuuta.

3.7 Need Dominance

Dialog 10

Yuuta : 何をしているるか, その人は僕の恩人だ、蝶よりも花よりも丁重に厚かれ

Yuuta : *nani wo shiteiru rika, sono hito ha boku no onjinda, chou yorimo hana yorimo teichou ni atsukare*

Yuuta : Apa yang kamu lakukan rika?, orang itu adalah penyelamatku, perlakukan dia lebih lembut dari kupu-kupu dan bunga

Kutipan *scene* pada gambar 13 dan dialog 10 tersebut memperlihatkan Yuuta yang sedang melotot ke arah roh kutukan Rika karena telah membawa Maki yang terluka. Roh kutukan Rika yang marah melihat perhatian Yuuta selalu tertuju pada Maki akhirnya membawa Maki yang



Gambar 10. Yuuta menggunakan cincin pemberian Rika untuk dapat menggunakan kekuatan roh kutukan Rika. (Menit 21:04)



Gambar 11. Yuuta menggunakan kekuatan klan Inumaki untuk melawan roh kutukan yang dikirim Geto Suguru. (Menit 01:12:22)

sedang terluka dengan kasar. Melihat tindakan roh kutukan Rika tersebut membuat Yuuta memberi perintah kepada roh kutukan Rika untuk memperlakukan Maki dengan lembut.

Yuuta yang memberi perintah kepada roh kutukan Rika tersebut menunjukkan kekuasaan Yuuta terhadap roh kutukan Rika. Hal ini merupakan bukti bahwa *need dominance* ada dalam diri Yuuta.

3.8 Need Nurturance

Dialog 11

Yuuta : 死なせない

Yuuta : *shinasenai*

Yuuta : Tidak akan kubiarkan mati

Kutipan *scene* pada gambar 14 dan dialog 11 tersebut menceritakan Yuuta yang sedang menyembuhkan teman-teman Yuuta setelah terkena serangan dari Geto Suguru. Yuuta menggunakan teknik pembalik kutukan untuk menyembuhkan teman-teman Yuuta. Teknik pembalik kutukan merupakan teknik yang membalikkan energi kutukan negatif menjadi energi kutukan positif untuk menyembuhkan tubuh manusia yang terkena kutukan. Setelah membawa teman-teman Yuuta ke tempat yang aman, Yuuta berusaha untuk menyembuhkan teman-teman Yuuta karena Yuuta merasa bertanggung jawab atas keselamatan dan ingin melindungi teman-teman Yuuta dari serangan Geto Suguru. Tindakan Yuuta yang menolong dan menyembuhkan teman-temannya menggunakan teknik pembalik kutukan tersebut merupakan bukti bahwa *need nurturance* ada pada diri Yuuta.



Gambar 12. Yuuta berbicara dengan Maki di dalam kelas tentang julukan Maki. (Menit 01:03:07)



Gambar 13. Yuuta melotot ke arah roh kutukan Rika karena telah membawa Maki yang terluka.

(Menit 01:11:15)

3.9 Need Rejection

Dialog 12

Yuuta : 友達を侮辱する人の手伝いは僕にはできない

Yuuta : *tomodachi wo bujokusuru hito no tetsudai ha boku ni ha dekinai*

Yuuta : Aku tidak akan membantu orang yang menghina temanku

Gambar 15 menceritakan Yuuta menjauhkan tangan Geto Suguru yang merangkul Yuuta karena mendengar Geto Suguru menghina Maki. Kutipan dialog 12 tersebut mempertegas tolakan Yuuta terhadap ajakan Geto Suguru karena Yuuta tidak akan membantu orang yang sudah menghina teman Yuuta. Yuuta merasa kesal terhadap Geto Suguru yang sudah menghina Maki di hadapan Yuuta yang kemudian membuat Yuuta menolak ajakan Geto Suguru untuk bergabung bersama Geto Suguru. Sikap penolakan Yuuta ini menunjukkan adanya *need rejection* dalam diri Yuuta.

Dialog 13

Gojo : ゆうたが正しかった、りかが君にのろいかけたんじゃない、君がりかに呪いをかけたんだ

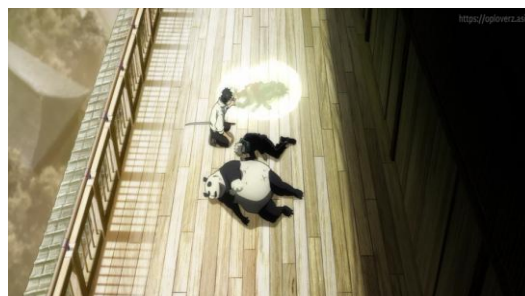
Gojo : *yuuta ga tadashikatta, rika ga kimi ni noroi kaketanjanakatta, kimi ga rika ni noroi wo kaketanda*

Gojo : Yuta ternyata benar, Rika tidak mengutukmu, tetapi kamu yang mengutuk Rika

Yuuta : そうだ、僕はあの時りかちゃんの死を拒んだ

Yuuta : *souda, boku ha ano toki rikachan no shi wo kobanda*

Yuuta : Benar, saat itu Aku menolak kematian Rika



Gambar 14. Yuuta menolong teman-teman Yuuta. (Menit 01:10:54)



Gambar 15. Yuuta menolak ajakan Geto Suguru. (Menit 54:26)

Kutipan dialog 13 tersebut tentang Yuuta yang sangat terkejut atas kematian Rika dan tidak bisa menerima kematian Rika, sehingga Yuuta tanpa sadar menggunakan kekuatannya untuk mengutuk Rika menjadi roh kutukan. Sikap Yuuta yang sangat tidak rela dengan kematian Rika dan mengutuk Rika untuk tetap hidup dalam bentuk roh kutukan menunjukkan bahwa dalam diri Yuuta terdapat *need rejection*.

4. Kesimpulan

Menurut hasil analisis menggunakan teori personologi Henry Murray, dapat disimpulkan bahwa tokoh Okkotsu Yuuta dalam anime *Jujutsu Kaisen 0* memiliki dinamika psikologis yang kompleks yang tercermin melalui sembilan *needs*, yaitu *abasement*, *achievement*, *affiliation*, *aggression*, *counteraction*, *deference*, *dominance*, *nurturance*, dan *rejection*. Temuan *needs* ini menunjukkan bahwa perilaku dan perkembangan karakter Yuuta tidak hanya didorong oleh satu *needs* dominan, melainkan oleh interaksi berbagai *needs* yang saling memengaruhi seiring dengan konflik batin yang dialaminya.

Need abasement mendominasi fase awal perkembangan Yuuta, yang mencerminkan kondisi psikologis tokoh yang penuh rasa bersalah, rendah diri, dan ketakutan akibat ketidakmampuannya mengendalikan roh kutukan Rika. Namun, seiring interaksi Yuuta dengan lingkungan sosialnya di SMK Jujutsu, muncul *need affiliation*, *nurturance*, dan *deference* yang menandai perubahan sikap Yuuta menjadi lebih terbuka, peduli, dan mampu membangun relasi emosional dengan orang lain.

Perkembangan signifikan juga terlihat melalui kemunculan *need achievement*, *counteraction*, dan *dominance*, yang menandakan proses pendewasaan psikologis Yuuta dalam menghadapi konflik eksternal maupun internal. Yuuta tidak lagi hanya menghindari bahaya, tetapi mampu melawan, mengambil keputusan, serta mengendalikan kekuatan yang sebelumnya menjadi sumber ketakutannya. Sementara itu, *need rejection* berperan penting dalam konflik emosional terdalam Yuuta, terutama dalam penolakannya terhadap kematian Rika, yang menjadi penyebab munculnya roh kutukan Rika.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa teori personologi Henry Murray relevan untuk mengungkap dinamika psikologis tokoh Okkotsu Yuuta dalam anime *Jujutsu Kaisen 0*. Karakter Okkotsu Yuuta direpresentasikan sebagai individu yang mengalami perkembangan psikologis melalui konflik, relasi sosial, dan penerimaan diri, yang seluruhnya dapat dipahami melalui struktur *needs psychogenic* menurut Henry Murray. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi kajian psikologi sastra selanjutnya, khususnya yang mengkaji karakter anime dari sudut pandang personologi.

Referensi

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Aini, U. H. (2010). Identifikasi kebutuhan komunitas Punk di Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

- Annissa, F. N. A., Oemiati, S. (2023). KAJIAN PSIKOANALIS HENRY MURRAY PADA TOKOH AI HOSHINO DALAM ANIME OSHI NO KO. PEDALITRA, 3(1), 54-63.
- Annissa, F. N. F., Oemiati, S. (2025). Henry Murray's Psychoanalytic Study on the Character Miyo Saimori in the Anime Watashi no Shiawasena Kekkō. UNCLLE, 5(1), 251-260.
- Asmarani, R., Oemiati, S., Furisari, P., Santoso, B. (2024). NEEDS TOKOH FAHRI DALAM NOVEL AYAT-AYAT CINTA KARYA HABIBURRAHMAN EL SHIRAZ. Semnalisa, 413-420.
- Budiyanto, Y. T., Oemiati, S. (2023). NEEDS TOKOH SHIMAMURA SORA DALAM SERIAL DRAMA “BLACK CINDERELLA” -PSIKOANALISIS HENRY MURRAY. Semnalisa 3, 145-154.
- Canton, J. (2016). *The Literature Book: Big Ideas Simply Explained*. Dorling Kindersley Limited.
- Daniswara, N. S., Oemiati, S., Furisari, P. (2023). Kebutuhan Tokoh Harumichi Namiki dalam Drama First Love Kajian Psikoanalisis Henry Murray. Sebaya, 171-180.
- Eagleton, T. (1983). *Literary Theory: An Introduction*. University of Minnesota Press.
- Faturohman, I., Oemiati, S. (2023). PERSONOLOGI TOKOH NAMI DALAM DRAMA ONE PIECE LIVE ACTION. Pedalitra 3, 3(1), 64-76.
- Furidha, B. W. (2023). COMPREHENSION OF THE DESCRIPTIVE QUALITATIVE RESEARCH METHOD: A CRITICAL ASSESSMENT OF THE LITERATURE. *Journal of Multidisciplinary Research*, 1–8. <https://doi.org/10.56943/jmr.v2i4.443>
- Gymnastiar, F. C., Oemiati, S. (2023). NEEDS TOKOH DOCTOR DALAM ANIME ARKNIGHTPRELUDE TO DAWN: KAJIAN PSIKOANALISIS HENRY MURRAY. Pedalitra 3, 3(1), 43-53.
- Kinanti, P. I. S., & Amalia, S. D. (2021). *IDEAS Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature Investigating Erin Gruwell's Ambition in Richard Lagravenous's Freedom Writers Movie (2007) from Murray's Personology*. 9(2), 284–295. <https://doi.org/10.24256/ideas.v9i2.2279>
- Kahlke, R. M., & Hon, B. A. (2014). *Generic Qualitative Approaches: Pitfalls and Benefits of Methodological Mixology*.
- Maharani, A. W. P., & Oemiati, S. (2025). Proses Individuasi Diri Tokoh Otosaka Yuu Dalam Anime “Charlotte”: Psikoanalisis Carl Gustav Jung. *KIRYOKU*, 9(2), 342-357. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i2.342-357>
- Markhotimah, H. B., Oemiati, S. (2023). NEEDS TOKOH ONOTORA SHU DALAM SERIAL DRAMA “BOKU NO SATSUI GA KOI WO SHITA” KAJIAN PSIKOANALISIS HENRY MURRAY. *Sebaya* 3, 102-109.
- Rosyidi, H. (2015). *Psikologi Kepribadian*. JAUDAR PRESS.
- Zenit, A. R. (2019). Karakterisasi Tokoh-Tokoh Wanita Dalam Anime Sakurasou No Pet Na Kanojo (Kajian Feminisme). UNIKOM.