

**PERUBAHAN KARAKTER TOKOH KUNIKUZHSI PADA VIDIO GAME *GENSHIN IMPACT*****Sarah Amalia Cahyani Yusup<sup>1</sup>  
Fairuz<sup>2</sup>**<sup>1</sup>Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakarta<sup>2</sup>Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakarta  
[fairuz@civitas.unas.ac.id](mailto:fairuz@civitas.unas.ac.id)

---

**ABSTRAK**

*Genshin Impact* sebuah game yang memiliki alur dan tokoh layaknya film atau anime. Tokoh game bernama Kunikuzushi mengalami kondisi psikis neorotik yang menyebabkan perubahan karakternya secara signifikan. Sifat tokoh yang baik hati dan lembut, berubah menjadi tokoh keji yang memegang peranan penting dalam suatu organisasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penyebab kondisi neurotik tokoh Kunikuzushi dan bagaimana kondisi neurotik tersebut ditunjukkan dalam video game *Genshin Impact*, dengan menggunakan teori psikoanalisis Karen Horney. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak adanya kasih sayang dan perhatian dari orang tua menyebabkan Kunikuzushi tumbuh dengan kecemasan neurotik sehingga terjadi konflik interpersonal dan konflik intrapsikis dalam dirinya dengan tujuh ciri neurotik, tiga macam gambaran diri ideal, dan kebencian diri yang menyebabkan terjadinya perubahan signifikan terhadap karakternya.

**Kata kunci:** *Genshin Impact*, Horney, perubahan karakter, kondisi neurotik

---

**ABSTRACT**

*Genshin Impact* is a game with a storyline and characters similar to those found in movies or anime. A character named Kunikuzushi experiences a neurotic psychological condition that causes a significant change in his personality. His kind and gentle nature transforms into a cruel character who plays an important role in an organization. This study aims to analyze the causes of Kunikuzushi's neurotic condition and how this neurotic condition is portrayed in the video game *Genshin Impact*, using Karen Horney's psychoanalytic theory. The results of this study indicate that the absence of parental love and attention caused Kunikuzushi to grow up with neurotic anxiety, leading to interpersonal and intrapsychic conflicts within him, characterized by seven neurotic traits, three types of ideal self-images, and self-hatred, which resulted in significant changes to his character.

**Keywords:** *Genshin Impact*, Horney, character change, neurotic condition

## PENDAHULUAN

Game tidak lagi sekadar permainan, tetapi juga memiliki alur, tokoh serta penokohan yang menarik (Stobbart, 2018). Menurut Dawn Stobbart telah terjadi perubahan dalam demografi pengguna video game yaitu mengubah konstruksi game mengikuti pergerakan zaman dengan memperkuat struktur naratif di dalamnya (Stobbart, 2018). Dawn Stobbart mengatakan bahwa game ini mengandalkan cut scenes layaknya film. Struktur naratif dan plot cerita yang terdapat dalam game memungkinkan pemain untuk terlibat secara emosional dengan karakter dalam game seperti penonton film sehingga membuatnya terus melanjutkan untuk mencari tahu apa yang akan terjadi (Stobbart, 2018). Grace mengatakan bahwa game kini cocok dianalisis layaknya karya sastra karena game tidak hanya sekadar estetika visual tetapi juga memiliki kemampuan interaksi antara pemain dengan cerita dalam game (Grace, 2012). Salah satu game yang memiliki alur cerita, tokoh dan penokohan adalah video game Genshin Impact yang dirilis September 2020 oleh perusahaan Cina HoYoverse. Video game ini adalah proyek Universitas Jiao Tong Shanghai untuk menyebarkan kecintaan terhadap anime dan video game sebagaimana slogan perusahaan HoYo yaitu itu "Tech Otaku saves the world". Genshin Impact mengisahkan sepasang anak kembar yang berkelana di dunia asing. Cerita terfokus pada perjalanan salah satu anak kembar yang berusaha mencari saudara kembarnya. Pencarian dimulai dari sebuah wilayah bernama Mondstadt, sebuah negara yang terinspirasi dari Jerman dan Eropa, lalu Liyue, negara yang terinspirasi dari Cina. Selama perjalanan, si anak ditemani pemandu dan bertemu lawan salah satunya Kunikuzushi yang dikenal sebagai Scaramouche. Kunikuzushi lawan yang berasal dari Inazuma (Jepang), dan bekerja di sebuah organisasi militer negara Snezhnaya (Rusia). Kunikuzushi awalnya ramah dan bersahabat kemudian berubah jahat. Tokoh Kunikuzushi memperlihatkan kondisi neorotik yang menyebabkan perubahan karakter. Menurut Horney, perubahan karakter disebabkan oleh kekecewaan terhadap orang tua atau lingkungan sekitar. (Jess Feist, 2017)

Orang yang tidak mendapatkan cinta dan kasih sayang selama masa kecilnya akan menimbulkan beberapa masalah dan perasaan benci yang besar terhadap orang tua mereka sehingga mengalami permusuhan yang mengakibatkan kecemasan. Tekanan dari kecemasan itu menimbulkan kondisi neurotik untuk berinteraksi dengan orang lain secara normal dan menimbulkan sikap permusuhan dan konflik antarindividu dan lingkungan yang disebut konflik interpersonal dan intrapsikis.

Konflik Interpersonal merupakan bentuk perselisihan maupun pertentangan antarindividu yang umumnya didasari oleh suatu perbedaan. Horney mengatakan bahwa kecemasan yang menjadi pendorong bagi individu untuk mendapatkan kebutuhan pribadi. Kebutuhan ini disebut sebagai kebutuhan neurotik yang merupakan usaha menemukan permasalahan yang terjadi dalam suatu hubungan antarindividu. Kebutuhan neurotik menurut Horney ada 10, yaitu 1)Kebutuhan terhadap kasih sayang dan penerimaan diri. 2)Kebutuhan terhadap rekan yang kuat. 3)Kebutuhan terhadap membatasi hidup dalam lingkup yang sempit. 4)Kebutuhan terhadap kekuasaan atau kekuatan. 5)Kebutuhan terhadap pengakuan sosial. 6)Kebutuhan terhadap kekaguman pribadi. 7)Kebutuhan terhadap ambisi dan pencapaian pribadi. 8)Kebutuhan untuk memanfaatkan orang lain. 9)Kebutuhan terhadap kemandirian dan kebebasan. 10)Kebutuhan terhadap kesempurnaan dan ketidakmungkinan untuk salah

Konflik intrapsikis merupakan konflik yang disebabkan oleh tindakan, emosi, keyakinan, dan nilai dalam diri seseorang yang menyebabkan kecemasan dasar. Proses intrapsikis berasal dari hubungan pribadi yang telah menjadi bagian dari sistem keyakinan seorang individu (Alwisol, 2018) Horney membagi konflik intrapsikis menjadi dua konsep, yakni gambaran diri ideal dan kebencian diri. Gambaran diri ideal adalah suatu usaha penyelesaian konflik pada suatu individu dengan membuat gambaran diri yang diinginkan dan bergantung pada lingkungannya. Horney membagi aspek terhadap gambaran diri ideal menjadi 3 macam, yaitu: 1)Pencarian

Keagungan neurotik. 2)Penuntut neurotik. 3)Kebanggaan neurotik.

Kemudian, kebencian diri adalah gambaran dari sebuah kecenderungan kuat untuk merusak diri yang terjadi karena gambaran diri ideal mereka tidak sesuai dengan kenyataan yang ada sehingga menyebabkan mereka membenci dirinya sendiri. Perasaan ini membuat seorang individu merasa frustrasi dan tidak berguna karena ketidakmampuan mereka.

Horney (Jess Feist, 2017) menyatakan bahwa ada 6 bentuk ekspresi diri, yakni: 1) Menuntut diri sendiri dan tidak pernah berhenti setelah mencapai kesuksesan sekalipun, 2)Menyalahkan diri tanpa ampun. 3)Menghina diri dengan cara meremehkan,merendahkan, serta meragukan diri sendiri. 4)Frustrasi terhadap ketidakmampuan membentuk gambaran diri yang ideal, 5)Menyiksa atau menganiaya diri sendiri dalam bentuk apapun. 6)Dorongan dan tindakan merusak diri baik secara fisik maupun psikologis secara sadar maupun tidak sadar.

Alwisol mengutip Horney (2014: 14) memaparkan tiga macam gaya hubungan interpersonal dalam mengatasi konflik yang ada, yakni:1) Mendekati 2)Melawan. 3)Menjauhi orang lain

#### METODE PENELITIAN (15%)

Menurut (Sugiyono, 2013), metode deskriptif analisis adalah sebuah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan objek penelitian melalui data yang ada dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Tehnik yang digunakan adalah tehnik studi pustaka dengan membaca dan mengumpulkan cerita-cerita yang disajikan dalam video game Genshin Impact mengenai tokoh Kunikuzushi.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian ini adalah, (1) Pengumpulan data primer yaitu video game Genshin Impact. Data sekunder yang yaitu buku-buku dan situs-situs internet; (2) Analisis data menggunakan teori psikoanalisis Karen Horney; (3) menyajikan hasil penelitian dan pembahasan.

#### PEMBAHASAN PENELITIAN

Perubahan karakter dianalisis melalui alur video game Genshin Impact yang berpola linier terdiri

dari tahap Persiapan, Konfrontasi, dan Resolusi(Pratista, 2017).

1. Tahap Persiapan:

Tokoh Kunikuzushi seorang pengembara cantik dari Inazuma, anggota organisasi militer Fatui negara Snezhnaya yang kerap menimbulkan kekacauan di dunia sehingga Kunikuzushi dimusuhi. Kunikuzushi dikenal dengan nama Scaramouche, petinggi Fatui no.6 jabatannya sebagai Balladeer. Sebagai Scaramouche dia dikenal sosok yang kuat dan menakutkan. Ketidakpeduliannya terhadap manusia membuat dirinya dibenci oleh semua orang.



Gambar 1 Kunikuzushi

Negara Inazuma negara kepulauan, representasi negeri Jepang. Konflik utama negeri Inazuma diangkat dari sejarah asli Jepang waktu pemerintah menetapkan dekrit sakoku yaitu menutup negeri dari negara luar. Begitu juga Inazuma, Raiden Ei pemimpin Inazuma mengisolasi Inazuma dari dunia luar agar Inazuma aman dan abadi.



Gambar 2 Negara Inazuma

Tokoh Raiden Ei pemimpin dan dewa Inazuma dikenal sebagai Raiden Shogun. Dia menciptakan tubuh pengganti yaitu Kunikuzushi agar terhindar dari kematian. Namun Kunikuzushi lahir sebagai sosok yang emosional dan penangis sehingga dianggap lemah sebagai sosok pengganti, Raiden Ei mengasingkannya ke Paviliun Shakkei.

Kunikuzushi yang menganggap Raiden Ei sebagai orang tuanya merasa sakit hati, dia tidak mendapat kasih sayang dan perhatian dari sosok orang tua yang merupakan kebutuhan neurotik menurut Horney, hal ini menjadi pemicu dirinya tumbuh menjadi seorang dengan kecemasan neurotik. Dikemudian hari Kunikuzushi dijadikan sosok Balladeer.

## 2. Tahap Konfrontasi:

Tahap konflik utama, Kunikuzushi kabur membawa Gnosis (hati dewa yang dapat membuat pemiliknya diakui sebagai Dewa) ke negara Sumeru bekerjasama dengan Dottore petinggi Fatui nomor 2 untuk menjalankan rencananya menjadi dewa pengganti mereka karena dewa asli Sumeru dianggap tidak kompeten dan lemah. Sumeru dikenal sebagai negara kebijaksanaan atau ilmu pengetahuan.

2.1. Dukungan untuk Kunikuzushi sebagai Dewa. Dottore seorang ilmuwan yang sangat terobsesi pada robot yang jauh lebih kuat dari manusia. Dottore berasal dari Sumeru yang diusir karena kegilaannya dan direkrut oleh Fatui. Dottore yakin dapat menciptakan dewa dan menjadikan Kunikuzushi sebagai eksperimennya. Kunikuzushi setuju karena dia ingin memenuhi kebutuhannya dan mencari kekuatan. Kunikuzushi memiliki konflik interpersonal dalam dirinya yang ditandai dengan kebutuhan terhadap rekan yang kuat, kebutuhan terhadap memanfaatkan orang lain, dan kebutuhan terhadap kekuasaan atau kekuatan. Dia tidak peduli meskipun dirinya dijadikan sebagai eksperimen.

2.2. Kunikuzushi sebagai Kabukimono. Kunikuzushi diasingkan di Paviliun Shakkei Inazuma dan ditemukan oleh Katsuragi dan tinggal di desa Tatarasuna sebagai Kabukimono dan hidup seperti manusia umumnya namun berbeda dengan manusia dia hanya boneka yang tidak memiliki hati namun memiliki fisik yang cantik, anggun dan lembut. Kunikuzushi sebagai Kabukimono memiliki kebutuhan neurotik dimana dia menginginkan penerimaan dan kesempurnaan sebagai manusia.



Gambar 3 Kunikuzushi sebagai Kabukimono

2.3. Hubungan Kabukimono dengan Niwa Hisahide. Di desa Tatarasuna, Kabukimono berteman dengan Niwa Hisahide, pemimpin klan Niwa dan Tatarasuna. Hisahide orang yang menerima Kabukimono sebagai manusia dan mengajarkan cara menciptakan pedang. Sehingga ketika Hisahide pergi karena suatu kekacauan, menyebabkan Kabukimono mengalami konflik intrapsikis dimana dia memiliki dorongan untuk balas dendam dan dorongan untuk mengubah diri menjadi gambaran idealnya yang disebut sebagai pencarian keagungan neurotik. Kabukimono pergi dari desa Tatarasuna dan membuang namanya, Kabukimono, untuk membalaskan dendam.

2.4. Kematian anak yang dirawat Kabukimono. Kabukimono memutuskan seorang anak kecil keturunan pengrajin Tatarasuna. Anak kecil itu tidak memiliki nama ataupun keluarga sehingga ia merasa seperti melihat sosok dirinya sendiri. Dia bertekad terus bersama selamanya. Namun anak tersebut meninggal karena sakit.

Kematian anak kecil tersebut ber dampak pada dirinya. Karena kesedihannya, ia membakar rumah kecil yang mereka tempati dan duduk diam di dalamnya. Namun, Kabukimono tetap hidup tidak ikut terbakar. Kejadian ini membuat dia sadar bahwa manusia tidak kekal, berbeda dengan dirinya yang merupakan boneka ciptaan dewa yang kekal. Kabukimono mulai memperlihatkan kondisi neurotik dimana dia memiliki kebutuhan terhadap ambisi dan pencapaian pribadi untuk menjadi sosok yang lebih kuat dari siapapun hingga menciptakan gambaran diri idealnya sendiri.

## 2.5. Pembalasan Dendam Kunikuzushi.

Kabukimono kembali pada rencana balas dendamnya dan menyebut diri sebagai Kunikuzushi yang berarti penghancur negeri. Kekejiannya dalam membantai anggota Raiden

Gokaden (5 perguruan pengrajin pedang bawahan Shogun yang terdiri dari klan-klan ternama) membuatnya ditakuti oleh rakyat Inazuma. Di tengah aksi pembalasan dendam, Kunikuzushi dihadang oleh klan Kaedehara dan Kamisato yang menginvestigasi kasus kehancuran Raiden Gokaden. Kedua klan tersebut terluka parah. Kunikuzushi melihat pemimpin klan Kaedehara, yaitu Yoshinori, mirip dengan keturunan klan Niwa sehingga membuat Kunikuzushi menghentikan penyerangan. Karena dia menganggapnya sebagai teman dan tidak lagi memburu anggota Raiden Gokaden. Tapi dia tidak lagi mempercayai siapapun. Kunikuzushi tidak ingin memiliki perasaan layaknya manusia karena trauma yang dialaminya.

2.6 Perubahan pandangan hidup Kunikuzushi. Semua insiden yang terjadi di masa lalunya merubah pandangan hidup Kunikuzushi. Dia marah dan dendam, kepada takdir serta dewa yang menciptakannya sebagai wadah Gnosis. Kunikuzushi membuat gambaran dirinya yang ideal dan berniat mengubah dirinya menjadi sempurna. Kunikuzushi menginginkan dirinya sebagai manusia. Dia percaya bahwa tak seorang pun berhak menentukan takdirnya meskipun itu dewa. Kunikuzushi menganggap hidup manusia tidak berharga dan mulai menganggap dirinya sebagai dewa sehingga terjadi konflik intrapsikis dimana dia membangun dunianya sendiri melalui imajinasi dalam mencari kesempurnaan (penuntut neurotik) dan merasa lebih superior, mulia, hebat, dan lebih sempurna dari orang lain (kebanggaan neurotik). Rasa superior yang membuatnya merendahkan manusia dan mencari kesempurnaan dalam dirinya dapat dilihat pada kutipan berikut.

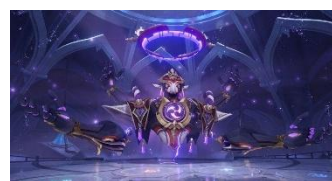
Kunikuzushi: Di dunia ini, hidup manusia bagaikan rumput liar. Tanpa delusion pun mereka akan tetap mati. Setidaknya delusion memberi mereka kesempatan untuk memenuhi "ambisi" mereka.

Kunikuzushi memutuskan tidak mempercayai siapapun dan bergerak melawan orang lain dengan membalaskan dendam dan menyingkirkan orang-orang yang menghalanginya sebagaimana yang telah Horney jelaskan dalam penyelesaian konfliknya. Dia

cenderung memiliki kebutuhan untuk menjadi yang terkuat, dipuja dan dihormati, serta memanfaatkan orang lain.

2.7. Kunikuzushi sebagai Dewa

Nahida (Dewa Sumeru) dibebaskan, bersama si kembar, menemui Kunikuzushi yang tubuhnya telah terhubung dengan sebuah robot raksasa ciptaan Dottore yang diberi nama Shouki no Kami. Robot ini diciptakan oleh Dottre agar Kunikuzushi dapat menggunakan Gnosis dengan maksimal



Kunikuzushi sebagai dewa *ShoukinoKami*

Kunikuzushi menganggap dirinya dewa dan merendahkan orang lain. Dia merasa kesal ketika orang-orang tidak menganggapnya sebagai sosok yang istimewa sebagaimana yang telah dijelaskan Horney dalam kebanggaan neurotik.

2.8. Kunikuzushi kalah dari Nahida dan si Kembar setelah pertarungan 168 kali dalam Samsara (looping dreams) yang diciptakan oleh Nahida. Akibat kekalahan tersebut, robot Shouki no Kami yang Kunikuzushi tempati pun mulai hancur. Nahida merebut Gnosis milik Kunikuzushi sehingga menyebabkan dirinya menjadi "kosong" atau tanpa "hati". Kunikuzushi merasa tidak lagi memiliki alasan hidup karena Gnosis diciptakan untuk menjadi wadahnya. Kunikuzushi menyerah dan jatuh menghantam tanah dari ketinggian berates-ratus meter, yang menyebabkan kerusakan yang sangat parah dan koma.



Kunikuzushi yg panik dan putus asa

Dottore tidak peduli terhadap kehancuran Kunikuzushi. Namun Nahida menyembunyikan dan membantu Kunikuzushi untuk pulih.

### 3. Tahap Resolusi .

Pada tahap ini Nahida mengerti perasaan dan penderitaan Kunikuzushi.

#### 3.1. Kerjasama Kunikuzushi dan Nahida

Nahida berpikir, Kunikuzushi pantas mendapat kesempatan dan mengajak bekerja sama. Kunikuzushi menjadi tahanan negara Sumeru. Keputusan ini diprotes si kembar karena tapi Nahida menjelaskan bahwa mereka sepakat karena Kunikuzushi bukan lagi bagian dari Fatui.

#### 3.2 Masa Lalu Kunikuzushi

Kunikuzushi kehilangan teman-teman bukanlah karena pengkhianatan seperti yang selama ini dia percaya, melainkan akibat ulah Dottore yang menipu dan memanipulasinya. Dottore menjadikan Kunikuzushi boneka yang berguna bagi Fatui.

#### 3.3. Kunikuzushi putus asa

Mengetahui selama ini dia dibohongi oleh Dottore sehingga dia membenci temannya Hisahide yang selalu melindunginya. Kunikuzushi putus asa dan menyesali atas ketidakmampuannya mengenali yang mana lawan dan yang mana kawan sehingga memberi dorongan kepadanya untuk merusak dirinya secara fisik. Kutipan monolog Kunikuzushi berikut: Tangan yang bukan manusia ini pernah membiarkan kesepuluh jarinya terbakar untuk menghentikan tungku api. Sekarang tangan yang bukan manusia ini menggenggam kemungkinan terkecil dan memutarbalikkan kebenaran untuk memenuhi keinginannya. Rangkullah, rangkullah dengan wujud yang akan menghilang ini! Hancurkan hidup yang tidak berharga bagai bunga dan bulu dan embun fajar ini! Selamat tinggal dunia! Tak peduli apa yang akan terjadi di masa depan, selamat tinggal.

Kunikuzushi ingin menghapus keberadaannya dari dunia dengan harapan dapat mengubah masa lalu sehingga teman-temannya dapat hidup bahagia. Akibatnya, seluruh ingatan di dunia mengenai Kunikuzushi pun musnah dan sejarah berubah. Namun, teman-teman yang Kunikuzushi cintai tetap tidak kembali. Adegan ini merupakan simbolisme bunuh diri yang dilakukan oleh Kunikuzushi yang menyalahkan

diri dan berharap bahwa dirinya tak pernah dilahirkan.

#### 3.4 Kunikuzushi hilang ingatan

Tindakan Kunikuzushi tidak hanya menghapus ingatan dunia tentangnya, tetapi juga menghapus ingatannya sendiri sehingga dirinya berubah menjadi sosok yang polos dan lugu.



Sosok Kunikuzushi hilang ingatan

Kunikuzushi menemui Nahida dan Nahida menceritakan masa lalu dan dosa yang telah dilakukan Kunikuzushi.. Kunikuzushi ingin mendapatkan ingatannya kembali meskipun sebelum kehilangan ingatan dia merupakan sosok yang jahat. Kunikuzushi ingin menebus dosa-dosanya.

3.5. Kunikuzushi mendapatkan ingatannya. Kunikuzushi menyadari bahwa masa lalu tidak bisa diubah dan menerima semua dosa di masa lalu. Penerimaan diri ini membuat Kunikuzushi dianugerahi Vision (sebuah artifak berisi kekuatan dari dewa), yang merupakan elemen angin melambangkan kebebasannya dari seluruh amarah dan balas dendamnya. Vision adalah hatinya yang baru.

#### Vision pada Kunikuzushi

Kunikuzushi ingin keturunan dari klan teman-temannya yang telah tiada mengetahui kebenaran yang sesungguhnya dan datang kepadanya untuk membalas dendam. Kunikuzushi merasa bersalah atas semua hal yang terjadi di masa lalu dan hanya dengan kematian atau pembalasan dendam dari keturunan klan tersebut saja yang dapat menebus dosa-dosanya. Dia menyalahkan dirinya sehingga kebencian dirinya tetap muncul dalam bentuk penyiksaan diri dimana dia memiliki keinginan untuk dijadikan sebagai objek balas dendam. Nahida menawarkan Kunikuzushi untuk tinggal bersamanya dan memberi kesempatan hidup lebih baik sehingga membuat Kunikuzushi berutang budi dan berniat

membayar kebaikan hati Nahida yang telah membantunya. Bagi Kunikuzushi, hidup dan hubungan sosial semata-mata hanyalah tentang kata “impas” dimana dia harus membayar apa yang diberikan orang lain. Nahida menegur Kunikuzushi dan mengajarkannya arti menjadi manusia, hubungan manusia bukanlah sesuatu yang mudah dilupakan dan dikembalikan, hubungan itu tidak bisa menghilang begitu saja dan tidak ada kata “impas”.

### 3.6. Sosok Baru Kunikuzushi

Kunikuzushi pun dikenal sebagai pengembara di negara Sumeru dan menjadi asisten Nahida. Sebagai awal kehidupan barunya, Nahida mendaftarkan Kunikuzushi sebagai mahasiswa Akademiya Sumeru yang mempelajari sejarah. Kunikuzushi menulis jurnal mengenai politik dan sejarah Inazuma, dia ingin membantah jurnal seorang peneliti yang ada kesalahan informasi. Kebencian diri pada Kunikuzushi kembali terlihat ketika dia merendahkan diri dengan menyebut dirinya sebagai tawanan meskipun sesungguhnya Nahida tak pernah menganggapnya demikian.

Meskipun telah berubah, Kunikuzushi cenderung menggunakan penyelesaian konflik menjauhi orang lain dimana dia memisahkan diri dari hadapan orang lain.



dan beranggapan bahwa interaksi merupakan sesuatu yang tidak perlu. Hal ini ditunjukkan dari penolakannya untuk melakukan perkenalan dan kecenderungannya untuk menyendiri meskipun ada festival di Akademiya Sumeru.

### KESIMPULAN

Hasil analisis memperlihatkan karakter tokoh Kunikuzushi pada anime Genshin Impact, adalah boneka ciptaan Raiden Shogun yang dianggap gagal dan lemah karena lahir sebagai sosok yang emosional sehingga diasingkan dan ditemukan

oleh seorang samurai di Tatarasuna. Kunikuzushi digambarkan sebagai sosok yang baik hati, lembut, dan tulus. Namun, sosoknya berubah menjadi kejam dan menganggap dirinya superior dibanding orang lain. Kunikuzushi mengalami konflik interpersonal antara dirinya dan lingkungan sekitarnya dan dia memiliki 7 kriteria neurotik, yaitu kebutuhan terhadap kasih sayang dan penerimaan diri, kebutuhan terhadap kekuasaan atau kekuatan, kebutuhan terhadap rekan yang kuat, kebutuhan terhadap pengakuan sosial, kebutuhan terhadap ambisi dan pencapaian pribadi, kebutuhan untuk memanfaatkan orang lain, serta kebutuhan terhadap kesempurnaan dan ketidakmungkinan untuk salah. Hal ini merupakan penyebab terjadinya perubahan pada diri Kunikuzushi dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan neurotik tersebut.

Terjadi konflik intrapsikis pada diri Kunikuzushi yang disebabkan oleh absennya kehadiran dan pengakuan dari penciptanya yang dia anggap sebagai ibunya serta kesalahpahaman yang terjadi antara dia dan orang-orang yang dia sayangi. Kunikuzushi membangun gambaran diri ideal dimana dia merupakan sosok yang sempurna, agung, mulia, dan melebihi orang lain. Kunikuzushi juga mengira bahwa teman-temannya mengkhianatinya sehingga membuatnya membalaskan dendam dengan brutal, tapi ternyata semua itu merupakan kebohongan yang diciptakan oleh orang lain yang mengincar Kunikuzushi sehingga menyebabkan kebencian diri timbul akibat rasa frustrasi dan menyalahkan diri sehingga dia memutuskan untuk mengakhiri hidup dengan menghapus keberadaan dirinya dari dunia. Ia menginginkan orang-orang untuk membalaskan dendam padanya dengan cara menikam pedang pada dadanya. Penyelesaian pertama yang diambil Kunikuzushi dalam mengatasi permasalahannya adalah dengan melawan orang lain dimana dia cenderung menyerang dan memiliki kebutuhan untuk menjadi yang terkuat, dipuja dan dihormati, serta memanfaatkan orang lain. Kemudian setelah mengalami perubahan karakter, penyelesaian konflik yang Kunikuzushi ambil adalah dengan bergerak menjauhi orang lain dimana dia cenderung menyendiri dan

beranggapan bahwa interaksi dengan orang lain merupakan sesuatu yang tidak dia butuhkan

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alwisol. (2018). Psikologi Kepribadian. Malang: Muhammadiyah Malang.
- Grace, L. (2012). Making and Analyzing Games: Not As Art, But As Literature. Academia Education.
- Jess Feist, G. J. (2017). Teori Kepribadian. Jakarta: Salemba Humanika .
- Pratista, H. (2017). Memahami Film. Yogyakarta: Montase Press.
- Stobbert, D. (2018). Playing With Literature: Video Games as Narrative Fiction. Academia Education.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.