MEZURASHII
Volume 4 Edisi 1 April 2022
JOURNAL OF JAPANESE STUDIES
e-issn 2722-0567

Perwatakan Tokoh Utama dalam Web Novel Jepang "Otome Game sekai wa Mob Ni Kibishii Sekai Desu" Karya Mishima Yomu

Rifai Marlaut[a], Eva Amalijah[b]
a) Universitas 17 Agustus 1945, Indonesia
b) Universitas 17 Agustus 1945, Indonesia

Corresponding Author:
rielee167@gmail.com

DOI: .....

ABSTRAK

watak merupakan karakter yang paling inti, berasal dari supresi atau koherensi keadaan dan interpretasi spontanitas jiwa akan rangsangan terhadap keberadaan karakter lain.

Kajian ini ditujukan untuk 1. Menggambarkan watak figur utama Leon Fou Bartfort dalam dalam web novel "Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu" ditinjau dari secara Intrinsik dengan penokohan, Tokoh Utama dan perawatakan. 2. Mendeskripsikan watak yang dominan berdasarkan hasil pengkajian Psikologi Umum pada tokoh utama Leon Fou Bartfort dalam web novel "Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu karya Mishima Yomu".

Sumber data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Web Novel berjudul Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu karya Mishima Yomu. Peneliti hanya memfokuskan hanya pada Perwatakan Tokoh Utama yang bernama Leon Fou Bartfort dan juga Watak Tokoh Utama Leon Fou Bartfort yang mendominasi dalam satu arc.

Hasil Penelitian Perwatakan Tokoh Utama Leon Fou Bartfort yang ditemukan sebanyak 29 data yang dibagi dalam beberapa jenis perwatakan yang dibagi sebagai berikut didalam : perhatian memiliki sebanyak 3 data, Jujur memiliki sebanyak 1 data, sabar memiliki sebanyak 1 data, berambisi memiliki sebanyak 2 data, egois memiliki sebanyak 2 data, sombong memiliki sebanyak 1data, dan hormat memiliki sebanyak 1 data, iri memiliki sebanyak 1 data, mandiri memiliki sebanyak 1 data, dan berpikir maju memiliki sebanyak 1 data, pantang menyerah memiliki sebanyak 4 data Pendendam memiliki sebanyak 1 data, berburuk sangka memiliki sebanyak 1 data, bekerja keras memiliki sebanyak 1 data, Percaya diri memiliki sebanyak 2 data, Licik memiliki sebanyak 1 data, Pelit memiliki sebanyak 2 data, Pesimis memiliki sebanyak 1 data, merendahkan diri memiliki sebanyak 1 data, dan pasrah memiliki sebanyak 1 data.

Kata Kunci: Perwatakan, Tokoh Utama, Web Novel.

Copyright © 2022 MEZURASHII

ABSTRACT

Character is a more basic trait, derived from the derivative or totality of the state and the way the soul reacts to stimuli or the presence of other characters.

This study aims to 1. Describe the character of the main character Leon Fou Bartfort in the web novel "Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu" in terms of intrinsically with characterizations, main characters, and treatment. 2. Describe the dominant character based on the results of the study of General Psychology on the main character Leon Fou Bartfort in the web novel "Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu by Mishima Yomu".

The data source used in this research is a web novel entitled Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu by Mishima Yomu. The researcher only focuses on the main character named Leon Fou Bartfort and also the main character Leon Fou Bartfort who dominates in one arc.

The results of the research on the character of the main character Leon Fou Bartfort found 29 data divided into several types of characters which are divided as follows: attention has 3 data, honest has 1 data, a patient has 1 data, ambition has 2 data, selfish has as much as 2 data, arrogant has as much as 1 data, and respect has as much as 1 data, envy has as much as 1 data, independent has as much as 1 data, and forward-thinking has as much as 1 data, never gives up having as much as 4 data. think you have as much as 1 data, work hard to have as much as 1 data, Confident has as much as 2 data, Cunning has as much as 1 data, Miserly has as much as 2 data, Pessimist has as much as 1 data, humbles himself has as much as 1 data, and resigns has as much as 1 data.

Keywords: Disposition, Main Character, Web Novel.

Submitted:	Accepted:	Published:
XX May 20xx	XX June 20xx	XX July 20xx

1. INTRODUCTION (PENDAHULUAN)

Sastrawan melahirkan suatu karya yang bersumber pada fakta atau hakikat sosial yang hidup dan berkembang di dalam masnyarakat. Karya Sastra itu sendiri merupakan sarakan komunikatif untuk mengungkapkan atau menggambarkan perasaan dan hakikat sosial (segala aspek kehidupan) yang sudah terbentuk baik dan indah dalam (Luxemburg, 1984), Sebuah karya sastra terbentuk di antara masyarakat, yang dimanifestasikan dari fantasi sastrawan beserta gambaran mengenai gejala sosial yang ada di sekitarnya.

Karya Sastra tidak bisa jika hanya di amati berdasarkan kaidah kaidah yang berlaku, sebab karya sastra adalah gabungan atau susunan yang saling mengisi. Karena itu, mentafsirkan karya sastra dengan teliti perlu menilik terlebih dahulu formasi dari karya itu (Seniwati: 2003: 1). Begitu juga karya sastra adalah

Copyright © 2022 MEZURASHII

bentuk respon yang telah diterbitkan dalam karya sebelumnya. Salah satunya adalah betuk karya sastra berupa Web novel.

Penggambaran tokoh lain dalam webnovel Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu sangatlah kompleks, akan tetapi penggambaran paling kuat ada di tokoh utama yang yang bernama Leon Fou Bartfort. Hal ini, dikarenakan tokoh utama Leon Fou Bartfort dalam webnovel Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu karya Mishima Yomu adalah tokoh utama yang sering mengalami kejadian yang berupa konflik yang saling terhubung dengan tokoh-tokoh yang lainnya dan juga tokoh tokoh tersebut akan mempengaruhi tindakan dalam konflik tokoh utama tersebut.

Sebuah tampilan figur pada karya sastra merupakan bagian representatif dari sifat yang ada pada diri seorang dalam realita kehidupan. Figur tersebut akan menjadi poin utama dalam konflik serta di gunakan juga sebagai alur atau tujuan utama dalam cerita. Mishima Yomu berusaha menghadirkan berbagai macam konflik batin yang dialami oleh figur tokoh tersebut. Konflik yang dialami tokoh dalam webnovel tersebut dipengaruhi oleh beberapa watak yang dimilikinya. Webnovel Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu, menggambarkan tentang Leon Fou Bartfort yang reinkarnasi kan kedalam sebuah game otome sebagai mobs (karakter sampingan yang tidak ditampilkan dalam game otome tersebut) yang dimana dunia tersebut kedudukan pria ada dibawah wanita dan akan mencoba menghindari takdir ia miliki. Ada banyak sekali tokoh yang terdapat pada webnovel ini, tapi peneliti hanya berfokus kepada karakter utama Leon Fou Bartfort. Tokoh Leon Fou Bartfort dalam webnovel tersebut adalah anak laki laki yang memiliki tekad untuk hidup tenang sebagai mobs yang tidak terlibat dalam tokoh utama cerita game dan juga para tokoh lain yang ada didalam dunia game tersebut dengan menggunakan item kuno yang ia dapatkan dengan menggunakan ingatan masa lalunya. Tokoh tersebut menggambarkan laki-laki yang berani, toxic, suka membalas dendam dan juga baik hati dalam menolong orang yang dia kenal, walau memiliki gambaran sifat itu Leon Fou Bartfort hanya ingin bertahan hidup didalam dunia otome yang rusak tersebut.

Didalam perwatakan dan serta didalam perkembangan permasalahan yang pelik di dalam sebuah karya fiksi membuat tertarik diteliti. Didalam pengkajian sebuah karya sastra Bisa menggunakan unsur Intrinsik dimana peneliti Akan memfokuskan kedalam perwatakan dari tokoh Utama. Teori Perwatakan Stanton dikutip dalam (Nurgiyantoro, 2013) menjelaskan bahwa perwatakan atau karakter menyarankan dua definisi berbeda, yaitu sebagai figur cerita, tampil dengan beragam karakter, daya tarik, ambisi, emosi, dan moralitas figur tersebut. Peristiwa yang terjadi di dalam novel merupakan aksi tokoh-tokohnya. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perwatakan dalam tokoh adalah pemberian karakter tokoh dalam karya sastra yang ditampilkan melalui sikap, emosi, prinsip moral yang diberikan pada masing-masing tokoh. Gambaran peristiwa yang terdapat dalam novel terjadi karena kisah tokoh-tokohnya. Watak dalam sudut kejiwaan merupakan variabel terpenting dalam menggambarkan karakteristik atau emosi figur. Sifat figur

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

yang baik hati, penyabar, murah hati, dermawan, pemaaf, atau figur itu mempunyai karakter yang sombong, pemarah, berhati jahat, pendengki, pendendam, garang, ganas, dan sebagainya

Berdasarkan hal hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang webnovel Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu karya Mishima Yomu dari unsur perwatakan didalam tokoh utamanya. Dimana karakteristik figur dalam sebuah kisah merupakan segmen yang ada pada unsur intrinsik sebuah karya sastra, sehingga pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan objektif yaitu pendekatan yang menitik beratkan pada karya sastra.

2. METHOD (METODE PENELITIAN)

2.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan pendekatan Unsur Intrinsik. Dialam Unsur Intrinsik terdapat Perwatakan menjelaskan bahwa perwatakan atau karakter menyarankan pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh cerita yang ditampilkan dengan berbagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut Stanton dalam Nurgiyantoro (2013: 247) . Pendekatan ini digunakan, sesuai dengan tujuan dari penelitian yaitu untuk menggambarkan perwatakan karakter utama dalam web novel Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu.

2.2. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif digunakan untuk menemukan pengetahuan seluas-luasnya terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu (Widodo dan Muchtar,2005:15).

2.3. Data dan sumber data

Subjek penelitian ini adalah webnovel yang berjudul " Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu. " karya Mishima Yomu yang diunggah di website ncode.syosetu.com (Yomu Mishima, 2017) pada tahun 2017. Sebelum menjadi satu volume penuh, cerita tersebut merupakan cerita bersambung yang diunggah secara bertahap setiap harinya pada tanggal 01 Oktober 2017 hingga 15 Oktober 2019. data diperoleh dari novel tersebut karena penelitian ini hanya membahas perwatakan tokoh Leon Fou Bartfort yang ditemukan dalam webnovel " Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu. " karya Mishima Yomu tersebut.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara membaca secara cermat dan teliti sumber penelitian sambil melakukan kerja analisis dan mencatatnya. Teknik baca dilakukan dengan cara: 1) membaca secara cermat keseluruhan isi novel yang dipilih sebagai fokus penelitian, 2) penandaan pada bagian-bagian tertentu yang mengandung unsur-unsur Perwatakan, 3) menginterpretasikan unsur

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

perwatakan dalam webnovel tersebut, 4) mendeskripsikan semua data-data yang telah diperoleh dari langkah langkah tersebut. Langkah selanjutnya, dilakukan kegiatan pencatatan data pada kartu data,

Langkah-langkah perekaman yang dilakukan adalah merekam hasil deskripsi dan merekam data-data yang dibutuhkan dalam web novel “Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu”. oleh Mishima Yomu berupa satuan kalimat dan sub kalimat. Penelitian ini akan menghasilkan data berupa kalimat yang termasuk dalam penelitian ini yaitu tentang karakter yang dialami oleh karakter Leon Fou Bartfort dalam web novel “Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu”. oleh Mishima Yomu. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis semua data yang tersedia. Untuk menganalisis data, prosedur analitis berikut dilakukan.

a. Kategorisasi yaitu pengkategorian berdasarakan kategori yang telah ditemukan pada fokus penelitian yaitu tokoh yang dialami oleh tokoh utama web novel “Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu”. Kategorisasi karakter yang dialami oleh karakter Leon Fou Bartfort dalam web novel "Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu." oleh Mishima Yomu.

b. Tabulasi adalah penyajian data berupa bentuk tabel ringkasan tampilan data. Data yang menunjukkan indikasi masalah yang diteliti kemudian ditabulasikan sesuai dengan kelompok yang telah dikategorikan. Pengkategorian data tersebut merupakan bentuk karakter yang dialami oleh karakter Leon Fou Bartfort.

c. Inferensi merupakan langkah terakhir dalam kegiatan analisis data. Analisis data menjadi lebih mudah dengan menerjemahkan data dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

Berdasarkan data penelitian, hasil referensi menjadi dasar pencapaian hasil penelitian dan pembahasan. Langkah selanjutnya adalah membuat kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan. Kesimpulan dari penelitian ini meliputi karakter tokoh utama dalam web novel “Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu”.

3. RESULT AND DISCUSSION (HASIL DAN PEMBAHASAN)

3.1. Penyajian Data

Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang meliputi wujud perwatakan tokoh utama Leon Fou Bartfort dan deskripsi watak dominan tokoh utama Leon Fou Bartfort berdasarkan hasil pengkajian Perwatakan tokoh utama Leon Fou Bartfort di dalam webnovel Otome Game Sekai wa Mob ni Desu Kibishii Sekai karya Yomu Mishima. Kedua pokok permasalahan tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel rangkuman dan data selengkapnya disertakan dalam lampiran. Untuk lebih jelasnya dipaparkan di bawah ini.

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

3.2. Perwatakan Tokoh Utama dalam Webnovel Otome Game Sekai wa Mob ni Desu Kibishii Sekai karya Yomu Mishima

Watak adalah sifat batin manusia, sedangkan perwatakan adalah penempatan tokoh-tokoh dengan watak atau karakter-karakter tertentu pada sebuah cerita. Pemberian perwatakan tokoh dalam karya sastra tulis yaitu novel adalah kemampuan pengarang dalam menghidupkan alur cerita melalui perilaku yang bermacam-macam dan sulit diduga. Perwatakan tokoh utama dalam webnovel Otome Game Sekai wa Mob ni Desu Kibishii Sekai karya Yomu Mishima adalah meliputi perhatian, berkeinginan kuat, Hormat, Pantang menyerah, Jujur, Mandir, percaya diri, berpikir maju, Perhatian, namun dalam beberapa kondisi Leon Fou Bartfort memiliki watak yang kurang baik yaitu iri, pasrah, pendendam, merendahkan diri, berburuk sangka, egois, licik, pesimis. Berikut Penyajian hasil penelitian, ditulis dalam bentuk tabel dan dipaparkan secara rinci dalam pembahasan. Untuk lebih jelasnya dipaparkan dibawah ini.

Images and Tables

Table Data.

wujud perwatakan yang dimiliki tokoh Utama Leon Fou Bartfort

dalam web novel Otome Game Sekai wa Mob ni Desu Kibishii Sekai karya Yomu Mishima

No.	Wujud Perwatakan	Data B.Jepang	Data B.Ind	Keterangan
1.	Pantang Menyerah	「終わらせないと。とにかく終わらせてゆっくりしたい」	"Aku harus menyelesaikannya. Aku hanya ingin menyelesaikannya dan bersantai." Arc 1 bab 1 / 176	Watak pantang Menyerah dari Leon membuat Leon Pantang menyerah untuk segera menyelesaikan game otome ini dan kembali bersantai santai lagi. Leon tidak ingin waktunya akhir pekannya terbuang bsia sia untuk menyesalaikan game otome ini.
2.	Sabar	"ふざけんな！　お前、忙しいからって俺にゲームを押しつけたんだろうが！"	"Ini konyol! Anda mungkin mendorong permainan melawan saya karena Anda sibuk!" Arc 1 bab 1 / 176	Watak Sabar Leon membuatnya sabar Sejak Leon sebagai kakak harus bersabar untuk membantu adiknya walau itu harus memotong hari liburnya, walau begitu leon merasa kesal karena adiknya menyerahkan game otome kepada

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

				Leon dikarenakan adiknya sibuk berlibur.
3	Iri	"どうして俺たちだけ倉庫なのかな？」	Mengapa kita satu-satunya gudang? " Arc 1 bab 1 / 176	Watak Iri leon membuatnya menunjukkan sikap Iri Setelah leon diusir oleh ibu tirinya ke dalam Gudang, Leon merasa kan iri Melihat saudara Ipar dan Ibu tirinya tinggal di mansion.
4	Pasrah	「……ここ、乙女ゲーの世界だ」	"... Ini adalah dunia game otome." Arc 1 bab 1 / 176	Watak Pasrah Leon membuat dirinya pasrah Setelah Leon paham bahwa sekarang dia hidup didalam dunia berupa otome Game.
5	Pendendam	「あいつは一度痛い目に遭えば良いんだ」	"Dia hanya perlu terluka sekali." Arc 1 bab 1 / 176	Watak Pendendam Leon membuat Leon merasa dendam sejak adiknya membuat leon diusir dari rumah, leon berpikir adiknya perlu merasakan rasa sakit untuk pertama kalinya didalam hidupnya. Dikarenkan adiknya hanya selau menikmati hidup enak.
6	Berburuk sangka	「あいつアルバイトもしていないのにいったいどこから金を出したんだ？」	"Dari mana dia mendapatkan uang meskipun dia tidak memiliki pekerjaan paruh waktu?" Arc 1 bab 1 / 176	Watak berburuk sangka membuat Leon untuk Berburuk sangka kepada adiknya, yang dimana adiknya tidak pernah melakukan kerja paruh waktu dan juga uang yang diberikan orang tuanya pada adiknya tidak akan bisa mencukupi untuk adiknya pergi berlibur ke luar negeri.
7	Pantang Menyerah	「こんなところで時間をかけていられるか！　大体、なんで乙女ゲーにこんな要素を入れたんだよ！馬鹿なのか？　馬鹿なんだな！　それと	"Bisakah kamu menghabiskan waktumu di tempat seperti itu! Umumnya, mengapa kamu memasukkan elemen seperti itu ke dalam game otome! Apakah itu bodoh? Apakah itu bodoh! Atau apakah	Watak pantang Menyerah membuat Leon untuk Pantang menyerah untuk menyesaikan game otome, dikarenkan Leon harus mengulang ulang game otome dikarekan Lawan di gamenya cukup kuat dan harus menggunakan item chash untuk melanjutkan gamenya.

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

		も課金させたいのか！」	kamu ingin menagih!" Arc 1 bab 1 / 176	
8	jujur	「嫌です。お断りします」	"Aku tidak menyukainya. Aku menolak." Arc 1 Bab 2 /176	Watak Jujur membuat leon secara Jujur menolak perjodohan yang diberikan oleh ibu tirinya.
9	Bekerja Keras	「……もしも金が用意できたら、見合いの話は取り消して良いんだな？」	"... Jika aku punya uang, bisakah aku membatalkan cerita perjodohan?" Arc 1 Bab 2 /176	Watak Bekerja Keras membuat Leon untuk Bekerja Keras, jika Leon memiliki uang sendiri maka leon bisa terhindar dijodohkan oleh ibu tirinya pada Wanita Tua yang sudah menikah 8 kali.
10	Mandiri	「……一攫千金を狙うなら冒険者が一番だ」	"...Petualang adalah yang terbaik jika kamu mengincar banyak uang." Arc 1 Bab 2 /176	Watak mandiri membuat Leon menunjukkan mandiri, sejak Leon akan dijodohkan maka Leon harus bertekad untuk lepas dari belnggu Ibu tiriny dengan mencari uang dengan cara menjadi Petualang, Leon berbekal dengan ingat dirinya sebelum reinkarnasi akan mencari item tersembunyi.
11	Percaya diri	「こうして真剣に取り組むのは初めてだな」	"Ini pertama kalinya aku serius tentang ini." Arc 1 bab 3 / 176	Watak Percaya diri membuat Leon untuk Percaya diri, dikarenakan leon tidak pernah Serius menganggap dunia ini nyata melainkan hanyalah dunia game, oleh sebab itu Leon menantang monster didepannya.
12	Pantang menyerah	「この程度で逃げたら……人生が終わるんだよ！」	"Jika kamu melarikan diri pada level ini ... hidupmu akan berakhir!" Arc 1 bab 3 / 176	Watak Pantang Menyerah membuat Leon Fou Bartfort untuk tetap pantang memyerah melawan para monster dan juga Leon Pantang menyerah untuk tidak mundur walau kapal udara miliknya

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

				hancur lebur dan terlempar saat memasuki pulau tersebut.
13	Egois	「俺の幸せのために主人公には犠牲になって貰おう。大丈夫だ。計算したら、俺は主人公と同じ学年。いつか恩を返せばチャラだ」	“Aku akan mengorbankan pahlawan untuk kebahagiaanku. Tidak apa-apa. Jika kamu menghitung, aku di kelas yang sama dengan pahlawan. Jika aku memberi kembali suatu hari nanti, aku akan menjadi chara." Arc 1 bab 3 / 176	Watak egois membuat Leon Fou Bartfort pergi mencari Item hilang Luxion terlebih dahulu, walau Leon tau bahwa tindakannya tersebut akan membuat pahlawan Olivia tidak berkembang.
14	Pantang Menyerah	「もっと前から努力しておけば良かったな」	"Saya berharap saya telah berusaha untuk waktu yang lama." Arc 1 bab 3 / 176	Watak Pantang Menyerah membuat Leon Fou Bartfort untuk tetap pantang memyerah menemukan pulau yang berisikan item hilang Luxion. walau harus melewati waktu berbulan bulan, pulau tersebut pada akhirnya ditemukan.
15	Berkeinginan Kuat	「生きて戻れたら親孝行もしないといけないな。.....あ、俺って前世で親孝行していないや」	"Jika saya bisa kembali hidup-hidup, saya harus melakukan bakti .... Oh, saya belum pernah berbakti di kehidupan saya sebelumnya." Arc 1 bab 3 / 176	Watak Berkeinginan Kuat membuat Leon Fou Bartfort memiliki Berkeinginan Kuat untuk kembali pulang dan membalas Semua kebaikan dari kedua orang tuanya didunia ini
16	Licik	「ただの爆弾だよ。あんまり使いたくなかったけどな。船内を壊すのも気が引けたからな」	"Itu hanya bom. Saya tidak ingin menggunakannya terlalu banyak. Saya tidak ingin menghancurkan bagian dalam kapal." Arc 1 bab 3 / 176	Watak Licik membuat Leon Fou Bartfort membuat bertindak Licik untuk menghadapi Robot Ai Luxion dengan menyamarkan sernagannya menggunakan bom ledakan dan memberikan kerusakan cukup berat.

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

17	Percaya Diri	「五月蠅い。課金アイテムの回収に来ただけだ。黙って従え」	"Mungkin terbang. Saya hanya datang untuk mengambil item tagihan. Diam dan patuh." Arc 1 bab 3 / 176	Watak Percaya diri membuat Leon Fou Bartfort untuk Percaya diri untuk membuat luxion patuh atas perintahnya. Leon Fou Bartfort percaya diri karena jiwa yang dimiliki adalah reinkarnasi orang jepang
18	Egois	「そういう細かい事はいいんだよ。俺は面倒なのは嫌いなの。どうせ考えても答えなんか出ないなら時間の無駄だろうが」	"Saya tidak suka detail itu. Saya tidak suka kerumitan. Akan membuang-buang waktu jika saya tidak bisa mendapatkan jawaban." Arc 1 bab 3 / 176	Watak Egois membuat Leon Fou Bartfort meninggalkan Al Luxion yang tengah memberikan pendapat miliknya tentang penjelasan Leon sampaikan. Leon Fou Bartfort dengan Egoisnya meninggalkan Al Luxion dan langsung menuju ruang kokpit kapal perang Luxion
19	Sombong	「俺を変態婆に売りつけようとした女だぞ。これくらい許される。それはそうと、どうよこの財宝の山は」	"Wanita yang mencoba menjualku kepada wanita mesum. Aku sudah dimaafkan sebanyak ini. Lagi pula, bagaimana dengan gunung harta ini?" Arc 1 bab 3 / 176	Watak Sombong membuat Leon Fou Bartfort Pun memberikan Gunungan Harta dan Emas kepada Ibu tirinya. Dengan begitu Leon Fou Bratfort pun Lolos dari perjodohan tetapi Melihat Ibu Tirinya menginginkan sisa Gunungan harta dan emas lain. Leon Fou Bartfort pun Melihatnya Dengan pandangan Merendahkan.
20	Berpikir Maju	『そう言えば、学園は結婚相手を見つける場所だとか。社交の場でもある訳ですから、あまり無茶をされないように』	"Ngomong-ngomong, sekolah adalah tempat untuk mencari pasangan hidup. Itu juga tempat untuk bersosialisasi, jadi jangan terlalu tertipu. " Arc 1 bab 4 / 176	Watak Berpikir Maju membuat Leon Fou Bartfort untuk Mencari Pasangan Hidup setelah memasuki akademi dan menikah setelah Lulus dari akademi dan hidup denagn tenang dan oleh sebab itu tidak boleh tertipu dengan kehidupan akademi yang indah tetapi akademi sesungguhnya adalah medan perang untuk mencari pasangan hidup dan juga menemui Wanita

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

				yang lembut dan baik hati yang tidak mirip dengan ibu tirinya.
21	Pelit	「……俺の金で高い奴隷を買いやがって。糞が」	"... Beli budak tinggi dengan uangku. Kotoran."Arc 1 bab 4 / 176	Watak Pelit membuat Leon Fou Bartfort untuk bertindak pelit. karena ucapan Kaka tirinya membuat Leon Fou Bartfort merasa Kesal pada akhirnya Leon mengungkit dengan uang siapa yang digunakan untuk membeli budak baru dari kakak tirinya.
22	Berkeinginan Kuat	「嫌だー！ 俺はもっと大人しくて優しい女性が良いんだ。男爵家以上の娘とかあり得ないよ！」	"Aku tidak menyukainya! Aku lebih suka wanita yang lebih lembut dan lebih lembut. Aku tidak bisa memiliki anak perempuan lebih dari seorang baron!"Arc 1 bab 4 / 176	Watak Berkeinginan Kuat membuat Leon Fou Bartfort memiliki keinginan yang cukup kuat untuk tidak menikahi wanita bangsawan dan memilih mencari wanita biasa yang memiliki sifat lembut.
23	Pesimis	「俺の方は格式高いお茶会って言うの？それをしないといけないらしくてさ。正直、気が重いんだよね」	"Apakah kamu mengatakan aku pesta teh yang bergengsi? Sepertinya aku harus melakukan itu. Sejujurnya, aku merasa berat." arc 1 bab 5 /176	Watak Pesimis membuat Leon Fou Bartfort untuk merasakan pesimis saat semua usaha membuat pesta tea yang dilakukan tidak dihargai oleh para gadis gadis bangsawan di akademi ini.
24	Hormat	「はい！　俺、お茶というのを舐めていました。今は凄く反省しています。俺、先生みたいに完璧なお茶会を開きたいです！」	"Ya! Aku sedang menjilat teh. Aku benar-benar merenungkannya sekarang. Aku ingin mengadakan pesta teh yang sempurna seperti seorang guru!"	Watak Hormat membuat Leon Fou Bartfort yang awalnya menganggap remeh gurunya dan juga acara pesta tea, pada akhirnya menyukai dan menghormati gurunya dan juga menyukai acara pesta tea.

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

			arc 1 bab 5 /176	
25	Merendah Diri	「……先生、お茶の道はまだ長く険しそうです」	"... Guru, jalan teh tampaknya panjang dan curam." arc 1 bab 5 /176	Watak Merendah diri membuat Leon Fou Bartfort untuk merasa rendah diri, tidak peduli bagaimanapun usaha Leon Fou Bartfort untuk membuat acara pesta tea sempurna seperti gurunya, selalu saja gagal dan dihina oleh para gadis gadis bangsawan di akademi.
26	Perhatian	「まだ、一人くらい招待できるか」	"Apakah saya masih bisa mengundang sekitar satu orang?" arc 1 bab 5 /176	Watak Perhatian membuat Leon Fou Bartfort yang memperhatikan Olivia. Leon Pun mengajak Olivia untuk datang kepesta tea miliknya.
27	Perhatian	「いや、だってほら……そう！　君の入学は学園や王宮の意向だ！　つまり、生徒側に決定権がないわけで、王宮も学園も入学を許可した側！　文句を言われても君の責任じゃない」	"Tidak, karena… ya! Penerimaanmu adalah niat sekolah atau istana! Dengan kata lain, para siswa tidak memiliki hak untuk memutuskan, jadi baik istana maupun sekolah tidak mengakui! Tidak bertanggung jawab" arc 1 bab 5 /176	Watak Perhatian membuat Leon Fou bartfort pun memperhatikan permasalahan olivia.
28	Perhatian	「落ち込んでいないでさっさと――おっと、止まった方が良いか」	"Jangan depresi, cepat-Ups, haruskah aku berhenti?" arc 1 bab 6 / 176	Watak Perhatian membuat Leon Fou Bartfort Memperhatikan Olivia memiliki tiba tiba memiliki sikap yang berbeda dari biasanya dan memperhatikan keadaan Olivia.

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

29	Pelit	「これだけあれば二人で分けても茶会一回分に.....ならないな。くそっ、もっと稼がないと」	"Jika kamu memiliki sebanyak ini, bahkan jika kamu membaginya di antara dua orang, itu tidak akan cukup untuk satu upacara minum teh ... Sial, aku harus mendapatkan lebih banyak." arc 1 bab 6 / 176	Watak Pelit membuat Leon Fou Bartfort untuk bertindak pelit. karena setiap kali menggelar acara pesta tea cukup banyak uang yang dia keluarkan

4. CONCLUSION (SIMPULAN)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap webnovel Otome Game sekai wa Mob Ni Kibishii Sekai Desu Karya Mishima Yomu , maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Hasil Penelitian Perwatakan Tokoh Utama Leon Fou Bartfort yang ditemukan sebanyak 29 data yang dibagi dalam beberapa jenis perwatakan yang dibagi sebagai berikut: perhatian memiliki sebayak 3 data, Jujur memiliki sebanyak 1 data, sabar memiliki sebanyak 1 data, berambisi memiliki sebanyak 2 data, egois memiliki sebanyak 2 data, sombong memiliki sebanyak 1data, dan hormat memiliki sebanyak 1 data, iri memiliki sebanyak 1 data, mandiri memiliki sebanyak 1 data, dan berpikir maju memiliki sebanyak 1 data, pantang menyerah memiliki sebanyak 4 data Pendendam memiliki sebanyak 1 data, berburuk sangka memiliki sebanyak 1 data, bekerja keras memiliki sebanyak 1 data, Percaya diri memiliki sebanyak 2 data, Licik memiliki sebanyak 1 data, Pelit memiliki sebanyak 2 data, Pesimis memiliki sebanyak 1 data, merendahkan diri memiliki sebanyak 1 data, dan pasrah memiliki sebanyak 1 data.

2. Watak dominan Leon Fou Bartfort yang berupa pantang menyerah lebih banyak Muncul. Watak pantang Menyerah Leon Fou Bartfort untuk selalu bertindak melakukan sesuatu sampai dengan selesai dan tidak bertindak setengah setengah, dengan artian bahwa Leon Fou Bartfort bertindak menyelesaikan permasalahan sampai tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

Luxemburg, jan van. (1984). *Pengantar Ilmu Sastra* (Dick.Hartoko (ed.)). Gramedia.

Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadja Mada University Press.

Yomu Mishima. (2017). *Web novel Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu karya Yomu Mishima.* https://ncode.syosetu.com/n3191eh/

Copyright © 2022 MEZURASHII

DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....