Taktik Utama Kepribadian Covert Aggressive pada Tokoh Prospera Mercury (プロスペラ・マーキュリー) dalam Anime Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo

by Tantowi Jauhari

Submission date: 20-Aug-2024 07:50AM (UTC+0700)
Submission ID: 2434745067
File name: FIB__1622000022_Tantowi_Jauhari.pdf (1.02M)
Word count: 6740
Character count: 40034

Taktik Utama Kepribadian *Covert Aggressive* pada Tokoh Prospera Mercury (プロスペラ・マーキュリー) dalam Anime *Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo*

Tantowi Jauhari[1], Novi Andari[2]
[1 2]*Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Univesitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia.*

Abstract

Aggressiveness is a human behavior necessary for achieving life goals, characterized by both positive and negative traits. One form of negative aggressiveness is covert aggressive. Individuals with a covert aggressive personality tend to be dominant and manipulative. Literature reflects life, as seen in the anime "Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo" through the character Prospera Mercury, who exemplifies covert aggressive personality traits. This study aims to describe the principal tactics of covert aggressive personality exhibited by Prospera Mercury. The analysis is based on George K. Simon's concept of covert aggressive personality. Data for this research was collected using the note-taking technique from dialogues and monologues, and presented in a qualitative descriptive form. The results indicate that Prospera Mercury employs pricipal tactics covert aggressive. There are 48 instances demonstrating the use of covert aggressive principal tactics to achieve desired outcomes and exert control over others. The principal tactics used include seduction, lying, playing the victim role, and minimization. The study concludes that Prospera Mercury effectively uses covert aggressive personality traits to control and manipulate those around her, enabling her to maintain a position of power and manage situations to her own advantage.

Keywords: Psychology of Literature, Psychology, Covert Aggressive, Literature, Anime

1. Pendahuluan

Sastra adalah bentuk seni dan karya kreatif manusia yang memiliki nilai estetika. Sebagai ekspresi seni budaya, sastra memiliki dunia tersendiri yang merupakan refleksi dari kehidupan berdasarkan pengamatan sastrawan terhadap lingkungan sekitarnya (Werren & Wellek dalam Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017:2). Andari mengatakan bahwa Sastra adalah media untuk mengekspresikan ide atau pemikiran mengenai kehidupan dan aspek sosialnya melalui kata-kata yang indah (Andari & Amalijah, 2018:57). Pendapat tersebut diperkuat oleh Ahmadi yang berpendapat bahwa sastra merupakan sebuah manifestasi jiwa dalam bentuk yang berbeda (Ahmadi, 2015:1). Berdasarkan pernyataan tersebut sastra merupakan bidang yang melibatkan penciptaan dan pengaplikasian karya sastra sebagai hasil dari ekspresi kreatif.

Karya sastra merupakan cerminan hati manusia. Ia diciptakan untuk mengungkapkan keberadaan manusia dan memberikan perhatian mendalam pada realitas dunia sepanjang masa (Ahyar, 2019:7). Pendapat ini sesuai dengan pandangan Endraswara yang menyebutkan bahwa karya sastra adalah ungkapan kehidupan manusia yang selalu terkait erat dengan latar belakang sosialnya (Endraswara dalam Warung & Roli, 2023:35). Berdasarkan pendapat tersebut, Karya sastra tidak hanya mempertimbangkan nilai estetika dan refleksi realitas sosial, tetapi juga menggali dimensi psikologi sastra untuk memahami dan menggambarkan kompleksitas jiwa pada manusia.

Karya sastra bisa dianggap sebagai fenomena psikologis ketika ia menggambarkan berbagai aspek kehidupan batin melalui tokoh-tokoh dalam bentuk drama atau prosa (Endraswara dalam Tsaniyatsnaini, 2019:2). Psikologi sastra adalah bidang studi sastra yang melihat karya sastra sebagai ekspresi dari kehidupan jiwa manusia (Endraswara dalam Nurmiwati 2016:82). Pendapat tersebut sejalan dengan Minedrop yang menyatakan

Psikologi sastra adalah analisis sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas jiwa (Minedrop dalam Prawira, 2018:2). Berdasarkan pendapat tersebut psikologi sastra merupakan studi yang mempelajari bagaimana tokoh-tokoh dalam karya sastra dikembangkan dan dipahami dari sudut pandang kehidupan kejiwaan mereka.

Tokoh cerita merupakan karakter fiktif yang diciptakan untuk mengalami berbagai peristiwa atau perlakuan dalam cerita, serta menjadi elemen yang penting dalam keseluruhan nilai artistik suatu karya sastra (Sudjiman dalam Nurhidayati, 2018:493). Penokohan dan karakterisasi sering dianggap sama dengan karakter dan perwatakan yang mengacu pada cara tokoh-tokoh tertentu ditempatkan dengan sifat-sifat tertentu dalam sebuah narasi (Nurgiyantoro, 2019:247). Berdasarkan pendapat tersebut, tokoh-tokoh dalam karya sastra dibentuk melalui penggambaran karakteristik dan perilaku mereka. Karakteristik dan perilaku tokoh dalam sebuah karya sastra secara bersama-sama membentuk dan mencerminkan kepribadian mereka.

Kepribadian adalah aspek jiwa yang menyatukan keberadaan manusia menjadi satu kesatuan yang utuh, tanpa terbagi-bagi dalam berbagai fungsi. Memahami kepribadian berarti memahami identitas diri, atau manusia secara keseluruhan (Alwisol, 2017:2). Pendapat ini sesuai dengan pandangan Stern yang menyebutkan bahwa kepribadian mencakup keseluruhan kehidupan seseorang, yang bersifat individual dan unik, melibatkan upaya mencapai tujuan, kemampuan bertahan dan membuka diri, serta kemampuan memperoleh pengalaman (Stern dalam Alwisol, 2017:8).

Menurut Theodore Millon, kepribadian agresif adalah kepribadian yang menunjukkan kemandirian dalam cara mereka berinteraksi dengan orang lain dan menghadapi dunia (Millon dalam Simon, 2000:17). Simon berpendapat bahwa penggambaran agresif tidak hanya tercermin melalui gaya interpersonal dari setiap jenis kepribadian yang aktif dan mandiri, tetapi juga bahwa individu dapat mengadopsi pendekatan untuk menjaga diri mereka secara aktif tanpa bersikap terlalu agresif (Simon, 2000:17-18). Simon mengkategorikan empat tipe kepribadian dasar agresif berdasarkan rumusan Millon tentang kepribadian aktif independen, beberapa penelitian kepribadian tipe "A" (agresif) dan pengalaman klinisnya yaitu *the unbridled-aggressive, channeled-aggressive, sadistic and covert-aggressive personalities* (Simon, 2000:18).

Tipe dasar kepribadian agresif yang dikategorikan oleh Simon dibedakan berdasarkan cara individu beriteraksi (mendominasi) pada orang lain (2000:18-20). *The unbridled-aggressive*, langsung menggunakan kekerasan tanpa ragu terhadap lawan bicaranya dengan tidak memperdulikan dampak terhadap dirinya dan orang lain. *Channeled-aggressive*, cenderung mengubur atau menghancurkan lawan mereka yang terlibat dalam persaingan dengan cara mencari celah untuk melanggar peraturan dan menimbulkan kerugian yang tidak seharusnya pada lawan ketika mereka merasa tindakanya dapat dibenarkan, atau ketika merasa bisa lolos dari tindakannya. *Sadistic*, melakukan dominasi atas orang lain dengan membuat korbanya merendahkan diri dan menderita hanya untuk kepuasan diri sendiri. Berbeda dengan ketiga tipe dasar agresif yang sudah dijelaskan yang bersifat aktif dalam melakukan tindakan agresi, *covert aggressive* menggunakan tindakan yang bersifat pasif dalam melakukan agresi.

Covert aggressive menurut George K. Simon adalah sebuah kepribadian yang sebagian besar dibedakan dari tipe kepribadian agresif lainnya berdasarkan cara mereka berkelahi. Mereka memperjuangkan apa yang mereka inginkan dan mencari kekuasaan atas orang lain dengan cara yang halus, licik, dan curang (Simon, 2000:20). Karakteristik di atas dapat dikatakan sebagai bentuk manipulasi. Ketidaksukaan orang covert aggressive untuk tampil agresif secara terang-terangan sama praktisnya dengan menyelamatkan mukanya. Para manipulator tahu bahwa jika mereka bersikap agresif, mereka akan menghadapi perlawanan.

Setelah mengetahui bahwa salah satu cara terbaik untuk "mengatasi" sebuah rintangan adalah dengan "mengelilinginya", mereka mahir dalam bertarung secara tidak bermoral namun diam-diam (Simon, 2000:20). Berdasarkan pendapat simon, kepribadian *covert aggressive* merupakan kepribadian yang suka memanfaatkan orang lain untuk mencapai tujuan pribadi dengan cara yang tidak jujur atau dengan menggunakan upaya yang kurang etis, seringkali melalui penggunaan tipu daya atau kebohongan.

Menurut Simon (2000:80-92) taktik-taktik utama yang digunakan oleh kepribadian *covert aggressive* untuk memastikan mereka mendapatkan apa yang mereka inginkan dan mempertahankan posisi berkuasa atas korban-korban mereka yaitu, *denial, selective inattention, rationalization, diversion, lying, Covert Intimidation, guilt tripping, shaming, Playing the Victim Role, Vilifying the Victim, Playing the Servant Role, Seduction, Projecting the blame (blaming others), Minimization.*

Tindakan mendominasi orang lain dengan cara memanipulasi, dan mempengaruhi seringkali dihadirkan dalam sebuah karya sastra, terutama dalam karya sastra yang mengandung unsur seperti politik, peperangan, dan sebagainya. Dalam fiksi, faktor kehebatan cerita, jalinan konflik yang kompleks, penyiasatan peristiwa lewat alur, kekhasan tokoh (Sari, 2020:127) merupakan unsur-unsur yang menjadikan sebuah karya sastra menjadi menarik. Salah satu karya sastra Jepang yaitu anime yang berjudul *Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo* pada tokoh Prospera Mercury.

Prospera Mercury adalah seorang wanita dewasa dan pendiri perusahaan Shin Sei. Sebelum mendirikan perusahaan dia dikenal sebagai Elnora Samaya, ia merupakan korban selamat dari tragedi pembantaian Vanadis sehingga membuat dirinya memalsukan identitas menjadi Prospera Mercury agar dapat bertahan hidup. Setelah tragedi itu tidak hanya identitasnya yang berubah tetapi kepribadiannya juga berubah. Prospera Mercury seringkali melakukan tindakan *covert aggressive* dalam berinteraksi untuk memastikan dia mendapatkan apa yang diinginkan dan mempertahankan posisi berkuasa atas korban-korbannya.

Penelitian dengan fokus kepribadian agresif pada tokoh dalam karya sastra sudah ada sebelumnya, tetapi yang fokus pada perilaku agresi pada tokoh adalah Muflichatus Suaibah (2013), mahasiswa Universitas Negeri Surabaya ini membahas bentuk-bentuk agresi pada tokoh Moriguchi Yuuko (森口悠子) dalam film Kokuhaku (告白) meliputi, agresi fisik aktif langsung, agresi fisik pasif langsung, agresi fisik aktif tidak langsung, agresi fisik pasif tidak langsung, agresi verbal aktif langsung, agresi verbal aktif tidak langsung. Penilitian kali ini akan berfokus pada taktik taktik utama kepribadian *covert aggressive* yang dikembangkan oleh Simon. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana taktik utama kepribadian *covert aggressive* dalam mencapai tujuan dan mempertahankan posisi berkuasa atas orang lain pada tokoh Prospera Mercury dalam Anime *Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo* episode 1-24. Diharapkan dari penelitian ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman teoritis tentang taktik-taktik utama yang digunakan kepribadian *covert aggressive* pada tokoh dalam karya sastra. dapat membantu dalam pemahaman praktis tentang cara kepribadian *covert aggressive* dalam memanfaatkan orang lain dalam hubungan antar individu.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis taktik-taktik utama kepribadian *covert aggressive* adalah deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono, metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk mempelajari objek dalam kondisi alaminya. Tujuan penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan, dan

menjawab secara mendetail permasalahan yang diteliti dengan mempelajari secara mendalam individu, kelompok, atau kejadian tertentu (Sugiyono, 2016:9).

Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra, dimana gejala-gejala kejiwaan dari manusia-manusia imajiner yang digambarkan oleh seorang pengarang secara mendalam terhadap kejiwaan manusia secara fiktif (Atarik & Andari, 2023:72). Fokus penelitian ini adalah tentang Taktik Utama Kepribadian *Covert Aggressive* pada tokoh Prospera Mercury dalam anime *Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo* yang menggambarkan sebuah kepribadian dalam aspek kejiwaan pada tokoh fiksi.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian kepribadian covert aggressive pada tokoh Prospera Mercury dalam anime *Kidou Senshi Gundam Suisei no Majo*「機動戦士ガンダム 水星の魔女」episode 1-24 karya Hiroshi Kobayashi disajikan melalui satu permasalahan yaitu, taktik-taktik utama kepribadian *covert aggressive*. Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk tabel taktik-taktik utama kepribadian covert aggressive pada tokoh Prospera Mercury meliputi, *denial, selective inattention, rationalization, diversion, lying, Covert Intimidation, guilt tripping, shaming, Playing the Victim Role, Vilifying the Victim, Playing the Servant Role, Seduction, Projecting the blame (blaming others), Minimization*.

No.	Kategori	Jumlah Data
1	*Denial*	2
2	*Selective inattention*	1
3	*Rationalization*	6
4	*Diversion*	4
5	*Lying*	5
6	*Covert Intimidation*	2
7	*Guilt tripping*	2
8	*Shaming*	4
9	*Playing the Victim Role*	5
10	*Vilifying the Victim*	1
11	*Playing the Servant Role*	2
12	*Seduction*	9
13	*Projecting the blame (blaming others)*	1
14	*Minimization*.	5
Total		48

Tabel 1. Jumlah Data Taktik-Taktik Utama Kepribadian *Covert Aggressive*

Dari sudut pandang tertentu, kita dapat mengatakan bahwa seseorang yang melakukan perilaku ini sedang membela egonya dari rasa malu atau bersalah, penting untuk disadari bahwa pada saat aggressor menunjukkan perilaku tersebut, dia tidak melakukan pembelaan, melainkan berjuang untuk mempertahankan posisi, memperoleh kekuasaan dan menghilangkan hambatan apa pun dalam upaya mendapatkan apa yang diinginkannya. Dalam buku *In Sheep's Clothing, Understanding and Dealing with Manipulative People* terdapat 14 taktik-taktik utama yang digunakan oleh individu-individu covert aggressive untuk memastikan mereka mendapatkan apa yang mereka inginkan dan mempertahankan posisi berkuasa atas korban-korban mereka yaitu (Simon, 2000:80-92):

1. *Denial*

Penyangkalan ini bukanlah penyangkalan yang sama seperti yang dilakukan oleh seseorang yang baru saja kehilangan orang yang dicintainya dan tidak sanggup menerima rasa sakit dan kenyataan dari kehilangan tersebut. Sebaliknya, penyangkalan jenis ini pada

dasarnya bukanlah sebuah "pertahanan" namun sebuah manuver yang digunakan penyerang untuk membuat orang lain mundur, atau bahkan mungkin merasa bersalah karena menyindir bahwa ia melakukan sesuatu yang salah (Simon, 2000:80-81).

Data 2.1.1

デリング　:ヴァナディース機関とのつながりはあるのか?
プロスペラ　:いいえ。
デリング　:ではどうやってガンダムを作った。
プロスペラ　:エアリアルは ガンダムではありません我々 シン・セーが開発した新型ドローン技術です。
役員たち　:新型だと…

(Kobayashi, 2022. Episode 2, 15:49-16:15)

Deling : Apakah ada hubungannya dengan organisasi Vanadis?
Prospera : Tidak.
Deling : Jadi, bagaimana anda membuat Gundam?
Prospera : Aerial bukanlah Gundam, melainkan teknologi drone model baru yang dikembangkan oleh perusahaan Shin Sei.
Para Direktur : Itu model terbaru…?

Dalam percakapan pada data 2.1.1, Prospera menggunakan taktik *denial*, menyangkal dengan menggunakan pengetahuan yang tidak dimiliki lawan untuk membuat lawan menyerah. Ketika ditanya tentang hubungannya dengan organisasi Vanadis, Prospera lagi-lagi menjawab, "いいえ" Dengan menyangkal adanya hubungan dengan Vanadis, Prospera berusaha memutuskan setiap koneksi yang mungkin digunakan untuk menyerangnya. Ketika Deling menanyakan bagaimana Prospera membuat Gundam, dia menjawab "エアリアルは ガンダムではありません我々シン・セーが開発した新型ドローン技術です。" Jawaban ini merupakan bentuk penyangkalan, dimana Prospera menggunakan ketidaktahuan lawan sehingga membuat lawan bimbang dan berhenti memojokkannya. Respon dari para direktur "新型だと…" menunjukkan bahwa penyangkalan yang dilakukan Prospera telah membuat mereka bimbang dan mundur perihal fakta bahwa awalnya Aerial diduga merupakan Gundam kemudian berubah pandangan Aerial menjadi teknlogi drone baru.

2. *Selective inattention*

Taktik ini serupa dan terkadang disalah artikan sebagai penolakan. Hal ini terjadi ketika si agresor "berpura-pura bodoh", atau bertindak seolah tidak tahu. Ketika melakukan taktik ini, penyerang secara aktif mengabaikan peringatan, permohonan atau keinginan orang lain, dan secara umum, menolak untuk memperhatikan segala sesuatu dan apapun yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari mengejar agenda mereka sendiri (Simon, 2000:82).

Data 2.2.1

スレッタ　:お母さん ミオリネさんと 会ったことある...?
プロスペラ　:スレッタ。お母さんのど渇いちゃった。何か飲み物持ってきてくれる?
スレッタ　:うん、分かった。

(Kobayashi, 2022. Episode 7, 07:25-07:36)

Suletta : Apakah ibu pernah bertemu Miorine…?
Prospera : Suletta. Ibu tenggorokan ibu kering. Bisakah kamu membawakanku sesuatu untuk diminum?
Suletta : Ya, baiklah.

Dalam percakapan pada data 2.2.1, Prospera menggunakan *selective inattention* untuk mengabaikan pertanyaan yang dapat mengalihkan fokus dari agendanya, mengalihkan perhatian Suletta dengan permintaan sederhana, dan mempertahankan kontrol penuh atas

situasi. Ketika Suletta bertanya bagaimana ia mengenal Miorine, Prospera mengatkan “お母さんのど渇いちゃった。何か飲み物持ってきてくれる?” dengan mengabaikan pertanyaan, Prospera memastikan bahwa Suletta tidak mendapatkan informasi yang bisa mengalihkan perhatian atau menimbulkan pertanyaan lebih lanjut yang bisa menghambat agendanya sendiri. Respon Suletta yang mengatakan “うん、分かった。” menunjukkan bahwa Prospera berhasil mengalihkan perhatian Suletta agar tidak menghambat agendanya.

3. *Rationalization*

Alasan yang coba ditawarkan oleh agresor karena terlibat dalam perilaku yang tidak pantas atau merugikan. Ini bisa menjadi taktik yang efektif, terutama ketika penjelasan atau pembenaran yang diberikan oleh agresor cukup masuk akal sehingga orang yang teliti kemungkinan besar akan tertipu. Jika agresor dapat meyakinkan Anda bahwa apapun yang mereka lakukan dapat dibenarkan, maka mereka akan lebih bebas mencapai tujuannya tanpa adanya gangguan (Simon, 2000:83-84).

Data 2.3.3

プロスペラ	:ありがとう。でもね人はよく知らないものを恐怖に感じるの。人は恐怖を遠ざけようとする。攻撃しようとする。ガンダムが禁じられた機体という 人々の意識は消えない。でも私は あなたたちを守りたかった。忌まわしい呪いの火の粉から。
スレッタ	:は…お母さん。そうだよね。私たちのためだよね！

(Kobayashi, 2022. Episode 8, 04:45-05:44)

Prospera	: Terima kasih. Tapi, orang sering merasa takut terhadap hal yang tidak mereka ketahui. Mereka mencoba menjauhkan rasa takut itu. Bahkan mencoba menyerang. Pandangan orang tentang Gundam sebagai mesin terlarang tidak akan hilang. Tapi aku ingin melindungi kalian. Dari kutukan yang mengerikan itu.
Suletta	: Waah.. Ibu. Itu pasti benar, pasti untuk kami!

Dalam percakapan pada data 2.3.3, Prospera dengan jelas menggunakan *rationalization* sebagai taktik utama untuk membenarkan kebohongan yang telah ia lakukan tentang Aerial yang sebenarnya adalah Gundam. Ketika Suletta mempertanyakan mengapa Prospera mengatakan bahwa Aerial bukan Gundam, Prospera merespon dengan, “でも私はあなたたちを守りたかった。忌まわしい呪いの火の粉から。” Prospera membenarkan kebohongannya dengan membuat Suletta percaya bahwa kebohongan itu adalah untuk kebaikan mereka, yaitu untuk melindungi dari pandangan negatif tentang Gundam. Prospera mengatakan, “でもね人はよく知らないものを 恐怖に感じるの。人は恐怖を遠ざけようとする。攻撃しようとする。”. Prospera menggunakan ketakutan orang lain sebagai alasan untuk membenarkan tindakannya agar terlihat sebagai Langkah pencegahan. Prospera juga membenarkan tindakannya dengan mengatakan, “ガンダムが禁じられた機体という 人々の意識は消えない。” dengan mengatakan hal tersebut membuat kebohongan yang telah dilakukan Prospera sebagai langkah perlindungan yang diperlukan untuk kebaikan mereka dari ancaman yang lebih besar. Respon Suletta terhadap alasan masuk akal yang dikatakan Prospera untuk membenarkan tindakannya dapat dilihat dari kalimat “そうだよね。私たちのためだよね！” yang menunjukkan bahwa Suletta tidak meragukan alasan tersebut dan bahkan semakin mempercayainya.

4. *Diversion*

Saat seseorang mencoba menjebak seorang manipulator atau mencoba membuat diskusi terfokus pada satu isu atau perilaku yang tidak kita sukai, mereka ahli dalam

mengetahui cara mengubah topik pembicaraan, menghindari isu tersebut, atau dengan cara tertentu membuat kita bingung. Mereka menggunakan teknik pengalih perhatian (*diversion*) dan pengalihan untuk mengalihkan fokus dari perilaku mereka, membuat kita keluar jalur, dan membiarkan diri mereka bebas untuk mempromosikan agenda tersembunyi mereka yang hanya mementingkan diri sendiri (Simon, 2000:84).

Data 2.4.3

プロスペラ :お母さん。スレッタを魔女に育てた覚えは ないんだけどな～
スレッタ :私もないよ。
プロスペラ :もちろん昔の事件もガンダムのことも知ってる、でもスレッタとエアリアルは違うわ。私のかわいい娘だもの。お母さんが保証する。それより時間はいいの?

(Kobayashi, 2022. Episode 3, 03:35-04:07)

Prospera : Ibu tidak ingat pernah membesarkan Suletta menjadi seorang penyihir.
Suletta : Aku juga merasa tidak begitu.
Prospera : Tentu saja ibu tahu tentang insiden dimasa lalu dan Gundam, tapi Suletta dan Aerial itu berbeda. Kalian adalah putriku yang manis. Ibu jamin hal itu. Lupakan itu, apa kamu tidak terlambat?

Dalam percakapan pada data 2.4.3, Prospera menggunakan beberapa taktik *diversion* untuk mengalihkan perhatian Suletta dari pertanyaan-pertanyaan kritis mengenai Aerial dan dirinya sendiri. Ketika Suletta menanyakan kebenaran tentang Aerial sebagai Gundam dan dirinya sebagai penyihir, Prospera merespons dengan mengatakan, "お母さん。スレッタを魔女に育てた覚えは ないんだけどな～". Prospera mengalihkan fokus dari tuduhan inti dengan membuat pernyataan yang bersifat pribadi dan emosional, yang membuat Suletta merasa lebih tenang. Ini adalah upaya untuk menghindari membahas masalah sebenarnya tentang Aerial dan identitas Suletta. Prospera berkata, "私のかわいい娘だもの。お母さんが保証する。". Dengan menggunakan pernyataan yang penuh kasih dan jaminan, Prospera mengalihkan perhatian Suletta dari pertanyaan kritis tentang identitas Aerial dan Suletta. Ini adalah cara untuk membuat Suletta merasa aman dan diterima, sehingga mengurangi keinginannya untuk mengejar jawaban lebih lanjut. Prospera mengatakan, "それより時間はいいの?" dia secara aktif menghindari menjawab pertanyaan langsung dari Suletta dan mengakhiri pembicaraan tentang tuduhan dari Grup Beneritt dengan dialihkan ke hal lain yang dianggap lebih mendesak.

5. *Lying*

Sulit untuk mengetahui kapan seseorang berbohong pada saat mereka melakukannya. Ada saat-saat ketika kebenaran akan terungkap karena keadaan tidak mendukung cerita seseorang. Tetapi ada kalanya Anda tidak tahu bahwa Anda telah ditipu sampai semuanya terlambat. Hal lain yang perlu diingat adalah bahwa manipulator, kepribadian *Covert Aggressive*, cenderung berbohong dengan cara yang halus dan tersembunyi. Manipulator sering berbohong dengan menyembunyikan sejumlah besar kebenaran dari Anda atau dengan memutarbalikkan kebenaran. Mereka mahir bersikap samar-samar ketika Anda menanyakan pertanyaan langsung kepada mereka. Ini adalah cara yang sangat licik untuk berbohong dengan menghilangkan sebagian informasi (Simon, 2000:85-86).

Data 2.5.2

プロスペラ :もしあれに GUND フォーマットが搭載されているとすればデータストームが検出されるはず。いかがです？
シャディク :検出はされていません。
プロスペラ :従来のパーメットリンクを基にした操作技術です。グループの技術条項にも 沿ったものと自負しています。

(Kobayashi, 2022. Episode 2, 16:17-16:51)

Prospera : Kalau itu dilengkapi dengan GUND Format, Data Storm harusnya bisa terdeteksi. Apakah terdeteksi?
Shadiq : Tidak terdeteksi.
Prospera : Ini adalah teknologi pengoperasian berdasarkan tautan permet konvensional. Kami bangga bahwa ini mematuhi ketentuan teknis grup.

Dalam percakapan pada data 2.5.2, Prospera menggunakan taktik *lying* dengan sangat halus untuk menghindari konfrontasi langsung mengenai tuduhan bahwa Aerial adalah mesin yang menggunakan GUND Format yaitu Gundam. Ketika Prospera dituduh menggunakan *GUND Format* karena terdeteksi lonjakan permet diluar batas normal. Prospera memberikan interpretasi menyesatkan dengan pernyataan "もしあれに GUND フォーマットが搭載されているとすればデータストームが検出されるはず。" Prospera berusaha memutar balikkan fakta dengan menekankan bahwa jika Data Storm tidak terdeteksi, maka tidak ada bukti bahwa teknologi tersebut menggunakan GUND Format. Mendengar respon Shadiq yang mengatakan bahwa tidak terdeteksi Data Storm Prospera menyatakan bahwa "従来のパーメットリンクを基にした操作技術です。グループの技術条項にも 沿ったものと自負しています。" di sini, Prospera menyembunyikan fakta bahwa meskipun teknologi tersebut mungkin tampak sesuai dengan ketentuan teknis grup, ada kemungkinan bahwa itu sebenarnya menggunakan GUND Format yang dilarang. Respon Shadiq "検出はされていません。"menunjukkan bahwa Prospera berhasil menyembunyikan sejumlah besar kebenaran dan membuat Prospera dapat memutar balikkan beberapa fakta.

6. *Covert Intimidation*

Agresor sering kali mengancam korbannya untuk membuat mereka cemas, khawatir, dan berada dalam posisi tertunduk. Kelompok agresif yang terselubung mengintimidasi korbannya dengan melontarkan ancaman terselubung (halus, tidak langsung, atau tersirat) (Simon, 2000:86).

Data 2.6.2
プロスペラ :今後はお互い 不干渉でいきましょう。
ヴィム :暗殺の件 なぜ分かった?
プロスペラ :企業秘密です。
(Kobayashi, 2022. Episode 3, 05:30-05:46)
Prospera : Mulai sekarang, jangan saling mengganggu.
Vim : Bagaimana Anda tahu tentang rencana pembunuhan itu?
Prospera : Itu rahasia perusahaan.

Dalam percakapan pada data 2.6.2, Prospera menggunakan berbagai taktik *covert intimidation* melalui pernyataan yang mengandung ancaman tersirat, dan penggunaan informasi rahasia, untuk menegaskan dominasinya atas Vim. Ketika Vim menuduhnya telah mengancam dan bertindak seolah tidak terjadi apa-apa setelahnya Prospera dengan tak acuh menjawab, "今後はお互い 不干渉でいきましょう" perkataan tersebut mengandung sebuah ancaman tersirat bahwa jika Vim mencoba untuk melawan atau mengganggu Prospera lagi, akan ada konsekuensinya. Ketika Vim bertanya bagaimana Prospera tahu tentang rencana pembunuhan, Prospera menyebutnya sebagai "企業秘密です" Prospera menunjukkan bahwa dia memiliki akses ke informasi penting dan sensitif yang bisa digunakan untuk melawan Vim. Ini juga merupakan bentuk intimidasi halus yang membuat Vim khawatir tentang apa lagi yang mungkin Prospera ketahui dan bisa gunakan untuk mengancamnya.

7. *Guilt Tripping*

Para manipulator sering kali terampil menggunakan apa yang mereka ketahui sebagai kesadaran yang lebih besar dari korbannya sebagai cara untuk menjaga mereka dalam posisi ragu-ragu, cemas, dan tunduk. Yang harus dilakukan seorang manipulator hanyalah memberi kesan kepada orang yang berhati nurani bahwa mereka tidak cukup peduli, terlalu egois, dll., dan orang tersebut segera mulai merasa tidak enak. Sebaliknya, orang yang teliti mungkin berusaha sampai mukanya pucat untuk membuat manipulator merasa bersalah atas perilakunya yang menyakitkan, mengakui tanggung jawab, atau mengakui kesalahannya, namun sia-sia belaka (Simon, 2000:87).

Data 2.7.1

ベルメリア　: これはヴァナディースの理念とは違います。
プロスペラ　: 強化人士は造ったのに? データストーム耐性のある人工中枢神経を使用する拡張神経理論。カルド先生は決して認めなかった。
ベルメリア　: やめて...。
プロスペラ　: 発案者は確かあなただったわよね。
ベルメリア　: やめて! うっうぅ･･･。それ以上は･･･お願い･･･。
プロスペラ　: 逃れられないのよ あなたも。

(Kobayashi, 2023. Episode 16, 01:28-02:26)

Belmaria　: Ini bukan prinsip Vanadis.
Prospera　: Meskipun kau telah menciptakan manusia super? Teori saraf yang diperluas menggunakan sistem saraf pusat buatan yang tahan terhadap Data Storm. Dr. Cardo tidak akan pernah menyetujuinya.
Belmaria　: Hentikan...
Prospera　: Pencetusnya adalah kamu, bukan?
Belmaria　: Berhenti! Tolong... Jangan lebih dari ini... Kumohon...
Prospera　: Kau juga tidak bisa lari dari ini.

Dalam percakapan pada data 2.7.1, Prospera menggunakan taktik *guilt tripping* untuk memastikan bahwa Belmaria tetap tunduk dan tidak melawan keinginannya. Ketika permintaan Prospera agar Belmaria mau membantunya ditolak karena dianggap tidak sesuai dengan prinsip Vanadis. Prospera mencoba membuat Belmaria tunduk dengan mengatakan "強化人士は造ったのに? データ/ストーム耐性のある人工中枢神経を使用する拡張神経理論。カルド先生は決して認めなかった。" bahwa Belmaria bertanggung jawab atas penciptaan manusia super dan penggunaan teknologi yang tidak disetujui oleh Dr. Cardo. Dengan cara ini, Prospera menimbulkan rasa bersalah pada Belmaria atas tindakannya yang tidak etis atau kontroversial. Ketika Bellmaria memohon untuk berhenti, Prospera tetap melanjutkan dengan berkata, "逃れられないのよ あなたも。" menekankan bahwa Belmaria tidak punya pilihan selain mengikuti keinginannya. Ini adalah bentuk intimidasi yang menekan Belmaria secara psikologis dan membuatnya mau tidak mau akan membantu Prospera.

8. *Shaming*

Teknik yang menggunakan sarkasme halus dan merendahkan sebagai cara untuk meningkatkan rasa takut dan keraguan diri pada orang lain. *covert aggressive* menggunakan taktik ini untuk membuat orang lain merasa tidak mampu atau tidak berharga, dan oleh karena itu, mereka tunduk pada mereka. Dengan menggunakan komentar retoris, sarkasme halus, dan teknik lainnya, mereka dapat mengundang Anda untuk merasa malu pada diri sendiri karena berani menantang mereka (Simon 2000:88).

Data 2.8.3

プロスペラ　:その素敵なドレスも...今身につけている ヒールもアクセサリーも... 他者から受ける敬意も... そのすべてが ベネリットグループ総裁であるお父さまの 力のおかげなのにって思ったら... なんだかおかしくなっちゃって。

ミオリネ　:く…
プロスペラ　:ああ、気に障ったらごめんなさい。でもまずはその かわいい意地を捨てなくっちゃね。デリング総裁のお嬢さん。

(Kobayashi, 2022. Episode 7, 08:42-09:26)

Prospera　: Oh.Saya minta maaf. … Gaun yang indah itu… Sepatu hak tinggi dan aksesoris yang kamu kenakan sekarang… Fakta bahwa kamu tidak tinggal di asrama dan tinggal di kantor ketua…. diterima oleh orang lain. Saat aku berpikir bahwa semua rasa hormat itu karena kekuatan ayahmu, pemimpin Grup Benerit, aku mulai merasa agak aneh.
Miorine　: Ku… (terpukul kenyataan)
Prospera　: Maaf jika tersinggung. Tetapi pertama-tama, kau harus melepaskan egomu yang manis itu, putri ketua Delling.

Dalam percakapan pada data 2.8.3, Prospera menggunakan taktik *shaming* untuk merendahkan Miorine dan memastikan dominasi atas dirinya. Prospera merendahkan Miorine dengan mengatakan "その素敵なドレスも…今身につけている ヒールもアクセサリーも… 他者から受ける敬意も… そのすべてが ベネリットグループ総裁であるお父さまの 力のおかげなのにって思ったら… なんだかおかしくなっちゃって。" menyiratkan bahwa tanpa ayahnya, Miorine tidak akan memiliki apa-apa dan tidak akan dihormati. Ini membuat Miorine merasa bahwa dia tidak memiliki nilai sendiri (seuatu yang dapat dibanggakan) dan hanya bergantung pada status ayahnya. Prospera meminta maaf dengan nada sarkastis "ああ、気に障ったらごめんなさい。" dan kemudian menambahkan komentar retoris bahwa Miorine harus membuang egonya "かわいい意地を捨てなくっちゃね。" Sarkasme ini bertujuan untuk membuat Miorine merasa malu atas reaksinya dan mempertanyakan validitas perasaannya sendiri. Dengan merendahkan Miorine, Prospera memperkuat dominasi dan posisinya sebagai manipulator. Dengan merusak kepercayaan diri Miorine, Prospera memastikan bahwa Miorine tetap tunduk dan tidak menantang otoritasnya.

9. *Playing the Victim Role*

Taktik ini melibatkan penggambaran diri sendiri sebagai korban keadaan atau perilaku orang lain yang tidak bersalah untuk mendapatkan simpati, membangkitkan kasih sayang, dan dengan demikian mendapatkan sesuatu dari orang lain. Salah satu hal yang diandalkan oleh kepribadian *Covert Aggressive* adalah kenyataan bahwa orang-orang dengan kepribadian yang kurang keras dan kurang bermusuhan biasanya tidak tahan melihat siapa pun menderita. Yakinkan korban Anda bahwa Anda menderita dalam beberapa hal, dan mereka akan mencoba meringankan kesusahan Anda (Simon, 2000:89).

Data 2.9.3
プロスペラ　:世界を書き換えたいの。エリィが幸せになるために。最初は目を疑ったわ。エリィの生体コードはデータストームと完全に同調できていた。けれど幼い体は過酷な宇宙の環境に耐えられなかった。私はルブリスを使ってエリィの命をつなぐと決めたわ。エアリアルとしてね。
ベルマリア　:データストームのネットワークを使って生体コードを転移したってことですか?
プロスペラ　:今のエリィはパーメット粒子と同じよ。エアリアルという体がなければ物理空間では崩壊してしまう。でもスコア 8 ならクワイエット・ゼロでデータストームの領域を 広げればエリィは 自由に生きることができる! 協力してくれる? ベル。

(Kobayashi, 2023. Episode 16, 00:24-1:25)

Prospera　: Aku ingin menulis ulang dunia. Agar Elly bisa bahagia. Pada awalnya, aku meragukannya. Kode biologis Eri sepenuhnya selaras dengan data storm. Namun, tubuh mudanya tidak bisa bertahan di lingkungan keras luar angkasa. Aku memutuskan untuk menggunakan Lfrith untuk mempertahankan kehidupan Eri. Sebagai Aerial.
Belmaria　: Apakah Anda memindahkan kode biologis menggunakan jaringan *data storm*?

Prospera : Sekarang, Eri sama seperti partikel Permet. Tanpa tubuh Aerial, dia akan hancur di dunia fisik. Namun, jika mencapai skor 8, dengan memperluas wilayah data storm menggunakan Quiet Zero, Eri bisa hidup dengan bebas! Maukah kamu membantuku, Bel?

Dalam percakapan pada data 2.9.3, Prospera menggunakan taktik *playing the victim role* untuk memastikan Belmaria memberikan dukungan yang diperlukan untuk melanjutkan rencananya. Prospera menggunakan penggambaran diri sebagai korban keadaan dengan mengatakan "けれど幼い体は過酷な宇宙の環境に耐えられなかった。私はルブリスを使ってエリィの命をつなぐと決めたわ。エアリアルとしてね。" dengan menggambarkan dirinya sebagai korban keadaan, Prospera mencoba menarik simpati Belmaria untuk membenarkan tindakannya dan mendapatkan dukungan dari Belmaria. Prospera menggunakan penderitaan untuk mendapatkan dukungan dengan mengatakan "今のエリィはパーメット粒子と同じよ。エアリアルという体がなければ物理空間では崩壊してしまう。" menggunakan kisah penderitaan Eri untuk memanipulasi emosi Belmaria, membuatnya merasa simpati dan bersalah jika tidak membantu. Prospera membangkitkan rasa belas kasih untuk memperoleh bantuan dengan mengatakan "でもスコア 8 ならクワイエット・ゼロでデータストームの領域を 広げればエリィは 自由に生きることができる! 協力してくれる? ベル。" Dengan meminta bantuan atas dasar kebutuhan dan penderitaan Eri, Prospera mencoba memastikan bahwa Belmaria merasa tergerak untuk membantu, memanfaatkan rasa kasihan yang mungkin dirasakan Belmaria terhadap situasi Eri.

10. *Vilifying the Victim*

Taktik ini sering digunakan bersamaan dengan taktik *Playing the Victim Role*. Penyerang menggunakan taktik ini untuk membuat kesan bahwa ia hanya merespons (yaitu membela diri terhadap) agresi dari pihak korban. Hal ini memungkinkan agresor untuk lebih menempatkan korban dalam posisi bertahan (Simon, 2000:89).

Data 2.10.1

ミオリネ :操り人形にしてるのはそっちでしょ!クソおやじは関係ない!
プロスペラ :関係あるわよ。あなたのお父様は私たち親子の仇だもの。
ミオリネ : えっ?
プロスペラ :ふ~ん。あのラジャンって男口は堅かったのね
ミオリネ : 待って。どういう･･･。
プロスペラ :そのとおりの意味よ。21 年前のヴァナディース事変で、私はデリング・レンブランに夫を仲間を恩師を奪われた。あの男は魔女狩りと称して機関の人間を皆殺しにしたわ。生き残ったのは私たちだけ。

(Kobayashi, 2023. Episode 16, 20:27-21:08)

Miorine : Bukankah kamu yang memperlakukannya seperti boneka?! Ayahku tidak tidak ada kaitannya!
Prospera : Terlibat kok. Ayahmu adalah musuh keluarga kita.
Miorine : Apa?!
Prospera : Hmm, jadi begitu. Orang itu, Rajan, cukup keras kepala.
Miorine : Tunggu, apa yang kamu maksud...
Prospera : Itu artinya seperti apa yang kau pikirkan. Dalam Insiden Vanaadis 21 tahun yang lalu, saya kehilangan suami, rekan, dan guru saya karena Deling Rembrant. Pria itu membunuh semua orang di Vanadis, menyebutnya sebagai perburuan penyihir. Kami satu-satunya yang selamat.

Dalam percakapan pada data 2.10.1, Prospera menggunakan kombinasi taktik *Vilifying the Victim* dan *Playing the Victim Role* untuk memanipulasi Miorine terhadap sikap manipulatifnya pada Suletta. Prospera mengatakan "あなたのお父様は私たち親子の仇だもの。" dan "21 年前のヴァナディース事変で、私はデリング・レンブランに夫を仲間を恩師を奪われた。"

perkataan tersebut digunakan untuk mendapatkan simpati dari Miorine dan mengalihkan perhatian dari perilaku manipulatifnya sendiri. Prospera menyalahkan Deling Rembrant atas semua kesengsaraan yang dialaminya, sehingga tindakan manipulatif dan agresifnya terhadap Miorine dan keluarganya tampak sebagai respons yang wajar dan dibenarkan. Prospera mengatakan "あの男は魔女狩りと称して機関の人間を皆殺しにしたわ。生き残ったのは私たちだけ。" Dengan menggambarkan Deling Rembrant sebagai penjahat utama dan pembunuh kejam, Prospera menempatkan dirinya dalam posisi defensif yang terpaksa melakukan tindakan agresif untuk melindungi dirinya dan anaknya.

11. *Playing the Servant Role*

Taktik ini digunakan untuk menyamarkan agenda mereka yang mementingkan diri sendiri dengan kedok pelayanan demi tujuan yang lebih mulia. Dengan berpura-pura bekerja keras atas nama orang lain, orangorang *Covert Aggressive* menyembunyikan ambisi mereka sendiri, keinginan untuk berkuasa, dan mencari posisi dominan atas orang lain (Simon, 2000:90).

Data 2.11.1
ミオリネ　:「クワイエット・ゼロ」?
プロスペラ :デリング総裁が極秘裏に進めていたプロジェクト。GUND フォーマットのネットワークを利用して戦争のない世界に書き換える。お父様の大願よ。
(Kobayashi, 2023. Episode 13, 23:24-23:38)

Miorine : "Quiet Zero"?
Prospera : Proyek yang diam-diam dijalankan oleh Pemimpin Delling. Menggunakan jaringan GUND format untuk mengubah dunia menjadi tanpa perang. Itu adalah impian besar ayahmu.

Dalam percakapan pada data 2.11.1, Prospera dengan jelas menggunakan taktik *Playing the Servant Role*. Prospera menggunakan kedok pelayanan untuk tujuan yang lebih mulia (mengakhiri perang dan melanjutkan impian besar Delling) untuk menyamarkan agenda pribadinya dan ambisinya. Prospera memperkenalkan Quiet Zero sebagai proyek yang mulia, yang dirancang untuk mengakhiri perang dan mewujudkan impian besar Delling Rembran, ayah Miorine. Dengan Prospera menyatakan bahwa Quiet Zero adalah "お父様の大願よ" dan mengklaim bahwa proyek tersebut akan "*GUND* フォーマットのネットワークを利用して戦争のない世界に書き換える", Prospera menekankan aspek pelayanan untuk kebaikan yang lebih besar. Ini membuat permintaannya tampak seperti tindakan altruistik, padahal sebenarnya ia memiliki ambisi pribadi yang ingin dicapai melalui proyek tersebut.

12. *Seduction*

Mahir dalam memesona, memuji, menyanjung, atau terang-terangan mendukung orang lain agar mereka menurunkan pertahanannya dan menyerahkan kepercayaan serta kesetiaannya. Orang yang *Covert Aggressive* juga sangat menyadari bahwa orang-orang yang sampai batas tertentu membutuhkan dan bergantung secara emosional menginginkan persetujuan, kepastian, dan perasaan dihargai dan dibutuhkan lebih dari apapun. Tampil penuh perhatian terhadap kebutuhan-kebutuhan ini bisa menjadi tiket bagi seorang manipulator menuju kekuasaan luar biasa atas orang lain (Simon, 2000:91).

Data 2.12.7
プロスペラ　:プラントでのこと まだ気にしてる?
スレッタ　:なんで分かるの?
プロスペラ　:母親だもの。
スレッタ　:あのとき…。もっといい方法あった　のかなって…。

プロスペラ　:あなたたちが助けに行かなければミオリネさんと総裁は死んでいたかもしれない。スレッタは正しいことをした。
スレッタ　:そうだよね。お母さんが言うんだから間 違ってないよね。
プロスペラ　: もちろん。きっと分かってもらえる。

(Kobayashi, 2023. Episode 13, 10:04-10:35)

Prospera : Apa kamu masih memikirkan kejadian di koloni (luar angkasa)?
Suletta : Bagaimana Ibu bisa tahu?
Prospera : Karena aku adalah ibumu.
Suletta : Waktu itu… Aku bertanya-tanya apakah ada cara yang lebih baik…
Prospera : Jika kalian tidak pergi untuk membantu, Miorine dan pemimpin mungkin sudah mati.
Suletta : Pasti benar begitu? Karena Ibu yang bilang, pasti tidak salah, kan?
Prospera : Tentu saja. Mereka pasti akan mengerti.

Dalam percakapan pada data 2.12.7 Prospera menunjukkan taktik *Seduction*. Prospera dengan cerdik menggunakan pujian, perhatian, dan dukungan untuk membangun dan mempertahankan kendali atas Suletta. Prospera memulai percakapan dengan menunjukkan bahwa dia mengetahui perasaan Suletta, bertanya "プラントでのこと まだ気にしてる?". Ini menunjukkan perhatian dan kepedulian, yang membuat Suletta merasa dimengerti dan diperhatikan. Prospera menegaskan perannya sebagai ibu untuk memperkuat kedekatan emosional mereka dan membangun kepercayaan Suletta. Dengan merespon perkataan Suletta "なんで分かるの?" dengan mengatakan "母親だもの", dia memperkuat ikatan emosional yang membuat Suletta lebih terbuka dan rentan terhadap pengaruhnya. Ketika Suletta meragukan tindakannya, Prospera memberikan dukungan penuh dan validasi, dengan mengatakan "あなたたちが助けに行かなければミオリネさんと総裁は死んでいたかもしれない。スレッタは正しいことをした。". Ini memberi Suletta rasa lega dan kepercayaan diri, memperkuat keyakinannya bahwa dia tidak salah karena telah mengikuti perintah ibunya. Prospera tahu bahwa Suletta mencari persetujuan dan kepastian. Mendengar respon Suletta "そうだよね。お母さんが言うんだから間違ってないよね。" Dengan nada lembut Prospera menanggapi dengan "もちろん。きっと分かってもらえる。" untuk memenuhi kebutuhan emosional Suletta akan validasi dan persetujuan, yang membuat Suletta semakin tergantung padanya.

13. *Projecting the blame (blaming others)*

Kepribadian agresif selalu mencari cara untuk mengalihkan kesalahan atas perilaku agresifnya. Orang dengan kepribadian *covert aggressive* tidak hanya terampil dalam mencari kambing hitam, mereka juga ahli dalam melakukan hal tersebut dengan cara yang halus dan sulit dideteksi (Simon, 2000:91).

Data 2.13.1
プロスペラ　: 扉の向こうにこもっていればお母さんはこの人たちを殺さずに済んだ。でも戦ったことでスレッタを死なせずに済んだ。そしてもう一つスレッタがエアリアルと一緒に戦ってくれたら...

(Kobayashi, 2022. Episode 12, 15:13-17:09)

Prospera : Kalau kau tetap bersembunyi di balik pintu, maka ibu tidak perlu membunuh orang-orang ini. Tapi dengan bertarung, ibu bisa menyelamatkan Suletta dari kematian. Dan satu lagi, jika Suletta bertarung bersama Aerial.

Dalam percakapan pada data 2.13.1, Prospera menggunakan taktik *Projecting the Blame* untuk mengalihkan kesalahan atas tindakan agresifnya kepada Suletta. Dengan Prospera mengatakan "扉の向こうにこもっていればお母さんは この人たちを殺さずに済んだ。" dia menekankan dengan halus bahwa jika Suletta tetap bersembunyi, tindakan ekstrem tersebut tidak perlu dilakukan, sehingga membuat tindakan kekerasan yang dilakukan

Prospera adalah akibat dari keputusan Suletta untuk tidak bersembunyi. Dengan menyatakan bahwa Suletta bertanggung jawab atas keharusan Prospera membunuh orang-orang tersebut, Prospera mencoba membuat Suletta merasa bersalah dan bertanggung jawab, dan merasa tidak pantas untuk meragukan tindakan Prospera.

14. *Minimization*.

Taktik ini merupakan jenis penyangkalan unik yang dipadukan dengan rasionalisasi. Saat menggunakan manuver ini, agresor yang mencoba menegaskan bahwa perilaku kasarnya sebenarnya tidak berbahaya atau tidak bertanggung jawab seperti yang diklaim orang lain. Ini adalah upaya agresor untuk mengubah masalah besar menjadi masalah kecil, atau dalam bahasa Inggris sering disebut sebagai "*making a molehill out of a mountain*" (Simon, 2000:92).

Data 2.14.4

プロスペラ :まだ買収される前でしたし是非ともドローン事業を一緒にって熱烈に要望されちゃいまして。「シン・セー」は末端 ですから。 ねえ。

(Kobayashi, 2023 Episode 18 , 03:59-04:10)

Prospera : Itu sebelum perusahaan diakuisisi dan mereka sangat antusias meminta kami untuk bekerja sama dalam bisnis drone. Jika tidak kami turuti “Shin Sei” akan berakhir. Kan?

Dalam percakapan pada data 2.14.1 ini, Prospera menggunakan taktik *Minimization* untuk mengubah persepsi lawannya atas tindakan berbahayanya menjadi tidak berbahaya dengan memberikan alasan yang rasional まだ買収される前でしたし是非ともドローン事業を一緒にって熱烈に要望されちゃいまして。「シン・セー」は末端 ですから。 ねえ。”. Prospera meremehkan keseriusan tindakannya dalam memberikan teknologi Gundam dengan menyatakan bahwa tindakan tersebut dilakukan sebelum perusahaan diakuisisi. Prospera menegaskan tindakannya diperlukan dan tidak dapat dihindari. Dengan begitu Ia dapat membuat masalah besar (penyalahgunaan teknologi Gundam) menjadi terlihat kecil dan dapat dimaklumi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan kepribadian *covert aggressive* pada tokoh Prospera Mercury dalam anime *Kidou Senshi Gundam:Suisei no Majo S1-S2* karya Hiroshi Kobayashi menyatakan bahwa Prospera Mercury melakukan taktik-taktik utama kepribadian *covert aggressive* untuk mendapatkan keingginan ataupun untuk mencapai tujuannya dan mempertahankan posisi berkuasa atas korban mereka, dibuktikan melalui dialog langsung dari tokoh Prospera Mercury. Pada hasil dan pembahasan ditemukan sebanyak 48 data menyatakan penggunaan taktik-taktik kepribadian *covert aggressive* untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan mempertahankan posisi berkuasa atas orang lain ada pada tokoh Prospera Mercury.

Data menunjukkan bahwa taktik-taktik kepribadian *covert aggressive* yang sering digunakan oleh Prospera Mercury untuk mendapatkan kekuasaan dan dominasi yaitu *seduction, lying, playing the victim role,* dan *minimization.* Prospera menggunakan taktik-taktik ini dengan sangat halus dan tersembunyi, membuatnya sulit dideteksi. Taktik-taktik kepribadian covert aggressive yang digunakan oleh tokoh Prospera Mercury dipengaruhi oleh keinginannya untuk mendominasi tokoh lain dan mencapai tujuannya dalam menciptakan dunia yang dapat membuat Eri bahagia. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Prospera memiliki kepribadian covert aggressive yang kuat, dan ia menggunakan taktik-taktik ini dengan efektif untuk mengontrol dan memanipulasi orang-orang di sekitarnya. Taktitk-taktik utama Kepribadian *covert aggressive* yang dilakukan oleh Propsera

memungkinkan dirinya tetap berada di posisi berkuasa dan mengendalikan situasi sesuai keinginannya, bahkan dalam kondisi yang sangat menekan.

Refrensi

Ahmadi, A. (2015). Psikologi Sastra. Surabaya: Unesa University Press.

Ahyar, J. (2019). Apa Itu Sastra, Jenis-Jenis Karya Sastra dan Bagaimanakah Cara Menulis dan Mengapresiasi Sastra. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).

Atarik, J. M., & Andari, N. (2023). Aspek dan SimtomKecemasan Sosial pada Tokoh Utama Komik Shouko dalam Manga Komi-san wa, Komyushou desu Karya Tomohito Oda. Prosodi, 17(1). https://doi.org/10.21107/prosodi.v17i1.19140

Alwisol. (2017). Psikologi Kepribadian (edisi revisi). Malang: UMM (Universitas Muhammadiyah Malang) Press.

Al-Ma'ruf, A. I. & Nugrahani, F. (2017). Pengkajian Sastra: Teori dan Aplikasi. Surakarta: CV. Djiwa Amarta Press.

Andari, N., & Amalijah, E. (2018). Alur Novel Keindahan dan Kesedihan Karya Kawabata Yasunari. Parafrase, 18(1). https://doi.org/10.30996/parafrase.v18i01.1383

Kobayashi, H. (2022). *Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo (Episode 1-12).* Sunrise.

Kobayashi, H. (2023). *Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo (Episode 13-24).* Sunrise.

Nurgiyantoro, B (2019). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurhidayati, N. (2018). Pelukisan Tokoh dan Penokohan dalam Karya Sastra. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 4(4). Retrieved from https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/312

Nurmiwati (2016). Analisis Psikologis Tokoh Kompleks dalam Novel "Wo Ai Ni ALLAH" Karya Vanny Chrisma W. Paedagoria, 7(1). https://doi.org/10.31764/paedagoria.v7i1.183

Prawira, S. D. (2018). Karakter Tokoh Utama Pada Novel *Entrok* Karya Okky Madasari (Kajian Psikologi Sastra). Fonema, 1(1). https://doi.org/10.25139/fn.v1i1.1092

Sari, N. A. (2020). Bentuk-Bentuk Penyimpangan dalam Novel Kiat Sukses Hancur Lebur Karya Martin Surya Jaya: Kajian Stilistika. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 3(2). https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i2.34

Simon, G. K. Jr. (2000). In Sheep's Clothing: Understanding and Dealing with Manipulative People. Little Rock: A.J. Christopher & Co.

Suaibah, M., Mintarsih. (2013) Perilaku Agresi Pada Tokoh Utama Moriguchi Yuuko (森口悠子) Dal Film Kokuhaku (告白) Karya Nakashima Tetsuya (中島哲也). Sazanami (Vol 1). Retrieved from https://core.ac.uk/download/pdf/230779913.pdf

Warung, E., & Roli, L. (2023). Konsep Diri Remaja dalam Novel Bingkai Kenangan Karya Seplia: TEENAGE SELF-CONCEPT IN SEPLIA'S NOVEL BINGKAI KENANGAN . *Aliterasi (Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra)*, *4*(1). Retrieved from http://journal.umuslim.ac.id/index.php/alt/article/view/2143

Taktik Utama Kepribadian Covert Aggressive pada Tokoh Prospera Mercury (プロスペラ・マーキュリー) dalam Anime Kidou Senshi Gundam: Suisei no Majo

ORIGINALITY REPORT

12%	11%	4%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositori.usu.ac.id Internet Source	1%
2	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
3	jejakjabar.com Internet Source	1%
4	diglosiaunmul.com Internet Source	1%
5	journal.umuslim.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
7	repository.upi.edu Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang Student Paper	<1%

9	repository.umnaw.ac.id Internet Source	<1 %
10	portalgaruda.ilkom.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
11	ejournal.icpa-banyuwangi.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
13	vestnik-filologiya-lingvodidaktika.mgpu.ru Internet Source	<1 %
14	repository.untag-sby.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
16	www3.animeflv.net Internet Source	<1 %
17	okychaldist.blogspot.com Internet Source	<1 %
18	Submitted to IAIN Bone Student Paper	<1 %
19	SUGIARTI SUGIARTI, Nia Oktaviani. "ANALISIS KEPRIBADIAN TOKOH DALAM NOVEL TRAUMA KARYA BOY CANDRA (TINJAUAN	<1 %

PSIKOLOGI SASTRA)", Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 2022
Publication

20	Ramadhan Attalarik Iskandar, Rudi Adi Nugroho, Halimah Halimah, Sumiyadi Sumiyadi. "Analisis Psikologi Tokoh Utama dalam Cerita Pendek Pahlawan dalam Kegelapan Karya Rahmawati", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2024 Publication	<1 %
21	eo.wikipedia.org Internet Source	<1 %
22	jurnal.uisu.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
24	docplayer.info Internet Source	<1 %
25	Andra Purnama Putra, Rr. Amanda Pasca Rini, Sahat Saragih. "Hubungan antara Self Control dan Stres Kerja dengan Agresivitas Polisi", Psikologia : Jurnal Psikologi, 2019 Publication	<1 %
26	ijsshr.in Internet Source	<1 %
27	journal.uhamka.ac.id Internet Source	

		<1 %
28	1library.net Internet Source	<1 %
29	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
30	poltekkespalu.ac.id Internet Source	<1 %
31	tr-ex.me Internet Source	<1 %
32	id.123dok.com Internet Source	<1 %
33	jurnal.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
34	jurnal.untag-sby.ac.id Internet Source	<1 %
35	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
36	vi.wikipedia.org Internet Source	<1 %
37	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
38	www.teqnoforia.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		