

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan sebuah hasil cipta karya seni atau kreativitas yang berasal dari pemikiran, dan ide manusia. Bagi seorang sastrawan, sastra adalah sebuah wadah penyampaian ide-ide yang dipikirkan dan dirasakan. Sumardjo & Saini dalam Rokhmansyah menyatakan bahwa sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa (2014: 2). Melalui karya sastra, seseorang pengarang menyampaikan pandangan dan pemikirannya kedalam sebuah bahasa. Sastra sebagai hasil pengolahan jiwa dari pengarangnya, dihasilkan dari sebuah perenungan yang panjang. Sastra ditulis dengan penuh penghayatan dan sentuhan jiwa yang dikemas dalam imajinasi yang dalam. Tidak hanya imajinasi yang sifatnya menghibur, tetapi ada juga karya sastra yang merupakan hasil dari pengalaman penulis itu sendiri.

Karya sastra dibagi menjadi dua, yaitu karya sastra imajinatif dan non-imajinatif. Karya sastra imajinatif adalah karya sastra yang lebih banyak bersifat khayali, menggunakan bahasa konotatif, sedangkan karya sastra non-imajinatif cenderung banyak unsur faktualnya daripada khayalinya (Sumardjo & Saini: 1988, 17). Contoh karya sastra non-imajinatif seperti biografi, otobiografi, catatan sejarah, dan contoh karya sastra imajinatif yaitu puisi dan prosa. Prosa terbagi menjadi beberapa macam yaitu novel, cerita pendek, dan drama. Drama adalah karya sastra yang mengungkap suatu cerita melalui dialog-dialog dari tokohnya (Sumardjo & Saini: 1988, 31). *Anime* merupakan karya sastra prosa berupa drama. Sama halnya dengan drama, *anime* juga merupakan karya sastra yang memiliki rangkaian cerita, dimana cerita tersebut merupakan rangkaian dialog dari tokoh-tokohnya.

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* (アニメーション) dalam bahasa Inggris. Kata *animeshon* tersebut kemudian disingkat menjadi *anime* (アニメ). Meskipun pada

dasarnya *anime* tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan film animasi dari Jepang, dan yang bukan dari Jepang. *Anime* juga memiliki banyak *genre* di antaranya yaitu *action*, *slice of life*, *adventure*, drama, *sci-fi*, dan *romance*.

Salah satu *anime* yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah *Shingeki no Kyojin*. *Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人) atau biasa disebut *Attack on Titan* merupakan *anime* dengan *genre action* yang diadaptasi dari *manga* dengan judul yang sama ditulis oleh Hajime Isayama. *Anime* yang telah ditayangkan sebanyak 4 *season* ini, berhasil memenangkan penghargaan *Animation of The Year* dalam ajang Tokyo Anime Award tahun 2014 pada kategori televisi. *Shingeki no Kyojin* diproduksi oleh Wit Studio dan Production I.G serta disutradarai oleh Tetsurou Araki. *Anime* ini pertama kali disiarkan oleh stasiun televisi Mainichi Broadcasting System pada tanggal 7 April 2013, kemudian ditayangkan di Tokyo MX, FBS (Fukuoka Broadcasting Corporation), HTB (Hokkaido Television Broadcasting), TV Aichi dan BS11.

Shingeki no Kyojin (進撃の巨人) bercerita tentang perjuangan umat manusia melawan raksasa (巨人) pemakan manusia. Raksasa-raksasa tersebut berukuran 3 hingga 15 meter. Sejarah mengatakan untuk berlindung dari serangan raksasa, umat manusia membangun tiga lapis dinding membentuk lingkaran dengan tinggi 50 meter. Dinding paling luar diberi nama dinding Maria, dinding tengah diberi nama dinding Rose, dan dinding paling dalam diberi nama dinding Shina. Pemerintah di dalam dinding, membangun tiga pasukan yaitu Pasukan Polisi Militer (憲兵団) untuk mengatasi kriminalitas di dalam dinding, Pasukan Garnisun (駐屯兵団) untuk menjaga dinding dari serangan raksasa, dan Pasukan Pengintai (調査兵団), pasukan tersebut dibuat untuk menyelidiki dari mana asal raksasa muncul. Pasukan pengintai juga sering pergi ke luar dinding untuk mencari kebenaran dari dunia di luar dinding. Selain itu, pasukan pengintai juga bertarung melawan para raksasa untuk melindungi penduduk di dalam dinding dari serangan para raksasa.

Penduduk di dalam dinding percaya bahwa dinding tersebut tidak akan bisa ditembus oleh raksasa dan tidak ada peradaban di luar dinding, mereka juga percaya

bahwa mereka bisa hidup aman di dalam dinding karena selama kurang lebih seratus tahun dinding tersebut selalu melindungi penduduk dari para raksasa. Namun, pada tahun 845 terjadi hal diluar dugaan, tiba-tiba raksasa yang tingginya melebihi dinding (disebut raksasa kolosal) dan raksasa berzarah muncul dan menghancurkan gerbang dinding paling luar pada distrik Shiganshina. Kejadian tersebut mengharuskan semua penduduk dinding Maria mengungsi ke dalam dinding Rose. Tidak diduga wujud asli dari raksasa tersebut merupakan manusia.

Eren Yeager, adalah manusia di dalam dinding yang dapat berubah menjadi raksasa. Eren pun tidak mengetahui dari mana dia memperoleh kekuatan tersebut. Eren adalah salah satu prajurit dari komandan Erwin dalam pasukan pengintai. Mengetahui hal tersebut para pemerintah berencana untuk mengeksekusi Eren dengan hukuman mati, karena Eren merupakan ancaman bagi umat manusia di dalam dinding. Namun tidak sama halnya dengan rencana pemerintah, Erwin berencana untuk tidak mengeksekusi Eren. Erwin berpendapat, melalui Eren pasukan pengintai bisa menemukan kebenaran dari mana asal raksasa. Eren juga mendapatkan kunci ruang bawah tanah, wasiat dari ayahnya bahwa di dalam ruang bawah tanah di rumahnya yang terletak di distrik Shiganshina tersebut, terdapat kebenaran dari apa yang terjadi di luar dinding.

Erwin Smith merupakan komandan pasukan pengintai ke-13. Melalui kepemimpinan Erwin, pasukan pengintai terus bertarung melawan raksasa-raksa dari luar dinding untuk mendapat kebenaran dari dunia luar dinding. Melalui pemikirannya yang kritis, Erwin percaya bahwa ada peradaban lain di luar dinding. Erwin mengungkapkan bahwa manusia di dalam dinding dihapus ingatannya oleh raja dinding, supaya dapat membentuk peradaban di dalam dinding, dan berpendapat bahwa raja dinding yang menjabat adalah raja palsu. Pemerintah melakukan hal ini untuk menutupi hal yang sebenarnya yang terjadi di luar dinding. Namun atas kerja sama dengan pasukan lain, Erwin melakukan kudeta dan mengungkapkan raja yang sebenarnya. Kudeta tersebut berhasil, dan raja yang asli telah dinobatkan.

Kebenaran satu persatu terungkap atas rencana Erwin sebagai komandan pasukan pengintai. Erwin juga berencana untuk merebut kembali dinding Maria yang sudah dipenuhi raksasa. Dalam rencananya tersebut, Erwin juga berencana

untuk ke ruang bawah tanah milik ayah Eren. Dalam komando Erwin, pasukan pengintai menjalankan misinya untuk merebut kembali dinding Maria dari para raksasa untuk mengungkap kebenaran yang ada di luar dinding, dan asal mula raksasa hadir.

Pada penjelasan di atas, penulis tertarik untuk meneliti karakteristik kepemimpinan yang tercermin pada tokoh Erwin Smith dalam *anime Shingeki no Kyojin* khususnya pada *season* 3. Karena pada *season* tersebut karater kepemimpinan Erwin sangat banyak ditampilkan.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pencarian di perpustakaan dan di internet, penulis mendapatkan beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Muhamad Farid Ramadhan (2020) mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro dengan judul “*Perubahan Efikasi Diri Pada Tokoh Armin Dalam Anime Attack on Titan (Shingeki no Kyojin) Kajian Psikologi Sastra*”.

Analisis pada penelitian Ramadhan menganalisis perubahan efikasi diri dari Albert Bandura dan struktur naratif film. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan dengan penulis terletak pada teori pembahasan, pada penelitian Ramadhan menganalisis perubahan efikasi diri yang terjadi pada tokoh Armin, dan pada penelitian ini membahas karakteristik kepemimpinan pada tokoh Erwin. Kemudian persamaan pada penelitian ini dan penelitian milik Ramadhan terletak pada objek material, yaitu menggunakan serial *anime Shingeki no Kyojin*.

2. Juan Ivanno Akbar (2020) mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro dengan judul “*Nilai-Nilai Kepemimpinan pada Tokoh Riku dalam Anime No Game No Life: Zero Karya Atsuko Ishizuka Kajian Sosiologi Sastra*”.

Analisis pada penelitian Akbar menganalisis karakteristik kepemimpinan dan struktur naratif film. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Akbar dengan penulis terletak pada objek material, pada penelitian Akbar

menggunakan *anime No Game No Life* dan pada penelitian ini menggunakan *anime Shingeki no Kyojin*. Kemudian persamaan pada penelitian ini yaitu objek formal, yaitu pada teori karakteristik kepemimpinan oleh John Calvin Maxwell.

3. Marisa Sekar Safitri (2017) mahasiswi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro dengan judul “*Karakteristik Kepemimpinan yang Tercermin pada tokoh utama dalam Film Gokusen The Movie karya Satou Touya*”.

Analisis pada penelitian Safitri menganalisis karakteristik kepemimpinan dan unsur struktur film. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Safitri dengan penulis terletak pada objek material, pada penelitian Safitri menggunakan film *Gokusen* dan pada penelitian ini menggunakan *anime Shingeki no Kyojin*. Kemudian persamaan pada penelitian ini yaitu objek formal, yaitu pada teori karakteristik kepemimpinan oleh John Calvin Maxwell.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Melalui kepemimpinan Erwin, pasukan pengintai terus bertarung melawan raksasa-raksa dari luar dinding untuk mendapat kebenaran dari dunia di luar dinding dan asal mula hadirnya raksasa.
2. Erwin mempertahankan Eren yang merupakan seseorang yang dapat berubah menjadi raksasa dari hukuman mati pemerintah untuk dapat menemukan kebenaran dari mana asal raksasa.
3. Melalui kerja sama dengan militer lain, Erwin berhasil mengungkap raja dinding yang palsu dan melakukan kudeta.
4. Atas wasiat yang telah diberikan dari ayah Eren, bahwa kebenaran di luar dinding berada di ruang bawah tanah di rumah Eren. Erwin dengan pasukannya berencana untuk kesana, dan mendapatkan kebenaran yang tersimpan di ruang bawah tanah tersebut.

5. Dibawah komando Erwin, pasukan pengintai menjalankan misi untuk merebut kembali dinding Maria yang sudah dipenuhi oleh raksasa untuk mendapatkan kebenaran di luar dinding dan dari mana raksasa berasal.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah penelitian pada karakteristik kepemimpinan pada tokoh Erwin Smith dalam *anime Shingeki no Kyojin season 3*. Teori yang digunakan dalam meneliti tokoh Erwin yaitu karakteristik kepemimpinan dari John Calvin Maxwell.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tokoh dan penokohan, latar serta alur dalam *anime Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama?
2. Bagaimana karakteristik kepemimpinan pada tokoh Erwin Smith dalam *anime Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memahami tokoh dan penokohan, latar serta alur dalam *anime Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.
2. Memahami karakteristik kepemimpinan pada tokoh Erwin Smith dalam *anime Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, latar, serta alur. Unsur ekstrinsik yaitu melalui pendekatan psikologi, yaitu karakteristik kepemimpinan dari John Calvin Maxwell.

1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra (Nurgiyantoro, 2015: 30). Beberapa unsur intrinsik yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1.7.1.1 Tokoh dan Penokohan

Menurut Baldic dalam Nurgiyantoro menjelaskan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedangkan penokohan adalah kehadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya (2015: 247).

1.7.1.2 Latar atau *Setting*

Menurut Abrahams dalam Nurgiyantoro latar yang disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (2015: 302).

1.7.1.3 Alur atau Plot

Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (2015: 167).

1.7.2 Unsur Ekstrinsik

Sebagaimana halnya unsur intrinsik, unsur ekstrinsik juga terdiri dari sejumlah unsur. Salah satu diantaranya yaitu unsur psikologi dalam karya sastra (Nurgiyantoro, 2015: 30-31). Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan psikologi sosial untuk menganalisis karakteristik kepemimpinan tokoh Erwin.

1.7.2.1 Psikologi Sosial

Menurut Abu Ahmadi, psikologi sosial adalah tingkah laku individu yang timbul dalam konteks sosial atau lingkungan sosial seperti situasi kelompok, situasi

massa dan sebagainya (2009: 1-2). Salah satu diantaranya yaitu tingkah laku dari seorang pemimpin. Tindakan dan perilaku seorang pemimpin sangat penting untuk mengarahkan kelompok yang dipimpin. Maka dalam kepemimpinan tersebut, seorang pemimpin harus memiliki karakteristik-karakteristik yang dapat mendukung dirinya untuk mencapai kepemimpinan yang efektif dan efisien.

1.7.2.2 Karakteristik Kepemimpinan

Kepemimpinan (*Leadership*) adalah kemampuan seseorang untuk mempengaruhi orang lain, sehingga orang tersebut bertingkah laku sebagaimana dikehendaki seorang pemimpin tersebut (Ahmadi, 2009: 113). Menurut John C. Maxwell dalam bukunya yang berjudul 21 Ciri Pokok Seorang Pemimpin membagikan 21 karakteristik dari seorang pemimpin, yaitu: karakter, karisma, komitmen, komunikasi, kompetensi, keberanian, ketajaman, fokus, kemurahan hati, inisiatif, mendengarkan, semangat yang tinggi, sikap yang positif, memecahkan masalah, hubungan, tanggung jawab, tidak merasa terancam, disiplin diri, pelayanan, sikap mau belajar dan impian.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Penelitian ini dilakukan dengan studi kepustakaan, dengan mengumpulkan data berupa buku, *e-book*, jurnal online, artikel online, dan situs internet yang dapat dipercaya. Tahap lanjutan setelah mengumpulkan data yaitu mengelompokkan data yang berhubungan dengan teori-teori yang diperlukan. Analisis yang dilakukan dalam waktu 1 setengah bulan dengan cara menonton *anime* khususnya pada bagian yang mencerminkan karakteristik kepemimpinan pada tokoh Erwin dalam *anime Shingeki no Kyojin season 3* dan mengaitkannya dengan teori yang relevan.

1.9 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1.9.1 Manfaat Teoritis

1. Dapat menambah informasi tentang analisis karya sastra, khususnya melalui *anime*.
2. Memberikan pemahaman tentang analisis karya sastra dengan pendekatan psikologi sastra.

1.9.2 Manfaat Praktis

1. Terbuka untuk penelitian selanjutnya, khususnya bagi mahasiswa sastra terhadap karya sastra melalui psikologi sastra, terutama karakteristik kepemimpinan pada tokoh Erwin.
2. Dapat memberikan apresiasi dan motivasi bagi penulis maupun pembaca terhadap karya sastra, khususnya pada *anime*.

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan.

Berisi latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian Pustaka.

Berisi teori-teori unsur intrinsik dan ekstrinsik. Teori unsur intrinsik berupa tokoh dan penokohan, latar, serta alur. Teori unsur ekstrinsik melalui pendekatan psikologi sosial, yaitu karakteristik kepemimpinan.

Bab III Analisis Unsur Intrinsik dan Unsur Ekstrinsik Pada *Anime Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama.

Berisi hasil analisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Hasil analisis unsur intrinsik berupa tokoh dan penokohan, latar, serta alur. Hasil analisis unsur ekstrinsik yaitu karakteristik kepemimpinan pada tokoh Erwin Smith dalam *anime Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.

Bab IV Simpulan.

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.