

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan kata serapan dari bahasa Sanskerta yaitu *shastra*, yang berarti “teks” yang mengandung “instruksi” atau “pedoman”. (Sugiantomas,2020) menyatakan bahwa sastra adalah hasil kegiatan kreatif manusia yang dituangkan ke dalam media bahasa, baik lisan atau tulisan. Sebuah karya seni dapat dikatakan sebagai karya yang bernilai bukan hanya karena bahasa yang indah, beralun-alun, penuh dengan irama dan perumpaan, melainkan harus dilihat secara keseluruhan dari nilai-nilai estetika, nilai-nilai moral, dan nilai-nilai konsepsi yang terdapat dalam karya sastra tersebut. Karya sastra dibagi menjadi dua, yaitu sastra non fiksi dan sastra fiksi.

Menurut (Abrams,2009), fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyanan pada kebenaran sejarah. Istilah fiksi dalam pengertian ini berarti cerita rekaan atau cerita khayalan. Fiksi tidak hanya dianggap sebagai hasil kerja lamunan belaka, melainkan penghayatan dan perenungan secara intens, perenungan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Salah satu jenis karya fiksi ialah, novel. Novel sebagai sebuah karya fiksi menawarkan sebuah dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya seperti peristiwa, plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan lain-lain yang tentu saja bersifat imajinatif (Nurgiyantoro,2009). Karya fiksi lainnya selain novel, memiliki dunia imajinatif yang sama. Namun penyampaiannya tidak hanya menggunakan kata-kata tetapi juga media gambar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dilihat bahwa fiksi merupakan sastra yang tidak menyanan pada kebenaran sejarah. Sastra fiksi itu sendiri juga bukan karya yang ditulis secara sembarangan. Dikarenakan dalam menulis fiksi itu memerlukan penghayatan, imajinasi yang tinggi dan perenungan secara intens, karya sastra seperti novel, atau

karya fiksi lainnya, dapat meningkatkan daya imajinasi dan kepribadian pembacanya. Tidak hanya itu kebiasaan membaca karya sastra dapat membantu seseorang untuk memahami berbagai kepribadian manusia dan situasi yang pernah maupun belum pernah dihadapi oleh pembaca. Salah satu karya sastra itu sendiri adalah *manga*.

Manga adalah komik atau novel grafik yang dibuat di Jepang atau menggunakan bahasa Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan pada akhir abad ke-19. Istilah *manga* di Jepang adalah kata yang digunakan untuk merujuk kepada komik dan kartun. Di Jepang, orang-orang dari berbagai usia membaca *manga*. *Manga* mencakup karya-karya dalam berbagai genre: diantaranya laga, petualangan, bisnis dan perdagangan, komedi, detektif, drama, sejarah, horor, misteri, romantis, fiksi ilmiah dan fantasi, olahraga dan permainan, dan aksi. Telah banyak *manga* yang diterjemahkan ke bahasa lainnya.

Gambar dalam sebuah *manga* biasanya dicetak dalam warna hitam dan putih, walaupun ada beberapa *manga* yang sepenuhnya berwarna di Jepang, *manga* biasanya dimuat berseri dalam majalah *manga* populer di mana dalam majalah tersebut terdapat banyak cerita *manga* yang berbeda-beda, dan masing-masing *manga* dimuat dalam satu bab dan bersambung ke edisi berikutnya. Bab-bab yang dibundel biasanya diterbitkan ulang dalam bentuk volume *tankōbon*, dan terkadang dalam bentuk buku bersampul tipis. Seorang ilustrator *manga* (*mangaka* dalam bahasa Jepang) biasanya bekerja dibantu beberapa asisten di sebuah studio kecil dan berhubungan dengan editor kreatif dari perusahaan penerbit komersial. Jika sebuah seri *manga* cukup populer, *manga* itu akan diadaptasikan menjadi anime setelah ceritanya tamat atau selama masih berlanjut.

Sejarah *manga* dikatakan bermula dari gulungan yang berasal dari abad ke-12, dan gulungan tersebut diyakini mewakili dasar untuk gaya membaca dari kanan ke kiri. Selama zaman Edo (1603-1867), *Toba Ehon* menanamkan konsep dasar *manga*. Kata "*manga*" sendiri pertama kali

mulai digunakan pada tahun 1798, dengan dipublikasikannya karya-karya seperti buku bergambar *Shiji no yukikai* karya Santō Kyōden (1798), dan pada awal abad ke-19 dengan buku-buku seperti *Manga hyakujo* (1814) dan *Hokusai Manga* (1814–1834) karya Aikawa Minwa. Adam L. Kern (Kern,2007) telah berpendapat bahwa kibyoshi—buku bergambar dari akhir abad ke-18, kemungkinan merupakan buku komik pertama di dunia. Buku bergambar ini memiliki kemiripan dengan gaya manga modern yang memuat tema lucu, sindiran, dan romantis. Beberapa karya kemudian diproduksi secara massal sebagai seri melalui proses pencetakan menggunakan balok kayu. Pada saat ini, sudah banyak judul-judul serial *manga*, dan salah satu *manga* yang sangat populer saat ini adalah *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.

Berdasarkan dari website crunchyroll, Hajime Isayama seorang komikus yang lahir pada tanggal 29 Agustus 1986 di Oyama, Oita, Jepang. Komik perdananya *Shingeki no Kyojin* (2009-2021) menjadi salah satu komik *best seller* sepanjang masa dengan 100 juta kopi terjual pada tahun 2019. Pada tahun 2013 komik seri *Shingeki no Kyojin* diadaptasikan menjadi anime oleh WIT Studio dan dilanjutkan oleh MAPPA. Serial anime *Shingeki no Kyojin* merupakan salah satu anime terbaik dan tersukses pada masa kini.

Shingeki no Kyojin adalah *manga* yang menceritakan tentang di dunia dimana umat manusia hidup di dalam kota yang dikelilingi tiga tembok besar yang melindungi mereka dari serangan oleh monster raksasa berwujud mirip seperti manusia. Monster raksasa ini biasa disebut dengan nama “Titan”. Tokoh utama dari kisah ini adalah Eren Yeager. Eren Yeager yang bersumpah untuk memusnahkan semua *titan* setelah salah satu *titan* mengakibatkan kehancuran kampung halamannya dan kematian ibunya.

Tokoh Eren Yeager ini merupakan gambaran perubahan seseorang menjadi pelaku tindak kriminal. Salah pelaku pembunuh berantai yang

terkenal adalah Edmund Emil Kemper III. Edmund Emil Kemper III adalah pembunuh asal Amerika Serikat yang membunuh 6 mahasiswa sebelum dia membunuh ibu dan teman baiknya dari tanggal September 1972 sampai April 1973.

Edmund Kemper lahir pada tanggal 18 Desember 1948 di Burbank, California. Semenjak ia kecil, Edmund Kemper memiliki gangguan mental. Edmund Kemper sering membunuh binatang, memenggal kepala boneka adiknya, dan membuat permainan-permainan yang sangat mengerikan. Pada usia ke-10 ayah Edmund meninggalkan keluarganya pada tahun 1957. Peristiwa ini membuat Edmund membunuh kucing milik keluarganya dengan cara dikubur hidup-hidup dan ada yang dipenggal. Ibunya Clarnell Elizabeth Kemper adalah seorang pecandu alkohol yang memiliki gangguan kepribadian. Tanpa ada sesosok ayah, ibu Edmund Kemper semakin agresif kepada anak lelakinya. Ia membuat Edmund Kemper dikunci di ruangan bawah tanah, dan selalu menghina.

Pada umur ke-14 Edmund Kemper lari dari rumahnya untuk tinggal bersama ayahnya. Namun, pada saat itu ayahnya sudah menikah lagi dan ia menyuruh Edmund Kemper untuk tinggal dengan kakek dan neneknya. Pada saat itulah, Edmund Kemper menjadi pembunuh berantai untuk pertama kalinya.

Salah satu alasan penulis melakukan penelitian ini adalah ketika membaca *manga Shingeki no Kyojin*, perubahan karakter Eren Yeager ini mirip dengan kisah Edmund Kemper. Eren Yeager memiliki tanda-tanda gangguan kepribadiannya pada saat kecil. Dimana ia membunuh 2 orang penjahat ketika umurnya masih 9 tahun. Peneliti tertarik pada dinamika perubahan kepribadian Eren Yeager berdasarkan pengaruh eksternal maupun secara internal. Di awal *manga* ini, karakter Eren Yeager ini sangat emosional dan tidak dapat mengendalikan emosinya. Dia menganggap bahwa dirinya dan umat manusia yang berada di dalam dinding adalah korban yang tidak bersalah dari serangan para *Titan*. Sepanjang alur cerita ini, karakter Eren Yeager secara perlahan menjadi sesosok yang sangat tenang dalam menghadapi segala sesuatunya dan

menjadi karakter yang melakukan tindak kriminal seperti melakukan pembunuhan secara massal. Peneliti juga akan menjelaskan dimana manusia tidak terlahir menjadi kriminal, namun terdapat faktor-faktor internal maupun eksternal yang menyebabkan manusia dapat berubah menjadi kriminal.

Sementara itu teori *Archetype* yang dikemukakan oleh Carl Jung lengkap menggambarkan karakter manusia. Manusia digambarkan sebagai makhluk yang terdiri dari beberapa jenis arketipe. Arketipe-arketipe tersebut adalah *Persona*, *Shadow*, *Anima*, *Animus*, dan *Self*.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik menganalisa lebih lanjut karakter Eren Yeager ini, menggunakan teori *Archetype* oleh Carl Jung dengan judul “Analisis Tokoh Eren Yeager dalam Manga Shingeki no Kyojin Karya Hajime Isayama Berdasarkan Teori Carl Gustav Jung.

1.2 Penelitian yang Relevan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis juga membaca beberapa penelitian serupa yang telah diteliti oleh orang lain, dan menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Berikut penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

1. Penelitian relevan yang pertama adalah penelitian yang diteliti oleh Muhamad Farid Ramadhan (2020), yang berjudul “Perubahan Efikasi Diri Pada Tokoh Armin Dalam *Anime Attack on Titan*” yang melakukan analisis perubahan efikasi diri tokoh sampingan yang bernama Armin berdasarkan teori kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri. Dalam *anime Attack on Titan*, diketahui bentuk efikasi diri tokoh Armin antara lain, tidak mampu bertindak, meragukan kemampuan dirinya, tidak mudah menyerah, dan berani bertanggung jawab. Perubahan efikasi ini dipengaruhi oleh empat faktor, melalui pengalaman keberhasilan, pengalaman pemodelan sosial, persuasi sosial, dan keadaan psikologis dan emosi.

Persamaan dari penelitian penulis dengan penelitian yang relevan pertama adalah sama-sama meneliti cerita *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama. Perbedaan dari penelitian penulis dengan penelitian yang relevan pertama adalah peneliti menganalisa tokoh menggunakan teori arketipe Carl Gustav Jung dan sedangkan penelitian yang relevan pertama ini menganalisa perubahan efikasi tokoh dari cerita *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.

2. Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Martina Mas (2007) yang berjudul “Analisis Tokoh Mika Dalam Novel *Kapak* Karya Dewi Linggasari Menurut Perspektif Arketipe Carl Gustav Jung” yang menganalisa tokoh utama dalam novel *Kapak* dengan menggunakan teori arketipe Carl Gustav Jung. Arketipe-arketipe tersebut adalah *Persona*, *Shadow*, *Anima*, *Animus*, dan *Self*. Kelima arketipe yang tercermin dalam diri tokoh Mika dalam menjalani kehidupannya sebagai istri dan ibu, baik di rumah maupun di luar rumah, membuat Mika tetap bertahan untuk menempatkan diri, memposisikan diri dan mempertahankan jati dirinya dalam situasi yang seburuk apapun, serta tabah dalam menanggung tantangan kehidupan yang dihadapinya.

Persamaan dari penelitian penulis dengan penelitian yang relevan kedua adalah sama-sama meneliti menggunakan teori arketipe Carl Gustav Jung. Perbedaan dari penelitian penulis dengan penelitian yang relevan kedua adalah perbedaan pada tokoh dan cerita yang berbeda.

Berdasarkan 2 penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan terdapat persamaan dan perbedaan yang ada pada penelitian ini. Dari 2 contoh penelitian yang relevan tersebut, Penulis akan melakukan analisa dengan menggunakan teori arketipe Carl Gustav Jung pada tokoh Eren Yeager pada *manga Shingeki no Kyojin*. Penulis akan meneliti tentang tokoh yang bernama Eren Yeager.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Terdapat perubahan kepribadian tokoh Eren Yeager dalam *manga Shingeki no Kyojin*.
2. Terdapat Faktor-faktor eksternal maupun internal yang menyebabkan perubahan kepribadian Eren Yeager.
3. Struktur *manga Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.
4. Teori Arketipe Carl Gustav Jung berhubungan dengan kepribadian manusia, tidak terkecuali pada tokoh Eren yeager

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan dalam penulisan penelitian. Pembatasan masalah ini berguna agar masalah penelitian tidak terlalu luas dan berkembang terlalu jauh. Selain itu, pembatasan masalah ini dapat membantu penulis agar mengemukakan masalah lebih terarah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulisan skripsi ini, pembatasan masalah akan mengfokuskan pada analisis tokoh Eren Yeager menggunakan teori arketipe Carl Gustav Jung.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijelaskan maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tokoh, latar, alur dan tema dari *manga Shingeki no Kyojin*?
2. Bagaimanakah gambaran tokoh Eren Yeager berdasarkan perspektif teori arketipe Carl Gustav Jung dalam *manga Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama?

1.6 Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis perumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tokoh, latar, alur dan tema dari *manga Shingeki no Kyojin*.
2. Untuk mengetahui gambaran tokoh Eren Yeager berdasarkan perspektif teori arketipe Carl Gustav Jung dalam *manga Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah kerja yang digunakan dalam melakukan penelitian mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data sampai pada tahap pengambilan kesimpulan, disesuaikan berdasarkan pada tipe penelitiannya. Metode yang digunakan dalam menggambarkan penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki, dengan menggambarkan atau melukiskan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya untuk memperbaiki bobot yang lebih tinggi pada metode ini, maka fakta yang ada harus diberi arti. Fakta atau data yang terkumpul harus diolah dan ditafsirkan. (Nawawi dan Mini, 1994).

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan jenis studi pustaka (*Library research*). Hal ini dilakukan untuk menemukan faktor-faktor pendukung yang berkaitan dengan objek penelitian. *Manga* yang diteliti diidentifikasi, dianalisis, dan diklarifikasikan berdasarkan kesamaan dengan masalah yang akan dibahas, yaitu tokoh Eren Yeager menggunakan teori arketipe Carl Gustav Jung.

1.8 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan skripsi, yang bisa diuraikan sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru karya sastra dalam *manga Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama dengan menggunakan teori struktural sastra dan teori arketipe Carl Gustav Jung untuk mengidentifikasi kepribadian dari tokoh Eren Yeager.

2. Praktis

Hasil penelitian ini dapat mengenalkan tipe-tipe tokoh pada karya fiksi dan menambahkan wawasan dalam psikologi sastra dan memberikan edukasi untuk memahami perubahan seseorang yang melakukan tindak kriminal. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi pada penelitian berikutnya.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I, merupakan bab pendahuluan yang berisi pemaparan latar belakang, penelitian yang relevan identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, merupakan bab yang membahas kajian teori. Bab ini akan membahas terkait psikologi sastra dan teori arketipe yang dikemukakan oleh Carl Gustav Jung.

Bab III, Menganalisa struktur manga *Shingeki no Kyojin* yang berisi tentang analisa *manga Shingeki no Kyojin* secara struktural yang meliputi alur, tokoh, latar, dan tema dalam manga tersebut.

Bab IV, Pemaparan Hasil dan Pembahasan.. Bab ini akan memaparkan dari hasil analisis struktur naratif *manga* yang meliputi elemen pokok naratif, cerita dan plot. Selain itu juga memuat tentang

karakter tokoh Eren Yaeger yang di analisis berdasarkan teori arketipe Carl Gustav Jung.

Bab V, Penutup. Dalam bab terakhir ini laporan penelitian ini berisi tentang simpulan akhir hasil analisis *manga Shingeki no Kyojin*.

