

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan hasil ungkapan kejiwaan seorang pengarang, yang di dalamnya menggambarkan suasana kejiwaan pengarang, baik suasana pikiran maupun suasana rasa atau emosi. Sastra adalah ungkapan ekspresi manusia berupa karya tulisan atau lisan berdasarkan pemikiran, pendapat, pengalaman, hingga ke perasaan dalam bentuk yang imajinatif, cerminan kenyataan atau data asli yang dibalut dalam kemasan estetis melalui media bahasa. Pada masa modern ini banyak sekali karya sastra yang telah terbit. Hasil kreatif dari para penulis telah memberikan dampak yang sangat berarti bagi perkembangan sastra.

Jenis karya sastra terdiri dari puisi, prosa, drama. Hasil karya sastra berupa prosa adalah novel, cerpen, cerita bergambar yang lebih dikenal dengan komik atau *manga* dalam bahasa Jepang. Komik dikatakan sebagai karya sastra, karena di dalamnya terdapat unsur intrinsik seperti yang terdapat dalam karya fiksi dan juga menggambarkan kehidupan sosial, karena latar cerita dari komik sendiri tercipta dari hasil imajinasi dan impian dari seorang pengarang. Menurut Will Eisner dalam Hardian (2019) komik adalah suatu cara bertutur, suatu bentuk naratif, yang menjadi suatu bentuk bacaan.

Komik adalah sebuah buku berisi gambar-gambar serta balon kata sebagai media untuk meletakkan percakapan ataupun sebuah narasi dari karakter dalam komik. Dengan menggunakan balon kata, peneliti mendapatkan informasi mengenai karakter dibantu dengan ekspresi karakter yang tergambar dalam komik. Dalam komik, yang disusun secara berurutan adalah panel yang memuat gambar dan kata-kata yang telah menjadi sebuah penggambaran. Sejalan dengan pengertian *manga* di Jepang, seperti yang dijelaskan pada *web manga factory.net* (漫画制作会社ならマンガファクトリー).

マンガは「イラスト、セリフ」があるストーリー調の作品のことであり、コマ分けや背景の描写、擬音の印字、吹き出しなどが用いられています。これが日本人にとってなじみ深いマンガです。

(<https://manga-factory.net/column/1012>)

Manga (komik) adalah karya yang mirip dengan (ilustrasi dan dialog), dan menggunakan hal-hal seperti pembagian bingkai, deskripsi latar belakang, pencetakan *onomatopoeia*, dan balon ucapan. Ini adalah *manga* (komik) yang akrab bagi orang Jepang.

Komik berbicara tidak hanya melalui balon kata namun juga dengan visual, berupa ekspresi yang digambarkan dalam sebuah karakter. Pada awalnya, komik dibuat hanya untuk hiburan saja, tapi kepopuleran komik memberikan pengaruh banyak kepada orang-orang yang menontonnya. Salah satu pengaruh komik adalah mampu membuat pembaca lebih peka terhadap perbedaan konflik batin yang dialami pada masing-masing tokoh dalam komik tersebut, dengan demikian penonton membandingkannya dengan konflik batin pada kehidupan nyata yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Serial komik yang terkenal dan memiliki banyak penggemarnya adalah *Shingeki no Kyojin*, karya dari Hajime Isayama. Serial komik ini memiliki 32 volume yang terdiri dari 139 bab. Komik *Shingeki no Kyojin* mulai dimuat berseri dalam edisi pertama dari majalah bulanan *Bessatsu Shōnen Magazine* terbitan *Kodansha*, yang diterbitkan pada tanggal 9 September 2009. Komik ini tamat setelah 11 tahun penerbitan dengan bab 139 sebagai bab terakhir pada 9 Juni 2021. Kemudian, pada volume 31 komik *Shingeki no Kyojin* sempat menjadi peringkat kedua di dalam majalah mingguan *Shonen Jump* (*Weekly Shonen Jump*) pada 19 April sampai 25 April 2022.

今回お届けするのは、4月19日～4月25日のランキングだ。「週刊少年ジャンプ」である漫画ランキングに、『進撃の巨人』の31巻;巻は第2位にランクインした”

(<https://animeanime.jp/>)

Kali ini, kami akan memberikan peringkat dari 19 April hingga 25 April. Komik *Shingeki no Kyojin* volume 31 menempati peringkat kedua di peringkat *manga Shonen Jump* mingguan”

Kelebihan pada komik *Shingeki no Kyojin* adalah memiliki plot yang sulit ditebak di setiap serial musimnya. Walaupun dengan plot cerita yang rumit, namun pembaca komik selalu dibuat terkesima dan semakin penasaran dengan kelanjutan serial *Shingeki no Kyojin*. Berkat plot cerita yang sulit tertebak, maka komik *Shingeki no Kyojin* ini menjadi semakin populer di kalangan pecinta komik. Komik *Shingeki no Kyojin* ini memiliki beberapa genre, yaitu genre *action* (yaitu genre yang penuh dengan pertarungan dan berperangan), *dark fantasy* (yaitu genre fantasi yang penuh dengan kekerasan, menakutkan seperti mimpi buruk), dan *post-apocalyptic* (genre ini menggambarkan ketika dunia telah berakhir tetapi masih ada yang mampu bertahan, serupa dengan genre *survival*).

Genre action, merupakan kekuatan utama dari komik ini, terdapat pertarungan antara umat manusia melawan raksasa pemakan manusia atau biasa disebut *Kyojin*. Dalam komik ini perjuangan umat manusia untuk meraih kebebasan dari bayang-bayang raksasa menjadi salah satu daya tarik komik ini. Adegan pertarungan yang luar biasa dipadu gambar yang memanjakan mata membuat penonton kagum saat membaca adegan pertarungan tersebut. Dengan memiliki lebih dari satu genre, serial komik *Shingeki no Kyojin* mampu memberikan daya tarik tersendiri ketika menikmatinya dan memberikan warna baru di setiap bab untuk meningkatkan ketertarikan pembaca. Selain itu terdapat berbagai cerita yang menonjol dalam komik *Shingeki no Kyojin*, salah satunya adalah trauma yang dialami tokoh Mikasa Ackerman, selaku saudara perempuan dari Eren Yeager. Komik ini juga memiliki lebih dari satu tokoh utama, yaitu Eren Yeager, Mikasa Ackerman dan Armin Arlert.

Shingeki no Kyojin berkisah tentang beberapa ratus tahun yang lalu, umat manusia hampir punah akibat ulah para raksasa, sama seperti raksasa yang sering diceritakan di beberapa cerita rakyat. Raksasa itu bertubuh tinggi, besar dan tidak memiliki akal. Karena raksasa tidak memiliki akal, maka mereka tidak segan untuk memakan manusia hanya untuk kesenangannya saja. Untuk menghindari serangan raksasa tersebut, sebagian kecil dari umat manusia bertahan hidup dengan

berlindung dalam sebuah kota yang ditutupi oleh tembok yang sangat tinggi, bahkan lebih tinggi dari raksasa yang paling besar.

Cerita berlanjut ke masa kini, di masa para raksasa tak terlihat lagi dari kota dalam kurun waktu seratus tahun lebih. Namun naas, kedamaian itu tidak bertahan lama. Seorang pemuda bernama Eren Yeager dan adik angkatnya yang bernama Mikasa Ackerman menjadi saksi pemandangan mengerikan akan runtuhnya tembok kota yang dihancurkan oleh sekumpulan besar raksasa yang muncul entah dari mana. Para raksasa yang berukuran lebih kecil membanjiri kota dan memakan manusia secara membabi buta. Kemudian, hal mengerikan terjadi pada Eren dan Mikasa. Mereka menyaksikan ibu kandung Eren dimakan hidup-hidup oleh raksasa yang membuat Eren bersumpah dan bertekad besar untuk membunuh semua raksasa yang ada dan membalaskan dendam umat manusia. Walaupun begitu, kekuatan bertarung Eren masih di bawah rata-rata, berbeda dengan kekuatan Mikasa yang sangat kuat bahkan setara dengan 10 prajurit. Hal itulah yang membuat Mikasa menjadi terlalu protektif melindungi Eren, bahkan tujuan hidupnya adalah untuk melindungi Eren saja.

Bagi Mikasa, Eren adalah keluarga satu-satunya yang ia miliki, karena ia sudah cukup mengalami masa lalu yang tragis, sehingga tidak mau melihat orang yang ia sayang pergi untuk kesekian kali. Saat Mikasa berusia 9 tahun, sebelum kota dibanjiri oleh para raksasa, untuk pertama kalinya, Mikasa bertemu dengan Eren. Hari yang seharusnya menyenangkan, menjadi hari terburuk yang pernah dialami oleh Mikasa. Saat Mikasa dan keluarganya sedang menunggu kedatangan Dr. Grisha Yeager dan Eren, kedua orang tua Mikasa tiba-tiba diserang oleh penjahat yang berencana menculik ibu Mikasa dan menjualnya ke pasar gelap. Ibunya Mikasa memiliki ras Asia yang dianggap langka. Korban pertama adalah ayah Mikasa yang mencoba melindungi keluarganya namun gagal. Ayah Mikasa tewas dan Ibunya Mikasa yang melihat suaminya sudah terbujur kaku, berniat menyerang penjahat dengan penuh amarah. Namun sayang, ia juga dibunuh saat dirinya mencoba untuk menyerang. Setelah itu, hanya Mikasa yang masih hidup, sehingga Mikasa diculik oleh penjahat untuk dijual ke pasar gelap. Beruntungnya, Mikasa diselamatkan oleh Eren yang berani membunuh penjahat tersebut. Setelah

kedua orang tuanya dibunuh oleh penculik, Mikasa hidup bersama keluarga Eren. Semenjak kejadian tragis tersebut, Mikasa menjadi gadis yang dingin, tidak banyak bicara dan seringkali mengalami sakit kepala saat teringat kejadian tersebut. Ia juga mengalami kecemasan berlebihan karena terlalu takut kehilangan teman dan keluarganya.

Alasan penulis memilih komik *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama sebagai sumber penelitian ini karena adanya perubahan kepribadian yang dialami tokoh Mikasa Ackerman. Mikasa yang dulu adalah seorang gadis yang ceria, karena mengalami kejadian yang menyedihkan di masa kecilnya menjadikan sifatnya berubah menjadi pendiam dan dingin.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai konflik batin terhadap tokoh sebelumnya telah banyak dilakukan. Dalam proses pembuatan skripsi ini peneliti telah membaca beberapa skripsi dengan kajian yang sama, tapi menggunakan teori yang berbeda, atau teori yang sama dengan kajian yang berbeda. Adapun beberapa penelitian mengenai konflik batin yaitu :

1. Skripsi dari Dini Amalini dari Universitas Andalas pada tahun 2010, dengan judul *Konflik Batin Tokoh Masako dalam Novel OUT Karya Kirino Natsuo (Tinjauan Psikologi Sastra)*. Dini Amalini meneliti berdasarkan teori kepribadian melalui pendekatan fungsionalis dari Sigmund Freud. Hasil dari penelitian ini tentang bentuk konflik batin yang dialami oleh Masako tergolong dalam pada dilema.
2. Skripsi dari Nia Tansil dari Universitas Diponegoro Semarang pada tahun 2017, dengan judul *Konflik Batin Tokoh Utama dalam Anime "Tokyo Ghoul" Karya Sui Ishida (Tinjauan Psikologi Sastra)* berdasarkan teori psikologi milik Sigmund Freud. Teori tersebut digunakan untuk menganalisa id, ego, serta superego yang dialami Kaneki Ken. Hasil dari penelitian adalah Kaneki Ken akhirnya mau menurunkan ego dan berdamai dengan dirinya sendiri yang menjadi *ghoul* semenjak terjadi kecelakaan pada dirinya.

3. Skripsi dari Yogi Saputra dari Universitas Andalas pada tahun 2014, dengan judul *Konflik Batin Tokoh Eren Jaeger dalam Serial Anime Shingeki No Kyojin "Analisis Psikologi Sastra" dengan Menggunakan Teori Psikoanalisis dari Sigmund Freud*. Dari hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa konflik batin yang terjadi dalam diri Eren karena adanya konflik id, ego, dan superego, kecemasan, dan mekanisme pertahanan sebagai solusi Eren dalam menghadapi konflik. Selain itu diketahui emosi yang tergambar dalam diri Eren adalah rasa bersalah, rasa benci, cinta, menghukum diri sendiri, dan kebencian.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu pada sumber data dan teori yang digunakan. Penulis menggunakan teori psikologi kepribadian dan sumber datanya tentang tokoh Mikasa dalam komik *Shingeki no Kyojin*. Melalui penjelasan di atas, jelas terlihat bahwa penelitian dan analisis yang akan dilakukan pada skripsi ini belum pernah dilakukan oleh peneliti lainnya.

1.3 Identifikasi Masalah

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

1. Orang tua Mikasa yang dibunuh saat ia berusia 9 tahun, membuat Mikasa trauma dan kekurangan kasih sayang.
2. Mikasa yang dulu adalah seorang anak dengan pribadi ceria, kemudian bertumbuh kembang menjadi sosok yang dingin karena kejadian tragis yang merenggut kedua orang tuanya.
3. Mikasa perlahan menyembuhkan luka hatinya dan merasakan kembali kehangatan sebuah keluarga karena kehadiran Eren dan keluarganya.
4. Setelah ibu Eren sekaligus ibu angkat Mikasa tewas dimakan oleh raksasa, mengakibatkan trauma Mikasa kembali muncul.
5. Mikasa sering mengalami sakit kepala setiap melihat keluarga dan temannya dibunuh oleh para raksasa.

6. Timbul kecemasan yang berlebihan pada diri Mikasa karena takut kehilangan Eren.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini pada perubahan kepribadian yang dialami oleh tokoh Mikasa dalam komik *Shingeki no Kyojin* ditelaah dengan teori psikologi kepribadian Elizabeth B. Hurlock.

1.5 Perumusan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah struktur sastra pada komik *Shingeki no Kyojin*?
2. Bagaimanakah perubahan kepribadian pada tokoh Mikasa ditelaah dengan teori psikologi kepribadian Elizabeth B Hurlock?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memahami struktur sastra, khususnya tokoh dan penokohan, latar dan alur pada komik *Shingeki no Kyojin*.
2. Memahami perubahan kepribadian pada tokoh Mikasa yang ditelaah dengan teori psikologi kepribadian Elizabeth B Hurlock.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya penelitian kesusasteraan dengan pendekatan teori psikologi kepribadian. khususnya di Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk lebih memahami isi cerita dalam komik *Shingeki no Kyojin* terutama konflik batin yang dialami tokoh Mikasa Ackerman dan trauma yang dihadapi dengan pemanfaatan ilmu psikologi dan sastra sebagai salah satu media hiburan dan pendidikan. Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan apresiasi mahasiswa terhadap karya sastra Jepang melalui analisis sastra.

1.8 Landasan Teori

Landasan teori merupakan kerangka dasar dalam sebuah penelitian. Landasan teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah menelaah struktur sastra dengan menganalisis unsur intrinsik dari komik *Shingeki no Kyojin*, serta menelaah unsur ekstrinsiknya dengan menggunakan teori psikologi kepribadian dari Elizabeth B. Hurlock :

1) Struktur sastra

Karya sastra memiliki struktur sastra yang terdiri dari unsur intrinsik yang menjadi pembentuk dari karya sastra tersebut. Berikut ini beberapa komponen dalam unsur intrinsik :

a. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah salah satu unsur yang penting dalam suatu novel atau cerita rekaan. Menurut Nurgiyantoro istilah tokoh mengacu pada orangnya, pelaku cerita. Sedangkan pengertian penokohan menurut Nurgiyantoro (2018: 15) adalah kehadiran seorang tokoh dalam sebuah cerita atau drama imajinatif, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang dapat membuat pembaca menafsirkan sisi kualitas dirinya dengan perkataan dan tindakannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa watak atau karakteristik tokoh disebut penokohan.

b. Latar

Latar/*setting* adalah penggambaran mengenai waktu, tempat dan suasana terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita. Jadi dapat

disimpulkan bahwa latar adalah suasana yang terdapat dalam komik bisa berupa tempat, waktu, dan keadaan sosial budaya.

c. Plot/Alur

Plot mengandung unsur jalan cerita atau peristiwa demi peristiwa yang susul menyusul, namun lebih dari sekadar rangkaian peristiwa. Eksistensi alur dalam sebuah cerita fiksi ditentukan oleh tiga unsur yang amat esensial yaitu, peristiwa, konflik, dan klimaks (Nurgiyantoro, 2018:173).

2) Teori Psikologi Kepribadian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan ilmu psikologi, khususnya teori psikologi kepribadian dari Elizabeth B Hurlock untuk mengkaji kejiwaan tokoh Mikasa. Ilmu psikologi digunakan karena merupakan unsur ekstrinsik yang penulis gunakan dalam penelitian ini.

Psikologi kepribadian adalah studi ilmiah yang mempelajari kekuatan psikologis yang membuat masing-masing individu unik (Friedman, 2006: 2). Elizabeth B Hurlock dalam Farozin (2004: 18-21) mengemukakan penentu-penentu kepribadian yang berpengaruh terhadap inti pola kepribadian, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pengalaman awal, berupa pengalaman yang diperoleh semasa kecil.
- b. Pengaruh budaya, berupa kriteria-kriteria khusus yang ditetapkan oleh budayanya.
- c. Ciri-ciri fisik.
- d. Kondisi fisik, berupa kesehatan umum dan cacat jasmani.
- e. Keberhasilan dan kegagalan seseorang dalam lingkungan sosial.
- f. Penerimaan sosial, adanya persetujuan dari sosial untuk mengembangkan sifat-sifat seseorang.
- g. Pengaruh keluarga, dan
- h. Tingkat penyesuaian diri seseorang terhadap lingkungan sosialnya.

Penulis menggunakan butir ke a, c, e dan g dari pendapat Elizabeth B Hurlock untuk mengkaji psikologi kepribadian dari tokoh Mikasa.

1.9 Metode Penelitian

Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan cara, langkah, dan prosedur yang lebih melibatkan data. Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian ini adalah:

1. Teknik pengumpulan data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objeknya, yaitu komik *Shingeki no Kyojin*, sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui sumber lain dan tidak langsung dari objeknya. Adapun sumber penunjang (sekunder) untuk penelitian ini adalah dari buku-buku tentang sastra, psikologi umum, psikologi kepribadian dan situs-situs internet.

2. Analisis data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis sehingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat terpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun analisis data yang pertama adalah menganalisis data-data yang berhubungan dengan tokoh Mikasa Ackerman melalui kutipan-kutipan dalam komik. Selanjutnya adalah proses penerjemahan percakapan dalam komik dan dilanjutkan meneliti objek menggunakan pendekatan psikologi kepribadian dari Hurlock.

3. Penyajian data

Data disajikan dalam bentuk deskriptif, yaitu dengan cara menampilkan gambar dan kutipan yang ada dalam komik. Penulis menyajikan data dalam bentuk deskriptif agar dapat memberikan pemahaman dan penjelasan sesuai dengan kategori pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah. Penulis

menganalisis isi komik *Shingeki no Kyojin* sebanyak 34 volume ini selama dua bulan lebih satu minggu.

4. Kesimpulan

Memaparkan hasil penelitian dalam bentuk kesimpulan dari analisis-analisis yang telah dilakukan untuk menjawab semua pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.

1.10 Sistematika Penelitian

Penelitian yang baik memiliki sistematika penulis sistemis. Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah:

- Bab I Pendahuluan
Terdiri dari latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian serta sistematika penulisan.
- Bab II Kajian Pustaka
Membahas tentang struktur sastra, yaitu tentang tokoh dan penokohan, latar dan alur. Kemudian unsur ekstrinsiknya dengan menggunakan teori psikologi kepribadian dari Elizabeth B. Hurlock.
- Bab III Perubahan Kepribadian pada Tokoh Mikasa Ackerman dalam Komik *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama.
Membahas analisis struktur sastra, yaitu tentang tokoh dan penokohan, latar dan alur pada komik *Shingeki no Kyojin* dan menganalisis perubahan kepribadian tokoh Mikasa Ackerman dengan teori kepribadian dari Elizabeth B. Hurlock.
- Bab IV Simpulan
Bab ini merupakan kesimpulan dari bab-bab yang telah dibahas

sebelumnya

