

**ANALISIS MANGA
SHINGEKI NO KYOJIN (進撃の巨人)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana



INDRA PRAMUJA

2009110006

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2014

HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Indra Pramuja

NIM : 2009110006

Tanda Tangan :

Tanggal :

Jakarta, 2014

Yang Menyatakan

Indra Pramuja

Nim: 2009110006

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

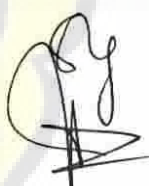
ANALISIS MANGA *SHINGEKI NO KYOJIN* (進撃の巨人)

Telah diajukan pada hari senin, 25 Agustus 2014

Oleh

DEWAN PENGUJI

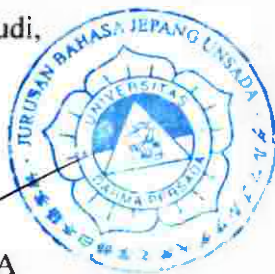
yang terdiri dari :

Pembimbing	: Susy Ong,P.hD	()
Pembaca	: Irawati Agustine,S.S	()
Ketua Sidang	: Dr.Nani Dewi Sunegsih S.S,M.Pd	()

Disahkan pada hari, Agustus 2014

Ketua program Studi,


Hargo Saptaji, M.A



Dekan Fakultas Sastra,


Syamsul Bachri, S.S, M.Si



ABSTRAK

Nama : Indra Pramuja

Program Studi : Sastra Jepang

Judul : Analisis nilai-nilai moral dalam manga *Shingeki no Kyojin*

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan nilai-nilai moral seperti apa yang tercermin dalam *manga Shingeki no Kyojin*. *Manga* ini bercerita tentang kehidupan manusia yang terancam karena para raksasa yang disebut *titan*. Tokoh dalam *manga* ini memilih berperang demi umat manusia. Sifat karakter yang ada di *manga* ini ada beberapa yang mencerminkan nilai moral seperti *giri*, *ninjou* dan *shoujiki*.

Penulis menggunakan metode deskriptif analisis. Yaitu metode pengumpulan data yang diperoleh melalui kajian pustaka dari berbagai buku, artikel dan situs internet. Analisa tersebut digunakan untuk mengetahui nilai-nilai moral dalam *manga Shingeki no Kyojin*.

Kata Kunci: *manga*, *giri*, *ninjou*, *shoujiki*, *kyojin*.

抽象

名前

： インドラ プラムジヤ

学科

： 日本学部

題名

： “進撃の巨人”の漫画の中にある道徳的価値観の分析

この論文の目的は進撃の巨人の漫画の中に反映された道徳的価値観を説明する。この漫画は人生が混沌と変う巨人に脅威にさらされているについて話す。主人公は人類のために戦争にする。この漫画にある登場人物の性格は義理、人情、正直と言う道徳的価値観を反映する。著者は分析の記述方法を使用する。インターネットや記事や本からデータがあつまる。分析がこの漫画の中にある道徳的価値観を調べる。

キーワード： 漫画、義理、人情、正直、巨人

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas ridho dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul ANALISIS NILAI-NILAI MORAL DALAM MANGA *SHINGEKI NO KYOJIN*. Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Sastra pada Fakultas Sastra, Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

Saya menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan semangat dari berbagai pihak pada penyusunan skripsi ini, akan sangat sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- Ibu Susy Ong, P.hD, selaku dosen pembimbing I, yang telah mencurahkan segala perhatian, ilmu, waktu dan kesabarannya dalam membimbing saya selama proses penulisan skripsi ini.
- Ibu Irawati Agustine, S.S, selaku dosen pembaca skripsi atas semangat, bantuan, ilmu dan waktu yang telah diberikan kepada saya.
- Ibu Kun Makhsusy Permatasari, S.S, selaku pembimbing akademik yang telah membimbing saya dan memberikan semangat serta saran dan dukungan moril sampai saat ini.
- Bapak Hargo Saptadji, M.A, selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada.
- Bapak Syamsul Bachri, S.S, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

- Mamah, papah serta kakak-kakak yang telah memberikan dukungan serta doa.
- Seluruh dosen Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang telah banyak memberikan ilmu dan bimbingannya selama masa perkuliahan.
- Teman-teman seperjuangan, Parkiransky yang telah memberikan dukungan dan membuat saya tertawa.
- Terakhir, untuk semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan kalian.

Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Mohon maaf apabila saya memiliki banyak kekurangan dan kesalahan, baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Saya berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Landasan Teori	5
1.7 Metode Penelitian	8
1.8 Manfaat Penelitian	8
1.9 Sistematika Penulisan	8
 BAB II <i>MANGA SHINGEKI NO KYOJIN</i>	
2.1 <i>Manga Shingeki no Kyo jin</i>	9
2.1.1. Sejarah Umum <i>Shingeki no Kyo jin</i>	9
2.1.2 Divisi Tentara dalam <i>Shingeki no kyojin</i>	10
2.2 Genre dalam <i>Shingeki no kyojin</i>	12

2.3 Karakter dalam <i>Shingeki no kyojin</i>	22
--	----

BAB III ANALISIS NILAI-NILAI MORAL DALAM MANGA *SHINGEKI NO KYOJIN*

3.1 Nilai <i>giri</i>	27
3.2 Nilai <i>ninjou</i>	34
3.3 Nilai <i>shoujiki</i>	39

BAB IV KESIMPULAN..... 47

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARI

LAMPIRAN



BABI

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Shingeki No Kyojin (進撃の巨人) adalah seri manga Jepang yang dituliskan dan diilustrasikan oleh Hajime Isayama. Seri manga ini diserialisasikan di majalah manga Jepang *Bessatsu Shounen Magazine* yang diterbitkan oleh Kodansha pada September 2009. Versi lisensi Indonesianya telah diterbitkan di Indonesia oleh *Level Comics* sejak Juli 2013. *Manga Shingeki no Kyojin* mendapat popularitas yang sangat tinggi di tahun 2013 sampai 2014. Alur cerita yang unik, tidak bisa ditebak oleh pembaca adalah salah satu daya tarik manga ini. Dan manusia diwajibkan untuk bertahan hidup dari serangan titan.

(http://en.wikipedia.org/wiki/Attack_on_Titan)

Jepang merupakan Negara kepulauan, selain memiliki kekayaan alam yang indah, Jepang juga kaya akan kebudayaan yang menjunjung tinggi kebudayaan disamping kemajuan teknologinya. Dalam kemajuan teknologi yang begitu pesat, Jepang mampu mempertahankan kebudayaan nenek moyangnya. Salah satu budaya yang menjadi sorotan dunia adalah sastra dan Budaya. Salah satu budaya Jepang yang terkenal adalah Manga (漫画), ~~Manga~~ di Jepang diawali pada jaman Edo, di mana seorang pemahat kayu dan pelukis bernama Katsushika Hokusai (1760 – 1849), menciptakan istilah Hokusai Manga pada serial sketsanya yang berjumlah 15 volume dan diterbitkan pada tahun 1814. Hokusai itu sendiri berasal dari 2 huruf Cina

yang memiliki arti gambar manusia untuk menceritakan sesuatu. *Manga* merupakan salah satu bentuk karya sastra yang ada di Jepang, *Manga* ditulis dengan menggunakan 2 karakter kanji, yaitu *man* (漫) yang berarti "tanpa sengaja" dan kanji *ga* (画) yang artinya "gambar, foto, lukisan atau sketsa". (Andrew N. Nelson. *Kamus kanji modern: Jepang Indonesia*. (Jakarta: Kesaint Blanc, 2005,2683 dan 50).

Ketika komik-komik Amerika dan Eropa mulai beredar di Jepang, masyarakat Jepang terpesona dengan bentuk artistik komik-komik tersebut yang dibuat dalam kolom kotak-kotak yang rapi dan teratur sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami. *Mangaka*(漫画家) atau pembuat *manga* Jepang turut terinspirasi untuk membuat *manga* ke format yang sama. Meski memiliki format yang sama, akan tetapi *manga* tidak dapat disamakan dengan komik-komik buatan Amerika atau Eropa (selanjutnya disebut komik barat). rederick L. Schodt (2002:22)

Karyanya yang terkenal adalah Tetsuwan Atom (yang di Indonesia dikenal sebagai *Astro Boy*) dan manganya yang diadaptasi dari novel *Treasure Island* karya Robert Louis Stevenson meraih nilai penjualan tertinggi nasional karena sukses dijual sebanyak 400.000 eksemplar. Pada awal Abad ke 21 , Manga di Jepang banyak mengalami perubahan, yaitu Penambahan Jumlah Genre dan pembagian menurut kriteria pembacanya. Sekarang, Majalah-majalah manga di Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul komik yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah (satu *chapter*/bab). Majalah-majalah tersebut sendiri biasanya mempunyai tebal berkisar antara 200 hingga 850 halaman.Untuk komik jangka panjang atau yang memiliki ratusan volume, umumnya seiring dengan perkembangan waktu, para mangaka akan mengalami perubahan goresan yang cukup signifikan. Contoh yang umum di Indonesia mungkin karya Hojo Tsukasa(北条 司) yang dari *Cat Eyes* berubah menjadi *City Hunter*. Atau

karya lain *Ah ! My Goddess* yang dimulai sejak 1988 dan sampai sekarang masih terus berjalan. *One Piece* dan *Naruto* pun cukup berubah bila dibandingkan pada goresan volume volume awal.
(<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>)

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dijabarkan, penulis mengidentifikasi nilai apa saja yang terdapat didalam manga *Shingeki No Kyojin*. Dan mengapamanga *horror* seperti ini dapat diterima dengan baik oleh masyarakat di masyarakat Indonesia.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka penulis tertarik untuk membahas tentang nilai nilai moral yang terdapat didalam manga *Shingeki no Kyojin*, yang terdapat 58 chapter, dan masih berlanjut, penulis akan membahas beberapa chapter yang dipandang penulis memiliki nilai-nilai moral yang terdapat dalam manga *Shingeki no kyojin* yang akan penulis analisis.

1.4 PERUMUSAN MASALAH

Menurut identifikasi masalah yang telah disebutkan, penulis merumuskan masalah bahwa penulis ingin menganalisis *Manga Shingeki no Kyojin* ini dan mencoba untuk menjelaskannya secara menyeluruh.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Penulis menyimpulkan bahwa tujuan penelitian ini dimaksud untuk menambah pengetahuan tentang *Manga* dan dalam manga *horror* seperti ini pun juga terdapat nilai-nilai yang positif.

1.6 LANDASAN TEORI

Nilai-nilai moral yang akan penulis analisis yaitu adalah nilai *amae*, nilai *giri*, nilai *ninjou*, serta nilai kejujuran. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulisan skripsi ini menggunakan konsep yang akan penulis jabarkan sebagai berikut ; Didalam bukunya yang berjudul Etika, nilai sekurang-kurangnya memiliki 3 ciri, yaitu: 1) nilai yang berkaitan dengan subyek (peneliti). Dalam hal ini subyek menjadi penilai, karena jika tidak ada yang menilai hal tersebut tidak bisa diketahui, 2) Nilai tampil dalam suatu konteks yang praktis, dimana subyek ingin membuat sesuatu. Dalam pendekatan yang bersifat teoritis, nilai tidak mungkin ada jika tidak ada wujud (obyek penelitian) 3) Nilai-nilai yang menyangkut sifat-sifat yang "ditambah" oleh subyek pada sifat-sifat yang dimiliki oleh obyek. K. Bertens (2004: 141)

Nilai tidak dimiliki oleh obyek pada dirinya tetapi subyeklah yang menilai sehingga obyek menjadi bernilai dan dari satu obyek yang sama akan menimbulkan berbagai penilaian yang berbeda dari subyeknya. Contoh apabila kita melihat sosok *Armin*, dia hanyalah seorang pria yang penakut, namun apabila merasa tertekan, dia bisa melakukan suatu taktik yang luar biasa, yang dapat mengubah jalannya suatu pertempuran. Ada yang menilai

armin terlalu penakut, dan dianggap gagal sebagai prajurit oleh beberapa pembaca. Didalam manga ini ada banyak nilai, seperti nilai nasionalis, nilai estetis, dan sebagainya. Pada bahasan kali ini penulis akan mengangkat nilai *giri*, nilai *nin jou*, dan nilai kejujuran. Salah satu cara yang sering digunakan adalah membandingkannya dengan fakta. K.Bertens, *Etika* (1993:140)

Fakta yang dimaksudkan adalah semua unsurnya dapat dilukiskan satu per satu dan dapat diterima oleh masyarakat. Contohnya : Ayah dari *Eren* didalam manga *Shingeki no Kyojin* digambarkan sebagai seorang ayah yang seharusnya menafkahi keluarga, menjadi pemimpin di keluarga, dan lain-lain(fakta), tetapi Ayah dari *Eren* adalah seorang ayah yang tidak bertanggung-jawab kepada keluarga, dia meninggalkan *Eren* pada saat remaja, karena suatu penelitian. Dia lebih mementingkan penelitian daripada keluarganya sendiri, terkadang tidak memberi nafkah pun tidak apa-apa apabila itu dapat membantu penelitiannya tersebut. Dialah yang telah memberikan suntikan berisi cairan kepada *Eren* yang dimana cairan tersebutlah yang menolongnya pada kondisi sudah di perut seorang Titan.

1.6.1 Giri

Ruth Benedict, dalam bukunya yang berjudul *Pedang Samurai dan Bunga Seruni* menggambarkan *giri* sebagai suatu kewajiban yang harus dibayar. *Giri* merupakan hutang budi seseorang kepada orang lain atau sesuatu yang suka mau tidak suka harus dibayar dalam jangka waktu dekat atau lama. Menurut Orang jepang apabila seseorang melupakan *Giri* nya, maka orang itu akan dianggap rendah oleh orang jepang. Dalam pelaksanaannya, pada umumnya seseorang akan mengalami dilema. Dilema ini muncul karena kewajiban sosialnya bertentangan dengan keinginan pribadi. Keinginan pribadi atau perasaan manusiawi inilah yang disebut *Nin jou*.(1982:140-142)

Menurut Benedict (1982:148-149), orang Jepang menganggap bahwa seseorang telah bangkrut apabila ia gagal untuk membayar kembali *giri*, sehingga dengan kata lain orang Jepang harus membayar semua jasa baik, pemberian, hadiah atau janji-janji yang diucapkan dirinya kepada orang lain. Biasanya orang Jepang tidak akan mengembalikan pemberian hadiah yang nilainya jauh lebih tinggi dibandingkan hadiah sebelumnya, tetapi hal ini dapat terjadi apabila ia merasa pengembalian *giri* dilakukan dengan waktu yang lama.

1.6.2 Ninjou

Ninjou memiliki 2 karakter kanji yaitu *nin* (人) yang memiliki arti manusia atau orang; dan *jou* (情) memiliki arti perasaan, cinta kasih, ketulusan. Sehingga *ninjou* (人情) berarti kebaikan hati manusia. Apabila seseorang telah menerima *ninjou* maka akan sulit untuk melupakannya dan akan tertanam didalam hati, biasanya segala kebaikan yang diberikan kepada dirinya harus dibalas dengan yang setimpal pula atau bahkan lebih baik. Dalam konteks seperti itu, *ninjou* dan *giri* tidak dapat dipisahkan, sehingga terjadi dilema diantara keduanya.

Terjadinya dilematis antara *ninjou* dan *giri* yang pada akhirnya sering kali memicu konflik dari kedua perasaan ini, maka Harumi Befu mengemukakan 3 alternatif untuk menengahnya, antara lain:

1. Seseorang harus menindas perasaan-perasaan pribadi (*ninjou*) dan menghormati prinsip-prinsip yang berlaku dalam masyarakat (*giri*).
2. Seseorang menutup mata dari kewajiban-kewajiban moral (*giri*) dan mengikuti perasaan manusiawinya (*ninjou*)

3. Menghilangkan semua potensi konflik dengan melakukan bunuh diri untuk menghindari tuntutan *giri* maupun *ninjou*.

Ninjou adalah rasa perasaan kasih sayang untuk sesama yang disampaikan melalui hati yang paling dalam. Perbedaan mendasar antara *Giri* dan *Ninjou* adalah bahwa *Ninjou* tidak meminta balasan atas perbuatan yang telah dilakukan untuk orang lain sebab semuanya adalah tulus dari hati. Ruth Benedict (1982: 142).

1.6.3 Kejujuran/Shoujiki

Nilai moral yang lainnya yaitu nilai kejujuran. Kejujuran didalam bahasa Jepang disebut *shoujiki* (正直). Nilai kejujuran adalah sifat yang harus dimiliki setiap manusia di dunia ini. Dengan adanya sifat jujur, semua orang dapat menjalankan hidup ini dengan lurus. Sifat jujur ini harus sudah diterapkan sejak dini dan biasanya terbentuk dari sebuah keluarga. Sehingga keluarga menjadi faktor utama dalam pembentukan karakter dan nilai moral seseorang. Inazo Nitobe. (*Bushido: The Soul of Japan*, 1969:23)

Kejujuran merupakan kekuatan untuk menentukan sikap dan perilaku yang akan dijalani tanpa adanya sikap keragu-raguan. Ketika seseorang berlaku jujur, maka orang tersebut akan selalu berada di jalan yang lurus sebab ia berani untuk mengatakan salah atas sesuatu yang salah, begitupun sebaliknya. Menurut Nitobe (1969:23) sifat jujur dimiliki seseorang memang bakat dari dalam dirinya, tetapi ada yang melalui pembelajaran. Nitobe menambahkan meskipun seseorang mempunyai kekurangan dalam berkomunikasi dengan orang lain, namun karena ia selalu berlaku jujur, maka kekurangan tersebut bukanlah suatu masalah.

1.7 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, yaitu metode pengumpulan data yang diperoleh melalui kajian pustaka. Studi pustaka yang digunakan adalah menelaah berbagai buku, artikel, dan situs internet yang berhubungan dengan nilai-nilai moral.

1.8 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Sebagai bahan pengetahuan bagi khalayak umum.
2. Menambah wawasan mahasiswa Sastra terutama jurusan Jepang yang menyukai *manga*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab sebagaimana berikut ini:

- BAB I,** Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II,** Bab ini memaparkan tentang sejarah *manga Shingeki no Kyojin*, *genre* yang ada didalamnya dan Tokoh – Tokoh dalam *manga Shingeki No Kyojin*.
- BAB III,** Bab ini menjelaskan tentang analisis nilai-nilai moral yang ada didalam *manga Shingeki no Kyojin*. Terdapat nilai *giri*, *ninjou* dan *Shoujiki* atau kejujuran.
- BAB IV,** Bab ini berisi kesimpulan.