

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Dalam dunia sastra dan media populer, studi mengenai arketipe pahlawan terus menjadi topik yang menarik untuk dianalisis. Carl Gustav Jung mengemukakan bahwa arketipe pahlawan adalah bagian dari ketidaksadaran kolektif manusia, yang tecermin dalam berbagai karya sastra, mitologi, dan budaya populer. Arketipe ini menggambarkan perjalanan individu dalam menghadapi tantangan, mengatasi bayangan (shadow), dan mencapai realisasi diri. Dalam narasi, arketipe pahlawan sering kali menjadi simbol harapan, keberanian, dan ketekunan dalam menghadapi ketidakadilan. Idealnya, keberadaan arketipe ini tidak hanya memperkaya cerita, tetapi juga memberikan inspirasi dan pembelajaran bagi penikmatnya. Gim visual novel sebagai salah satu bentuk media interaktif, memiliki potensi besar untuk menghadirkan arketipe pahlawan yang mendalam dan kompleks. Dalam gim, pemain tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga bagian dari perjalanan karakter sehingga keterlibatan emosional menjadi lebih kuat.

Idealnya sebuah media naratif memiliki kekuatan untuk mempresentasikan arketipe pahlawan yang kompleks dan inspiratif. Dalam berbagai budaya, kisah pahlawan sering kali berfungsi sebagai panduan moral dan sumber motivasi. Pahlawan digambarkan sebagai individu yang tidak hanya berjuang untuk dirinya sendiri, tetapi juga membawa perubahan positif bagi komunitasnya. Dalam konteks ini, sastra dan film telah lama menjadi medium yang efektif untuk menggambarkan perjalanan heroik yang penuh dengan konflik internal dan eksternal. Figur pahlawan tidak hanya muncul dalam cerita mitologis, tetapi juga dalam narasi modern yang menyentuh isu-isu sosial dan psikologis.

Gim visual novel sebagai bentuk media interaktif memiliki potensi besar untuk menghadirkan arketipe pahlawan dengan cara yang unik dan mendalam. Melalui interaktivitas, pemain tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga partisipan yang aktif dalam membentuk jalannya cerita. Proses ini memungkinkan pemain untuk merasakan langsung dinamika dan pertumbuhan karakter utama sehingga arketipe pahlawan dapat disajikan secara lebih personal dan emosional. Visual novel seperti *Persona 5 Royal* menggunakan mekanisme ini untuk mengembangkan narasi yang menggambarkan perjalanan batin protagonis dalam menghadapi tantangan dan mengatasi bayangan dirinya.

Persona 5 Royal adalah contoh nyata bagaimana gim dapat berfungsi sebagai media naratif yang kuat untuk mengeksplorasi arketipe pahlawan. Dalam gim ini, protagonis digambarkan sebagai seorang remaja yang menghadapi ketidakadilan sosial dan personal. Melalui perjalanan yang penuh lika-liku, pemain diajak untuk memahami bahwa menjadi pahlawan tidak selalu berarti memenangkan pertarungan fisik, tetapi juga menghadapi dan mengatasi ketakutan serta kelemahan dalam diri sendiri. Arketipe shadow dan persona yang diusung dalam gim ini mencerminkan proses psikologis yang sejalan dengan teori Jung.

Persona 5 Royal sebagai salah satu gim visual novel terkenal, menawarkan narasi yang mendalam dengan karakter utama yang memiliki perjalanan dan transformasi mencerminkan arketipe pahlawan Jungian. Dalam gim ini, pemain diajak untuk menjelajahi berbagai aspek kepribadian, menghadapi bayangan diri, dan membentuk persona yang kuat sebagai simbol perjuangan melawan ketidakadilan. Dengan demikian, gim ini menjadi contoh ideal bagaimana arketipe pahlawan dapat diintegrasikan dalam media gim secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi arketipe pahlawan pada karakter utama dalam *Persona 5 Royal* menggunakan pendekatan psikologi sastra Carl Gustav Jung.

Lebih jauh, eksplorasi arketipe dalam media gim tidak hanya menawarkan pengalaman hiburan, tetapi juga dapat memberikan refleksi mendalam bagi pemain. Dengan memilih jalur cerita tertentu dan membuat keputusan yang memengaruhi perkembangan karakter, pemain secara tidak langsung dihadapkan pada dilema moral dan psikologis yang mencerminkan realitas kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa gim memiliki potensi untuk berkontribusi dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai positif dalam kehidupan pemainnya, memperkuat relevansi arketipe pahlawan dalam konteks modern.

Dengan demikian, kajian mengenai arketipe dalam gim visual novel menjadi makin penting untuk diperdalam. Selain sebagai bentuk apresiasi terhadap narasi dalam gim, penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan baru mengenai bagaimana arketipe dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dinamika psikologis dan sosial. *Persona 5 Royal* sebagai salah satu gim visual novel terkemuka, menawarkan representasi yang kaya dan kompleks dari arketipe pahlawan, menjadikannya objek yang layak untuk dianalisis dari perspektif psikologi sastra.

Dengan demikian, *Persona 5 Royal* menjadi contoh nyata bagaimana arketipe dapat diintegrasikan ke dalam media gim dengan cara yang efektif dan berkesan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi arketipe pahlawan pada karakter utama dalam gim visual novel *Persona 5 Royal* menggunakan pendekatan psikologi sastra Carl Gustav Jung. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap studi interdisipliner yang menggabungkan sastra, psikologi, dan media gim.

Namun, dalam arketipe sendiri, Jung menyebutkan bahwa arketipe merupakan kesadaran tidak kolektif yang berasal dari alam bawah sadar manusia, sehingga pernyataan tersebut menunjukkan bahwa arketipe lebih ke karakter itu sendiri. Arketipe juga merupakan teori tentang karakter,

namun pada karakter itu sendiri di bilang tidak stabil sehingga perlu adanya lintas ilmu yang dapat mendeteksi perubahan yang tidak stabil karena dalam arketipe tidak di jelaskan perubahan karakter yang tidak stabil, maka dalam penelitian ini menggunakan lintas ilmu psikologi yang dikemukakan oleh Hippocrates, yaitu tentang psikologi karakter yang ada pada tubuh manusia.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa arketipe tidak hanya hadir dalam sastra klasik dan mitologi, tetapi juga dalam karya-karya sastra modern serta cerita rakyat Indonesia. Burhanuddin (2024) dalam penelitiannya tentang arketipe pahlawan mengenai figur bandit pahlawan pada cerita rakyat era kolonial menyoroti bagaimana sosok bandit yang sering dianggap sebagai pelanggar hukum justru dipandang sebagai pahlawan oleh masyarakat tertindas. Fenomena ini menunjukkan bahwa pahlawan dalam narasi tidak selalu memiliki citra ideal, melainkan dapat muncul dalam bentuk yang lebih dekat dengan realitas sosial. Bandit yang melawan ketidakadilan kolonial mencerminkan pahlawan yang berani menentang struktur kekuasaan yang menindas.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa arketipe memang meneliti tentang karakter tokoh yang ada pada cerita. Seperti penelitian yang dikemukakan oleh Azzahra et al. (2023), ia melakukan analisis terhadap kepribadian tokoh utama dalam novel menggunakan pendekatan arketipe Jung. Penelitian mereka membuktikan bahwa arketipe tidak hanya berlaku dalam cerita-cerita fiksi tradisional, tetapi juga dalam novel kontemporer. Dalam kajian ini, tokoh utama digambarkan sebagai individu yang mengalami proses perjalanan panjang, menghadapi berbagai rintangan, dan akhirnya mencapai pencerahan atau keberhasilan. Hal ini memperkuat argumen bahwa arketipe pahlawan adalah konsep yang universal dan relevan di berbagai latar budaya dan waktu.

Penelitian lainnya tentang arketipe, yaitu tentang arketipe persona, bagaimana seseorang dapat merubah karakternya sesuai dengan

lingkungannya. Seperti pada pada Penelitian Haniyah et al. (2024) menyoroti arketipe persona dalam novel populer, menekankan bahwa tokoh utama sering kali memakai "topeng" tertentu untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial. Hal ini selaras dengan pandangan Jung bahwa pahlawan sering kali harus mengatasi berbagai lapisan persona untuk menemukan identitas sejati mereka. Sementara itu, Ludfiansyah (2022) dan Ningtyas (2020) masing-masing meneliti arketipe shadow dan animus dalam novel dan skripsi, menunjukkan bahwa proses menghadapi bayangan (shadow) dan berinteraksi dengan animus/anima adalah bagian integral dari perjalanan seorang pahlawan.

Sebagai solusi, penting bagi pengembang gim dan peneliti untuk lebih banyak mengeksplorasi konsep arketipe dalam gim visual novel. Pengembang dapat memperkaya narasi dengan menghadirkan konflik internal yang lebih kompleks, di mana pemain tidak hanya berhadapan dengan musuh eksternal, tetapi juga menghadapi dan mengatasi bayangan diri. Dengan demikian, gim tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media refleksi dan pengembangan diri. Melalui pendekatan ini, diharapkan narasi dalam visual novel dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna dan membuka peluang baru dalam kajian psikologi sastra di ranah gim.

Untuk mengatasi keterbatasan eksplorasi arketipe pahlawan dalam gim visual novel, langkah awal yang perlu diambil adalah memperkaya narasi dan pengembangan karakter utama. Gim visual novel memiliki potensi besar dalam menyajikan narasi bercabang yang memberikan ruang lebih luas bagi perkembangan karakter. Dengan memperdalam aspek psikologis dan emosional dalam jalur cerita, pemain dapat merasakan perjalanan pahlawan yang lebih kompleks dan mendalam. Pengembang gim diharapkan dapat memasukkan elemen-elemen arketipe Jung secara eksplisit ke dalam dialog, adegan, dan konflik internal yang dihadapi oleh karakter utama.

Selain memperkaya narasi, integrasi mekanisme gameplay yang mendukung eksplorasi psikologis karakter dapat menjadi solusi efektif. Misalnya, dengan menghadirkan fitur yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi lebih dalam dengan lingkungan dan karakter lain, arketipe pahlawan dapat digambarkan melalui pilihan moral dan konsekuensi yang dihadapi pemain. *Persona 5 Royal* telah menunjukkan bahwa penggabungan elemen interaktif seperti ini mampu memberikan pengalaman yang lebih imersif dan reflektif bagi pemain. Oleh karena itu, pendekatan serupa dapat diterapkan dalam gim visual novel lain untuk meningkatkan kedalaman naratif.

Penting juga untuk mengadakan kolaborasi antara pengembang gim dan pakar psikologi atau sastra. Kolaborasi ini dapat menghasilkan narasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki makna psikologis yang mendalam. Dengan bantuan pakar, pengembang dapat memastikan bahwa representasi arketipe pahlawan sesuai dengan prinsip psikologi Jung dan memiliki dampak emosional yang kuat bagi pemain. Hal ini juga akan memperkaya kualitas literasi naratif dalam industri gim visual novel.

Selain itu, edukasi terhadap pemain mengenai simbolisme arketipe pahlawan dapat meningkatkan apresiasi terhadap narasi dalam gim. Fitur tambahan seperti "journal" atau "codex" dalam gim yang menjelaskan makna arketipe yang muncul dalam cerita akan memberikan wawasan lebih bagi pemain. Dengan demikian, pemain tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga memperoleh pemahaman mendalam mengenai perjalanan psikologis yang dialami oleh karakter utama.

Terakhir, pendekatan transmedia dapat menjadi solusi inovatif dalam mengeksplorasi arketipe pahlawan. Narasi yang dikembangkan dalam gim visual novel dapat diperluas ke media lain seperti komik, novel, atau film animasi. Hal ini akan memberikan perspektif berbeda mengenai perjalanan pahlawan dan memperkuat dampak emosional yang dihasilkan.

Dengan cara ini, arketipe pahlawan dalam gim visual novel dapat memiliki daya tarik lintas media dan menjangkau audiens yang lebih luas.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini memiliki beberapa permasalahan. Berikut rumusan masalah.

1. Bagaimana karakter dan kepribadian tokoh dalam game visual novel Persona 5 Royal?
2. Bagaimana alur dalam game visual novel Persona 5 Royal?
3. Bagaimana arketipe di tinjau dari alur game visual novel Persona 5 Royal?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan yang akan dicapai. Adapun tujuan peneliitian.

1. Dapat menganalisis karakter dan kepribadian tokoh pada game visual novel Persona 5 Royal.
2. Dapat menganalisis alur pada game visual novel Persona 5 Royal.
3. Dapat menganalisis arketipe yang ditinjau dari alur serta karakter dan kepribadian tokoh dalam game visual novel Persona 5 Royal.

1.4.Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembacanya. Manfaat penelitian ini dapat dirumuskan kedalam manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan bagi pembaja tentang kajian arketipe pahlawan Carl G. Jung.

2. Manfaat praktis

1) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang kajian arketipe pahlawan dalam game visual novel *Persona 5 Royal* mengenai kajian karakter utama dalam arketipe pahlawan. Dalam keajian tersebut diharapkan dapat memberikan rasa keingintahuan untuk penelitian selanjutnya.

2) Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan untuk lebih memahami tentang kajian arketipe pahlawan dalam game visual novel *Persona 5 Royal*.

3) Bagi ilmu pengetahuan.

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kelimuan psikologi sastra dalam kajian arketipe pahlawan.

1.5. Angapan Dasar

Anggapan dasar sebagai landasan bagi penulis dalam menentukan langkah-langkah yang tepat, dan sebagai tempat berpijak dalam menyelesaikan penelitian.

1. Arketipe pahlawan merupakan bagian dari ketidaksadaran kolektif manusia yang muncul secara universal dalam berbagai narasi, baik dalam bentuk mitologi, sastra, maupun media modern seperti game visual novel.
2. Novel merupakan karya sastra mimetik atau meniru kenyataan. Sama seperti yang ada dalam game visual novel *Persona 5 Royal* didalamnya membahas mengenai perjalanan heroik karakter utama.

1.6. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran pada data dan istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan definisi operasional dari rumusan masalah di atas sebagai berikut:

1. Setiap tokoh dalam karya fiksi, baik dalam novel maupun gim, memiliki karakter dan kepribadian yang unik. Penelitian ini menggunakan teori kepribadian klasik yang dikemukakan oleh Hippocrates, yang membagi kepribadian manusia ke dalam empat tipe utama, yaitu: Sanguinis, Koleris, Plegmatis, dan Melankolis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tipe kepribadian tokoh berdasarkan klasifikasi tersebut, serta menganalisis perubahan arketipe yang terjadi seiring perkembangan karakter. Objek kajian dalam penelitian ini adalah tokoh-tokoh dalam gim visual novel *Persona 5 Royal*, khususnya karakter protagonis dan tokoh-tokoh pendukung yang berperan dalam perjalanan naratif utama. Tokoh-tokoh yang dianalisis meliputi: Ren Amamiya (tokoh utama), Ryuji Sakamoto, Ann Tamaki, Morgana, Makoto Nijima, Sae Nijima, Futaba Sakura, Haru Okumura, Yusuke Kitagawa, Akechi Goro, dan Igor..
2. Alur adalah rangkaian peristiwa yang membentuk sebuah cerita, diantaranya ada alur konvensional (maju), yaitu cerita di dalam novel dinarasikan secara kronologis atau urut dari awal sampai akhir. Lalu alur non konvensional atau sorot balik (mundur), yaitu cerita dalam novel dinarasikan dengan menoleh ke belakang atau membayangkan masa, lalu. Kemudian, alur campuran atau maju mundur, yaitu cerita dalam novel melompat-lompat antara masa, lalu dan masa kini. Adapun cerita dalam novel melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: (a) pengenalan, dalam tahap ini penulis memperkenalkan tokoh-tokoh dan latar cerita, (b) konflik, tahap ini adalah ketika mulai timbul permasalahan antar tokoh, (c) klimaks, tahap ini adalah ketika masalah memuncak. Dalam penelitian menganalisis alur bertujuan untuk mendeteksi arketipe yang muncul pada alur.

3. Arketipe merupakan bagian dari ketidaksadaran kolektif yang dimiliki oleh seluruh umat manusia. Konsep ini pertama kali dikembangkan oleh Carl Gustav Jung, seorang tokoh penting dalam psikologi analitik. Jung mengamati adanya kemiripan pola dalam mitos, legenda, dan cerita rakyat dari berbagai budaya di seluruh dunia. Berdasarkan pengamatannya, Jung menyimpulkan bahwa arketipe adalah gambaran atau pola universal yang berasal dari pengalaman manusia di masa lalu dan tersimpan dalam ketidaksadaran kolektif. Arketipe ini muncul dalam berbagai bentuk, seperti tokoh, simbol, maupun tema, yang secara konsisten hadir dalam cerita-cerita lintas budaya dan generasi. Dalam penelitian ini meneliti beberapa jenis arketipe, yaitu:

- 1) Pahlawan, menganalisis perjalanan heroik tokoh dari awal hingga akhir. Arketipe inilah yang menjadi alasan menganalisis alur dalam gim visual novel *Persona 5 Royal*.
- 2) Bayangan, sisi gelap yang ada pada tokoh. Arketipe inilah yang menjadi alasan menganalisis karakter tokoh serta di perkuat dengan teori kepribadian untuk memudahkan mencari arketipe bayangan yang muncul pada sebuah tokoh.
- 3) Diri, merupakan pencapaian dari arketipe sendiri. Tokoh yang memperoleh arketipe ini biasanya sudah melewati banyak peristiwa sehingga seluruh arketipe yang ia miliki berwujud dari diri ia sendiri.
- 4) Persona, artinya adalah topeng. Topeng yang ia pakai dalam sesuai dengan situasi kondisi tokoh dalam suatu peristiwa.
- 5) Ibu agung, arketipe ini memiliki sifat keibuan, tidak hanya pada perempuan bisa juga muncul pada laki-laki berupa sifat kasih sayang.
- 6) Orang tua bijak, arketipe ini dimiliki oleh tokoh yang membimbing perjalanan tokoh utama dalam perjalanan heroiknya.
- 7) Anima, arketipe ini merupakan sifat feminis yang ada pada laki-laki tanpa ia sadari.

- 8) Animus, kebalikannya dari anima arketipe ini merupakan sifat maskulin yang ada pada perempuan tanpa ia sadari.
- 9) Persona 5 Royal, gim yang dikembangkan oleh pengembang bernama *ATLUS*. Gim ini dibuat seperti visual novel, mekanisme gim ini yaitu memilih dialog yang akan mempengaruhi cerita karena gim ini memiliki akhir cerita yang bervariasi tergantung kita memilih keputusan dalam setiap cerita.