

**REPRESENTASI ARKETIPE PADA KARAKTER TOKOH DAN ALUR
GAME VISUAL NOVEL PERSONA 5 ROYAL
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA CARL G.JUNG)**

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

DENISYAH INDRAWAN PUTRA

20210110044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN**

2025

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

**REPRESENTASI ARKETIPE PADA KARAKTER TOKOH DAN ALUR
GAME VISUAL NOVEL PERSONA 5 ROYAL
(PSIKOLOGI SASTRA CARL G. JUNG)**

DENISYAH INDRAWAN PUTRA

NIM 20210110044

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 19 Juni 2025 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan

Susunan Dewan Penguji

Penguji I,



Dr. Arip Hidayat, M.Pd.

NIK. 41038101336

Penguji II



Sun Sutini, M.Pd.

NIK 410108830097

Penguji III,



Asep Jejen Jaclani, M.Pd.

NIK 41038091314

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

**REPRESENTASI ARKETIPE PADA KARAKTER TOKOH DAN ALUR
GAME VISUAL NOVEL PERSONA 5 ROYAL
(PSIKOLOGI SASTRA CARL G. JUNG)**

Oleh:

DENISYAH INDRAWAN PUTRA

NIM 20210110044

Telah disetujui oleh Pembimbing

Kuningan, 19 Juni 2025

Pembimbing I,



Dr. Arip Hidayat, M.Pd.
NIK 41038101336

Pembimbing II,



Andriyana, M.Pd.
NIK 410112970269

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,



Asep Jeyen Jaelani, M.Pd.
NIK 41038091314

Kepala Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia,



Dr. Arip Hidayat, M.Pd.
NIK 41038101336

LEMBAR PERNYATAAN OTENTISITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, DENISYAH INDRAWAN PUTRA, NIM 20210110044, menyatakan bahwa skripsi dengan judul "REPRESENTASI ARKETIPE PADA KARAKTER TOKOH DAN ALUR GAME VISUAL NOVEL PERSONA 5 ROYAL (PSIKOLOGI SASTRA CARL G. JUNG)" beserta isinya adalah benar karya saya sendiri tidak melakukan plagiat.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabil di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim terhadap keaslian karya ini.

Kuningan, 19 Juni 2025

Pembuat Pernyataan


1000
SEPULUH RIBU RUPIAH
METERAI TEMPEL
6B255ANX106098975
Denisyah Indrawan Putra
20210110044

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

”Apapun Masalahmu Solat, minta doa kepada Allah. Apapun maslaah ketika kamu marah, sedih, solat bro. Sumpah itulah yang dapat menenangkan hati kita”

-Tara Arts & Gema Show

”..... kau tahu, aku adalah kuda poni yang berharga, tapi hidup ini, dengan cara ini, ketika kita menjadi yang terakhir, aku memperhitungkan dan kita tidak akan menginginkannya lagi”

-Arthur Morgan in RDR2

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan kepada keluarga saya mamah, Almarhum Ayah, Kakak saya yang telah mendukung dalam perasaan dan batin dalam diri saya

Tak lupa saya persembahkan skripsi ini kepada saya yang cukup membuat diri saya puas karena passion saya jadikan sebuah karya ilmiah.

ABSTRAK

Denisyah Indrawan Putra (NIM 20210110044), Representasi Arketipe Pada Karakter Tokoh Dan Alur Game Visual Novel Persona 5 Royal (Kajian Psikologi Sastra Carl G.Jung). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan, 2025

Rumusan dalam penelitian ini diantaranya: (1) bagaimana karakter tokoh dalam game *Persona 5 Royal*; (2) bagaimana alur cerita dalam game tersebut; dan (3) bagaimana representasi arketipe ditinjau dari alur game *Persona 5 Royal*. Objek dalam penelitian ini adalah game *Persona 5 Royal* yang dianalisis melalui dialog, narasi, dan perkembangan karakter utamanya. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikologi sastra Jungian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu dengan mencatat adegan, dialog, dan jalannya cerita yang berkaitan dengan proses psikologis karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh utama, Ren Amamiya, mengalami transformasi psikologis sebagai seorang pahlawan (*hero*) yang melalui proses individuasi. Persona yang muncul dari masing-masing karakter merupakan simbolisasi dari kepribadian terdalam (*self*), sedangkan musuh-musuh utama seperti Kamoshida, Madarame, dan Shido merepresentasikan arketipe bayangan (*shadow*) dalam bentuk sistem kekuasaan yang menyimpang. Arketipe lain seperti persona, animus, dan orang tua bijak juga tampak dalam bentuk karakter pendukung serta interaksi antar tokoh. Dengan demikian, game *Persona 5 Royal* tidak hanya menghadirkan hiburan naratif, tetapi juga memuat representasi psikologis mendalam tentang perjuangan batin manusia melawan sisi gelap dirinya dan sistem sosial yang menindas.

Kata Kunci: Arketipe, Karakter Tokoh, Alur, Psikologi Sastra, Carl Gustav Jung, *Persona 5 Royal*

ABSTRACT

Denisyah Indrawan Putra (NIM 20210110044), Representation of Archetypes in Characters and Plot of Visual Novel Game Persona 5 Royal (Study of Carl G. Jung's Literary Psychology). Faculty of Teacher Training and Education, University of Kuningan, 2025

The formulations in this study include: (1) how are the characters in the Persona 5 Royal game; (2) how is the storyline in the game; and (3) how is the representation of archetypes reviewed from the plot of the Persona 5 Royal game. The object of this study is the Persona 5 Royal game which is analyzed through dialogue, narrative, and the development of its main characters. The method used is descriptive qualitative with a Jungian literary psychology approach. Data collection techniques are carried out through documentation, namely by recording scenes, dialogues, and the course of the story related to the psychological process of the character. The results of the study show that the main character, Ren Amamiya, experiences a psychological transformation as a hero who goes through an individuation process. The persona that appears from each character is a symbol of the deepest personality (self), while the main enemies such as Kamoshida, Madarame, and Shido represent the shadow archetype in the form of a deviant power system. Other archetypes such as persona, animus, and wise old man also appear in the form of supporting characters and interactions between characters. Thus, the Persona 5 Royal game not only presents narrative entertainment, but also contains a deep psychological representation of the inner struggle of humans against their dark side and the oppressive social system.

Keywords: Archetype, Character, Plot, Literary Psychology, Carl Gustav Jung, Persona 5 Royal

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul proposal skripsi yang peneliti ambil adalah ***“Representasi Arketipe Pada Karakter Tokoh dan Alur Game Visual Novel Persona 5 Royal (Kajian Psikologi Sastra Carl G.Jung)”***

Dalam proses penyelesaian proposal skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Asep Jejen Jaelani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
3. Bapak Dr. Arip Hidayat, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
4. Bapak Dr. Arip Hidayat, M.Pd selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Bapak Andriyana, M.Pd selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.

8. Seseorang yang mengikuti perjuangan saya dari nol, walaupun banyak suka duka kita lalui, akhirnya kita bisa lulus bersama.
9. Mamah Susi Lawati yang berjuang keras untuk saya agar bisa sampai di titik ini
10. Almarhum Ayah Wawan Indrawan yang selalu menjadi motivasi saya.
11. Kakak saya Andini Indrawan Putri tercinta yang selalu mendukung dan memotivasi saya.
12. Keluarga besar dapur sastra, pemusik angkatan saya, mentor saya A hilman, A Dimas, A Deden, yang menjadi saksi perkembangan saya sampai dititik ini.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, Juni 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

LEMBAR PERNYATAAN OTENTISITAS

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.5. Angapan Dasar	8
1.6. Definisi Operasional.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
3.1. Metode Penelitian.....	52
3.2. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	52
3.3. Data dan Sumber Data (kualitatif)	53
3.4. Objek Penelitian	54
3.5. Instrumen Penelitian.....	55
BAB IV DATA DAN PENGOLAHAN DATA	59
4.1 Sinopsis Game Visual Novel Persona 5 Royal	59
4.2. Pengolahan Data Penelitian	60
4.4.1.1. Analisis Karakter Tokoh	60
4.4.1.2. Analisis Alur Persona 5 Royal.....	159
4.4.1.3. Analisis Tokoh dalam Arketipe	222
4.4.1.4 Analisis Arketipe dalam Alur Persona 5 Royal	266

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	297
5.1. Kesimpulan	297
5.2. Saran.....	298
DAFTAR PUSTAKA	300
LAMPIRAN.....	304

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karakter tokoh.....	55
Tabel 3.2 Alur	56
Tabel 3.3 Arketipe pada karakter tokoh.....	58
Tabel 3.4 Arketipe pada alur.....	58
Tabel 4.1 Analisis Karakter Tokoh	60
Tabel 4.2 Analisis Alur	159
Tabel 4.3 Analisis tokoh dalam arketipe.....	222
Tabel 4.4 Analisis Arketipe dalam alur.....	266