



**PERUBAHAN EFIKASI DIRI PADA TOKOH ARMIN  
DALAM ANIME ATTACK ON TITAN  
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

「ATTACK ON TITAN」というアニメにおける「アルミン」の  
自己効力の変化

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Muhamad Farid Ramadhan

NIM 13050115140064

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2020**

**PERUBAHAN EFIKASI DIRI PADA TOKOH ARMIN  
DALAM ANIME ATTACK ON TITAN  
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

「ATTACK ON TITAN」というアニメにおける「アルミン」の  
自己効力の変化

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Muhamad Farid Ramadhan

NIM 13050115130044

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2020**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, 10 Maret 2020

Penulis

Muhamad Farid Ramadhan

## HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nur Hastuti', written in a cursive style.

Nur Hastuti, S.S., M.Hum  
NIK 198104010115012025

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Perubahan Efikasi Diri Pada Tokoh Armin Dalam *Anime Attack on Titan*” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 30 Maret 2020

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Nur Hastuti, S.S., M.Hum  
NIK 19810401012015012025




Anggota I,

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum  
NIP 197407222014092001



Anggota II,

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum  
NIP 11.7.197806162018071001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“Dreams are illustration.from the book your soul is writing about you”  
- Marsha Norman -

“Twenty years from now you will be more disappointed by the things that you  
didn't do than by the ones you did do”  
- H. Jackson Brown Jr., P.S. -

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung penulis di situasi apapun, untuk kakak dan adik-adik yang selalu memberikan semangat, serta untuk diri saya sendiri, terimakasih telah menyelesaikan skripsi ini dan teruslah berjuang.

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perubahan Efikasi Diri Pada Tokoh Armin Dalam *Anime Attack on Titan*”.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan segala kerendahan dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, Semarang.
3. Nur Hastuti, S.S., M.Hum, selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas waktu, bimbingan, dan kesabaran yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Elizabeth Ika Hesti ANR,S.S., M.Hum, selaku dosen wali penulis. Terimakasih atas bantuan dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi dosen wali penulis.
5. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terimakasih atas ilmu dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.

6. Bapak, Ibu, Mas Puji, Mbak Tri, Fani, Ardi. Terimakasih atas kasih sayang, dukungan serta do'a yang telah diberikan kepada penulis. Semoga penulis bisa terus meberikan kebanggan dan kebahagiaan untuk kalian.
7. Anisa Purwanti, yang tanpa lelah selalu memberi semangat, dukungan, serta bantuan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini. Terimakasih atas kebersamaannya hingga saat ini.
8. Sahabat-sahabat Hypeweeps: Fajar, Harvan, Pampam, Ryan, Adhi, Rama, Hanif, Ami, Rajafa, Fani, Eko, Garuda, Yosua, Richard, Althof. Terimakasih atas segala kenangan dan pelajaran hidupnya.
9. Teman-teman Himawari Undip 2017, khususnya Pengmas (Fajar, Rama, Moza, Maya, Marta, Rara). Terimakasih atas pengalaman dan kebersamaan yang telah diberikan kepada penulis.
10. Seluruh Mahasiswa S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2015. Terimakasih atas bantuan dan momen yang telah dilalui selama masa perkuliahan ini.
11. Terimakasih juga kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semarang, 10 Maret 2020

Penulis

Muhamad Farid Ramadhan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan .....	1
1.1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.2 Permasalahan .....	6
1.2 Tujuan .....	7
1.3 Ruang Lingkup.....	7
1.4 Metode Penelitian .....	8
1.4.1 Pengumpulan Data.....	8
1.4.2 Analisis Data .....	8
1.4.3 Penyajian Data.....	8
1.5 Manfaat .....	9
1.5.1 Manfaat Teoretis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis.....	9
1.6 Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI .....</b>	<b>11</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	11
2.2 Kerangka Teori .....	13
2.2.1 Teori Naratif Film.....	13

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang .....	14
2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu .....	14
2.2.1.3 Pelaku Cerita.....	15
2.2.1.4 Permasalahan dan Konflik.....	15
2.2.1.5 Tujuan .....	16
2.2.2 Teori Psikologi Sastra.....	16
2.2.3 Teori Kognitif Sosial Albert Bandura .....	17
2.2.3.1 Pengertian Efikasi Diri .....	18
2.2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efikasi Diri .....	19
<b>BAB III PERUBAHAN EFIKASI DIRI PADA TOKOH ARMIN DALAM</b>	
<b><i>ANIME ATTACK ON TITAN</i> .....</b>	<b>22</b>
3.1 Unsur Naratif Film.....	22
3.1.1. Hubungan Naratif dengan Ruang .....	22
3.1.2. Hubungan Naratif dengan Waktu.....	28
3.1.2.1 Durasi Waktu .....	28
3.1.2.2 Urutan Waktu.....	29
3.1.3. Elemen Pokok Naratif .....	30
3.1.3.1 Pelaku Cerita.....	30
3.1.3.2 Permasalahan dan Konflik.....	48
3.1.3.3 Tujuan .....	55
3.2 Analisis Perubahan Efikasi Diri Tokoh Armin.....	56
3.2.1. Bentuk-bentuk Efikasi Diri Tokoh Armin.....	56
3.2.2. Faktor Yang Mempengaruhi Efikasi Diri Tokoh Armin.....	68
3.2.2.1 Pengalaman keberhasilan (Mastery Experience).....	69
3.2.2.2 Pengalaman Vikarius atau Pemodelan Sosial (Social Modeling) .....	70
3.2.2.3 Persuasi sosial.....	72
3.2.2.4 Keadaan Psikologis dan Emosi.....	75
3.2.3. Perubahan Efikasi Diri Tokoh Armin.....	76
<b>BAB IV SIMPULAN.....</b>	<b>81</b>
<b>要旨.....</b>	<b>84</b>

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	( <i>Attack on Titan</i> , Gambaran Wilayah)
Gambar 2	( <i>Attack on Titan</i> , Distrik Shiganshina)
Gambar 3	( <i>Attack on Titan</i> , Distrik Trost)
Gambar 4	( <i>Attack on Titan</i> , Distrik Calaneth)
Gambar 5	( <i>Attack on Titan</i> , Distrik Stohess)
Gambar 6	( <i>Attack on Titan</i> , Rumah keluarga Mikasa)
Gambar 7	( <i>Attack on Titan</i> , Rumah keluarga Eren)
Gambar 8	( <i>Attack on Titan</i> , Kamp Pelatihan)
Gambar 9	( <i>Attack on Titan</i> , Hutan Raksasa)
Gambar 10	( <i>Attack on Titan</i> , Bekas Markas Resimen Pengintai)
Gambar 11 dan 12	( <i>Attack on Titan</i> Episode 1 & 2, Adegan 18:14 & 22:19)
Gambar 13 dan 14	( <i>Attack on Titan</i> Episode 4 & 24, Adegan 20:48 & 19:21)
Gambar 15	( <i>Attack on Titan</i> , Eren Kecil)
Gambar 16	( <i>Attack on Titan</i> , Eren)
Gambar 17	( <i>Attack on Titan</i> , Armin kecil)
Gambar 18	( <i>Attack on Titan</i> , Armin)
Gambar 19	( <i>Attack on Titan</i> , Mikasa kecil)
Gambar 20	( <i>Attack on Titan</i> , Armin)
Gambar 21	( <i>Attack on Titan</i> , Grisha)
Gambar 22	( <i>Attack on Titan</i> , Carla)
Gambar 23	( <i>Attack on Titan</i> , Raksasa)
Gambar 24	( <i>Attack on Titan</i> , Regenerasi raksasa)
Gambar 25	( <i>Attack on Titan</i> , Raksasa berakal)
Gambar 26	( <i>Attack on Titan</i> , Jean)
Gambar 27	( <i>Attack on Titan</i> , Annie)
Gambar 28	( <i>Attack on Titan</i> , Erwin)
Gambar 29	( <i>Attack on Titan</i> , Levi)
Gambar 30	( <i>Attack on Titan</i> , Reiner)
Gambar 31	( <i>Attack on Titan</i> , Hanji)
Gambar 32	( <i>Attack on Titan</i> , Pyxis)
Gambar 33	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 2, Adegan 00:11)
Gambar 34	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 1, Adegan 07:44)
Gambar 35	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 1, Adegan 18:41)
Gambar 36	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 1, Adegan 22:40)
Gambar 37	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 5, Adegan 21:16)
Gambar 38	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 5, Adegan 21:16)
Gambar 39	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 9, Adegan 11:45)
Gambar 40	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 17, Adegan 09:50)

Gambar 41	( <i>Attack on Titan</i> Episode 25, Adegan 15:32)
Gambar 42	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 1, Adegan 15:14)
Gambar 43	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 4, Adegan 03:17)
Gambar 44	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 12, Adegan 17:31)
Gambar 45	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 10, Adegan 16:41)
Gambar 46	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 11, Adegan 08:51)
Gambar 47	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 12, Adegan 06:30)
Gambar 48	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 8, Adegan 16:29)
Gambar 49	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 10, Adegan 18:00)
Gambar 50	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 8, Adegan 16:29)
Gambar 51	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 1, Adegan 15:14)
Gambar 52	( <i>Attack on Titan</i> , Episode 5, Adegan 19:17)
Gambar 53	( <i>Attack on Titan</i> Episode 24, Adegan 09:51)

## INTISARI

Ramadhan, Muhamad Farid. 2020. “Perubahan Efikasi Diri Pada Tokoh Armin Dalam *Anime Attack on Titan*”. Skripsi, Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing: Nur Hastuti, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan efikasi diri yang terjadi pada tokoh Armin dalam anime *Attack on Titan*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kepustakaan untuk memperoleh data yang menunjang penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan naratif dan psikologi sastra. Pendekatan naratif digunakan untuk menganalisis unsur naratif seperti hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, pelaku cerita, permasalahan dan konflik, dan tujuan. Selanjutnya, pendekatan psikologi sastra digunakan untuk menganalisis perubahan efikasi diri yang terjadi pada tokoh Armin.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa bentuk-bentuk efikasi diri Armin yaitu tidak mampu bertindak, meragukan kemampuan dirinya, tidak mudah menyerah, dan berani bertanggung jawab. Faktor yang mempengaruhi efikasi diri Armin yaitu pengalaman keberhasilan, pengalaman vikarius atau pemodelan sosial, persuasi sosial, dan keadaan psikologis dan emosi. Peningkatan efikasi diri pada tokoh Armin menjadikan dirinya dapat menggunakan potensinya secara lebih maksimal

Kata kunci: *Attack on Titan*, efikasi diri, unsur naratif

## **ABSTRACT**

Ramadhan, Muhamad Farid. 2020. "The Change of Self Efficacy in Armin Character in Attack on Titan Animation". Thesis, Department of Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University. The Advisor: Nur Hastuti, S.S., M.Hum.

This study aims to describe the changes of self efficacy that occur in the character Armin in Attack on Titan animation. The method use to attain the material object was Library Research. Afterwards narrative approach was use to analyze the narrative component such as narrative correlation with space, narrative correlation with time, character, conflicts issue and purpose. Furthermore, the approach of literary psychology is used to analyze changes in self efficacy that occur in Armin character.

The results of this study indicates that there are five forms of self efficacy in Armin character which is inability to act, considers himself a burden and useless, doubts his ability, doesn't give up easily and dares to be responsible. Factors that affecting Armin's self efficacy is the experience of success, vicarious experiences or social modeling, social persuasion, psychological and emotional states. The increased of self efficacy in Armin character made himself able to use his potential more optimally.

Key Words: Attack on Titan, self efficacy, narrative component

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Permasalahan**

#### 1.1.1 Latar Belakang

Kehadiran karya sastra memang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Karya sastra melekat dengan masyarakat dan budaya tempat lahir karya sastra itu sendiri. Sebagaimana diungkapkan oleh Subagio (1999:14) yang mengatakan bahwa sastra tak bisa lepas dari produk zaman yang melahirkan sastra itu. Dengan karya sastra kita dapat mencurahkan segala perasaan, baik suka maupun duka, mengekspresikan pikiran, menjelaskan kehidupan, dan juga mengungkapkan jati diri kepada pembaca ataupun pendengar melalui sebuah media karya sastra, seperti puisi, lirik lagu, novel, film dan lain sebagainya.

Salah satu media yang sering digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan karya sastra adalah film. Film merupakan salah satu jenis atau genre dalam karya sastra selain puisi dan prosa yang menyajikan bentuk cerita rekaan dalam media yang bersifat audio visual. Film adalah hasil proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi (Trianton, 2013:1). Menurut Pratista, (2008:40) film diartikan sebagai produk karya seni dan budaya yang bertujuan untuk memberikan hiburan dan kepuasan batin bagi para penikmatnya. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa film adalah salah satu jenis karya sastra berupa gambar gerak dan bersuara, berisi gagasan atau ide, yang dibuat dengan tujuan untuk memberikan hiburan.

Selain itu film juga sering kali mengandung pesan-pesan sosial yang hendak disampaikan oleh penciptanya.

Film sendiri memiliki beberapa jenis atau genre, seperti horor, drama, keluarga, aksi, kolosal, fiksi, animasi, dan lain-lain. Di Jepang, film animasi lebih dikenal dengan nama *Anime*. *Anime* merupakan film animasi dengan teknik penggambaran yang melibatkan emosi dari setiap karakter dengan alur yang kompleks (O'Connell, 1999). *Anime* digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Menurut Nappier (dalam Millah, 2018:12), *anime* merupakan abservasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris, yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* 「アニメーション」. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime* 「アニメ」. Kata *anime* merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa *anime* dapat diproduksi di luar Jepang.

*Anime* dapat berupa kumpulan episode yang biasanya terdiri dari 13-25 episode dalam satu season atau dapat berupa sebuah film yang langsung tamat. Banyak *anime* yang begitu populer tidak hanya di Jepang, tetapi juga di dunia, seperti *One Piece*, *Naruto*, *Doraemon*, *Attack on Titan* dan masih banyak lagi.

*Attack on Titan* atau dalam bahasa Jepang berjudul 「進撃の巨人 *Shingeki no Kyojin*」 merupakan sebuah serial *anime* yang diadaptasi dari *manga* populer dengan judul yang sama karya Hajime Isayama. *Anime* ini berhasil memenangkan penghargaan *Animation of The Year* dalam ajang Tokyo Anime Award 2014 pada kategori Televisi. *Attack on Titan* diproduksi oleh Wit Studio dan Production I.G

serta disutradarai oleh Tetsuro Araki. Jumlah episode dalam *anime* ini sebanyak 25 episode yang disiarkan pertama kali oleh stasiun televisi MBS (Mainichi Broadcasting System) dari tanggal 7 April 2013 sampai 29 September 2013, kemudian ditayangkan di Tokyo MX, FBS (Fukuoka Broadcasting Corporation), TOS, HTB (Hokkaido Television Broadcasting), TV Aichi dan BS11. Serta disiarkan secara *online* dengan *subtitles* oleh Funimation dan Crunchyroll.

*Attack on Titan* menceritakan tentang perjuangan umat manusia menghadapi kepunahan akibat serangan makhluk misterius yang tiba-tiba muncul di muka bumi. Diceritakan lebih dari seratus tahun yang lalu, musuh baru muncul di hadapan umat manusia. Musuh baru tersebut adalah raksasa atau *titans* (巨人 *Kyojin*). Para raksasa tersebut berukuran 3 sampai 15 meter yang hanya mengincar dan memangsa manusia. Kekuatan manusia tidaklah sepadan dibandingkan dengan kekuatan raksasa. Sehingga tidak lama umat manusia pun terancam punah.

Umat manusia yang selamat membangun tiga lapis tembok besar berbentuk lingkaran dengan tinggi 50 meter untuk melindungi mereka dari para raksasa. Tembok tersebut diberi nama tembok Maria, tembok Rose, dan tembok Sina. Tembok ini telah melindungi umat manusia selama kurang lebih seratus tahun. Orang-orang dalam tembok menganggap bahwa keadaan mereka saat ini telah aman, bebas, dan dapat hidup dalam kedamaian karena tidak ada raksasa yang dapat menembus tembok. Mereka beranggapan asal bisa makan dan tidur tanpa harus bertemu dengan raksasa itu sudah cukup. Namun tidak dengan Eren. Ia menganggap bahwa hidup dalam tembok dengan keadaan seperti itu adalah

sama seperti hewan ternak yang hidup di dalam kandang. Kebebasan seperti itu hanyalah sebuah kebebasan semu.

Eren, Armin dan Mikasa adalah tiga sekawan yang tinggal di distrik Shiganshina. Tempat ini merupakan tempat terluar yang berada paling dekat dengan tembok Maria. Mereka memiliki sebuah impian dan ambisi untuk mengetahui apa yang sebenarnya berada di balik tembok pelindung umat manusia tersebut. Melalui buku yang dibawa oleh Armin, Armin menjelaskan bahwa dunia di luar tembok itu jauh lebih luas dari pada di dalam tembok. Sebagian besar dunia ini diselimuti oleh air yang disebut “laut” dan airnya juga mengandung garam. Selain itu juga terdapat benua es, padang pasir bersalju dan masih banyak lagi. Hal itulah yang mendorong Eren berkeinginan untuk menjelajahi dunia di luar tembok.

Pada tahun 845, tembok Maria yang telah melindungi manusia selama seratus tahun berhasil dijebol oleh raksasa kolosal bersama raksasa berzarah. Raksasa kolosal memiliki tinggi melebihi tembok, sedangkan raksasa berzarah memiliki tinggi 15 meter dengan lapisan zirah di bagian tubuhnya, bertugas menjebol gerbang tembok Maria bagian dalam. Semua kehidupan yang damai pun musnah seiring dengan hancurnya tembok pelindung. Para raksasa masuk ke dalam kota dan mulai memburu manusia. Orang-orang terpaksa harus meninggalkan tembok Maria dan mengungsi ke dalam tembok Rose.

Umat manusia yang mengalami dan menyaksikan kengerian pada hari itu merasa sangat putus asa. Begitu pula dengan Eren, Mikasa, dan Armin yang kehilangan anggota keluarga yang mereka cintai. Eren dan Mikasa harus

kehilangan ibunya akibat kejadian itu. Eren yang melihat dengan kepala matanya sendiri ibunya dimakan oleh raksasa, merasa sangat dendam terhadap raksasa. Dari saat itu Eren bersumpah untuk menghapuskan seluruh raksasa yang ada di muka bumi.

Hal yang menarik dari *anime Attack on Titan* ini adalah ceritanya yang berbeda dengan *anime* pada umumnya. Dari awal episode telah digambarkan sebuah kebebasan semu dari umat manusia yang hanya bisa tinggal di dalam tembok. Kemudian sebuah peristiwa serangan para raksasa ke dalam tembok yang memberikan rasa keputusasaan yang amat dalam kepada umat manusia. Meski begitu, dalam *anime* ini tetap terdapat sebuah rasa keyakinan dan juga optimisme yang ditunjukkan untuk menghadapi masalah tersebut. Tidak semua orang dalam *anime* ini menyerah pada para raksasa dan tenggelam dalam keputusasaan. Masih terdapat orang-orang yang masih berjuang untuk mencapai sebuah tujuan yang disebut dengan kebebasan yang sebenarnya.

Tidak hanya unsur ceritanya saja yang menonjol, pembangunan karakter pada setiap tokoh dalam *anime* ini juga bagus. Masing-masing tokoh memiliki *background* cerita sendiri-sendiri yang diceritakan dengan baik. Hal itu menjadikan setiap tokoh dalam *anime Attack on Titan* memiliki karakter yang kuat. Salah satu tokoh tersebut adalah Armin Arlelt. Tokoh Armin merupakan salah satu dari tiga tokoh utama selain Eren dan Mikasa. Tokoh Armin digambarkan sebagai seorang yang penakut, dan tidak percaya diri. Ia memiliki kemampuan intelegensi yang bagus, tetapi karena rasa tidak percaya dirinya tersebut membuat Armin tidak bisa menggunakan seluruh potensi yang

dimilikinya. Armin juga menganggap dirinya adalah seorang beban bagi Eren dan Mikasa. Karena setiap Armin menghadapi masalah selalu harus dibantu oleh kedua sahabatnya itu. Meski begitu, dalam lubuk hatinya Armin sangat ingin agar bisa sejajar dengan Eren dan Mikasa dalam menjalani kehidupan yang kejam. Seiring berjalannya waktu Armin berkembang menjadi seorang tokoh yang cukup berpengaruh di dalam cerita. Ia pun dapat menggunakan potensi yang dimilikinya secara lebih maksimal. Kemampuan Armin tersebut berjasa dalam membantu umat manusia melawan para raksasa.

Perkembangan tokoh Armin tersebut menjadi salah satu keunikan dari anime ini. Dan penulis merasa tertarik untuk mengkajinya dengan menggunakan teori naratif film Himawan Pratista, untuk menguraikan unsur-unsur pembentuk yang ada dalam film. Selanjutnya penulis akan menganalisis menggunakan teori kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri, untuk mengetahui bagaimana perubahan efikasi diri yang terjadi pada tokoh Armin Arlelt.

#### 1.1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja unsur naratif yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, dan tujuan dalam *anime Attack on Titan*?
2. Bagaimana perubahan efikasi diri pada tokoh Armin dalam *anime Attack on Titan*?

## 1.2 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis uraikan diatas, penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu :

1. Mendeskripsikan unsur naratif yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, dan tujuan dalam *anime Attack on Titan*.
2. Mendeskripsikan perubahan efikasi diri pada tokoh Armin dalam *anime Attack on Titan*.

## 1.3 Ruang Lingkup

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini merupakan penelitian kepustakaan, dimana data dan referensi diperoleh dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan objek material penelitian. Data Primer yang digunakan berupa *anime Attack on Titan* serta data sekunder yang digunakan berupa literatur-literatur pendukung yang berupa buku, skripsi, jurnal dan lainnya.

Adapun objek formal berfokus pada tokoh Armin Arlert yang akan dikaji menggunakan kajian psikologi sastra dengan pendekatan kognitif sosial mengenai efikasi diri. Kemudian digunakan pula pendekatan struktur pembentuk film, yakni unsur naratif yang meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, dan tujuan. Pendekatan ini bertujuan untuk menemukan data-data pendukung untuk mengetahui bagaimana perubahan efikasi diri yang terjadi pada tokoh Armin dalam *anime Attack on Titan*.

## 1.4 Metode Penelitian

### 1.4.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak catat terhadap objek material yang berupa *anime Attack on Titan* yang menghasilkan data primer berupa kutipan dari *anime* tersebut. Metode studi pustaka digunakan terhadap objek formal yang berasal dari buku-buku yang membahas pendekatan naratif dan pendekatan kognitif sosial.

### 1.4.2 Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur-unsur pembentuk film, dan perubahan efikasi diri pada tokoh Armin dalam *anime Attack on Titan*. Metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode psikologi sastra dengan teori kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri

Selanjutnya untuk menganalisis struktural film, penulis menggunakan teori naratif film Himawan Pratista. Metode struktural digunakan untuk mengetahui unsur-unsur yang membangun dalam *anime* ini dan sebagai langkah awal yang merupakan metode pendukung sebelum melakukan penelitian mengenai efikasi diri.

### 1.4.3 Penyajian Data

Metode penyajian hasil analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode ini adalah metode yang menguraikan hasil analisis dengan kata-kata atau gambar.

## **1.5 Manfaat**

Pada setiap penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi tentang penelitian sastra dalam bentuk film, selain itu juga untuk memberikan sumbangan terhadap ilmu sastra, khususnya psikologi sastra. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian-penelitian sastra berikutnya

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang sebagai referensi tambahan dalam analisis karya sastra khususnya penelitian yang menggunakan objek materi berupa film dan objek formal mengenai psikologi sastra.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini terdiri dari tiga bab yang memiliki sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab 1 adalah pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang dan permasalahan, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan.

Bab 2 adalah tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini berisi tentang penelitian-penelitian sebelumnya dan teori-teori yang mendukung objek penelitian, yaitu teori unsur naratif film dan teori kognitif sosial mengenai efikasi diri untuk menganalisis perubahan efikasi diri pada tokoh Armin.

Bab 3 adalah pembahasan. Bab ini berisi pemaparan hasil analisis struktural *anime Attack on Titan*, dan analisis perubahan efikasi diri pada tokoh Armin.

Bab 4 adalah simpulan. Bab ini berisi uraian pokok-pokok kesimpulan dari hasil penelitian.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini membahas tentang perubahan efikasi diri pada tokoh Armin Arlert dalam *anime Attack on Titan*. Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan beberapa tinjauan penelitian sebagai bahan referensi. Dengan menggunakan tinjauan penelitian-penelitian sebelumnya, selain dapat digunakan sebagai bahan referensi, juga dapat digunakan untuk menghindari adanya tindakan plagiarisme atau duplikasi.

Tinjauan pustaka pertama, penulis menggunakan skripsi milik Zulfa Auliyatuzzaroh mahasiswi Sastra Jepang Universitas Gajah Mada dengan judul “Rendahnya Efikasi Diri Tokoh Tomo Dalam Cerpen *Tomochan No Shiawase: Sebuah Kognitif Sosial Albert Bandura*” (2015). Dari hasil penelitiannya, Auliyatuzzaroh memaparkan bahwa keyakinan diri rendah dari tokoh Tomo terhadap masa depannya disebabkan oleh tiga hal, yaitu pengalaman tentang penguasaan, pemodelan sosial, dan keadaan emosi. Ketiga hal tersebut saling mempengaruhi dan membuatnya menjadi pribadi yang kurang percaya diri terhadap masa depannya.

Persamaan penelitian milik Auliyatuzzaroh dengan penulis terletak pada objek formalnya, yakni sama-sama membahas kognitif sosial mengenai efikasi diri. Sedangkan perbedaannya pada penelitian Auliyatuzzaroh menggunakan cerpen sebagai objek materialnya sedangkan penulis menggunakan serial anime. Selain

itu penulis membahas perubahan efikasi diri yang terjadi pada tokoh, yang tidak dibahas dalam penelitian milik Auliyatuzzaroh.

Tinjauan pustaka kedua, penulis menggunakan skripsi milik M. Prabarani Novitasari, mahasiswi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro dengan judul “Efikasi Diri Tokoh Sayaka Dalam Film *Birigyarū* Karya Sutradara Nobuhiro Doi (Tinjauan Kognitif Sosial)” (2018). Penelitian ini membahas tentang tingginya efikasi diri tokoh Sayaka Kudo. Hasil analisis dari penelitian ini adalah bentuk-bentuk efikasi diri tinggi Sayaka yaitu bersikap berani dalam menerima tantangan, tidak mudah menyerah dan berkomitmen tinggi dalam mencapai tujuannya. Penyebab efikasi diri tinggi Sayaka yaitu persuasi sosial dan pengalaman keberhasilan.

Penelitian milik Novitasari dan yang penulis teliti memiliki kesamaan pada teori yang digunakan, yaitu teori naratif film Himawan Pratista dan teori kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan. Penelitian milik Novitasari berupa film, sedangkan penulis menggunakan objek material berupa *anime*. Selain itu penulis membahas perubahan efikasi diri yang terjadi pada tokoh, tidak hanya tentang tinggi rendahnya efikasi diri tokoh.

Tinjauan pustaka ketiga adalah skripsi milik Saputra Yogi, mahasiswa Sastra Jepang Universitas Andalas dengan judul “Konflik Batin Tokoh Eren Jaeger Dalam Serial *Anime Shingeki no Kyojin*; Analisis Psikologi Sastra” (2014). Penelitian ini membahas tentang konflik batin yang dialami oleh tokoh Eren yang dianalisis melalui sudut pandang psikologi sastra khususnya menggunakan teori

psikoanalisis Sigmund Freud. Dari hasil penelitian diketahui bahwa konflik batin yang terjadi dalam diri Eren adalah adanya konflik id, ego, dan superego, adanya kecemasan, dan adanya 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.

Persamaan dengan penelitian ini hanya terletak pada objek materialnya, yaitu sama-sama menggunakan serial *anime Attack on titan* atau *Shingeki no Kyojin*. Meskipun penelitian diatas dan penelitian penulis sama-sama dianalisis melalui sudut pandang psikologi sastra, namun fokus penelitian keduanya berbeda. Penelitian milik Yogi berfokus pada analisis konflik batin dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud, sedangkan penulis berfokus pada analisis perubahan efikasi diri dengan menggunakan teori kognitif sosial Albert Bandura tentang efikasi diri.

## **2.2 Kerangka Teori**

### **2.2.1 Teori Naratif Film**

Dalam setiap film pasti mengandung unsur-unsur pembentuk. Unsur-unsur ini merupakan elemen dasar yang dibutuhkan untuk memahami sebuah film dengan lebih baik. Menurut Pratista (2008:1) unsur pembangun pada film ada dua yaitu unsur naratif dan sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain. Unsur naratif adalah bahan atau olahan. Dalam film, yang dimaksud unsur naratif adalah penceritaannya. Sementara unsur sinematik adalah cara yang digunakan atau gaya penggarapan bahan olahan.

Dalam teori struktur naratif film yang dikemukakan oleh Pratista, struktur naratif terbagi menjadi beberapa unsur yaitu cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, elemen pokok naratif dan pola struktur naratif. Namun dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan tiga unsur struktur naratif yaitu sebagai berikut.

#### 2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, di kota B, atau di negara C, dan sebagainya. Film cerita pada umumnya mengambil latar atau lokasi yang nyata. Dalam sebuah adegan pembuka sering kali diberi keterangan teks dimana cerita film tersebut berlokasi untuk memperjelas penonton (Pratista, 2008:35).

#### 2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

##### a. Urutan waktu

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yaitu linier dan nonlinier. Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya

juga sama, yakni A-B-C-D-E. Sedangkan pola nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Satu contoh, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya.

#### b. Durasi waktu

Durasi waktu merupakan rentang waktu yang dibutuhkan oleh sebuah film untuk menampilkan cerita secara utuh. Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita dalam film pada umumnya mempunyai rentan waktu yang lebih panjang.

#### 2.2.1.3 Pelaku Cerita

Pelaku cerita terdiri dari karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Karakter utama biasanya menduduki peran protagonis, sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun antagonis. Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalah.

#### 2.2.1.4 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai sebuah penghalang yang dihadapi tokoh protagonis dalam cerita film tersebut. Permasalahan bisa berupa permasalahan dengan sekitar tokoh protagonis dan juga dengan permasalahan dengan diri sendiri.

Konflik tidak jauh beda dengan permasalahan, konflik merupakan halangan yang dirasakan oleh tokoh utama tetapi perbedaannya adalah harus adanya penengah untuk menyelesaikan hal tersebut. Konflik sering kali ditimbulkan oleh pihak antagonis karena memiliki tujuan yang berbeda atau berlawanan dengan pihak protagonis. Meskipun begitu konflik tidak selalu datang dari pihak antagonis, tetapi bisa saja muncul dari dalam diri tokoh utama itu sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

#### 2.2.1.5 Tujuan

Setiap tokoh utama dalam setiap film pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) dan non-fisik (non-materi). Tujuan fisik bersifat jelas dan nyata, sedangkan tujuan non-fisik bersifat abstrak (tidak nyata).

#### 2.2.2 Teori Psikologi Sastra

Psikologi sastra melakukan kajian sastra dengan memandang karya sastra sebagai kegiatan kejiwaan baik dari sang penulis maupun para pembacanya (Kinayati, 2006).

Secara definitif, psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam karya sastra. (Ratna, 2008). Pada dasarnya karya sastra pasti selalu menampilkan kisah tokoh-tokoh dalam menjalani kehidupan mereka. Para pengarang pasti menghadirkan tokoh dengan karakter dan perilaku yang unik untuk menambah daya tarik pada cerita yang dibuatnya. Aspek inilah yang diangkat oleh psikologi sastra sebagai bahan kajian.

Pada dasarnya psikologi sastra memberikan perhatian pada masalah yang berkaitan dengan unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional yang terkandung dalam sastra. Pada umumnya, aspek-aspek kemanusiaan inilah yang merupakan objek utama psikologi sastra, sebab hanya dalam diri manusia itulah aspek kejiwaan berada.

Ratna (2008) menjelaskan bahwa penelitian psikologi sastra dilakukan dengan menggunakan dua cara yakni yang pertama melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian diadakan analisis terhadap suatu karya sastra. Kedua, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk melakukan analisis

#### 2.2.2.1 Teori Kognitif Sosial Albert Bandura

Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*) merupakan penamaan baru dari Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Bandura (dalam Woolfolk, 2009) menjelaskan, teori kognitif sosial adalah sebuah teori yang memberikan pemahaman, prediksi, dan perubahan perilaku manusia melalui interaksi antara manusia, perilaku, dan lingkungan. Teori ini didasarkan atas proposisi bahwa baik proses sosial maupun proses kognitif adalah sentral bagi pemahaman mengenai motivasi, emosi, dan tindakan manusia.

Konsep utama dari teori kognitif sosial adalah pengertian tentang *observational learning* atau proses belajar dengan mengamati. Manusia cukup fleksibel dan mampu mempelajari berbagai sikap, kemampuan, dan

perilaku, serta cukup banyak dari pembelajaran tersebut yang merupakan hasil dari pengamatan tidak langsung. Walaupun manusia dapat dan memang belajar dari pengalaman langsung, banyak dari apa yang mereka pelajari didapatkan dengan mengobservasi orang lain.

#### a. Efikasi Diri

Konsep efikasi diri adalah inti dari teori kognitif sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Bandura menjelaskan bahwa efikasi diri mengacu pada keyakinan sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau melakukan suatu tugas yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil tertentu (Mawanti, 2011:31). Bandura (dalam Suseno, 2009) mengatakan bahwa keyakinan akan seluruh kemampuan ini meliputi kepercayaan diri, kemampuan menyesuaikan diri, kapasitas kognitif, kecerdasan dan kapasitas bertindak pada situasi yang penuh tekanan. Baron dan Byrne (2003) mengungkapkan bahwa efikasi diri merupakan evaluasi seseorang mengenai kemampuannya atau kompetensi dirinya untuk melakukan tugas, mencapai tujuan atau mengatasi hambatan. Efikasi memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, seseorang akan mampu menggunakan potensi dirinya secara optimal apabila efikasi diri mendukungnya.

Secara umum efikasi diri terbagi atas dua bentuk yakni efikasi diri tinggi dan efikasi diri rendah. Tingginya efikasi diri yang dipersepsikan akan memotivasi individu secara kognitif untuk bertindak secara tepat dan terarah, terutama apabila tujuan yang hendak dicapai merupakan tujuan yang jelas. Rendahnya efikasi diri akan menyebabkan meningkatnya kecemasan dan perilaku

menghindar. Individu akan menghindari aktivitas-aktivitas yang dapat memperburuk keadaan, hal ini bukan disebabkan oleh ancaman tapi karena merasa tidak mempunyai kemampuan untuk mengelola aspek-aspek yang berisiko (Bandura, 1997). Dalam kondisi sulit, seseorang dengan efikasi diri rendah akan mudah menyerah. Sebaliknya, orang dengan efikasi diri tinggi cenderung akan berusaha lebih keras untuk menyelesaikan tugas yang ada.

#### b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efikasi Diri

Menurut Bandura (1997) terdapat empat sumber utama yang mempengaruhi efikasi diri, yaitu:

##### 1) Pengalaman Keberhasilan (*Mastery Experience*)

Pengalaman keberhasilan adalah prestasi yang pernah dicapai pada masa yang telah lalu (Alwisol, 2009:288). Pengalaman akan kesuksesan adalah sumber performansi yang mempunyai pengaruh paling kuat terhadap efikasi diri. Keberhasilan menyelesaikan suatu masalah akan meningkatkan efikasi diri, sebaliknya kegagalan akan menurunkan efikasi diri.

Perkembangan efikasi diri disamping ditentukan oleh keberhasilan dan kegagalan yang telah dilakukan, juga ditentukan oleh kesalahan dalam menilai diri. Apabila dalam kehidupan sehari-hari yang selalu diingat adalah penampilan-penampilan yang kurang baik, maka kesimpulan tentang efikasi diri akan rendah. Sebaliknya, meskipun kegagalan sering dialami tapi secara terus menerus selalu berusaha meningkatkan prestasi maka efikasi diri akan meningkat

## 2) Pengalaman Vikarius atau Pemodelan Sosial (Social Modeling)

Apabila orang melihat suatu kejadian, kemudian ia merasakannya sebagai kejadian yang dialami sendiri maka hal ini akan dapat memengaruhi perkembangan efikasi dirinya. Pengalaman vikarius ini diperoleh melalui pengamatan akan pengalaman orang lain atau model sosial. Bandura (dalam Pervin, 2010:457) menjelaskan, orang-orang dapat membentuk representasi mental internal dari perilaku yang telah mereka observasi, dan kemudian dapat menggunakan representasi mental tersebut pada waktu mendatang. Belajar melalui pemodelan merupakan bukti dimensi kehidupan yang tidak dapat dihindari.

Dalam memilih model, orang cenderung memilih model yang ada kemiripannya dengan diri, perilaku model akan meningkatkan efikasi diri apabila model sukses, dan menurunkan efikasi apabila model gagal (Bandura, 1997). Melihat kesuksesan orang-orang yang serupa dengan diri mereka sendiri akan mengindikasikan bahwa mereka sendiri dapat mengerjakan tugas yang sama, sementara kegagalan model mengidentifikasi mereka tidak akan bisa mengerjakan tugas.

Menurut Feist dan Gregory (2010: 215) secara umum, dampak dari modeling sosial tidak sekuat dampak yang diberikan oleh performa pribadi dalam meningkatkan efikasi diri, tetapi dapat mempunyai dampak yang kuat saat memperhatikan penurunan efikasi diri.

## 3) Persuasi Sosial

Persuasi sosial digunakan untuk meyakinkan individu bahwa individu memiliki kemampuan untuk meraih apa yang diinginkan. Individu diarahkan dengan

nasihat, saran dan bimbingan sehingga dapat meningkatkan keyakinan terhadap kemampuannya. Dampak dari sumber ini terbatas, tetapi pada kondisi yang tepat persuasi dari orang lain dapat mempengaruhi efikasi diri Alwisol (2009: 289).

Persuasi sosial paling efektif jika dikombinasikan dengan performa yang sukses. Persuasi dapat meyakinkan seseorang untuk berusaha dalam suatu kegiatan dan apabila performa yang dilakukan sukses akan meningkatkan efikasi di masa depan (Feist dan feist, 2010:215). Namun, pengaruh persuasi tidaklah terlalu besar, dikarenakan tidak memberikan pengalaman yang dapat langsung dialami atau diamati individu. Pada kondisi tertekan dan kegagalan yang terus-menerus, akan menurunkan kapasitas pengaruh sugesti dan lenyap disaat mengalami kegagalan yang tidak menyenangkan

#### 4) Keadaan Psikologis dan Emosi

Penilaian individu akan kemampuannya dalam mengerjakan sesuatu, sebagian dipengaruhi oleh keadaan emosi. Keadaan emosi yang mengikuti suatu kegiatan akan mempengaruhi efikasi di bidang tersebut. Menurut Alwisol (2009:289) emosi yang kuat, takut, cemas dan stress dapat mengurangi efikasi diri. Namun bisa terjadi, peningkatan emosi (yang tidak berlebihan) dapat meningkatkan efikasi diri

# **BAB III**

## **PERUBAHAN EFIKASI DIRI PADA TOKOH ARMIN**

### **DALAM ANIME *ATTACK ON TITAN***

#### **3.1 Unsur Naratif Film**

Pada subbab ini akan menguraikan tentang unsur naratif *anime Attack on Titan*. Unsur naratif film yang akan dianalisis berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan

##### **3.1.1. Hubungan Naratif dengan Ruang**

Hubungan naratif dengan ruang ini merupakan analisis dimana para pelaku cerita dalam *anime Attack on Titan* melakukan aktivitas. Dalam *anime* ini, ruang utama cerita berada di dalam sebuah tembok besar berbentuk lingkaran yang tidak diketahui secara pasti lokasinya. Tembok tersebut melindungi umat manusia dari para raksasa, dan merupakan wilayah yang tersisa yang ditinggali oleh umat manusia.

Terdapat tiga lapis tembok yang melindungi umat manusia dari para raksasa, masing-masing memiliki tinggi sekitar 50 meter. Tembok pertama atau tembok paling luar bernama tembok Maria, yang memiliki empat distrik, yaitu Shigansina, tiga lainnya belum disebutkan. Tembok kedua bernama tembok Rose, memiliki empat distrik, yaitu Trost, Calaneth, Utopia, dan Krolva. Tembok ketiga atau tembok paling dalam bernama tembok Sina, memiliki empat distrik, yaitu Ehrmich, Stohess, Orvud, Yarckel, dan di tengah-tengahnya terdapat ibu kota

kerajaan bernama Mitras. Jarak antar tembok Maria dengan tembok Rose sekitar 100 kilometer, sedangkan dari tembok Rose ke tembok Sina sekitar 130 kilometer. Jarak dari Tembok Sina ke ibu kota kerajaan sekitar 250 kilometer. Jika diasumsikan tembok sebagai lingkaran yang sempurna, maka panjang atau keliling tembok Maria adalah sekitar 3.014 kilometer, dan luas area di dalam dinding sekitar 723.456 km<sup>2</sup>. Di bawah ini merupakan gambaran wilayah dalam tembok yang dihuni umat manusia dan wilayah laur tembok yang dikuasai para raksasa.



Gambar 1 (*Attack on Titan*, Gambaran Wilayah)

Cerita dalam serial *anime Attack on Titan* memiliki beberapa ruang, antara lain adalah sebagai berikut.

#### 1. Distrik Shiganshina, Trost, Calaneth, dan Stohess

Dalam serial *anime Attack on Titan*, terdapat tiga tembok yang melindungi manusia dari raksasa. Masing-masing tembok memiliki empat distrik yang terletak di sebelah selatan, barat, utara, dan timur. Akan tetapi hanya empat distrik yang digunakan menjadi ruang dalam film, yaitu distrik Shiganshina, Trost, Calaneth, dan Stohess.

a. Distrik Shiganshina

Distrik Shiganshina adalah sebuah kota yang berada di sisi selatan tembok Maria dan merupakan kampung halaman dari Eren, Armin, dan Mikasa. Di tempat ini raksasa Kolosal dan raksasa Zirah pertama kali muncul dan berhasil menjebol gerbang masuk tembok Maria. Hal tersebut menyebabkan para raksasa masuk dan mengacaukan seisi kota. Di bawah ini merupakan gambaran dari Distrik Shiganshina.



Gambar 2 (*Attack on Titan*, Distrik Shiganshina)

b. Distrik Trost

Distrik Trost terletak di sisi selatan tembok Rose. Saat Distrik Shiganshina berhasil dijebol oleh raksasa, para penduduk menyelamatkan diri dan mengungsi ke dalam Distrik Trost. Setelah 5 tahun berlalu, raksasa Kolosal kembali muncul dan menjebol gerbang laur tembok Rose. Di bawah ini merupakan gambaran dari Distrik Trost.



Gambar 3 (*Attack on Titan*, Distrik Trost)

### c. Distrik Calaneth

Distrik Calaneth terletak di sebelah timur tembok Rose. Karena gerbang depan distrik trost jebol dan telah ditutup oleh raksasa Eren dengan batu besar, Resimen Pengintai memulai Ekspedisi ke-57 di luar tembok dari distrik Calaneth. Tujuannya adalah untuk mengambil alih tembok Maria. Di bawah ini merupakan gambaran dari Distrik Calaneth.



Gambar 4 (*Attack on Titan*, Distrik Calaneth)

### d. Distrik Stohess

Distrik Stohess terletak di sebelah timur tembok Sina. Merupakan tempat tinggal keluarga kerajaan dan kaum bangsawan. Di tempat ini terjadi pertarungan akhir antara raksasa wanita dengan raksasa Eren yang menyebabkan banyak korban dari kalangan penduduk sipil. Di bawah ini merupakan gambaran dari Distrik Stohess.



Gambar 5 (*Attack on Titan*, Distrik Stohess)

## 2. Rumah

Rumah adalah tempat tinggal yang digunakan oleh beberapa tokoh dalam anime ini. Dalam anime ini terdapat dua rumah berbeda yang digunakan sebagai ruang. Rumah pertama adalah rumah milik keluarga Mikasa. Dalam rumah ini, terjadi peristiwa percobaan penculikan terhadap keluarga Mikasa yang menyebabkan kedua orang tua Mikasa terbunuh. Di bawah ini adalah gamabran dari rumah keluarga Mikasa.



Gambar 6 (*Attack on Titan*, Rumah keluarga Mikasa)

Rumah kedua adalah rumah milik keluarga Eren. Di rumah ini Eren, Mikasa dan orang tuanya melakukan aktivitas rumah seperti makan, mencuci piring dll. Rumah ini juga menjadi saksi bisu atas kematian ibu Eren yang tertangkap oleh raksasa. Ia terjebak reruntuhan rumah yang roboh saat peristiwa jebolnya tembok Maria. Di bawah ini adalah gambaran dari rumah kelaurga Eren.



Gambar 7 (*Attack on Titan*, Rumah keluarga Eren)

### 3. Kamp Pelatihan

Kamp Pelatihan merupakan tempat pelatihan bagi para kadet Satuan Pelatihan (訓練兵団 *Kunren Heidan*) yang ingin bergabung kedalam tiga divisi militer kerajaan, yaitu Polisi Militer (憲兵団 *Kenpeidan*), Garnisun (駐屯兵団 *Chuuton Heidan*), dan Resimen Pengintai (調査兵団 *Chousa Heidan*). Hanya 10 besar lulusan terbaik yang dapat masuk kedalam Polisi Militer. Di bawah ini merupakan gambaran dari kamp pelatihan.



Gambar 8 (*Attack on Titan*, Kamp Pelatihan)

Eren, Armin, Mikasa dan teman-teman lainnya tergabung kedalam anggota Satuan Pelatihan ke-104, mereka berlatih menjadi seorang prajurit di kamp pelatihan. Beberapa adegan berlangsung di dalam ruang kelas, lapangan, tempat makan, hingga hutan.

### 4. Hutan Raksasa

Hutan raksasa merupakan hutan yang berada di dalam tembok Maria. Seperti namanya, ukuran pohon dalam hutan ini sangat besar dan tinggi mencapai 60-80 meter. Hutan raksasa juga menjadi ruang yang penting, karena pada tempat ini dilakukan operasi penangkapan raksasa wanita, meskipun akhirnya mengalami kegagalan. Di bawah ini merupakan gambaran dari hutan raksasa.



Gambar 9 (*Attack on Titan*, Hutan Raksasa)

## 5. Bekas Markas Resimen Pengintai

Bangunan kastil tua ini dahulu digunakan sebagai markas Resimen Pengintai. Eren yang diketahui dapat berubah menjadi raksasa, diasingkan ke tempat ini. Ia dikawal oleh Levi dan dilatih agar dapat menguasai kekuatannya. Di bawah ini merupakan gambaran dari bekas markas Resimen Pengintai.



Gambar 10 (*Attack on Titan*, Bekas Markas Resimen Pengintai)

### 3.1.2. Hubungan Naratif dengan Waktu

Waktu merupakan (kapan) terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah film. Berikut elemen waktu dalam serial *anime Attack on Titan*.

#### 3.1.2.1 Durasi Waktu

Durasi waktu dalam *anime* untuk versi serial umumnya adalah sekitar 24 menit dalam setiap episode, meskipun ada beberapa *anime* yang memiliki durasi 12 atau 16 menit setiap episode. Dalam serial *anime Attack on Titan* terdiri dari 25 episode dengan durasi masing-masing episode selama 24 menit. Sehingga total

keseluruhan durasi yang digunakan adalah  $25 \times 24 = 600$  menit atau sekitar 10 jam.

### 3.1.2.2 Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan pola berjalannya waktu cerita pada sebuah film. Plot yang digunakan dalam serial *anime Attack on Titan* ditampilkan dengan pola linier, dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan.



Gambar 11 dan 12 (*Attack on Titan* Episode 1 & 2, Adegan 18:14 & 22:19)

Plot pada anime *Attack on Titan* dimulai pada suatu hari di tahun 845, ketika Eren, Armin dan Mikasa masih kecil. Pada hari yang sama terjadi peristiwa jebolnya tembok Maria oleh raksasa kolosal. Tahun 847, Eren, Armin, dan Mikasa bergabung dengan Satuan Pelatihan ke-104.



Gambar 13 dan 14 (*Attack on Titan* Episode 4 & 24, Adegan 20:48 & 19:21)

Waktu kemudian berlanjut ke tahun 850 saat raksasa kolosal kembali muncul dan kembali menjebol tembok Rose. Setelah peristiwa jebolnya tembok

Rose dan diketahui Eren berubah menjadi raksasa. Selanjutnya, banyak peristiwa-peristiwa penting yang terjadi, antara lain ekspedisi ke-57 di luar tembok, kemudian munculnya raksasa wanita, hingga operasi penangkapan raksasa wanita di distrik Stohess. Dalam anime ini terdapat beberapa episode yang menceritakan kilas balik, tetapi hal tersebut tidak mempengaruhi dan mengganggu alur cerita.

### **3.1.3. Elemen Pokok Naratif**

Dalam setiap cerita film, selain aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok lainnya, yakni pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan. Elemen-elemen tersebut saling terhubung menjadi sebuah cerita yang utuh. Berikut ini uraian dari ketiga elemen pokok tersebut.

#### **3.1.3.1 Pelaku Cerita**

Setiap cerita umumnya memiliki karakter atau tokoh utama dan pendukung. Karakter atau tokoh utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh pendukung merupakan penunjang tokoh utama untuk menggerakkan cerita. Tokoh pendukung dapat bertindak sebagai pembantu tokoh utama atau sebaliknya dapat bertindak sebagai pemicu masalah. Berikut adalah penjelasan elemen pelaku cerita dalam *anime Attack on Titan*.

#### **A. Tokoh Utama**

##### **1. Eren Jaeger**

Eren adalah tokoh utama dalam serial *anime Attack on Titan* karena memiliki peran penting yang jika dihilangkan atau digantikan maka akan mengubah keseluruhan cerita. Intensitas kemunculan Eren sebagai tokoh utama sangat dominan baik dari segi pelaku kejadian ataupun yang dikenai kejadian dan

berhubungan erat dengan tokoh-tokoh lain. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Eren ketika masih kecil.



Gambar 15 (*Attack on Titan*, Eren Kecil)

Eren merupakan lulusan Satuan Pelatihan ke-104 yang bergabung dengan Resimen Pengintai. Eren memiliki tinggi badan rata-rata dengan wajah bulat memanjang, rambut pendek lurus berwarna coklat gelap, dan mata ekspresif berwarna hijau dengan alis tipis. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Eren setelah beranjak dewasa.



Gambar 16 (*Attack on Titan*, Eren)

Eren digambarkan sebagai seorang yang keras kepala dan berkeinginan kuat. Penggambaran sifat Eren tersebut ditunjukkan dari kutipan dialog berikut.

- ミカサ : エレンが調査兵団に入りたいって。  
 エレン : ミカサ言うなって！  
 カルラ : エレン、何を考えているの。壁の外に出た人類がどれ  
 だけ死んだかわかってるの。  
 エレン : わかってるよ！  
 カルラ : だったら！

グリシャ : エレン、どうして外に出たいんだ。  
 エレン : 知りたいんだ。外の世界がどうなっているのか。  
 何も知らずに一生壁の中で過ごすなんて嫌だ。  
 それにここで誰も続く人がいなかったら、今までに死んだ人達の命が無駄になる！  
 グリシャ : そうか. .

(*Attack on Titan*, Episode 1. 13:21-14:09)

Mikasa : Eren ingin masuk Resimen Pengintai.  
 Eren : Mikasa jangan katakan!  
 Carla : Eren, apa yang kau pikirkan? Apa kau tahu berapa banyak orang yang mati di luar tembok sana!?  
 Eren : Aku tahu!  
 Carla : Kalau begitu!  
 Grisha : Eren. Kenapa kau ingin pergi keluar tembok?  
 Eren : Aku ingin tahu. Dunia luar itu seperti apa. Aku tidak mau mati dalam tembok ini tanpa mengetahui apa-apa. Selain itu, jika disini tidak ada yang meneruskan, mereka yang telah mengorbankan jiwanya akan mati sia-sia!  
 Grisha : Jadi begitu..

Dari dialog diatas, terlihat sifat keras kepala Eren yang ingin masuk Resimen Pengintai, meski ibunya melarang dengan keras. Keinginan yang kuat untuk bergabung dengan Resimen Pengintai dibuktikan dengan mendaftar menjadi anggota Satuan Pelatihan, dua tahun setelah tembok Maria berhasil dijebol.

Selain itu, Eren juga seorang yang impulsif, bahkan kepada orang yang tidak ia kenal. Seperti pada saat ia menolong Mikasa saat masih kecil. Meskipun Eren tidak mengenalnya, ia berani mempertaruhkan nyawanya melawan penculik untuk menyelamatkan Mikasa.

## 2. Armin Arlelt

Armin adalah tokoh utama kedua (deuteragonist) setelah Eren dalam serial *anime Attack on Titan*, karena merupakan tokoh yang selalu hadir di dalam film baik

secara langsung maupun tidak langsung. Armin merupakan lulusan Satuan Pelatihan ke-104 yang bergabung dengan Resimen Pengintai. Ia juga merupakan sahabat baik Eren dan Mikasa dari kecil.

Sedari kecil, Armin telah memiliki ketertarikan yang mendalam dengan dunia luar di balik tembok. Sebagai seorang anak kecil, Armin mempelajari buku tentang dunia luar yang merupakan buku ilegal milik kakeknya. Karena ketertarikannya itu, ia dianggap aneh oleh anak-anak lain dan bahkan sampai sering mendapat perundungan. Armin pun sering bergantung kepada Eren dan Mikasa untuk melindunginya. Di bawah ini merupakan gambaran tokoh Armin saat masih kecil.



Gambar 17 (*Attack on Titan*, Armin kecil)

Armin digambarkan sebagai seorang yang pendek untuk ukuran laki-laki, memiliki wajah bulat yang terlihat feminim, rambut pendek berwarna pirang, dan mata biru besar yang ekspresif. Dalam Satuan Pelatihan, Armin menjadi anggota dengan fisik terlemah, tetapi ia memiliki kemampuan intelegensi yang tinggi dalam membuat strategi. Hal tersebut membuat Armin menjadi aset yang sangat bernilai bagi pasukan militer. Di bawah ini merupakan gambaran tokoh Armin setelah beranjak dewasa.



Gambar 18 (*Attack on Titan*, Armin)

Armin memiliki sifat penakut ditambah dengan keadaan fisik yang lemah, menjadikan ia mempunyai rasa percaya diri yang rendah. Armin bahkan tidak bisa melakukan apa-apa saat melihat teman-temannya dan sahabatnya Eren menjadi korban dari keganasan para raksasa, ia hanya terdiam tidak dapat bergerak karena rasa ketakutan dan putus asa.

Meski begitu Armin sebenarnya merupakan orang yang baik hati dan tidak mementingkan diri sendiri, ia selalu mengkhawatirkan keselamatan teman-temannya dan selalu siap menempatkan dirinya dalam situasi berbahaya untuk menyelamatkan teman-temannya. Seperti dibuktikan dari dialog berikut.

ジャン : 緊急事態の信煙弾だ。これだけじゃ意図が伝わるとは  
思えねえが。  
ライナー : アルミンあと 3 分だけ待つ、それまでにここに残るもの  
を決めるぞー  
アルミン : 僕が残る。でもその代わりに僕に代わって報告してほしい  
ことがある。できれば、エルヴィン団長にだけ。

(*Attack on Titan*, Episode 18. 05:51-06:12)

Jean : Itu sinyal untuk keadaan darurat... Kalau cuma ini, entah mereka bisa mengerti tujuan kita atau tidak.  
Reiner : Armin, kita masih bisa menunggu selama tiga menit lagi. Selama itu, kita harus menentu-  
Armin : Aku akan tinggal disini. Tapi, sebagai gantinya aku akan menitipkan pesan pada kalian... kalau bisa hanya sampaikan pada Komandan Erwin.

Dari dialog di atas, saat Jean, Reiner, dan Armin harus memutuskan siapa yang akan ditinggalkan tanpa kuda, Armin langsung menawarkan dirinya tanpa ragu-ragu. Armin mengorbankan dirinya sendiri untuk menyelamatkan teman-temannya.

Armin juga merupakan seorang yang cerdas, ia memiliki kemampuan intelektual yang baik. Armin suka berpikir mendalam tentang situasi dan memecahkan masalah menggunakan pikiran. Saat mengetahui para raksasa telah menguasai ruangan pengisian gas, Armin pun mengutarakan rencananya kepada teman-temannya untuk mengatasi raksasa-raksasa tersebut. Dengan kecerdasannya, Armin juga berhasil menyelamatkan sahabatnya Eren dan Mikasa dari kepungan pasukan Garnisun. Ia berhasil meyakinkan bahwa Eren bukanlah ancaman bagi umat manusia, dan berencana memanfaatkan kekuatan raksasa Eren untuk merebut kembali kota.

### 3. Mikasa Ackerman

Mikasa juga merupakan tokoh utama kedua setelah Eren, ia berada di posisi yang sama dengan Armin. Mikasa adalah saudara angkat Eren. Mikasa kehilangan orang tua kandungnya pada saat terjadi upaya penculikan di rumahnya. Ia ditolong oleh Eren dan kemudian diangkat oleh ayah Eren sebagai anak.

Saat kecil, Mikasa sama seperti anak-anak perempuan kebanyakan, ceria dan juga polos. Semua itu hilang setelah kejadian upaya penculikan di rumah Mikasa. Mikasa harus kehilangan kedua orang tuanya di depan matanya sendiri, ia juga harus berjuang bersama Eren agar bisa selamat dari penculik. Setelah kejadian itu, Mikasa sadar bahwa ia harus menerima dunia ini sebagai tempat

yang kejam, dimana hanya yang kuat yang akan bertahan. Di bawah ini merupakan gambaran tokoh Mikasa saat masih kecil.



Gambar 19 (*Attack on Titan*, Mikasa kecil)

Mikasa digambarkan sebagai seorang perempuan berfisik kuat, dengan postur tubuh tinggi, rambut hitam sedagu, dan pandangan mata dingin. Mikasa merupakan anggota terkuat dalam Satuan Pelatihan. Setelah diselamatkan oleh Eren saat kecil, ia kemudian mendedikasikan hidupnya untuk melindungi Eren. Di bawah ini merupakan gambaran tokoh Mikasa setelah beranjak dewasa.



Gambar 20 (*Attack on Titan*, Mikasa)

Semenjak kehilangan kedua orang tuanya, serta kembali kehilangan ibu angkatnya, Mikasa menjadi seorang yang dingin dan juga serius. Ia kemudian tumbuh menjadi seorang wanita yang kuat agar bisa senantiasa melindungi Eren. Mikasa selalu berusaha melakukan segala upaya untuk membuat Eren mengikuti apa yang ia anggap sebagai jalan yang benar. Bahkan Eren sampai merasa kesal

oleh sifat Mikasa yang sangat protektif itu. Pembuktiannya ditunjukkan dari dialog berikut.

ミカサ : エレン。戦闘が混乱したら、私のところへ来て。  
 エレン : は?オレとお前は別々の班だろう。  
 ミカサ : 混乱した状況下では筋書き通りにはいかない。私はあなたを守る  
 エレン : お前何言って—  
 班長 : アッカーマン訓練兵。お前は特別に後衛部隊だついでこい。  
 ミカサ : わ私の腕では足手まといになります。  
 班長 : お前の判断を聞いているのではない。避難が遅れている今は住民の近くに一人でも多くの精鋭が必要だ。  
 ミカサ : し—しかし—  
 エレン : おい! いい加減にしろミカサ! お前までオタつてんじゃねえ人類滅亡の危機だぞ! 何てめえの勝手な都合を押しつけてんだ?!  
 ミカサ : 悪かった私は冷静じゃなかった。ひとつだけ頼みがある。どうか死なないで。

(*Attack on Titan*, Episode 5. 12:26-13:30)

Mikasa : Eren. Jika keadaan memburuk, temui aku.  
 Eren : Hah? Regu kita kan berbeda!  
 Mikasa : Ditengah kekacauan ini, segala tak bisa berjalan sesuai rencana. Aku akan melindungimu.  
 Eren : Apa yang kamu kata—  
 Ketua Regu : Kadet Ackerman! Kau ditempatkan di barisan pertahanan belakang. Ikut denganku.  
 Mikasa : Aku hanya akan menghambat bapak!  
 Ketua Regu : Aku tidak meminta pendapatmu. Evakuasinya berjalan lambat. Kita butuh pasukan elit sebanyak mungkin untuk melindungi warga.  
 Mikasa : Tapi—  
 Eren : Hei! Sudah cukup Mikasa! Tak biasanya kau panik seperti ini! Umat manusia sedang diambang kepunahan! Kenapa kau malah ingin bertindak sesukamu?!  
 Mikasa : Maaf. Aku tak bisa berpikir jernih. Satu hal saja, kumohon. Jangan sampai mati.

Dari kutipan diatas, Mikasa ingin terus tetap bersama Eren meskipun mereka mendapat tugas yang berbeda, tentunya dengan tujuan agar bisa melindungi Eren. Hal tersebut membuat Eren sedikit kesal, tetapi pada akhirnya Mikasa mematuhi perkataan Eren.

## **B. Tokoh Tambahan**

### 1. Grisha Jaeger

Grisha adalah ayah dari Eren dan ayah angkat dari Mikasa, ia juga merupakan seorang dokter di distrik Shiganshina. Sebagai tokoh tambahan, Grisha hanya dimunculkan sebentar, ia tidak terlihat saat kejadian jebolnya tembok Maria. Sesaat sebelum kejadian, Grisha harus pergi untuk urusan kerja di tembok bagian dalam. Grisha kemudian muncul kembali di dalam mimpi Eren, yang saat itu telah mengungsi di distrik Trost, setelah distrik Shiganshina telah dikuasai raksasa. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Grisha.



Gambar 21 (*Attack on Titan*, Grisha)

Grisha digambarkan sebagai seorang pria yang memiliki rambut lurus gondrong berwarna coklat gelap dan mata berwarna hijau dengan kacamata bulat. Grisha merupakan seorang yang tenang dan memperhitungkan segala sesuatu. Setelah mendengar alasan Eren ingin bergabung dengan Resimen Pengintai, ia

pun memahami dan menjanjikan kepada Eren akan memperlihatkan ruangan bawah tanahnya yang selama ini ia larang untuk masuk.

## 2. Carla Jaeger

Carla adalah seorang istri dari Grisha Jaeger, ia juga seorang ibu dari Eren dan ibu angkat dari Mikasa. Sama seperti Grisha, Carla juga hanya muncul sebentar, bahkan ia bernasib tragis karena harus mati dimakan raksasa. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Carla.



Gambar 22 (*Attack on Titan*, Carla)

Carla memiliki sifat baik hati dan perhatian. Ia menegur keluarganya atas keputusan berbahaya, seperti ketika Eren ingin bergabung dengan Resimen Pengintai. Carla memperlihatkan sisi kepeduliannya sebagai seorang ibu. Kutipan yang menguatkan adalah dialog antar tokoh berikut.

ミカサ : エレンが調査兵団に入りたいって。  
 エレン : ミカサ言うなって!  
 カルラ : エレン、何を考えているの。壁の外に出た人類がどれ  
 だけ死んだかわかってるの。  
 エレン : わかってるよ!  
 カルラ : だったら!

(*Attack on Titan*, Episode 1. 13:21-13:39)

Mikasa : Eren ingin masuk Resimen Pengintai.  
 Eren : Mikasa jangan katakan!  
 Carla : Eren, apa yang kau pikirkan. Apa kau tahu berapa banyak  
 orang yang mati di luar tembok sana?  
 Eren : Aku tahu!

Carla : Kalau begitu!

Carla yang mengetahui bahwa Eren ingin bergabung dengan Resimen Pengintai langsung merasa terkejut. Ia memberikan nasihat keras kepada Eren agar mengurungkan niatnya itu. Carla sangat peduli terhadap anaknya tersebut, ia tidak ingin Eren ikut menjadi korban dari para raksasa di luar tembok.

### 3. Raksasa

Raksasa atau *titan* (巨人 *Kyojin*) adalah tokoh antagonis utama dalam *anime Attack on Titan*. Mereka adalah ras makhluk raksasa dengan tinggi rata-rata 2 sampai 15. Raksasa pertama kali muncul sekitar 100 tahun yang lalu, dan mulai memangsa manusia hingga umat manusia pun hampir punah. Di bawah ini merupakan gambaran dari para raksasa yang menjadi musuh utama umat manusia.



Gambar 23 (*Attack on Titan*, Raksasa)

Raksasa merupakan makhluk yang menyerupai manusia telanjang, mereka memiliki jumlah dan susunan anggota tubuh sama seperti yang dimiliki manusia. Meski begitu, raksasa memiliki beberapa perbedaan dengan manusia, antara lain raksasa tidak memiliki akal. Segala percobaan yang dilakukan untuk berkomunikasi dengan raksasa selalu gagal, yang mereka tahu hanyalah memburu manusia secara terus menerus. Kemudian raksasa tidak memiliki organ reproduksi dan saluran pencernaan yang lengkap dan berfungsi, mereka hanya memiliki

rongga seperti perut yang akan menjadi tempat dari apa yang mereka telan. Setelah menelan dalam jumlah tertentu, mereka akan dipaksa memuntahkan dan mengosongkan isi perutnya sebelum kembali menelan lebih banyak lagi.

Raksasa juga memiliki kelainan dalam proporsi tubuhnya, seperti kepala yang besar, bagian tubuh yang lebih kecil dari yang lainnya, dll. Selain itu raksasa memiliki jaringan kulit yang berbeda dengan manusia. Jika terluka tidak mengeluarkan darah, dan malah beregenerasi menyembuhkan diri. Sebagian besar Raksasa memiliki bentuk tubuh maskulin, seperti seorang pria dewasa. Di bawah ini merupakan adegan yang menunjukkan regenerasi pada bagian tubuh raksasa.



Gambar 24 (*Attack on Titan*, Regenerasi raksasa)

Tidak seperti spesies lain, raksasa tidak bereproduksi, dan tidak berinteraksi selain dengan manusia. Tujuan hidup mereka adalah untuk memburu dan memangsa manusia. Meski begitu, dalam kenyataannya raksasa tidak membutuhkan manusia untuk kelangsungan hidupnya. Itu terbukti ketika selama seratus tahun mereka tidak bisa mendapatkan manusia, hal tersebut tidak mempengaruhi mereka atau mengurangi jumlah mereka.

Kebanyakan raksasa tidak menunjukkan tanda-tanda kecerdasan dan bertindak seperti binatang yang tidak memiliki akal, mudah ditebak, dan dialihkan perhatiannya. Beberapa raksasa dikatakan sebagai raksasa tidak normal, karena

memiliki kebiasaan yang tidak sama dengan raksasa kebanyakan, seperti melompat-lompat, berlari, dan hanya fokus dengan sesuatu hal. Selain itu terdapat beberapa raksasa yang memiliki akal dan pikiran, seperti raksasa kolosal, raksasa berzirah, raksasa Eren dan raksasa wanita. Mereka adalah raksasa yang dikendalikan oleh manusia. Di bawah ini merupakan gambar dari raksasa yang dikendalikan oleh manusia. Berturut-turut dari kiri ke kanan adalah raksasa wanita (Annie), raksasa Eren, raksasa kolosal, dan raksasa berzirah.



Gambar 25 (*Attack on Titan*, Raksasa berakal)

#### 4. Jean Kirstein

Jean merupakan lulusan Satuan Pelatihan ke-104 yang berasal dari distrik Trost. Jean digambarkan sebagai seorang dengan tinggi standar rata-rata, berambut pendek berwarna abu-abu muda dengan bagian samping dan belakang lebih pendek, sehingga terlihat lebih gelap. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Jean.



Gambar 26 (*Attack on Titan*, Jean)

Jean merupakan tokoh tambahan yang pada awalnya masuk kedalam tokoh antagonis, karena sering bertentangan dengan Eren. Jean menganggap keinginan Eren untuk bergabung dengan Resimen Pengintai untuk menghapuskan seluruh raksasa di dunia adalah omong kosong belaka. Ia bahkan dengan jujur mengakui bahwa keinginannya untuk bergabung dengan Polisi Militer adalah agar bisa hidup dengan damai. Kejadian demi kejadian yang dialami oleh Jean bersama teman-temannya serta kehilangan seorang teman dekatnya Marco, membuat pikiran Jean terbuka dan berubah menjadi lebih dewasa. Jean akhirnya ikut bergabung kedalam Resimen Pengintai.

Jean merupakan seorang yang tidak suka basa-basi. Ia tidak bisa menahan diri ketika berbicara tentang apa yang ia pikirkan, bahkan ketika dia tahu itu tidak bijaksana atau dapat memicu masalah. Jean juga seorang yang pragmatis, ia memiliki keengganan yang kuat untuk mengekspos dirinya ke situasi yang berbahaya.

#### 5. Annie Leonhart

Annie adalah lulusan Satuan Pelatihan ke-104 yang bergabung dengan Polisi Militer. Ia berhasil masuk menjadi 10 besar lulusan terbaik. Annie memiliki tinggi rata-rata dengan rambut pirang yang sebagian diikat belakang. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Annie.



Gambar 27 (*Attack on Titan*, Annie)

Annie merupakan seorang yang jarang tersenyum dan cenderung menunjukkan ekspresi tanpa emosi, ia memiliki sifat dingin dan apatis. Annie memiliki rasa hormat yang tinggi kepada orang-orang yang mengabdikan hidupnya atau bahkan mengorbankan nyawanya untuk alasan tertentu yang mereka percayai.

Pada pertengahan cerita terungkap bahwa Annie adalah sosok dibalik raksasa wanita yang memiliki tujuan untuk menculik Eren. Kemunculan pertama kali Annie dengan bentuk raksasa wanita adalah pada saat Ekspedisi ke-57 di luar tembok. Annie kemudian berubah lagi menjadi raksasa saat terpojok oleh Resimen Pengintai yang ingin menangkapnya. Ia kemudian harus bertarung dengan raksasa Eren, dan pada akhirnya harus kalah. Annie kemudian menyelimuti tubuhnya dengan kristal yang sangat keras dan tidak dapat dihancurkan.

6. Erwin Smith

Erwin adalah Komandan ke-13 dari Resimen Pengintai. Erwin digambarkan sebagai seorang yang tinggi gagah, memiliki mata berwarna biru dengan alis tebal, dan rambut pendek pirang yang disisir rapi kesamping. Di bawah ini adalah gambaran dari tokoh Erwin.



Gambar 28 (*Attack on Titan*, Erwin)

Erwin memiliki sifat yang tenang, cerdas, cerdas. Ia berhasil membawa kemajuan dalam Resimen Pengintai, salah satunya adalah berhasil menangkap raksasa wanita. Sebagai seorang komandan, Erwin memiliki kharsima kepemimpinan yang luar biasa, anak buahnya sangat menghormati dan loyal terhadapnya. Orang-orang yang Erwin pimpin rela untuk mempertaruhkan nyawa mereka atas perintah Erwin demi kebaikan dan kemakmuran umat manusia.

7. Levi Ackerman

Levi adalah seorang pemimpin regu pasukan khusus dalam divisi Resimen Pengintai. Ia adalah bawahan dari Komandan Erwin dan sangat loyal terhadapnya. Levi digambarkan berperawakan pendek, rambut berwarna hitam pendek dengan bagian poni belah menyamping yang cukup panjang hingga sejajar dengan telinga. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Levi.



Gambar 29 (*Attack on Titan*, Levi)

Levi selalu memasang wajah masam tanpa ekspresi, sikapnya yang tenang sering menyulitkan orang lain untuk menebak apa yang dipikirkannya. Levi juga merupakan seorang yang dingin dan memandang rendah orang lain, tetapi ia memiliki sifat loyalitas yang tinggi terhadap komandannya Erwin.

## 8. Reiner Braun

Reiner adalah lulusan Satuan Pelatihan ke-104 yang bergabung dengan Resimen Pengintai. Ia digambarkan sebagai seorang dengan tubuh yang tinggi besar dengan bahu yang lebar, rambut pendek berwarna pirang, dan mata berwarna emas dengan ekspresi wajah yang serius. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Reiner.



Gambar 30 (*Attack on Titan*, Reiner)

Reiner dianggap oleh teman-temannya sebagai sosok yang berkarisma dan dapat diandalkan seperti seorang kakak tua. Reiner adalah orang yang bersemangat dan jujur, dengan rasa tanggung jawab yang kuat. Dia mengambil perannya sebagai seorang prajurit dengan sangat serius dan mendorong orang lain untuk melakukan hal sama, tetapi ia juga memiliki hati yang baik dan kecenderungan untuk memikirkan orang lain terlebih dahulu daripada dirinya sendiri. Ia selalu mengambil beban tambahan demi rekan-rekannya.

## 9. Hanji Zoe

Hanji adalah seorang pemimpin regu dalam divisi Resimen Pengintai. Hanji digambarkan sebagai seorang perempuan dengan tinggi rata-rata, memiliki rambut berwarna coklat gelap yang diikat dengan model kuncir kuda dengan poni belah tengah. Ia juga memakai sebuah kacamata berbentuk kotak dengan bingkai tebal

yang diikat menggunakan tali agar tidak terjatuh saat pertempuran, di luar pertempuran ia menggunakan kacamata tipis berbentuk oval. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Hanji.



Gambar 31 (*Attack on Titan*, Hanji)

Hanji merupakan seorang yang enerjik. Ia sangat tertarik dengan raksasa dan melakukan penelitian terhadap raksasa. Bahkan dia juga memiliki belas kasihan yang besar terhadap subjek penelitiannya itu, ia sampai menangis ketika melakukan percobaan dengan melakukan penyiksaan terhadap raksasa.

#### 10. Dot Pyxis

Pyxis adalah komandan yang memimpin pertahanan di bagian selatan, termasuk Trost. Ia merupakan seseorang yang menanggung seluruh wewenang dari bagian penting pertahanan umat manusia. Pyxis digambarkan sebagai seorang pria berkepala botak dengan mata berwarna emas, dan kerutan diwajahnya. Di bawah ini merupakan gambaran dari tokoh Pyxis.



Gambar 32 (*Attack on Titan*, Pyxis)

Pyxis adalah orang yang eksentrik. Ia pernah mengatakan kalau ada raksasa yang cantik, ia bersedia dan tidak keberatan dimakan olehnya. Pyxis memiliki sifat tenang dan juga hati-hati, bahkan ditengah situasi kekacauan sekalipun. Pyxis mampu menenangkan semua prajurit yang berusaha memberontak, dan berhasil meyakinkan mereka untuk terus berjuang merebut kembali kota.

### **3.1.3.2 Permasalahan dan Konflik**

Permasalahan dapat dikatakan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan ini yang kemudian menjadi penyebab adanya konflik. Dalam *anime Attack on Titan* ini, terdapat beberapa permasalahan dan konflik sebagai berikut.

#### **A. Kemunculan Raksasa di Muka Bumi**

Zaman dahulu manusia hidup dengan damai, sampai akhirnya raksasa muncul dan mulai memburu manusia. Permasalahan ini pun memicu konflik besar antara umat manusia dengan raksasa. Populasi umat manusia pun hampir punah karena serangan para raksasa. Umat manusia yang selamat mendirikan tiga lapis tembok besar berbentuk lingkaran setinggi 50 meter, yang dinamai tembok Maria, Rose, dan Sina. Sejak saat itu manusia bisa kembali hidup dengan damai dan aman dari para raksasa meskipun hanya terbatas di dalam tembok. Gambar di bawah merupakan adegan yang menunjukkan kemunculan para raksasa di muka bumi yang kemudian mulai memburu manusia.



Gambar 33 (*Attack on Titan* Episode 2, Adegan 00:11)

#### B. Eren Menganggap Hidup di dalam Tembok sama seperti Hewan Ternak

Meski umat manusia telah hidup dengan damai dan aman selama 100 tahun di dalam tembok, tetapi Eren menganggap kebebasan di dalam tembok saat ini hanyalah sebuah kebebasan semu. Hidup di dalam tembok sama halnya seperti hewan ternak, hanya bisa makan tidur tanpa bisa keluar kandang. Eren sangat ingin sekali mengetahui dunia di luar tembok dan menjelajahnya demi mendapatkan kebebasan yang sebenarnya. Hal tersebut menimbulkan konflik, orang-orang memandang remeh kepada Eren, Armin, dan Mikasa, mereka dianggap sebagai orang yang tidak waras karena ingin pergi keluar tembok. Gambar di bawah adalah adegan yang menunjukkan keresahan hati Eren bahwa hidup di dalam tembok itu sama seperti hewan ternak.



Gambar 34 (*Attack on Titan* Episode 1, Adegan 07:44)

### C. Jebolnya Tembok Maria

Setelah 100 tahun umat manusia hidup damai di dalam tembok, pada tahun 845, tembok Maria di sisi selatan tepatnya di distrik Shiganshina tiba-tiba dijebol oleh raksasa kolosal, yang diikuti oleh raksasa berzarah. Hal tersebut menimbulkan kekacauan yang begitu besar. Konflik dengan para raksasa tidak dapat dihindarkan.

Raksasa-raksasa di luar dinding masuk kedalam distrik Shiganshina dan mulai memburu manusia. Pasukan Garnisun yang bertugas melindungi tembok Maria tidak berdaya menghadapi banyaknya raksasa yang masuk. Kejadian tersebut pun memakan banyak korban jiwa. Orang-orang yang selamat mengungsi ke dalam tembok Rose. Setelah beberapa waktu semua wilayah tembok Maria telah dikuasai oleh para raksasa. Gambar di bawah menunjukkan adegan saat raksasa kolosal akan menjebol gerbang luar tembok Maria.



Gambar 35 (*Attack on Titan* Episode 1, Adegan 18:41)

Saat kejadian jebolnya tembok Maria, Eren dan Mikasa harus kehilangan ibunya yang tertangkap oleh raksasa karena terjebak dalam reruntuhan rumah. Kejadian itu membuat Eren sangat membenci raksasa dan bersumpah untuk memusnahkan seluruh raksasa yang ada di dunia ini. Gambar di bawah

menunjukkan adegan saat Ibu Eren yang terjebak dalam reruntuhan rumah, hendak ditangkap oleh raksasa.



Gambar 36 (*Attack on Titan* Episode 1, Adegan 22:40)

D. Jebolnya Tembok Rose dan Eren yang berubah menjadi Raksasa

Berselang 5 tahun setelah jebolnya tembok Maria, raksasa Kolosal kembali muncul dan menjebol tembok Rose tepatnya di distrik Trost. Konflik dengan para raksasa pun kembali terjadi. Eren, Armin, Mikasa dan teman-teman yang telah lulus dari Satuan Pelatihan, ikut bergabung bersama pasukan militer untuk menahan para raksasa yang masuk ke kota.

Pada peristiwa kali ini Eren yang terluka parah akibat serangan raksasa harus mengorbankan dirinya untuk menyelamatkan Armin yang tidak bisa berbuat apa-apa melihat kengerian yang terjadi. Gambar di bawah menunjukkan adegan saat Eren berusaha menolong Armin yang hendak ditelan oleh raksasa.



Gambar 37 (*Attack on Titan* Episode 5, Adegan 21:16)

Setelah kejadian itu, Armin sangat putus asa. Karena dirinya sendiri Armin harus kehilangan Eren, dan ia tidak tahu lagi harus bagaimana mengatakannya kepada Mikasa. Setelah beberapa waktu muncul raksasa 15 meter yang tiba-tiba menyerang raksasa lain yang berada disekitarnya. Gambar di bawah menunjukkan adegan raksasa misterius yang tiba-tiba muncul dan menyerang raksasa lain di sekitarnya.



Gambar 38 (*Attack on Titan* Episode 5, Adegan 21:16)

Raksasa misterius tersebut terus menghajar raksasa-raksasa yang berada di sekitarnya, sampai tidak ada yang tersisa. Ia kemudian tumbang. Pada tengkuk leher raksasa tersebut kemudian mengeluarkan asap dan samar-samar memperlihatkan Eren yang tidak sadarkan diri. Kejadian tersebut menimbulkan permasalahan baru, setelah tersadar Eren dikepung oleh pasukan Garnisun bersama Armin dan Mikasa. Ia dianggap sebagai musuh dan ancaman bagi umat manusia. Beruntung komandan pasukan Garnisun, Dot Pyxis datang dan menyelamatkan Eren, Armin dan Mikasa. Gambar di bawah menunjukkan adegan saat Eren, Armin, dan Mikasa dikepung oleh pasukan Garnisun.



Gambar 39 (*Attack on Titan* Episode 9, Adegan 11:45)

Tidak sampai disitu, Eren yang telah diketahui memiliki kekuatan raksasa harus menjalani pengadilan militer. Ia diperebutkan oleh Resimen Pengintai dan Polisi Militer. Setelah menjalani perdebatan yang sengit, akhirnya Resimen Pengintai berhasil mendapatkan Eren. Berbekal kekuatan Eren, Resimen Pengintai kemudian berencana menjalankan Ekspedisi ke-57 di luar tembok sesegera mungkin, sebagai latihan operasi ambil alih dan penutupan tembok.

#### E. Munculnya Raksasa Wanita

Ekspedisi ke-57 di luar tembok pun dijalankan. Resimen Pengintai berangkat dari distrik Calaneth karena gerbang distrik Trost telah disegel oleh Eren. Pada tengah-tengah perjalanan ke distrik Shiganshina, mereka berhadapan dengan raksasa-raksasa yang telah menguasai tembok Maria. Terdapat satu raksasa tidak biasa, ia berperawakan seperti seorang wanita.

Kemunculan raksasa wanita ini menimbulkan konflik yang serius dengan Resimen Pengintai. Dengan kemampuannya tersebut ia menghancurkan seluruh barisan formasi dari Resimen Pengintai untuk mencari tahu dimana keberadaan Eren. Resimen Pengintai yang terpojok kemudian masuk kedalam hutan raksasa. Di dalam hutan, Komandan Erwin telah mempersiapkan jebakan untuk menangkap raksasa wanita. Resimen Pengintai bermaksud untuk menangkap

raksasa wanita, tetapi rencana tersebut tidak berhasil. Komandan Erwin pun harus menarik mundur pasukannya karena keadaan yang tidak memungkinkan. Gambar di bawah ini menunjukkan kemunculan raksasa misterius berperawakan seperti wanita.



Gambar 40 (*Attack on Titan* Episode 17, Adegan 09:50)

Kegagalan Ekspedisi ke-57 di luar tembok tidak menyurutkan niat Komandan Erwin untuk menangkap raksasa wanita. Saat harus mempertanggung jawabkan kegagalan operasinya kepada pengadilan militer, Erwin juga melakukan operasi penangkapan raksasa wanita. Resimen Pengintai telah mencurigai seseorang yang berada di balik raksasa wanita, yaitu Annie yang merupakan anggota Polisi Militer di distrik Stohess.

Operasi penangkapan yang dijalankan di dalam kota tersebut menyebabkan banyak korban dari masyarakat sipil. Meski begitu, raksasa Eren akhirnya dapat mengalahkan raksasa wanita, walaupun hasil akhirnya tidak seperti yang diharapkan. Annie menyelimuti tubuhnya dengan kristal yang sangat keras dan tidak dapat dihancurkan. Gambar di bawah menunjukkan adegan saat mencoba menghancurkan kristal yang menyelimuti tubuh Annie.



Gambar 41 (*Attack on Titan* Episode 25, Adegan 15:32)

### 3.1.3.3 Tujuan

Setiap pelaku utama dalam semua film pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat berupa fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Dalam *anime Attack on Titan*, hampir setiap tokoh memiliki tujuan utama yang sama, yaitu mendapatkan kebebasan dari ancaman para raksasa. Entah itu kebebasan untuk dapat menjelajahi dunia di luar tembok atau bahkan hanya bebas dengan tidak bertemu dengan raksasa.

Tokoh Eren selain ingin mendapatkan kebebasan, ia juga ingin menghapuskan seluruh raksasa yang ada di luar tembok demi membalaskan dendam atas kematian ibunya yang dimakan oleh raksasa. Untuk mencapai tujuannya itu ia masuk kedalam Satuan Pelatihan dan bergabung dengan Resimen Pengintai. Dalam mencapai tujuannya itu Eren juga mengalami beberapa kendala, seperti pada saat pertama kali berhadapan dengan raksasa ia harus langsung mengorbankan dirinya untuk menyelamatkan sahabatnya Armin, kemudian tanpa sadar Eren berubah menjadi raksasa dan dianggap sebagai musuh umat manusia, pada saat itu Eren hampir saja kehilangan nyawanya dan juga sahabatnya Armin dan Mikasa. Selanjutnya Eren juga diincar oleh raksasa wanita saat operasi ambil alih dan penutupan tembok Maria, dan yang terakhir setelah Eren berhasil

mengalahkan raksasa wanita dengan susah payah, sosok dibalik raksasa tersebut yaitu Annie malah diselimuti oleh kristal yang sangat keras sehingga tidak bisa menguak informasi tentang apa yang sebenarnya terjadi.

Meskipun tujuan utama dalam serial *anime Attack on Titan* ini belum bisa tercapai, namun terdapat fakta yang telah terungkap, yaitu manusia yang ternyata dapat berubah menjadi raksasa, dan umat manusia akhirnya bisa mendapatkan kemenangan pertamanya melawan raksasa.

### **3.2 Analisis Perubahan Efikasi Diri Tokoh Armin**

Setelah melakukan analisis struktur pembentuk film kemudian dilanjutkan dengan analisis efikasi diri. Analisis struktur pembentuk film yang membantu dalam analisis efikasi diri yaitu tokoh, permasalahan dan konflik serta tujuan. Pada subbab ini akan dijelaskan mengenai bentuk-bentuk efikasi diri yang ditunjukkan oleh tokoh Armin Arlelt, faktor yang mempengaruhi efikasi diri serta perubahan efikasi diri dengan menggunakan teori kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri.

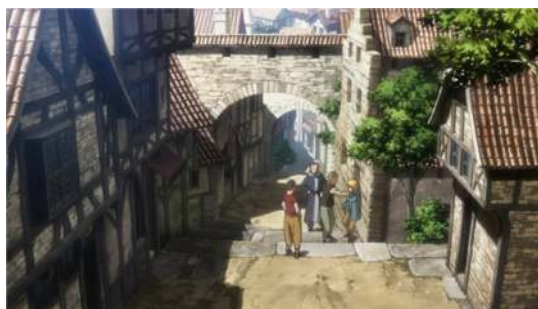
#### **3.2.1. Bentuk-bentuk Efikasi Diri Tokoh Armin**

Efikasi diri mengacu pada keyakinan sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau melakukan suatu tugas yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil tertentu (Mawanti, 2011:31). Keyakinan akan seluruh kemampuan ini meliputi kepercayaan diri, kemampuan menyesuaikan diri, kapasitas kognitif, kecerdasan dan kapasitas bertindak pada situasi yang penuh tekanan.

Dalam *anime Attack on Titan*, ada beberapa bentuk efikasi diri yang ditunjukkan oleh tokoh Armin Arlert, dari bentuk efikasi diri rendah sampai efikasi diri tinggi, diantaranya adalah sebagai berikut.

#### 1. Tidak Mampu Bertindak

Bertindak dalam bahasa Jepang disebut 「行動する」 (*Koudousuru*). Dalam Japanese WordNet, *Koudou* diartikan sebagai 「何かをすることを決める行為」<sup>1</sup>, jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti tindakan memutuskan untuk melakukan suatu hal. Menurut KBBI (2008), bertindak adalah melakukan tindakan (aksi dan sebagainya). Tidak mampu bertindak dapat diartikan sebagai tidak bisa/sanggup melakukan suatu tindakan. Dalam menghadapi suatu masalah, Armin sangat dipengaruhi oleh sifat penakutnya. Rasa takut dan pikiran negatifnya tersebut sering kali membuat armin tidak mampu untuk bertindak. Hal tersebut dibuktikan dari adegan pada potongan gambar berikut.



Gambar 42 (*Attack on Titan* Episode 1, Adegan 15:14)

Gambar di atas memperlihatkan adegan saat Armin dirundung oleh teman-temannya sewaktu masih kecil. Armin dianggap aneh karena ketertarikannya dengan dunia di luar tembok. Dalam adegan tersebut Armin yang memiliki sifat

<sup>1</sup> <https://ejje.weblio.jp/content/行動> (diakses pada 15 Desember 2019, pukul 13.40)

penakut tidak mampu untuk melakukan perlawanan. Perbedaan jumlah juga membuat Armin hanya bisa bersikap pasrah menerima perlakuan nakal dari teman-temannya itu.

Ketidak mampuan Armin dalam bertindak saat menghadapi masalah juga diperkuat dari monolog berikut.

アルミン : なんで僕... <sup>なかま</sup>仲間が <sup>く</sup>食われてる <sup>こうけい</sup>光景を <sup>なが</sup>眺めているんだ。どうして... 僕の体... 動かないんだ。

(*Attack on Titan*, Episode 5. 19:18-19:41)

Armin : Kenapa.. Aku malah menonton teman-temanku dimakan?  
Kenapa.. tubuhku.. tidak bisa bergerak?

Dari monolog diatas, diceritakan Armin baru saja mengalami kejadian yang menyakitkan. Teman-teman regunya satu persatu tertangkap dan dimangsa oleh raksasa, bahkan sahabatnya Eren sampai terluka parah karena hampir tertangkap. Armin mempertanyakan kepada dirinya sendiri, kenapa ia hanya bisa melihat ketika teman-temannya dimakan oleh raksasa, dan kenapa tubuhnya tidak bisa bergerak. Ketidakmampuan Armin untuk melakukan sesuatu tersebut disebabkan oleh rasa takut, putus asa, dan tidak percaya melihat apa yang telah terjadi. Hal tersebut bercampur menjadi satu menjadikan seluruh tubuh Armin seperti membeku tidak dapat digerakkan.

## 2. Meragukan Kemampuan Dirinya

Kemampuan dalam bahasa Jepang diterjemahkan sebagai 「能力」 (*Nouryoku*).

Menurut Japanese WordNet, *nouryoku* memiliki arti 「身体的にも知的にも、適

度に、または十分能力に恵まれているという特質」<sup>2</sup> atau bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti kemampuan seseorang yang memadai, berkualitas secara fisik atau intelektual. Menurut Soehardi (2003:24) kemampuan adalah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara phisik atau mental yang ia peroleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman. Dalam serial *anime* ini, tokoh Armin adalah seorang yang memiliki kemampuan intelegensi yang bagus, khususnya dalam hal menganalisa dan membuat strategi. Namun, karena rasa percaya dirinya yang rendah Armin sering kali meragukan kemampuannya tersebut. Hal tersebut seperti ditunjukkan pada kutipan dialog berikut.

アルミン：補給室を占拠してる 3-4m級が 7 体のままなら、この程度の火力でも同時に視覚を奪う事は不可能じゃない。まず、リフトを使って中央の天井から大勢の人間を投下。そして、7 体の巨人それぞれの顔に向けて同時に発砲視覚を奪う。

そして次の瞬間に全てが決まる。天井に隠れていた 7 人が発砲のタイミングに合わせて。巨人の急所に切りかかる。つまりこの作戦では一回のみの攻撃に全てを全員の命を懸ける事になる。7 人が 7 体の巨人を一撃で同時に仕留めるための作戦なんだ。

でも僕なんかの案が...本当にこれが最善策なんだろうか。

ミカサ：大丈夫 自信を持って、アルミンは正解を導く力がある。わたしもエレンもその力に命を救われた。

アルミン：そんな事が...いつ?

(*Attack on Titan*, Episode 8. 11:41-13:13)

Armin : Meski di gudang persediaan masih ada tujuh raksasa setinggi 3-4 meter, dengan persenjataan sebanyak ini kita masih bisa membutakan mereka semua sekaligus.

<sup>2</sup> <https://ejje.weblio.jp/content/能力> (diakses pada 15 Desember 2019, pukul 14.01)

Pertama-tama kita akan memakai lift untuk mengangkut sekelompok orang menuju bagian tengah ruangan. Lalu, dengan serentak mereka akan menembak tepat dihadapan ketujuh wajah raksasa. Kita akan membutuhkan mereka.

Lalu, langkah berikutnya akan menentukan semuanya. Tujuh orang yang telah bersembunyi di atap akan turun menyerang kelemahan mereka selagi mereka buta. Dengan kata lain... dengan rencana ini, satu serangan ini akan mempertaruhkan semua nyawa yang kita miliki. Rencana ini bertujuan agar ketujuh orang ini dapat membunuh tujuh raksasa secara bersamaan.

Tapi... aku ini bukan siapa-siapa. Apa rencanaku ini pilhan yang paling tepat?

Mikasa : Jangan khawatir. Percaya dirilah. Kau punya bakat untuk memikirkan solusi yang terbaik. Aku dan Eren juga sudah pernah tertolong oleh kekuatanmu itu.

Armin : Itu.... kapan?

Kutipan dialog di atas menunjukkan sebuah adegan ketika Armin menyampaikan rencana yang dipikirkannya kepada teman-temannya. Saat itu Armin dan teman-temannya mengetahui bahwa para raksasa telah menguasai ruangan pengisian gas. Armin berpikir cepat untuk mengatasi masalah tersebut. Ia memiliki sebuah rencana dengan memanfaatkan persenjataan yang ditemukan di sekitar tempat itu. Meskipun telah menyampaikan rencananya secara rinci, tetapi Armin merasa kurang yakin dengan idenya itu. Ia mempertanyakan apakah rencananya tersebut adalah pilihan yang paling tepat, mengingat dirinya bukanlah siapa-siapa.

Dari adegan tersebut dapat diketahui bahwa Armin meragukan kemampuannya sendiri. Meski rencana itu dijelaskannya secara rinci dan terdengar bagus, akan tetapi Armin merasa tidak yakin dengan idenya tersebut. Armin menganggap dirinya bukan siapa-siapa. Untungnya, Mikasa yang melihat keraguan Armin tersebut, langsung meyakinkan Armin agar bisa lebih percaya

diri. Mikasa juga mengatakan bahwa Armin memiliki bakat untuk memikirkan solusi yang terbaik, dan kemampuannya itu juga telah menolong Mikasa dan Eren.

### 3. Tidak mudah Menyerah

Tidak mudah menyerah atau pantang menyerah dalam bahasa Jepang diterjemahkan sebagai 「あきらめない」 (*Akiramenai*). *Akiramenai* berasal dari kata *akirameru* yang dalam Japanese WordNet diartikan sebagai 「状態または活動に終止符を打つ」<sup>3</sup>, bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti mengakhiri suatu aktivitas atau keadaan.

Pantang menyerah merupakan sikap tidak mudah putus asa dalam melakukan sesuatu hal, selalu bersikap optimis, dan mudah bangkit dari keterpurukan. Sedari kecil tokoh Armin selalu saja dilindungi oleh Eren dan Mikasa karena ia dianggap sebagai seorang yang lemah yang harus dilindungi. Dalam lubuk hatinya Armin ingin sekali menjadi kuat seperti kedua sahabatnya itu agar bisa sejajar dalam menjalani hidup di dunia yang kejam ini. Untuk mencapai hal tersebut Armin selalu mencoba untuk berusaha keras dan bersikap pantang menyerah dalam menghadapi sesuatu. Berikut kutipan dialog yang menunjukkan sikap tidak mudah menyerah tokoh Armin.

教官 : どうしたアルレルト？遅れているぞ！貴様には重い  
か！？貴様だけ装備を外すか！？これが本番なら貴様  
はここで巨人の餌だ！

アルミン : くそ！

ライナー : 貸せ！このままじゃ脱落組だぞ！今日の訓練は採点  
されてる！

アルミン : そんなことしたらライナーまで減点されるよ！

<sup>3</sup> <https://ejje.weblio.jp/content/あきらめる> (diakses pada 15 Desember 2019, pukul 14.10)

ライナー : バレねえように尽くせ！オレの気が変わらないうち  
 にな！

アルミン : お荷物なんて死んでもごめんだ！

(*Attack on Titan*, Episode 4. 02:26-03:19)

Instruktur : Kenapa, Arlert? Kau ketinggalan! Apa ini terlalu berat bagimu!? Apa cuma kau yang ingin melepaskan perlengkapanmu!? Kalau ini misi sungguhan, kau sudah menjadi makanan raksasa!

Armin : Sial!

Reiner : Berikan padaku! Kalau begini terus kau bisa dikeluarkan! Pada latihan kali ini kita sedang dinilai!

Armin : Tapi, kalau begini, kau juga akan dikeluarkan!

Reiner : Kalau begitu berusaha agar sampai tak ketahuan! Jangan sampai aku berubah pikiran!

Armin : Daripada menjadi beban, lebih baik aku mati!

Dialog di atas menunjukkan usaha pantang menyerah Armin saat mengikuti latihan fisik yang diadakan di hutan. Saat itu para kadet diuji ketahanan fisiknya untuk berlari membawa tas beban ditengah hujan deras. Armin yang memiliki fisik yang lemah sangat kualahan, ia tertinggal di belakang dan hampir menyerah.

Sikap pantang menyerah Armin ditunjukkan dengan ia menolak bantuan yang diberikan oleh Reiner. Armin berusaha lebih keras mendorong batas kemampuan fisiknya untuk kembali melanjutkan latihan tanpa bantuan orang lain. Gambar di bawah menunjukkan adegan saat Armin menolak bantuan dari Reiner.



Gambar 43 (*Attack on Titan* Episode 4, Adegan 03:17)

Selain itu, sikap pantang menyerah Armin juga ditunjukkan ketika ia sedang berusaha menyadarkan Eren yang hilang kesadaran ketika berada dalam wujud raksasa. Saat itu Eren diberi tugas untuk menyegel gerbang masuk tembok Rose dengan batu besar. Setelah berubah menjadi raksasa, Eren hilang kesadaran dan lupa dengan misinya. Eren bahkan sampai menyerang teman-temannya sendiri. Armin dengan segala upaya berusaha untuk menyadarkan Eren yang berada dalam wujud raksasa tersebut.



Gambar 44 (*Attack on Titan* Episode 12, Adegan 17:31)

Gambar di atas menunjukkan adegan tokoh Armin yang sedang berusaha menyadarkan raksasa Eren. Ia bahkan sampai harus naik ke tengkuk leher raksasa Eren. Meskipun telah berusaha dengan sekuat tenaga, upaya Armin tidak membuahkan hasil. Eren yang berada dalam dunia mimpi tidak menghiraukan kata-kata Armin. Eren merasakan sedang berada dalam dunia yang damai bersama ayah, ibu dan Mikasa. Eren merasa tidak perlu untuk pergi. Namun, Armin tidak menyerah, ia kemudian mengingatkan Eren tentang keinginannya untuk menjelajahi dunia luar bersama-sama. Pergi jauh melewati tembok-tembok, menuju air yang membara, daratan es yang dingin, dan daratan pasir yang begitu luas. Dengan upayanya tersebut, akhirnya Armin berhasil menyadarkan Eren.

Eren yang tersadar kemudian melanjutkan misinya mengangkat batu besar untuk menyegel gerbang tembok Rose.

Adegan lain yang memperlihatkan sikap tidak mudah menyerah Armin adalah ketika ia berusaha menyelamatkan Eren dan Mikasa saat dikepung oleh pasukan Garnisun.

アルミン : 彼は人類の敵ではありません！私達には知り得た情報のすべてを開示する意思があります。

隊長 : 命乞いに貸す耳はない！目の前で正体を現しておいて今さら何を言う！ヤツが敵でないと言うのなら証拠を出せ！それができなければ、危険を排除するまでだ！

アルミン : 私はとうに人類復興のためなら心臓を捧げると誓った兵士！その信念に従った末に命が果てるのなら本望！彼の持つ「巨人の力」と残存する兵力が組み合わせれば、この街の奪還も不可能ではありません！人類の栄光を願うこれから死に行くせめてもの間に、彼の戦術価値を説きます！

兵士 : ヴェールマン隊長彼の言葉は考察に当たるー

隊長 : 黙れー！どう命乞いしようとヤツらは反逆者だ！規則に反する者は排除する！それが兵士たる者の務めだ！

ピクシス : よさんか。相変わらず図体の割には小鹿のように繊細な男じゃ。お前にはあの者の見事な敬礼が見えんのか？今着いたところだが状況は早馬で伝わっておる。お前は増援の指揮に就け。ワシはあの者らの話を聞いたほうがいい気がするのう。

(*Attack on Titan*, Episode 10. 14:45-18:03)

Armin : Dia itu bukan musuh dari umat manusia! Kami bersedia untuk memberi segala informasi yang kami dapatkan!

Kapten : Meski kalian memohon ampun percuma saja! Sekarang dia sudah menunjukkan wajah aslinya! Apa gunanya memohon! Jika menurutmu dia bukan musuh, ayo buktikan! Jika kau tidak bisa aku akan memusnahkannya!

Armin : Sebagai prajurit, hamba bersumpah untuk mempersembahkan jiwaku demi kebangkitan umat manusia! Berkorban demi kehormatan itu adalah kehormatan yang paling tinggi! Jika kita memanfaatkan kekuatan raksasanya untuk pasukan kita, kita mungkin masih bisa merebut kembali kotanya! Demi kejayaan

umat manusia, hamba mohon dalam saat terakhirku, ijinkan hamba untuk menjelaskan betapa pentingnya peranannya!!

Prajurit : Kapten kita harus mempertimbangkan-

Kapten : Diam! Sejauh apapun mereka memohon, mereka tetap pemberontak! Bagi yang melanggar peraturan harus dihukum! Itulah tujuan utama prajurit!

Pyxis : Sudah, hentikan. Kau masih belum berubah, sedewasa apa pun kau masih saja mudah ketakutan. Apa kau tak melihat betapa sempurna pemberian hormatnya?

Aku baru sampai, tapi aku sudah mendapat informasi mengenai situasinya. Kau kumpulan bala bantuan. Menurutku jika kita dengar penjelasan dari mereka bisa berguna juga.

Dialog diatas menunjukkan usaha keras Armin dalam menyelamatkan Eren dan Mikasa. Saat itu Armin, Eren, dan Mikasa dalam kondisi dikepung oleh pasukan Garnisun karena Eren yang berubah menjadi raksasa dianggap menjadi ancaman bagi umat manusia. Dari dialog tersebut terlihat Armin begitu mati-matian berusaha keras menjelaskan tentang apa yang sebenarnya terjadi. Meski Kapten Divisi pasukan Garnisun tetap tidak mendengarkan, Armin tidak menyerah. Ia melakukan segala upaya yang ia bisa untuk menyelamatkan kedua sahabatnya tersebut. Gambar di bawah memperlihatkan raut wajah Armin yang bersungguh-sungguh bersumpah akan mempersembahkan jiwanya demi kebangkitan umat manusia.



Gambar 45 (*Attack on Titan* Episode 10, Adegan 16:41)

#### 4. Berani Bertanggung Jawab

Tanggung jawab dalam bahasa Jepang diterjemahkan sebagai 「責任」 (*Sekinin*).

Dalam Japanese WordNet memiliki arti 「ある人や活動に対する責任」<sup>4</sup> yang dalam bahasa Indonesia berarti tanggung jawab terhadap seseorang orang atau suatu aktivitas. Dalam KBBI (2008), tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya). Meski tokoh Armin adalah seorang yang penakut dan memiliki kepercayaan diri rendah, tetapi sebagai seorang prajurit ia memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Armin selalu mematuhi dan juga menjalankan tugas yang diberikan. Ia berani mempertanggung jawabkan segala sesuatu yang telah ia lakukan.

ピクシス：アルレルト 訓練兵 じゃったかの。

アルミン：はい。

ピクシス：お主は先程「巨人の力」とやらを使えば、この街の奪還も可能だと申したな。あれは本当にそう思ったのか、それとも苦し紛れの命乞いか。

アルミン：それは両方です。あの時僕は言おうとしたことは巨人になったエレンがあの大岩を運んで、破壊された扉を塞ぐということでした。ただ単純に思いついただけですがせめてエレンの持つ力に現状を打開できる可能性を感じてもらえないかと。もちろん助かりたい一心でしたが。

ピクシス：助かりたい一心. . . 何より信用できる言葉だ。

(*Attack on Titan*, Episode 10. 19:55-20:50)

Pyxis : Kadet Arlelt, ya?

Armin : Siap!

Pyxis : Barusan kau bilang, dengan memanfaatkan kekuatan raksasa, kita bisa merebut kembali kota ini. Apa kau benar-benar yakin, atau hanya gara-gara putus asa?

<sup>4</sup> <https://ejje.weblio.jp/content/責任> (diakses pada 15 Desember 2019, pukul 14.20)

- Armin : Itu.. Keduanya. Waktu itu aku ingin bilang kalau Eren dalam bentuk raksasa, bisa mengangkat batu itu ke tembok, dan menutup lubang di gerbang. Itu hanya terlintas di pikiranku..  
Tapi, bisakah anda menganggap kalau kekuatan Eren itu adalah kesempatan untuk membalikkan keadaan? Tentu saja, itu merupakan upaya tulus untuk bertahan hidup.
- Pyxis : Upaya tulus untuk bertahan hidup. Kata-kata itu jauh lebih berharga dari apapun.

Dialog di atas merupakan penjelasan Armin ketika ditanya oleh Komandan Pyxis tentang idenya memanfaatkan kekuatan raksasa Eren. Apakah Armin benar-benar yakin soal rencananya tersebut atau karena telah putus asa. Armin mengakui kalau keduanya benar. Ia mengatakan pada saat itu hanya itu yang terlintas di pikirannya, memanfaatkan kekuatan raksasa Eren untuk menutup tembok. Armin juga tidak menyangkal kalau hal itu ia lakukan sebagai upaya untuk bertahan hidup. Komandan Pyxis mengerti tentang maksud penjelasan Armin tersebut. Ia juga setuju untuk menjalankan rencana dari Armin tersebut.

Sebagai bentuk tanggung jawab Armin karena Komandan Pyxis menyetujui rencananya tersebut, Armin ikut secara langsung menyusun strategi bersama tim ahli strategi pasukan Garnisun. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan adegan saat Armin menyusun strategi bersama tim ahli strategi.



Gambar 46 (*Attack on Titan* Episode 11, Adegan 08:51)

Armin merasa sedikit tidak enak karena ia hanya seorang kadet. Namun Armin tetap melanjutkan menjelaskan strategi rencananya itu. Ia juga menjelaskan

tentang peluang keberhasilan dari rencananya tersebut, karena rencana itu dirancang dengan asumsi Eren mau dan bisa mengangkat batunya dan menutup lubangnya.

Rasa tanggung jawab Armin juga kembali ditunjukkan dengan perginya Armin menyusul ke tempat Eren, setelah merasa ada yang tidak beres pada misi menutup gerbang Distrik Trost. Dan memang benar, sesuatu terjadi pada Eren, ia kehilangan kesadarannya dalam wujud raksasa. Armin pun berjuang keras menyadarkan Eren. Berkat datangnya Armin, Eren bisa kembali sadar dan kemudian melanjutkan misinya menutup tembok. Gambar dibawah menunjukkan adegan saat Armin pergi untuk menyusul ke tempat Eren berada.



Gambar 47 (*Attack on Titan* Episode 12, Adegan 06:30)

Keberanian Armin melakukan hal tersebut selain karena rencana itu merupakan ide dari Armin, tapi juga karena Eren adalah sahabatnya. Armin ingin memastikan apa yang menjadi tanggung jawabnya itu dapat berjalan sesuai dengan harapannya.

### **3.2.2. Faktor Yang Mempengaruhi Efikasi Diri Tokoh Armin**

Efikasi diri seorang individu dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan, atau diturunkan melalui salah satu atau kombinasi empat sumber.

### 3.2.2.1 Pengalaman keberhasilan (*Mastery Experience*)

Pengalaman akan kesuksesan adalah sumber yang mempunyai pengaruh paling kuat terhadap efikasi diri individu karena didasarkan pada pengalaman-pengalaman yang nyata (Alwisol, 2009:288). Dalam *anime Attack on Titan*, pengalaman keberhasilan yang ditunjukkan oleh Armin adalah saat rencana yang ia jalankan bersama dengan teman-temannya berhasil dilakukan. Mereka berhasil mengalahkan raksasa-raksasa yang telah menguasai ruang pengisian gas. Meski pada awalnya Armin sempat meragukan idenya tersebut, namun akhirnya rencana tersebut berhasil menyelamatkan dirinya dan teman-temannya. Gambar di bawah menunjukkan ekspresi senang dan lega dari Armin dan teman-temannya setelah rencana mengalahkan para raksasa berhasil dilakukan.



Gambar 48 (*Attack on Titan* Episode 8, Adegan 16:29)

Keberhasilan Armin dalam menyelamatkan Eren dan Mikasa saat dikepung oleh pasukan Garnisun juga sangat mempengaruhi keyakinan diri Armin. Armin yang selama ini merasa dirinya tidak dapat diandalkan, pada saat itu disadarkan oleh Eren dan Mikasa. Armin sebenarnya telah berkali-kali menyelamatkan kedua sahabatnya itu. Selama ini Armin hanyalah salah sangka. Ia selalu saja menganggap kalau dirinya hanyalah beban, padahal Eren dan Mikasa

tidak menganggapnya seperti itu. Hal tersebutlah yang memicu Armin untuk berusaha keras meyakinkan pasukan Garnisun bahwa Eren bukanlah ancaman.



Gambar 49 (*Attack on Titan* Episode 10, Adegan 18:00)

Gambar di atas menunjukkan ekspresi lega dan bahagia Armin setelah berhasil selamat dari kepungan pasukan Garnisun. Usaha keras pantang menyerah yang ia lakukan berhasil menyelamatkan Eren dan Mikasa. Armin juga merasa senang setelah sadar kalau ternyata Eren dan Mikasa tidak menganggap dirinya sebagai beban. Kemampuan Armin ternyata telah sering menolong teman-temannya. Pengalaman keberhasilan ini membuat Armin semakin percaya akan dirinya sendiri. Armin telah membuktikan bahwa dirinya dapat diandalkan. Efikasi diri Armin menjadi semakin berkembang, membuatnya semakin percaya diri dan dapat lebih memaksimalkan potensi yang ia miliki.

### **3.2.2.2 Pengalaman Vikarius atau Pemodelan Sosial (*Social Modeling*)**

Pengalaman vikarius diperoleh melalui pengamatan akan pengalaman orang lain atau model sosial. Dalam serial *anime Attack on Titan*, Armin menempatkan Eren dan Mikasa sebagai model sosial yang ia amati. Armin sangat termotivasi untuk bisa sejajar dengan kedua sahabatnya tersebut dalam menjalani kehidupan. Hal tersebut seperti yang terlihat dari kutipan dialog berikut.

エレン : 全部巨人のせいだ。アイツらさえ叩き潰せば、オレ達の居場所だって取り戻せる。  
アルミン、オレは来年訓練兵に志願する。巨人と戦う力をつける。

アルミン : 僕も。

エレン : アルミン?!

アルミン : 僕も!

(*Attack on Titan*, Episode 2. 20:25-20:56)

Eren : Ini semua salah para raksasa. Kalau saja kita mengalahkan mereka, kita bisa merebut kembali tempat tinggal kita.  
Armin, tahun depan aku akan bergabung dengan pasukan militer. Aku akan menjadi kuat agar bisa melawan raksasa!

Armin : Aku juga.

Eren : Armin?!

Armin : Aku juga!

Dialog tersebut menceritakan Eren yang ingin menjadi kuat agar bisa mengalahkan para raksasa, untuk itu Eren memutuskan akan bergabung dengan pasukan militer tahun depan. Armin yang saat itu sedang bersedih karena baru saja kehilangan kakeknya, merasa tergerak dengan perkataan Eren. Dengan spontan ia juga mengatakan ingin bergabung dengan pasukan militer. Armin ingin sekali menjadi kuat seperti Eren dan Mikasa. Ia merasa jika Eren bisa menjadi kuat, dirinya pun juga begitu.

Mengamati keberhasilan model sosial memberikan pengaruh yang baik terhadap efikasi diri pengamatnya. Namun, sebaliknya efikasi diri akan menurun jika mengamati orang yang kemampuannya kira-kira sama dengan dirinya ternyata gagal (Alwisol, 2009:288). Hal ini terjadi pada tokoh Armin, ketika model yang ia amati mengalami kegagalan. Eren yang menjadi salah satu model yang Armin amati, harus bernasib tragis karena tidak bisa selamat dari para raksasa setelah menyelamatkan Armin. Eren saat itu mengorbankan dirinya

sendiri untuk menyelamatkan Armin yang akan dimangsa oleh raksasa. Meski berhasil menyelamatkan Armin, tetapi Eren yang harus menjadi korban.

Kegagalan yang dialami model sosialnya tersebut menurunkan keyakinan diri Armin. Jika model sosialnya mengalami kegagalan, Armin berpikir dia juga akan mengalami hal yang sama. Apalagi ia menganggap bahwa kematian Eren adalah karena salahnya. Gambar di bawah menunjukkan potongan adegan Armin yang putus asa dan tidak percaya melihat Eren dimangsa oleh raksasa.



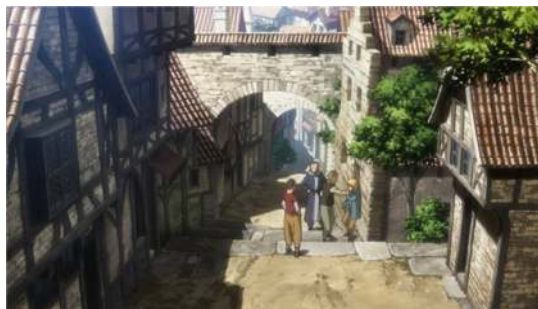
Gambar 50 (*Attack on Titan* Episode 8, Adegan 16:29)

Setelah beberapa waktu, Eren diketahui ternyata masih hidup. Ia keluar dari tengkuk raksasa misterius yang tiba-tiba muncul dan menghajar raksasa-raksasa di sekitar. Armin merasa tidak percaya akan hal tersebut. Ia melihat dengan kepala matanya sendiri, Eren telah ditelan oleh raksasa. Namun, Armin juga merasa lega melihat sahabatnya ternyata bisa selamat. Hal tersebut sedikit mengembalikan keyakinan diri Armin, karena model sosial yang ia amati ternyata berhasil melewati masalah yang dihadapinya.

### **3.2.2.3 Persuasi sosial**

Persuasi sosial digunakan untuk meyakinkan individu bahwa individu memiliki kemampuan untuk meraih apa yang diinginkan. Persuasi sosial paling efektif jika dikombinasikan dengan performa yang sukses. Perjalanan Armin untuk dapat

meningkatkan efikasi dirinya cukup panjang. Armin yang sedari kecil sering mendapat perundungan dari anak-anak nakal, turut mempengaruhi rasa keyakinan diri Armin. Hal tersebut membentuk Armin menjadi seorang yang tidak percaya diri. Ia juga menganggap dirinya beban karena selalu bergantung dengan Eren dan Mikasa. Gambar di bawah menunjukkan perlakuan perundungan yang dialami Armin. Hal tersebut mempengaruhi efikasi diri Armin.



Gambar 51 (*Attack on Titan* Episode 1, Adegan 15:14)

Eren dan Mikasa cukup berpengaruh besar dalam meningkatkan efikasi diri Armin. Kedua sahabatnya tersebut sering kali memberikan dorongan kepada Armin, kalau sebenarnya dirinya kuat dan bisa menyelesaikan masalah apapun. Salah satu persuasi yang diberikan oleh Mikasa kepada Armin adalah saat Armin meragukan rencanya rencanya untuk mengatasi raksasa yang mengepung ruang pengisian gas. Selain memberikan dorongan dan semangat kepada Armin agar lebih percaya diri, Mikasa juga memberi tahu kemampuan Armin yang selalu dapat memikirkan solusi yang terbaik telah banyak membantu dirinya dan Eren.

ミカサ : エレン私は・・・

エレン : 待てようミカサ。考えは2つあるって言っただろ。アルミンあとはお前の判断に任せる。

アルミン : え？

エレン : オレだって今の話が現実性を欠いてることは分かっている。この巨人の力は兵団の元で計画的に機能させるのが一番有効なはずなんだ。無茶を言うが、アルミンがもし

ここで、オレは脅威じゃないってことを駐屯兵団に説得できるというなら。オレはお前を信じてそれに従う。これが2つ目の考えだ。お前ができないと言え、さっきの最終手段に出る。15秒以内に決めてくれ。できるかできないか、オレはどっちでもお前の意見を尊重する。

アルミン : エレン どうして僕にそんな決断を託すの。

エレン : お前ってやばい時ほどどの行動が正解か当てることができた。それに頼りたいと思ったからだ。

アルミン : いつそんなことが。

エレン : 色々あった。5年前なんか。お前がハンネスさんと呼んでくれなかったら、オレもミカサも巨人に食われて死んでた。

アルミン : 僕が勝手に思い込んでただけだ。勝手に自分は無力で足手まといと。二人はそんなこと思ってなかったのに。

(*Attack on Titan*, Episode 10. 11:47-13:38)

Mikasa : Eren. Aku—

Eren : Tunggu, Mikasa. Sudah kubilang aku mempunyai dua ide. Armin, sisanya kuserahkan pada keputusanmu.

Armin : Eh?

Eren : Aku juga tahu benar kalau rencana ini sangat konyol. Meski begitu, jika memanfaatkan kekuatan raksasa ini untuk membantu pasukan, ini pilihan yang terbaik. Ini memang gila. Jika menurutmu kau bisa meyakinkan pasukan Garnisun kalau aku bukan ancaman, aku akan percaya padamu dan tetap disini. Itulah ideku yang kedua. Jika menurutmu kau tidak sanggup, aku akan melakukan rencana yang dijelaskan sebelumnya. Kau tentukan dalam 15 detik. Bisa atau tidak, apa pun pilihanmu, aku akan menghargai pendapatmu.

Armin : Eren... kenapa kau mempercayakan pilihan sepenting itu kepadaku?

Eren : Mau sekacau apa pun situasinya, kau selalu bisa memikirkan solusi yang terbaik, kan? Aku ingin mengandalkanmu akan hal itu.

Armin : Sejak kapan aku...

Eren : Sudah berkali-kali bukan? Lima tahun yang lalu, jika kau tidak memanggil Hannes, Mikasa dan aku pasti sudah dimakan oleh raksasa itu.

Armin : Ternyata aku hanya salah sangka... Aku selalu menyangka kalau aku ini hanya beban... padahal mereka sama sekali tidak menganggapku seperti itu!

Kutipan dialog diatas menunjukkan persuasi yang dilakukan Eren kepada Armin. Saat Eren, Armin, dan Mikasa dikepung oleh pasukan Garnisun, Eren memberikan pilihan kepada Armin, ia percaya dengan kemampuan Armin yang selalu dapat memikirkan solusi terbaik sekacau apa pun situasinya. Eren juga menjelaskan bahwa Armin dengan kemampuannya telah berkali-kali menolong dirinya dan Mikasa. Persuasi akan berhasil dengan baik apabila orang yang memberikan informasi mampu mendiagnosis kekuatan dan kelemahan orang yang akan ditingkatkan efikasi dirinya, serta mengetahui pengetahuan atau keterampilan yang dapat mengaktualisasikan potensi orang tersebut (Bandura, 1997). Persuasi tersebut memberikan dorongan positif kepada Armin, yang meningkatkan efikasi diri Armin.

Persuasi yang diberikan oleh Eren dan Mikasa ditambah dengan pengalaman keberhasilan Armin menyelamatkan kedua sahabatnya tersebut, sangat efektif dalam meningkatkan rasa keyakinan diri Armin. Kedua faktor ini sangat berpengaruh dalam perubahan tingkat efikasi diri Armin.

#### **3.2.2.4 Keadaan Psikologis dan Emosi**

Penilaian individu akan kemampuannya dalam mengerjakan sesuatu, sebagian dipengaruhi oleh keadaan psikologis dan emosi. Dalam serial *anime Attack on Titan*, kebanyakan karakter memiliki keadaan psikologis yang tidak baik. Mereka selalu dihantui oleh ancaman para raksasa yang membuat pikiran mereka tidak bisa tenang. Begitu pula dengan tokoh Armin. Armin menyadari bahwa manusia tidak akan bisa melawan raksasa, bahkan ia sendiri juga telah melihat

kengerian para raksasa secara langsung. Hal tersebut sangat mempengaruhi rasa keyakinan diri Armin.

Keadaan emosi juga cukup berpengaruh kepada Armin ketika sedang menghadapi sesuatu. Sering kali Armin tidak bisa berbuat apa-apa karena terbawa keadaan emosinya. Hal tersebut terlihat saat Armin melihat Eren dan juga teman-temannya satu persatu harus kehilangan nyawanya karena tertangkap oleh raksasa. Rasa takut, tidak percaya dan pesimis bergabung menjadi satu menjadikan Armin penuh dengan emosi negatif. Emosi tersebut membuat Armin merasa tidak berdaya, dan tidak bisa melakukan sesuatu saat menghadapi masalah. Emosi yang kuat, takut, cemas, stress, dapat mengurangi efikasi diri (Alwisol, 2009:289). Gambar di bawah menunjukkan ekspresi Armin yang tidak bisa bergerak ketika melihat teman-temannya dimakan oleh raksasa.



Gambar 52 (*Attack on Titan* Episode 5, Adegan 19:17)

### 3.2.3. Perubahan Efikasi Diri Tokoh Armin

Efikasi diri merupakan keyakinan bahwa seseorang mampu menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu. Setiap manusia dapat memiliki efikasi diri tinggi atau rendah di dalam suatu situasi tertentu. Efikasi diri seorang individu dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan, atau diturunkan melalui salah satu atau kombinasi empat sumber.

Perubahan efikasi diri yang terjadi pada tokoh Armin adalah dari rendah ke tinggi. Efikasi diri yang dimiliki oleh tokoh Armin pada awalnya termasuk kedalam efikasi diri rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk-bentuk efikasi diri yang ditunjukkan oleh tokoh Armin seperti tidak mampu bertindak, serta meragukan kemampuan dirinya.. Efikasi diri rendah Armin dipengaruhi oleh persuasi sosial negatif yang Armin alami sewaktu kecil, kondisi psikologis yang tidak baik, keadaan emosi Armin yang mudah takut, pesimis, dan putus asa, hingga kegagalan yang dialami model sosialnya. Efikasi diri rendah Armin menjadikan dirinya tidak bisa menggunakan potensi yang dimilikinya secara lebih maksimal. Meski memiliki kemampuan intelegensi yang baik, tetapi Armin tidak mampu menggunakannya secara penuh dalam menghadapi suatu masalah karena rendahnya efikasi dirinya.

Seiring berjalannya waktu, efikasi diri Armin cenderung mengalami kenaikan. Hal tersebut terlihat dari bentuk-bentuk efikasi diri yang ditunjukkan oleh tokoh Armin ketika menghadapi masalahs, yaitu tidak mudah menyerah, dan berani bertanggung jawab. Peningkatan efikasi diri Armin ini dipengaruhi dari pengalaman keberhasilan, pengamatan model sosial, dan persuasi positif dari kedua sahabatnya.

Kombinasi antara persuasi positif dari Eren dan Mikasa dengan pengalaman keberhasilan yang dialami oleh Armin, mampu memberikan peningkatan yang efektif terhadap rasa keyakinan diri Armin. Persuasi dari kedua sahabatnya berhasil menyadarkan Armin kalau Eren dan Mikasa tidak menganggap dirinya sebagai beban seperti yang selama ini ia pikirkan. Dengan

dorongan positif itu, Armin berusaha keras untuk menyelamatkan Eren dan Mikasa dari kepungan pasukan Garnisun. Keberhasilan Armin dalam menyelamatkan kedua sahabatnya tersebut meningkatkan rasa efikasi diri Armin. Perubahan efikasi diri Armin dari rendah ke tinggi menjadikan dirinya dapat menggunakan potensi yang dimilikinya secara lebih maksimal. Salah satu adegan yang menunjukkan tokoh Armin dapat menggunakan kemampuannya secara lebih maksimal adalah seperti ditunjukkan dari dialog dibawah.

ジャン : 何であんな所に巨人がいるんだよ？ 奇行種か？  
 アルミン : いや違うんだアイツは巨人の体をまとった人間。エレンと同じことができる人間だ。  
 ジャン : 何だって？  
 ライナー : アルミン、どうしてそう思った？  
 アルミン : 巨人は人を「食う」ことしかしない。その過程で死なせるのであって、「殺す」行為自体が目的じゃない。しかしアイツは急所を狙われた途端に先輩を「握り潰し」「叩きつけた」「食う」ためじゃなく、「殺す」ために殺したんだよ。他の巨人とはその本質が違う。「超大型」や「鎧」の巨人が壁を破壊した時に大勢の巨人を引き連れて来たのはきっとアイツだ。目的は一貫して人類への攻撃だ。いや. . . どうか。誰かを捜してるんじゃないかって気がする。

(*Attack on Titan*, Episode 17. 14:14-15:51)

Jean : Kenapa raksasa itu bisa ada di sana? Jenis aneh?  
 Armin : Tidak, bukan. Dia adalah manusia bertubuh raksasa. Manusia yang berkemampuan sama seperti Eren.  
 Jean : Apa?  
 Reiner : Armin, kenapa kau berpikir begitu?  
 Armin : Para raksasa hanya memakan manusia. Karena itu mereka membunuh kita. Tujuan utamanya bukan membunuh kita. Tapi, kalau dia, setelah tengukunya diincar, dia menangkap dan melemparkannya. Bukan untuk memakannya, tapi untuk membunuhnya. Dia jauh berbeda dengan raksasa lain. Saat raksasa Kolosal dan raksasa Berzarah menerobos tembok, yang membawa raksasa lain pasti dia. Mereka pasti saling bekerja

sama untuk menyerang umat manusia! Mungkin tidak...  
sepertinya dia sedang mencari seseorang.

Dari kutipan dialog di atas, dapat diketahui setelah efikasi diri Armin meningkat, Armin mulai bisa menggunakan kemampuannya secara lebih maksimal khususnya kemampuan intelektualnya. Armin berhasil menganalisa sosok raksasa misterius berperawakan wanita yang tiba-tiba muncul mengacaukan formasi Resimen Pengintai. Armin juga menjadi lebih tenang dan berani ketika menghadapi suatu masalah.

Selain itu, Armin juga menjadi lebih percaya diri dengan kemampuannya yang dimilikinya. Ia sekarang tidak ragu-ragu ketika menyampaikan hasil pemikirannya. Hal tersebut ditunjukkan saat Armin menyampaikan analisisnya mengenai siapa sosok dibalik raksasa wanita. Armin dengan yakin menjelaskan siapa sosok dibalik raksasa wanita berdasarkan bukti yang ia dapatkan. Gambar di bawah menunjukkan adegan saat Armin menjelaskan hasil analisisnya tentang sosok di balik raksasa wanita.



Gambar 53 (*Attack on Titan* Episode 24, Adegan 09:51)

Dari perubahan efikasi diri pada tokoh Armin tersebut dapat diketahui bahwa tinggi rendahnya efikasi yang dimiliki tokoh Armin dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu pengalaman keberhasilan, pengalaman vikarius atau pemodelan sosial, persuasi sosial, dan keadaan psikologis dan emosi. Kombinasi

antara pengalaman keberhasilan dengan persuasi sosial diketahui cukup efektif dalam meningkatkan efikasi diri tokoh Armin. Perubahan efikasi diri yang terjadi pada tokoh Armin menjadikan dirinya bisa menggunakan potensi dirinya secara maksimal.

## **BAB IV**

### **SIMPULAN**

*Attack on Titan* merupakan sebuah serial *anime* yang diadaptasi dari *manga* populer dengan judul yang sama karya Hajime Isayama. *Anime* ini diproduksi oleh Wit Studio dan disutradarai oleh Tetsuro Araki. Pada tahun 2014 *Attack on Titan* berhasil memenangkan penghargaan *Animation of The Year* dalam ajang Tokyo Anime Award pada kategori Televisi. Dalam penelitian ini, penulis menganalisis serial *anime Attack on Titan* menggunakan teori naratif film milik Himawan Pratista untuk mengetahui unsur-unsur pembentuk film dan teori kognitif sosial milik Albert Bandura mengenai efikasi diri untuk mengetahui perubahan efikasi diri pada tokoh Armin.

Unsur struktur naratif dalam *anime Attack on Titan* yang dianalisis yakni hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif yang berupa pelaku cerita, permasalahan dan konflik, dan tujuan. Dalam hubungan naratif dengan ruang, ditemukan lima ruang, yaitu Distrik Shigansina, Trost, Calaneth, dan Stohess, rumah, kamp pelatihan, hutan raksasa, dan bekas markas Resimen Pengintai. Pada hubungan naratif dengan waktu, ditemukan urutan waktu menunjukkan film berpola linier. Jumlah episode dalam serial *anime* ini adalah 25 episode, dengan tiap episode berdurasi selama 24 menit.

Pada elemen pokok naratif, terdapat tiga tokoh utama yaitu Eren, Armin, dan Mikasa serta tokoh tambahan yaitu raksasa, Grisha, Carla, Raksasa, Jean, Annie, Erwin, Levi, Reiner, Hanji dan Pyxis. Permasalahan dalam *anime* ini yaitu munculnya para raksasa di muka bumi. Mereka memburu manusia hingga umat

manusia hampir punah. Manusia yang selamat mendirikan tiga tembok besar sebagai tempat berlindung dari raksasa. Adapun tujuan utama yang ingin dicapai oleh sebagian besar tokoh dalam *anime Attack on Titan* adalah mendapatkan kebebasan dari ancaman para raksasa.

Selanjutnya adalah hasil analisis perubahan efikasi diri tokoh 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 pada tokoh Armin dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu pengalaman keberhasilan, pengalaman vikarius atau pemodelan sosial, persuasi sosial, dan keadaan psikologis dan emosi.

Perubahan efikasi yang terjadi pada tokoh Armin adalah dari rendah ke tinggi. Efikasi diri yang dimiliki oleh tokoh Armin pada awalnya termasuk kedalam efikasi diri rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk-bentuk efikasi diri yang ditunjukkan oleh tokoh Armin seperti tidak mampu bertindak, serta meragukan kemampuan dirinya.. Efikasi diri rendah Armin dipengaruhi oleh persuasi sosial negatif yang Armin alami sewaktu kecil, kondisi psikologis yang tidak baik, keadaan emosi Armin yang mudah takut, pesimis, dan putus asa, hingga kegagalan yang dialami model sosialnya. Efikasi diri rendah Armin menjadikan dirinya tidak bisa menggunakan potensi yang dimilikinya secara lebih maksimal.

Seiring berjalannya waktu, efikasi diri Armin cenderung mengalami kenaikan. Hal tersebut terlihat dari bentuk-bentuk efikasi diri yang ditunjukkan

oleh tokoh Armin, yaitu tidak mudah menyerah, dan berani bertanggung jawab. Peningkatan efikasi diri Armin ini dipengaruhi dari pengalaman keberhasilan, pengamatan model sosial, dan persuasi positif dari kedua sahabatnya.

Kombinasi antara persuasi positif dari Eren dan Mikasa dengan pengalaman keberhasilan yang dialami oleh Armin, mampu memberikan peningkatan yang efektif terhadap rasa keyakinan diri Armin. Peningkatan rasa efikasi diri tersebut menjadikan Armin dapat menggunakan potensi dirinya secara lebih maksimal ketika dirinya menghadapi masalah.

Dengan demikian, simpulan terakhir yang dapat peneliti ambil dari penelitian tentang perubahan efikasi diri pada tokoh Armin dari *anime Attack on Titan* ini adalah bahwa seseorang dapat saja memiliki efikasi diri rendah maupun tinggi dalam situasi tertentu. Efikasi diri tersebut dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan, dan juga diturunkan melalui empat faktor, yaitu pengalaman keberhasilan, pengalaman vikarius atau pemodelan sosial, persuasi sosial, dan keadaan psikologis dan emosi. Kombinasi pengalaman keberhasilan dan persuasi sosial positif cukup efektif dalam meningkatkan efikasi diri seseorang.

## 要旨

本論文の題名は『「ATTACK ON TITAN」というアニメにおける「アルミン」という人物の自己効力の変化』である。この研究の対象は WIT STUDIO と PRODUCTION I.G が製作したの『ATTACK ON TITAN「諫山創による漫画の適応」』と言う映画である。この映画の内容は地球に突然現れた巨人の攻撃による絶滅に直面した人類の闘争である。

このアニメを選んだ理由は「アルミンアルレット」という人物に興味がある。アルミンは利口だし一つの主人公であるが弱虫する。それによりアルミンは不安定な人物になる。アルミンは常に自分自身を負担として感じエレンとミカサから助けられている。しかし事実アルミンはエレンとミカサに同等になりたいこと望みがある。その望みを達してアルミンの自己効力が上昇と低下を引き起こる。したがって、筆者は「アルミンアルレット」という人物の自己効力の変化を分析したいである。

データを採集するために文献研究と「simak catat」という研究方法を使用した。筆者が利用した参照やデータは様々な本や論文誌やインターネットの記事からである。本論文の目的を果たすために筆者はいくつかの理論の本を利用した。映画の説話（説話とスペースの関係や説話と時間の関係や人物や問題とコンフリクトや目的）を分析するために筆者は 2008 で発売された Himawan Pratista の「Memahami Film」を利用した。それに主人公の性格に自己効力の変化を分析するために Alwisol の

「Psikologi Kepribadian」に書かれた Albert Bandura の社会的認知理論を利用した。

最初の分析は Himawan Pratista の「Memahami Film」に書かれた理論に基づき、映画の説話の分析である。「ATTACK ON TITAN」の映画の説話を分析した結果、以下のことが分かった。

「ATTACK ON TITAN」というアニメで使用されているスペースはシガンシナ区やトロスト区やカラネス区やストヘス区やミカサの家やエレンの家や訓練兵团や巨人森林や旧調査兵团本部である。時系列は線形パターンを示しているし 25 エピソードがある。各エピソードは 24 分間続く。主人公はエレンやアルミンやミカサが 3 人いる。脇役にはグリシャやカルラや巨人やジャンやアニやエルヴィンやリヴァイやライナーやハンジやピクシスである。問題は地球に巨人が出現することでありエレンが壁の中の生命は家畜みたいと思った。そしてヴォールマリアとローゼの故障とエレンが巨人に変わると女性の巨人の概観することである。達成すべき主な目標は、巨人の脅威からの自由を得ることである。

映画の説話の分析したの結果は Albert Bandura の認知的理論で自己効力の変化を分析するために使用される。その結果は下記に書かれている。

#### 1. 行動をすることができない

次はアルミンが行動することができないの証明する独白である。 .

アルミン：なんで僕... 仲間が食われてる光景を眺めているんだ。どうして... 僕の体... 動かないんだ。

(*Attack on Titan*, Episode 5. 19:18-19:41)

上記の独白から分かるようにアルミンはつらい事件が見舞われた。アルミンはなぜ彼の友人が巨人に食べられたときしか見ることができず、なぜ彼が動くことができなかつたのか疑問に思った。それは恐れや絶望や不信の感じによってアルミンは行動することができない理由である。

## 2. 自分の能力を疑う

次はアルミンが自分の能力を疑うことの証明する対話である。

アルミン：補給室を占拠してる 3-4m級が 7 体のままなら、この程度 の火力でも同時に視覚を奪う事は不可能じゃない。まず、リフトを使って中央の天井から大勢の人間を投下。そして、7 体の巨人それぞれの顔に向けて同時に発砲視覚を奪う。そして次の瞬間に全てが決まる。天井に隠れていた 7 人が発砲のタイミングに合わせて。巨人の急所に切りかかる。つまりこの作戦では一回のみの攻撃に全てを全員の命を懸ける事になる。7 人が 7 体の巨人を一撃で同時に仕留めるための作戦なんだ。でも僕なんかの案が、. . . 本当にこれが最善策なんだろうか。

ミカサ：大丈夫 自信 を 持って、アルミンは正解を導く力がある。わたしもエレンもその力に命を救われた。

アルミン：そんな 事 が . . . いつ?

(*Attack on Titan*, Episode 8. 11:41-13:13)

上記の対話からの抜粋はアルミンが巨人を克服することを考えている計画を伝える場面を示している。自分の計画を詳細に提出したがアルミンは自分の考えに自信が無かつた。アルミンは誰でもないことを考慮してその計画が最も適切な選択であるかどうかを疑問視した。

## 3. 簡単に諦めない

次はアルミンが簡単に諦めないことの証明する対話である。

教官：どうしたアルレルト？遅れているぞ！貴様には重いか！？貴様だけ装備を外すか！？これが本番なら貴様はここで巨人の餌だ！

アルミン：くそ！

ライナー：貸せ！このままじゃ脱落組だぞ！今日の訓練は採点されてる！

アルミン：そんなことしたらライナーまで減点されるよ！

ライナー：バレねえように尽くせ！オレの気が変わらないうちにな！

アルミン：お荷物なんて死んでもごめんだ！

(Attack on Titan, Episode 4. 02:26-03:19)

上記の対話からの抜粋は森で開催された訓練に参加している間のアルミンの簡単に諦めない動力を示している。困ったアルミンはライナーから助けられたがアルミンは他人に負担をかけたくないのでライナーからバッグを取り戻した。アルミンは他人の助けなし一生懸命に訓練を続ける。

アルミンの自己効力感に影響する要因は下記に示している。

### 1. 熟練経験 (Mastery Experience)

アルミンによって示された熟練経験は彼の友人と一緒に走っていた計画が実行された時だった。アルミンの自信はエレンとミカサを駐屯兵団の包囲から救うことに成功したことにも影響された。

### 2. 代理経験 (Vicarious Experience or Social Modeling)

アルミンはエレンとミカサを彼らと同等になる代理強化として置いた。代理強化を見とれるとアルミンの自己効力が増える。さらに代理強化が故障した場合はアルミンの自己効力が減少する。

### 3. 心理と感情の条件

最も人物は巨人の脅かしなので心理の条件がよくなる。アルミンの心理条件もそのようである。感情の条件はアルミンの行動に影響するのでしばしば何もできない。

#### 4. 社会的説得

子供の頃虐待はアルミンの自信に影響を与えた。でもエレンとミカサからの肯定的な説得はアルミンの自信を高めるのに非常に影響力がある。彼らがしばしばアルミンに励ましを与える。

アルミンに自己効力の変化は下記に説明する。

アルミンの自己効力の変化はゆっくりと起こる。アルミンの自信に対する多くの要因が影響する。これらの要因はアルミンの自信の上昇と低下を引き起こる。否定的な説得や良くない心理の条件や簡単に怖がり悲観的で絶望的な感情の状態や失敗した代理強化はアルミンの自己効力感を減らすことになった。優れた知性を持っているにもかかわらず、アルミンはその理由だから能力の最大限に活用することができなかった。

アルミンの自己効力感を上昇した肯定的な説得は代理経験や社代理強化の観察や友人からの肯定的な説得からできた。アルミンの自己効力感が増えるので能力の最大限に使用することができる。

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Auliyatuzzaroh, Zulfa. 2015. *Rendahnya Efikasi Diri Tokoh Tomo Dalam Cerpen Tomochan No Shiawase: Sebuah Kognitif Sosial Albert Bandura*. Skripsi, S1. Yogyakarta: Jurusan Sastra Jepang Universitas Gajah Mada.
- Bandura, A. (1994). Self-efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (Vol. 4, pp. 71-81). New York: Academic Press.
- Baron, R. A. Dan Donn Byrne. 2003. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Djojuroto, Kinayati. 2006. *Analisi Teks Sastra dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian PSIKOLOGI SASTRA*. Yogyakarta: MedPress
- Feist, J dan Feist, GJ. 2010. *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Himawan, Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- KBBI (2008). *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mawanti, Dwi. 2011. *Studi efikasi Diri Mahasiswa yang Bekerja Pada Saat Penyusunan Skripsi*. Skripsi, S1. Semarang: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Walisongo.
- Millag, Isma. 2018. *Psikologi Anime (Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*. Skripsi, S1. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Novitasari, M. Prabarani. 2018. *Efikasi Diri Tokoh Sayaka Dalam Film Birigyaruru Karya Sutradara Nobuhiro Doi (Tinjauan Kognitif Sosial)*. Skripsi, S1. Semarang: Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
- O'Connell, Michael. 1999. *A Brief History of Anime*. Otakun: Program Book.
- Pervin, L. A., Cervone, D., dan John O.P. 2010. *Psikologi Kepribadian : Teori dan Penelitian*. Jakarta : Kencana. (edisi kesembilan)
- Pervin, L.A., Cervone, D., dan John O.P. 2010. *Psikologi Kepribadian : Teori dan Penelitian*. Jakarta: Kencana.

- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rustika, I Made. 2012. Efikasi Diri: Tinjauan Teori Albert Bandura. *Buletin Psikologi*, 20(1-2), 18-25
- Sastrowardoyo, Subagio. 1999. *Sekilas Soal Sastra dan Budaya*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soehardi, 2003. *Esensi Perilaku Organisasional*. Bagian Penerbit Fakultas Ekonomi Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta.
- Suseno, Miftahun Ni'mah. 2012. *Pengaruh Pelatihan Komunikasi Interpersonal Terhadap Efikasi Diri Sebagai Pelatih Pada Mahasiswa*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Trianton, Teguh. 2013. *FILM Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Woolfolk, Anita. 2009. *Educational Psychology: Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yogi, Saputra. 2014. *Konflik Batin Tokoh Eren Jaeger Dalam Serial Anime Shingeki no Kyojin: Analisis Psikologi Sastra*. Skripsi, S1. Padang: Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas.

Daftar Pustaka Diambil dari Internet:

- [https://animelon.com/series/Shingeki%20no%20Kyojin%20\(Attack%20on%20Titan\)](https://animelon.com/series/Shingeki%20no%20Kyojin%20(Attack%20on%20Titan)) Diakses pada 8 Agustus 2019.
- [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Attack\\_on\\_Titan\\_Wiki](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Attack_on_Titan_Wiki) Diakses pada 20 Agustus 2019.
- <https://ejje.weblio.jp/content/あきらめる>. Diakses pada 15 Desember 2019.
- <https://ejje.weblio.jp/content/能力>. Diakses pada 15 Desember 2019.
- <https://ejje.weblio.jp/content/行動>. Diakses pada 15 Desember 2019.
- <https://ejje.weblio.jp/content/責任>. Diakses pada 15 Desember 2019.
- <https://ejje.weblio.jp/content/重荷>. Diakses pada 15 Desember 2019.
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Attack\\_on\\_Titan\\_\(TV\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Attack_on_Titan_(TV_series)) Diakses pada 1 Agustus 2019.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Attack\\_on\\_Titan](https://id.wikipedia.org/wiki/Attack_on_Titan) Diakses pada 1 Agustus 2019.

## **BIODATA PENULIS**

Nama : Muhamad Farid Ramadhan  
Nomor Induk Mahasiswa : 13050115140064  
Tempat, Tanggal Lahir : Temanggung, 5 Februari 1997  
Alamat : Rowo Kulon 03/04, Sanggrahan, Kranggan,  
Temanggung 50271  
No. HP : 085741181095  
Email : faaaridr@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- 2002 – 2003 : TK Dharma Wanita, Temanggung
- 2003 – 2009 : SD Negeri 2 Sanggrahan, Temanggung
- 2009 – 2012 : SMP Negeri 1 Kranggan, Temanggung
- 2012 – 2015 : SMA Negeri 1 Pringsurat, Temanggung
- 2015 – 2019 : S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas  
Diponegoro, Semarang

Riwayat Organisasi :

1. Panitia Orenji Sastra Jepang (2016) Sie Perlengkapan
2. Panitia Orenji Sastra Jepang (2017) Sie Perlengkapan
3. HMJ Sastra Jepang (2017-2018) Staf Ahli bidang Pengabdian Masyarakat