



**STRUKTUR DAN DINAMIKA KEPERIBADIAN  
TOKOH GETO SUGURU PADA MANGA *JUJUTSU KAISEN*  
KARYA GEGE AKUTAMI  
(KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)**

芥見下々の漫画『呪術廻戦』における夏油傑の人物構造と人格のダイ  
ナミクス — 文学心理学的考察 —

**Skripsi**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana  
Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Hafizh Nur Rachman  
NIM 13020221130044

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2025**

## 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 sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiaris/penjiplakan.

Semarang, 20 November 2025

Penulis



Hafizh Nur Rachman

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “STRUKTUR DAN DINAMIKA KEPERIBADIAN TOKOH GETO SUGURU PADA MANGA JUJUTSU KAISEN KARYA GEGE AKUTAMI (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing dan diajukan kepada tim penguji skripsi pada 24 November 2025.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Budi Mulyadi S.Pd., M.Hum.

NIP: 197307152014091003

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "STRUKTUR DAN DINAMIKA KEPERIBADIAN TOKOH GETO SUGURU PADA MANGA JUJUTSU KAISEN KARYA GEGE AKUTAMI (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)" ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Pengujian Ujian Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada 15 Desember 2025.

### Tim Penguji

Ketua,

Nama: Budi Mulyadi S.Pd., M.Hum.

NIP: 197307152014091003

Anggota I

Nama: Dian Annisa Nur Ridha S.S., M.A.

NIP: 198904292024062001

Anggota II

Nama: Nur Hastuti S.S., M.Hum.

NIP: 198101042021042001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.

NIP: 197211191998021002

**MOTTO**

*“Find the meaning behind the words, then decide.*

*You can find your own name”*

**-Solid Snake-**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “STRUKTUR DAN DINAMIKA KEPERIBADIAN TOKOH GETO SUGURU PADA MANGA JUJUTSU KAISEN KARYA GEGE AKUTAMI (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)” Penulis mengakui bahwa selama proses penulisan skripsi ini, telah banyak menerima bantuan, saran, serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M. Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
3. Arsi Widiandari, S.S., M. Si., selaku dosen wali penulis yang sudah menemani, mengayomi, serta memberikan masukan dan nasihat kepada penulis selama perkuliahan di Universitas Diponegoro.
4. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku dosen pembimbing penulis. Terimakasih atas, waktu, saran, masukan, serta nasihat yang telah diberikan selama masa pengerjaan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Kepada Orang tua tercinta, Ibu Tari dan Bapak Purwanto, terima kasih telah membantu membiayai seluruh kebutuhan perkuliahan penulis hingga dapat

menyelesaikan perkuliahan dengan baik. Terima kasih juga atas kasih sayang, doa, nasihat, dan kesabaran yang tak henti-hentinya diberikan kepada penulis hingga detik ini.

6. Kepada Esa, terima kasih karena telah menemani penulis baik disaat bahagia maupun titik terendah dalam hidup. Terima kasih telah menjadi sahabat, pendengar, penasihat, support system, dan motivasi hidup bagi penulis.
7. Teman-teman terbaik selama di BKJ, Meier, Iyok, Pajar, dan Faris. Terima kasih telah menjadi keluarga terdekat penulis dan tempat teraman bagi penulis selama masa perkuliahan. Hari dimana penulis mengenal kalian adalah hari terindah yang pernah penulis rasakan. Sekali lagi terima kasih atas hari-hari indah dan sial yang pernah kita lalui.
8. Teman-teman KKN desa Pagak 2025, Bene, Andra, Bibo, Sabrin, Caca, dan Calista. Terima kasih telah memberikan kepercayaan dan pelajaran hidup yang berharga kepada penulis selama masa KKN berlangsung.
9. Kepada teman nongkrong dan teman Discord, Rehan, Amir, Dapa, Udin, Zidan, Maul, dan Rama, terima kasih karena telah menjadi tempat bercerita bagi penulis. Semoga jarak bukan menjadi penghalang pertemanan kita dan semoga kita bisa terus bermain video game bersama.
10. Kepada Staff HIMAWARI dan teman-teman panitia ORENJI 2023, terima kasih telah menjadi wadah bagi penulis untuk berkembang dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

11. Kepada Hideo Kojima-san, terima kasih lewat karya video gamenya, Metal Gear Solid Series dan Death Stranding. Yang telah menjadi hiburan terbaik bagi penulis ketika melewati masa jenuh saat pengerjaan skripsi berlangsung.

Semarang, 20 November 2025

Penulis

Hafizh Nur Rachman

## DAFTAR ISI

|                                                       |      |
|-------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERNYATAAN.....                               | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                             | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                              | iii  |
| MOTTO .....                                           | iv   |
| KATA PENGANTAR.....                                   | v    |
| DAFTAR ISI.....                                       | viii |
| DAFTAR GAMBAR.....                                    | xi   |
| INTISARI.....                                         | xiii |
| BAB 1 .....                                           | 1    |
| PENDAHULUAN.....                                      | 1    |
| 1.1    Latar Belakang Masalah .....                   | 1    |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                          | 4    |
| 1.3    Tujuan Penelitian.....                         | 4    |
| 1.4    Manfaat Penelitian.....                        | 5    |
| 1.5    Ruang Lingkup Penelitian .....                 | 5    |
| 1.6    Sistematika Penulisan.....                     | 6    |
| BAB 2 .....                                           | 8    |
| TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....             | 8    |
| 2.1    Tinjauan Pustaka .....                         | 8    |
| 2.2    Landasan Teori .....                           | 13   |
| 2.2.1    Teori Tanda Visual <i>Manga</i> .....        | 13   |
| 2.2.3    Teori Struktur dan Dinamika Kepribadian..... | 20   |
| BAB 3 .....                                           | 27   |
| METODE PENELITIAN .....                               | 27   |
| 3.1    Jenis Penelitian .....                         | 27   |
| 3.2    Sumber Data .....                              | 27   |
| 3.3    Tahapan Penelitian .....                       | 28   |
| 3.3.1    Pengumpulan Data .....                       | 28   |
| 3.3.2    Analisis Data .....                          | 28   |

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.3.3 Penyajian Data .....                                                 | 29 |
| BAB 4 .....                                                                | 30 |
| 4.1 Analisis Tanda Visual Manga Robin E. Brener dalam Manga Jujutsu Kaisen | 30 |
| 4.1.1 <i>Intended Audiences</i> .....                                      | 30 |
| 4.1.1.1 Terdapat permasalahan remaja yang dialami karakter .....           | 30 |
| 4.1.1.2 Adegan aksi atau olahraga .....                                    | 34 |
| 4.1.1.3 Humor <i>Slapstick</i> .....                                       | 36 |
| 4.1.2 <i>Character Design</i> .....                                        | 39 |
| 4.1.2.1 Geto Suguru sebagai “Sahabat” .....                                | 40 |
| 4.1.2.2 Gojo Satoru sebagai “ <i>Hero</i> ” .....                          | 45 |
| 4.1.2.3 Amanai Riko sebagai “ <i>Heroine</i> ” .....                       | 51 |
| 4.1.2.4 Fushiguro Toji sebagai “ <i>Nefarious Villain</i> ” .....          | 56 |
| 4.1.2.5 Tsukumo Yuki sebagai “Orang Tua Bijak” .....                       | 59 |
| 4.1.3 <i>Visual Symbols</i> .....                                          | 61 |
| 4.1.3.1 Keringat .....                                                     | 61 |
| 4.1.3.2 Rona Pipi .....                                                    | 62 |
| 4.1.3.3 Bayangan di sekujur wajah .....                                    | 63 |
| 4.1.3.4 Mata Berbinar .....                                                | 64 |
| 4.1.3.5 <i>Chibi</i> .....                                                 | 65 |
| 4.1.4 <i>Symbolism</i> .....                                               | 66 |
| 4.1.4.1 Gojo dan Buddha .....                                              | 66 |
| 4.1.4.2 Simbolisme 懷玉 ( <i>Kaigyoku</i> ) dalam cerita .....               | 68 |
| 4.1.4.3 Simbolisme 玉折 ( <i>Gyokusetsu</i> ) dalam cerita .....             | 69 |
| 4.1.5 <i>Pacing</i> .....                                                  | 70 |
| 4.1.6 <i>Layout</i> .....                                                  | 72 |
| 4.1.6.1 Panel .....                                                        | 72 |
| 4.1.6.2 Balon Kata .....                                                   | 75 |
| 4.1.7 <i>Endings</i> .....                                                 | 79 |
| 4.2 Analisis Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Geto Suguru .....     | 81 |
| 4.2.1 Struktur Kepribadian .....                                           | 81 |
| 4.2.1.1 <i>Id</i> .....                                                    | 82 |
| 4.2.1.2 <i>Ego</i> .....                                                   | 84 |

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 4.2.1.3 <i>Superego</i> .....              | 86 |
| 4.2.2 Dinamika Kepribadian.....            | 88 |
| 4.2.2.1 Naluri .....                       | 88 |
| 4.2.2.2 Kecemasan ( <i>Anxitas</i> ) ..... | 93 |
| BAB 5 .....                                | 98 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                        | 98 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Geto yang mulai meragukan tindakannya (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 76) .....                             | 31 |
| Gambar 2. Kegoyahan hati Geto untuk melindungi manusia (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 76) .....                      | 32 |
| Gambar 3. Geto melawan pembunuh bayaran (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 69)..                                         | 34 |
| Gambar 4. Pertarungan Gojo melawan Toji (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 76).....                                      | 36 |
| Gambar 5. Amanai yang menampar Gojo dan menantanginya berkelahi (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 67).....              | 37 |
| Gambar 6. Amanai yang mencemooh Geto kemudian Geto dan Gojo menyiksanya (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 67) .....     | 38 |
| Gambar 7. Geto Suguru (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 67).....                                                        | 40 |
| Gambar 8. Geto membagi tugas dan memberikan instruksi kepada rekannya (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 67).....        | 41 |
| Gambar 9. Geto menasihati Gojo (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 66) .....                                              | 42 |
| Gambar 10. Geto mengkhianati Gojo (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 78).....                                            | 43 |
| Gambar 11. Gojo tebar pesona ketampanannya dihadapan teman sekelas Amanai (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 69).....    | 45 |
| Gambar 12. Gojo mengejek musuhnya (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 66) .....                                           | 47 |
| Gambar 13. Gojo memerintahkan Geto untuk melarikan diri (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 71) .....                     | 48 |
| Gambar 14. Gojo yang enggan membunuh Geto saat mereka berkonfrontasi (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 78).....         | 49 |
| Gambar 15. Gojo yang merasa menyesal karena gagal menyelamatkan temannya (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 78).....     | 50 |
| Gambar 16. Amanai Riko (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 67).....                                                       | 51 |
| Gambar 17. Amanai yang bangga sebagai star plasma vessel (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 67) .....                    | 53 |
| Gambar 18. Amanai menangis (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 72) .....                                                  | 54 |
| Gambar 19. Gojo menyelamatkan Amanai (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 72) .....                                        | 55 |
| Gambar 20. Fushiguro Toji (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 71) .....                                                   | 56 |
| Gambar 21. Toji menyerahkan jasad Amanai ke orang yang menyewanya (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 74).....            | 57 |
| Gambar 22. Tsukumo Yuki (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 76).....                                                      | 59 |
| Gambar 23. Tsukumo pemahaman kepada Geto tentang cara menghilangkan kutukan (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 71) ..... | 60 |
| Gambar 24. Keringat pada wajah Geto (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 70) .....                                         | 61 |
| Gambar 25. Rona pipi pada wajah Amanai (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 69).....                                       | 62 |
| Gambar 26. Bayangan di sekujur wajah Geto (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 77) ....                                    | 63 |
| Gambar 27. Mata Amanai yang berbinar (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 70) .....                                        | 64 |
| Gambar 28. Bentuk Chibi dari Gojo saat dihukum (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 65) .....                              | 65 |
| Gambar 29. Simbolisme Gojo dan Buddha (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 75).....                                        | 66 |
| Gambar 30. Simbolisme makna Kaigyoku (Jujutsu Kaisen Volume 8) .....                                                   | 68 |
| Gambar 31. Simbolisme makna Gyokusetsu (Jujutsu Kaisen Volume 9) .....                                                 | 69 |

|                                                                                                                                                  |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 32. Pacing cepat (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 74).....                                                                                | 71 |
| Gambar 33. Panel subject to subject (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 78).....                                                                    | 73 |
| Gambar 34. Panel action to action (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 72).....                                                                      | 74 |
| Gambar 35. Panel aspect to aspect (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 72).....                                                                      | 75 |
| Gambar 36. Balon kata lingkaran (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 78 dan 72) .....                                                                | 76 |
| Gambar 37. Balon kata bergerigi (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter 66).....                                                                        | 77 |
| Gambar 38. Balon kata dengan outline hitam pekat (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 72)<br>.....                                                   | 78 |
| Gambar 39. Balon kata tanpa bentuk (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 71) .....                                                                    | 79 |
| Gambar 40. Konfrontasi Gojo dan Geto di akhir cerita (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter<br>78) .....                                               | 80 |
| Gambar 41. Konfrontasi Gojo dan Geto di akhir cerita (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter<br>78) .....                                               | 82 |
| Gambar 42. Dialog Tsukumo dan Geto tentang kutukan (Jujutsu Kaisen Volume 9<br>chapter 77) .....                                                 | 83 |
| Gambar 43. Tsukumo memberi tahu Geto cara untuk menghilangkan roh kutukan di<br>dunia (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 77) .....                 | 85 |
| Gambar 44. Moralitas Geto yang menganggap manusia setara dengan monyet (Jujutsu<br>Kaisen Volume 9 chapter 78).....                              | 86 |
| Gambar 45. Pulsu alimentasi pada naluri kehidupan Geto (Jujutsu Kaisen Volume 8<br>chapter 65) .....                                             | 89 |
| Gambar 46. Naluri kematian berupa tindakan agresif yang dilakukan Geto terhadap warga<br>desa (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 77).....          | 91 |
| Gambar 47. Geto mencoba menyelamatkan Amanai (Jujutsu Kaisen Volume 8 chapter<br>69) .....                                                       | 93 |
| Gambar 48. Kecemasa neurotik pada diri Geto yang timbul karena keraguannya akan<br>nilai dari manusia (Jujutsu Kaisen Volume 9 chapter 77) ..... | 95 |

## INTISARI

Rachman, Hafizh Nur. 2025. “Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Geto Suguru dalam Manga *Jujutsu Kaisen* Karya Gege Akutami (Kajian Psikologi Sastra)”, Skripsi. Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing Skripsi Budi Mulyadi, S.Pd., M, Hum.

Penelitian ini mengkaji manga *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami dengan tujuan untuk menganalisis tanda visual manga berdasarkan teori tanda visual manga yang dikemukakan oleh Robin E. Brenner, serta menganalisis struktur dan dinamika kepribadian tokoh Geto Suguru menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan psikologi sastra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa struktur kepribadian tokoh Geto Suguru dipengaruhi oleh tiga komponen utama, yaitu id, ego, dan superego, dengan dominasi pada unsur id yang mendorong tindakannya untuk mencapai kepuasan pribadi tanpa mempertimbangkan realitas. Dalam aspek dinamika kepribadian, ditemukan dua bentuk naluri, yaitu eros (naluri kehidupan) dan thanatos (naluri kematian), serta dua jenis kecemasan, yaitu kecemasan realistik dan kecemasan neurotik, yang secara keseluruhan mencerminkan konflik batin dan perubahan moralitas dalam diri tokoh Geto Suguru.

**Kata kunci:** *Jujutsu Kaisen*, Geto Suguru, Sigmund Freud, struktur dan dinamika kepribadian, psikologi sastra, tanda visual manga

## ABSTRACT

Rachman, Hafizh Nur. 2025. “*The Structure and Dynamics of Geto Suguru’s Personality in Gege Akutami’s Manga Jujutsu Kaisen (A Psychological Literature Study)*”. Undergraduate Thesis. Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Thesis Advisor: Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.

This study examines Gege Akutami’s manga *Jujutsu Kaisen* with the aim of analyzing the visual signs of manga using Robin E. Brenner’s theory of visual manga signs and exploring the structure and dynamics of the personality of Geto Suguru through Sigmund Freud’s psychoanalytic theory. This research employs a qualitative descriptive method with a literary psychology approach. The results of this study indicate that Geto Suguru’s personality structure is influenced by three main components: the *id*, *ego*, and *superego*, with the *id* being the most dominant aspect that drives his actions to pursue personal gratification without considering reality. In terms of personality dynamics, two instinctual drives were identified *eros* (the life instinct) and *thanatos* (the death instinct) as well as two types of anxiety, namely realistic anxiety and neurotic anxiety. These elements collectively reflect the inner conflict and moral transformation experienced by the character Geto Suguru.

**Keywords:** *Jujutsu Kaisen*, Geto Suguru, Sigmund Freud, personality structure, psychological literature, visual manga signs

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Karya sastra merupakan suatu ungkapan imajinatif (fiktif) dari sang pengarang yang dituangkan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Karya sastra merupakan struktur dunia rekaan, artinya realitas dalam karya sastra adalah realitas rekaan yang tidak sama dengan realitas dunia nyata. Sebagai cerminan kehidupan tidak berarti karya sastra itu merupakan gambaran tentang kehidupan, akan tetapi merupakan pendapat pengarang tentang keseluruhan kehidupan. Karya sastra itu sendiri meskipun bersifat rekaan, tetapi tetap mengacu pada realitas dunia nyata (Noor & Purnomo, 2007)

Seiring dengan berkembangnya waktu, salah satu jenis karya sastra bersifat naratif yang diminati saat ini adalah cerita bergambar yang biasa disebut komik. Karena kepopulerannya, saat ini komik atau di Jepang disebut dengan manga telah menjadi ikon budaya populer dari negara Jepang itu sendiri. Menurut Bonnef (melalui Soedarso, 2015:2) komik atau manga merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Seperti halnya cerita rekaan lain, komik adalah sebuah cerita yang bertujuan memberikan hiburan kepada pembacanya, yang kebenaran ceritanya sesuai dengan keyakinan pengarangnya.

Sama seperti karya sastra yang lain dalam pembentukannya, tokoh dan penokohan merupakan salah satu unsur naratif yang penting dalam suatu manga. Para tokoh-tokoh fiktif yang ada dalam cerita pastinya menampilkan watak

maupun perilaku terkait dengan pengalaman psikologis seperti yang dialami oleh manusia di kehidupan nyata yang terkadang membuat pembaca merasa *relate* terkait permasalahan psikologis yang dialami oleh tokoh. Dengan demikian, psikologi sastra erat kaitannya dengan pengkajian terhadap suatu tokoh dalam karya sastra. Endraswara (2021:96) mengatakan bahwa psikologi sastra adalah sebuah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karya dalam berkarya. Begitu pula pembaca, dalam menanggapi karya juga tak akan lepas dari kejiwaan masing-masing

*Jujutsu Kaisen* (呪術廻戦) adalah sebuah seri manga yang ditulis dan diilustrasikan oleh Gege Akutami. Manga ini dimuat berseri dalam majalah Weekly Shōnen Jump terbitan Shueisha dan telah memulai serialisasinya sejak 5 Maret 2018 hingga 30 September 2024. Manga ini mendapat apresiasi dari para penikmat manga karena ceritanya yang kompleks, solid, dan penuh aksi juga elemen kejutan di setiap babak ceritanya. Selain itu manga *Jujutsu Kaisen* juga menonjol dalam hal visualnya yang khas. Ilustrasi yang detail dan ekspresif memberikan kehidupan pada dunia *Jujutsu* yang gelap dan penuh dengan kutukan. Desain karakter yang unik dan *memorable*, serta adegan pertempuran yang digambar secara dinamis menghadirkan visual yang memukau dan pengalaman membaca yang apik.

Manga *Jujutsu Kaisen* lebih spesifiknya pada babak cerita “*Masa lalu Gojo*” yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini berfokus pada kegagalan misi yang dijalankan oleh Geto Suguru, seorang penyihir *jujutsu* yang tugasnya untuk melindungi umat manusia dari bahaya roh kutukan dan ancaman supranatural lainnya. Dalam misinya Geto dan sahabatnya Gojo, gagal untuk melindungi proses

asimilasi Riko Amanai dengan Master Tengen yang berakhir dengan kematian Amanai. Trauma yang dialami oleh Geto atas kematian Amanai meninggalkan dampak psikologis pada perubahan ideologinya. Geto, yang terpukul oleh kematian Riko dan mulai meragukan nilai-nilai yang selama ini dia anut, perlahan mulai menyimpang dari jalan sebagai penyihir *jujutsu*. Geto mulai mengembangkan pemikiran radikal bahwa dunia akan lebih baik jika hanya penyihir *jujutsu* yang hidup di dalamnya, dan bahwa manusia biasa hanyalah beban. Pemikiran ini akhirnya membuatnya berbalik melawan dunia *jujutsu* dan menjadi antagonis utama dalam alur cerita *Jujutsu Kaisen* di masa depan.

Penulis memilih manga *Jujutsu Kaisen*, khususnya babak cerita “Masa Lalu Gojo”, sebagai objek material penelitian karena memiliki kompleksitas penokohan dan aspek psikologis yang kuat. Babak cerita ini menampilkan perkembangan kepribadian tokoh Geto Suguru secara signifikan akibat trauma dan konflik moral yang dialaminya, sehingga relevan untuk dikaji menggunakan teori struktur dan dinamika kepribadian Sigmund Freud. Selain itu, berbagai elemen pembentuk manga seperti desain karakter, tata panel, dan simbolisme menunjukkan kekuatan tanda visual yang sesuai dengan konsep tanda visual manga menurut Robin E. Brenner.

Lebih lanjut, tokoh Geto Suguru dipilih sebagai fokus penelitian karena perubahan kepribadian yang dialaminya mencerminkan adanya konflik antara *id*, *ego*, dan *superego* dalam struktur kepribadiannya. Tindakan ekstrem yang dilakukan Geto juga berkaitan erat dengan naluri dan kecemasan dalam dinamika kepribadian yang muncul akibat dorongan konflik psikis tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud melakukan kajian mendalam mengenai bagaimana struktur dan dinamika kepribadian tokoh direpresentasikan melalui sosok Geto Suguru dalam manga *Jujutsu Kaisen*. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Geto Suguru dalam Manga *Jujutsu Kaisen* Karya Gege Akutami: Kajian Psikologi Sastra.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berikut adalah rumusan masalah pada penelitian ini sesuai dengan latar belakang yang sudah dipaparkan:

1. apa saja tanda visual manga dalam manga *Jujutsu Kaisen*, meliputi *Intended Audiences, Character Design, Visual Symbols, Symbolism, Pacing, Layout*, dan *Endings*;
2. bagaimana struktur dan dinamika kepribadian tokoh Geto Suguru dalam manga *Jujutsu Kaisen* melalui teori psikoanalisis struktur dan dinamika kepribadian Sigmund Freud;

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. mendeskripsikan tanda visual manga dalam manga *Jujutsu Kaisen*, meliputi *Intended Audiences, Character Design, Visual Symbols, Symbolism, Pacing, Layout*, dan *Endings*;

2. mendeskripsikan struktur dan dinamika kepribadian tokoh Geto Suguru dalam manga *Jujutsu Kaisen* melalui teori psikoanalisis struktur dan dinamika kepribadian Sigmund Freud;

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini terbagi atas dua macam, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan pengetahuan dan pemahaman dalam penelitian sastra, terutama dalam penelitian psikologi sastra yang berfokus pada struktur dan dinamika kepribadian tokoh dalam suatu karya sastra khususnya manga. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan sumber pustaka bagi penelitian selanjutnya, khususnya di bidang psikologi sastra.

#### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini juga merupakan penelitian kepustakaan, karena objek material penelitian ini menggunakan karya sastra berupa komik *Jujutsu Kaisen*. Semua referensi yang berkaitan dan mendukung penelitian ini berasal dari sumber kepustakaan seperti buku, artikel, jurnal ilmiah, dan skripsi.

Objek material pada penelitian ini penulis batasi pada babak cerita “Masa lalu Gojo” manga *Jujutsu Kaisen* chapter 65-79 yang dimuat dalam volume ke-8 dan 9. Yang berfokus pada cerita kilas balik tokoh Geto Suguru semasa sekolah. Adapun

objek formal yang digunakan dalam penelitian ini adalah struktur dan Dinamika kepribadian. Kemudian lebih lanjut penulis menggunakan teori psikoanalisis struktur dan dinamika kepribadian Sigmund Freud untuk menganalisis struktur dan dinamika kepribadian tokoh Geto Suguru. Dalam teorinya Freud menjelaskan bahwa struktur kepribadian suatu individu terdiri dari tiga unsur yang saling berkesinambungan yaitu *id*, *ego*, dan *superego* lalu masalah yang timbul dari ketidaksinambungannya hubungan antara *id*, *ego*, dan *superego* menghasilkan dinamika kepribadian yang terdiri dari insting dan kecemasan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan. Bab ini berisikan uraian yang melatarbelakangi pentingnya penelitian ini, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 tinjauan pustaka. Bab ini berisikan uraian penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Teori-teori yang digunakan, yaitu teori tanda visual manga untuk mengkaji unsur pembentuk manga, dan teori psikoanalisis struktur dan dinamika kepribadian untuk menganalisis struktur dan dinamika kepribadian pada tokoh Geto Suguru

Bab 3 metode penelitian. Bab ini berisikan tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab 4 pembahasan. Bab ini berisikan uraian analisis tanda visual dalam manga *Jujutsu Kaisen*, dan analisis struktur dan dinamika kepribadian tokoh Geto Suguru.

Bab 5 simpulan. Berisikan tentang kesimpulan terkait struktur dan dinamika kepribadian tokoh Geto Suguru yang telah diuraikan pada bab sebelumnya

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini terdiri dari dua sub-bab, yaitu sub-bab penelitian terdahulu dan kerangka teori. Sub-bab penelitian terdahulu berisi paparan ringkas hasil penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian relevan yang dimaksud oleh penulis adalah penelitian yang tidak hanya mengangkat struktur dan dinamika kepribadian tokoh sebagai rumusan masalah akan tetapi penelitian terkait psikologi sastra secara menyeluruh. Bagian kedua, subbab kerangka teori, menjelaskan teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini secara menyeluruh. Yaitu teori tanda visual manga dan teori struktur dan kepribadian.

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penulis melakukan tinjauan pustaka sebagai upaya untuk menghindari adanya plagiasi baik dari segi judul maupun isi penelitian secara keseluruhan dengan penelitian terdahulu, serta untuk mempertahankan nilai orisinalitas pada penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tinjauan pustaka pertama adalah skripsi dengan judul “Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Nishizumi Miho dalam Anime Girls Und Panzer Karya Tsutomu Mizushima” yang ditulis oleh mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, Rizky Agung Pratama (2022). Dalam penelitian

tersebut secara deskriptif membahas tentang analisis kepribadian tokoh Nishizumi Miho menggunakan teori Struktur dan Dinamika Kepribadian yang kemukakan oleh Sigmund Freud. Pada penelitiannya Pratama menjelaskan tentang kesinambungan peran *id*, *ego*, dan *superego* dalam setiap pemilihan keputusan dan pertikaian yang dialami oleh Miho, *Id* pada diri Miho berusaha memenuhi hasratnya akan tetapi *ego* dan *superego* membatasinya dengan realitas dan moralitas. Pratama juga menjelaskan tentang Dinamika kepribadian yang terjadi akibat konflik antara *id* yang mengedepankan kesenangan dengan *superego* yang membatasinya dengan nilai moral yang ada dianut oleh Miho.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dan Pratama adalah sama-sama melakukan penelitian kajian psikologi sastra dengan Struktur dan Dinamika Kepribadian Sigmund Freud sebagai objek formalnya. Adapun perbedaan dalam penelitian ini terletak pada cara menganalisis struktur kepribadian tokoh yang diteliti. Pratama menganalisis struktur kepribadian dari tokoh dengan cara membagi peristiwa yang menunjukkan adanya peran *id*, *ego*, dan *superego* berdasarkan peristiwa runtut yang terjadi pada struktur tiga babak dalam animenya. Sedangkan Penulis menganalisis struktur kepribadian dari tokoh yang diteliti berdasarkan salah satu peristiwa penting dalam manga yang menunjukkan adanya peranan *id*, *ego*, dan *superego*, serta menampilkan aspek psikologis tokoh yang berpengaruh terhadap perkembangan alur cerita maupun perkembangan kepribadian dari tokoh.

Selanjutnya penelitian kedua yang penulis jadikan sebagai tinjauan pustaka adalah, skripsi yang ditulis oleh mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung, Rizqi Ary Maulana, dengan judul “Struktur dan Fungsi Kepribadian Tokoh Utama dalam

Novel Pudarnya Pesona Cleopatra Karya Habiburahman El Shirazy” (2021). Dalam penelitiannya Maulana menghitung berapa banyak struktur kepribadian yang dimiliki oleh tokoh utama. Terdapat 40 struktur kepribadian berupa 16 *id*, 14 *ego*, dan 10 *superego* dalam keseluruhan cerita novel. Lebih lanjut Maulana juga menjelaskan temuannya terkait fungsi kepribadian yang ada pada tokoh utama, Maulana membagi fungsi kepribadian menjadi 2 yaitu, fungsi deskriptif yang bertugas mengorganisir tingkah laku dan fungsi prediktif yang memprediksi tingkah laku.

Adapun persamaan pada penelitian milik penulis dengan penelitian milik Maulana adalah sama-sama melakukan penelitian terkait psikologi tokoh fiksi dalam karya sastra dan menggunakan objek formal yang sama yaitu teori struktur kepribadian Sigmund Freud. Selanjutnya perbedaan dalam penelitian ini terletak pada cara menganalisis dan hasil kesimpulan penelitian dari struktur kepribadian tokoh yang diteliti. Dalam penelitiannya Maulana menganalisis struktur kepribadian tokoh dengan membaginya ke dalam tiga unsur, yaitu *id*, *ego*, dan *superego*, kemudian menyajikan kutipan-kutipan dari novel yang menunjukkan adanya peranan masing-masing unsur tersebut dalam struktur kepribadian tokoh. lalu dalam hasil kesimpulannya Maulana menemukan bahwa terdapat 40 temuan terkait struktur kepribadian, yang terdiri dari 16 *id*, 14 *ego*, dan 10 *superego*. Sedangkan penulis menganalisis struktur kepribadian tokoh berdasarkan salah satu peristiwa penting dalam manga yang menunjukkan peranan *id*, *ego*, dan *superego*, serta menampilkan aspek psikologis tokoh yang berpengaruh terhadap perkembangan alur cerita maupun kepribadiannya. Dalam hasil penelitian, penulis

menyimpulkan bahwa unsur struktur kepribadian yang paling dominan dalam diri tokoh Geto Suguru adalah *id*, hal ini dikarenakan keputusan akhir yang diambil oleh tokoh Geto hanya didasarkan pada kesenangannya semata tanpa memikirkan realitas dan moralitas yang ada.

Penelitian ketiga yang penulis jadikan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah artikel ilmiah dengan judul “Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Miyo Sasaki dalam Anime *Nakitai Watashi Wa Neko wo Kaburu* Karya Sutradara Junishi Sato dan Tomotaka Shibayama (Kajian Psikologi Sastra)” yang ditulis oleh Fitriana Isfani Nur Haliza dan Yuliani Rahmah (2022). Dalam penelitian tersebut Haliza dan Rahmah menjelaskan struktur kepribadian yang terdiri dari *id*, *ego*, dan *superego* yang dialami tokoh Miyo dalam bentuk poin yang mereka bagi ke dalam 3 tahapan adegan dalam Animenya yaitu; Tahap Persiapan, Tahap Konfrontasi, dan Tahap Resolusi. Dalam penelitiannya mereka berdua juga menjelaskan dinamika kepribadian yang dialami tokoh Miyo yang terdiri dari Naluri dan kecemasan.

Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama mengkaji struktur dan dinamika kepribadian tokoh menggunakan struktur dan dinamika kepribadian Sigmund Freud sebagai objek formal dalam penelitian. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian milik Haliza dan Rahmah terdapat dalam cara menganalisis struktur kepribadian tokoh dan cara menentukan unsur struktur kepribadian yang dominan. Pada penelitian milik Haliza dan Rahmah mereka menganalisis struktur kepribadian tokoh dengan cara membaginya ke dalam tiga tahap dalam struktur tiga babak lalu pada setiap babak tersebut mereka memberikan

contoh tindakan maupun perilaku dari sang tokoh yang menunjukkan adanya peranan unsur *id*, *ego*, dan *superego*. Kemudian dari analisis tersebut mereka menemukan adanya unsur *id* sebanyak 4 data, *ego* sebanyak 11 data, dan *superego* sebanyak 6 data, sehingga mereka menyimpulkan bahwa struktur kepribadian tokoh didominasi oleh unsur *ego*, berdasarkan data yang paling banyak diperoleh dalam analisis. Sedangkan dalam penelitian ini penulis menganalisis struktur kepribadian tokoh berdasarkan salah satu peristiwa penting dalam manga yang secara jelas memperlihatkan peranan *id*, *ego*, dan *superego*, serta menampilkan aspek psikologis tokoh yang berpengaruh terhadap perkembangan alur cerita maupun perkembangan kepribadiannya. Kemudian dalam hasil penelitian, penulis menyimpulkan bahwa unsur struktur kepribadian yang paling dominan dalam diri tokoh Geto Suguru adalah *id*, karena keputusan akhir yang ia ambil didorong oleh pemenuhan kepuasan pribadi semata tanpa mempertimbangkan realitas maupun nilai moral yang berlaku.

*Novelty* dalam penelitian ini terdapat pada cara menganalisis struktur kepribadian dari tokoh yang didasarkan pada salah satu peristiwa yang dialami tokoh yang menunjukkan adanya peranan unsur *id*, *ego*, dan *superego*, serta menampilkan adanya aspek psikologis tokoh dan memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan alur cerita dan perkembangan karakter. Kemudian dalam penelitian ini, penentuan unsur struktur kepribadian yang dominan tidak hanya didasarkan pada jumlah temuan data, tetapi melalui analisis mendalam terhadap tindakan akhir tokoh yang menunjukkan dominasi salah satu unsur dalam struktur kepribadian.

## **2.2 Kerangka Teori**

### **2.2.1 Teori Tanda Visual *Manga***

Dalam bukunya yang berjudul *Understanding Manga and Anime*, Brenner menjelaskan bahwa pada perkembangannya, manga erat kaitannya dengan sejarah dan kebudayaan Jepang. Sama seperti komik barat, unsur politik dan pemerintahan pun ikut mempengaruhi perkembangan manga hingga saat ini. Akan tetapi manga memiliki keunikan tersendiri dalam gaya penceritaan, gambar, hingga penggunaan bahasa, meski pada dasarnya sama-sama bercerita melalui gambar dan kata. Manga sebenarnya dikhususkan untuk dibaca secara cepat karena kreator manga biasanya lebih menekankan pada penggunaan tanda visual sebagai medium untuk menyampaikan informasi, dengan demikian pemahaman akan tanda visual merupakan hal yang penting untuk memahami manga itu sendiri (Brenner, 2007:1-27). Brenner mengkategorikan tanda visual dalam manga meliputi :

#### **2.2.1.1 *Intended Audiences (Target Pembaca)***

Berbeda dengan komik barat dimana target pembacanya kebanyakan adalah anak laki-laki, manga di Jepang secara spesifik membagi kategori manga berdasarkan demografi pembacanya, hal ini pun sangat berpengaruh dengan konten yang dimuat dalam manga itu sendiri (Brenner, 2007:30-35). Berdasarkan pengkategorian manga dibedakan menjadi 5 jenis, yakni antara lain

##### **1. *Kodomo manga***

Manga jenis ini merupakan manga yang dikhususkan untuk pembaca pemula seperti anak kecil di bawah umur 10 tahun

## **2. *Shonen manga***

Merupakan jenis manga yang ditujukan untuk laki-laki remaja dengan rentang umur 12 – 18 tahun. Manga ini menitikberatkan pada aksi dan pertengkaran, komedi, kehormatan, kepahlawanan, dan nilai persahabatan. Brenner menjelaskan bahwa terdapat poin-poin yang menjadikan suatu manga dapat dikategorikan sebagai Shonen Manga, yaitu;

- Terdapat permasalahan remaja yang dialami karakter
- Adegan aksi atau olahraga
- Humor Slapstick
- Ciri karakter utama dengan sikap pantang menyerah dan menyenangkan
- Tema kehormatan, kepahlawanan, tekad, dan kerja sama tim
- Karakter perempuan seksi dengan baju ketat atau yang biasa disebut fanservice

Apabila ada tiga atau lebih poin di atas yang terdapat dalam suatu manga, maka manga tersebut dapat dikategorikan sebagai Shonen Manga

## **3. *Seinen manga***

Merupakan jenis manga yang target pembacanya adalah pria dewasa dengan rentang usia 18 tahun keatas. Manga jenis ini biasanya membawakan topik dan isu yang lebih dewasa dibandingkan dengan manga jenis shounen, seperti kehidupan perkawinan/pekerjaan, humor erotis, seks, konflik batin, dan kekerasan.

## **4. *Shōjo manga***

Manga jenis ini ditujukan untuk remaja perempuan dengan rentang umur 12-18 tahun. Manga jenis ini menitikberatkan pada hubungan percintaan dan romantis, keluarga, persahabatan, dan kepahlawanan. Meskipun sekilas terkesan mirip dengan Shonen manga, akan tetapi terdapat ciri khusus yang membedakannya, yaitu terletak pada desain karakter yang seringkali didominasi oleh tokoh perempuan dengan perawakan yang cantik dan feminin.

### **5. *Jōsei manga***

Merupakan jenis manga yang ditujukan untuk para wanita dewasa dengan umur 18 tahun ke atas. Topik yang dibawakan biasanya meliputi permasalahan wanita dewasa, seperti percintaan yang erotis dan realistis.

#### **2.2.1.2 *Character Design***

*Character design* adalah desain karakter secara keseluruhan, yang dapat memberikan informasi tentang usia, sifat, dan kebiasaan gaya hidup setiap karakter. Ini dapat dilihat dari bentuk wajah, ukuran mata, golongan darah penampilan, gaya rambut, gaya berpakaian, dan aksesoris yang dipakai. (Brenner, 2007:40-41).

Brenner juga menjelaskan ada beberapa jenis desain karakter tipikal (*stock characters*) yang sering muncul dalam manga, antara lain;

#### **1. *Hero dan Heroine***

Karakter utama pria, yang disebut sebagai "hero", dalam berbagai genre manga memiliki representasi yang berbeda. Dalam shounen manga, yang cenderung berfokus pada aksi dan petualangan, hero biasanya digambarkan sebagai

sosok yang baik hati, dengan fisik yang kuat dan berjiwa petualang. Meski terkadang digambarkan lugu atau kurang berpengalaman, karakter ini memiliki semangat yang tinggi dan dorongan kuat untuk melindungi orang lain, serta mengatasi berbagai tantangan. Sifat kebaikan dan ketulusannya menjadikan mereka disukai dan diandalkan oleh orang-orang di sekitarnya. Sebaliknya, dalam shoujo manga, yang lebih berorientasi pada kisah romantis dan hubungan emosional, hero sering tampil sebagai pria tampan yang berkarisma dan penuh perhatian. Mereka digambarkan sebagai sosok yang bisa diandalkan, baik secara emosional maupun dalam hal melindungi atau membantu heroine. Di sisi lain, "heroine" atau karakter utama wanita digambarkan dengan karakteristik yang melambangkan kemurnian dan keanggunan. Dalam berbagai cerita, heroine sering kali berperan sebagai sosok yang memiliki hati yang murni, tidak egois, polos, dan imut, namun tetap kuat dalam menghadapi berbagai konflik emosional atau tantangan hidup.

## ***2. Nefarious Villain***

Karakter ini digambarkan sebagai sosok yang jahat, egois, dan terobsesi dengan kekuasaan atau rival mereka. Ia memiliki penampilan fisik yang menarik dan sering kali terlibat dalam perdebatan dramatis dengan lawan-lawannya. Karakter ini biasanya digambarkan sebagai karakter yang pada awalnya baik namun berubah menjadi jahat karena mengalami momen traumatis pada hidupnya.

### **3. Orang tua bijak**

Biasanya digambarkan sebagai sebagai mentor dan penasihat bagi karakter, yang biasanya digambarkan sebagai kakek-kakek atau nenek-nenek. Salah satu ciri khasnya dalam cerita adalah seringkali memberikan petunjuk kepada tokoh utama

### **4. Sahabat**

Karakter ini digambarkan memiliki hubungan dekat dengan tokoh utama dan sering kali muncul bersamanya sepanjang alur cerita. Ia memiliki sifat yang setia, selalu memberikan semangat dan dukungan, serta memiliki nuansa humoris yang menyenangkan. Namun, dalam cerita yang lebih gelap, karakter ini juga menyimpan pemikiran tersembunyi dan sering kali berperan sebagai pengkhianat terhadap karakter utama.

#### ***2.2.1.3 Visual Symbols***

*Visual symbols* adalah simbol-simbol yang mencerminkan keadaan di dalam cerita. Menurut Brenner, simbol-simbol ini menggambarkan latar belakang karakter dalam manga. Penggambaran tersebut disajikan secara langsung dengan sedikit narasi, sehingga pembaca perlu teliti untuk memahami apa yang dirasakan oleh karakter. Fungsi simbol visual dalam manga adalah untuk menjelaskan keadaan atau emosi yang dialami, seperti kemarahan, rasa malu, kesedihan, atau ketegangan. Sama seperti bahasa isyarat, simbol visual dapat bervariasi; misalnya, komik Barat dan manga memiliki simbol visual yang berbeda. (Brenner, 2007:50-51).

#### **2.2.1.4 Symbolism**

*Symbolism* adalah representasi keadaan yang terjadi dalam manga. Simbolisme ini lebih fokus pada penggunaan warna dan objek-objek pendukung yang terdapat dalam panel. Terdapat berbagai macam simbol yang memberikan isyarat emosional kepada pembaca, dan sering digunakan untuk menunjukkan niat karakter, pentingnya lokasi, atau untuk menandai suatu latar atau tempat. Sebagai contoh, bunga sakura tidak hanya menandakan musim semi, tetapi juga bisa diartikan sebagai penanda awal masa muda yang baru dimulai. (Brenner, 2007:58).

#### **2.2.1.5 Pacing**

*Pacing* adalah tempo dalam manga dan menjadi penentu kecepatan aksi atau kegiatan dalam manga. *Pacing* dibagi menjadi dua yakni *pacing* lambat dan *pacing* cepat, *pacing* lambat biasanya ditemui pada genre *slice of life*, drama atau misteri yang membutuhkan narasi atau dialog yang panjang. Biasanya hal ini terjadi ketika pengarang bermaksud memberikan pemahaman yang mendalam kepada pembaca. *Pacing* lambat ditandai dengan banyaknya ditemui panel-panel besar/padat yang menghabiskan halaman. Sedangkan *pacing* cepat banyak ditemui dalam manga action yang bertempo cepat misalnya saat terjadi adegan pertempuran atau saat terjadi perdebatan dengan karakter lain dengan nuansa yang cepat (Brenner, 2007:59-60).

#### **2.2.1.6 Layout**

*Layout* adalah penempatan panel dan balon kata dalam manga. *Layout* mengacu pada pengaturan elemen visual untuk menyampaikan pesan melalui

susunan elemen grafis, baik dari teks, gambar, maupun bentuk. Ini membuat komunikasi dalam manga lebih efektif dan membantu pembaca menangkap informasi dengan lebih mendalam. Ada tiga jenis transisi panel dalam komik, yaitu: *subject to subject*, *action to actions*, dan *aspect to aspect*. Manga sering menggunakan transisi *aspect to aspect*, yang memungkinkan pembaca lebih mendalami cerita dan memahami estetika penggambaran latar cerita. Penggunaan transisi ini menciptakan pengalaman naratif yang lebih imersif (Brenner, 2007).

#### **2.2.1.7 Endings**

*Endings* adalah bagian penutup dari cerita dalam setiap volume manga. *Endings* menandakan selesainya suatu konflik atau permasalahan dalam satu volume, namun biasanya tetap terhubung dengan volume berikutnya. Keterkaitan antar akhir cerita ini bertujuan untuk merangkai keseluruhan alur, serta memberikan kesimpulan mengenai bagaimana cerita tersebut berakhir secara keseluruhan. *Ending* dalam manga sering kali berbeda dari komik Barat, di mana pembaca kadang diminta untuk menafsirkan sendiri maksud konklusi dari cerita. Hal ini bisa membuat pembaca merasa bingung atau bertanya-tanya tentang pesan atau tujuan yang ingin disampaikan oleh sang kreator. Karena itu, tidak jarang para kreator manga menambahkan beberapa panel kecil sebagai epilog untuk memberikan penjelasan tambahan atau penutup yang lebih jelas bagi pembaca.

#### **2.2.2 Teori Psikologi Sastra**

Secara etimologis, psikologi adalah ilmu yang membahas segala sesuatu tentang jiwa, termasuk gejalanya, proses terjadinya, hingga latar belakang kejadian

tersebut. Sedangkan psikologi sastra dapat didefinisikan sebagai telaah karya sastra yang dianggap mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan (Minderop, 2010:53).

Endraswara,(2021:96) mengatakan bahwa psikologi sastra adalah sebuah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karya dalam berkarya. Begitu pula pembaca, dalam menanggapi karya juga tak akan lepas dari kejiwaan masing-masing.

Tujuan studi psikologi sastra, menurut Ratna, (2022:342), adalah untuk memahami elemen kejiwaan yang ditemukan dalam karya sastra. Ada tiga cara untuk memahami hubungan antara sastra dan psikologi:

1. memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis;
2. memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh fiktional dalam karya sastra;
3. memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca.

Pada penelitian ini penulis menggunakan cara kedua, yaitu memahami struktur dan dinamika kepribadian tokoh Geto Suguru dalam manga *Jujutsu Kaisen*.

## **2.2.3 Teori Struktur dan Dinamika Kepribadian**

### **2.2.3.1 Struktur Kepribadian**

Sigmund Freud berpendapat bahwa kehidupan jiwa memiliki tiga tingkat kesadaran, yakni sadar, prasadar, dan tak-sadar. Pada tahun 1923 Freud mengenalkan tiga model struktural yang lain, yaitu *id*, *ego*, dan *superego*. Teori psikologi kepribadian Sigmund Freud menjelaskan tentang kepribadian seseorang dilihat dari tiga komponen yang saling berkaitan erat. Ketiga komponen tersebut berupa *id*, *ego*, dan *superego*. *Id* memberi tuntutan kebutuhan alamiah, *ego*

membatasinya dengan realita, dan *superego* menambahkan nilai-nilai moral pada setiap tindakan yang diambil. *Id*, *ego*, dan *superego* adalah tiga unsur dalam kepribadian manusia yang selalu ada dan saling bekerja sama. Interaksi ketiga struktur inilah yang nantinya memutuskan tindakan seseorang untuk memutuskan sesuatu (Alwisol, 2018:15).

### **1. *Id***

Sigmund Freud mengibaratkan *Id* sebagai raja atau ratu. *Id* berlaku seperti penguasa absolut, harus dihormati, manja, sewenang-wenang dan mementingkan diri sendiri; apa yang diinginkannya harus segera terlaksana. Cara kerja *Id* berhubungan dengan prinsip kesenangan, yaitu selalu mencari kenikmatan dan menghindari ketidaknyamanan (Minderop, 2016:21). Prinsip kenikmatan itu sendiri diproses melalui dua cara, yaitu tindak refleks dan proses primer. Tindak refleks adalah reaksi otomatis yang dibawa sejak lahir seperti mengejapkan mata dipakai untuk menangani pemuasan rangsang sederhana dan biasanya segera dapat dilakukan. Sedangkan proses primer adalah reaksi membayangkan/menghayal sesuatu yang dapat mengurangi atau menghilangkan tegangan – dipakai untuk menangani stimulus kompleks, seperti bayi yang lapar membayangkan makanan. Adapun proses terbentuknya gambaran obyek yang dapat mengurangi tegangan, disebut dengan pemenuhan hasrat, seperti mimpi, lamunan, dan halusinasi psikotik (Alwisol, 2018:14-15).

*Id* hanya mampu membayangkan sesuatu, tanpa mampu membedakan khayalan itu dengan kenyataan yang benar-benar memuaskan kebutuhan. *Id* tidak mampu menilai atau membedakan benar-salah, tidak tahu moral. Perlu

pengembangan jalan untuk memperoleh khayalan secara nyata untuk memperoleh kepuasan tanpa menimbulkan ketegangan baru khususnya masalah moral. Alasan inilah yang kemudian membuat id memunculkan ego (Alwisol, 2018:15).

## **2. Ego**

*Ego* (terletak di antara alam sadar dan tak sadar) yang bertugas sebagai penengah yang mendamaikan tuntutan pulsi dan larangan *superego* (Minderop, 2016:21).

*Ego* berkembang dari *id* agar orang mampu menangani realita; sehingga *ego* beroperasi mengikuti prinsip realita; usaha memperoleh kepuasan yang dituntut *id* dengan mencegah terjadinya tegangan baru atau menunda kenikmatan sampai ditemukan objek yang nyata-nyata dapat memuaskan kebutuhan (Alwisol, 2018:15).

*Ego* terperangkap di antara dua kekuatan yang bertentangan dan dijaga serta patuh pada prinsip realitas dengan mencoba memenuhi kesenangan individu yang dibatasi oleh realitas. Tugas *ego* memberi tempat pada fungsi mental utama, seperti penalaran, penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan (Minderop, 2016:22).

## **3. Superego**

Berbeda halnya dengan *id* dan *ego* yang tidak mengenal nilai baik dan buruk, *superego* justru mengacu pada moralitas dalam kepribadian (Minderop, 2016:21). Karena ia adalah kekuatan moral dan etik dari kepribadian, yang beroperasi memakai prinsip idealistik sebagai lawan dari prinsip kepuasan *id* dan prinsip realistik dari *ego* (Alwisol, 2018:16). *Superego* sama halnya dengan “hati nurani” yang mengenali nilai baik dan buruk (Minderop, 2016:22).

*Superego* bersifat nonrasional dalam menuntut kesempurnaan, menghukum dengan keras kesalahan *ego*, baik yang telah dilakukan maupun baru dalam pikiran. Dalam hal mengontrol *id*, posisi *superego* sama seperti *ego*, bukan hanya menunda pemuasan tetapi merintangi pemenuhannya (Alwisol, 2018).

Dengan kata lain *id*, *ego*, dan *superego* adalah suatu kesatuan yang bekerja layaknya sebuah tim. Ketika ada konflik di antara ketiga struktur itu, sangat memungkinkan munculnya tingkah laku yang abnormal.

### **2.2.3.2 Dinamika Kepribadian**

Dalam teori dinamika kepribadian Sigmund Freud, naluri dan kecemasan memainkan peran penting dalam membentuk perilaku individu. Freud percaya bahwa kepribadian terbentuk melalui konflik antara naluri dasar manusia dan cara *ego* mengelola kecemasan yang diakibatkannya.

Dinamika kepribadian ditentukan oleh cara energi psikis didistribusikan serta digunakan oleh *id*, *ego* dan *superego*. Karena jumlah energi itu terbatas, maka akan terjadi semacam persaingan di antara ketiga sistem itu dalam menggunakan energi tersebut. Salah satu sistem mengontrol energi itu dengan mengorbankan kedua sistem lain. Jika salah satu sistem menjadi lebih kuat, maka kedua sistem lain dengan sendirinya menjadi lemah; kecuali energi baru ditambahkan kepada seluruh sistem (Semiun, 2013:83).

## **1. Naluri (Insting)**

Insting adalah suatu representasi mental dari kebutuhan fisik atau tubuh. Dengan demikian, insting dapat didefinisikan sebagai perwujudan psikologis dari sumber rangsangan somatik dalam yang dibawa sejak lahir (Semiun, 2013:69). Freud membedakan naluri (insting) yang terdapat di dalam diri manusia ke dalam dua bagian; naluri kehidupan (eros) dan naluri kematian (thanatos) (Minderop, 2016:26).

### **a. Naluri Kehidupan**

Naluri kehidupan adalah naluri yang ditunjukkan pada pemeliharaan *ego* dan imanifestasikan dalam perilaku seksual, menunjang kehidupan serta pertumbuhan (Minderop, 2016:26). Dengan perkataan lain, naluri kehidupan adalah naluri yang ditunjukkan kepada pemeliharaan kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai species.

### **b. Naluri Kematian**

Naluri kematian mendasari tindakan agresif dan destruktif. Naluri kematian dapat menjurus pada tindakan bunuh diri atau pengrusakan diri atau bersikap agresif terhadap orang lain. Dorongan agresif adalah derivatif insting mati yang terpenting, ia merupakan bentuk penyaluran agar orang tidak membunuh dirinya sendiri (Alwisol, 2018:20).

Selain agresi, derivatif insting mati lainnya adalah kebencian. Kecenderungan agresif dan kebencian terdapat pada semua orang dan merupakan

penjelasan untuk perang, kekejaman, penyiksaan di bidang agama, dan juga desas-desus (omongan) yang jahat, sarkasme, dan penghinaan (Semiun, 2013:80).

## **2. Kecemasan**

Menurut Freud, kecemasan adalah suatu keadaan perasaan afektif yang tidak menyenangkan yang disertai dengan sensasi fisik yang memperingatkan orang terhadap bahaya yang akan datang. Keadaan yang tidak menyenangkan itu sering kabur dan sulit menunjuk dengan tepat, tetapi kecemasan itu sendiri selalu dirasakan.

Freud mengemukakan bahwa *ego* harus menjadi tempat kecemasan. Hanya *ego* yang dapat menghasilkan dan merasakan kecemasan, tetapi *id*, *superego*, dan dunia luar terlihat dalam salah satu dari tiga macam kecemasan yang berhasil diidentifikasi Freud. Ketergantungan *ego* pada *id* menyebabkan kecemasan neurotik; ketergantungannya pada *superego* menyebabkan kecemasan moral; ketergantungannya pada dunia luar menyebabkan kecemasan realistik (Semiun, 2013)

### **a. Kecemasan Realistik**

Dari ketiga macam kecemasan itu yang paling pokok adalah kecemasan atau ketakutan yang realistis, atau takut akan bahaya-bahaya di dunia luar, kedua kecemasan yang lain diasalkan dari kecemasan yang realistis ini (Suryabrata, 2011:139). Kecemasan ini dikenal juga dengan sebutan kecemasan objektif, hamper sama dengan ketakutan. Adapun definisi kecemasan ini adalah perasaan yang tidak menyenangkan dan tidak spesifik terhadap suatu bahaya yang mungkin terjadi,

sedangkan ketakutan adalah perasaan tidak menyenangkan terhadap sesuatu yang justru spesifik (Semiun, 2013: 89)

#### **b. Kecemasan Neurotik**

Adalah ketakutan terhadap suatu bahaya yang tidak diketahui. Perasaan itu sendiri ada dalam *ego*, tetapi sumbernya berasal dari *id*. Kecemasan neurotis adalah kecemasan kalau insting-insting tidak dapat dikendalikan dan menyebabkan orang berbuat sesuatu yang dapat dihukum. Kecemasan ini sebenarnya mempunyai dasar di dalam realitas, karena dunia sebagaimana diwakili oleh orang tua dan lain-lain orang yang memegang kekuasaan itu menghukum anak yang melakukan tindakan impulsif (Suryabrata, 2011: 139).

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, menurut Moleong (melalui Maulidiya 2021:34) Pengertian penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah, serta menggunakan berbagai metode alamiah.

Penelitian ini juga termasuk ke dalam penelitian kepustakaan karena penelitian ini juga merupakan penelitian kepustakaan, karena objek material penelitian ini menggunakan karya sastra berupa komik *Jujutsu Kaisen*. Semua referensi yang berkaitan dan mendukung penelitian ini berasal dari sumber kepustakaan seperti seperti buku, artikel, jurnal ilmiah, dan skripsi.

Penelitian ini menggunakan metode sosiologi sastra karena yang akan diteliti adalah masalah sosial dalam karya sastra, yaitu masalah psikologi terkait struktur dan dinamika kepribadian pada tokoh Geto Suguru dalam manga *Jujutsu Kaisen*.

#### **3.2 Sumber Data**

Sumber data utama pada penelitian ini adalah manga yang berjudul *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami yang diterbitkan oleh Weekly Shonen Jump dan telah memulai serialisasinya sejak tanggal 5 Maret 2018 – hingga 30 September 2024.

Ruang lingkup penelitian penulis batasi hanya pada babak cerita “Masa lalu Gojo” yang terdiri dari *chapter* 65 – *chapter* 79 yang dimuat dalam buku volume 8 dan volume 9. Sedangkan sumber data pendukung dalam penelitian ini berasal dari riset kepustakaan dan pengkajian terkait berbagai sumber rujukan seperti buku, artikel dalam jurnal, maupun artikel bersumber dari internet yang relevan dengan penelitian ini

### **3.3 Tahapan Penelitian**

#### **3.3.1 Pengumpulan Data**

Dalam proses pengumpulan data peneliti menyimak, membaca, mencatat, dan memventarisasi data-data pada objek material yaitu manga *Jujutsu Kaisen* melalui versi cetakan maupun versi digital dengan mengamati panel, adegan, balon kata, dan ekspresi yang berkaitan dengan struktur pembentuk Manga. Dalam pengamatan, peneliti akan mencatat bagian bagian penting yang berkaitan dengan struktur dan dinamika kepribadian dari tokoh Geto Suguru. Karena penelitian ini adalah penelitian kepustakaan penulis juga mengumpulkan buku, artikel, jurnal, maupun skripsi yang sekiranya relevan dan dapat menjadi data pendukung dalam penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan cara kedua, yaitu memahami struktur dan dinamika kepribadian tokoh Geto Suguru dalam manga *Jujutsu Kaisen*.

#### **3.3.2 Analisis Data**

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Analisis diawali dengan mengkaji struktur manga melalui teori tanda visual manga yang dikemukakan oleh Robert E. Brenner

untuk mengetahui struktur pembentuk manga. Setelah mengkaji struktur manga, penulis menggunakan teori struktur dan dinamika kepribadian Sigmund Freud untuk menganalisis struktur dan dinamika kepribadian dari tokoh Geto Suguru dengan mengidentifikasi *id*, *ego*, *superego*, naluri, dan kecemasan pada tokoh.

### **3.3.3 Penyajian Data**

Hasil dari dari analisis data nantinya akan disajikan dan disusun dalam bentuk laporan yang dideskripsikan dengan memberikan pemaparan mengenai struktur dan dinamika kepribadian tokoh Geto Suguru dalam manga *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami.

## **BAB 4**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Analisis Tanda Visual Manga Robin E. Brenner dalam Manga Jujutsu Kaisen**

##### **4.1.1 *Intended Audiences***

Jika mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Brenner pada bukunya yang berjudul *Understanding Manga and Anime*, maka manga *Jujutsu Kaisen* dapat dikategorikan sebagai “*Shonen Manga*” atau manga yang menjadikan remaja laki-laki sebagai target utama pembacanya. Dalam manga *Jujutsu Kaisen* ada beberapa poin yang dikemukakan oleh Brenner yang terdapat dalam manga *Jujutsu Kaisen*. Antara lain;

##### **4.1.1.1 Terdapat permasalahan remaja yang dialami karakter**

Adanya permasalahan atau konflik dalam suatu cerita ditujukan untuk pengembangan karakter suatu tokoh, dalam manga ini pengarang seolah mencoba untuk menyoroti permasalahan yang dialami remaja melalui krisis identitas dari tokoh Geto Suguru. Menurut Erikson (melalui Jannah & Satwika, 2021:52) krisis identitas adalah sebuah peristiwa perkembangan yang melibatkan seseorang mempertanyakan diri sendiri atau keberadaannya di dunia. Erikson menganggap pembentukan identitas sebagai salah satu konflik terpenting yang dihadapi seseorang dalam hidupnya, biasanya terjadi pada masa remaja. Krisis identitas menurut Erikson adalah tahap di mana individu menganalisis dan mengeksplorasi

siapa dirinya melalui berbagai perspektif yang berbeda untuk membentuk identitas yang kokoh.

Semenjak insiden kematian tokoh Amanai, Geto mulai meragukan akan prinsip hidup yang selama ini dianutnya, ia mulai mempertanyakan apakah tindakan yang selama ini ia lakukan adalah sesuatu yang benar.



Gambar 1. Geto yang mulai meragukan tindakannya

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 76)

夏油 : 祓う取り込むそのくりかえし。祓う、取り込む。皆は知らない呪霊の味。吐瀉物を処理した雑巾をきる飲みしているような。祓う。取り込む。誰のために？

Geto : Mensucikan dan menyerap berulang kali. Mensucikan, menyerap. Rasa roh terkutuk tak diketahui siapa pun. Rasanya seperti menelan kain lap bekas muntahan. Mensucikan. Menyerap. Demi siapa?.

Pada awalnya Geto menganggap sebagai penyihir *jujutsu* mensucikan roh terkutuk sudah menjadi bagian dasar dari tugasnya. Akan tetapi Setelah kematian Amanai, rutinitas yang selama ini ia lakukan menjadi terasa sangat berat. Geto mengibaratkan rasa dari mensucikan roh kutukan bagaikan menelan kain lap bekas muntahan, karena proses Geto mensucikan suatu roh kutukan adalah dengan menelannya secara literal. Dari kutipan monolog diatas, pada kalimat「誰のために？」 yang artinya “Demi siapa?” juga menunjukkan bagaimana perasaan Geto yang bingung dan jenuh karena pada dasarnya untuk siapa selama ini ia berjuang ?



Gambar 2. Kegoyahan hati Geto untuk melindungi manusia

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 76)

夏油 : あの日以来自分い聞かせている。私が見たものは何も珍しくない  
周知の醜悪知った上で私は術師として人々を救う選択をしてきたはずだ。ブレるな。

Geto : Sejak hari itu aku terus menanyakan diriku sendiri. Apa yang ku lihat bukanlah hal yang aneh. Sebuah kekejian yang sudah kuketahui, namun sebagai seorang penyihir, aku telah memilih untuk menyelamatkan orang-orang. Jangan goyah!

Kemudian dari monolog diatas memperlihatkan bagaimana kebingungan Geto akan tindakannya dan tujuannya selama ini yang berlangsung terus menerus. Pada kalimat 「私が見たものは何も珍しくない周知の醜悪知った上で」 yang artinya “Apa yang ku lihat bukanlah hal yang aneh. Sebuah kekejian yang sudah kuketahui,”. Maksud dari yang “dilihat” Geto dalam kalimat tersebut mengacu pada insiden kematian Amanai, dimana dalang utama dari penyebab kematian Amanai adalah manusia biasa itu sendiri. Geto seolah menganggap bahwa sudah hal yang biasa bagi sesama manusia untuk melakukan suatu tindakan yang keji seperti saling membunuh manusia, Geto sadar bahwa meskipun itu adalah hal yang biasa namun hal itu tetaplah salah, selama ini Geto terus membohongi dirinya sendiri dengan berkata 「私は術師として人々を救う選択をしてきたはずだ。ブレるな。」 yang jika diartikan “aku telah memilih untuk menyelamatkan orang-orang. Jangan goyah!” perkataannya tersebut menunjukkan bahwasannya Geto merasa manusia pada dasarnya memang tidak layak untuk dilindungi, akan tetapi “identitasnya” sebagai penyihir *jujutsu* lah yang tetap membuatnya berlaku demikian. Hingga pada akhirnya dari kebingungannya itulah timbul krisis identitas pada diri Geto, dimana ia sadar bahwa manusia biasa pada dasarnya tidak layak untuk dilindungi, akan tetapi sebagai penyihir *jujutsu* perannya dimasyarakat adalah untuk melindungi para manusia biasa.

#### 4.1.1.2 Adegan aksi atau olahraga

Dalam seriesnya, manga *Jujutsu Kaisen* kerap menampilkan adegan aksi dalam bentuk pertarungan, baik pertarungan antara sang *Hero* melawan *Villain* ataupun pertempuran antara sesama aliansi karena perbedaan sudut pandang. Pada babak cerita “Masa lalu Gojo” (*chapter* 65 - 79) yang penulis jadikan sebagai ruang lingkup penelitian, terdapat adegan pertarungan penting yang mempengaruhi alur keberjalan cerita, yaitu: pertarungan antara Geto dan Gojo melawan pembunuh bayaran yang mengincar Amanai pada *chapter* 68-69.

Pada awal babak cerita ini berlangsung dijelaskan bahwa Geto dan Gojo diberikan misi untuk mengawal dan juga menuruti segala keinginan Amanai sebelum akhirnya ia berasimilasi dengan master Tengen atau dengan kata lain “*Meninggal Dunia*”. Salah satu keinginan Amanai adalah untuk dapat berjumpa dengan teman dan gurunya disekolah untuk terakhir kalinya, namun hal tersebut tidak berjalan mulus karena Geto menyadari bahwa ada 2 orang penyusup yang mengincar nyawa Amanai kemudian pertarunganpun terjadi.



Gambar 3. Geto melawan pembunuh bayaran

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chaapter 69)

Geto dan Gojo akhirnya berhasil mengalahkan kedua penyusup, lalu terungkap bahwa kedua penyusup tersebut adalah seorang pembunuh bayaran yang mengincar nyawa Amanai karena ada seseorang yang menaruh harga untuk kepala Amanai pada sebuah website ilegal. Fakta lain juga terungkap bahwa dalang dari semua ini adalah Toji, ia melakukan hal ini untuk membuat Gojo lengah dan kehabisan tenaga agar nantinya ia dapat dengan mudah mengalahkannya.

Adegan pertarungan penting selanjutnya terjadi pada chapter 70-75, tepatnya pertarungan antara Geto dan Gojo melawan Toji. Konfrontasi diantara mereka menghasilkan sebuah pertempuran hebat, dalam pertempuran ini Toji berhasil membunuh Gojo dan Amanai, dan juga mengalahkan Geto. Akan tetapi kemudian terungkap bahwa Gojo tidak benar-benar mati, ia berhasil mencurangi kematian dengan sebuah teknik yang ia miliki. Babak kedua pertarungan pun terjadi, Toji mengalami luka yang sangat parah hingga akhirnya terbunuh dan pertarungan kali ini dimenangkan oleh Gojo. Pertempuran ini menjadi titik balik keberlanjutan cerita dan sangat berdampak besar dalam perkembangan karakter yang terlibat. Kematian Amanai memberikan trauma yang dalam bagi diri Geto hingga akhirnya ia mulai meragukan sendiri akan prinsip hidup yang selama ini ia pegang, sedangkan bagi Gojo, pertarungannya dengan Toji memberikan ia suatu pencerahan dan pemahaman yang lebih mendalam akan potensi kekuatan yang dimilikinya.



Gambar 4. Pertarungan Gojo melawan Toji

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 76)

#### 4.1.1.3 Humor *Slapstick*

Humor pada suatu adegan dalam manga seringkali digunakan sebagai penyeimbang ketegangan dalam cerita sehingga menciptakan suasana atmosfer yang lebih santai. Pada *shounen* manga, jenis lelucon yang biasa dilontarkan oleh para tokoh adalah humor *slapstick*, sebuah gaya humor yang menonjolkan aksi fisik berlebihan, mengandalkan aksi visual, seringkali menampilkan kekerasan ringan dan situasi tidak wajar dengan maksud untuk menimbulkan tawa. Menurut Bermudez (melalui Taqiudin 2019:57) *slapstick* memiliki enam poin penanda, yaitu penggunaan kekerasan fisik (*physical violence*), akrobat (*acrobatics*), tabrakan (*collisions*), kejenakaan aneh (*wacky antics*), aniayaan (*mayhem*), dan permainan kasar (*horseplay*). Dalam manga *Jujutsu Kaisen* sang penulis terkadang menyelipkan sebuah adegan humor *slapstick* ke dalam cerita, seperti yang terjadi pada chapter 67.



Gambar 5. Amanai yang menampar Gojo dan menantangnya berkelahi

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 67)

- |        |                                                                                         |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 五条     | : お起きた                                                                                  |
| 天内     | : 下素め！！妾を殺したくばまずは貴様から死んだみせよ！！                                                           |
| Gojo   | : Oh Sudah bangun                                                                       |
| Amanai | : Dasar bajingan!! Kalau kau ingin membunuhku pertama-tama kau yang harus mati dahulu!! |

Setelah diselamatkan oleh Gojo, Amanai yang tersadar dari pingsan tiba tiba menampar wajah Gojo yang sedang membopongnya. Ia mengira Gojo juga merupakan bagian dari para penjahat yang sedang mengincarnya, ia bahkan menantang Gojo untuk berduel dengannya. Penanda humor *slapstick* yang terdapat pada adegan tersebut adalah kekerasan fisik (*Physical violent*) yang terjadi saat Amanai menampar wajah Gojo kemudian disertai dengan perubahan pada bentuk

wajah Gojo yang tidak alamiah. Selain itu pananda lain yang terjadi adalah akrobat (*acrobatics*) yang terjadi saat Amanai menantang duel Gojo, pada adegan tersebut memperlihatkan Amanai yang secara tiba-tiba mengeluarkan kuda-kuda bela diri.

Kemudian adegan *slapstick* juga kembali terjadi pada chapter yang sama di halaman selanjutnya ketika Geto mencoba menenangkan Amanai.



Gambar 6. Amanai yang mencemooh Geto kemudian Geto dan Gojo menyiksanya  
(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 67)

|        |                                                                        |
|--------|------------------------------------------------------------------------|
| 夏油     | : 理子ちゃん落ち着いて私たちは君を襲った連中とは違うよ。                                          |
| 五条     | : 嘘じゃ!! 嘘つきの顔じゃ!! 前髪も変じゃ!!                                             |
| 天内     | : いいや-----!!! 不敬ぞー!!!                                                  |
| Geto   | : Riko-chan tenanglah kami bukanlah orang orang yang ingin menyerangmu |
| Amanai | : Bohong!! Mukamu seperti pembohong!! Kuncirmu juga aneh!!             |

Amanai : Tidaaaaaaakkkkkkk!!! Tidak sopan sekali!!!

Geto mencoba menjelaskan situasi kepada Amanai, bahwa mereka bukanlah musuh, akan tetapi Amanai sama sekali tak percaya dan niat baik Geto malah dibalas dengan cemoohan 「嘘じゃ！！嘘つきの顔じゃ！！前髪も変じゃ！！」yang artinya “Bohong!! Mukamu seperti pembohong!! Kuncirmu juga aneh!!”. Geto dan Gojo yang sedikit kesal kemudian mengakat lalu menarik kaki dan tangan Amanai ke arah yang berlawanan. Adegan tersebut dalam humor *slapstick* disebut dengan permainan kasar (*horseplay*), meski terlihat kasar, namun pada dasarnya tindakan tersebut sebenarnya hanya dimaksudkan semata-mata untuk candaan saja.

#### 4.1.2 Character Design

Pada sub bab ini penulis akan mendeskripsikan dan mengelompokkan setiap tokoh yang ada dalam manga *Jujutsu Kaisen* babak cerita “Masa lalu Gojo” sesuai dengan jenis desain tipikal tokoh yang biasanya terdapat dalam manga, menurut teori tanda visual manga Robin. E. Brenner yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Tokoh yang akan dibahas dalam sub bab ini penulis batasi hanya pada tokoh utama maupun tokoh pendukung yang memiliki peran penting dalam perkembangan cerita.

#### 4.1.2.1 Geto Suguru sebagai “Sahabat”



Gambar 7. Geto Suguru

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 67)

Geto merupakan murid penyihir *jujutsu* tahun kedua di Sekolah *Jujutsu* sekaligus salah satu tokoh sentral dalam manga *Jujutsu Kaisen*. Sebagai seorang penyihir Geto merupakan salah satu yang terkuat, ia memiliki kekuatan yang memungkinkannya untuk memanipulasi dan menjinakan sebuah roh kutukan. Secara fisik, ia digambarkan memiliki mata sipit, rambut hitam panjang yang diikat ke belakang, serta daun telinga yang lebar. Geto kerap ditampilkan mengenakan seragam sekolah berwarna hitam, dipadukan dengan celana longgar (*baggy pants*) dan sepatu *tabi*. Jika mengacu pada desain tipikal tokoh dalam manga, maka Geto dapat dikategorikan sebagai tokoh “sahabat”. Menurut Brenner (2007:49) tokoh “sahabat” biasanya digambarkan sebagai sosok pendukung yang menemani sang “*Hero*”. Akan tetapi dalam cerita yang lebih gelap biasanya ia digambarkan sebagai

tokoh yang memiliki agenda terselubung dan menjadi pelaku pengkhianatan terhadap tokoh *hero*.



Gambar 8. Geto membagi tugas dan memberikan instruksi kepada rekannya

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 67)

|       |                                                                                          |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 五条    | : 天内は！！                                                                                  |
| 黒井    | : この時間は音楽なので音楽室か礼拝堂ですね。                                                                  |
| 五条    | : レハイドウ！？                                                                                |
| 黒井    | : 音楽教師の都合で変わるんです。                                                                        |
| 夏油    | : 悟は礼拝堂、黒井さんは音楽室。私は正体不明 2 人を。                                                            |
| Gojo  | : Dimana Amanai!!                                                                        |
| Kuroi | : Karena ini jam pelajaran music, maka di ruang kelas music atau di kapel                |
| Gojo  | : Kapel!?                                                                                |
| Kuroi | : Kelasnya berpindah tergantung guru musiknya.                                           |
| Geto  | : Satoru ke kapel, Kuroi-san ruang kelas music, aku yang akan menghadapi kedua penyusup. |

Geto adalah pribadi yang cerdas, penuh perhitungan, serta mampu mengambil keputusan secara bijak bahkan dalam situasi yang genting. Ia juga

memiliki kepekaan terhadap kondisi sekitarnya dan dapat membaca situasi dengan cepat, sehingga menjadikannya sosok yang dapat diandalkan. Pada beberapa momen dalam manga, Geto tampak berperan sebagai pengambil keputusan utama sekaligus pemimpin dalam tim, khususnya ketika mereka menghadapi permasalahan. Dalam kondisi tersebut, Geto tidak hanya menentukan langkah yang harus diambil, tetapi juga memberikan instruksi yang jelas kepada rekan-rekannya mengenai cara bertindak. Kemampuan inilah yang memperkuat citra Geto seorang tokoh dengan bakat kepemimpinan dan juga rekan yang dapat diandalkan.



Gambar 9. Geto menasihati Gojo

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 66)

- |      |                                                                                          |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 夏油   | : 悟...前から言おうと思っていたんだが。一人称「俺」はやめた方がいい。                                                    |
| 五条   | : あ？                                                                                     |
| 夏油   | : 特に目上の人の前ではね。「私」最低でも「僕」にしろ。                                                             |
| Geto | : Satoru... aku sudah lama ingin mengatakan ini. Kau sebaiknya berhenti mengatakan “Gua” |
| Gojo | : Apa!?                                                                                  |

Geto : Terutama saat didepan atasan. Gunakan “Saya” atau setidaknya “Aku”

Sebagai seorang sahabat, Geto digambarkan sebagai sosok yang penuh perhatian dan memiliki kepedulian tinggi terhadap temannya. Hal tersebut tercermin dalam beberapa momen ketika ia kerap memberikan nasihat kepada Gojo, bahkan dalam bentuk sederhana seperti mengingatkan cara Gojo seharusnya bersikap dengan baik, khususnya ketika berada di hadapan atasan. Sikap ini menunjukkan bahwa Geto tidak hanya berperan sebagai rekan, tetapi juga sebagai sosok yang berusaha mengarahkan sahabatnya untuk berubah lebih baik.



Gambar 10. Geto menghinati Gojo

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 78)

五条 : 説明しろ....傑

夏油 : 硝子から聞いただろう？ それ以上でも以下でもないさ。

五条 : だから術師以外殺すってか！？ 親も！？

Gojo : Jelaskan padaku... Suguru

Geto : kau sudah mendengarnya dari Shouko kan? Tidak ada lagi yang perlu aku ceritakan

Gojo : Jadi kau akan membunuh semua orang kecuali penyihir (*jujutsu*)!? Bahkan orang tuamu juga!?

Seiring berjalannya cerita, Geto mengalami serangkaian peristiwa yang mempengaruhi perkembangan perubahan karakternya, salah satunya adalah insiden kematian Amanai, Trauma mendalam yang dialaminya pasca insiden tersebut menjadi titik balik yang mengubah cara pandangya terhadap manusia nonpenyihir. Sejak saat itu, Geto tidak lagi memandang manusia biasa sebagai pihak yang layak dilindungi. Kekecewaan yang ia rasakan berkembang menjadi pemikiran radikal bahwa dunia ideal hanya dapat diwujudkan apabila dihuni hanya oleh para penyihir *jujutsu*. Pandangan ini berasal dari keyakinannya bahwa energi negatif yang dihasilkan oleh manusia biasa merupakan sumber utama lahirnya roh kutukan dan berbagai bencana. Ide akan dunia impiannya ini mendorongnya mengambil langkah ekstrem berupa upaya untuk memusnahkan seluruh manusia biasa tanpa terkecuali, termasuk orang tuanya sendiri. Keputusan tersebut membuat perubahan dalam prinsip hidupnya dari seorang penyihir *jujutsu* yang semula menjunjung nilai perlindungan menjadi figur musuh yang memilih jalan penghancuran. Pada tahap ini pula Geto berbalik arah dengan meninggalkan prinsip *jujutsu*, sekaligus mengkhianati rekan seperjuangannya, termasuk Gojo. Tindakan pengkhianatan tersebut tidak hanya menunjukkan kompleksitas perubahan karakter Geto sebagai seorang sahabat, tetapi juga menghadirkan nuansa kelam dalam cerita.

#### 4.1.2.2 Gojo Satoru sebagai “Hero”



Gambar 11. Gojo tebar pesona ketampanannya di hadapan teman sekelas Amanai  
(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 69)

- 天内の同級生 : 何理子。彼氏! ?
- 天内 : 違う...いここ!! いとこだよ!!
- 天内の同級生 : あにーさんグラサン取ってよ!! イケメンじゃん!!
- 天内 : おい調子乗んなよ!!
- Teman sekelas Amanai : Apa Riko? dia pacarmu?
- Amanai : Bukan... sepupu!! dia sepupu!!
- Teman sekelas Amanai : Hey kak, lepas kacamatamu dong!! Kyaa dia tampan
- Amanai : Woi Gausah belagu!!

Gojo Satoru adalah rekan seperjuangan Geto yang juga merupakan murid penyihir *Jujutsu* tahun kedua di sekolah *Jujutsu* Tokyo. Gojo digambarkan sebagai pria tampan dengan rambut putih, bulu mata yang lentik, dan memiliki mata biru yang indah. Ia memiliki tinggi badan di atas rata-rata kebanyakan siswa SMA di Jepang, dengan tinggi sekitar 190cm. Karena ketampanannya ia tak jarang tebar

pesona di hadapan wanita lain. Gojo kerap kali berpenampilan menggunakan seragam sekolah serba hitam dan kacamata bulat dengan lensa hitam pekat.

Jika mengacu pada desain tipikal karakter menurut Brenner, maka Gojo dapat dikategorikan sebagai tokoh "*Hero*". Definisi tokoh "*Hero*" menurut Brenner (2007:46) secara garis besar adalah tokoh yang kuat secara fisik, murni hatinya, teguh, pemberani, dan memiliki loyalitas terhadap keluarga atau kelompoknya. Dalam manga *shōnen*, sosok hero biasanya merupakan petualang dengan sedikit sifat kocak. Akan tetapi dalam teorinya, Brenner menambahkan bahwa seiring perkembangan manga karakteristik tokoh *hero* dalam manga modern menjadi lebih kompleks. Jika dulu alis tebal dan fisik kekar langsung menandakan seorang *hero*, kini banyak tokoh *hero* dalam manga justru tampil berbeda dan dengan sifat ambigu yang terkesan kurang jelas dia baik atau jahat, meski tidak seperti karakteristik tokoh *hero* tradisional, tokoh tersebut pada dasarnya tetap memiliki hati yang baik dan berada di pihak kebaikan.



Gambar 12. Gojo mengejek musuhnya

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 66)

Gambar 12. Gojo mengejek musuhnya (*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 66)

五条                   : 泣いて謝れば殺さないでやるよ。

バイエル : クソガキが。

Gojo                 : Kalau kau menangis dan meminta maaf, aku tidak akan membunuhmu loh

Bayer                : Bocah sialan

Dalam cerita, Gojo merupakan penyihir *jujutsu* terkuat pada masa kini, ia memiliki kekuatan supranatural bernama *six eyes* dan *limitless* yang sederhananya memungkinkannya untuk secara tak terbatas dapat memanipulasi ruang. Selain kekuatan yang luarbiasa ia juga diberkahi, ketampanan, kepintaran, dan uang yang banyak karena ia merupakan keturunan keluarga bangsawan. Hal tersebutlah juga yang menjadikan ia sebagai pribadi yang arogan, santai, dan suka meremehkan

situasi. Dalam beberapa momen Gojo juga terlihat suka mengejek dan meremehkan musuhnya yang ia anggap tak setara dengannya.



Gambar 13. Gojo memerintahkan Geto untuk melarikan diri

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 71)

五条 : 天内優先アイツの相手は俺がする。傑達は先に天元様の所へ言  
ってくれ。

Gojo : Amanai adalah yang utama, biar aku yang menghadapi orang  
itu. Suguru sekarang pergilah ke tempat master Tengen.

Meskipun sifat arogan yang dimiliki Gojo tampak tidak sepenuhnya sesuai dengan gambaran tradisional seorang tokoh hero. Namun ia memiliki sifat keberanian yang sejalan dengan konsep kepahlawanan. Gojo digambarkan sebagai sosok yang rela berkorban demi orang-orang yang ia sayangi serta bersedia mengambil tindakan heroik ketika dihadapkan pada ancaman besar. Hal ini dapat dilihat pada chapter 71, ketika meskipun berada dalam kondisi terluka, Gojo tetap

memprioritaskan keselamatan rekannya dibanding dirinya sendiri. Tanpa ragu, ia menghadapi musuh yang kuat demi melindungi rekannya.



Gambar 14. Gojo yang enggan membunuh Geto saat mereka berkonfrontasi

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 78)

夏油 : 殺したければ殺せ。それには意味がある。

Geto : Jika kau ingin membunuhku, bunuhlah. Itu ada artinya

Gojo adalah pribadi yang loyal kepada teman dan orang yang berharga baginya, hubungan persahabatannya dengan Geto merupakan bentuk yang kompleks dari loyalitasnya. Meskipun pada akhirnya loyalitasnya terhadap Geto berakhir pengkhianatan karena Geto memilih jalan yang bertentangan dengannya, Geto memilih jalan ekstrem untuk membunuh semua manusia biasa, sementara

Gojo tetap berpihak pada prinsip melindungi manusia. Meski demikian Gojo tidak pernah benar-benar memutus keterikatannya dengan Geto. Keenggannya untuk membunuh Geto secara langsung mencerminkan dilema sekaligus loyalitas pada hubungan persahabatan yang pernah mereka jalani. Hubungan Gojo dengan Geto menampilkan hubungan antara *hero* dan *fallen hero/antagonis* karena kehadiran *hero* sering kali ditegaskan melalui perbandingan dengan karakter lain yang mengambil jalan berlawanan, posisi Gojo yang mengambil jalan yang benar juga mengaskannya sebagai figur heroik dalam narasi cerita.



Gambar 15. Gojo yang merasa menyesal karena gagal menyelamatkan temannya

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 78)

五条 : でも。俺だけ強くても駄目らしいよ。俺が救えるのは他人に救われる準備がある奴だけだ。

Gojo : Tapi... rasanya percuma jika hanya aku yang kuat. Aku hanya bisa menyelamatkan mereka yang siap untuk diselamatkan.

Insiden kematian Amanai dan penghianatan yang dilakukan oleh Geto memberikan pelajaran hidup yang berarti bagi Gojo. Sebuah ironi meskipun Gojo dikatakan sebagai orang yang terkuat akan tetapi dia tidak mampu untuk

menyelamatkan kedua orang yang berharga baginya. Menurut Gojo kuat saja bukanlah hal yang cukup, bagaimana pun ia berjuang ia hanya bisa menyelamatkan seseorang yang memang mau untuk diselamatkan. Perkembangan karakter tokoh Gojo merepresentasikan konsep *hero* modern dalam manga, Gojo bukanlah tokoh *hero* yang ideal sejak awal, meski mengalami konflik dan penderitaan, keteguhannya untuk tetap berada di jalan kebaikan menegaskan jati dirinya sebagai seorang pahlawan.

#### 4.1.2.3 Amanai Riko sebagai “*Heroine*”



Gambar 16. Amanai Riko

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 67)

Amanai adalah sebagai seorang gadis SMP biasa yang terpilih sebagai *Star Plasma Vessel* 「星漿体」 (*seishotai*), yakni wadah yang ditakdirkan untuk berasimilasi dengan Master Tengen, sebuah entitas penting dalam dunia *Jujutsu Kaisen* yang berperan melindungi Jepang. Secara fisik, Amanai digambarkan sebagai gadis bertubuh mungil dengan wajah imut serta mata besar yang berkilau. Seperti halnya siswi SMP pada umumnya, Amanai umumnya tampil mengenakan seifuku (seragam sekolah) yang dilengkapi dengan bandana putih di kepalanya.

Apabila mengacu pada desain tokoh tipikal dalam manga seperti yang dijelaskan oleh Brenner, maka karakteristik Amanai dapat dikategorikan sebagai tokoh *heroine*. Definisi *heroine* menurut Brenner (2007:47) adalah tokoh dalam manga yang digambarkan sebagai gadis yang murni jiwanya, penuh tekad, dan berperas imut. Penggambaran tokoh *heroine* mungkin agak sedikit berbeda tergantung dari jenis manganya, dalam cerita yang lebih dewasa penggambaran tokoh *heroine* terkadang ditampilkan berpenampilan seksi dan menggunakan pakaian yang terbuka.



Gambar 17. Amanai yang bangga sebagai star plasma vessel

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 67)

天内 : いいか天元様は妾で、妾は天元様なのだ

Amanai : Dengar, master Tengen adalah aku, dan aku adalah master Tengen

Dalam cerita, Amanai digambarkan sebagai sosok yang ceria, penuh semangat, dan terbuka dalam menyampaikan perasaannya. Ia merupakan gadis yang senang bergaul serta menghabiskan waktu bersama teman-teman sekolahnya. Amanai memiliki empati yang besar serta menunjukkan kepeduliannya terhadap orang-orang terdekatnya. Latar belakangnya sebagai seorang yatim piatu sejak kecil membuat Amanai memiliki hubungan emosional yang erat dengan pengasuhnya, Kuroi Misato. Sebagai Star Plasma Vessel, Amanai sepenuhnya menyadari bahwa

proses asimilasinya dengan Master Tengen akan berujung pada kematian dirinya. Meskipun demikian, ia tetap memperlihatkan keteguhan tekad untuk menerima takdirnya tersebut. Bahkan, Amanai menampilkan rasa bangga atas peran penting yang ia emban.



Gambar 18. Amanai menangis

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 72)

- |        |                                                                                                                                            |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 天内     | : もっと皆と一緒にいたい、もっと皆と色んな所に行って色んな物を見て....もっと！！                                                                                                |
| 夏油     | : 帰ろう、理子ちゃん                                                                                                                                |
| Amanai | : Aku ingin lebih bersama dengan yang lain, pergi ke lebih banyak tempat kalian, melihat lebih banyak hal dengan kalian... aku ingin lebih |
| Geto   | : Ayo pulang, Riko-chan                                                                                                                    |

Meski terlihat selalu tegar menghadapi kehidupan dan takdirnya sebagai wadah *star plasma*. Pada dasarnya Amanai tetaplah seorang gadis SMP biasa yang

dipaksa untuk menerima beban jauh lebih besar daripada usianya. Tangis Amanai pecah saat ia berusaha mengungkapkan isi hatinya yang sebenarnya di hadapan Geto, jauh di lubuk hatinya ia masih ingin terus bersama menghabiskan waktunya dengan orang yang ia sayangi. Tangisan Amanai menunjukkan sifat manusiawi, bahwa ia memiliki kerentanan emosional yang wajar dimiliki gadis seumurnya.



Gambar 19. Gojo menyelamatkan Amanai  
(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 72)

Peran Amanai dalam cerita sangat penting, kehadirannya menjadi pusat konflik utama yang menggerakkan cerita. Kehadirannya juga menjadi titik balik perubahan dan perkembangan karakter lain, dengan kematiannya Gojo mengalami titik balik psikologis menuju kedewasaan, sedangkan Geto memulai jalan gelapnya menuju kehancuran. Beberapa momen dalam manga yang menampilkan adegan penyelamatan yang dilakukan oleh Gojo terhadap Amanai juga mencerminkan hubungan relasi keduanya sebagai *hero* dan *heroine*

#### 4.1.2.4 Fushiguro Toji sebagai “*Nefarious Villain*”



Gambar 20. Fushiguro Toji

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 71)

Toji merupakan *villain* dan antagonis utama dalam cerita, ia adalah pembunuh bayaran yang disewa untuk membunuh Amanai, oleh sebuah kultus penyembah master Tengen yang menolak adanya proses asimilasi antara Amanai dan master Tengen. Toji memiliki penampilan yang intimidatif, ia digambarkan sebagai pria dewasa dengan tubuh tinggi kekar, di bagian mulutnya terdapat luka bekas sayatan yang menambah kesan mengerikan pada penampilannya. Sebagai seorang pembunuh bayaran Toji memiliki banyak senjata khusus yang ia gunakan untuk menghabisi targetnya, ia menyimpan senjatanya pada sesosok entitas kutukan berbentuk ulat dengan wajah menyerupai bayi yang selalu melekat di tubuhnya.

Kutukan tersebut memiliki kemampuan untuk menelan barang apapun kedalam perutnya yang berfungsi sebagai sebuah tempat penyimpanan rahasia bagi Toji.

Jika mengacu kembali pada pendapat Brenner terkait konsep *Stock Characters* maka karakteristik Toji dalam manga dapat dikategorikan sebagai “*Nefarious Villain*”. Menurut Brenner (2007:48) *nefarious villain* adalah tokoh penjahat yang kejam, egois, dan terobsesi oleh kekuatan. Secara fisik, karakter ini sering kali digambarkan menarik atau memesona, tetapi di balik penampilannya, mereka hampir tidak memiliki perasaan maupun moralitas.



Gambar 21. Toji menyerahkan jasad Amanai ke orang yang menyewanya

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 74)

甚爾 : 星漿体天内理子の遺体、五体フルセットだ

Toji : Jasad wadah star plasma, Amanai Riko, lengkap dengan keseluruhan anggota tubuhnya

Sebagai *villain* Toji memiliki sifat yang sangat bertolak belakang dari karakter *hero*. Ia adalah sosok licik, oportunis, dan kejam, yang tidak segan mengorbankan orang lain demi keuntungan pribadi. Toji tidak peduli hal yang dilakukan baik atau buruk, selama menurutnya itu menguntungkan dan menghasilkan uang maka ia akan melakukannya. Disamping sifatnya yang buruk, ia juga memiliki hobi yang sama buruknya, Toji memiliki adiksi untuk melakukan judi dan suka menghambur-hamburkan uangnya pada hobinya tersebut.

Toji awalnya terlahir dari keluarga “Zenin”, sebuah klan bangsawan penyihir *jujutsu*, akan tetapi saat lahir Toji terlahir dengan kondisi cacat, ia lahir tanpa energi spiritual sama sekali, tidak seperti manusia dan para penyihir pada umumnya. Meski terlahir tanpa energi spiritual, Toji diberkahi dengan kekuatan, kecepatan, serta indra dan persepsi diatas manusia normal. Akan tetapi klannya tidak berpikir demikian, klan Zenin menganggap kehadiran Toji adalah aib bagi keluarga, dan hal tersebutlah yang akhirnya membuatnya dikucilkan dan dibuang dari keluarganya.

Akibat hubungan buruknya dengan keluarganya, Toji memiliki dendam terhadap para penyihir *jujutsu*, ia menolak nilai-nilai tradisional dunia *jujutsu*, memilih jalan hidup yang bebas dari aturan, meskipun itu berarti menjadi pembunuh bayaran. Dalam narasi cerita Toji hadir sebagai antagonis yang menjadi sumber konflik utama, upayanya memburu dan akhirnya membunuh Amanai menciptakan *turning point* dalam cerita. Pertarungannya dengan Gojo menyadarkan Gojo akan potensi sebenarnya yang ia miliki, sementara pembunuhan terhadap

Amanai yang ia lakukan di hadapan Geto meninggalkan trauma yang mendalam bagi Geto.

#### 4.1.2.5 Tsukumo Yuki sebagai “Orang Tua Bijak”



Gambar 22. Tsukumo Yuki

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 76)

九十九 : どんな女が好みかな？

Tsukumo : Wanita seperti apa yang kau sukai?

Tsukumo merupakan tokoh pendukung dalam manga yang memiliki peran penting dalam perkembangan karakter Tokoh Geto. Tsukumo merupakan salah satu penyihir terkuat dalam narasi cerita dengan kekuatan yang selevel dengan Gojo dan Geto. Secara fisik, Tsukumo digambarkan sebagai seorang perempuan dewasa berambut panjang pirang dengan penampilan yang berbeda dari penyihir jujutsu pada umumnya. Ia lebih sering terlihat mengenakan pakaian kasual seperti kaos *turtleneck*, celana *jeans*, serta jaket kulit. Dalam beberapa momen Tsukumo sering

diperlihatkan mengendarai sebuah motor *cruiser*, yang semakin menekankan citranya sebagai sosok bebas dan tidak terikat pada aturan formal sebagai seorang penyihir *jujutsu*. Dari segi kepribadian, Tsukumo digambarkan santai, supel, dan karismatik, dengan kecenderungan untuk bersikap centil ketika berinteraksi dengan laki-laki yang lebih muda, misalnya melalui candaan mengenai tipe perempuan yang mereka sukai.



Gambar 23. Tsukumo pemahaman kepada Geto tentang cara menghilangkan kutukan

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 71)

九十九 : 呪霊を狩るんじゃなくて育て呪霊の生まれない世界を作るうよってこと。

Tsukumo : Ini bukan tentang memburu roh terkutuk, tetapi menciptakan dunia di mana roh terkutuk tidak dilahirkan.

Jika mengacu pada konsep *stock characters* menurut (Brenner, 2007) peran Tsukumo dalam narasi cerita dapat dikategorikan sebagai tokoh “orang tua bijak”. Tipe karakter ini umumnya digambarkan sebagai sosok yang lebih tua,

berpengalaman, serta berfungsi sebagai pemberi nasihat atau penyedia eksposisi latar belakang bagi tokoh utama dalam proses pencarian maupun petualangan mereka. Peran tersebut tampak jelas dalam hubungannya dengan Geto Suguru. Melalui dialog-dialognya, Tsukumo menyampaikan pemahaman filosofis mengenai roh kutukan serta cara kerja penyihir jujutsu. Ia menawarkan sudut pandang yang berbeda dibandingkan penyihir lainnya, dengan menekankan bahwa menghentikan kelahiran roh kutukan tidak cukup hanya dilakukan melalui tindakan mensucikan atau menyegel, melainkan dengan menghapus akar penyebab lahirnya roh kutukan itu sendiri. Meskipun kemunculannya dalam narasi relatif singkat, pemikiran dan perspektif Tsukumo memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan ideologi Geto. Pandangan alternatif yang ia tawarkan menjadi salah satu pemicu terbentuknya gagasan Geto untuk menciptakan dunia utopia yang hanya berisi para penyihir.

#### **4.1.3 Visual Symbols**

##### **4.1.3.1 Keringat**



Gambar 24. Keringat pada wajah Geto

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 70)

Simbol Visual berupa keringat yang mengucur pada tokoh dalam suatu manga dapat direpresentasikan sebagai bentuk ekspresi kecemasan atau malu. Dalam manga *Jujutsu Kaisen* simbol visual keringat diperlihatkan pada chapter 70, ketika tanpa sepengetahuan Geto, pembantu Amanai yang bernama Kuroi-san berhasil diculik oleh penyusup. Geto disini merasa cemas dan bersalah karena kelalaiannya yang menyebabkan hal tersebut dapat terjadi.

#### 4.1.3.2 Rona Pipi

Rona pipi merupakan simbol visual yang paling sering muncul pada suatu tokoh dalam manga. Adanya rona pipi pada wajah tokoh biasanya menunjukkan ekspresi malu-malu dan canggung, yang ditandai dengan serangkaian garis diagonal di sekitar pipi lalu disertai dengan perubahan bentuk pada mata dan mulut.



Gambar 25. Rona pipi pada wajah Amanai

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 69)

Dalam *Jujutsu Kaisen* chapter 69, simbol visual ini muncul ketika Gojo secara tiba-tiba memasuki ruang kelas Amanai. Tindakan Gojo yang menampilkan sikap tebar pesona di hadapan teman-teman sekelasnya memicu perasaan malu dan

canggung pada Amanai. Pada momen tersebut, perubahan ekspresi Amanai tergambar jelas melalui pipinya yang merona, mata yang membesar, serta mulut yang tampak bergetar.

#### 4.1.3.3 Bayangan di sekujur wajah

Bayangan di sekujur wajah tokoh menunjukkan rasa frustrasi atau amarah ekstrim yang dialami oleh tokoh, simbol visual ini biasanya digambarkan dengan garis-garis vertikal yang menutupi sebagian atau seluruh wajah dari tokoh, dan biasanya disertai dengan suasana yang kelam.



Gambar 26. Bayangan di sekujur wajah Geto

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 77)

Pada chapter 77, simbol visual ini muncul dalam adegan dialog antara Geto dan Yuki. Dalam percakapan tersebut, Geto menyimpulkan bahwa cara termudah untuk menghilangkan roh kutukan di dunia adalah dengan membunuh seluruh manusia biasa. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa energi negatif yang

dihasilkan manusia biasa merupakan sumber utama terciptanya kutukan. Pada momen tersebut, ekspresi Geto tampak murung, dan suasana percakapan yang semula santai berubah menjadi tegang dan suram, karena Geto tahu bahwa hal yang baru saja ia katakan adalah hal yang keji.

#### 4.1.3.4 Mata Berbinar

Mata berbinar merupakan simbol visual yang merujuk pada ekspresi mata atau wajah yang tampak menyala atau berkilau. Simbol ini umumnya digunakan dalam manga untuk merepresentasikan pancaran cahaya yang memikat atau menggambarkan luapan semangat positif yang terpancar dari seorang tokoh.



Gambar 27. Mata Amanai yang berbinar

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 70)

Simbol visual ini muncul pada chapter 70, ketika Amanai memohon kepada Geto untuk menunda kepulangan mereka dari liburan. Pada panel tersebut, ekspresi wajah Amanai tampak sangat bersemangat, dengan mata terbuka lebar dan berbinar. Kehadiran efek suara *onomatopeia* 「はぁっ」 pada adegan ini, yang

merepresentasikan cahaya yang menyala atau lampu yang berpijar, semakin menegaskan makna dari simbol visual tersebut.

#### 4.1.3.5 *Chibi*

*Chibi* adalah bentuk penggambaran tokoh dalam manga yang tubuhnya diperkecil dan dibuat sangat sederhana untuk mengekspresikan suatu emosi. Istilah *chibi* berasal dari kata 「ちび」 yang dapat diartikan “anak kecil” atau “mungil,” bentuk ini membuat karakter tampak pendek, bulat, dan imut, namun tetap dikenali melalui ciri khas seperti rambut dan ciri fisik tokoh yang disederhanakan. Bentuk *chibi* dianggap sangat ekspresif karena mampu menyampaikan emosi hanya dengan sedikit garis



Gambar 28. Bentuk Chibi dari Gojo saat dihukum

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 65)

Simbol visual *chibi* muncul pada chapter 65, ketika Gojo menerima hukuman dari gurunya akibat keteledorannya saat menjalankan misi. Hukuman tersebut diberikan dengan memukul kepalanya, dan pada momen itu penampilan

Gojo berubah menjadi bentuk chibi, dengan ekspresi wajah datar dan pasrah. Ilustrasi tangan yang mengepal, latar bergambar panah ke bawah, serta efek ledakan di sekitar kepala Gojo memperkuat kesan pukulan yang keras. Adanya tulisan 「指導」 pada latar yang berarti “bimbingan” juga menegaskan bahwa adegan tersebut merepresentasikan situasi hukuman yang sedang dijalani Gojo.

#### 4.1.4 Symbolism

##### 4.1.4.1 Gojo dan Buddha



Gambar 29. Simbolisme Gojo dan Buddha

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 75)

Dalam *Jujutsu Kaisen* chapter 75, ketika pertarungan ulang antara Gojo Satoru dan Toji Fushiguro berlangsung, terdapat adegan yang menampilkan Gojo mengangkat tangan kanannya ke atas dan menunjuk tangan kirinya ke bawah

sambil mengucapkan frasa 「天上天下唯我独尊」 “*Tenjō tenge yuiga dokuson*”, yang dalam bahasa Indonesia berarti “Di langit dan di bumi, hanya aku yang terhormat”. Mengutip dari website (Gassho Info, 2025), frasa tersebut sesungguhnya berasal dari ajaran Buddhisme yang diucapkan oleh Sakyamuni (Buddha). Dalam agama Buddha dikisahkan Siddhartha Gautama yang baru saja lahir, berjalan tujuh langkah dengan bunga teratai yang bermekaran pada setiap jejaknya. Ia kemudian mengangkat tangan kanan ke atas dan tangan kiri ke bawah sambil mengucapkan kalimat tersebut

Meski jika diartikan secara literal ungkapan tersebut terkesan sombong, arti sebenarnya ungkapan tersebut jauh dari kesombongan, serta menekankan penerimaan akan jati diri sendiri dan pemahaman bahwa setiap individu memiliki keunikannya masing masing (Makio & McLaughlin, 2002). Namun dalam konteks yang diucapkan oleh Gojo, ungkapan tersebut memiliki makna lain. Pada momen tersebut Gojo menggambarkan dirinya sebagai Buddha yang baru saja terlahir kembali karena setelah bangkit dari kematian ia mendapat pencerahan akan potensi kekuatannya yang ia miliki. Disini arti ” *Tenjō tenge yuiga dokuson*” justru lebih menekankan akan superioritas Gojo terhadap Toji karena perbedaan kekuatan di antara mereka. Selain itu gestur tangan yang dilakukan oleh Gojo persis seperti apa yang dilakukan oleh Siddhartha Gautama merupakan simbolisme surga dan bumi, dimana tangan kanan yang menunjuk ke atas melambangkan langit dan surga lalu tangan kiri yang menunjuk kebawah melambangkan tanah dan bumi. Simbolisme

ini tidak hanya mengacu pada konsep kosmologis langit dan bumi, tetapi juga menekankan posisi Gojo sebagai sosok penyihir terkuat dalam cerita.

#### 4.1.4.2 Simbolisme 懷玉 (*Kaigyoku*) dalam cerita



Gambar 30. Simbolisme makna Kaigyoku

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8)

「懷玉」 “*Kaigyoku*” dalam manga *Jujutsu Kaisen* mengacu pada judul volume 8 dan judul chapter 65 sampai dengan chapter 75. Jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, 「懷」 “*Kai/futokoro*” disini berarti kantung tersembunyi dalam suatu baju atau kimono, dan 「玉」 “*Gyoku*” berarti permata atau giok, sehingga “*Kaigyoku*” dapat dimaknai sebagai Giok yang tersembunyi.

Dalam konteks cerita “Giok yang tersembunyi” mengacu pada simbolisme dari tokoh Toji. Giok sendiri erat kaitannya dengan budaya Jepang, dalam beberapa

legenda, giok merupakan representasi dari kekuatan, kekayaan, dan koneksi spiritual (Yuki Taro, 2025). Giok yang tersembunyi merupakan simbolisme dari kekuatan dan potensi yang sebenarnya dimiliki oleh Toji. Dalam cerita kehadiran Toji dalam klannya adalah hal yang tidak diinginkan karena ia terlahir cacat tanpa energi spiritual hingga membuatnya dibuang dari klannya. Meski terlahir cacat Toji sebenarnya diberkahi dengan kekuatan fisik dan indra persepsi di atas manusia biasa. Bahkan Toji mampu bertarung imbang melawan Gojo.

#### 4.1.4.3 Simbolisme 玉折 (*Gyokusetsu*) dalam cerita



Gambar 31. Simbolisme makna Gyokusetsu  
(*Jujutsu Kaisen* Volume 9)

玉折 “*Gyokusetsu*” dalam manga *Jujutsu Kaisen* mengacu pada judul volume 9 dan judul pada chapter 76 sampai dengan chapter 78, yang juga merupakan kelanjutan langsung cerita dari volume dan chapter sebelumnya.

Mengutip dari website Oriental Outpost (2025)「玉折」“*Gyokusetsu*” sebenarnya berasal dari penggalan istilah dalam bahasa China「蘭摧玉折」“*Lán cuī yù zhé*” atau dalam bahasa Jepang disebut “*Ransai gyokusetsu*” yang jika diartikan secara harfiah adalah “Anggrek layu, giok hancur”. Namun arti sebenarnya adalah perumpamaan untuk kematian dini seseorang yang memiliki bakat sedangkan 「玉折」“*Gyokusetsu*” itu sendiri dapat diartikan sebagai “Giok hancur”

Dalam konteks cerita, *Gyokusestu* merupakan simbolisme yang mengacu pada dua hal, pertama jika mengacu pada keseluruhan arti dari istilah *Ransai gyokusetsu*, maka dalam cerita hal tersebut merujuk pada simbolisme dari kematian tokoh Amanai. Dalam cerita Amanai mati dibunuh oleh Toji, kematiannya adalah kematian yang dini karena ia mati sebelum sempat berasimilasi dengan master Tengen, selain itu kematiannya di usianya yang masih sangat muda (14 tahun) juga dapat dikatakan sebagai kematian yang dini. Kedua, jika mengacu pada makna dari kata *Gyokusetsu* yang artinya “giok hancur” maka hal ini merupakan suatu simbolisme. “Giok” disini merujuk pada Geto, seorang penyihir dengan potensi yang luar biasa, kemudian “hancur” merujuk pada kehancuran atau rusaknya kepribadian Geto karena trauma yang ia alami.

#### **4.1.5 Pacing**

Dalam manga *Jujutsu Kaisen* banyak momen yang menampilkan adegan pertarungan antar tokoh, sehingga tempo dalam manga berjalan cepat. Momen

pertarungan antara Gojo melawan Toji merupakan contoh dari implementasi *pacing* cepat pada suatu adegan aksi.



Gambar 32. Pacing cepat

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 74)

Adegan pertarungan dipecah menjadi detail-detail yang menampilkan gerakan tubuh dan penggunaan senjata, penggunaan efek visual berupa distorsi ruang pada saat pertempuran berlangsung semakin menegaskan bahwa perpindahan dari satu adegan ke adegan berikutnya terjadi dalam tempo yang sangat cepat. Selain itu minimnya dialog pada saat pertarungan terjadi memberikan porsi lebih dalam penggunaan adegan aksi, ketegangan lebih disampaikan lewat elemen visual seperti melalui ekspresi tokoh, pergerakan tubuh, serta visualisasi efek serangan yang dilancarkan.

#### **4.1.6 Layout**

##### **4.1.6.1 Panel**

Panel merupakan komponen penting pada pengaturan suatu tata letak dalam manga yang berfungsi sebagai pengatur alur cerita, ritme, dan arah pandangan pembaca. Dalam teorinya Brenner menyoroti keunikan mendasar dari manga dibandingkan dengan komik barat juga terletak pada susunan *layout* yang digunakan. Manga menggunakan komposisi panel yang lebih banyak, serta penggunaan transisi *aspect to aspect* yang lebih sering jika dibandingkan dengan komik barat (2007:66). Dalam manga *Jujutsu Kaisen* terdapat tiga jenis transisi panel yang digunakan, yaitu: *subject to subject*, *action to action*, dan *aspect aspect*.

##### **1. Panel *subject to subject***



Gambar 33. Panel subject to subject

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 78)

Penggunaan transisi panel *subject to subject* dalam manga terdapat pada chapter 78, ketika Gojo mengkonfrontasi Geto. Transisi panel ini digunakan untuk menggambarkan adegan ketika terdapat dialog antara tokoh yang berpindah fokus antara tokoh yang terlibat satu sama lain, tetapi masih dalam adegan yang sama. Pada adegan di atas fokus dialog berpindah-pindah antara Gojo dan Geto ketika mereka sedang beradu argumen, momen yang terjadi masih dalam adegan dan latar yang sama.

## 2. Panel *action to action*

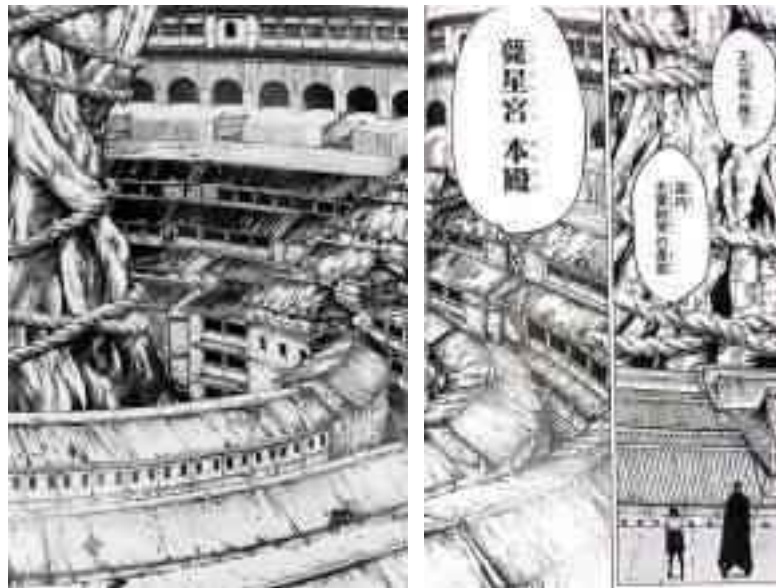


Gambar 34. Panel action to action

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 72)

Seperti namanya, transisi panel *action to action* sering digunakan pada adegan aksi, pada transisi panel ini terdapat potongan-potongan kecil momen yang menyoroti pergerakan atau kejadian penting. Karena *Jujutsu Kaisen* merupakan manga *shounen* aksi yang banyak menampilkan adegan pertarungan, maka akan sering dijumpai penggunaan transisi *action to action* sepanjang cerita. Salah satu contoh penggunaan jenis panel ini terdapat pada chapter 72, ketika Toji meluncurkan serangan membabi-buta terhadap Gojo. Potongan-potongan gambar dalam panel menyoroti pergerakan antar tokoh yang disertai dengan perpindahan sudut adegan.

### 3. Panel *aspect to aspect*



Gambar 35. Panel aspect to aspect

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 72)

Transisi panel *aspect to aspect* digunakan untuk menggambarkan pergeseran fokus antar elemen atau detail dalam suatu adegan tanpa adanya perpindahan tempat maupun waktu. Jenis panel ini biasanya juga digunakan oleh para pengarang untuk memperkenalkan lingkungan dan kondisi yang ada dalam manga kepada pembaca. Contoh penggunaan panel ini terdapat pada chapter 72, ketika Geto dan Amanai memasuki ruangan makam master Tengen. Detail dalam adegan yang semula berfokus kepada Geto dan Amanai kemudian bergeser menyoroti keseluruhan ruangan yang memberikan gambaran tentang kondisi latar pada adegan.

#### 4.1.6.2 Balon Kata

Balon kata merupakan salah satu elemen visual dalam manga yang digunakan untuk menyampaikan dialog, monolog, atau isi pikiran dari tokoh dalam

cerita kepada pembaca. Brenner menekankan bahwa bentuk dan ukuran balon kata memiliki fungsi yang berbeda dalam penyampaian narasi dan juga perasaan yang dialami tokoh. Bentuk dan jenis balon kata yang digunakan dalam suatu manga mungkin berbeda-beda, terganggu dari gaya dan preferensi pengarangnya. Pada manga *Jujutsu Kaisen*, balon kata yang digunakan antara lain:

### 1. Balon kata lingkaran



Gambar 36. Balon kata lingkaran

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 78 dan 72)

Balon kata jenis ini digunakan untuk menggambarkan dialog percakapan yang terjadi antar tokoh, Apabila percakapan tersebut berupa penjelasan panjang dari suatu tokoh, maka balon kata biasanya digambarkan saling terhubung melalui gabungan dua balon kata atau lebih.

### 2. Balon kata bergerigi



Gambar 37. Balon kata bergerigi

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 66)

Balon kata jenis ini memiliki fungsi yang hampir sama dengan balon kata berbentuk lingkaran. Balon kata bergerigi umumnya digunakan untuk menggambarkan percakapan tokoh yang sedang marah, berteriak, atau menunjukkan emosi yang menggebu-gebu. Efek visual berupa garis bergerigi tersebut berfungsi untuk menekankan intensitas emosi yang sedang dialami oleh tokoh.

### 3. Balon kata dengan *outline* hitam pekat



Gambar 38. Balon kata dengan outline hitam pekat

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 72)

Balon kata jenis ini digunakan untuk menggambarkan percakapan yang mengandung unsur kengerian atau nuansa menyeramkan di dalamnya. Biasanya disertai dengan penggunaan font yang terkesan horror untuk menambah unsur seram dan kelam dalam dialog.

#### **4. Balon kata tanpa bentuk**



Gambar 39. Balon kata tanpa bentuk

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 71)

Balon kata jenis ini berfungsi untuk menggambarkan monolog internal yang berasal dari pikiran tokoh. Melalui balon kata ini, pembaca dapat memahami isi hati dan isi pikiran tokoh yang tidak diucapkan secara langsung dalam percakapan

#### **4.1.7 Endings**

Semenjak kegagalan misi mereka dalam melindungi Amanai sehingga menyebabkan Amanai mati di tangan Toji, Gojo dan Geto memiliki pandangan yang berbeda terkait perannya sebagai penyihir *jujutsu* dan arti melindungi manusia biasa. Bagi Gojo, pertarungannya dengan Toji menjadi titik balik yang membuatnya menyadari potensi penuh yang selama ini ia miliki. Melalui pengalaman tersebut, ia semakin memahami dirinya sendiri serta kekuatan yang dimilikinya. Kesadaran inilah yang menegaskan perannya di masyarakat, yaitu sebagai pelindung bagi mereka yang lemah. Selain itu, rangkaian pengalaman traumatis dan pengkhianatan yang dialaminya turut membentuk kedewasaan emosional, sehingga Gojo menyadari bahwa kekuatan semata tidaklah cukup untuk melindungi orang-orang yang ia sayangi.

Di sisi lain, bagi Geto trauma yang dialaminya atas kematian Amanai membuatnya memiliki kebencian mendalam terhadap manusia biasa, ia merasa bahwa manusia biasa sudah tidak layak lagi untuk dilindungi. Kemudian dialognya dengan Tsukumo memberikan Geto inspirasi untuk menciptakan dunia yang hanya berisikan para penyihir, sehingga kutukan tidak akan pernah terlahir. Gagasan atas dunia yang Geto inginkan dan kebencian mendalam terhadap manusia biasa mendasarinya untuk bertindak agresif dengan cara membunuh manusia biasa termasuk orang tuanya sendiri, karena Geto meyakini hal yang lakukan merupakan langkah awal untuk mewujudkan impiannya.



Gambar 40. Konfrontasi Gojo dan Geto di akhir cerita

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 78)

Cerita dalam manga diakhiri dengan konfrontasi langsung antara Gojo dan Geto, setelah Gojo mengetahui kejahatan yang dilakukan oleh sahabatnya tersebut. Pada titik ini, pihak penyihir *jujutsu* telah menetapkan hukuman mati bagi Geto sebagai konsekuensi atas tindakannya. Gojo menilai bahwa perbuatan Geto sangat keji dan tidak masuk akal, sehingga ia mempertanyakan alasan di balik keputusan

yang diambil Geto. Akan tetapi, Geto menyatakan bahwa seluruh tindakannya didasari oleh suatu alasan yang menurut pandangannya sebagai bentuk pengorbanan demi kebaikan yang lebih besar. Selain itu, Geto juga mengungkapkan perasaan iri dan inferioritas dirinya terhadap Gojo. Menurut Gojo, Gojo dapat menganggap tindakannya tidak masuk akal karena sebagai individu terkuat, Gojo memiliki kemampuan untuk menjadikan hal yang mustahil sekalipun tampak masuk akal. Pada momen konfrontasi ini, Gojo gagal menghentikan langkah Geto. Ia pun tidak sanggup membunuhnya, karena masih menganggap Geto sebagai sahabatnya.

## **4.2 Analisis Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Geto Suguru**

### **4.2.1 Struktur Kepribadian**

Dalam subbab penelitian ini, analisis struktur kepribadian difokuskan pada tokoh Geto Suguru. Pemilihan tokoh ini didasarkan pada posisinya sebagai salah satu karakter sentral dalam manga yang memperlihatkan perkembangan serta perubahan kepribadian yang sangat signifikan. yang mula nya ia digambarkan sebagai tokoh “Sahabat” yang secara naratif selalu mendukung perjuangan tokoh “Hero” kemudian berubah menjadi musuh yang memiliki ideologi yang bertentangan dengan sang “Hero” karena trauma yang dialaminya. Dalam perubahan karakter Geto, penulis menemukan adanya peranan psikisme *id*, *ego*, dan *superego* dalam pemilihan keputusan dan juga dominasi salah satu unsurnya yang menyebabkan perubahan ideologi yang dianut olehnya. Sehingga menjadikan tokoh Geto Suguru relevan untuk dianalisis secara psikologis, khususnya melalui teori struktur dan dinamika kepribadian Sigmund Freud.

#### 4.2.1.1 *Id*



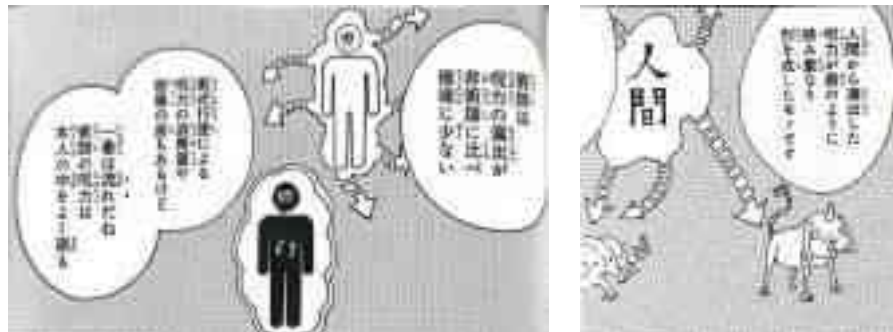
Gambar 41. Konfrontasi Gojo dan Geto di akhir cerita

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 78)

夏油 : 術師だけの世界を作るんだ。

Geto : Aku ingin menciptakan dunia yang hanya berisikan penyihir

*Id* merupakan energi psikis dan naluri yang menekan agar manusia memenuhi kebutuhan dasarnya. *Id* terletak di dalam alam bawah sadar, prinsip kerja *id* semata-mata mencari kenikmatan atau kesenangan dan menghindari ketidaknyamanan dan *id* tidak memiliki kontrak dengan realitas. Pada tokoh Geto Suguru, peranan *Id* tercermin melalui impiannya untuk mewujudkan dunia utopia yang hanya dihuni oleh para penyihir, sehingga kemunculan roh kutukan tidak akan pernah terjadi. Gagasan tersebut lahir setelah ia mengalami trauma mendalam akibat insiden kematian Amanai dan kekecewaannya terhadap manusia biasa, karena para manusia biasa yang selama ini ia lindungi ternyata merupakan dalang utama penyebab kematian Amanai.



Gambar 42. Dialog Tsukumo dan Geto tentang kutukan

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 77)

- 夏油 : 人間から漏出した呪力が澱のように積み重なり形を成したモノです。
- 九十九 : 術師は呪力の漏出が非術師に比べ極端に少ない。術式行使による呪力の消費量や容量の差もあるけど一番は流れだね術師の呪力は本人の中をよく廻る。
- Geto : (Kutukan) makhluk yang terbentuk ketika energi kutukan yang bocor dari manusia menumpuk seperti endapan kemudian mengambil bentuk.
- Tsukumo : Penyihir memiliki kebocoran energi kutukan yang sangat rendah jika dibandingkan non-penyihir. Memang ada perbedaan dalam jumlah konsumsi maupun kapasitas energi kutukan saat menggunakan teknik, tapi yang paling penting adalah alirannya. Energi kutukan milik penyihir mengalir dengan baik di dalam tubuh mereka.

Faktor lain yang melatarbelakangi gagasan Geto adalah pemahamannya yang ia dapat dari dialognya dengan Tsukumo mengenai proses terbentuknya roh kutukan. Geto memahami bahwa roh kutukan muncul sebagai hasil akumulasi energi kutukan yang bersumber dari emosi-emosi negatif manusia, seperti kemarahan, iri hati, kedengkian, maupun kesedihan. Energi negatif tersebut keluar dari tubuh manusia biasa, kemudian berwujud dan mengambil bentuk sebagai roh

kutukan. Berbeda dengan manusia biasa, para penyihir tidak menghasilkan roh kutukan karena adanya perbedaan kapasitas serta mekanisme penggunaan energi dalam diri mereka. Emosi negatif yang dimiliki penyihir tidak dilepaskan ke luar tubuh, melainkan dikendalikan dan diubah menjadi suatu energi spiritual yang disebut energi kutukan dan digunakan sebagai sumber kekuatan mereka. Oleh karena itu, tidak terdapat akumulasi energi negatif yang dapat keluar dan berwujud menjadi roh kutukan, sehingga penyihir tidak dapat secara alami menghasilkan kutukan sebagaimana manusia biasa. Singkatnya jika seluruh umat manusia digantikan oleh penyihir, maka roh kutukan tidak akan pernah ada dan kehidupan menjadi lebih damai.

#### **4.2.1.2 *Ego***

*Ego* berperan sebagai penengah antara *id* dan *superego* yang saling bertentangan, dengan bekerja berdasarkan prinsip realitas. Fungsi utamanya adalah menyalurkan dorongan *id* agar dapat terpenuhi, namun tetap mempertimbangkan batasan-batasan yang ada dalam kenyataan. *Ego* juga berperan dalam memberikan penalaran, penyelesaian masalah, serta pengambilan keputusan bagi individu. Pada tokoh Geto Suguru tugas *ego* menjembatani gagasannya dengan realitas yang ada. Geto menginginkan dunia dimana hanya ada penyihir sehingga roh kutukan tidak akan pernah ada. Akan tetapi keinginan yang didorong oleh *id* nya tersebut, pada dasarnya adalah impian yang sulit diwujudkan.



Gambar 43. Tsukumo memberi tahu Geto cara untuk menghilangkan roh kutukan di dunia

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 77)

九十九 : ① 全人類から呪力をなくす ② 全人類に呪力のコントロールを可能にされる

Tsukumo : 1 Menghilangkan semua energi kutukan pada semua umat manusia. 2 Membuat seluruh umat manusia dapat mengontrol energi kutukan.

Dari dialognya dengan Tsukumo, Geto mendapatkan pemahaman bahwa untuk mewujudkan impiannya ada 2 cara rasional yang dapat ia lakukan, cara pertama adalah membuat seluruh manusia kehilangan energi kutukan dalam tubuhnya. Cara ini sama halnya dengan membuat semua manusia terlahir layaknya Toji, dimana dia terlahir tanpa energi kutukan namun diberkahi dengan kekuatan fisik yang luar biasa, dengan kata lain membuat semua manusia seperti Toji sama saja membuat semua manusia menjadi *superhuman*. Selanjutnya cara kedua adalah membuat seluruh manusia dapat mengontrol energi kutukan yang ada dalam diri mereka, atau dengan kata lain membuat seluruh manusia yang ada menjadi seorang penyihir.

Akan tetapi kedua cara di atas hampir mustahil jika dilakukan, dalam cerita hingga saat ini tidak ada satu pun penyihir yang mampu melakukan salah satu dari kedua cara tersebut, dan belum ditemukan metode yang efektif untuk merealisasikannya. Lebih jauh lagi, upaya mengubah seluruh manusia agar menjadi “*superhuman*” seperti Toji atau menjadikan mereka penyihir sepenuhnya menuntut adanya proses evolusi yang memerlukan rentang waktu sangat panjang, bahkan ratusan hingga jutaan tahun. Sementara itu, Geto menginginkan agar visinya dapat segera terwujud. Karena keterbatasan tersebut, mustahil bagi Geto untuk merealisasikan kedua cara tersebut. Oleh sebab itu, ia memilih jalan pintas dengan membasmi seluruh manusia biasa dan hanya menyisakan para penyihir sebagai satu-satunya kelompok yang layak untuk hidup dalam dunia yang diidealkannya.

#### 4.2.1.3 *Superego*

*Superego* mengacu pada moralitas dalam suatu individu yang mengenali nilai baik atau buruk. Sama seperti *id* prinsip kerja *superego* tidak mempertimbangkan realitas.



Gambar 44. Moralitas Geto yang menganggap manusia setara dengan monyet

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 78)

夏油                   : 私に従え猿共。猿は嫌いそれが私の選んだ本音。

Geto                 : Patuhi aku, monyet. Aku benci monyet, itulah perasaan ku sebenarnya

Pada tokoh Geto Suguru, *superego* tercermin melalui perubahan moralitas yang dialaminya. Pada awalnya, sebagai seorang penyihir *jujutsu*, Geto menunjukkan dedikasi penuh untuk melindungi manusia dari ancaman roh kutukan. Pada tahap ini, *superego* bekerja sesuai dengan norma moral yang berlaku di kalangan penyihir, yaitu tanggung jawab untuk melindungi mereka yang lemah. Namun, setelah peristiwa traumatis berupa kematian Amanai serta kekecewaannya terhadap manusia biasa, ditambah dengan pemahamannya mengenai asal-mula kelahiran roh kutukan yang bersumber dari energi negatif manusia, *superego* dalam dirinya mulai “rusak” yang mengakibatkan mengalami pergesar nilai moral. Geto mulai memandang manusia biasa bukan lagi sebagai hal yang layak dilindungi, melainkan sebagai penyebab penderitaan dan sumber kemunculan kutukan. Pergeseran moral ini mencapai puncaknya ketika Geto menyamakan manusia biasa dengan monyet.

Dorongan dari *id* untuk menciptakan dunia utopia yang hanya berisikan penyihir, sehingga kutukan tidak akan terlahir dan pergeseran moralitas pada *superego* dalam dirinya yang rusak, membuatnya memiliki kebencian mendalam pada manusia biasa dan berani mengambil tindakan ekstrim untuk membunuh seluruh manusia agar dunia yang dia inginkan dapat terwujud. Dengan demikian tindakan yang dilakukan oleh Geto didominasi oleh *id* dalam dirinya yang menuntut

kepuasan tanpa mempertimbangkan realitas yang ada, kemudian *superego* dalam dirinya yang rusak membenarkan keinginannya tersebut.

#### **4.2.2 Dinamika Kepribadian**

Sigmund Freud menggambarkan manusia sebagai sistem kompleks yang berfungsi menggunakan energi. Pada manusia energi dibedakan menjadi dua, energi fisik untuk aktivitas fisik dan energi psikis digunakan untuk aktivitas psikis, *id* dengan naluri-nalurnya merupakan media penghubung antara energi fisik dengan kepribadian (Minderop, 2016:23).

##### **4.2.2.1 Naluri**

Pada diri manusia, naluri dibedakan menjadi dua, yaitu; *eros* atau naluri kehidupan dan *thanatos* atau naluri kematian.

##### **1. Naluri Kehidupan (*Eros*)**

Menurut Freud naluri merupakan suatu kemahiran atau semacam penyesuaian biologis bawaan suatu individu. Dalam naluri kehidupan Freud, mengenalkan istilah lain yang ia sebut sebagai pulsi, menurutnya naluri kehidupan yang berkaitan dengan seksual disebut pulsi libido, sedangkan pulsi non-seksual yang berkaitan dengan pemeliharaan kehidupan disebut dengan alimentasi (Minderop, 2011:26). Dalam penelitian ini penulis menemukan adanya representasi pulsi alimentasi pada tokoh Geto yang tercermin dari dedikasinya untuk melindungi manusia biasa.



Gambar 45. Pulsu alimentasi pada naluri kehidupan Geto

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 65)

- 五条                   : 弱い奴らに気を遣うのは疲れるよホント。
- 夏油                   : “弱者生存”それがあべき社会の姿さ弱きを助け強きを挫く。い  
いかい悟。呪術は非術師をまもるためにある。
- Gojo                   : Sungguh sangat melelahkan jika harus menjaga yang lemah.
- Geto                   : “Keberlangsungan hidup yang lemah” itulah gambaran  
masyarakat yang seharusnya. Membantu yang lemah dan  
meredam yang kuat. Tahukah kau Satoru. Jujutsu (sihir) ada untuk  
melindungi mereka yang bukan penyihir.

Saat dialognya dengan Gojo, Geto berpendapat terkait peran penyihir terhadap para manusia biasa. Saat Gojo merasa bahwa melindungi yang “lemah” adalah hal yang merepotkan, justru Geto sebaliknya, ia merasa bahwa sudah seharusnya para penyihir *jujutsu* melindungi yang lemah dan menjaga mereka yang kuat (penyihir *jujutsu*) untuk tetap terkendali. Geto berpendapat bahwa tujuan

utama adanya penyihir adalah untuk melindungi manusia biasa. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa sebagai penyihir, dan sebelum ia mengalami trauma yang membuat moralitasnya terhadap manusia berubah, awalnya kepribadian Geto dipengaruhi oleh naluri kehidupan melalui pulsi alimentasi, yakni dorongan untuk merawat, melindungi, dan menjamin kelangsungan hidup orang lain.

### **1. Naluri Kematian (*Thanatos*)**

Menurut Freud melalui Minderop (2016:27), dalam teorinya ia menjelaskan bahwa perilaku manusia didasari oleh dua energi mendasar, yakni naluri kehidupan (*eros*) yang menunjang kehidupan dan pemeliharaan hidup dan naluri kematian (*thanatos*) yang mendasari seseorang untuk melakukan tindakan agresif dan destruktif, baik ke diri sendiri ataupun terhadap orang lain.



Gambar 46. Naluri kematian berupa tindakan agresif yang dilakukan Geto terhadap warga desa

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 77)

- 担当者（高専 3 年夏油傑）派遣から 5 日後旧□□村の住民 1 1 2 名の死亡が確認される
- 食て呪霊による被害と思われたが残穢から夏油傑の呪霊操術と断定
- 夏油傑は逃走呪術規定 9 条に基づき呪詛師として処刑対象となる
- Lima hari setelah penugasan (Siswa tahun ke-3 SMK, Geto Suguru) sebanyak 112 penduduk desa □□ dipastikan tewas.
- Awalnya diduga korban meninggal akibat serangan roh kutukan, namun dari sisa energi kutukan dipastikan bahwa hal tersebut adalah hasil dari teknik manipulasi roh kutukan milik Suguru Geto.
- Suguru Geto melarikan diri dan, berdasarkan Pasal 9 Peraturan Jujutsu mengenai pelanggaran, ia ditetapkan sebagai penyihir terkutuk serta menjadi target untuk dieksekusi.

Pada tokoh Geto gambaran naluri kematian tercermin dari tindakannya yang membantai 112 orang penduduk desa ketika ia sedang menjalankan sebuah misi. Ia awalnya diberikan misi untuk mensucikan sebuah roh kutukan yang menyebabkan beberapa warga di suatu desa menghilang dan mengalami kematian aneh. Namun ketika Geto melakukan investigasi, ia menemukan dua gadis kecil yang dikurung di dalam kandang kayu yang besar. Kedua gadis tersebut diyakini warga sebagai pelaku dari hal aneh yang terjadi di desa, sehingga mereka berdua sering disiksa dan dikucilkan. Namun hasil dari investigasi Geto menyatakan bahwa bukan mereka berdualah pelakunya, Geto juga melihat bahwa kedua gadis tersebut bukanlah anak kecil biasa, ia merasakan bahwa mereka berdua memiliki kekuatan dan potensi untuk menjadi seorang penyihir. Geto melihat tindakan warga desa yang menyiksa kedua gadis tersebut sebagai operasi yang dilakukan manusia biasa terhadap para penyihir. Ia merasa hal tersebut adalah hal yang tidak seharusnya terjadi karena pada tahap ini ia telah mengalami perubahan moralitas terkait cara pandanginya terhadap manusia, Geto menilai bahwa status manusia biasa lebih rendah dari penyihir dan mereka setara dengan “monyet”. Kesal karena melihat hal tersebut dan didasari atas kebenciannya terhadap manusia, Geto akhirnya memutuskan untuk membantai hingga 112 orang penduduk desa dengan kekuatan manipulasi kutukan yang ia miliki.

Pembantaian yang dilakukan Geto merupakan bentuk penyaluran naluri kematian dalam bentuk tindakan agresivitas terhadap orang lain. *Superego* dalam diri Geto disini memegang peranan penting, pembantaian yang dilakukannya terjadi karena moralitas dirinya yang sudah rusak menilai bahwa tindakan yang

dilakukannya adalah sesuatu yang benar. Selain itu *superego* berperan dalam penyaluran naluri pada diri Geto. Moralitasnya sebelum mengalami trauma tercermin dari pulsi alimentasi naluri kehidupan untuk menjaga kehidupan orang lain, sedangkan moralitasnya yang rusak pasca trauma mendasari tindakannya untuk melakukan pembantaian.

#### 4.2.2.2 Kecemasan (*Anxitas*)

Situasi apapun yang mengancam kenyamanan suatu individu dapat menghasilkan kondisi yang disebut kecemasan atau *anxitas* (Minderop, 2016:27). Kecemasan merupakan upaya *ego* untuk memperingati individu tentang bahaya yang akan datang, sehingga individu tersebut dapat merespon dengan reaksi yang tepat (Alwisol, 2018:24).

##### 1. Kecemasan Realistik

Kecemasan realistik adalah respon realistis suatu individu ketika merasakan suatu bahaya dalam lingkungan. Dalam tokoh Geto kecemasan realistik hadir saat ia dihadapkan pada situasi genting dimana harus menjaga dan memastikan Amanai tetap dalam kondisi aman.



Gambar 47. Geto mencoba menyelamatkan Amanai

(*Jujutsu Kaisen* Volume 8 chapter 69)

- 夏油 : 悟は礼拝堂、黒井さんは音楽室。私は正体不明 2 人を。
- Geto : Satoru ke kapel, Kuroi-san ruang kelas musik aku yang akan menghadapi kedua penyusup.

Ketika Geto dan Gojo sedang dalam tugas untuk menjaga Amanai di dalam sekolah, Geto merasakan kutukan yang ia tugaskan untuk berpatroli tiba-tiba menghilang, ia menyadari bahwa ada sesuatu yang tidak beres. Geto berkesimpulan bahwa kemungkinan ada penyusup yang kemungkinan adalah seorang penyihir juga sedang mengincar Amanai. Kesimpulan yang diambil Geto berdasarkan fakta bahwa hanya penyihir yang mampu melihat dan menghilangkan kutukan.

Pada momen ini *id* dalam diri Geto menginginkan apapun yang terjadi Amanai tetap dalam kondisi aman. Akan tetapi *ego* dalam dirinya yang berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan memunculkan respon kecemasan realistik. Dari kecemasan yang ia rasakan tersebut, Geto akhirnya mengambil langkah untuk membagi tugas dengan Gojo dan Kuroi, ia memerintahkan mereka berdua untuk bergegas mencari keberadaan Amanai, sedangkan Geto yang akan sendirian menghadapi penyusup yang mengincar Amanai.

## 2. Kecemasan Neurotik

Kecemasan neurotik adalah ketakutan terhadap suatu hukuman yang akan diberikan hari suatu pihak atau figur penguasa apabila seseorang memuaskan insting dengan cara yang ia anggap salah. Konsep hukuman disini bersifat khayalan karena hukuman tersebut belum tentu akan diterima dan dijatuhkan kepadanya (Alwisol, 2018:25). Konflik dari kecemasan neurotik berasal dari konflik di alam

bawah sadar dan seseorang yang mengalaminya tidak menyadari alasan dari kecemasan tersebut (Minderop, 2010)



Gambar 48. Kecemasan neurotik pada diri Geto yang timbul karena keraguannya akan nilai dari manusia

(*Jujutsu Kaisen* Volume 9 chapter 77)

夏油 : 呪術は非術師を守るためにあると考えていました、でも最近私の中で非術師の...価値のようなものが揺らいでいます。弱者故の尊さ弱者故の醜さその府別と受容ができなくなってしまう。非術師を見下すそれを否定する自分。呪術というマラソンゲームその果てのビジョンがあまりに曖昧で何が本音か分からない。

Geto : Dulu aku percaya bahwa sihir ada untuk melindungi non penyihir (manusia biasa), tapi belakangan ini, keyakinanku tentang nilai mereka mulai goyah. Aku tak mampu lagi membedakan kemuliaan dan keburukan mereka. Aku memandang rendah non penyihir dan diriku menyangkal hal itu. Permainan panjang yang kusebut "*Jujutsu*"(sihir), gambaran akhirnya begitu samar sehingga sulit untuk memahami apa yang sebenarnya kurasakan.

Pada tokoh Geto, ia mengalami kecemasan neurotik saat ia perlahan mulai merasakan kehilangan kepercayaannya pada manusia. Ia menjelaskan kepada Tsukumo bahwa ia sudah tidak bisa melihat nilai yang ada pada manusia biasa, sehingga ia merasa bahwa manusia biasa sudah tidak layak untuk dilindungi. *Id* dan

*superego* dalam diri Geto menginginkan untuk berhenti melindungi manusia biasa karena menurutnya pada dasarnya mereka tidak layak untuk dilindungi. Akan tetapi *ego* berkata sebaliknya, sebagai seorang penyihir sudah menjadi kewajibannya untuk melindungi manusia biasa, sehingga Geto terus membohongi dirinya dan menyangkal perasaan bahwa sebenarnya ia membenci manusia biasa. Dari sinilah kecemasan neurotik dalam dirinya timbul. 「その果てのビジョンがあまりに曖昧で何が本音が分からない。」 “gambaran akhirnya begitu samar sehingga sulit untuk memahami apa yang sebenarnya kurasakan”, pernyataan Geto barusan menjelaskan bahwa sebenarnya ia sulit memahami perasaannya sendiri karena pada dasarnya ia tidak mengetahui penyebab dari kecemasan yang dialaminya. Geto membohongi perasaannya karena ia sebenarnya takut akan konsekuensi yang akan terjadi jika ia memvalidasi perasaannya sendiri.



## BAB 5

### SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap manga *Jujutsu Kaisen* babak cerita “Masa lalu Gojo”, simpulan dalam penelitian ini akan dibagi menjadi dua sub-bab, yakni:

#### 1. Tanda visual manga *Jujutsu Kaisen*

Sub-bab ini memaparkan struktur pembentuk manga berdasarkan teori tanda visual Robin E. Brenner. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Jujutsu Kaisen* termasuk kategori Shounen manga karena memenuhi tiga indikator utamanya: menampilkan permasalahan remaja yang dialami tokoh, adegan aksi atau olahraga, serta humor slapstick. Penelitian ini juga mengelompokkan tokoh utama sesuai konsep stock characters: Geto Suguru sebagai sahabat, Gojo Satoru sebagai hero, Amanai Riko sebagai heroine, Fushiguro Toji sebagai nefarious villain, dan Tsukumo Yuki sebagai figur orang tua bijak. Dari segi tanda visual, ditemukan penggunaan visual symbols seperti keringat, rona pipi, bayangan wajah, mata berbinar, dan chibi untuk menekankan ekspresi emosional. Selain itu, terdapat symbolism berupa simbolisme ajaran Buddha pada adegan Gojo serta penggunaan istilah bahasa *China* pada judul volume 8 dan 9, *Kaigyoku* dan *Gyokusetsu*, yang berkaitan dengan Toji, Amanai, dan Geto. Analisis juga memperlihatkan penggunaan pacing cepat, ditandai dominasi adegan pertarungan dengan dialog minimal. Hal ini dipertegas melalui panel yang memecah aksi menjadi detail pergerakan tokoh. Pada aspek layout, ditemukan penggunaan transisi *panel subject*

*to subject* pada dialog, *action to action* pada adegan pertarungan, dan *aspect to aspect* untuk menampilkan suasana atau latar. Selain itu, balon kata digunakan sesuai dengan konteks emosi dan situasi tokoh. Unsur terakhir adalah endings yang menutup cerita. Babak Masa Lalu Gojo berakhir dengan konfrontasi Gojo dan Geto, yang memutuskan persahabatan keduanya sekaligus memberikan penyelesaian konflik naratif.

## 2. Struktur dan Dinamika Kepribadian Tokoh Geto Suguru

Berdasarkan analisis terhadap tokoh Geto Suguru, ditemukan bahwa struktur kepribadiannya mencerminkan peran *id*, *ego*, dan *superego* yang saling memengaruhi dalam pengambilan keputusan. *Id* mendorong keinginannya menciptakan dunia utopia yang hanya dihuni penyihir, *ego* berupaya menjembatani gagasan tersebut dengan realitas meskipun mustahil diwujudkan, sementara *superego* yang telah rusak membenarkan kebenciannya terhadap manusia biasa sehingga mendorongnya mengambil tindakan ekstrem untuk membunuh manusia biasa. Dalam dinamika kepribadian, Geto pada awalnya dipengaruhi oleh naluri kehidupan (*eros*) melalui pulsi alimentasi yang tercermin dari dedikasinya melindungi manusia biasa. Namun, trauma yang dialaminya kemudian menggeser moralitasnya sehingga naluri kematian (*thanatos*) mendominasi, yang tampak dari tindakannya membantai penduduk desa sebagai bentuk agresivitas. Selain itu, Geto juga memperlihatkan kecemasan realistik ketika menghadapi ancaman nyata terhadap Amanai, serta kecemasan neurotik akibat konflik batin antara *id*, *ego*, dan *superego* terkait kebenciannya pada manusia biasa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa struktur kepribadian yang paling dominan pada tokoh Geto Suguru adalah *id*, karena tindakan yang dilakukannya didorong oleh dorongan kepuasan pribadi tanpa mempertimbangkan realitas. *Superego* dalam dirinya yang mengalami kerusakan akibat trauma memicu pergeseran moralitas yang berpengaruh terhadap dinamika kepribadiannya. Pada awalnya, moralitas Geto tercermin melalui naluri kehidupan (*eros*), khususnya pulsi alimentasi, yang tampak dari dedikasinya untuk melindungi manusia biasa. Namun setelah mengalami trauma, *superego* dalam dirinya mengalami distorsi sehingga nilai moralnya bergeser menjadi kebencian terhadap manusia biasa. Kebencian tersebut kemudian melandasi tindakannya dalam membantai penduduk desa, yang merepresentasikan penyaluran naluri kematian (*thanatos*) melalui bentuk agresivitas terhadap orang lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa trauma memiliki peran signifikan terhadap kerusakan *superego* dan perubahan moralitas dalam diri Geto Suguru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2018). *Psikologi kepribadian*. Universitas Muhammadiyah Malang
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Bloomsbury Publishing USA.
- Endraswara, S. (2021). *Metode penelitian psikologi sastra*.
- Gassho Info. (2025, Februari 8). *Understanding Meditation in Buddhism*. Gassho Info. <https://gassho.info>
- Gege Akutami. (2020). *Jujutsu Kaisen* (Vol. 8). Shueisha.
- Gege Akutami. (2020). *Jujutsu Kaisen* (Vol. 9). Shueisha.
- Haliza, F. I. N., Rahmah, Y., S., P., Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang, & Soedharto, J. (2022). *Struktur dan dinamika kepribadian tokoh Miyo Sasaki dalam anime “Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu” karya sutradara Junichi Sato dan Tomotaka Shibayama (Kajian psikologi sastra)* [Skripsi, Universitas Diponegoro].
- Jannah, M., & Satwika, Y. W. (2021). Pengalaman krisis identitas pada remaja yang mendapatkan kekerasan dari orangtuanya. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 51–59.
- Laksana, F. A. (2022). *Representasi 5 tahapan kesedihan tokoh Kusunoki dalam manga “Jumyou wo Kaitotte Moratta Ichinen ni Tsuki, Ichimanen de” karya Miaki Sugary (Kajian psikologi sastra)* [Skripsi, Universitas Diponegoro].
- Makio, T., & McLaughlin, L. (2002). Zen and pure land: An important aspect of DT Suzuki’s interpretation of Buddhism. *The Eastern Buddhist*, 34(2), 117–141.
- Maulana, R. A. (2021). *Struktur dan fungsi kepribadian tokoh utama dalam novel “Pudarnya Pesona Cleopatra” karya Habiburrahman El Shirazy* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang].
- Minderop, A. (2016). *Psikologi sastra: karya, metode, teori, dan contoh kasus*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Noor, R., & Purnomo, M. H. (2007). *Pengantar pengkajian sastra*. Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Diponegoro (Fasindo).
- Oriental Outpost. (t.t.). *Dictionary :: Death of Love in Chinese, Japanese and Buddhism*. Oriental Outpost. <https://www.orientaloutpost.com>

- Pratama, R. A. (2022). *Struktur dan dinamika kepribadian tokoh Nishizumi Miho dalam anime “Girls und Panzer” karya Tsutomu Mizushima (Kajian psikologi sastra)* [Skripsi, Universitas Diponegoro]
- Ratna, N. K. (2022). *Teori, metode, dan teknik penelitian sastra*. Pustaka Pelajar.
- Semiun, Y. (2013). *Teori kepribadian dan terapi psikoanalitik Freud*. Kanisius
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496–506.  
<https://doi.org/10.xxxx/humaniora.v6i4.xxx>
- Suryabrata, S. (2011). *Psikologi kepribadian*. Rajawali Pers
- Taqiuddin, M. F. (2019). *Kajian adegan slapstick pada karakter utama film serial animasi Larva* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].
- Yuki Taro. (2025, April 30). *The Legacy of Jade: Unearthing Itoigawa’s Green Heart* . Japan Reference. <https://jref.com>

## 要旨

本研究の題名は、芥見下々の漫画『呪術廻戦』における夏油傑の人物構造と人格のダイナミクスー文学心理学的考察ー。本研究には二つの目的がある。第一に、『呪術廻戦』における漫画の視覚的記号、すなわち想定読者、キャラクターデザイン、視覚記号、シンボリズム、テンポ、レイアウト、エンディングを記述することである。第二に、ジークムント・フロイトの人格構造とダイナミクス理論を用いて、夏油傑の人格構造とその動態を分析することである。『呪術廻戦』の「五条の過去編」では、夏油傑が天元との同化を控えた天内理子を守る任務に失敗し、悲劇的な結末として理子が死亡する物語が描かれている。このトラウマによって、かつて人間を守ることに尽力していた夏油は、自らの信念に疑問を抱き始める。やがて彼は、世界は呪術師だけが住むべきだという過激な思想を抱くようになり、一般人を「重荷」と見なすようになる。この思想の変化が、夏油を呪術界の敵対者へと変貌させ、物語の主要な敵役として位置づけるきっかけとなった。

本研究は、漫画『呪術廻戦』および関連文献（書籍、記事、学術論文、卒業論文など）を資料とする文献研究であり、質的研究の手法を用いる。研究方法としては、登場人物の心理を社会的文脈で考察する文学社会学的アプローチを採用した。分析理論として、まずブレナーのマンガ視覚記号論を用いて『呪術廻戦』における視覚的要素を明らかにし、次にフロイトの人格構造理論によって夏油傑の内的ダイナミクスを分析した。ブレナーの分析によると、『呪術廻戦』は少年漫画に

分類され、若者の葛藤、アクション場面、スラップスティック・ユーモアなどの特徴を備えている。登場人物は、ヒーロー、友人、ヒロイン、悪役、賢者などの典型的な役割を担っている。視覚的象徴、仏教的シンボリズム、中国語の用語、テンポの速い展開、パネルの多様なトランジション、感情に合わせた吹き出しの使用などが、物語の表現力とダイナミズムを高めている。物語は五条と夏油の対立によって幕を閉じ、友情の終焉と主要な葛藤の解決を描いている。

分析の結果、夏油傑の人格はイド・エゴ・スーパーエゴの相互作用を反映しており、その中でもイドが最も支配的である。イドは呪術師だけの理想郷を創りたいという衝動を生み、エゴはそれを現実と調和させようとする一方で、トラウマによって損なわれたスーパーエゴは人間への憎悪を正当化している。彼の人格ダイナミクスは、かつて人間を守ろうとした生の本能（エロス）から、村人を虐殺する死の本能（タナトス）へと移行していることを示している。

## BIODATA PENULIS

### Data Pribadi

Nama : Hafizh Nur Rachman  
NIM : 13020221130044  
Email : [hfzhrachman@gmail.com](mailto:hfzhrachman@gmail.com)



### Riwayat Pendidikan

2021-2025 : Universitas Diponegoro  
2018-2021 : SMK Negeri 7 Jakarta  
2015-2018 : SMP Negeri 172 Jakarta  
2009-2015 : SD Negeri 20 Jakarta

### Riwayat Organisasi

- Wakil Koordinator Humas Orenji 2023
- Staff Ahli K&PSDM Himawari BKJ Undip 2023
- Staff Humas Orenji 2022