

TEMA, KARAKTER, LATAR BUDAYA, DAN RESISTENSINYA DALAM DONGENG *TIMUN EMAS* DAN KOMIK *SHINGEKI NO KYOUJIN* KARYA HAJIME ISHIYAMA

Sri Wahyuningtyas

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

e-mail: swahyuningtyas74@yahoo.com

ABSTRAK

Dongeng *Timun Emas* dan komik *SNK* dibangun dengan tema dan karakter tokoh yang sama meskipun berlatar budaya berbeda, yakni Jawa (Indonesia) dan Jepang, sehingga sikap hidup masyarakat dalam menghadapi masalah dan penyelesaiannya pun sangat berbeda. Pada sikap hidup orang Jawa (Indonesia) lebih cenderung memberi pilihan akhir untuk berserah diri dan laku prihatin. Masyarakat Indonesia lebih suka menghindari konflik dengan cara bernegosiasi. Jika sudah berusaha dan masih tidak dapat mengatasi masalah maka sang Pencipta menjadi tempat untuk berserah diri. Berbeda dengan masyarakat Jepang, yang lebih mengedepankan kompetisi dan disiplin. Waktu sangat berharga sehingga tidak ingin membuang-buang waktu untuk bernegosiasi. Tekat kuat untuk mendominasi menjadi ciri khas budaya masyarakat Jepang. Ketika terpuruk dalam kekalahan masyarakat Jepang rela berkorban dan berjuang kembali menghadapi tantangan tersebut. Prinsip tersebut menjadi pegangan hidup masyarakat Jepang.

Kata kunci: tema, karakter, latar budaya, resistensi

ABSTRACT

Timun Emas tales story and SNK comic are constructed by the same theme and character but in different culture between Java (Indonesia) and Japan. That situation also represented a different way of life which is relevant to their problem and what could they do to solve the problem. Javanese people inclined to do prihatin ways. Indonesian people preferred to solve the problem with negotiation and God should be the final of problem solving. In different ways, people of Japan inclined to do competition and discipline. They really admiring the time and nothing for negotiation which is waste the time. The other principle of Japanese society is strong determination.

Keywords: theme, character, culture background

PENDAHULUAN

Sastra sebagai bagian dari kebudayaan mengkaji berbagai aspek sosial yang dituangkan dalam bentuk karya sastra, salah satunya adalah dongeng. Dongeng merupakan jenis cerita pendek yang disampaikan secara lisan dalam bentuk cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi (Danandjaja, 2007: 83). Meskipun demikian, di dalam dongeng mengandung banyak sekali kearifan lokal sebagai sumber keragaman budaya yang patut diteladani oleh masyarakat.

Keragaman budaya antara negara yang satu dengan negara lain semakin berkembang seiring kemajuan zaman. Hal itu juga mempengaruhi perkembangan karya sastra, termasuk dongeng. Bahkan dongeng pun dapat dikemas dalam berbagai versi. Dalam hal ini termasuk karya fiksi manga (komik Jepang) maupun anime (kartun Jepang) yang juga sebagian besar mengadaptasi dari dongeng setempat yang diubah menjadi cerita fiksi yang lebih kompleks.

Damono dalam bukunya yang berjudul *Alih Wahana* (2012: 17), memaparkan tentang pergeseran atau pengalihwahanaan ciri, fungsi, dan peran bunyi, gambar, dan aksara. Komik adalah *sequential visual art* atau seni visual yang terdiri atas sekuen-sekuen dengan tema, plot, atau alur tertentu. Dengan demikian, komik termasuk jenis karya sastra. Meskipun komik maupun anime termasuk sastra yang dipandang sebagai bacaan ringan, tetapi komik maupun anime mengandung nilai-nilai dan pesan moral yang diperjuangkan oleh tokoh-tokohnya. Melalui pembacaan yang ringan diharapkan pesan yang terkandung dapat dimaknai secara langsung oleh pembaca.

Sebagai karya fiksi, dongeng dan komik dapat dikaji menggunakan teori sastra. Guyard berpandangan bahwa sastra melakukan survei terhadap pertukaran gagasan, tema, buku, atau perasaan di antara bangsa-bangsa yang berbeda dalam dua atau lebih karya sastra (Damono, 2013:6). Terdapat persamaan pada satu atau beberapa karya sastra dari negara

yang berbeda. Dengan demikian, analisis sastra mencoba membantu dalam memahami makna antar teks lintas generasi, waktu, geografis, budaya, dan berbagai paham masyarakat lainnya. Berdasarkan hal tersebut maka tulisan ini mencoba mengkaji dongeng *Timun Emas* yang merupakan cerita rakyat dari Jawa Tengah, Indonesia dan komik *Shingeki No Kyoujin* (2009) karya Hajime Isayama dari Jepang berdasarkan tema, karakter, dan latar budayanya.

Menurut Maridja (2010: 1) tentang konsep utama dongeng adalah sebagai bentuk perjuangan yang baik melawan yang jahat. Seperti kisah dalam dongeng *Timun Emas* dan komik *SNK* berikut ini dalam memerangi kejahatan sosok raksasa. *Timun Emas* menceritakan tentang seorang gadis bernama *Timun Emas* yang lahir akibat permintaan ibunya kepada sang raksasa jahat. Setelah ia dewasa, *Timun Emas* harus menghadapi sang raksasa itu karena ibunya berjanji akan menyerahkan *Timun Emas* saat dewasa sebagai makanan bagi si raksasa. *Timun Emas* yang tidak ingin mati dan meninggalkan ibunya akhirnya melarikan diri dan melakukan perlawanan terhadap raksasa menggunakan bekal ajaib yang ia dapatkan dari si pertapa.

Hal yang sama juga dihadapi oleh tokoh-tokoh dalam *Shingeki No Kyoujin* yang selanjutnya disingkat *SNK*, mengisahkan tentang awal kepunahan manusia akibat dimangsa oleh bangsa raksasa. Namun, terdapat tembok besar yang melingkar melindungi manusia dari serangan raksasa tersebut. Tembok besar tersebut pada suatu hari dihancurkan oleh raksasa kolosal yang mempunyai tinggi lebih dari tembok besar itu, sehingga para raksasa dapat masuk dan memangsa manusia. Perlawanan kepada bangsa raksasa dilakukan oleh tokoh utama, Eren Jaeger dan teman-temannya sebagai pasukan 'pembasmi titan' yang telah terlatih di militer.

Kedua kisah ini walaupun berasal dari kebudayaan yang berbeda, tetapi mengambil tema yang sama. Analisis karya sastra dengan dua budaya yang berbeda, tema yang sama

serta resistensi manusia dalam kedua cerita tersebut diharapkan dapat menghasilkan sebuah temuan baru. Kajian ini akan menambah khazanah penelitian sastra yang ada.

Objek material dalam makalah ini adalah dongeng *Timun Emas* yang ditulis ulang oleh Yustitia Angelia dan komik *Shingeki No Kyoujin* karya Hajime Isayama. Dongeng dan komik merupakan cerita fiksi buatan manusia. Pengertian dongeng merujuk pada cerita rakyat yang menjadi bagian dari khazanah folklor nusantara. Dongeng lebih bersifat sebagai alat untuk mendidik, karena cerita fiksi tersebut merupakan buatan manusia. Dongeng terbagi menjadi tiga yaitu: 1) Legenda, 2) Mite, dan 3) Fabel (Maridja, 2010:1). Legenda adalah kisah tentang asal usul suatu tempat atau terciptanya manusia. Mite seperti halnya legenda berupa dongeng yang berkaitan dengan roh-roh halus, sedangkan fabel adalah cerita tentang binatang-binatang yang berperilaku selayaknya manusia.

Manga merupakan istilah dari bahasa Jepang yang merujuk pada komik Jepang. Komik adalah suatu bentuk cerita berupa gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik sebagai karya sastra sebagaimana bentuk karya sastra yang lain semisal novel, puisi, drama, dan sebagainya dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari, yang menampilkan makna hidup, waktu, dan cara pandang terhadap dunia lewat sang pengarang (McCloud, 2008:10).

Perkembangan komik menjadi lebih maju setelah dibuat anime. Anime merupakan ribuan gambar yang disatukan dan membentuk cerita yang bergerak. Anime merupakan animasi khas Jepang yang biasanya diilustrasikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita. Anime ini ditujukan pada beragam jenis penonton baik itu anak-anak hingga orang dewasa melalui layar kaca.

Kamus webster (1966:462) mengemukakan bahwa sastra mempelajari hubungan timbal balik karya sastra dari dua atau lebih kebudayaan

an yang biasanya berlainan bahasa, terutama berkaitan dengan pengaruh suatu karya sastra terhadap karya lain. Pengertian lain diungkapkan oleh Remak (melalui Damono, 2013:1) bahwa kajian sastra dapat mencakup di luar batas-batas negara dan merupakan kajian hubungan antara sastra dengan bidang ilmu atau kepercayaan lain, seperti kesenian, falsafat, sejarah, dan sains sosial, sains, agama, dan lain-lain. Kesimpulannya, sastra digunakan sebagai keseluruhan ungkapan kehidupan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tema

Kedua kisah ini sama-sama mengangkat tema tentang *'war between humanity and titan'*, perang melawan raksasa. Perang melawan raksasa juga dapat ditafsirkan perang antara kebaikan melawan kejahatan. Raksasa disimbolkan sebagai sesuatu yang jahat sehingga harus ada perlawanan untuk mencapai kedamaian umat manusia. Ketegangan saat menghadapi sosok penghancur itu membuat kedua kisah ini menarik untuk disimak. Dalam *Timun Emas*, hanya terdapat satu sosok raksasa. Ia harus menghadapi gadis kecil berusia 18 tahun yakni *Timun Emas*, karena tujuannya sejak awal adalah menyantap gadis itu.

Pada *SNK* terdapat raksasa dengan jenis yang berbeda-beda sehingga untuk melawannya dibutuhkan pasukan pembasmi raksasa dari militer. Tokoh utama Eren Jaeger, masuk sebagai tim ini untuk memusnahkan raksasa yang telah memangsa ibunya. Tema yang umum, namun dengan penceritaan yang tidak lazim digunakan dalam karya sastra menciptakan ketegangan dan kengerian ketika tokoh raksasa berusaha untuk menangkap dan memangsa manusia.

Kesamaan dari kedua cerita ini yakni pemusnahan terhadap eksistensi raksasa dalam cerita tersebut menjadi tujuan utama untuk mencapai kehidupan damai bagi umat manusia. Keberhasilan *Timun Emas* dalam

bertahan hidup saat menghadapi pengejaran oleh sang raksasa, dan keberhasilan Eren lolos dari kematian setelah ditelan raksasa merupakan perjuangan hidup yang dilakukan oleh masing-masing karakter dalam cerita.

Karakter Tokoh

Dongeng *Timun Emas* menampilkan tokoh seorang gadis remaja yang berusaha untuk bertahan hidup dari pengejaran raksasa. Semangat dan dukungan dari sang ibu membuat *Timun Emas* pantang menyerah meski ia harus lari dan terus diburu oleh sosok jahat itu. Kemauan *Timun Emas* untuk dapat lari dari pengejaran sang raksasa merupakan bentuk pertahanan hidup yang dimiliki tokoh. Dengan berbekal benda ajaib pemberian petapa berupa biji mentimun, jarum, garam, dan terasi di tangannya, tokoh *Timun Emas* akhirnya dapat mengalahkan raksasa itu.

Begitu juga dalam *SNK*, karakter utama yang bernama Eren Jaeger membuktikan kesungguhannya untuk membunuh para raksasa. Ia dapat bertahan hidup karena pengorbanan ibunya saat melindunginya dari serangan raksasa. Kematian ibunya membuat Eren termotivasi untuk tidak pantang menyerah menghadapi raksasa yang buas dan sangat jauh lebih besar dari kaum manusia. Pada dasarnya sosok Eren adalah pemuda yang berjiwa adil dan mempunyai idealisme tinggi, ia juga setia kawan dan rela berkorban demi teman-temannya. Penokohan ini yang membuatnya kuat sehingga ia berani untuk menghadapi para raksasa itu dibantu oleh teman-temannya. Pada akhirnya Eren sebagai tokoh utama berhasil membunuh para raksasa dan melindungi umat manusia melalui perubahan sosoknya menjadi raksasa mutan.

Kemiripan juga terdapat pada tokoh penting yang membuat kedua karakter utama terus melakukan perlawanan terhadap raksasa yakni tokoh ibu. Kasih sayang terhadap ibu mereka membuat keberanian mereka berkobar, sehingga terciptalah karakter kuat yang melakukan perlawanan terhadap keberadaan raksasa dalam cerita.

Meski mereka masih berusia remaja namun pemikiran mereka untuk menjadi sosok yang pantang menyerah demi sang ibu akhirnya menciptakan karakter yang kuat dalam cerita. Tokoh raksasa juga menduduki golongan yang sama, yaitu sebagai tokoh jahat yang harus dibasmi. Peranan raksasa dalam cerita inilah yang membuat terciptanya konflik di dalam kedua kisah berbeda genre tersebut. Perlawanan tokoh terhadap raksasa dalam kisah *Timun Emas* dan anime *SNK* merupakan kisah yang menarik.

Latar Budaya

Timun Emas merupakan dongeng yang berasal dari Indonesia, sedangkan *SNK* adalah komik yang berasal dari Jepang. Meskipun sama-sama dalam satu benua, namun terdapat perbedaan kebudayaan dari Indonesia dan Jepang, apalagi Jepang termasuk negara maju. Latar belakang budaya ini mempengaruhi perbedaan dalam penceritaan.

Timun Emas sebuah dongeng yang telah mengalami penceritaan kembali. Pada mulanya disebarakan secara lisan lalu ditulis kembali dengan berbagai versi namun masih tetap mempertahankan keutamaan tema dongeng yang sesungguhnya. Pada *SNK* ceritanya sudah diadaptasi menjadi serial anime berjudul sama yakni *Shingeki No Kyoujin (Attack on Titan)* karya Hajime Isayama. Serial anime *SNK* disutradarai oleh Tetsuro Araki. Bahkan *live action* (versi aksi manusia) *SNK* pun telah ditayangkan di layar lebar pada bulan september lalu, dengan judul *Attack on Titan*. Perbedaan genre ini membuat penge-masan cerita fiksi yang mempunyai tema sama yakni kebaikan melawan kejahatan menjadi berbeda.

Masyarakat pembaca dari kedua cerita ini sangat bervariasi atau dapat dikatakan berbeda. *Timun Emas*, biasanya ditujukan untuk anak-anak karena ceritanya dikemas ringan, dengan menggambarkan sosok *Timun Emas* yang baik hati dan raksasa sebagai tokoh jahat. Pada akhirnya raksasa dikalahkan oleh *Timun Emas* menggunakan terasi yang menjadi lautan

lumpur hisap untuk mengalahkan raksasa itu. konflik yang sederhana ini membuat makna cerita lebih cepat ditangkap oleh pembaca dari kalangan anak-anak, sedangkan *SNK* baik komik, anime, maupun filmnya ditujukan bagi remaja hingga dewasa, dapat dilihat pada label *Level Comics* dengan rating D (Dewasa) pada sampulnya. Hal ini disebabkan adegan gore, yaitu scene yang menampilkan adegan-adegan sadis secara eksplisit, seperti anggota tubuh yang terputus dan banyak adegan berdarah-darah, yang mungkin tidak bisa diterima oleh sebagian orang membuat *SNK* menjadi bacaan bagi dewasa. Konflik dalam cerita *SNK* juga dikemas lebih rumit karena tidak hanya membuat penonton menjadi saksi perjuangan umat manusia melawan para raksasa, tetapi juga dapat membuat penonton ikut terhanyut dan terlibat secara emosional melalui penceritaan yang detail dan realistis. Hal ini diperlihatkan oleh para prajurit yang tidak hanya harus bertarung di medan perang melawan para raksasa demi mempertahankan nyawa mereka dan demi kelangsungan hidup umat manusia, mereka pun harus memiliki kekuatan mental yang luar biasa untuk tetap tegar ketika melihat banyak rekannya tewas mengenaskan di depan mata mereka bahkan tanpa memiliki kesempatan untuk meratapi kehilangan atas rekan mereka yang gugur.

Perbedaan Latar Budaya Mempengaruhi Resistensi Manusia dalam Cerita

Raksasa Simbol Kekuasaan, Kejahatan, dan Keserakahan

Raksasa adalah simbol kejahatan, kekuasaan, dan keserakahan. Pada *Timun Emas* raksasa dianggap sebagai tokoh jahat yang berkuasa. Hal ini dibuktikan oleh Mbok Rondo yang meminta anugerah berupa anak pada si raksasa, yang akhirnya dikabulkan oleh raksasa tersebut dengan memberinya biji mentimun. Sebagai tokoh yang menjadi simbol kejahatan, raksasa akhirnya meminta kembali *Timun Emas* agar bisa ia santap ketika telah dewasa. Hawa nafsu untuk segera menyantap gadis itu membuat raksasa lupa diri, bahkan

ketika *Timun Emas* yang melemparkan biji mentimun hingga menjadi ladang mentimun yang luas bagi raksasa itu tidak membuatnya puas. Keserakahan menguasai si raksasa, meskipun ia telah kenyang memakan mentimun yang ada di seluruh ladang ia masih berusaha untuk menyantap *Timun Emas*. Keserakahan inilah yang mengantar si raksasa pada kematian. Ia akhirnya mati terhisap lumpur akibat terasi ajaib yang dilemparkan oleh *Timun Emas*.

Dalam *SNK* raksasa dibentuk untuk membunuh musuh raja, namun justru hal itulah yang berbalik membunuh manusia. Raksasa menjadi hilang kendali dan memangsa manusia. Manusia berada di ujung kepunahan sehingga untuk menanggulangnya dibangunlah benteng kokoh yang melingkar melindungi habitat manusia dari raksasa. Raksasa menguasai daerah di luar teritori manusia yang ada dalam tembok besar itu. Apabila ada manusia yang berani keluar dari benteng akan segera dimangsa oleh raksasa yang sangat menyukai daging manusia. Bahkan, raksasa terus berusaha untuk merusak dan memasuki benteng. Hal ini pun terjadi setelah kemunculan raksasa kolosal yang tingginya melebihi benteng, yaitu sekitar 60 m. Tinggi benteng hanya 50 m.

Pembunuhan dan pemangsaan yang kejam dilakukan oleh para raksasa merupakan bentuk kejahatan yang harus dibasmi oleh pasukan 'pembasmi titan'. Keserakahan para raksasa membuat mereka berusaha memakan dan membunuh manusia yang lewat di sekitar mereka. Kemunculan prajurit 'pembasmi titan' dari kemiliteran membuat harapan manusia untuk hidup datang kembali. Dengan manuver 3D yaitu teknik membunuh raksasa dengan mesin khusus dan tali-tali yang dapat membuat manusia bergerak lincah memotong titik lemah raksasa dan menjatuhkannya, membuat harapan baru bagi manusia. Keserakahan raksasa itu menjadi musibah bagi raksasa yang telah terbunuh oleh para prajurit 'pembasmi titan'.

Perlawanan Terhadap Raksasa

Terciptanya raksasa di *SNK* karena penelitian professor yang menyuntikkan sebuah serum agar mengubah manusia menjadi raksasa, sedangkan raksasa di *Timun Emas* pada dasarnya adalah raksasa asli. *Timun Emas* melindungi dirinya agar tidak dimangsa raksasa dengan dengan benda-benda ajaib yaitu dengan melempar biji mentimun yang akhirnya menjadi ladang timun yang luas, ketika raksasa tidak menyerah *Timun Emas* melemparkan jarum yang menjadi hutan bambu, dan garam ajaib yang berubah menjadi lautan luas untuk menghambat pergerakan raksasa. Untuk membunuh raksasa itu *Timun Emas* menggunakan terasi ajaib yang akhirnya menjadi danau lumpur hisap yang panas, sehingga danau itu dapat menghisap tubuh raksasa hingga tewas.

Melalui *SNK* dibangunnya tembok kokoh dan tebal setinggi 100 m yang melingkari wilayah manusia pada masa itu untuk melindungi dari serangan raksasa. Namun tembok itu pada 100 tahun kemudian dapat dihancurkan oleh raksasa itu, untuk itulah manusia membentuk tim khusus pasukan 'pembasmi titan'. Ketika telah siap dan mahir untuk bertarung dengan raksasa maka mereka akan masuk pasukan pengintai dan menyerang langsung si raksasa dan membunuhnya.

Bentuk perlawanan manusia terhadap raksasa pada kedua cerita di atas menunjukkan perbedaan pola pikir antara orang Indonesia dan orang Jepang. Melalui kearifan lokal yang ditanamkan melalui dongeng *Timun Emas*, perlawanan kebaikan terhadap kejahatan dimulai dengan meminta pertolongan dari orang yang dapat membantu. Hal itu mengantarkan Mbok Rondo dan *Timun Emas* menemui sang petapa di gunung, yang dianggap suci oleh penduduk setempat untuk membantunya. Bentuk laku prihatin itu sebagai langkah awal dari pergerakan untuk menumpas kejahatan. Meminta tolong ini dilakukan apabila keadaan sudah mulai terdesak.

Anugerah benda-benda ajaib yang diberikan kepada *Timun Emas* merupakan bukti

bahwa dalam menyelesaikan suatu masalah atau ketika menghadapi suatu kejahatan perlu beberapa tahap penyelesaian. Pola pikir instan dari orang Indonesia dari bantuan orang yang dianggap mampu untuk membantu tidak segera mengantarkannya pada pencapaian kedamaian. Mereka masih harus menghadapi masalah dengan dikejar-kejar oleh raksasa itu. Pada tahap penyelesaian konflik, merupakan tahap akhir perjuangan manusia. Ketika telah menghadapi titik paling sulit maka orang Indonesia diharapkan mampu berlaku prihatin dan berserah diri kepada Sang Pencipta, sehingga diberikan jalan keluar untuk menyelesaikan masalah. Hal ini dibuktikan melalui kutipan berikut:

"*Timun Emas*, tolonglah aku! Aku berjanji tidak akan memakanmu," raksasa itu meminta belas kasihan. Tapi lumpur panas itu menelan tubuh si raksasa. Matilah si raksasa di dasar danau. Kini *Timun Mas* bisa bernafas lega karena selamat dari bahaya maut.

Ia segera berjalan ke arah rumahnya. Di kejauhan nampak Mbok Rondo berlari ke arah *Timun Mas*, kiranya wanita itu mengkhawatirkan keselamatan anaknya. "Syukurlah anakku, ternyata Tuhan masih melindungimu," kata Mbok Rondo setelah keduanya saling mendekat. Mereka berpelukan dengan rasa haru dan bahagia. (Angelia, 2013: 20)

Keberhasilan *Timun Emas* mengalahkan si raksasa membuat terciptanya kedamaian yang dialami oleh tokoh-tokohnya. Kejahatan pada akhirnya dapat dikalahkan oleh kebaikan meskipun melalau beberapa tahap, bahkan klimaksnya pada tersulit dengan jalan memohon keselamatan kepada Sang Pencipta. Sikap hidup dari pencerminan dongeng *Timun Emas* demikian menampilkan bahwa negara Indonesia tidak secara langsung menyelesaikan masalahnya, harus ada negosiasi terlebih dahulu seperti yang dilakukan oleh Mbok Rondo kepada raksasa yang ingin memangsa *Timun Emas*. Ketika sudah terdesak maka melarikan diri menjadi pilihan. Saat melarikan diri inilah mereka menyusun rencana untuk mengalahkan, namun ketika tidak ditemukan

solusi dalam menghadapi kejahatan yang ada tahap terakhir yakni berserah diri kepada Sang Pencipta adalah pilihan terbaik.

Hal ini berbeda dengan penyelesaian yang dilakukan oleh orang Jepang. Dalam *SNK* untuk mencapai sebuah kematangan dalam menghadapi sosok raksasa dilakukan melalui pelatihan khusus kemiliteran untuk membentuk pasukan 'pembasmi titan'. Hal ini menunjukkan bahwa orang Jepang telah disiapkan sejak dini untuk bersaing melawan perkembangan zaman. Terutama dalam menyelesaikan suatu kasus mereka harus disiplin, dalam konteks ini melakukan perlawanan terhadap kejahatan. Ketika mereka telah siap, maka mereka akan menghadapi kejahatan tersebut dengan gagah berani bahkan mereka rela bertaruh nyawa demi kepentingan umat manusia. Keputusan yang berani ini melambangkan bahwa orang Jepang siap menghadapi tantangan apapun yang akan dihadapinya nanti, mereka tidak gentar bahkan ketika harus menghadapi lawan yang jauh lebih kuat darinya. Keterampilan dan bekal yang diberikan membuat mereka lebih cekatan dalam menyelesaikan masalah.

Mereka membunuh para raksasa yang berarti membunuh kejahatan dengan keahlian dan keterampilan mereka menggunakan manuver 3D. Hal ini bermakna bahwa kecepatan dan ketepatan orang Jepang dalam bergerak membuat mereka dapat menyelesaikan berbagai masalah dengan cepat. Namun, jika tidak bersungguh-sungguh maka dapat menjadi musibah bagi diri sendiri. Hal ini dicontohkan pada prajurit yang gugur karena ketidakberdayaan dalam menandingi raksasa, itu bermaksud bahwa saat menghadapi berbagai masalah akan terdapat persaingan, apabila tidak bisa mendominasi maka akan menjadi orang yang dikalahkan. Pada akhirnya berdasarkan kisah tersebut kebaikan tetap dapat mengalahkan kejahatan meskipun harus ada yang dikorbankan. Seperti pada kutipan komik *SNK Volume 9* (Isayama, 2014:43) berikut ini:



Para pejuang yang gugur merupakan bentuk pengabdian kepada negara. Meskipun harus melawan bahaya di depan mata, Petra sebagai salah satu anggota pasukan pengintai yang telah gugur memberikan makna bahwa dalam sebuah perjuangan harus ada yang dikorbankan. Beratnya tanggung jawab dan konsekuensi terhadap perjuangan dalam membela kejahatan sebagai hasil dari pilihan tersebut. Dalam tanggung jawab sebagai pemimpin khususnya, *SNK* menekankan melalui karakter Kaptan Rivaille, bahwa arti dari menjadi seorang pemimpin adalah memiliki kesiapan mental untuk bertanggung jawab terhadap nyawa bawahannya, serta memiliki kekuatan hati untuk bisa mengambil keputusan dengan teguh dan fokus terhadap tujuan meskipun keputusan tersebut berisiko mengorbankan banyak hal.

Pengorbanan ini akan mengantarkan kepada keberhasilan perjuangan, karena melalui perjuangan mereka maka Eren dan teman-teman pasukan 'pembasmi titan' dapat

mengalahkan raksasa yang mengancam keselamatan manusia. Hal ini dibuktikan dengan tertangkapnya raksasa wanita yang sebenarnya merupakan perwujudan dari sosok Annie (teman mereka yang menjadi polisi di pusat Wall Sina). Sebuah pengorbanan akan memberikan hasil yang lebih bermakna. Pada akhirnya tetap saja kebaikan menang melawan kejahatan walaupun dalam mencapainya dengan banyak pengorbanan.

SIMPULAN

Timun Emas dan *SNK* mengungkapkan persamaan pada tema yaitu kebaikan akan menang melawan kejahatan, dan pada persamaan karakter utama cerita. Latar budaya kedua cerita tersebut berbeda yakni Indonesia dan Jepang, genre ceritanya yang satu berbentuk dongeng sedangkan yang lainnya berbentuk komik.

Perlawanan yang dilakukan untuk menghadapi raksasa sebagai simbolisme kejahatan, kekuasaan, dan keserakahan memberikan perbedaan cara pandang terhadap sikap hidup masyarakat dua negara tersebut. Dapat disimpulkan secara garis besar bahwa perbedaan sikap hidup dan perlawanan dalam menghadapi suatu masalah atau kejahatan dalam masyarakat Indonesia dan Jepang terjadi karena latar belakang budaya. Akhirnya, orang Indonesia lebih cenderung memberikan pilihan akhir untuk berserah diri dan laku prihatin yang merupakan bentuk perilaku masyarakatnya, khususnya dalam budaya Jawa. Masyarakat Indonesia lebih suka menghindari konflik dengan bernegosiasi, jika sudah berusaha, dan jika tidak dapat mengatasi masalah maka sang Pencipta menjadi tempat untuk berserah diri. Hal ini sesuai dengan Indonesia yang merupakan negara penganut asas Pancasila “Ketuhanan Yang Maha Esa”.

Pada masyarakat Jepang yang lebih mengedepankan kompetisi dan disiplin. Waktu sangat berharga bagi mereka, sehingga mereka tidak ingin membuang-buang waktu untuk hal seperti negosiasi. Dengan demikian, perjuangan untuk melawan kejahatan dilakukan dengan persiapan yang sempurna. Tekad kuat untuk lebih mendominasi menjadi ciri khas orang Jepang. Ketika mereka terpuruk dalam kekalahan, mereka rela berkorban dan berjuang kembali menghadapi tantangan tersebut. Hal itulah yang menjadi pegangan hidup mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelia, Yustitia. 2013. *Buku Dongeng Putri Salju*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Dananjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT. Rusa Utama Grafiti.
- Damono, Sapardi Djoko. 2013. *Sastra Bandingan*. Jakarta: Editum.
- _____. 2012. *Alih Wahana*. Ciputat: Editum.
- Gove, Philip Babcock. 1966. *Webster's Third New International of English Language Unabridged*. Massachusetts: Merriam-Webster.
- Isayama, Hajime. 2014. *Attack on Titan Volume 9*. Jakarta: Level Comics.
- Maridja, Y.B. 2010. *Sastra Nusantara*. Yogyakarta: Kepel Press.
- McCloud, Scott. 2008. *Reinveting Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Noor, Redyanto. 2005. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang : FaSindo.
- Nyoman, Kutha Ratna. 2015. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. *Teori Kesusastraan*, terj. Melani Budianta. Jakarta: PT. Gramedia.