



**PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN TOKOH UTAMA  
*ANIME NEON GENESIS EVANGELION*  
KARYA HIDEAKI ANNO  
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

庵野秀明が制作されたアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』における  
主人公の性格発達に関する文学心理学研究

**Skripsi**

Oleh :

Harvan Priahutama

NIM 13050115120030

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2020**

**PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN TOKOH UTAMA  
ANIME NEON GENESIS EVANGELION  
KARYA HIDEAKI ANNO  
KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA**

「庵野秀明が制作されたアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』における  
主人公の性格発達に関する文学心理学研究」

**Skripsi**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Ujian Sarjana  
Program Strata I dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Harvan Priahutama

NIM 13050115120030

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2020**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

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

Semarang, 1 Juli 2020

Penulis

Harvan Priahutama  
NIM 13050115120030

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Perkembangan Kepribadian Tokoh Utama *Anime Neon Genesis Evangelion* Karya Hideaki Anno Kajian Psikologi Sastra” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi.

Disetujui oleh :

**Dosen Pembimbing**



Fajria Noviana, S.S., M.Hum

NIP.197301072014092001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *“Perkembangan Kepribadian Tokoh Utama Anime Neon Genesis Evangelion Karya Hideaki Anno, Kajian Psikologi Sastra”* ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 15 September 2020.

### Tim Penguji Skripsi

Ketua

Fajria Noviana, S.S, M.Hum  
NIP. 197301072014092001



Anggota I

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

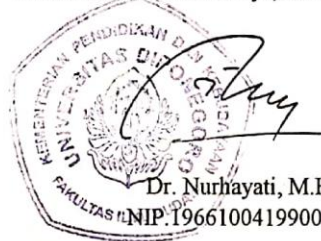


Anggota II

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum  
NIP. 197307152014091003



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Nurhayati, M.Hum  
NIP.196610041990012001

## **MOTTO**

- Educating the mind without educating the heart is no education at all.  
(Aristoteles)
- Sometimes people don't want to hear the truth because they don't want their illusions destroyed (Friedrich Nietzsche)
- I never race for records. The motivation to try to beat the record is not enough to continue. You have to enjoy it. (Valentino Rossi)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang terkasih, tercinta, dan terhebat sepanjang masa yang selalu mendukung penulis dalam suka maupun duka, yaitu kepada:

- Untuk penulis sendiri yang telah berjuang dan berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah berjuang untuk hidup. Kuatkan dan teguhkan diri, karena mungkin masih banyak perjalanan dan perjuangan yang harus dihadapi.
- Bapak dan ibu tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan perhatian, serta berkorban dalam banyak hal, baik dalam bentuk materiil, maupun non-materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi. Terima kasih untuk bapak dan ibu yang telah menjadi orang tua paling kuat, hebat, sabar dan pengertian dalam hidup penulis. Serta, kakak penulis yang menjengkelkan, tetapi juga menyemangatkan. Terima kasih telah mewarnai hidup penulis.
- *Novi Sensei* selaku dosen pembimbing, terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Tanpa bimbingan dan arahan beliau, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.

## PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis berupa skripsi. Syukur Alhamdulillah, karena hanya dengan keridho'an-Nya skripsi ini yang berjudul "Perkembangan Kepribadian Tokoh Utama *Anime Neon Genesis Evangelion* Karya Hideaki Anno Kajian Psikologi Sastra" dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana dalam Program Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Nurhayati, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum, selaku ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro Semarang dan selaku dosen wali. Terima kasih atas arahan dan kebaikan Sensei.
3. Fajria Noviana, S.S., M.Hum, selaku dosen pembimbing penulisan skripsi. Terima kasih atas arahan, bimbingan, bantuan, kesabaran, saran dan semangat yang telah diberikan.
4. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, terima kasih atas ilmu, kebaikan, dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
5. Kedua orang tuaku tercinta, terima kasih atas doa, kasih sayang, materi, dan motivasi untuk kesuksesan putramu ini.



6. Teman-teman S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2015 yang berjuang bersama-sama dan saling menyemangati.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik dari pembaca demi perbaikan pada waktu yang akan mendatang.

Semarang, 1 Juli 2020

Penulis

Harvan Priahutama

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang dan Permasalahan .....	1
1.1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.2. Permasalahan .....	4
1.2. Tujuan .....	4
1.3. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4. Metode Penelitian .....	5
1.4.1. Penyediaan Data.....	5
1.4.2. Analisis Data.....	5
1.4.3. Penyajian Data .....	6
1.5. Manfaat Penelitian .....	6
1.6. Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1. Unsur Naratif .....	11
2.2.2. Teori Perkembangan Kepribadian Erik Erikson .....	14
<b>BAB III PEMBAHASAN .....</b>	<b>21</b>

3.1. Struktur Naratif Film.....	21
3.1.1. Pelaku Cerita.....	21
3.1.2. Permasalahan dan konflik.....	34
3.1.3. Tujuan.....	37
3.1.4. Hubungan Naratif dengan Ruang dan Waktu.....	41
3.1.5. Latar Sebagai Pembangun <i>Mood</i> .....	46
3.2 Tahap-Tahap Perkembangan Kepribadian.....	49
3.2.1. Tahap I : Kepercayaan dan Kecurigaan.....	50
3.2.2. Tahap II : Otonomi dan Rasa Malu/Ragu-Ragu.....	53
3.2.3. Tahap III : Inisiatif dan Kesalahan.....	56
3.2.4. Tahap IV : Ketekunan dan Rendah Diri.....	58
3.2.5. Tahap V : Identitas Ego dan Keraguan Peran.....	62
<b>BAB IV SIMPULAN.....</b>	<b>77</b>
<b>YOUSHI.....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>xv</b>

## INTISARI

Harvan Priahutama, 2020. “*Perkembangan Kepribadian Tokoh Utama Anime Neon Genesis Evangelion Karya Hideaki Anno*”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perkembangan kepribadian tokoh utama dalam *anime Neon Genesis Evangelion*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan kajian kepustakaan. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori perkembangan kepribadian Erik Erikson dengan pendekatan struktur naratif film Himawan Pratista. Pendekatan tersebut meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan *setting* atau latar. Sementara itu, teori perkembangan kepribadian Erik Erikson yang terdiri dari 8 tahapan hanya penulis ambil 5 tahap karena tokoh utama yang masih berusia 14 tahun. Teori perkembangan kepribadian ini selanjutnya digunakan untuk menganalisis perkembangan kepribadian tokoh utama yang terdapat dalam *anime* tersebut.

Hasil yang dicapai dari 5 tahap yang diteliti, Shinji berhasil melewati 4 tahap sedangkan 1 tahap gagal dia lewati. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kepribadian Shinji yaitu lingkungannya, orang di sekitarnya, dan pola pikir Shinji.

**Kata Kunci:** *Anime, kepribadian, perkembangan kepribadian.*

## ABSTRACT

Harvan Priahutama, 2020. "Personality Development of Shinji Ikari's Personality in Hideaki Anno's Neon Genesis Evangelion Anime". Thesis of Japanese Language and Culture Study Program, Diponegoro University, Semarang. Advisor Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

This study aims to explain the personality development of the main characters in the *anime Neon Genesis Evangelion*. The method used in this research is descriptive qualitative method with literature review. The theory used to analyze is Erik Erikson's theory of personality development with the narrative structure approach of the film *Himawan Pratista*. The approach includes story actors, problems and conflicts, goals, narrative relationship with space, narrative relationship with time, and setting or setting. Meanwhile, Erik Erikson's theory of personality development which consists of 8 stages only the writer took 5 stages because the main character is still 14 years old. The theory of personality development is then used to analyze the personality development of the main character contained in the anime.

The results is from the 5 stages studied, Shinji made it through 4 stages while 1 stage he failed to pass. Some factors that influence the development of Shinji's personality are his environment, people around him, and Shinji's mindset.

Keywords: *Anime, personality, personality development.*

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

#### **1.1.1 Latar Belakang**

Karya sastra sebagai bentuk karya pikir seorang sastrawan yang di dalamnya terdapat emosi si pengarang yang bisa berupa tulisan maupun lisan. Bisa saja digunakan pengarang sebagai sarana mencurahkan isi hati, psikologi pengarang, maupun kondisi sosial pada masa tersebut. Sastra juga pada dasarnya akan mengungkapkan kejadian. Namun kejadian tersebut bukanlah “fakta sesungguhnya”, melainkan fakta mental pencipta (Endraswara, 2003:22). Dalam penyampaian isi hati pengarang inilah pengarang biasanya menempatkannya pada tokoh dalam karya sastra.

Tokoh cerita dalam karya sastra menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada penikmat. Melalui tokoh-tokoh inilah pengarang akan melukiskan kehidupan manusia dengan segala problematikanya dan konflik-konfliknya (Nurgiyantoro, 2009:167). Problematika inilah yang erat kaitannya dengan kepribadian tokoh. Kepribadian tokoh dalam karya sastra banyak diteliti karena selain posisinya yang strategis sebagai pembawa pesan dan amanat juga sebagai acuan bagaimana kondisi pengarang maupun kondisi sosial pada masa tersebut.

Sudah banyak karya sastra yang menggambarkan perkembangan kepribadian tokoh. Seperti novel berjudul *Have A Hot Time, Hades!* karya Kate McMullan, yang menceritakan Hades dewa neraka yang dikenal sebagai tokoh antagonis, berhasil mengembangkan pribadinya menjadi sosok pemikir kritis, berpikiran positif, dan penyayang. Film *Boyhood* karya Richard Linklater, adalah film keluarga yang digarap selama 12 tahun. Menceritakan seorang anak yang berkembang menjadi dewasa di dalam lingkungan yang berubah-ubah. Ada juga anime yang akan penulis teliti yaitu *Neon Genesis Evangelion* karya Hideaki Anno.

Dalam anime *Neon Genesis Evangelion* menceritakan keadaan bumi tahun 2015 yang hancur karena *second impact*. *Second impact* adalah ledakan besar yang dihasilkan dari percobaan penggabungan tubuh *angel* bernama Adam. Kutub utara yang semula adalah dataran es, hancur lebur tak tersisa karena serangan makhluk yang disebut dengan *angel*. Suatu organisasi militer bernama *NERV* yang ditunjuk untuk melindungi bumi, mengembangkan proyek senjata yang disebut *EVA Project*. *EVA* adalah robot dan satu-satunya senjata yang dapat digunakan manusia untuk mengatasi serangan *angel*, yang hanya bisa dikendalikan oleh anak-anak remaja usia 14-15 tahun. Satu persatu *angel* berhasil dimusnahkan, namun disaat yang bersamaan terkuak juga misteri mengenai *angel*, *second impact*, dan rencana-rencana manusia dibalik *EVA Project*.

Shinji Ikari, seorang anak berusia 14 tahun yang dalam hidupnya sangat akrab dengan kesendirian. Orang tuanya sejatinya adalah peneliti yang tergabung dalam *EVA Project* mendapat panggilan dari ayahnya untuk memiloti *EVA*. Dalam keadaan dimana diperintahkan untuk memiloti *EVA*, dan kebenciannya kepada

ayahnya, Shinji bersedia memiloti *EVA*. Dalam percobaan pertamanya tidaklah manis. Meskipun bisa mengalahkan *angel*, Shinji dan *EVA Unit 01* mengalami kerusakan parah dan Shinji mengalami kekacauan ingatan dan saraf karnialnya terkena banyak tekanan. Tidak mudah memiloti *EVA*. Karena robot ini memaksa pilotnya untuk menyelaraskan psikologinya dengan robot *EVA*. Karena itulah apapun serangan yang diterima *EVA*, pilot *EVA* akan merasakannya juga. Anak pilihan yang memiloti *EVA* pun harus menanggung beban mental yang berat di usia mereka yang terlalu dini.

Penulis tertarik untuk meneliti karya sastra berupa *anime* ini selain karena keadaan tokoh utama yang sangat tidak relevan dengan anak di usianya, juga karena ceritanya yang rumit sehingga banyak yang tidak mengambil sisi positif dari anime ini. *Anime Evangelion* ini pun dari awal kemunculannya sampai sekarang masih banyak dibicarakan karena kompleksnya awal, klimaks, dan penyelesaian cerita yang tidak berkesudahan.

Penelitian ini menggunakan teori struktur naratif film Himawan Pratista sebagai teori bantu untuk menggambarkan poin-poin penting dalam anime *Evangelion* secara keseluruhan melalui analisis pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, dan *setting* atau latar. Selanjutnya teori psikologi perkembangan kepribadian Erik Erikson digunakan untuk memahami perkembangan kepribadian tokoh utama secara lebih mendalam.



### 1.1.2. Permasalahan

Berdasarkan pada latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Seperti apa unsur naratif film dalam *anime Neon Genesis Evangelion*?
2. Seperti apa perkembangan kepribadian tokoh utama dalam *anime Neon Genesis Evangelion* dilihat dari teori perkembangan kepribadian Erik Erikson?

### 1.2. Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan unsur naratif film dalam *anime Neon Genesis Evangelion*.
2. Menjelaskan perkembangan kepribadian tokoh utama dilihat dari teori perkembangan kepribadian Erik Erikson.

### 1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*), karena data bersumber dari bahan-bahan pustaka, baik berupa bahan tertulis maupun audio visual (*anime*). Sumber data utama dalam penelitian ini adalah *anime Neon Genesis Evangelion* yang memiliki 26 episode dengan rata-rata durasi per episode adalah 24 menit. Penulis hanya mengambil episode 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 12, 15, 16, 19, 20, 23, 24, 25, 26 karena dalam episode inilah terlihat perkembangan kepribadian tokoh utama.

Penelitian menggunakan teori struktur naratif film Himawan Pratista yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, dan *setting* atau latar. Selanjutnya digunakan teori perkembangan Erik Erikson untuk meneliti perkembangan kepribadian tokoh utama.

#### **1.4. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Data-data didapat dengan studi kepustakaan berupa *anime*. Berikut adalah langkah-langkah penelitian yang terbagi menjadi tiga.

##### **1.4.1. Penyediaan Data**

Metode penyediaan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak catat terhadap sumber data utama yang berupa anime *Neon Genesis Evangelion* yang menghasilkan data primer berupa kutipan dan gambar dari anime tersebut. Metode studi pustaka digunakan terhadap objek formal yang berasal dari buku berunsur naratif film Himawan Pratista, dan perkembangan kepribadian Erik Erikson.

##### **1.4.2. Analisis Data**

Dalam analisis data digunakan analisis deskriptif kualitatif dengan teori struktur naratif film Himawan Pratista yang dibantu dengan teori perkembangan psikologi Erik Erikson. Teori struktur naratif adalah teori yang mengkaji unsur-unsur pembangun sebuah film karya sastra dan teori perkembangan psikologi merupakan salah satu teori kepribadian yang membahas tentang perkembangan manusia.

Adapun langkah kerja dari penelitian ini adalah menganalisis unsur struktur naratif berupa pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, dan *setting* atau latar. Selanjutnya, hasil analisis struktur naratif ini digunakan sebagai landasan untuk menganalisis perkembangan kepribadian tokoh utama dengan menggunakan teori perkembangan kepribadian Erik Erikson.

#### **1.4.3. Penyajian Data**

Metode penyajian hasil analisis yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif yaitu hanya berdasarkan pada teks yang telah dianalisa dengan menggunakan teori yang ada.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan secara teoretis dalam karya sastra Jepang, khususnya dalam unsur-unsur pembangun sastra dengan aspek psikologis menggunakan teori psikologi Erik Erikson dan teori unsur naratif film Himawan Pratista dalam *anime Neon Genesis Evangelion* karya Hideaki Anno. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi gambaran psikologis seorang anak yang mendapat tekanan di usianya yang masih remaja serta mengajak untuk memberi semangat dan merangkul anak yang mendapat tekanan.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah untuk dipahami, maka peneliti menyusun penelitian ini dalam empat bab secara sistematis dengan urutan sebagai berikut.

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian dan permasalahan, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan tinjauan pustaka dan kerangka Teori, yang berisikan penelitian sebelumnya dan kerangka teori.

penelitian. Bab III merupakan bab pembahasan. Pada bab ini berisi pemaparan tentang hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, yaitu mendeskripsikan unsur naratif film dalam *anime Neon Genesis Evangelion* dengan menggunakan teori naratif film Himawan Pratista serta perkembangan perilaku tokoh utama di *anime Evangelion* dengan menggunakan teori perkembangan kepribadian Erik Erikson.

Bab IV merupakan penutup yang berisi simpulan yang merupakan rumusan atas pembahasan bab sebelumnya, dan daftar pustaka.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang membahas mengenai *anime Neon Genesis Evangelion* sudah dilakukan oleh mahasiswa dari Universitas dalam dan luar negeri. Namun sejauh yang penulis amati belum ada yang meneliti *anime Neon Genesis Evangelion* memakai teori perkembangan kepribadian Erik Erikson seperti yang penulis pakai. Penulis akan membaginya menjadi dua yaitu berdasarkan sumber data utama dan berdasarkan metode penelitian.

Adapun beberapa tulisan yang digunakan penulis sebagai pembandingan dijelaskan sebagai berikut. Skripsi dari Delianto Pratomo mahasiswa sastra Jepang Universitas Indonesia (2015) yang berjudul *Konsep Moe dan Karakter Ayanami Rei Dalam Anime Neon Genesis Evangelion*. Skripsi ini membahas konsep *moe* dan karakter Ayanami Rei. Konsep *moe* adalah hasrat terhadap suatu tokoh fantasi serta kemungkinan-kemungkinan virtual yang ada di dalamnya, sedangkan konsep *moe* yang ada dalam karakter Ayanami Rei terwujud dengan adanya respon *moe* dari konsumen, yaitu perasaan iba, ingin melindungi dan memiliki. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Ayanami Rei merupakan katalisator yang mengubah konsep *moe* pada era 1990an dan memperluas *moe database* yang ada. Adapun kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan sumber data utama yang sama yaitu *anime evangelion* namun dengan perbedaan pada teori yang digunakan tidak menggunakan teori psikologi Erik Erikson dan teori naratif film Himawan Pratista.

Skripsi kedua yang sama mengangkat *anime Evangelion* adalah skripsi berjudul *Analisis Tokoh dan Penokohan Ikari Shinji Dalam Anime Shinseiki Evangelion* yang ditulis oleh Arya Pratyaksa Vidyanto mahasiswa Sastra Jepang Universitas Indonesia (2018). Skripsi ini membahas tentang penokohan dari karakter Ikari Shinji dalam *anime Shinseiki Evangelion*. Berbeda dengan penulis yang menggunakan teori naratif film Himawan Pratista dan teori psikologi Erik Erikson, Arya Pratyaksa Vidyanto menggunakan teori tokoh utama oleh Sudjiman, penulis skripsi ini mengkaji anime ini dengan metode deskriptif analisis. Hasil analisis menunjukkan bahwa karakter Shinji adalah tokoh utama karena hubungannya yang intens dengan karakter lain turut membantu jalannya cerita. Anime ini menunjukkan bahwa sebuah cerita dapat diceritakan melalui interaksi antara karakternya, tidak melalui narasi saja seperti *anime-anime* yang sudah dibuat sebelum ini. Lebih lanjut anime ini juga memperlihatkan bahwa seorang anak yang tidak memiliki kasih sayang orang tua pada masa kecilnya, maka perkembangan psikis sang anak tidak akan sempurna.

Berikutnya adalah Skripsi berjudul *Perubahan Pola Pikir dan Perilaku Tokoh Anak Dalam Anime Hotaru no Haka Karya Isao Takahata* yang ditulis oleh Derry Ismail Ahmad mahasiswa Sastra Jepang Universitas Diponegoro (2017). Penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat dua faktor perubahan pola pikir dan perilaku seorang anak, yaitu dari faktor lingkungan dan dari faktor diri sendiri. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan yang penulis tulis yaitu penggunaan teori psikologi Erik Erikson namun tidak menggunakan sumber data utama yang sama.

Terakhir adalah skripsi yang ditulis oleh Crisandi Justin mahasiswa Sastra Inggris Universitas Sam Ratulangi (2017) mengenai *Perkembangan Karakter Hades Dalam Novel Have A Hot Time, Hades!*. Pada penelitian ini Crisandi Justin ingin mengetahui perkembangan karakter tokoh utama dikaji dengan teori kepribadian Erik Erikson. Adapun persamaan dengan skripsi yang penulis kerjakan adalah dalam hal pemilihan teori psikologi yaitu menggunakan teori kepribadian Erik Erikson. Sedangkan perbedaannya terletak pada pemilihan sumber data utama. Crisandi menggunakan Novel yang berjudul "*Have A Hot Time, Hades!*". Sedangkan penulis menggunakan anime berjudul "*Neon Genesis Evangelion*"

## **2.2 Landasan Teori**

Untuk menganalisis permasalahan yang telah diuraikan di atas, diperlukan adanya landasan teori yang tepat. Kemudian menurut Siswoyo (dalam Mardalis, 2003:42) bahwa teori diartikan sebagai seperangkat konsep dan definisi yang saling berhubungan yang mencerminkan suatu pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menerangkan hubungan antar variabel, dengan tujuan untuk menerangkan dan meramalkan fenomena. Penulis menggunakan struktur naratif film Himawan Pratista dan teori psikologi perkembangan kepribadian Eric Erikson untuk meneliti *anime Neon Genesis Evangelion*.

### **2.2.1. Unsur Naratif**

Film pada dasarnya mempunyai 2 unsur pembentuk yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah materi atau olahan, dalam hal ini adalah penceritaannya. Sedangkan unsur sinematik yaitu cara atau gaya yang seperti apa film tersebut akan digarap. Kedua unsur tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan

yang lainnya. Setiap film tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, karakter, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Sedangkan aspek pembentuk sinematik sendiri terdiri dari *Mise en Scene*, sinematografi, editing, dan suara. Dalam penelitian ini penulis hanya mengambil unsur struktur naratif berupa pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan *setting* atau latar.

#### **2.2.1.1. Pelaku Cerita**

Pelaku cerita dalam setiap film biasanya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah selain pembawa pesan, juga sebagai faktor utama dalam menjalankan alur naratif dari awal hingga akhir. Tokoh utama sering dibilang pihak protagonis sedangkan tokoh pendukung sering berada diantara pihak protagonis ataupun antagonis guna sebagai pemicu permasalahan namun juga bisa juga menjadi pembantu tokoh utama dalam menyelesaikan masalah.

#### **2.2.1.2. Permasalahan dan Konflik**

Permasalahan disini dapat diartikan sebagai penghalang tokoh utama dalam mencapai tujuannya. Permasalahan sering kali ditimbulkan pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak protagonist (Pratista, 2008:44). Namun permasalahan juga bisa muncul tanpa pihak antagonis, dimana permasalahan muncul dalam diri tokoh utama yang mengakibatkan konflik batin.



### **2.2.1.3. Tujuan**

Tujuan setiap pelaku utama dalam sebuah film bisa bermacam-macam. Tujuan disini bisa bersifat fisik dan nonfisik. Sebagai contoh film dengan *genre superhero*, roman, atau kriminal. Biasanya mempunyai tujuan fisik seperti mengalahkan penjahat, mendapatkan kekasih, ataupun menangkap pelaku kejahatan. Adapun film drama dan melodrama lebih kepada nonfisik seperti mencari kebahagiaan, eksistensi diri, maupun kepuasan batin.

### **2.2.1.4. Hubungan Naratif Dengan Ruang dan Waktu**

Sebagai tempat dimana tokoh dalam cerita berpijak, maka diperlukan hubungan naratif dengan ruang. Ruang disini adalah tempat dimana tokoh bergerak dan beraktivitas. Dimana ada dua jenis ruang yaitu ruang fisik dan nonfisik. Ruang fisik sebagai contoh adalah kota *Manhattan*, luar angkasa, atau pulau Bali. Kadang juga film berlatar nonfisik seperti pada kebanyakan film horror, antara dunia nyata dan dunia gaib, dunia ilusi yang dibuat computer, dan lain sebagainya.

Seperti halnya dengan ruang, waktu juga tidak bisa dipisahkan dalam unsur naratif. Sebuah cerita tidak akan terjadi tanpa adanya waktu. Beberapa aspek waktu yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

Urutan waktu dibagi menjadi dua macam pola yaitu pola linear dan pola nonlinear. Linear berpola A-B-C-D-E sedangkan nonlinear berkebalikan dengan pola linear yang berpola acak seperti D-E-B-A-C atau lainnya. Sedangkan durasi waktu film biasanya hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun ini berbeda dengan durasi waktu cerita yang dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa hari, bulan,

tahun, maupun abad. Terakhir adalah frekuensi waktu film. Umumnya sebuah adegan film hanya ditampilkan sekali saja, namun ada beberapa film yang menampilkan adegan hingga berkali-kali melalui penggunaan teknis kilas-balik.

#### **2.2.1.5. *Setting* atau Latar**

*Setting* adalah seluruh latar bersama propertinya seperti pintu, jendela, pohon, jalan, dan sebagainya. Seorang sineas bisa menggunakan *setting* yang otentik sama seperti yang ada di cerita, namun jika *setting* yang asli tidak memungkinkan, maka sineas bisa mencari lokasi yang hampir serupa juga bisa merancang ulang latar yang mendekati aslinya. Adapun jenis-jenis latar adalah set studio, *shot on location*, dan set virtual.

Fungsi latar sendiri adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya. Selain itu juga sebagai penunjuk status sosial, pembangun *mood*, penunjuk motif tertentu, dan pendukung aktif adegan.

#### **2.2.2. Teori Perkembangan Kepribadian Erik Erikson**

Erikson adalah seorang psikologi-ego Freudian. Ini berarti dia membenarkan dan menerima gagasan-gagasan Freud. Erikson berpendapat bahwa sepanjang sejarah hidup manusia, setiap orang mengalami tahapan perkembangan dari bayi sampai dengan usia lanjut. Perkembangan tersebut dibagi menjadi delapan tahapan.

Setiap tahap memiliki tugas-tugas perkembangan sendiri-sendiri yang pada hakikatnya bersifat psikososial. Tugas-tugas tersebut masing-masing memiliki dua istilah. Seperti tugas anak-anak disebut “percaya-tidak percaya”. Memang sudah

sepantasnya belajar mempercayai, tetapi Erikson menjelaskan bahwa harus ada keseimbangan antar keduanya. Jelasnya, kita memang harus belajar percaya, tapi kita pun perlu mempelajari tidak percaya, walaupun sedikit, agar di waktu besar kita tidak menjadi orang dungu dan teramat lugu (Boeree, 2017:75).

Setiap tahap juga memiliki waktu optimal tertentu. Tidak ada gunanya “mempercepat” maupun “memperlambat” kedewasaan seseorang. Karena memang setiap tahap sudah mempunyai waktu masing-masing. Kalau satu tahap berhasil dilalui dengan baik, maka akan memperoleh kelebihan yang akan membantu pada tahap-tahap selanjutnya. Sebaliknya, jika gagal melewati satu tahap, mungkin akan tumbuh dengan *maladaptation* (adaptasi keliru) dan *malignansi* (selalu curiga).

Delapan tahapan perkembangan tersebut adalah sebagai berikut :

#### **2.2.2.1. Tahap I usia 0-1<sup>1</sup>/<sub>2</sub> tahun (Kepercayaan dan Kecurigaan)**

Tugas yang harus dijalani dalam tahap ini adalah mengembangkan kepercayaan tanpa harus menekan rasa kecurigaan. Jika ibu dan ayah bisa memberikan rasa hangat dan dekat, secara konsisten dan kontinyu kepada bayinya, maka bayi akan menganggap dunia sebagai tempat yang aman didiami. Sebaliknya, jika orangtuanya dianggap tidak dapat dipercaya dan layak, maka bayi akan lebih mengembangkan rasa curiga.

Namun bukan berarti orangtua harus serba sempurna. Karena jika anak terlalu menjadi percaya, dia tidak akan pernah menganggap orang lain akan berbuat jahat kepadanya. Hal buruk juga terjadi jika hal ini mengarah ke kecurigaan. Anak akan berkembang kearah rasa curiga dan terancam terus menerus. Hal ini ditandai

dengan depresi, paranoia dan bisa jadi psikosis. Jika keseimbangan dapat dicapai, nilai lebih yang akan berkembang adalah harapan dalam diri anak.

#### **2.2.2.2. Tahap II usia 2-3 tahun (Otonomi dan malu/ragu-ragu)**

Tugas yang harus diselesaikan dalam tahap ini adalah kemandirian sekaligus memperkecil rasa malu dan ragu-ragu. Kalau ibu dan ayah mengizinkan anaknya untuk mengeksplorasi lingkungannya sendiri, maka anak akan mengembangkan rasa mandiri dan ketidaktergantungan. Namun sebaliknya, jika orangtua terlalu membatasi ruang eksplorasi anak, maka anak akan cepat menyerah karena menganggap tidak mampu atau tidak seharusnya bertindak sendiri.

Namun sedikit rasa malu dan ragu-ragu tetap penting. Tanpa adanya perasaan malu, anak akan berkembang ke arah sikap “terlalu menuruti kata hati”. Dimana akan menggiring anda melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan kemampuan anda. Namun terlalu pemalu juga tidak baik. Orang yang terlalu malu, menganggap keberadaannya bergantung pada apa yang mereka lakukan, oleh karena itu semuanya harus sempurna. Jika berhasil menyeimbangkan kemandirian dan rasa malu, nilai positif yang akan dicapai adalah kehendak atau kebulatan tekad. “Mampu” adalah moto mereka.

#### **2.2.2.3. Tahap III usia 3-6 tahun (Inisiatif dan kesalahan)**

Tugas yang harus diselesaikan dalam tahap ini adalah belajar punya gagasan tanpa terlalu banyak melakukan kesalahan. Orangtua dapat mendorong sikap inisiatif ini dengan cara membantu anak mewujudkan gagasan dan ide-idenya. Namun, jika anak-anak mampu membayangkan apa yang akan terjadi, jika mereka mampu

berencana, maka mereka pun harus punya rasa tanggung jawab dan rasa sesal kalau melakukan kesalahan (Boeree, 2017:82).

Sikap inisiatif yang terlalu besar dan terlalu minim sikap tanggung jawab akan melahirkan sikap ketidakpedulian. Mereka tidak peduli pada apa dan siapa pun yang harus dilewati demi mewujudkan keinginannya. Tujuan adalah segalanya, dan perasaan bersalah mereka sangat kecil. Orang yang paling menderita dalam tahap ini adalah mereka yang terlalu banyak merasa bersalah. Mereka akan melahirkan sikap berdiam diri. Dia tidak akan melakukan apa-apa, sebab dengan tidak melakukan apa-apa, tidak ada resiko dan tidak akan merasa bersalah. Jika keduanya dapat menemukan keseimbangan, sikap positif yang akan didapat adalah tujuan.

#### **2.2.2.4. Tahap IV usia 6-12 tahun (Kerajinan dan inferioritas)**

Tugas dalam tahap ini adalah mengembangkan kemampuan kerja keras dan menghindari perasaan rendah diri. Wilayah sosial pun bertambah luas: orangtua dan kerabat dekat juga guru dan teman-teman sekolah. Orang tua harus mendorong, guru harus memberi perhatian, teman harus menerima, dan sebagainya.

Jika rasa giat dan rajin ini terlalu besar, akan terjadi keahlian sempit. Kita bisa melihat hal ini pada anak yang tidak dibiarkan menjadi anak-anak. Seperti artis cilik, atlet cilik, musisi cilik, dan sebagainya.

Namun yang sering terjadi adalah kelembaman. Mereka adalah yang bersifat jika tidak berhasil pada usaha pertama, maka tidak mau mencoba lagi. Tentunya yang paling baik adalah menyeimbangkan keduanya. Dimana selalu

berusaha sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan agar tidak merasa malu kalau gagal. Maka akan akan mendapat nilai positif yaitu kompetensi.

#### **2.2.2.5. Tahap V usia 12-20 tahun (Identitas ego dan keraguan peran)**

Tugas yang harus dilalui dalam tahap ini adalah pencapaian identitas pribadi dan menghindari peran ganda. Identitas pribadi berarti mengetahui siapa dan peran Anda dalam masyarakat. Ada beberapa hal yang membuat proses pencarian ini menjadi lebih mudah: pertama adalah menjadikan orang dewasa sebagai panutan dan mau berkomunikasi dengan mereka. Selanjutnya, masyarakat bisa membuat ritus-ritus penerimaan dimana akan membedakan antara yang telah dewasa dan anak-anak. Tanpa adanya hal-hal seperti ini, kita hanya akan melihat peran yang kabur, yaitu ketidakpastian seseorang dalam masyarakat. Ketika seorang remaja menghadapi kekaburan peran ini, Erikson mengatakan bahwa remaja ini sedang menderita krisis identitas (Boeree, 2017:87).

Kecenderungan “identitas ego” terlalu kuat, membuat seseorang menjadi tidak punya toleransi. Erikson menyebut ini sebagai fanatisisme. Orang seperti ini ketika bergaul dengan masyarakat akan memperlihatkan keyakinan dan gaya hidup mereka tanpa memberi ruang orang lain untuk tidak setuju. Kehilangan identitas pun menjadi permasalahan yang rumit. Erikson menyebutnya dengan pengingkaran. Mereka mengingkari keberadaan mereka di dalam masyarakat, bahkan mengingkari kenyataan bahwa mereka perlu identitas. Namun jika kita bisa melewati tahap ini, nilai positif yang dapat kita peroleh adalah kesetiaan. Yaitu kemampuan hidup di

tengah masyarakat terlepas dari segala kekurangan, kelemahan, dan ketidakkonsistennya.

#### **2.2.2.6. Tahap VI usia 20-30 tahun (Keintiman dan isolasi)**

Tugas yang harus dilewati di tahap ini adalah kedekatan dengan orang lain dan menghindari sikap menyendiri. Intimasi adalah kemampuan untuk dekat dengan orang lain, seperti kekasih, teman atau anggota masyarakat. sementara dalam tahap ini ketakutan yang sering terjadi adalah takut akan terikat dalam komitmen.

Kecenderungan berlebihan dalam tahap ini menghasilkan sifat cuek. Yakni ketika Anda merasa terlalu bebas, tidak terlalu tergantung pada bentuk hubungan dekat apa pun. Sementara untuk sisi sebaliknya adalah keterkucilan. Yaitu kecenderungan mengisolasi diri sendiri dari cinta, persahabatan, dan masyarakat, dan menumbuhkan rasa benci dan dendam akan kesendirian dan kesepian yang dirasakan. Namun jika bisa seimbang, akan memperoleh nilai positif yaitu cinta.

#### **2.2.2.7. Tahap VII usia 30-60 tahun (Generativitas dan stagnasi)**

Tugas yang harus dijalani dalam tahap ini adalah mengabdikan diri untuk keseimbangan antara “melahirkan sesuatu” dengan “tidak berbuat apa-apa”. Generativitas adalah perluasan cinta ke masa depan. Sifat yang mempedulikan terhadap generasi yang akan datang. Sebaliknya, stagnasi adalah pemujaan diri sendiri, yang tidak peduli dengan orang lain. Orang seperti ini gagal menjadi anggota masyarakat yang baik.

Namun jika di tahap ini orang menjadi terlalu peduli, sehingga tidak punya waktu untuk mengurus dirinya sendiri, pada dasarnya tidak menyumbangkan apa-

apa pada masyarakat. Pada sisi lainnya, kecenderungan stagnasi akan menumbuhkan sifat penolakan. Anda tidak lagi akan pernah berperan atau menyumbangkan apa pun dalam masyarakat.

Tahap ini adalah tahap “krisis menengah”. Banyak orang pada tahap ini membuat pertanyaan seperti, “Untuk apa semua ini saya lakukan?”. Namun seandainya mampu melewati tahap ini, kemampuan yang akan anda dapat adalah kemampuan untuk peduli pada orang lain.

#### **2.2.2.8. Tahap VIII usia 65-kematian ( Integritas dan keputusasaan)**

Tugas di tahap terakhir ini adalah integritas ego dan berupaya menghilangkan putus asa dan kekecewaan. Pertama-tama muncul perasaan terasing dari masyarakat, karena merasa sudah tidak berguna. Selanjutnya, datang perasaan tidak berguna secara biologis, dimana tubuh sudah tidak lagi mampu melakukan apa yang sebelumnya bisa dilakukan dengan mudah. Lalu datanglah penyakit masa tua, seperti diabetes, jantung, dan prostat. Bersamaan dengan kecemasan terhadap penyakit-penyakit ini, datang pula kecemasan terhadap kematian.

Kecenderungan maladaptif dalam tahap ini adalah berandai-andai. Sementara kecenderungan maligdatif dalam tahap ini adalah menggerutu. Dimana diartikan oleh Erikson sebagai sumpah serapah dan menyesali kehidupan sendiri atau orang lain. Orang yang mampu menghadapi kenyataan bahwa dia pasti mati memiliki kelebihan yang disebut Erikson dengan kebijaksanaan (*wisdom*) (Boeree, 2017:95).



## **BAB 3**

### **PEMBAHASAN**

Dalam bab ini dipaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang penulis dapat, meliputi analisis struktur naratif film yang hanya akan membahas pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, dan *setting* atau latar menggunakan teori naratif film Himawan Pratista. Serta memaparkan hasil analisis tentang perkembangan kepribadian tokoh utama dengan menggunakan teori psikologi Erik Erikson dalam *anime Neon Genesis Evangelion*.

#### **3.1. Struktur Naratif Film**

Seperti yang telah dijelaskan dalam Bab 2 Landasan Teori, elemen pokok naratif terbagi menjadi tiga, yaitu pelaku cerita atau tokoh, konflik, dan tujuan. Pelaku cerita dalam setiap alur cerita pastilah mempunyai suatu tujuan. Dalam perjalanannya mencapai tujuan tersebut, pelaku cerita pastilah menjumpai berbagai masalah atau konflik. Bila tidak dihadapkan dengan konflik, pelaku cerita tidaklah akan berkembang.

##### **3.1.1. Pelaku Cerita**

Pelaku cerita atau tokoh yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tokoh utama dan tokoh pendukung. Penulis tidak membahas semua tokoh pendukung yang berperan di *anime Evangelion*, tetapi hanya membahas tokoh pendukung yang memiliki peran penting terhadap kehidupan Shinji Ikari yang merupakan tokoh utama dalam penelitian ini. Tokoh pendukung yang akan dibahas

adalah tokoh Rei Ayanami, Shoryu Asuka Langley, Katsuragi Misato, dan Gendou Ikari. Keterangan mengenai sifat yang dimiliki tokoh utama dan pendukung akan diwakili oleh kutipan percakapan dan gambar.

### 3.1.1.1. Shinji Ikari

Shinji adalah tokoh utama dalam *anime Evangelion*. Peran Shinji sebagai tokoh utama dapat dilihat dari intensitas kemunculannya dalam setiap episode, selain itu banyak kejadian dalam *anime Evangelion* yang sangat berkaitan dengan tokoh Shinji. Tokoh utama Shinji merupakan tokoh protagonis, hal ini dikarenakan Shinji mendapatkan empati dari penonton atas sikapnya yang selalu tertekan namun tetap berusaha melewati segala permasalahan.



Gambar 1. Tokoh Shinji Ikari yang baru pertama kali terlihat pada serial *anime* (Neon Genesis Evangelion, eps 1, 02:48)

Shinji digambarkan sebagai seorang anak laki-laki berusia 14 tahun yang bertugas memiloti robot *EVA*. Ketika pertama kali mengunjungi kota Tokyo-3 raut wajahnya polos karena tidak tahu kota tersebut adalah tempat bertarung pasukan *NERV* dengan *angel*. Setelah ibunya meninggal dan ayahnya memutuskan untuk meninggalkannya, Shinji tumbuh menjadi anak yang penyendiri dan tertutup.

Namun demikian Shinji juga merupakan sosok yang lembut. Berikut merupakan karakter yang digambarkan dalam pribadi Shinji.

Karakter Shinji pada awal kemunculannya digambarkan sebagai karakter yang pembangkang<sup>1</sup>. Hal ini banyak terlihat dalam beberapa *episode* dimana Shinji disuruh untuk memiloti *EVA* namun Shinji bersikeras tidak mau menaikinya. Di *episode* lain sifat pembangkang juga terlihat pada saat Shinji memutuskan untuk pergi dari markas dikarenakan tidak mengindahkan perintah dari kapten Katsuragi. Sifat pembangkang Shinji dapat dilihat dalam kutipan berikut.

- |        |   |
|--------|---|
| シンジ    | : むりだよ、そんなの。。見たこと聞いたこともないのに、出来るわけないよ！   |
| ゲンドウ   | : 説明オケ。   |
| シンジ    | : そんな、できくないよ。こんな乗れるわけないよ！   |
| ゲンドウ   | : 乗るなら早くしよ、出なければ帰れ！   |
| Shinji | : Tidak, aku tidak bisa. Aku tidak pernah melihat dan mendengar tentang hal ini sebelumnya. Aku tidak bisa!             |
| Gendou | : Kau akan dipandu.   |
| Shinji | : Itu tidak bisa. Aku tidak bisa menaikinya!  |
| Gendou | : Jika ingin menaikinya, lakukan cepat. Jika tidak, pergilah!<br>( <i>Neon Genesis Evangelion</i> , eps 1, 15:20-15:40) |

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa tokoh Shinji merupakan tokoh pembangkang. Shinji yang disuruh memiloti *EVA* oleh ayahnya sendiri, bersikeras menolak. Meskipun belum mencoba dan akan dipandu, Shinji tetap menolak untuk menaiki *EVA*.

---

<sup>1</sup> Pembangkang : orang yang melawan (perintah dan sebagainya)  
(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembangkang>, diakses pada 4 September 2020)

Sifat berikutnya adalah pemberani<sup>2</sup>. Shinji pada beberapa *episode* meyakinkan dirinya untuk tidak lari dari kenyataan dalam situasi yang mendesak. Beberapa kali pula situasi tersebut mengharuskan Shinji untuk menolong maupun melindungi orang lain. Seperti pada saat Shinji sedang memiloti *EVA* yang bertarung dengan *angel*, dua orang temannya tidak sengaja berada pada lokasi pertempuran. Shinji dihadapkan pada situasi dimana dia harus menyelamatkan temannya dan bertarung dengan *angel*.

シンジ : 逃げちゃダメだ。逃げちゃダメだ。  
逃げちゃダメだ！

Shinji : Aku tidak boleh lari. Tidak boleh lari. Tidak boleh lari!  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 3, 18:57-19:00)

Dari kutipan di atas Shinji berada pada pilihan antara mundur dari pertempuran atau melawan musuhnya. Setelah meyakinkan dirinya untuk tidak lari dari apapun yang harus dia hadapi, akhirnya dia memilih untuk bertarung dengan musuhnya. Meskipun dia bisa saja mundur dari pertempuran itu. Jadi sifat Shinji yang pemberani ditunjukkannya dengan meyakinkan dirinya sendiri untuk tidak lari dari masalah yang ada di depannya.

Sifat selanjutnya adalah tertutup<sup>3</sup>. Shinji kerap kali menyendiri dalam waktu luangnya ketika tidak memiloti *EVA*. Shinji juga merasa gugup ketika berkumpul dengan banyak orang. Hal ini ditunjukkan Shinji pada saat berkumpul dengan

---

<sup>2</sup> Pem.be.ra.ni : orang yang sangat berani; yang mempunyai sifat berani  
(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemberani>, diakses 4 September 2020)

<sup>3</sup> Ter.tu.tup : terkunci, terkatup, tidak terlihat isinya; tidak terbuka; tidak untuk umum  
(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tertutup>, diakses 4 September 2020)

teman-temannya. Dia hanya duduk dan berbicara ketika diperlukan saja. Sifat tersebut dapat ditunjukkan dalam kutipan berikut.

- ミサト : まだダメなの? こういうの。  
 シンジ : いいえ。。ただ苦手なんです。人が多いのって。なんでわざわざ大騒ぎしなきゃならないんだろう。
- Misato : Apakah masih sulit bagimu, berada di situasi seperti ini?  
 Shinji : Tidak, Hanya belum terbiasa dengan banyak orang. Kenapa sampai repot-repot berbicara?  
 (Neon Genesis Evangelion, eps 12, 07:07:30)

Kutipan di atas terjadi ketika teman-teman Shinji mengadakan pesta perayaan promosi jabatan kapten Katsuragi. Saat itu teman-temannya saling berbincang-bincang satu sama lain. Kapten Katsuragi yang melihat Shinji yang tidak bergabung untuk berbincang-bincang pun bertanya kepada Shinji. Shinji menjawab kalau dia belum terbiasa dengan suasana yang menempatkannya berada disekitar banyak orang dan mengharuskannya berbaur dengan orang lain.

Shinji juga terlihat sering menyalahkan dirinya sendiri. Dia merasa bahwa hal buruk yang menimpa orang lain adalah kesalahannya. Hal ini semakin membuat dia menjadi tertutup. Shinji menjadi takut untuk bersosialisasi dengan orang lain karena dia khawatir akan menyakiti mereka. Sifat ini digambarkan dalam kutipan sebagai berikut.

- シンジ : 生き残るなら、カヲル君のほうだったんだ。僕なんかよりずっと彼のほうがいい人だったのに。カヲル君が生き残るべきだったんだ。
- Shinji : Kaoru yang seharusnya selamat. Dia orangnya lebih baik daripadaku. Kaoru yang seharusnya selamat.  
 (Neon Genesis Evangelion, eps 24, 21:25-21:35)

Dalam kutipan di atas dijelaskan Shinji yang menyalahkan dirinya sendiri karena telah membunuh teman sekaligus *angel* terakhir bernama Kaoru. Meskipun

Shinji sempat bimbang, namun akhirnya dia memilih membunuh Kaoru dalam pertempuran. Namun, setelah itu dia tidak berhenti menyalahkan dirinya sendiri.

### 3.1.1.2. Rei Ayanami

Rei adalah pilot *EVA* sama seperti Shinji. Meskipun intensitas kemunculannya tinggi dalam setiap sesi, namun Rei adalah tokoh pendukung. Karena tokoh Rei dalam cerita ini tidak terlalu mempengaruhi tokoh utama namun membantu tokoh utama dalam mencapai tujuannya.

Jika dilihat dari perwatakannya, Rei adalah tokoh yang sangat penurut<sup>4</sup>. Rei digambarkan sebagai seorang anak perempuan berusia 14 tahun dengan rambut biru pendek dan hanya berbicara jika diperlukan. Belakangan diketahui bahwa Rei hanyalah boneka buatan yang dibuat oleh Gendou Ikari dari *angel* pertama untuk memiloti *EVA*. Rei juga dibuat sebagai pelipur lara Gendou karena kehilangan istrinya. Maka dari itu Rei dibuat semirip mungkin dengan sosok ibu dari Shinji Ikari dan istri dari Gendou Ikari. Tokoh Rei memiliki beberapa sifat yang sangat melekat dalam kepribadiannya.

Sifat Rei yang pertama adalah penyendiri<sup>5</sup>. Tidak seperti anak pada umumnya, Rei sangat penyendiri. Hal ini terlihat dari kamar tempat tinggal Rei yang jauh dari tetangga lain, atau pada saat olahraga sekolah dimana Rei hanya duduk diam sendiri.

---

<sup>4</sup> Pe.nu.rut : orang yang suka menurut (tidak melawan dan sebagainya); orang yang patuh (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penurut>, diakses pada 4 September 2020)

<sup>5</sup> Pe.nyen.di.ri : orang yang suka menyendiri (mengasingkan diri) (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penyendiri>, diakses pada 4 September 2020)

Sifat kedua adalah penurut. Tokoh Rei digambarkan sebagai tokoh yang sangat penurut. Dalam hal ini lebih ke peran Rei sebagai pilot. Rei selalu mengedepankan misi yang diperintahkan kepadanya, tanpa mengindahkan kondisi fisik maupun mentalnya.



Gambar 2. Kemunculan pertama Rei yang masih terluka namun tetap diperintahkan menaiki *EVA* (*Neon Genesis Evangelion*, eps 1, 17:23-17:25)

Gambar di atas terlihat Rei yang masih berbalut perban dan terluka. Meskipun seperti itu, Rei tetap bersikeras untuk menaiki *EVA* karena mendapat perintah dari komandan Ikari. Sementara Shinji hanya bisa berdiri melihat Rei.

### **3.1.1.3. Shoryu Asuka Langley**

Asuka juga merupakan tokoh pendukung. Meskipun hanya sebagai tokoh pendukung, Asuka sangat berpengaruh terhadap berkembangnya kepribadian tokoh utama. Berbeda dengan Rei dan Shinji, Asuka mempunyai sifat yang lebih frontal dan lebih percaya diri. Sifat tersebut terlihat dari perkataan tokoh ini.



Gambar 3. Kemunculan pertama tokoh Asuka (*Neon Genesis Evangelion*, eps 8, 03:47)

Tokoh Asuka digambarkan sebagai anak perempuan berusia 14 tahun berambut panjang dan berwarna merah. Asuka sangat senang mendapat pujian dan sangat percaya diri. Kepercayaan diri Asuka sudah terlihat pada saat tokoh ini baru muncul. Asuka selalu mengintimidasi Shinji yang sangat berbeda sifat dengannya dan menyebut Shinji bodoh. Namun hal itu bukan tanpa alasan karena Asuka melakukan itu untuk membuat Shinji rendah diri dan menjadikan dirinya lebih unggul dan dipuji oleh orang lain. Sifat ini dijelaskan pada kutipan :

アスカ	: ハロー、ミサト。元気してた？
みさと	: まーね。あなたも背伸びたんじゃない？
アスカ	: そ！ほかのところもちゃんとならしくわよ。

Asuka	: Halo, Misato. Bagaimana kabarmu?
Misato	: Baik. Kalau kamu? Kelihatannya makin tinggi ya?
Asuka	: Ya! Tidak hanya makin tinggi, aku juga makin langsing.

(*Neon Genesis Evangelion*, eps 8, 03:30-08:40)

Dalam percakapan di atas menunjukkan Asuka yang dipuji oleh kapten Misato setelah lama tidak berjumpa. Awalnya Misato hanya memuji badan Asuka yang bertambah tinggi, namun selanjutnya Asuka dengan percaya diri menambahkan sendiri bahwa badannya juga bertambah langsing.



Sifat yang paling terlihat selanjutnya yaitu egois<sup>6</sup>. Sifat yang sangat bertolak belakang dengan tokoh utama inilah yang membuat tokoh utama berkembang. Asuka selalu merendahkan Shinji dengan menganggap bahwa hanya Asuka yang bisa menyelesaikan misi. Hal ini beberapa kali ditunjukkan Asuka dengan bertindak menyerang musuh sendirian dan membuat keputusan sendiri. Sifat ini dijelaskan dalam kutipan berikut.

- アスカ :もお! あんたのせいで。せっかくデビュー戦がメ  
チャメチャになっちゃったじゃない!
- シンジ : 何言ってるんだよ。惣流がマヌケなことしただけ  
じゃないか!
- アスカ : マヌケェ! ? どうしてグズのあんたがそんなこと言  
えるのよ! 図々しいわねえ。
- シンジ : 何だよ! 焦って倒そうとするから大変なことに  
なるんだろ?
- アスカ : 何よあれ!
- Asuka : Ini semua salahmu. Kamu benar-benar mengacaukan  
pertempuran pertamaku!
- Shinji : Apa katamu. Kamulah yang melakukan hal bodoh!
- Asuka : Bodoh?! Mengapa otak lamban sepertimu berhak  
mengataiku begitu! Memalukan.
- Shinji : Apa? Kita kalah karena kamu terlalu nafsu untuk  
mengalahkannya!
- Asuka : Apa kau bilang!  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 9, 07:16-07:34)

Pada kutipan di atas menjelaskan Asuka dan Shinji yang saling menyalahkan terkait kekalahan mereka. Asuka mengatakan bahwa kekalahan pertamanya di medan perang adalah kesalahan Shinji sepenuhnya. Namun Shinji juga bersikeras

---

<sup>6</sup> Ego.is : orang yang selalu mementingkan diri sendiri (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/egois>, diakses pada 4 September 2020)

bahwa kekalahan mereka juga disebabkan oleh Asuka yang sangat berambisi untuk mengalahkan musuh sendirian.

#### 3.1.1.4. Misato Katsuragi

Misato Katsuragi atau biasa disapa Kapten Katsuragi adalah tokoh yang mengurus Shinji. Kapten Katsuragi digambarkan sebagai wanita berumur 29 tahun dengan rambut panjang berwarna hitam. Dia adalah satu-satunya manusia yang selamat dari bencana *second impact*. Tokoh Kapten Katsuragi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Kemunculan pertama tokoh Kapten Katsuragi (*Neon Genesis Evangelion*, eps1, 06:23)

Dalam ceritanya, Kapten Katsuragi digambarkan sebagai tokoh yang mempunyai sifat suka menolong<sup>7</sup>. Kapten Katsuragi tidak segan-segan bertindak melampaui wewenangnya/di luar wewenangnya demi menolong orang lain. Hal ini terlihat pada saat Kapten Katsuragi memerintahkan Shinji untuk menolong temannya dengan cara memasukkan mereka ke dalam *EVA*. Padahal hal seperti itu tidak diperbolehkan karena selain belum pernah ada pengujian mengenai lebih dari

---

<sup>7</sup> Me.no.long : membantu untuk meringankan beban (penderitaan, kesukaran, dan sebagainya) (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/menolong>, diakses pada 4 September 2020)

satu orang di dalam satu *EVA*, juga karena perintah tersebut sudah bersinggungan dengan wewenangnya yang hanya sebagai Kapten. Satu kasus lagi adalah ketika Kapten Katsuragi bersikeras menghentikan robot tanpa awak yang dibuat oleh organisasi pesaing NERV dimana disini Kapten Katsuragi tidak mempunyai wewenang maupun tanggung jawab untuk menghentikan kegagalan tersebut hanya berlandaskan bahwa dia ingin menyelamatkan orang lain. Sifat tersebut dapat dijelaskan dalam kutipan berikut.

- ミサト : シンジくんそこの二人を操縦席へ二人を回収した後一時退却出直すわよ！
- リツコ : 許可のない民間人をエントリープラグに乗せられると思っているの！？
- ミサト : 私が許可します。
- Misato : Shinji, masukkan mereka ke dalam kokpit. Setelah kamu bersama mereka, mundurlah sementara. Kita akan berkumpul kembali.
- Ritsuko : Kamu pikir boleh memasukkan warga sipil ke dalam *entry plug*?!
- Misato : Saya akan bertanggung jawab.  
(Neon Genesis Evangelion, eps 3, 17:52-18:06)

Kutipan di atas menjelaskan bahwa Kapten Katsuragi berencana memasukkan 2 warga sipil ke dalam tubuh *EVA* dimana hal itu dilarang. Alasannya karena belum adanya pengujian untuk memasukkan lebih dari satu orang ke dalam satu *EVA*. Juga karena *EVA* adalah robot yang didesain dengan menggabungkan saraf pilotnya dengan *EVA*, jika ada saraf lain yang terhubung, bukan tidak mungkin akan mengacaukan *EVA* itu sendiri.

Sifat Kapten Katsuragi selanjutnya adalah berhati dingin<sup>8</sup>. Kapten Katsuragi akan mengesampingkan segalanya dan mengutamakan misi. Meskipun itu mempertaruhkan nyawa seseorang. Sebagai contoh adalah pada saat Shinji tertelan oleh musuh, Kapten Katsuragi segera memerintahkan kedua pilot lain untuk mundur. Contoh lainnya adalah ketika Shinji sedang bersedih mengenai temannya yang telah dia bunuh, Kapten Katsuragi malah bersikap seolah-olah itu memang yang seharusnya terjadi.

- |        |  |
|--------|--|
| ミサト    | : 生き残るのは生きる意志を持った者だけよ。彼は死を望んだ。生きる意志を放棄して見せかけの希望にすぎたのよ。シンジくんは悪くないわ。   |
| シンジ    | : 冷たいねミサトさん。   |
| Misato | : Hanya mereka yang punya kemauan untuk hidup yang akan selamat. Dia ingin mati. Dia mengabaikan kehendaknya untuk hidup, dan meraih harapan yang salah. Kamu tidak salah, Shinji. |
| Shinji | : Kamu dingin ya, bu Misato.<br>( <i>Neon Genesis Evangelion</i> , eps 24, 21:43-21:59)  |

Kutipan di atas menceritakan Shinji yang sedang bersedih dan menyalahkan dirinya sendiri karena telah membunuh temannya yang bernama Kaoru. Kapten Misato yang berada di samping Shinji lalu menanggapi bahwa perbuatan Shinji yang membunuh temannya itu bukanlah kesalahannya. Kapten Katsuragi berpendapat bahwa di dunia yang seperti ini, hanya orang yang mempunyai kemauan untuk hiduplah yang pantas dan bisa selamat. Shinji pun menganggap perkataan Kapten Katsuragi itu dingin.

---

<sup>8</sup> Di.ngin : tidak ramah; kaku (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dingin>, diakses pada 4 September 2020)

### 3.1.1.5. Gendou Ikari

Gendou Ikari adalah ayah dari tokoh utama Shinji Ikari. Gendou juga berperan sebagai komandan dari pasukan *NERV*. Gendou digambarkan sebagai laki-laki berusia 48 tahun dengan rambut pendek berwarna coklat dan berkaca mata. Dalam setiap kesempatan Gendou selalu berpenampilan dingin. Penggambaran tersebut dapat diperjelas dengan adanya gambar di bawah ini.



Gambar 5. Kemunculan pertama Gendou Ikari (*Neon Genesis Evangelion*, eps 2, 06:22)

Sifat dingin dari Gendou Ikari dari awal kemunculannya sampai akhir cerita tidak mengalami perubahan. Gendou sebagai komandan dari pasukan *NERV*, selalu terlihat tanpa ekspresi. Dalam memperlakukan anaknya sendiri pun yaitu Shinji, Gendou tidak segan-segan mengusir maupun membentakinya. Hal ini terlihat pada saat Shinji yang tidak mau menaiki EVA, dengan segera diusir oleh Gendou. Sifat dingin juga terlihat pada saat Shinji meneleponnya untuk menghadiri diskusi dengan guru sekolah Shinji untuk membahas masa depan Shinji, ditolak oleh Gendou dengan alasan hal sepele, karena menurut Gendou hal itu sudah dia serahkan kepada Kapten Katsuragi. Sifat tersebut dapat dijelaskan dalam kutipan berikut.

ゲンドウ	: 何だ？
シンジ	: あ あの父さん。。
ゲンドウ	: どうした早く言え！
シンジ	: あ あの実は今日。。学校で進路相談の 面接があることを父兄に報告してけって 言われたんだけど
ゲンドウ	: そういうことは全てカツラギさんに 一任してある。下らんことで電話をするな。
Gendou	: Kenapa?
Shinji	: Begini, ayah..
Gendou	: Ada apa? Cepatlah!
Shinji	: Begini, sebenarnya hari ini kami disuruh memberitahu orang tua bahwa mereka akan membicarakan wawancara karir di sekolah.
Gendou	: Aku telah menyerahkan hal-hal seperti itu ke Kapten Katsuragi. Jangan menelepon karena hal sepele. ( <i>Neon Genesis Evangelion</i> , eps 10, 04:31-05:01)

### 3.1.2. Permasalahan dan konflik

Permasalahan yang dialami tokoh utama dalam *anime Evangelion* sangatlah beragam. Mulai dari permasalahan dari luar atau lingkungan maupun dari dalam diri tokoh utama. Tidak dipungkiri permasalahan dari lingkungan mempengaruhi perkembangan kepribadian tokoh, namun dalam hal ini tokoh utama lebih mengembangkan pribadinya melalui permasalahan dalam dirinya sendiri. Berikut penulis akan menjelaskan beberapa permasalahan yang ada pada tokoh utama dalam *anime Evangelion*.

### 3.1.2.1. Takut menghadapi kenyataan

Shinji takut menghadapi kenyataan bahwa dia sekarang adalah pilot *EVA*. Shinji selalu lari dari apa yang harus dia hadapi. Meskipun Shinji seringkali meyakinkan dirinya untuk tidak lari lagi dari kenyataan, hal yang sama selalu terulang bahwa dia akan melarikan diri jika dirinya tertekan.



Gambar 6. Shinji yang kabur sedang tidur di kursi tunggu bioskop (*Neon Genesis Evangelion*, eps 4, 06:10-06:17)

Gambar di atas memperlihatkan Shinji yang kabur dari tempat tinggalnya setelah bertarung dengan *angel*. Dia pergi ke bioskop sampai akhirnya dia tidur di kursi tunggu di samping *vending machine*. Pertarungan yang dialami Shinji sebelumnya sangat menguras fisik dan psikis Shinji dimana dalam pertarungan tersebut dia harus menjalankan perintah serta melindungi dua temannya yang terjebak di area pertempuran. Karena tertekan setelah menyelesaikan misi, Shinji kabur dari tempat dia tinggal untuk menghindari kenyataan dimana sekarang dia adalah pilot robot *EVA*.

### 3.1.2.2. Belum mempunyai tujuan hidup

Permasalahan kedua Shinji adalah Shinji belum mempunyai tujuan hidup. Shinji adalah seorang anak berusia 14 tahun yang tiba-tiba ditunjuk oleh ayahnya

untuk menjadi pilot robot *EVA*. Dalam keadaan terdesak akhirnya Shinji setuju untuk memiloti robot *EVA*. Namun setelahnya, Shinji hanya melakukannya tanpa tujuan, hanya berlandaskan bahwa itu adalah perintah. Hal ini terlihat disaat Shinji melawan *angel*, Shinji hanya menjalankannya sesuai perintah tanpa berinisiatif dalam melakukan gerakan. Hal ini juga terlihat pada saat shinji mendapat perundungan oleh tokoh pendukung lain yang mendapati Shinji adalah pilot robot *EVA*.

とうじ	: すまんな転校生ワシはお前を殴らないか 気が済まへんのや。
相田	: 悪いねこの間の騒ぎであいつの妹さんケ しちゃってさ。まっそーゆーことだから。
シンジ	: 僕だって。。乗りたくて乗ってるわけじ ないのに。
Toji	: Maaf murid pindahan. Tapi aku harus menghajarmu. Aku merasa tidak enak sampai aku bisa memukulmu.
Aida	: Maaf ya, adiknya terluka saat insiden waktu itu. Ya, begitulah.
Shinji	: Aku juga tidak punya pilihan selain menjadi pilotnya. ( <i>Neon Genesis Evangelion</i> , eps 3, 19:51-10:12)

Dalam kutipan di atas dijelaskan Shinji mendapat perundungan oleh tokoh Toji yang adiknya menjadi korban dalam insiden penyerangan *angel*. Shinji tidak membalas karena dia juga merasa tidak punya pilihan lain selain menjadi pilot *EVA*. Seiring dengan berjalannya cerita permasalahan Shinji ini mulai teratasi karena usaha Shinji yang diapresiasi oleh ayahnya. Hal ini membuat permasalahan Shinji yang belum mempunyai tujuan menghilang pada pertengahan cerita dan digantikan



dengan tujuan mendapat pujian dari orang lain. Hal ini tidak bertahan lama karena setelah mengalahkan *angel* terakhir, Shinji kembali kehilangan tujuannya.

Dari dua permasalahan diatas, dapat ditarik garis lurus bahwa konflik yang terjadi pada Shinji dikarenakan ketidakpastian peran yang sedang dijalani Shinji. Shinji sebenarnya tidak ingin menerima perannya sebagai seorang pilot robot *EVA*, namun di sisi lain peran sebagai pilot *EVA* inilah yang membuatnya mendapat pujian dari orang lain yang dari awal dia inginkan. Dua permasalahan inilah yang membuat Shinji konflik batin.

### **3.1.3. Tujuan**

Setiap tokoh utama dalam semua film pasti memiliki tujuan. Tujuan tersebut dapat berupa fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri).

#### **3.1.3.1. Tujuan Fisik**

Tujuan fisik yang diemban tokoh utama Shinji dalam *anime* ini adalah menyelamatkan umat manusia dari serangan *angel*. Tokoh Shinji pada awal kemunculannya menaiki *EVA* hanya bertujuan untuk menyelamatkan teman-temannya, lambat laun menyadari tugas yang diembannya menjadi semakin besar yaitu menyelamatkan umat manusia dari kepunahan akibat serangan *angel*.

Hal ini bisa terlihat pada *Evangelion episode 19*. Dalam *episode* tersebut Shinji yang mulanya kabur dan tidak mau menaiki *EVA* karena hampir membunuh temannya, berubah pikiran setelah melihat kedua pilot *EVA* lainnya terluka parah dan hampir mati menghadapi *angel*. Saat itulah Shinji berlari menuju markas dan meminta untuk memiloti *EVA* lagi.

- シンジ : 乗せてください！僕を。。僕をこの。。  
初号機に乗せてください！父さん。。。
- ゲンドウ : なぜここにいる？
- シンジ : 僕は。。僕はエヴァンゲリオン初号機の  
パイロット碓シンジです！
- Shinji : Biarkan aku memilotinya! Aku.. Aku.. Biarkan  
aku memiloti unit-01! Ayah.
- Gendou : Kenapa kamu disini?
- Shinji : Aku.. Aku.. Aku pilot *Evangelion* unit-01! Ikari  
Shinji!  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 19, 16:21-16:49)

Kutipan di atas menceritakan Shinji yang berbicara dengan ayahnya untuk memiloti *EVA* kembali. *Angel* yang sudah berhasil mengalahkan kedua pilot *EVA*, sekarang telah menembus pertahanan markas *NERV*. Dalam keadaan mendesak Shinji datang kembali dan bertarung melawan *angel*. Memang tidak dikatakan secara tersirat, namun disini Shinji kembali menemukan tujuan hidupnya yaitu menjadi pilot *EVA* untuk menyelamatkan manusia terutama teman-temannya.

### 3.1.3.2. Tujuan Non Fisik

Tujuan kedua adalah tujuan non fisik dimana tujuan ini lebih kepada memuaskan batin tokoh utama. Tujuan ini bisa seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dan lain sebagainya. Dalam *anime Evangelion*, tujuan non fisik tokoh utama Shinji adalah mendapat pujian dari orang lain.

Shinji sebelum menjadi pilot *EVA* hanyalah seorang anak berusia 14 tahun. Namun semua itu berubah ketika dia dipanggil oleh ayahnya setelah mereka tidak berjumpa selama 3 tahun. Inilah awal pertama kali Shinji memiloti *EVA* dan hanya sebatas memilotinya dan melawan musuh. Seiring dengan kedekatannya dengan beberapa karakter yang membantunya melewati berbagai permasalahan, timbullah

perasaan dimana dia ingin dipuji oleh orang lain. Hal ini terlihat ketika Shinji mulai bertanya kepada teman sesama pilot *EVA*, Asuka.

シンジ : ねえ。  
 アスカ : 何よ！  
 シンジ : アスカはなぜエヴァにのってんの？  
 アスカ : 決まってんじゃない、自分の才能を世の中に示すためよ。  
 シンジ : 自分の存在を？  
 アスカ : まあ似たようなもんね。あの子には聞かないの？  
 シンジ : あやなみには前聞いたんだ。  
 アスカ : ふーん 仲のおよろしいこと。  
 シンジ : そなんじゃないよ。  
 アスカ : シンジはどうなのよ？  
 シンジ : 分からない。  
 アスカ : 分からないって。。あんたバカ？  
 シンジ : そうかもしれない。  
 アスカ : ホントウにバカね。

Shinji : Eh..  
 Asuka : Ada apa?  
 Shinji : Asuka, kenapa kau memiloti *EVA*?  
 Asuka : Tentu saja untuk menunjukkan bakatku kepada dunia.  
 Shinji : Maksudmu untuk membuktikan keberadaanmu?  
 Asuka : ya, seperti itu. Kenapa kamu tidak bertanya kepada dia?  
 Shinji : Aku sudah pernah menanyakannya.  
 Asuka : Betapa akrabnya kalian berdua.  
 Shinji : Tidak seperti itu.  
 Asuka : Kalau Shinji bagaimana?  
 Shinji : Entahlah.  
 Asuka : Entahlah? Kamu bodoh?  
 Shinji : Mungkin saja iya.  
 Asuka : Kamu memang bodoh ya.  
 (Neon Genesis Evangelion, eps 12, 15:14-15:51)

Kutipan di atas adalah percakapan Shinji dan Asuka sebelum bertarung dengan musuh. Saat sedang menaiki *lift*, Shinji bertanya kepada Asuka mengenai tujuannya menjadi pilot *EVA*. Asuka dengan tegas berkata untuk menunjukkan

bakatnya kepada dunia. Namun ketika Shinji balik ditanya jawaban Shinji belum pasti.

Setelah berhasil mengalahkan musuh, ketiga pilot berkumpul untuk mendengar laporan mengenai kinerja mereka dalam memiloti *EVA*. Dalam kesempatan tersebut, terjadi hal yang membuat hidup Shinji berubah sedikit demi sedikit. Yaitu adalah kali pertama Shinji dipuji oleh ayahnya, Gendou. Sejak saat itu sampai menjelang makan malam Shinji mulai memikirkan sesuatu dalam benaknya. Shinji berkata kepada kapten Misato.

- |        |   |
|--------|---|
| シンジ    | : ねえ ミサトさん。   |
| ミサト    | : 何？  |
| シンジ    | : さっき父さんの言葉を聞いて褒められることがうれしいって初めて分かったような気がする。それに分かったんだ、僕は父さんのさっきの言葉を聞きたくて、エヴァに乗ってるのかもしれないって。   |
| アスカ    | : あんたそんなことでのってんの？ホントウにバカね。  |
| Shinji | : Bu Misato.  |
| Misato | : Apa?  |
| Shinji | : Ketika kudengar kata-kata dari ayahku tadi, kurasa aku akhirnya mengerti kesenangan ketika sedang dipuji. Akupun akhirnya menyadari bahwa mungkin aku memiloti EVA karena aku ingin dipuji oleh ayah. |
| Asuka  | : Itu alasanmu menjadi pilot EVA? Kamu memang bodoh ya?<br>( <i>Neon Genesis Evangelion</i> , eps 12, 21:30-21:57)  |

Kutipan di atas Shinji menjawab pertanyaan yang dilontarkan Asuka kepadanya pada saat sebelum bertempur. Shinji akhirnya mempunyai tujuan dalam hidupnya yaitu mendapat pujian dari ayahnya. Seiring berjalannya waktu, tujuan ini membesar menjadi ingin mendapat pujian dari semua orang.

### 3.1.4. Hubungan Naratif dengan Ruang dan Waktu

#### 3.1.4.1. Hubungan Naratif dengan Ruang

Anime Evangelion memiliki dua ruang yang berbeda yaitu di Tokyo-3 dan di Geofront. Namun, cerita lebih banyak berlatarkan tempat di Geofront.

*Dai san shin Tokyo-shi* atau disebut sebagai Tokyo-3 adalah sebuah kota yang berada di atas Geofront, markas pasukan *NERV*. Tokyo-3 adalah “Tokyo” ketiga yang dibangun setelah kedua kota sebelumnya hancur oleh serangan musuh. Gedung pada kota ini bisa bergerak masuk ke dalam tanah untuk memberi keselamatan pada saat kota ini mendapat serangan dari musuh.

ミサト : これが使徒迎撃専用要塞都市、第3新東京市。私たちの街よ。そして。。あなたが守った街。

Misato : Ini adalah kota yang dirancang untuk melindungi dari *angel*, Tokyo-3 baru. Inilah kota kami. Dan inilah kota yang akan kamu lindungi.  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 2, 11:25-11:40)

Kutipan di atas menjelaskan Tokyo-3 memang dirancang untuk menjadi benteng dalam pertempuran melawan *angel*. Karena gedung di dalam kota ini tidak hanya dipergunakan sebagai hunian, namun juga sebagai penyimpan sumber daya dan sebagai tempat menyimpan senjata robot *EVA* sehingga memudahkan pilot untuk mengambil senjata jika sedang melakukan pertarungan. Tokyo-3 juga dikelilingi oleh beberapa markas peluncur rudal untuk mendukung serangan *EVA* terhadap musuh.



Gambar 7, 8. Gedung dan pinggiran kota Tokyo-3 yang bersiap menghadapi *angel* (*Neon Genesis Evangelion*, eps 2, 3 11:40)

Gambar di atas menunjukkan kota Tokyo-3 yang beberapa gedungnya digunakan untuk menyimpan senjata milik robot *EVA*. Beberapa bagian kota juga telah bersiap armada tank untuk membantu melindungi kota dan juga menyerang musuh. Namun pada akhirnya kota ini juga harus hancur karena mendapat serangan dari *angel* sehingga membuat markas *NERV* yang ada di bawahnya terbuka dengan jelas.

Ruang kedua adalah Geofront. Geofront adalah pusat dari kegiatan dan mobilitas pasukan *NERV*. Terletak di bawah kota Tokyo-3, Geofront menawarkan rasa aman kepada semua orang yang ada di dalamnya. Maka dari itulah tempat ini menjadi markas dari pasukan *NERV*.

シンジ : すごい！本当にジオフロントだ！  
 ミサト : そ！これが私たちの秘審基地ネルフ本部。世界再建の要、人類の砦となる所よ。

Shinji : Hebat! Ini benar-benar Geofront!  
 Misato : Benar. Ini adalah tempat rahasia kami, markas *NERV*. Kunci untuk membangun ulang dunia. Benteng untuk umat manusia.  
 (*Neon Genesis Evangelion*, eps 1, 10:45-10:58)

Kutipan di atas menjelaskan Shinji yang pertama kali melihat Geofront, markas *NERV*. Shinji tampak terkesima dan kapten Misato menjelaskan bahwa Geofront adalah tempat untuk membangun ulang dunia yang sekarang hancur dan juga sebagai benteng bagi umat manusia.



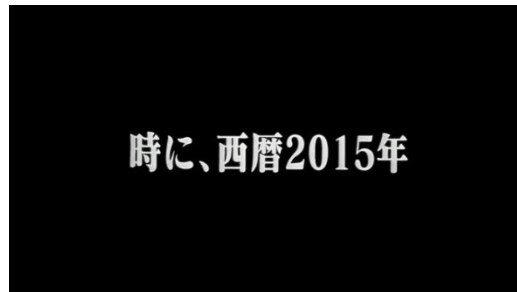
Gambar 9. Geofront markas dari pasukan *NERV* (*Neon Genesis Evangelion*, eps 1, 10:58)

Gambar di atas menunjukkan Geofront yang dilihat dari samping. Gedung yang ada di Tokyo-3 akan masuk ke dalam Geofront atau menjadi atap bagi Geofront jika terjadi serangan musuh. Selanjutnya kendaraan dan manusia yang ingin masuk ke dalam Geofront harus menggunakan semacam gondola yang akan mengantarkannya ke dasar Geofront. Bangunan markas *NERV* sendiri terlihat layaknya piramida pada dasar permukaan Geofront.

#### **3.1.4.2. Hubungan Naratif dengan Waktu**

Urutan waktu berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. *Anime Evangelion* menceritakan situasi bumi yang mendapat serangan dari makhluk bernama *angel* setelah terjadinya *second impact*. Pada awal cerita ini berlangsung, waktu yang ditunjukkan adalah tahun 2015 Masehi. Namun akhir dari cerita ini tidak pernah disebutkan kapan. Keterangan waktu dapat

dijelaskan dengan gambar di bawah ini ketika *angel* pertama muncul untuk menghancurkan kota.



Gambar 10. Penunjuk awal cerita dimulai yang ditandai dengan *angel* pertama menyerang (*Neon Genesis Evangelion*, eps 1, 01:30)

Pola urutan waktu dalam *anime Evangelion* menggunakan pola linear. Walaupun ada beberapa kilas balik, jalannya cerita tetap utuh secara keseluruhan. Sesuai dengan urutan pola linear penulis mengelompokkan pembagian waktu *anime Evangelion* menjadi tiga, yaitu awal Shinji memiloti *EVA*, selama menghadapi *angel*, dan setelah semua *angel* dikalahkan.

Pada masa-masa awal Shinji memiloti *EVA*, terjadi selama beberapa episode awal. Yaitu ketika Shinji belum siap akan perannya yang berubah dari awalnya hanya seorang pelajar menjadi seorang pilot robot *EVA*. Dalam tahap ini Shinji sering lari dari tempat dia tinggal hingga satu kali dia mendapat perundungan.

- ミサト : この2日間ほつき歩いて気が晴れたかしら？
- シンジ : 別に。
- ミサト : エヴァのスタンバイできてるわ、乗る？  
乗らないの？
- シンジ : 叱らないんですね家出のこと。当然ですよ  
ね、ミサトさんは他人なんだから。もし僕  
が乗らないって言ったら、初号機はどうす  
るんですか？
- ミサト : レイが載るでしょうね。乗らないの？



- シンジ : そんなことできるわけじゃないですか？彼女に全部押しつけるなんて、大丈夫ですよ乗りますよ。
- ミサト : 乗りたくないの？
- シンジ : そりゃそうですね。第一僕には向いてませんよ、そういうの。
- Misato : Sudah merasa lebih baik setelah menghilang selama dua hari?
- Shinji : Tidak juga.
- Misato : *EVA* sudah siap, apa kau mau memilotinya? Atau tidak?
- Shinji : Kamu tidak memarahiku karena aku menghilang? Mungkin tidak. Kita berdua tidak berhubungan kan? Jika aku tidak mau memiloti unit 1, apa yang akan kamu lakukan?
- Misato : Rei yang akan melakukannya. Jadi bagaimana?
- Shinji : Sepertinya tidak mungkin bagimu untuk memaksa dan memberinya beban. Baiklah. Akan kulakukan.
- Misato : Bukankah kau tidak mau?
- Shinji : Tidak. Karena aku sudah memulainya, maka aku harus menyelesaikannya.  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 4, 13:38-14:23)

Kutipan di atas terjadi setelah Shinji kabur dari rumah. Shinji kembali dengan keterpaksaan untuk menaiki *EVA*. Hal ini terjadi karena Shinji belum menerima bahwa dirinya sekarang adalah seorang pilot dari robot *EVA*.

Selanjutnya adalah masa-masa selama menghadapi *angel*. Keterangan waktu ini didapat karena hampir keseluruhan cerita menceritakan kehidupan tokoh utama Shinji bertarung melawan *angel*. Ada beberapa kejadian yang terjadi selama masa menghadapi *angel* yaitu, Shinji yang kehilangan tujuan hidupnya, teman-temannya yang menghilang dan meninggal, dan kematian sahabat satu harinya yang sangat memukulnya. Karena sahabatnya yang sangat mengerti Shinji ini adalah *angel* terakhir.

Terakhir adalah masa-masa setelah semua *angel* dikalahkan. Pada saat *angel* terakhir telah dikalahkan, pada saat itulah Shinji kembali kehilangan tujuan hidupnya. Hal ini ditunjukkan dengan berkuatnya tokoh utama dengan pikirannya sendiri. Shinji dihantui rasa bersalah karena membunuh sahabatnya sendiri, namun juga rasa lega bahwa dia telah membunuh *angel* terakhir. Pergolakan jiwa tokoh utama ini berlangsung lama sampai 2 episode. Sampai akhirnya Shinji bisa berdamai dengan pikirannya. Saat itulah ditandakan bahwa Shinji bisa hidup di dunia ini sebagai Shinji yang bukan lagi seorang pilot *EVA*, melainkan Shinji sebagai dirinya yang apa adanya.

Durasi waktu *anime Evangelion* adalah 26 episode. Masing-masing episode berdurasi 23 menit. Sedangkan durasi waktu cerita dalam *anime* ini tidak diketahui karena dalam cerita tidak dijelaskan rentang waktunya seperti terjadi dalam berapa hari, bulan, ataupun tahun. Penulis menyimpulkan durasi waktu cerita dalam *anime Evangelion* terjadi selama tiga masa, yaitu masa awal Shinji memiloti *EVA*, masa selama menghadapi *angel*, dan masa setelah semua *angel* dikalahkan.

### **3.1.5. Latar Sebagai Pembangun *Mood***

Penulis membagi latar sebagai pembangun *mood anime Evangelion* menjadi tiga *mood*, yaitu suasana bahagia, menegangkan, dan menderitaan.

Suasana Bahagia. Di tengah perjuangan Shinji dan teman-temannya bertarung mengalahkan *angel*, terdapat juga beberapa kejadian yang menyenangkan bagi mereka. Seperti, pada saat Shinji yang mendapat pujian dari ayahnya dan Shinji

yang berhasil menyadari bahwa dia bisa menjadi dirinya sendiri tanpa takut dibenci.

Suasana bahagia terlihat pada saat Shinji berhasil berdamai dengan pikirannya. Yaitu ketika dia berhasil menjawab semua pertanyaan, ketakutan dan keraguan yang ada di benaknya. Hal ini juga yang menjadi tujuan dari *NERV*. Yaitu tujuan menyetarakan umat manusia, atau membuat manusia menjadi satu dalam hal pemikiran.

シンジ : でも好きになれるかもしれない。僕はここにいてもいいのかもしれない。そうだ、僕は僕でしかない。僕は僕だ、僕でいたい。僕はここにいたい！僕はここにいてもいいんだ！

Shinji : Tapi aku bisa belajar lebih mencintai diriku sendiri. Mungkin tidak masalah jika aku berada disini. Benar, aku ya aku, tidak lebih tidak kurang. Aku ya aku. Aku ingin menjadi diriku! Aku ingin berada disini! Tidak masalah jika aku berada disini!

(*Neon Genesis Evangelion*, eps 24, 21:00-21:19)

Ini adalah kutipan akhir dari cerita ini. Shinji menjadi pribadi yang lebih gembira dan terbuka. Akhir dari kutipan ini adalah Shinji dikelilingi oleh semua karakter yang ada pada *anime* ini. Semua orang bertepuk tangan dan mengucapkan selamat kepada Shinji. Lagu yang bernada ceria pun menjadi salah satu faktor yang membuat sesi ini menjadi bernuansa bahagia.

Suasana menegangkan. Dalam *anime* ini banyak peristiwa yang menegangkan, terutama karena *anime* ini adalah *anime* aksi. Setiap robot *EVA* sedang melawan *angel*, suasana berubah menjadi menegangkan. Namun ada satu peristiwa paling

menegangkan dimana pasukan *NERV* harus mengalahkan *angel* tanpa menggunakan robot *EVA*.

Peristiwa ini berawal pada saat ketiga pilot menjalani latihan menaiki robot *EVA* di markas *NERV*. Sebuah tanda awalnya muncul di dalam ruangan pengujian, namun peneliti pada saat itu tidak mengindahkan tanda itu. Sampai akhirnya tanda itu menyebar dan menginfeksi komputer utama, yaitu *MAGI SYSTEM*.

Para peneliti berusaha mencegah agar *angel* berukuran mikroba ini tidak sampai menginfeksi ketiga sistem yang menyangga dan mengatur markas mereka. Mereka melakukan berbagai cara sampai akhirnya mereka bisa menunda penyebaran *angel* tersebut. Para peneliti dan ketua *NERV* akhirnya berdiskusi dan menemukan satu cara yaitu menggugah perintah peledakan diri ke dalam sistem *Magi*.

Waktu terus berjalan, tinggal beberapa poin sampai semua sistem pada *MAGI system* terinfeksi. Para peneliti juga sudah berhasil membuat perintah tersebut. Para peneliti hanya berharap perintah tersebut bisa lebih cepat daripada *angel* tersebut. Karena dengan menggugah perintah tersebut, sama saja mereka juga membuka ruang bagi *angel* tersebut untuk masuk lebih dalam lagi. Sampai akhirnya perintah itu diunggah, para peneliti menunggu dengan tegang dan akhirnya *angel* tersebut berhasil dikalahkan.

Suasana menderita sangat terasa ketika tokoh utama dalam *anime* mendapatkan hal buruk secara bertubi-tubi. Shinji sekarang tidak bisa berbicara dengan Rei karena Shinji sudah mengetahui sosok Rei yang sebenarnya. Rei adalah manusia

buatan yang dirancang dan dibuat untuk memiloti *EVA*. Asuka sudah tidak bisa menaiki *EVA* karena pikirannya sudah hancur. Teman-temannya yang lain sudah pergi dari kota itu karena rumah mereka sudah hancur akibat pertarungan *EVA* dengan *angel*.

Pada saat inilah, seseorang yang bernama Kaoru datang. Dia adalah pilot yang akan menggantikan Asuka. Kaoru sangat pengertian kepada Shinji, mereka menghabiskan beberapa hari bersama. Shinji yang merasa menderita lambat laun kembali menemukan kebahagiaannya.

Hal ini tidak bertahan lama. Shinji mendapat perintah untuk mengalahkan *angel* yang sudah masuk ke dalam markas *NERV*. Shinji pun bersiap-siap untuk mengalahkan *angel* tersebut. Namun alangkah kagetnya Shinji yang menemukan bahwa *angel* yang harus dia lawan adalah temannya sendiri, yaitu Kaoru.

Shinji pun dengan berat hati membunuh Kaoru yang sama sekali tidak melawan. Namun dalam hal ini, Shinji yang mendapat luka. Shinji kembali merasakan penderitaan, kali ini ditambah dengan dia terus menyalahkan diri sendiri karena telah membunuh temannya. Namun shinji juga merasakan kelegaan karena telah membunuh *angel* terakhir. Hal ini membuat pikiran Shinji berkecamuk. Shinji pun tidak bisa merasakan kebahagiaan melainkan hanya penderitaan.

### **3.2 Tahap-Tahap Perkembangan Kepribadian**

Dalam teori Erikson, manusia mengalami 8 tahap perkembangan kehidupan. Masing-masing tahap terdiri dari tugas perkembangan yang khas yang

menghadapkan individu dengan suatu krisis yang harus dihadapi. Semakin berhasil individu mengatasi krisis, akan semakin kuat perkembangan mereka. Dalam penelitian ini penulis hanya memaparkan sampai tahap V saja karena tokoh yang diteliti hanya bercerita sampai umur tokoh berusia 14 tahun.

### 3.2.1. Tahap I : Kepercayaan dan Kecurigaan

Kepercayaan dan kecurigaan adalah tahap pertama yang dimulai ketika manusia berumur 0-1 tahun. Erikson percaya bahwa tingkatan dasar dalam hidup terjadi mulai dari manusia lahir sampai berumur satu tahun. Pada awal kemunculannya Shinji terlihat curiga ketika dipanggil oleh ayahnya untuk memiloti *EVA*. Hal ini terlihat melalui gelagat Shinji yang terlihat cemas, takut, dan menundukkan kepalanya.



Gambar 11. Raut wajah Shinji yang akan bertemu dengan ayahnya (*Neon Genesis Evangelion*, eps 1, 09:59)

Gambar di atas menunjukkan Shinji yang sedang menuju markas *NERV* guna menemui ayahnya untuk pertamanya setelah hampir 3 tahun tidak bertemu. Raut wajah Shinji menjadi cemas dan takut karena Shinji teringat kembali di saat ayahnya meninggalkannya waktu kecil. Meskipun Shinji mendapatkan kasih sayang dari kedua orang tuanya pada saat dia masih kecil, namun trauma yang dialaminya ketika ayahnya meninggalkan Shinji di saat ibunya meninggal membuat

rasa percaya Shinji kepada ayahnya menjadi hilang. Berikut adalah potret dimana Shinji kecil yang ditinggalkan oleh ayahnya.



Gambar 12. Shinji yang masih kecil ketika ditinggal oleh ayahnya (Neon Genesis Evangelion, eps 1, 10:00)

Namun lambat laun Shinji menumbuhkan kembali rasa percayanya kepada ayahnya. Shinji mulai berani berbicara dengan ayahnya. Sampai pada peristiwa dimana ayahnya pertama kali memuji Shinji. Di situlah Shinji mulai melihat ayahnya sebagai orang yang dapat dia percaya lagi. Bahkan Shinji yang mendengarnya pun merasa tidak percaya. Berikut adalah kutipan dimana Shinji diberi pujian oleh ayahnya.

ゲンドウ	: ああよくやってくれた葛城 3 左。
ミサト	: はい、ありがとうございます。
ゲンドウ	: ところで、初号機のパイロットはいるか？
シンジ	: あ、はい。
ゲンドウ	: 話は聞いた。よくやったなシンジ。
シンジ	: え、あ。。はい。
Gendou	: Kerja bagus, Mayor Katsuragi.
Misato	: Terima kasih, pak.
Gendou	: Ngomong-ngomong, apa pilot unit-01 masih ada di situ?
Shinji	: Iya, pak.
Gendou	: Aku sudah mendapatkan laporannya. Kerja bagus, Shinji.
Shinji	: Terima kasih, pak.

(*Neon Genesis Evangelion*, eps 12, 20:29-20:43)

Berbeda dengan ayahnya yaitu Gendou Ikari. Shinji lebih percaya dengan Kapten Katsuragi karena dari awal kemunculannya Kapten Katsuragi selalu berada di samping Shinji. Tidak hanya itu, Kapten Katsuragi mempunyai masa lalu yang hampir sama dengan Shinji yaitu ditinggalkan oleh ayahnya. Hal ini menjadikan mereka akrab dan mudah berkomunikasi. Namun tidak jarang juga Shinji dan Kapten Katsuragi bertengkar dan membuat Shinji kehilangan kepercayaan pada Kapten Katsuragi.

Hal ini terlihat ketika Shinji harus melawan robot *EVA* yang terinfeksi *angel*. Orang-orang di sekitar Shinji tidak memberitahu siapa pilot yang ada pada *EVA* tersebut. Shinji mulai curiga dan bertanya kepada ayahnya namun tidak dijawab oleh ayahnya. Shinji pun enggan bertarung dengan *EVA* tersebut dengan alasan ada orang yang memiloti *EVA* tersebut dan Shinji tidak mau membunuh orang tersebut.

Shinji akhirnya berhasil mengalahkan *EVA* tersebut. Di akhir pertempurannya Kapten Katsuragi mencoba berbicara dengan Shinji untuk memberi penjelasan mengenai siapa pilot *EVA* tersebut. Namun sudah terlambat karena Shinji sudah mengetahui bahwa pilot yang terjebak di dalamnya adalah temannya sendiri yaitu Suzuhara.

Peristiwa tersebut tidak serta merta menghilangkan kepercayaan Shinji terhadap orang-orang di sekitarnya. Hal ini dibuktikan dengan Shinji yang masih menuruti perintah dan meminta pedoman ketika Shinji mempunyai pertanyaan di benaknya. Berikut kutipan ketika Shinji sedang kebingungan dalam memilih jalan hidupnya.



シンジ : どこだろう? ここ、どこに行けばいいんだろう。何も見えない。何も分からない。ミサトさん? ねえどこ行っちゃったの、ミサトさん? ねえ僕はこれからどこへ行けばいいんだ。ミサトさん、アスカ、アヤナミ、トウジ、ケンスケ、リツコさん! カジさん! 父さん! 母さん。誰かに教えてよ。どうしたらいいのかおしえてよ。

Shinji : Dimana ini? Kemana sebaiknya aku pergi? Aku tidak bisa melihat apapun. Tidak tahu apa-apa. Tante Misato? Kamu pergi kemana? Hei, kemana aku harus pergi? Tante Misato, Asuka, Ayanami, Touji, Kensuke, Tante Ritsuko! Om Kaji! Ayah! Ibu. Seseorang katakan padaku. 53atakana pa yang harus kulakukan.  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 25, 04:00-04:39)

Kutipan di atas memperlihatkan Shinji yang bingung dalam memilih pilihan dalam hidupnya. Hal ini karena dari sejak awal Shinji sering didikte oleh orang disekitarnya harus berbuat apa. Maka dari itu ketika diberikan kebebasan untuk memilih Shinji menjadi kebingungan harus melakukan apa. Dalam kebingungan ini Shinji berteriak memanggil nama teman-teman dekatnya dan Kapten Ritsuko. Shinji bahkan memanggil ayahnya yang notabene paling Shinji curigai dan benci. Hal ini penulis lihat sebagai bukti bahwa rasa percaya Shinji terhadap orang-orang di sekitarnya masih ada sehingga dapat disimpulkan Shinji berhasil melewati tahap ini dengan mendapat nilai lebih yaitu kepercayaan.

### 3.2.2. Tahap II : Otonomi dan Rasa Malu/Ragu-Ragu

Seperti yang telah penulis jelaskan pada subbab pelaku cerita, Shinji mempunyai sifat yang tertutup. Sifatnya ini selalu terlihat dari awal cerita sampai akhir cerita. Hal ini didukung dengan Shinji pada awal memiloti *EVA*, dia masih belum menerima dirinya yang sekarang menjadi pilot *EVA*. Shinji meragukan

perannya dan sesekali bertanya apakah dia memang harus memiloti robot tersebut.

Keraguan dapat dilihat pada kutipan di bawah ini.

シンジ	: また。。あれに乗らなきゃならないのかな。
アヤナミ	: ええ、そうよ。
シンジ	: 僕は嫌だ。アヤナミはまだあれに乗って怖い目に遭ったことがないから。そんなことがいえるんだ。もうあんた思い。。したくない。
Shinji	: Apakah aku harus memiloti benda itu lagi?
Ayanami	: Ya, harus.
Shinji	: Aku tidak ingin memilotinya. Mungkin kamu bisa tenang karena kamu belum pernah merasakan hal yang kurasakan. Aku tak ingin melewati itu lagi. ( <i>Neon Genesis Evangelion</i> , eps 6, 11:30-11:47)

Kutipan di atas memperlihatkan keragu-raguan Shinji untuk memiloti *EVA* setelah sebelumnya mengalami kekalahan. Namun seiring dengan berjalannya cerita, Shinji mulai menghilangkan keragu-raguannya. Asuka yang hadir dan mempunyai sifat yang sangat bertolak belakang dengan Shinji sangat mempengaruhi perkembangan perilaku Shinji yang awalnya merasa ragu-ragu menjadi lebih percaya diri. Hal ini ditandai dengan Shinji yang mulai bertindak sendiri ketika melawan *angel*.

アスカ	: はい、先生。先鋒はシンジくんがいいと思います。
シンジ	: はあ？
アスカ	: そりゃもうこいうのは成績優秀勇猛果敢シンクロ率ナンバーワンの殿方の仕事でしょ？それともシンちゃん自信ないのかな。
シンジ	: 行けるよ！お手本見せてやるよアスカ。
アスカ	: 何ですって！
ミサト	: ちょっとあなたたち。
シンジ	: 言ったでしょミサトさん、“ユーアーナンバーワン” って。
ミサト	: いや、あれは。。
シンジ	: 戦いは男の仕事！

Asuka : Ya, bu! Kurasa Shinji seharusnya yang bergerak. Yah, ini tugas bagi yang memiliki skor tinggi, tak kenal takut, dan pemegang rasio sinkronisasi nomor satu, benar? Ataukah kamu tak percaya diri?

Shinji : Aku bisa! Aku akan tunjukkan padamu, Asuka.

Asuka : Apa-apaan itu?!

Misato : Tunggu kalian berdua.

Shinji : Kamu yang mengatakannya, kan? “Kamu nomor satu”.

Misato : Yah, itu..

Shinji : Bertarung adalah tugas lelaki!  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 16, 05:30-06:00)

Kutipan di atas memperlihatkan Shinji yang sangat percaya diri untuk menyerang *angel* karena telah terprovokasi oleh omongan Asuka. Hal ini memperlihatkan bahwa sangat pesat sekali perkembangan kepribadian Shinji sebelum dan sesudah mengenal Asuka. Shinji mulai percaya diri dan berani bertindak sendiri. Namun bertindak sendiri tanpa ada sedikit rasa ragu-ragu juga tidak baik. Tanpa adanya rasa ragu-ragu, akan berkembang ke arah melakukan sesuatu tanpa pertimbangan. Inilah yang terjadi kepada Shinji. Karena terlalu merasa mampu, Shinji akhirnya kalah dalam pertempuran dan akhirnya terlelan oleh *angel*. Beruntunglah karena Shinji dapat selamat karena *EVA* mulai mengamuk dan menghancurkan *angel* tersebut dari dalam dirinya. Shinji juga terlihat baik-baik saja dan masih dapat tertawa melihat kedua temannya.

Keragu-raguan Shinji juga terlihat ketika Shinji melawan *angel* terakhir sekaligus temannya yaitu Kaoru. Dalam pertempuran tersebut Shinji tampak tidak percaya untuk bertarung melawan temannya sendiri yang sebenarnya adalah *angel*. Ketika ingin membunuh temannya ini, Shinji tampak ragu. Namun karena tekadnya yang besar untuk memenuhi tujuannya yaitu membunuh semua *angel*, akhirnya Shinji membunuh Kaoru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Shinji berhasil melewati tahap II. Shinji berhasil menyeimbangkan antara otonomi dan rasa malu/ragu-ragu. Hal ini terlihat dari setelah berhasil selamat dari perut *angel*, Shinji masih mampu dan mau memiloti *EVA* bersama kedua temannya. Meskipun sempat ragu-ragu untuk membunuh temannya, Shinji tampak membulatkan tekad dan membunuh *angel* terakhir yaitu Kaoru. “Mampu” adalah moto mereka yang bisa melewati tahap ini.

### **3.2.3. Tahap III : Inisiatif dan Kesalahan**

Shinji awalnya diceritakan sebagai tokoh yang belum mempunyai tujuan yang jelas, karena masa awal Shinji memiloti *EVA* adalah masa peralihan peran Shinji yang awalnya hanya anak SMA biasa kemudian berubah menjadi seorang pilot *EVA* yang harus menjaga bumi dari serangan *angel*. Pada masa ini Shinji sangat sering membuat kesalahan sampai Shinji sering sekali lari dari tanggung jawab. Shinji juga masih takut untuk bertindak sendiri dan berteman dengan orang lain sebab tidak mau menyakiti orang lain. Sifat tertutup Shinji ini terlihat dalam beberapa episode, yaitu episode 1,2,3,4, dan 6.

Shinji mulai memperlihatkan inisiatifnya dalam medan pertempuran. Contohnya setelah menyelamatkan temannya, Shinji yang diperintahkan untuk mundur justru berinisiatif menyerang *angel* dan berhasil memenangkan pertempuran tersebut. Namun karena tidak mentaati perintah, Shinji dimarahi dan akhirnya pergi dari markas. Hal ini memperlihatkan bahwa meskipun Shinji mempunyai inisiatif dalam dirinya tetapi tidak dibarengi dengan rasa tanggung jawab atau rasa bersalah.

Pada akhirnya Shinji mulai memiliki rasa tanggung jawab di dalam dirinya sebagai pilot *EVA*. Shinji juga tidak ragu-ragu berinisiatif dalam bertempur melawan *angel*. Bahkan Shinji sudah mempunyai sebuah tujuan yaitu mendapatkan pujian dari orang lain. Rasa tanggung jawab Shinji juga terlihat dimana ketika Shinji yang sudah tidak percaya dengan ayahnya, pergi dari markas. Ketika dia pergi sosok *angel* mulai menyerang kota. Awalnya Shinji tidak peduli, namun akhirnya dia tergerak dan merasa ini adalah tanggung jawabnya untuk melindungi bumi dan menyelamatkan teman-temannya. Akhirnya Shinji kembali ke markas dan meminta kepada ayahnya untuk memiloti *EVA* lagi. Hal ini dapat dijelaskan pada kutipan berikut.

シンジ	: 乗せてください！僕を。。僕をこの。。 初号機に乗せてください！父さん。。。
ゲンドウ	: なぜここにいる？
シンジ	: 僕は。。僕はエヴァンゲリオン初号機の パイロット碓シンジです！
Shinji	: Biarkan aku memilotinya! Aku.. Aku.. Biarkan aku memiloti unit-01! Ayah.
Gendou	: Kenapa kamu disini?
Shinji	: Aku.. Aku.. Aku pilot <i>Evangalion</i> unit-01! Ikari Shinji!

(*Neon Genesis Evangelion*, eps 19, 16:21-16:49)

Shinji hampir berhasil melewati tahap ketiga ini. Sampai akhirnya ada satu peristiwa dimana peristiwa ini merubah semua yang telah dia peroleh. Shinji dihadapkan dengan *angel* terakhir yang harus dia lawan dan kalahkan yaitu temannya sendiri yang bernama Kaoru. Shinji dihadapkan dengan pilihan dimana dia harus memenuhi tujuannya yaitu mengalahkan semua *angel* atau menyelamatkan teman-temannya. Pertempuran ini sangat menguras psikis Shinji

namun Shinji sudah bertekad jika dia harus mengalahkan semua *angel*. Akhirnya dengan berat hati Shinji mengalahkan *angel* tersebut. Namun setelah itu, Shinji merasakan rasa bersalah yang sangat besar. Shinji tidak berhenti menyalahkan dirinya karena telah membunuh Kaoru. Penjelasan mengenai rasa bersalah ini dapat dijelaskan dalam kutipan di bawah.

シンジ	: 生き残るなら、カヲル君のほうだったんだ。僕なんかよりずっと彼のほうがいい人だったのに。カヲル君が生き残るべきだったんだ。
Shinji	: Kaoru yang seharusnya selamat. Dia orangnya lebih baik daripadaku. Kaoru yang seharusnya selamat. ( <i>Neon Genesis Evangelion</i> , eps 24, 21:25-21:35)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun Shinji sudah berada di titik dimana dia berhasil menyeimbangkan inisiatif dan kesalahannya hingga mempunyai tujuan, Shinji kembali kehilangan tujuan dan dilanda rasa bersalah yang amat besar. Shinji kehilangan tujuan karena semua *angel* telah dikalahkan dan karena semua *angel* telah dikalahkan, Shinji tidak akan mendapat pujian sesuai tujuannya. Ditambah setelah kehilangan tujuan Shinji merasakan rasa bersalah yang amat besar.

#### **3.2.4. Tahap IV : Ketekunan dan Rendah Diri**

Tahap ini seorang anak dituntut untuk mengembangkan suatu kemampuan untuk menghasilkan suatu ketrampilan dan menghindari perasaan rendah diri yang berlebihan. Lingkungan tempat Shinji tinggal mengharuskannya memiliki kemampuan untuk bertahan dari serangan *angel*. Shinji yang awalnya seorang siswa

biasa diharuskan mempunyai kemampuan untuk memiloti robot *EVA* dan ketrampilan bertarung melawan *angel*.

Perkembangan ketrampilan Shinji ini bukanlah tanpa hambatan. Pertama kali Shinji memiloti *EVA*, Shinji hanya bisa menggerakkan robot *EVA* tersebut satu langkah dan terjatuh. Shinji juga mengalami trauma setelah kekalahan pertamanya tersebut. Perasaan rendah diri Shinji juga mulai terlihat yang ditandai dengan tidak akrabnya Shinji dengan teman sebayanya.

- ミサト : はい、もしもし。なんだ リツコか。  
 リツコ : どう？彼氏とはうまくいってる？  
 ミサト : 彼？ああ、シンジくんね。転校して2週間相変わらずよ。いまだに誰からも電話かかってこないのよね。  
 リツコ : 電話？  
 ミサト : ひつすアイテムだから。ずいぶん前に携帯渡したんだけどね。自分で使ったり、誰からもかかってきた様子ないのよ。あいつひよっとして友達いないんじゃないかしら。  
 リツコ : シンジくんってどうも友達を作るには不向きな性格かもしれないわね。ヤマラシのジレンマて話知ってる？  
 ミサト : ヤマラシ？あのトゲトゲの？  
 リツコ : ヤマラシの場合—相手に自分のぬくもりを伝えたいと思っても身を寄せれば寄せるほど体中のトゲでお互いを湯つけてしまう。人間にも同じことが言えるわ。今のシンジくんは心のどこから痛みにおびえて臆病になってるんでしょうね。
- Misato : Ya, Halo? Jadi kamu, Ritsuko.  
 Ritsuko : Bagaimana? Apakah kamu makin mesra dengan pacarmu?  
 Misato : Pacar? Oh, yang kamu maksud Shinji. Dia pindah ke sekolah dua minggu yang lalu dan tidak ada perubahan. Tidak ada yang meneleponnya.  
 Ritsuko : Menelepon?  
 Misato : Ya, kupikir dia perlu hp, jadi kuberikan padanya. Kupikir dia tidak menggunakannya walau sekedar menerima telepon. Aku tidak yakin, tapi kupikir dia tidak punya teman.

- Ritsuko : Sepertinya Shinji bukanlah orang yang mudah bergaul.  
Apa kamu tahu analogi “dilema landak”?
- Misato : Landak? Maksudmu binatang dengan rambut tajam itu?
- Ritsuko : Meskipun seekor landak ingin dekat dengan landak lain, semakin dekat mereka, semakin mereka saling menyakiti dengan duri mereka sendiri. Sama seperti sebagian manusia. Shinji mungkin takut disakiti dan sifat pengecut tumbuh di dalam hatinya.  
(Neon Genesis Evangelion, eps 3, 04:16-05:14)

Kutipan di atas memperlihatkan percakapan antara Kapten Katsuragi dan Ritsuko. Mereka berdua sedang berbicara mengenai Shinji yang meskipun sudah dua minggu pindah di sekolah baru, Shinji masih belum mempunyai seorang teman. Pada kutipan di atas juga disinggung analogi “Dilema landak”. Dilema landak adalah suatu analogi atau gambaran situasi yang dihadapi manusia ketika menjalin hubungan dengan sesamanya. Dilema landak menunjukkan bahwa meskipun ada niat baik, hubungan antar manusia tidak dapat terjadi tanpa saling merugikan satu sama lain, sehingga yang terjadi adalah perilaku hati-hati agar tidak menyakiti orang lain. Analogi ini sangat cocok dengan perilaku Shinji yang sangat berhati-hati dalam berinteraksi dengan orang lain karena takut menyakiti maupun disakiti.



Gambar 13, 14. Shinji sedang berlatih menggunakan senjata jarak jauh  
(Neon Genesis Evangelion, eps 3, 02:24;02:31)



Setelah berhasil mengendalikan EVA untuk berjalan, hal berikutnya yang Shinji harus pelajari adalah menggunakan senjata jarak jauh. Shinji memulainya dari simulasi dalam ruangan. Namun ketika menghadapi musuh secara langsung, Shinji mulai merasakan traumanya lagi. Gambar 13 dan 14 di atas memperlihatkan bagaimana Shinji belajar untuk bisa mengendalikan EVA yang sedang menggunakan senjata dimana yang awalnya tidak bisa membidik target menjadi bisa membidik dan mengenai target.

Ketrampilan Shinji dalam memiloti EVA semakin diasah. Kali ini Shinji harus menyamakan gerakan dan pemikirannya bersama pilot EVA yang lain yaitu Asuka. Asuka dikenal bersifat sangat bertolak belakang dengan Shinji. Maka dari itu hal ini sangat sulit bagi mereka namun harus mereka pelajari guna mengalahkan *angel*.

ミサト : 第7使徒の弱点は一つ。分離中のコアに対する2点同時の荷重攻撃、これしかないわ。つまりエヴァ2体のタイミングを完璧に合わせた攻撃よ。そのためには二人の協調完璧なユニゾンが必要なの。そこであなたたちにこれから一緒に暮らしてもらおうわ。

Misato : *Angel* ke 7 mempunyai satu kelemahan. Serangan yang tepat pada kedua inti target ketika mereka sedang terpisah. Artinya, serangan oleh dua EVA secara bersamaan dan tepat. Untuk itu, kerja sama dan koordinasi kalian harus sempurna. Maka dari itu aku biarkan kalian tinggal bersama.  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 9, 10:49-11:10)

Kutipan di atas memperlihatkan cara untuk mengalahkan *angel* ke 7 yaitu dengan menyerangnya dengan dua EVA sekaligus secara bersamaan. Awalnya Shinji dan Asuka menolak rencana tersebut. Namun karena demi mengalahkan

musuh, mereka akhirnya mau berlatih bersama. Latihan mereka berlangsung selama 6 hari dan dalam 6 hari tersebut akhirnya mereka berhasil menyamakan gerakan dan pikiran mereka yang dari awal bertolak belakang. Hal ini juga memperlihatkan kemajuan kemampuan Shinji dalam memiloti *EVA*. Sampai ketika menghadapi *angel* terakhir Shinji sudah terbiasa dan mampu memiloti *EVA* dengan baik.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Shinji berhasil melewati tahap ini. Shinji berhasil menyeimbangkan antara ketekunan dan rendah diri yang menghasilkan suatu nilai lebih yaitu kompetensi dalam hal memiloti *EVA*.

### 3.2.5. Tahap V : Identitas Ego dan Keraguan Peran

Penulis berpendapat bahwa dalam tahap inilah inti sebenarnya dari *anime Evangelion*. Sebab semua yang terjadi kepada Shinji dari tahap I sampai tahap IV akan bermuara kepada tahap V yang menentukan apakah Shinji akan berhasil melewati tahap V ini. Menurut Erikson dalam tahap ini anak harus mengetahui siapa dan peran apa yang harus dia emban dalam berkehidupan bermasyarakat. Shinji yang kerap kali melarikan diri pada awal cerita menandakan kekaburan peran dalam diri Shinji. Ketika Shinji baru mengenal *EVA*, Shinji selalu merasa bahwa melarikan diri adalah lumrah. Namun di sisi lain Shinji harus memiloti *EVA* atas dasar menuruti ayahnya. Konflik Shinji ini terjadi karena Shinji belum sepenuhnya menerima peran baru dirinya sebagai pilot *EVA*. Konflik Shinji ini pun bukan hanya berakibat pada dirinya namun juga pada orang-orang di sekitarnya. Shinji kerap kali bersitegang dengan Kapten Katsuragi maupun dengan ayahnya.

ミサト : いいかげんにしなさいよ！人のことなんか関係ないでしょ！？嫌ならこっから出て行きなさい

い！エヴァは私たちのことは全部忘れて、元の生活に戻りなさい！あんたみたいな気持ちで乗られんのは迷惑よ。

Misato : Diamlah! Ini tidak ada hubungannya dengan orang lain! Jika kamu tidak mau, keluarlah! Lupakan tentang semua ini dan kami, lalu pulanglah ke tempat asalmu! Kami tidak membutuhkan pilot dengan sikap seperti itu.  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 4, 14:27-14:42)

Kutipan di atas memperlihatkan kekesalan Kapten Katsuragi dalam menghadapi Shinji yang terus saja merengek dan melarikan diri. Awal Shinji memiloti *EVA* memang hal yang berat bagi Shinji karena pengendalian robot *EVA* sendiri yang mengharuskan pilotnya mensinkronisasi psikisnya dengan tubuh *EVA*. Peralihan peran Shinji dari siswa biasa menjadi seorang pilot *EVA* juga membebani psikis dari Shinji. Hal inilah yang menjadikan Shinji mengalami kekaburan peran.

Dalam perjalanannya, seorang pilot *EVA* yang baru bernama Asuka hadir dengan sifat yang sangat berbeda dengan Shinji. Sifat Asuka yang percaya diri dan egois sangat mempengaruhi perkembangan sifat dan pemikiran Shinji. Shinji mulai menanyakan tujuan dalam hidupnya dan untuk apa dia melakukan ini semua. Shinji juga mulai menerima peran barunya sebagai pilot *EVA*. Disini juga diperlihatkan pertama kali ayahnya memuji Shinji yang membuatnya menemukan tujuan dan perannya sebagai pilot *EVA*. Penjelasan mengenai Shinji yang mulai mendapatkan tujuan dan perannya dapat dilihat dalam kutipan di bawah ini.

シンジ : ねえ ミサトさん。  
 ミサト : 何？  
 シンジ : さっき父さんの言葉を聞いて褒められることがうれしいって初めて分かったような気がする。それに分かったんだ、僕は父さんのさっきの言葉を聞きたくて、エヴァに

- アスカ : 乗ってるのかもしれないって。  
: あんたそんなことでのってんの？ホントウにバカね。
- Shinji : Bu Misato.  
Misato : Apa?  
Shinji : Ketika kudengar kata-kata dari ayahku tadi, kurasa aku akhirnya mengerti kesenangan ketika sedang dipuji. Akupun akhirnya menyadari bahwa mungkin aku memiloti EVA karena aku ingin dipuji oleh ayah.
- Asuka : Itu alasanmu menjadi pilot EVA? Kamu memang bodoh ya?  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 12, 21:30-21:57)

Setelah menemukan peran dan tujuannya, Shinji semakin mengembangkan pribadinya menjadi lebih baik. Namun ketika Shinji mulai memperbaiki pribadinya, kejadian yang tak terduga membuatnya menyatu dengan tubuh dari robot *EVA*. Batas sinkronisasi pilot yang seharusnya 100% meningkat menjadi 400% yang membuat tubuh Shinji menyatu dan larut ke dalam tubuh *EVA*. Disinilah semuanya berubah. Shinji mulai dicerca pertanyaan mulai dari yang mendasar sampai yang mendalam oleh pikirannya sendiri. Semua pertanyaan itu membuat psikis Shinji bergejolak dan berulang kali ingin melarikan diri. Namun Shinji tidak bisa melarikan diri dari dirinya sendiri. Petanyaan yang dilontarkan oleh pikirannya sendiri ini membuat Shinji goyah akan tujuan dan perannya.

- アヤナミ : 優しくしてくれる？他の人が。  
シンジ : うん。  
アヤナミ : どうして？  
シンジ : それは僕がエヴァのパイロットだから。僕がエヴァに乗っているから大事にしてくれる。それが僕がここにいてもいい理由なんだ。僕を支えている全てなんだ。だから僕はエヴァに乗らなきゃ行けない。  
アヤナミ : 乗って？

- シンジ : 敵。。そうみんなが敵と呼んでいるものと戦わななきゃいけない。
- アヤナミ : 戦って?
- シンジ : 勝たなきゃ行けない。そう負けちゃ行けないんだ。みんなの言うとおりにエヴァに乗って、みんなの言うとおりに勝たなきゃ行けないんだ。そうじゃないと誰も。。誰も。。誰も。。
- Ayanami : Apakah orang lain baik padamu?
- Shinji : Iya.
- Ayanami : Kenapa?
- Shinji : Karena aku pilot EVA. Karena aku memiloti EVA, mereka memperlakukanku dengan baik. Itulah alasanku berada disini. Itu semua yang menopangku. Jadi aku harus memiloti EVA.
- Ayanami : Memiloti?
- Shinji : Musuh. Ya, aku harus melawan apa yang semua orang sebut dengan musuh.
- Ayanami : Melawan?
- Shinji : Aku harus menang. Benar, aku tidak boleh kalah. Aku harus memiloti EVA seperti yang semua orang katakan. Aku harus menang seperti yang semua orang katakan. Kalau tidak tidak ada.. tidak.. tidak ada..  
(*Neon Genesis Evangelion*, eps 20, 12:08-12:52)

Kutipan di atas memperlihatkan Shinji yang berbicara dengan Ayanami yang ada pada pikirannya. Meskipun Ayanami hanya melontarkan pertanyaan yang sederhana namun Shinji terlihat memaknai dan menjawabnya dengan panjang seakan-akan dia ingin meyakinkan dirinya sendiri dan menyembunyikan apa yang dia rasakan sebenarnya. Shinji juga terlihat mengatakan tujuannya sebagai pilot *EVA* dimana tujuannya tersebut masih menurut sesuai apa yang dikatakan oleh orang lain bukan muncul dari dalam dirinya sendiri. Ini memperlihatkan bahwa Shinji masih mengalami kekaburan peran bahwa perannya yang sekarang bukanlah pilihannya sendiri melainkan desakan dari orang lain dan lingkungan sekitar Shinji. Pada kutipan di atas juga memperlihatkan kecemasan terbesar Shinji yaitu tidak diakui oleh orang lain.

シンジ : ここは。。  
 他のシンジ : エヴァの中だよ。  
 シンジ : エヴァの中？僕はまたエヴァに乗ったのか？どうして？  
 ミサト : もうエヴァに乗らないの？  
 シンジ : 僕はエヴァにはもう乗らないって決めたんです。  
 ミサト : でもあなたは乗ったわ。エヴァンゲリオン初号機に。シンジくん、あなたはエヴァに乗ったからいまここにいるのよ。エヴァに乗ったから今のあなたになったのよ。そのことをエヴァに乗っていた事実を、今までの自分を自分の過去を、否定することはできないわ。ただこれからの自分をどうするかは自分で決めなさい。

Shinji : Dimana ini..  
 Shinji yang lain : Di dalam EVA.  
 Shinji : Di dalam EVA? Apa aku memiloti EVA lagi? Kenapa?  
 Misato : Kamu tidak mau memiloti EVA lagi?  
 Shinji : Aku tidak akan memiloti EVA lagi.  
 Misato : Tapi kamu masih memiloti Evangelion unit-01. Shinji, kamu ada disini karena kamu memiloti EVA. Kamu menjadi orang yang sekarang karena kamu memiloti EVA. Kamu tidak bisa membantahnya, bahwa kamu memiloti EVA. Kamu juga tidak bisa menolak yang sudah menjadi dirimu, yaitu masa lalumu. Tapi untuk apa yang akan kamu lakukan sekarang, kamu harus putuskan sendiri.  
 (Neon Genesis Evangelion, eps 20, 16:44-17:22)

Kutipan di atas masih berlangsung di dalam kepala Shinji. Percakapan Shinji bersama dengan Shinji yang lain dan Kapten Katsuragi yang menyadarkan Shinji bahwa tidak peduli seberapa keras Shinji mengelak bahwa dia sekarang adalah pilot *EVA* karena yang menjadikannya sampai sejauh ini adalah perannya yang baru yaitu sebagai pilot *EVA*. Tinggal Shinji yang harus memutuskan apa yang harus dia lakukan selanjutnya sebagai pilot *EVA*. Akhirnya Shinji mulai menyadari

peran dan tujuannya lagi sebagai pilot *EVA* dan berhasil keluar dari dalam tubuh *EVA*.

Shinji mulai membaik dan kembali menemukan peran dan tujuannya sebagai pilot *EVA*. Namun ada satu peristiwa terakhir yang membuat Shinji kehilangan peran dan tujuannya lagi yaitu saat bertarung melawan *angel* terakhir sekaligus temannya yaitu Kaoru. Shinji berhasil mengalahkan temannya sekaligus *angel* terakhir. Shinji yang telah memenuhi semua tujuannya yaitu mengalahkan semua *angel* dan mendapatkan pujian dari ayahnya menjadi kehilangan peran dan tujuannya setelah membunuh temannya dan menyalahkan dirinya sendiri. Dalam situasinya ini muncullah tujuan dari *NERV* yang sebenarnya yaitu menyetarakan umat manusia dan Shinji lah yang digunakan sebagai wadah dalam tujuan *NERV* tersebut.

Rencana penyetaraan dari *NERV* ini bertujuan untuk menyatukan semua jiwa menjadi satu guna mengisi kekosongan yang ada pada setiap hati manusia dan menemukan kedamaian abadi. Shinji yang mempunyai kekosongan peran dan identitas dalam dirinya akan diisi oleh perasaan orang lain yang mempunyai peran dan identitas sehingga diantara mereka tidak akan lagi mengalami kekosongan. Itulah sedikit penjelasan singkat apa yang akan terjadi kepada Shinji.

Shinji digambarkan berada pada satu ruangan yang hanya ada satu kursi dan dicerca banyak pertanyaan dari semua karakter. Pertanyaan yang berkaitan mengenai kepribadian Shinji. Pertanyaan inilah yang akan mengubah cara berpikir

Shinji yang akan membuat Shinji mendapatkan identitasnya dan mengenal dirinya lebih jauh.

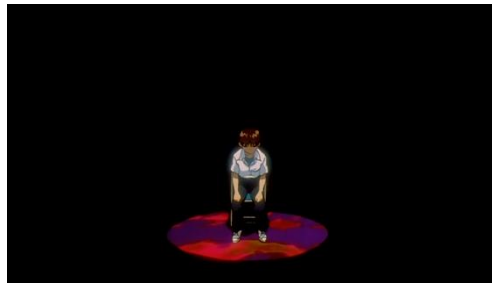
ナレーター : 何故エヴァに乗るのか?  
 シンジ : みんなが乗れって言うから。  
 ナレーター : だからエヴァに乗るのか?  
 シンジ : みんなの、それがみんなのためなんだからいいじゃないか。  
 ナレーター : みんなの、他の人のためにエヴァに乗るのか?  
 シンジ : そうだよ。いいことじゃないか。とってもいいことじゃないか! そうすればみんなが褒めてくれる、大事にしてくれるんだ。  
 アスカ : ウソね。あんたバカ? 結局自分のためじゃないの。そうやってまたすぐに自分に言い訳してる。  
 シンジ : そうかな。  
 アスカ : 他人のために頑張ってるんだと思うこと自体、楽な生き方してるっていうのよ。  
 シンジ : そうなのかな。  
 アスカ : 要するに寂しいのよ、シンジは  
 シンジ : そうなのかな。  
 アスカ : そんなのただの依存! 共生関係なだっけじゃない。  
 シンジ : そうかもしれない  
 アスカ : 自分が人に求められることをただ望んでるだけじゃないの。  
 シンジ : そうかもしれない。  
 アスカ : 人から幸せを与えられようとただ待ってるだけじゃないの。偽りの幸せを。

Narator : Mengapa kamu memiloti *EVA*?  
 Shinji : Karena semuanya menyuruhku begitu.  
 Narator : Karena itu kamu memiloti *EVA*?  
 Shinji : Itu.. Itu demi semuanya, jadi apa perlu alasan lain?  
 Narator : Jadi, Kamu memiloti *EVA* demi semuanya, demi orang lain?  
 Shinji : Benar. Bukankah itu hal yang bagus. Itu hal yang sangat bagus! Kalau aku memilotinya, semua orang memujiku! Mereka memperlakukanku dengan baik!  
 Asuka : Bohong. Kamu bodoh? Pada akhirnya kamu hanya melakukannya demi dirimu! Akhirnya beralasan demi dirimu lagi!  
 Shinji : Benarkah?  
 Asuka : Berlagak bekerja keras demi orang lain merupakan cara yang mudah untuk hidup!  
 Shinji : Benarkah?



Asuka : Dengan kata lain kamu kesepian, Shinji.  
 Shinji : Benarkah?  
 Asuka : Itu hanya ketergantungan! Tidak lain dan tidak bukan  
 adalah hubungan simbiosis!  
 Shinji : Kamu mungkin benar.  
 Asuka : Kamu hanya ingin orang-orang membutuhkanmu.  
 Shinji : Kamu mungkin benar.  
 Asuka : Yang kamu lakukan hanya menunggu, meminta orang-  
 orang agar memberimu kebahagiaan. Kebahagiaan  
 palsu.

(*Neon Genesis Evangelion*, eps 25, 05:00-06:05)



Gambar 15. Shinji yang sedang dicerca pertanyaan di dalam pikirannya sendiri.  
 (*Neon Genesis Evangelion*, eps 25, 05:00)

Gambar dan kutipan di atas memperlihatkan Shinji yang berada pada satu ruangan yang hanya ada satu kursi dan Shinji. Hal ini dapat diibaratkan sebagai bentuk kekosongan yang ada pada diri Shinji yang dia tutupi. Pada situasi tersebut Shinji kemudian dicerca berbagai pertanyaan yang dilontarkan oleh narator dan Asuka. Meskipun Shinji terdesak oleh pertanyaan yang ada pada pikirannya, Shinji masih menyembunyikan apa yang sebenarnya dia rasakan sampai akhirnya Asuka muncul. Asuka dengan sifatnya yang sangat percaya diri menegaskan bagaimana perasaan Shinji yang sebenarnya dimana Shinji hanya memiloti EVA demi dirinya sendiri bukan demi orang lain. Asuka juga berkata bahwa Shinji hanya menginginkan kebahagiaan yang didapatkannya dari orang lain bukan menciptakan kebahagiaan itu sendiri dari dalam dirinya. Hal ini memperlihatkan bahwa Shinji

masih memiliki kekosongan peran dalam dirinya karena belum sepenuhnya menerima keberadaan dirinya sendiri.



Gambar 16, 17, 18. Penggambaran abstrak peran Shinji yang masih tidak menentu (*Neon Genesis Evangelion*, eps 26, 06:50; 06:51; 06:52)

Gambar 16, 17, 18 di atas tampak pada tubuh Shinji merefleksikan peristiwa dan orang-orang yang dekat dengan Shinji. Gambar ini terus-menerus berubah seiring dengan berbagai pertanyaan yang juga dilontarkan kepada Shinji. Penggambaran abstrak ini dapat diibaratkan sebagai Shinji yang masih ragu-ragu dengan perannya yang sekarang atau belum sepenuhnya menerima perannya sebagai pilot *EVA*.

シンジ	: ほらみんなそう思ってる。きっとそう思ってるんだ。
アヤナミ	: そう思い込んでるだけでしょ。
シンジ	: 違う！だって僕は僕が嫌いだもの。
アヤナミ	: だからみんなもそうだと思ってる？
アスカ	: 嫌い、嫌い、大嫌い！
シンジ	: でも褒めてくれるんだ。エヴァに乗ると褒めてくれるんだ。人に褒められたんだ。
ナレーター	: だから嬉しい？
シンジ	: 人に褒められたんだ！
ナレーター	: でも嬉しくない。
アヤナミ	: どちらが本当の気持ちなの？
シンジ	: 分からない、いやどっちも本当の気持ちだ。
ミサト	: だからエヴァに乗るのね。
シンジ	: 今の僕にはエヴァしかないから。
アヤナミ	: そうしないと自分が保てないのね。

- ミサト : 確かにエヴァ初号機はあなたの心の一部だわ。  
 リツコ : けどエヴァにするがっているとエヴァそのものがあなた自身になってしまう。
- アオバ : エヴァそのものが君の全てになってしまう。  
 ミサト : 本当のあなた自身はどこにもいなくなってしまうのよ。
- シンジ : いいんだ！もともと僕にはなんにもなかったんだ。習っていたチェロだってなんにもなかったんだ。
- アスカ : 自分から何もしなかつただけじゃないの。  
 シンジ : でも今はエヴァに乗れるんだ！  
 アスカ : で そのうちエヴァがなければ何もできなくなるのよ。私みたい。
- Shinji : Lihat, semua orang berpikir demikian. Aku tahu apa yang mereka pikirkan.  
 Ayanami : Itu hanya menurutmu saja.  
 Shinji : Tidak! Karena aku benci diriku!  
 Ayanami : Jadi, menurutmu semua orang juga berpikiran begitu?  
 Asuka : Benci! Benci! Aku sangat membencimu!  
 Shinji : Tapi mereka tetap memujiku. Mereka akan memujiku jika aku memiloti EVA. Orang-orang memujiku.  
 Narator : Karena itulah aku bahagia.  
 Shinji : Orang memujiku.  
 Narator : Tapi tidak membuatku bahagia.  
 Ayanami : Mana perasaanmu yang sesungguhnya?  
 Shinji : Tidak tahu. Tidak, keduanya sungguhan.  
 Misato : Karena itulah kamu memiloti EVA?  
 Shinji : Karena sekarang hanya EVA yang aku punya.  
 Ayanami : Karena kalau tidak namamu akan runtuh.  
 Misato : Itu benar, EVA unit-01 adalah wadah dirimu.  
 Ritsuko : Namun jika kamu terus bergantung dengan EVA, EVA akan menjadi dirimu.
- Aoba : EVA sendirilah yang akan menjadi dirimu.  
 Misato : Dirimu yang asli akan lenyap.  
 Shinji : Aku tidak peduli! Aku tidak punya apa-apa juga! Bahkan sello yang pernah kulakukan juga tak bisa menghasilkan apapun!
- Asuka : Karena kamu tidak punya inisiatif.  
 Shinji : Tapi sekarang aku bisa memiloti EVA.  
 Asuka : Akhirnya kamu tidak bisa apa-apa tanpa EVA. Sepertiku.

(*Neon Genesis Evangelion*, eps 26, 06:19-07:33)

Kutipan di atas juga menguatkan gambar Shinji yang terus berubah dengan memperlihatkan percakapan Shinji yang menganggap semua orang membenci dirinya tapi semua orang juga memuji dirinya karena memiloti *EVA*. Shinji masih belum memutuskan apakah orang-orang di sekitarnya benar-benar membencinya atau hanya dia yang berpikiran seperti itu. Shinji juga beranggapan peran dan jati dirinya yang sekarang sangat bergantung pada robot *EVA* bahwa jika dia tidak memiloti *EVA* maka Shinji berkeyakinan dia tidak akan menjadi apa-apa. Karakter lain pun mengatakan bahwa jika Shinji terlalu bergantung dengan *EVA*, Shinji akan kehilangan dirinya sendiri. Namun Shinji tidak peduli jika dia kehilangan dirinya sendiri. Hal ini memperlihatkan bahwa Shinji belum menerima peran dan jati dirinya yang sebenarnya.



Gambar 19. Shinji yang berada pada dunia yang kosong yang hanya menyisahkan dirinya sendiri. (Neon Genesis Evangelion, eps 26, 13:01)

Gambar 19 memperlihatkan Shinji yang berada di dunia yang kosong yang hanya berisi dirinya sendiri. Hal ini menggambarkan bahwa pikiran Shinji mencoba memulai semuanya dari awal. Shinji harus melihat dunia yang kosong agar Shinji dapat melihat bagaimana dirinya jika tidak ada orang lain atau benda lain yang ada di sekitarnya.

- シンジ : これは？何もない空間。何もない世界。僕の他には何もない世界。僕がよく分からなくなっていく。自分がなくなっていく感じ。僕という存在が消えていく。
- ユイ : ここにはあなたしかいないからよ。
- シンジ : 僕しかいないから。
- ユイ : 自分以外の存在がないとあなたは自分の形が分からないからよ。
- シンジ : 自分の形？
- ミサト : そう、他の人の形を見ることで自分の形を知っている。
- アスカ : 他の人との壁を見ることで自分の形をイメージしている。
- アヤナミ : あなたは他の人がいないと自分が見えないの
- シンジ : 他の人いるから自分がいられるんじゃないか。一人はどこまでいっても一人じゃないか。世界はみんな僕だけだ！
- ミサト : 他人との違いを認識することで自分をかたどっているのね。
- アヤナミ : 一番最初の他人は母親。
- アスカ : 母親はあなたとは違う人間なのよ。
- シンジ : そう、僕は僕だ。ただ他の人たちが僕の心の形を作っているのも確かなんだ！
- ミサト : そうよ、碓シンジくん。
- アスカ : やっと分かったの？バカシンジ！
- Shinji : Ini.. ruang yang kosong. Dunia yang kosong. Dunia yang kosong selain diriku. Aku lupa akan diriku ini. Aku merasa seperti menghilang. Keberadaanku lenyap.
- Yui : Karena hanya kamu saja yang ada disini.
- Shinji : Karena hanya aku saja?
- Yui : Karena tanpa keberadaan sesuatu selain dirimu, kamu takkan tahu bentuk dirimu sendiri.
- Shinji : Bentuk diriku?
- Misato : Ya, kamu tahu bentuk dirimu dengan melihat bagaimana bentuk orang lain itu.
- Asuka : Dengan melihat penghalang di antara kamu dan orang lain, kamu menggambarkan bentukmu sendiri.
- Ayanami : Kamu tidak bisa melihat dirimu sendiri tanpa adanya orang lain.
- Shinji : Aku bisa berwujud karena ada orang lain di sekitarku! Jika aku sendiri, aku akan selalu sendiri tidak peduli berapa lama! Seluruh dunia adalah aku!
- Misato : Dengan mengenali perbedaan antara kamu dan orang lain, kamu membentuk dirimu sekarang.
- Ayanami : Orang lain yang pertama adalah ibumu.
- Asuka : Ibumu itu berbeda denganmu.

- Shinji : Benar, aku ya aku. Tapi itu berarti orang lain juga membentuk pikiranku!
- Misato : Itu benar, Ikari Shinji.
- Asuka : Akhirnya kamu sadar, Shinji bodoh?!
- (*Neon Genesis Evangelion*, eps 26, 13:01-14:16)

Kutipan di atas menunjukkan tokoh-tokoh yang lain mulai memberi penjelasan tentang bagaimana orang lain membentuk diri Shinji. Tanpa orang lain Shinji tidak dapat mengenali dirinya. Orang pertama yang membentuk diri Shinji adalah ibunya dan terus berjalan sampai sekarang bahwa orang lain juga membentuk diri Shinji yang sekarang. Shinji pun mulai menyadari bahwa dirinya ada berkat berinteraksi dengan orang lain dan bisa menjadi dirinya yang apa adanya.

- シンジ : 今の僕が僕そのものではない。いるんな僕自身があり得るんだ。そうだ、エヴァのパイロットではない僕もあり得るんだ。
- ミサト : そう思えば、この現実世界も消して悪いもんじゃないわ。
- Shinji : Diriku yang sekarang belum tentu diriku yang sebenarnya. Ada banyak diriku. Benar juga. Diriku yang bukan pilot EVA juga bisa saja ada.
- Misato : Ketika kamu berpikir begitu, kenyataan dunia ini tidak begitu buruk.
- (*Neon Genesis Evangelion*, eps 26, 18:55-19:08)
- シンジ : でも、みんな僕が嫌いじゃないかな？
- アスカ : あんたバカ？あんたが一人でそう思い込んでるだけじゃないの。
- シンジ : でも、僕は僕が嫌いなんだ。
- アヤナミ : 自分が嫌いな人は他人を好きに信頼するようになれないわ。
- シンジ : 僕はひきょうで臆病でズルくて弱虫で。
- ミサト : 自分が分かれば優しくできるでしょう？
- シンジ : 僕は僕が嫌いだ。でも好きになれるかもしれない。僕はここにいてもいいのかもしれない。そうだ、僕は僕でしかない。僕は僕だ、僕でいた

い。僕はここにいたい！僕はここにいてもいいんだ！

- Shinji : Tapi bukankah semuanya membenciku?  
 Asuka : Kamu bodoh?! Hanya kamu saja yang mempercayai kalau semuanya membencimu.
- Shinji : Tapi aku membenci diriku.  
 Ayanami : Siapapun yang membenci dirinya, dia tidak bisa mencintai atau mempercayai orang lain.
- Shinji : Aku penakut, munafik, dan pengecut.  
 Misato : Sekarang kalau kamu mengerti dirimu, kamu bisa menjadi baik.
- Shinji : Aku benci diriku. Tapi aku bisa belajar lebih mencintai diriku sendiri. Mungkin tidak masalah jika aku berada disini. Benar,aku ya aku, tidak lebih tidak kurang. Aku ya aku. Aku ingin menjadi diriku! Aku ingin berada disini! Tidak masalah jika aku berada disini!  
 (*Neon Genesis Evangelion*, eps 24, 20:28-21:19)

Kutipan di atas menunjukkan Shinji yang mulai menyadari bahwa dirinya bisa menjadi dirinya sendiri terlepas dari menjadi seorang pilot robot *EVA*. Shinji telah menerima dirinya yang dia nilai sebagai penakut, pengecut, dan munafik. Shinji memang membenci dirinya sendiri namun Shinji mulai mencoba mencintai dirinya dan membiarkan dirinya berada di sekitar orang lain tanpa berpikir akan menyakiti mereka.



Gambar 20, 21. Adegan penggambaran bahwa perisai Shinji mulai runtuh dan Shinji menjadi pribadi yang baru (*Neon Genesis Evangelion*, eps 26, 21:16; 21:18)

Gambar 20 dan 21 memperlihatkan dimana kaca pelindung diri Shinji yang mengurung Shinji berinteraksi dengan orang lain karena takut menyakiti mereka

mulai pecah. Shinji menjadi lebih terbuka untuk semua orang dan memulai peran barunya sebagai dirinya sendiri tanpa ada yang ditutupi sama sekali. Karena Shinji berhasil menemukan perannya, maka Shinji mendapat nilai positif yaitu kesetiaan dimana artinya mampu hidup di tengah masyarakat terlepas dari segala kekurangan, kelemahan, dan ketidakkonsistenan dirinya.



## BAB 4

### SIMPULAN

Penjelasan dalam bab ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama mengenai unsur naratif film dalam *anime Neon Genesis Evangelion* dan bagian kedua mengenai perkembangan kepribadian tokoh utama bernama Shinji Ikari dalam *anime* ini.

Dari hasil analisis pelaku cerita, selain terdapat tokoh utama bernama Shinji Ikari, terdapat juga tokoh pendukung bernama Rei Ayanami, Shoryu Asuka Langley, Katsuragi Misato, dan Gendou Ikari. Tokoh pendukung yang disebutkan ini adalah mereka yang memiliki pengaruh dalam perkembangan kepribadian tokoh utama. Serta diketahui bahwa Shinji Ikari memiliki sifat pembangkang, pemberani, tertutup, dan sering menyalahkan diri sendiri.

Terdapat dua permasalahan yang dialami Shinji yaitu pertama takut menghadapi kenyataan dan yang kedua belum mempunyai tujuan hidup. Permasalahan kedua sudah terselesaikan pada pertengahan cerita ketika Shinji mempunyai tekad untuk mengalahkan *angel* dan mendapatkan pujian, namun muncul kembali pada akhir cerita karena semua *angel* telah dikalahkan sehingga Shinji tidak mendapat pujian lagi. Sedangkan tujuan Shinji dibagi menjadi dua yaitu tujuan fisik berupa menyelamatkan umat manusia dari serangan *angel* dan tujuan non fisik berupa mendapatkan pujian dari orang lain. Hubungan naratif dengan ruang dalam *anime* ini adalah Tokyo-3 dan Geofront. Hubungan naratif dengan waktu dalam *anime* ini menunjukkan bahwa berbagai peristiwa yang ada terjadi pada tahun 2015 Masehi, sedangkan akhir dari cerita ini tidak disebutkan kapan.

Sementara, untuk urutan waktu yang terjadi dalam *anime* ini dibagi dalam tiga kelompok. Pertama awal Shinji memiloti *EVA*, kedua selama Shinji menghadapi *angel*, dan ketiga masa setelah semua *angel* dikalahkan. Sedangkan latar sebagai pembangun *mood* yang ditemukan yaitu suasana bahagia, menegangkan, dan menderita.

Selanjutnya, perkembangan kepribadian Shinji yang dianalisis dengan menggunakan teori perkembangan kepribadian Erik Erikson menunjukkan keberhasilan dan kegagalan. Setiap tahap perkembangan apabila berhasil melewatinya maka akan mendapat nilai lebih/positif. Lima tahap perkembangan kepribadian tersebut penulis rangkum dalam tabel di bawah ini dan dijelaskan pada paragraf berikutnya.

Tabel 1. Tahap-tahap perkembangan kepribadian tokoh utama

	Tahap 1 Kepercayaan dan kecurigaan	Tahap 2 Otonomi dan rasa malu / ragu- ragu	Tahap 3 Inisiatif dan kesalahan	Tahap 4 Ketekunan dan rendah diri	Tahap 5 Identitas dan keraguan peran
Hasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil

Pada tahap pertama ini, awalnya Shinji masih merasa curiga kepada orang-orang di sekitarnya. Namun kecurigaan Shinji perlahan menghilang ketika bergaul dengan Kapten Katsuragi karena mempunyai masa lalu yang mirip. Meskipun ada banyak peristiwa yang membuat rasa percaya Shinji memudar, pada akhirnya Shinji dapat mempertahankan kepercayaan terhadap orang-orang di sekitarnya hingga akhir cerita. Jadi dapat disimpulkan Shinji berhasil melalui tahap ini dan mendapat nilai positif yaitu harapan.

Pada tahap kedua, Shinji memperlihatkan kemajuan dalam menyeimbangkan antara otonomi dan rasa ragu-ragu sejak awal sampai akhir cerita. Shinji yang awalnya sering meragukan kemampuannya, menjadi lebih mandiri dan merasa mampu untuk melakukan segala sesuatu. Tanpa disadari pola pikir Shinji berubah. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa Shinji berhasil melewati tahap ini dan mendapat nilai positif yaitu tekad yang kuat.

Tahap ketiga ini tokoh Shinji pada pertengahan cerita sudah berhasil menyeimbangkan inisiatif dan kesalahannya hingga mempunyai tujuan. Namun dalam pemenuhan tujuan tersebut Shinji mengalami rasa bersalah yang amat besar karena telah membunuh temannya. Shinji kemudian memperlihatkan sikap berdiam diri. Sikap inilah yang terlihat sampai akhir cerita sehingga dapat disimpulkan tokoh Shinji gagal melewati tahap ini.

Pada tahap keempat, awalnya Shinji tidak mempunyai keahlian dalam memiloti *EVA*. Seiring dengan berjalannya waktu, ketekunan Shinji dalam berlatih untuk memiloti *EVA* membuahkan hasil. Shinji berhasil menyeimbangkan antara ketekunan dan rendah diri. Shinji mendapat nilai lebih yaitu kompetensi dalam hal memiloti *EVA* yang dibuktikan dengan angka sinkronisasi Shinji yang meningkat sehingga dapat memiloti robot *EVA* dengan sangat baik.

Tahap kelima ini sejak awal cerita Shinji terlihat sering meragukan perannya. Hal ini dikarenakan Shinji belum mendapatkan tujuan dalam hidupnya. Lambat laun seiring dengan tujuan yang sudah diperoleh, jalan pikiran Shinji mulai berubah. Shinji mulai mencoba menerima dirinya apa adanya dan menjadi lebih

terbuka kepada orang lain. Shinji akhirnya berhasil melewati tahap ini dan mendapat nilai positif yaitu kesetiaan.

Simpulan terakhirnya adalah perkembangan kepribadian Shinji dipengaruhi oleh lingkungan, orang terdekat, dan bagaimana cara Shinji berpikir. Lingkungan yang Shinji tinggali mengharuskan Shinji untuk membuka dirinya kepada orang lain. Ketika mulai membuka dirinya, Shinji akan bertemu dengan orang yang mempunyai sifat yang sangat bertolak belakang dengan Shinji. Sifat dari orang lain inilah yang merubah pola pikir Shinji. Semua faktor tersebut membuat Shinji berkembang menjadi pribadi yang baru. Terakhir, sisi positif yang dapat penulis ambil dari *anime* ini adalah *anime* ini tidak hanya menampilkan keterpurukan seseorang, namun juga menampilkan bagaimana seseorang tersebut dapat bangkit dari keterpurukannya dan menjadi lebih baik.

## 要旨

本論文の題名は、庵野秀明が制作されたアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』における主人公の性格発達に関する文学心理学研究である。この題名を選んだ理由は、主人公の年齢の子供に関係のない発達に興味があるからである。これは、主人公のシンジが若い頃の敵の攻撃から地球を守るという大きな責任を負っていたためである。本論文の目的は、このアニメのナラティブの要素を説明し、Erik Eriksson の人格発達理論から見た主人公の人格発達を説明することである。

この文献研究の主なデータソースは、1995年10月4日から1996年3月27日までスタジオガイナックスによって放送された庵野秀明が制作されたアニメの『新世紀エヴァンゲリオン』である。アニメのナラティブの構造を分析するために、Himawan Pratista の『Memahami Film』という本を使用した。この本に基づいて、筆者は登場人物、問題と葛藤、目的、ナラティブと空間の関係、ナラティブと時間の関係、及びセッティングを分析した。そして、Erik Eriksson に基づいた主人公の性格発達を分析するために、筆者は George C. Boeree の『Personality Theories: Melacak Kepribadian Anda Bersama Psikolog Dunia』という本を使用した。分析した結果としては下記のようなものである。

最初はナラティブの構造の分析した結果である。登場人物のシンジイカリは反抗的で、勇気があり、内向的で、しばしば自分自身を非難する性格

を持っている。シンジが直面した問題は現実に立ち向かうことを恐れ、人生に目的がないことである。そしてシンジの紛争は自分の役割を疑った。シンジの目的は二つである。それは、敵の攻撃から人類を守ることという物理的な目的と、他の人から称賛を得ることという非物理的な目的である。ナラティブと空間の関係は、Tokyo-3 と Geofront である。ナラティブと時間の関係 2015 年である。時系列は 3 つに分けられた。一つ目はシンジが EVA のパイロットになり始めたとき、二つ目は敵に直面したとき、三つ目はすべての敵が倒された後である。ムードビルダーとしてのセッティングは、幸せでストレスの多い、悲惨な雰囲気である。

次は、このアニメにおける主人公のシンジイカリの性格発達の分析した結果である。Erik Eriksson の人格発達理論により、性格の発達は五つの段階に分かれている。シンジは一つ目の段階を通過できた。彼は他人への信頼という形でプラスの価値を得ることができたからである。シンジは二つ目の段階も通過できた。彼はアニメの最初から最後まで、自律性と恥まはためらいのバランスをとって成長し続けることができたからである。この段階で、シンジは強い決意でポジティブなスコアを獲得した。しかし、シンジは三つ目の段階を通過できなかった。これは、シンジが友人を殺した後、目的を失い、非常に罪悪感を覚えたからである。彼は罪悪感があり、何もしたくなかった様子を見せた。そして、四つ目の段階では、シンジは初めは EVA の操縦が非常に劣っていたが、勉強を続け、ついにシンジは非常にうまく EVA を操縦することができた。シンジはコンピテンシースコア

が獲得できた。最後は五つ目の段階である。これはシンジが本当の自分を探す段階である。シンジはしばしば社会における彼の役割を疑い、EVA パイロットとしての彼の役割を断った。しかし、次第にシンジは気づき始め、彼がそうであったように自分自身を受け入れようとした。シンジはようやく自分と社会における彼の役割を受け入れ、忠誠の肯定的な価値が得られた。

本論文をまとめた後、筆者は子供の頃から大きな責任が与えられてきた子供の発達は、子供の心理に影響を与えることが分かるようになった。アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』のシンジの場合、十四歳のシンジは敵の攻撃から地球を守る責任が与えられたことである。この大きな責任と親の愛情の欠如は子供たちにストレスを与える可能性がある。したがって、親が子供からの苦情を聞きたい場合、それは非常に役立つと思う。

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Derry Ismail. 2017. *Perubahan Pola Pikir dan Perilaku Tokoh Anak dalam Anime Hotaru No Haka Karya Isao Takahata*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Anno, Hideaki. 1995. *Neon Genesis Evangelion*. <http://awbatch.id/neon-genesis-evangelion-batch-subtitle-indonesia-dvd-episodes-1-26>. (Diunduh pada 2 September 2017).
- Boeree, George C. 2017. *Personality Theories : Melacak Kepribadian Anda Bersama Psikolog Dunia*. Jogjakarta: Prismasophie.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Sastra*. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Esten, Mursal, 1978. *Kesusasteraan : Pengantar Teori dan Sejarah*. Bandung: Angkasa.
- Jastin, Crisandi, 2017. *Perkembangan Karakter Hades Dalam Novel Have A Hot Time, Hades! Karya Kate McMullan*. Skripsi. Manado: Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi.
- Mardalis, 2003. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Minderop, Albertine. 2011. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratomo, Delianto. 2015. *Konsep Moe dan Karakter Ayanami Rei Dalam Anime Neon Genesis Evangelion*. Skripsi. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Vidyanto, Arya Pratyaksa. 2015. *Analisis Tokoh dan Penokohan Ikari Shinji Dalam Anime Shinseiki Evangelion*. Skripsi. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.



## **BIODATA PENULIS**

Nama Lengkap : Harvan Priahutama  
NIM : 13050115120030  
Tempat, Tanggal lahir : Kab. Semarang, 27 Mei 1997  
Alamat : Sumber rt01 rw07, Panjang, Ambarawa  
Email : hrvnp27@gmail.com  
Nama Orang Tua : Harmanto (Bapak)  
Yamtini (Ibu)

### **Riwayat Pendidikan**

1. SD Virgo Maria I Ambarawa 2003-2009
2. SMP Negeri II Ambarawa 2009-2012
3. SMA Negeri I Ambarawa 2012-2015
4. Universitas Diponegoro 2015-2020