

Analisis Naratif *Lovecraftian Horror* dalam Cerita Manga *Berserk*

Alfath Marzuki¹, Suluh Gembyeng Ciptadi^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila, Jakarta

Email: alfathmrz@gmail.com

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila, Jakarta*

Email: suluhgembyeng@univpancasila.ac.id

Masuk tanggal: 15-05-2022, revisi tanggal: 01-06-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal: 10-06-2023

Abstract

Manga is a type of media in the form of text and images that can be studied in communication science using a text analysis approach. One type of manga that has a major influence on manga culture is berserk. Howard Philips Lovecraft's work called lovecraftian became a style of horror writing in literature and became one of the most influential genres in manga culture. The purpose of this research is to describe the lovecraftian horror narrative in Berserk manga by using Todorov's narrative level which consists of equilibrium, disruption, recognizing the disruption, attempt to repair damage, and new equilibrium to see lovecraftian horror elements consisting of sense of dread, the existence of the unfathomable, and human feelings as insignificant living beings. This study uses a qualitative approach. The unit of analysis is the Berserk manga chapters 3 – 8, 18 – 21, 89 – 105. The data collection technique is carried out by studying documents consisting of books or scientific journal articles related to research, and documentation in the form of Berserk manga screenshots. The results of the study show that the Berserk manga has lovecraftian horror elements consisting of a sense of dread, the existence of the unfathomable, and human feelings as insignificant living beings.

Keywords: narrative analysis, manga, lovecraftian horror

Abstrak

Manga adalah salah satu produk media berupa teks dan juga gambar yang dapat diteliti dalam ilmu komunikasi dengan menggunakan pendekatan analisis teks. Salah satu jenis manga yang memiliki pengaruh besar dalam kultur manga adalah berserk. Karya Howard Philips Lovecraft yang disebut lovecraftian menjadi gaya penulisan horror dalam literatur dan menjadi salah satu genre yang berpengaruh dalam kultur manga. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan narasi lovecraftian horror dalam manga Berserk dengan menggunakan tingkatan naratif Todorov yang terdiri atas equilibrium, disruption, recognizing the disruption, attempt to repair damage, dan new equilibrium untuk melihat elemen lovecraftian horror yang terdiri dari sense of dread, the existence of the unfathomable, dan perasaan manusia sebagai makhluk hidup yang insignifikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun unit analisisnya adalah manga Berserk chapter 3 – 8, 18 – 21, 89 - 105. Teknik pengambilan data dilakukan dengan studi dokumen yang terdiri dari buku atau artikel jurnal ilmiah yang terkait dengan penelitian, dan dokumentasi berupa screenshot manga Berserk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manga Berserk memiliki elemen lovecraftian horror yang terdiri dari sense of dread, the existence of the unfathomable, dan perasaan manusia sebagai makhluk hidup yang insignifikan.

Kata Kunci: analisis naratif, manga, lovecraftian horror

1. Pendahuluan

Manga adalah salah satu produk media hiburan yang populer dan dikonsumsi oleh massa dalam skala domestik, maupun global. Hal ini didukung oleh data statistik dari Amy Watson melalui Statista (2021) yang menunjukkan adanya peningkatan penjualan manga di Amerika Serikat dari tahun 2019-2020, yaitu dari angka 26% sampai ke angka 44%. Animo besar terhadap *manga* ditunjukkan melalui volume penjualan manga yang semakin besar. Per 24 Februari 2022, penjualan *manga* secara global sampai lebih dari satu milyar eksemplar.

Posisi pertama ditempati oleh *manga One Piece* yang menjadi *manga* paling laris dengan penjualan sebesar 490 juta eksemplar (Bayu, 2022). *Manga* telah menjadi sangat populer karena ragamnya *genre*, nilai keunikan seperti *excess*, rangkaian kejadian yang membuat pembaca terkesima, dan keunikan pada desain karakter. *Manga* juga adalah bentuk dari produk media massa, yang mana media massa itu sendiri memiliki kemampuan untuk memberikan efek berupa (Romli, 2016): pengaruh kognitif, yang menekankan aspek komprehensi informasi baru oleh audiens; pengaruh afektif, yang memberikan suatu dorongan empatis kepada pembaca – sehingga pembaca dapat merasakan tertentu ketika mengonsumsi suatu informasi; terakhir, pengaruh behavioral yang dapat membentuk atau mengubah suatu perilaku dari audiens yang menerima informasi baru.

Selain itu, manga dianggap sebagai bentuk dari komunikasi berbasis media massa sesuai dengan kategori dari komunikasi massa menurut Cangara (2005), yaitu bersifat melembaga: dikerjakan oleh beberapa pihak; memiliki model satu arah; meluas; terbuka; dan menggunakan peralatan teknis. Dalam hal ini, suatu *manga* dikerjakan oleh beberapa pihak yang terdiri oleh suatu studio atau penerbit tertentu, meluas dan terbuka karena *manga* dirilis untuk public, dan menggunakan suatu ruang atau wadah yang spesifik: berbentuk cetak dan non-cetak (berbasis *website* atau aplikasi).

Salah satu *manga* populer adalah *Berserk* yang merupakan sebuah *manga* dengan *genre dark fantasy*. Fantasi dapat dilihat sebagai salah satu genre fiksi, yang terkadang dapat melebur dengan fiksi sains (sci-fi). Meskipun begitu, ada perbedaan signifikan ketika mengenali *dark fantasy* sebagai -tidak hanya genre-, tetapi juga sifat dari narasi yang dibangun.

Salah satu elemen utama dalam *dark fantasy* adalah *spectacles* (Thomas, 2018). *Spectacles* mendeskripsikan mengenai situasi akan kehadiran monster yang bersifat spekulatif dan sangat beririsan dengan eksistensialisme pembacanya. *Spectacles* menghadirkan aspek dilematis yang dirasakan oleh karakter, yang kemudian dirasakan oleh pembacanya. Penggambaran aspek dilematis tersebut sangat kental oleh pengaruh Howard Philips Lovecraft, atau yang gaya penulisannya disebut dengan *Lovecraftian*. Nuansa dan atmosfer yang dibangun oleh Lovecraft dalam karyanya menonjolkan sisi pemahaman akan ketakutan itu sendiri, yang meningkatkan rasa ketakutan dari yang seolah-olah tampak benar, atau ke-seolah-olahan, atau disebut dengan *verisimilitude* (Synder, 2017). Selain itu, narasi yang dibawa oleh Lovecraft juga membawa pandangan yang meninggalkan *anthropocentrism*, yaitu suatu pandangan di mana manusia memiliki nilai intrinsik dalam kehidupan, dan memiliki tanggung jawab untuk menjaga kehidupan. Clohecy melihat bahwa dalam karya Lovecraft, Lovecraft beranggapan bahwa segala tindakan apapun dari manusia tidak memiliki arti yang signifikan (Clohecy, 2019)

Secara struktur, *manga* termasuk *Berserk* tentu saja memiliki teks-teks dan gambar-gambar yang kemudian membangun sebuah cerita, dan membentuk suatu narasi. Suatu teks naratif adalah suatu upaya untuk menyampaikan cerita kepada audiensnya melalui cara seperti bahasa, gambar, suara, bangunan, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut (Bal, 2009). Cerita sendiri adalah bagian dari narasi, dan narasi adalah bentuk dari rangkaian-rangkaian cerita yang diambil dari kejadian yang terjadi.

Mishler (dikutip oleh Josselson, 2011) menekankan bahwa narasi bukanlah representasi utuh dari suatu kejadian, melainkan konstruksi dari suatu kejadian yang dibuat secara tertentu, untuk audiens tertentu, untuk tujuan tertentu, dan untuk membentuk perspektif. Untuk memahami bagaimana narasi bekerja, secara sederhana adalah dengan mencoba memahami bagaimana suatu fenomena tertentu kemudian diasosiasikan dengan suatu narasi tertentu, sesuai dengan tujuan dari si pembuat narasi (penulis), dengan mengambil potongan-potongan dari kejadian penuh yang telah terjadi.

Penelitian yang menggunakan pendekatan naratif juga dapat digunakan dalam kasus lain, seperti edukasi. Pendekatan naratif menekankan mengenai cerita dari *story teller* yang kemudian dikomprehensi oleh pendengarnya. Todorov melihat narasi sebagai hal yang tidak datar, melainkan terdiri dari level-level yang kemudian membangun naratif tersebut. Level tersebut dibagi dengan lima level, yaitu: *Equilibrium, disruption, recognizing the disruption, an attempt to repair the damage, and new equilibrium* (Eriyanto, 2015).

Contoh dari penelitian yang menggunakan pendekatan analisis naratif adalah penelitian dari Listiyanto dan Fauzi (2016) yang menjelaskan mengenai platform Prezi sebagai fasilitator dalam proses mengajar. Temuan dalam penelitian tersebut adalah dari sisi pendidik (guru), mereka merasa bahwa penggunaan Prezi dapat mendorong kreatifitas mereka dalam proses mengajar dan meskipun ada halangan secara akomodatif, mereka sebagai pengajar tetap antusias untuk memanfaatkan platform Prezi. Lalu dari sisi pelajar, mereka beranggapan bahwa Prezi sebagai platform dalam proses belajar sangat membantu mereka untuk memahami materi yang diberikan. Selain itu, penelitian mengenai manga atau anime di Indonesia juga tidak sedikit, terutama di bidang komunikasi. Salah satunya adalah penelitian Hidayat (2019) yang membahas mengenai “Representasi Persahabatan dalam Anime Movie ‘Koe no Katachi’”. Dalam penelitiannya, Hidayat menggunakan semiotika Pierce untuk melihat representasi persahabatan pada obyek penelitiannya. Hidayat menemukan representasi persahabatan dalam anime Koe no Katachi disimbolkan melalui respect, trust, capitalization, social support, dan responsiveness yang ditunjukkan oleh karakter-karakter dalam anime Koe no Katachi.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu serta penjelasan mengenai *manga lovecraftian berserk* dan analisis naratif dalam konteks cerita *manga*, maka penelitian ini hendak menganalisis lebih jauh bagaimana narasi lovecraftian horror yang terdapat dalam manga *Berserk*? Analisis naratif yang digunakan adalah model analisis naratif Todorov. Todorov menjelaskan bahwa strukturalisme seharusnya melihat teks secara mendalam, dibandingkan apa yang terlihat dipermukaan (Herman & Vervaeck, 2019). Lebih jauh, Todorov (dalam Eriyanto, 2015) menjelaskan bahwa narasi merupakan suatu hal yang memiliki tingkatan. Tingkatan tersebut, menurut Todorov dibagi menjadi lima, yaitu: a) *Equilibrium*: Awal jalannya cerita, stabil, tenteram, dan damai. b) *Disruption of Equilibrium*: Hadirnya tokoh antagonis yang merusak keharmonisan pada awal cerita. c) *Recognizing the Disruption*: Gangguan dan dampak kerusakan

yang dihasilkan semakin besar d) *An Attempt to Repair the Damage*: Munculnya karakter utama atau pahlawan yang berupaya memperbaiki keadaan. Walaupun upaya tersebut gagal, upaya tersebut tetap terhitung sebagai perlawanan. e) *New Equilibrium*: Akhir dari naratif. Gangguan dan kerusakan pada tahap kedua sudah berakhir. Muncul keseimbangan baru pada kondisi dalam cerita.

Urgensi untuk menganalisis *Manga Berserk* dengan *dark fantasy* yang terkandung di dalam ceritanya dengan menggunakan analisis naratif adalah untuk melihat bagaimana rangkaian cerita yang tersusun dalam *manga Berserk* yang dibuat oleh Kentaro Miura, menunjukkan penggambaran atau narasi-narasi *lovecraftian horror* yang berkaitan erat dengan aspek *verisimilitude* atau suatu kondisi yang rumit untuk dijelaskan dalam penalaran manusia. Analisis naratif dapat membantu pembaca untuk melihat suatu teks bacaan tidak dalam permukaan saja, melainkan melihatnya sebagai suatu bagian dari rangkaian atau potongan-potongan kejadian yang dapat membentuk pola yang dapat dielaborasi dengan sebuah fenomena tertentu yang disadari oleh kesadaran pembaca.

Dari penjabaran tersebut, Todorov melihat narasi sebagai bentuk struktur. Struktur yang dibangun tersebut yang nantinya akan dianalisis, sangat penting untuk memberikan perhatian pada konteks yang terdapat dalam narasi suatu teks, konteks tersebut dapat dilihat secara relasional dan sosial (Josselson, 2011). Penjelasan mengenai definisi dari naratif juga dapat dilihat secara retorik dan pedagogik, yaitu dengan mengenali pembuat cerita dan juga pembacanya. Ungkapan sederhananya menurut Phelan & Rabinowitz (dalam Dwivedi, 2018), naratif adalah seseorang menceritakan sesuatu kepada orang lain di suatu waktu dan dengan maksud untuk menjelaskan bahwa sesuatu telah terjadi. Dengan menggunakan analisis naratif Todorov, penelitian ini berupaya mengkaji lebih jauh bagaimana narasi *lovecraftian horror* muncul di setiap tingkatan naratif mulai dari *Equilibrium*, *Disruption of Equilibrium*, *Recognizing the Disruption*, *An Attempt to Repair the Damage*, dan *New Equilibrium* yang dibangun dalam *lovecraftian horror manga berserk*?

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang memberikan informasi yang dibutuhkan penulis adalah *manga Berserk* karya dari Kentaro Miura dan objek penelitiannya adalah *manga Berserk* itu sendiri karena peneliti menemukan sebuah masalah berupa fenomena *lovecraftian horror* yang terdapat dalam *manga Berserk*. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi dokumen berupa buku, artikel jurnal penelitian terdahulu, atau skripsi, tesis, maupun disertasi, dan juga dokumen berupa *screenshot* gambar dari *manga Berserk*. Peneliti menjadikan *manga Berserk* yang diambil secara periodikal (terdiri sebagai chapter) yaitu *chapter 3 – 8*, *chapter 18 – 21*, dan *chapter 89 – 105*. Pemilihan *chapter* didasarkan pertimbangan peneliti karena peneliti melihat pemilihan *chapter* di atas menampilkan nilai *lovecraftian horror* dengan potensi penuh. Untuk mendapatkan representasi nilai *lovecraftian horror* dalam *manga Berserk*.

Analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis naratif Todorov. Analisis naratif Todorov melihat sebuah narasi dibangun melalui lima tingkatan cerita, yang bersifat tidak datar. Lima tingkatan tersebut adalah: *equilibrium*, *disruption*, *recognizing of disruption*, *an attempt to repair the damage*, *new equilibrium*. Melalui metode analisis tersebut, peneliti berupaya untuk melihat narasi

lovecraftian horror yang terdapat dalam manga *Berserk* dengan membaca dan melihat bagaimana cerita dalam manga *Berserk* kemudian dibagi dalam lima tingkatan dari rangkaian cerita yang dipaparkan oleh Todorov, kemudian peneliti akan melihat bagaimana kelima tingkatan tersebut kemudian menggambarkan elemen *lovecraftian horror* seperti apa yang sedang dikonstruksi. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan analisis naratif struktural.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan *Berserk chapter 3 – 8* yang merupakan bagian dari prolog dalam cerita. Lalu *Berserk chapter 18 – 21* yang merupakan salah satu bagian awal dalam arc Golden Age yang menceritakan masa lalu Guts dengan Griffith, Casca, dan Band of The Hawks. Kemudian *chapter 89 – 105* yang merupakan bagian dari arc Eclipse yang menjadi katalis jalannya cerita *Berserk*. Berikut ini adalah hasil analisis ketiga *chapter* dengan menggunakan model analisis naratif Todorov.

Tabel 1. Narasi *Lovecraftian Horror chapter 3-8*

Naratif Todorov	Manga Berserk	Gambaran Cerita	Elemen Lovecraftian Horror dalam Berserk
<i>Equilibrium</i>	Chapter 3 – 4	1. Guts tiba dalam suatu kerajaan yang sedang melakukan eksekusi mati 2. Konfrontasi Guts dengan pasukan kerajaan dan Zondark 3. Guts bersembunyi di tempat karakter misterius dan melihat <i>behelit</i>	<i>Sense of dread, the existence of the unfathomable.</i>
<i>Disruption of Equilibrium</i>	Chapter 4 (hal, 9 – 118)	1. Vargas menceritakan kekejaman sang raja 3. Zondark dengan bagian kekuatan kecil sang raja menyerang Guts, Puck, dan Vargas 4. Vargas ditangkap dan dieksekusi	Perasaan manusia sebagai makhluk yang insignifikan, <i>the existence of the unfathomable, sense of dread.</i>
<i>Recognizing the Disruption</i>	Chapter 5 (hal, 1 – 72)	1. Guts melihat mayat Vargas untuk terakhir kalinya dan bergegas menuju kastil setelah memutuskan untuk mengalahkan sang raja 2. Guts menginfiltrasi kastil sang raja	<i>sense of dread, perasaan manusia sebagai makhluk yang insignifikan</i>
<i>Attempt to Repair Damage</i>	Chapter 5 (hal, 73) – Chapter 8 (hal, 37)	1. Guts bertarung dengan sang raja 2. Sang raja dikalahkan Guts dengan luka yang fatal, kemudian membuka dimensi lima <i>apostles</i> dengan <i>behelit</i> miliknya	<i>The existence of the unfathomable, perasaan manusia sebagai makhluk yang insignifikan</i>

			3. Guts mengonfrontasi para <i>apostles</i> , tetapi upayanya sia-sia
<i>New Equilibrium</i>	<i>Chapter</i> 8 (hal 38 – 59)	1. Theresia trauma dan sangat putus asa 2. Theresia menyalahkan Guts atas seluruh kerusakan yang terjadi	<i>Sense of dread</i>

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Tahapan *equilibrium* dimulai pada *chapter* 3 saat kedatangan Guts di suatu kerajaan yang sedang melaksanakan eksekusi. Hingga akhirnya Guts menunjukkan agresi karena mengetahui bahwa raja dari kerajaan tersebut adalah salah bagian dari *apostles* dan melakukan konfrontasi langsung kepada tentara kerajaan yang mengawal jalannya eksekusi. Lalu, Guts akhirnya bertarung dengan jenderal militer kerajaan yang bernama Zondark dan berhasil mengalahkannya. Selanjutnya adalah tahapan *disruption of equilibrium* yang terjadi dalam *chapter* 4 ketika Vargas menceritakan tragedi yang menimpa dirinya dan keluarganya: Ia disiksa dan anak serta istrinya dibunuh di depan matanya oleh sang raja yang digambarkan Vargas sebagai monster.

Peneliti menemukan unsur manusia merasa bahwa dirinya adalah makhluk yang insignifikan ketika Vargas berhasil ditangkap dan mengalami penyiksaan, serta menyaksikan anak dan istrinya dibunuh oleh sang raja yang telah menjadi monster. Tahapan *recognizing the disruption* terjadi pada akhir *chapter* 4 ketika Guts menyadari efek destruktif yang disebabkan oleh sang raja dan membuat Vargas berhasil ditangkap dan dieksekusi mati. Selanjutnya, Guts yang memutuskan untuk melakukan konfrontasi kepada sang raja, menginfiltrasi istana sang raja. Dalam proses infiltrasinya, Guts harus berhadapan lagi dengan Zondark yang diperlihatkan semakin kuat dan semakin berwujud seperti monster.

Bagian dari *chapter* 5 ketika Guts berhadapan langsung dengan sang raja adalah tahapan *attempt to repair damage*. Dalam upayanya untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan dirinya, Guts 54 memutuskan untuk melawan langsung sang raja. Dalam proses pertarungannya dengan sang raja, Guts melihat transformasi sang raja menjadi sebuah monster besar yang utuh. *New equilibrium* ditemukan pada *chapter* 8 yang merupakan hasil akhir dari rangkaian kejadian yang dihadapi Guts dan Theresia. Titik keseimbangan baru yang tercipta setelah upaya resolusi Guts adalah kehancuran dan kebencian Theresia yang dilampiaskan kepada Guts. Lalu, *new equilibrium* yang tercipta pada *chapter* 8 menggambarkan mengenai realisasi Guts bahwa setiap orang yang berada di sekitarnya akan merasakan efek destruktif dan keputusasaan yang disebabkan oleh dirinya dan tanda kutukkan miliknya.

Tabel 2. Narasi Lovecraftian Horror chapter 18-21

Naratif Todorov	Manga Berserk	Gambaran Cerita	Elemen Lovecraftian Horror dalam Berserk
<i>Equilibrium</i>	<i>Chapter</i> 18 (hal, 1-6)	1. Griffith, Guts, Casca, dan <i>Band of The Hawks</i> sedang bersiap untuk menyerang kastil musuh	-

<i>Disruption of Equilibrium</i>	<i>of Chapter</i>	18	1. Judeau bercerita bahwa Nosferatu Zodd bergabung dengan tentara musuh 2. Guts memutuskan untuk masuk ke dalam kastil	-
<i>Recognizing the Disruption</i>	<i>the Chapter</i>	18	1. Guts melihat Zodd sedang berdiri menghunuskan pedangnya ke tentara <i>Band of The Hawks</i>	<i>existence of the unfathomable</i>
<i>Attempt to Repair Damage</i>	<i>Chapter</i>	19	1. Guts bertarung dengan Zodd 2. Griffith dengan pasukan lain dari <i>Band of The Hawks</i> datang untuk melawan Zodd	<i>Sense of dread & the existence of the unfathomable</i>
<i>New Equilibrium</i>	<i>Chapter</i>	21	1. Guts mengingat perkataan Zodd sebelum Ia pergi 2. Casca menyalahkan Guts atas tragedi yang terjadi	-

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2022)

Pada *chapter* ini, tahapan *equilibrium* dalam cerita adalah saat Griffith memimpin pasukan tentara bayaran *Band of The Hawks* yang mengepung kastil musuh. Tahapan *disruption of equilibrium* terdapat ketika Judeau menceritakan mengenai Nosferatu Zodd yang telah bergabung dengan pasukan musuh. Cerita tersebut terjadi pada halaman 7-8, lalu ditutup dengan keinginan Guts untuk masuk ke dalam kastil seorang diri setelah mengetahui rekan-rekannya yang berada di dalam kastil telah banyak yang gugur. Sementara itu, tahapan *recognizing the disruption* terjadi pada halaman 17, yaitu ketika Guts menyaksikan Zodd sedang berdiri setelah menghunuskan pedang ke dua tentara dari *Band of The Hawks*, dan pada akhirnya Guts menyerang Zodd. Namun, Zodd berhasil mengatasi Guts dengan mudah. Guts sangat terkejut dan juga merasakan takut dikarenakan kekuatan luar biasa dari Zodd. Pertemuan Guts dengan Zodd menunjukkan elemen *lovecraftian horror* berupa *the existence of the unfathomable* karena Zodd adalah monster yang terbukti nyata hidup dalam kehidupan manusia, dan ditunjukkan dengan pertanyaan monolog Guts, "...what the hell is he?"

Tahapan *attempt to repair damage* (*chapter* 19) ditunjukkan dengan pertarungan langsung antara Guts dan Zodd ketika dalam pertarungan Zodd yang berakhir dengan Guts dapat memberikan luka yang cukup dalam terhadap Zodd, meskipun pada akhirnya dalam *chapter* 20 Zodd bertransformasi menjadi monster utuh berukuran besar yang memberikan Guts rasa takut luar biasa sehingga Guts ditunjukkan hanya dapat melihat wujud Zodd dengan raut wajah yang penuh rasa takut. Bagian cerita tersebut menunjukkan elemen *sense of dread* yang menjelaskan bagaimana suatu hal yang tidak dapat dijelaskan dapat memberikan rasa takut yang luar biasa kepada manusia.

Kemudian, elemen *the existence of the unfathomable* peneliti temukan pada halaman 8, yaitu ketika Guts menerima serangan dari Zodd, dan Guts melakukan monolog yang berkata, "...a monster like this, can't possibly exist." Pada halaman 16

ketika Zodd mengamuk karena pasukan Band of The Hawks mengganggu pertarungannya dengan Guts, peneliti menemukan unsur *sense of dread* dalam lovecraftian horror. Pasukan Band of The Hawks yang melihat amukan dari Zodd, berdiri dalam ketakutan lalu berupaya untuk melarikan diri untuk menghindari serangan dari Zodd. Tahapan *new equilibrium* terjadi tepat setelah Zodd melarikan diri dan Guts memikirkan ucapan dari Zodd mengenai bahwa rekannya (Griffith) di masa depan akan membawa kematian kepada dirinya (Guts). Kemudian, dalam tahapan *new equilibrium* yang merupakan dampak dari tahapan perbaikan kerusakan yang diupayakan oleh Guts, menceritakan kondisi Griffith yang terkapar dan Casca menyalahkan Guts atas kejadian ini (pertarungan melawan Zodd).

Tabel 3. Narasi Lovecraftian Horror chapter 89-105

Naratif Todorov	Manga Berserk	Gambaran Cerita	Elemen Lovecraftian Horror dalam Berserk
<i>Equilibrium</i>	Chapter 89 - 90	1. Griffith menggunakan behelit 2. Hadirnya ritual <i>Eclipse</i>	<i>sense of dread</i>
<i>Disruption of Equilibrium</i>	Chapter 91- 94	1. Munculnya keempat <i>apostles</i> 2. <i>Apostles</i> berkata bahwa Griffith adalah <i>the chosen one</i> 2. Griffith memutuskan untuk mengorbankan <i>Band of The Hawks</i> setelah mendapatkan realisasi bahwa Guts adalah satu-satunya orang yang dapat membuatnya melupakan mimpinya	<i>sense of dread, the existence of the unfathomable, perasaan manusia sebagai makhluk hidup yang insignifikan</i>
<i>Recognizing the Disruption</i>	Chapter 95 – 97	1. Pembantaian yang dilakukan para monster kepada <i>Band of The Hawks</i> 2. Casca ditangkap oleh para monster paska kematian Judeau	<i>sense of dread, the existence of the unfathomable, dan perasaan manusia sebagai</i>
<i>Attempt to Repair Damage</i>	Chapter 98 – 103	1. Guts memutuskan untuk melawan para monster yang berada di hadapannya 2. Griffith terlahir kembali dan berdiri di hadapan Guts beserta dengan Casca yang telah ditangkap monster 3. <i>Skull Knight</i> membawa lari Guts dan Casca dan menyerahkannya ke Rickert	Perasaan manusia sebagai makhluk hidup yang insignifikan, <i>sense of dread</i>
<i>New Equilibrium</i>	Chapter 104-105	1. Guts tersadar di sebuah gua tempat yang digunakan sebagai tempat persembunyian oleh	<i>sense of dread & the existence of the unfathomable</i>

Rickert dan Erica dan Casca trauma serta lupa ingatan
2. Guts lari dari gua persembunyian lalu terbaring di dataran besar dan merasakan teror dari monster yang Ia sadari ketika lehernya memberikan rasa sakit
3. *Skull Knight* memberitahu Guts bahwa kehidupan Guts akan berjalan seperti neraka

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2022)

Tahapan *equilibrium* masih berlanjut pada chapter 89 ketika Griffith mengingat ucapan dari Wyald (monster yang mirip dengan Zodd) untuk menggunakan behelit untuk memanggil empat ‘malaikat’. Chapter 90 masih merupakan bagian dari *equilibrium*. Eskalasi dalam tahapan *equilibrium* ini diperlihatkan pada halaman 10. Unsur *sense of dread* dan *the existence of the unfathomable* ditunjukkan ketika Guts dan rekan-rekannya melihat fenomena yang terjadi di hadapan mata mereka, di mana unsur tersebut terlihat jelas karena Guts merasakan rasa takut dan tidak dapat memahami apa yang sedang terjadi di hadapannya, begitu juga dengan rekan lain dari Band of The Hawks. Unsur *sense of dread* dan *the existence of the unfathomable* juga ditemukan pada halaman 15 ketika salah satu anggota Band of The Hawks memberitahu Casca mengenai pemandangan monster-monster yang muncul dari bukit di hadapan mereka. Guts dan rekan-rekannya dari Band of The Hawks hanya dapat bisa melihat fenomena yang sedang terjadi di hadapan mereka dengan rasa kejut luar biasa dan juga rasa takut.

Chapter 91 adalah tahapan *disruption of equilibrium*. Tahapan disrupsi terjadi ketika tokoh antagonis dalam cerita telah hadir. Dalam cerita *Berserk* bagian 91 ini, tingkat disrupsi diunjukkan ketika para apostles turun ke ‘bumi’ untuk memulai ritual Eclipse. Pada chapter 91, peneliti melihat kentalnya elemen *the existence of the unfathomable*, *sense of dread* sepanjang halaman 1 – 13, yaitu penggambaran kemunculan keempat apostles secara satu persatu yang digambarkan berukuran raksasa dan juga ‘aneh’ yang dalam konteks ini adalah sesuatu yang sangat asing untuk manusia pahami. Kemudian di chapter 92, peneliti menemukan elemen *lovecraftian horror* berupa *sense of dread* dan *the existence of the unfathomed* dan perasaan manusia sebagai makhluk hidup yang insignifikan pada halaman 6 – 9, yaitu ketika monster-monster besar mengerubungi Guts dan rombongan Band of The Hawks, terutama pada halaman 9 ketika muncul kumpulan monster besar di hadapan Band of The Hawks beserta dengan text ‘despair’ yang berusaha menggambarkan bahwa jalan keluar untuk mereka (karakter manusia) hanyalah keputusan. Pada halaman 20 dalam chapter 92, peneliti menemukan unsur perasaan manusia sebagai makhluk hidup yang insignifikan. Pada halaman ini, digambarkan Guts yang terjatuh, tetapi berhasil menggantungkannya dirinya di dengan menancapkan pisau miliknya di antara tumpukan jiwa-jiwa terkutuk, terlihat sosok keempat apostles berdiri di sebuah tangan besar dan terlihat jauh dari pandangan Guts. Peneliti melihat bahwa halaman ini ingin menekankan seberapa kecilnya (hidup) manusia di hadapan para entitas dari dimensi lain atau entitas yang berada di luar nalar manusia.

Dalam chapter 93, peneliti melihat unsur *sense of dread* dan perasaan manusia sebagai makhluk yang insignifikan yang ditunjukkan dengan reaksi kejut dan penuh

rasa takut dari rombongan Band of The Hawks karena mereka menyaksikan kumpulan monster dan tangan besar yang menjadi tempat berdiri keempat apostles. Sementara itu elemen *lovecraftian horror* berupa *sense of dread* dan *the existence of the unfathomed* dalam chapter 94 peneliti temukan pada halaman 18, setelah Guts dan komplotannya mendapatkan brand of sacrifice karena Griffith memutuskan untuk mengorbankan mereka semua agar Ia dapat mewujudkan mimpinya dan terlahir kembali sebagai raja iblis. Chapter 95 merupakan pembuka dari tahapan *recognizing the disruption*, tepatnya ketika para monster akhirnya menyerang Band of The 77 Hawks yang telah dijadikan objek pengorbanan dalam ritual Eclipse agar Griffith dapat menjadi raja iblis. Chapter 95 menggambarkan pembantaian yang terjadi pada Band of The Hawks, yang mana mereka walaupun tentara bayaran, digambarkan tidak bisa melakukan apa-apa, kecuali lari untuk menyelamatkan diri mereka.

Kemudian temuan elemen *lovecraftian horror* pada *chapter 96*, peneliti temukan pada halaman 5-7 yang menggambarkan elemen *sense of dread*. Pada halaman ini, Casca digambarkan hanya dapat melihat monster-monster melahap rekannya sambil berdiri kaku. Sedangkan *chapter 98* merupakan tahapan *attempt to repair damage*, tahapan tersebut diperlihatkan dengan Guts yang memutuskan untuk mencoba melawan dan menghabiskan monster-monster yang mengepungnya. Guts menusuk, menebas, menggigit, dan mengoyak segala monster yang menyerangnya. Chapter 99 menceritakan mengenai keberlanjutan Guts dalam upayanya untuk bertarung dengan monster-monster yang mengincar dirinya. Chapter 101 adalah bagian dari puncak kejadian dalam Eclipse, yang merupakan tingkatan *attempt to repair damage* dalam narasi cerita Berserk. Selanjutnya *chapter 102* melanjutkan penutup dari *chapter 101* di mana Guts berlari ke arah Griffith untuk menghentikannya, tetapi upayanya digagalkan oleh para monster yang berada di sekitarnya. Guts ditahan dengan cengkraman para monster dan harus melihat Casca yang disetubuhi Griffith (Femto). Dari bagian cerita tersebut, peneliti melihat elemen perasaan manusia sebagai makhluk hidup yang insignifikan direpresentasikan melalui ketidakberdayaan Guts melawan jumlah dan kekuatan monster yang berada di sekitarnya, dan pada akhirnya tubuhnya ditahan oleh para monster.

Lalu *chapter 104* adalah tahapan akhir dari narasi Todorov, yaitu *new equilibrium*. Pada tahapan ini, ditunjukkan bahwa Guts yang terbaring di dalam sebuah gua yang menjadi tempat persembunyian dari Rickert dan Erica (anak dari ahli besi kenalan Guts), akhirnya sadarkan diri setelah bermimpi mengenai rekan-rekannya di Band of The Hawks. Dalam tahapan *new equilibrium* digambarkan bahwa kondisi baru yang harus dihadapi Guts tidak semakin membaik, meskipun dirinya dan Casca selamat, Casca harus menanggung trauma dan lupa ingatan setelah kejadian mengerikan dalam eclipse.

Berdasarkan temuan peneliti mengenai narasi *lovecraftian horror* dari 37 *chapters*, 36 dari 37 *chapters* menggambarkan narasi *lovecraftian horror* dalam *manga Berserk*, hanya satu *chapter* yang tidak termasuk yaitu pada *chapter 21* halaman 17 – 20. Elemen-elemen *lovecraftian horror* mendominasi cerita dalam berserk dan membentuk narasi cerita melalui proses sebab – akibat (Branigan dalam Varotsis, 2015) yang terjadi sepanjang cerita. *Manga Berserk* menawarkan hal yang sama seperti bagaimana *lovecraft* menawarkan horror dalam literatur, dengan membentuk sebuah dinamika dan juga dilema yang dirasakan dalam setiap karakter yang hadir dalam cerita.

Dinamika yang terbentuk dari dilema dan juga perasaan hilangnya harapan menjadi sebuah pesan yang dinarasikan kepada pembaca, selain itu dari Guts sebagai

karakter utama dari *manga Berserk* menjadi sebuah simbol kemanusiaan yang ingin diperlihatkan kepada audiens *manga Berserk*. Kentaro Miura selaku pencipta dari *Berserk* membuat sebuah narasi yang bersifat meneror pembacanya sehingga pembaca merasakan takut, teror, dan dilema eksistensi, tetapi juga tetap bertahan dengan rasa kemanusiaannya yang digambarkan melalui Guts dan karakter manusia lainnya dalam *manga Berserk*.

Peneliti melihat bahwa *manga Berserk* memberikan sebuah narasi teror sebagai pesan yang ditangkap oleh audiens. Salah satu poin utama dalam bentuk komunikasi massa adalah mengenai efek dan juga fungsi. Dalam konteks ini, peneliti beranggapan bahwa *Berserk* sebagai produk media komunikasi massa berupaya memberikan suatu dampak kepada audiens, yang bisa berakibat kepada aspek kognitif, afektif, ataupun behavioral (Romli, 2016).

Peneliti melihat bahwa narasi teror dalam imaji-imaji yang dimanifestasikan oleh Lovecraft berupaya memberikan suatu perasaan ketidaknyamanan atas setiap dinamika yang terjadi dalam cerita *Berserk*. Ketidaknyamanan yang lahir dari rasa ketakutan manusia atas suatu probabilitas atau ketidakpastian mengenai suatu entitas yang berpotensi untuk eksis (*verisimilitude*) (Synder, 2017). Pendapat tersebut diutarakan oleh peneliti melalui temuan dalam *chapter* ketika Guts pada akhirnya bertemu sebuah monster yang dianggap mitos, Zodd.

Dari temuan-temuan yang didapatkan oleh peneliti, peneliti pada dasarnya hanya ingin melihat bagaimana *Berserk* sebagai produk media mengonstruksi pesan-pesan atau teks yang kemudian membentuk suatu narasi, lalu dilemparkan kepada massa sehingga terdapat suatu efek berupa pemahaman mengenai teks dari *Berserk* itu sendiri, yang dalam konteks ini peneliti melihat bahwa *Berserk* menyusun teks-teksnya dengan narasi teror yang bersifat *anti-anthropocentrism* (Clohecy, 2019) dan memainkan dilema-dilema yang hadir dalam kehidupan manusia sebagai katalis produksi ketakutan.

Rasa dilema yang menjadi pesan dalam karya *Berserk* tidak hanya hadir karena beragam monster atau entitas lain yang berada di luar komprehensi manusia, melainkan mengenai bagaimana manusia menemukan suatu hal yang tidak dapat dijelaskan (*untranslability*) bagi mereka (Wilson, 2016). Dalam *manga Berserk* sifat ketidakjelasan (*untranslability*) digambarkan dengan eksistensi monster-monster atau makhluk *cosmic* yang eksistensinya tidak dapat dimengerti oleh manusia normal, selain itu *untranslability* tentunya adalah suatu hal yang dapat dirasakan manusia dalam kehidupan nyata.

4. Simpulan

Temuan dan pembahasan yang telah dielaborasi oleh peneliti menunjukkan bahwa *manga berserk* memiliki elemen *lovecraftian horror* pada 36 chapter: chapter 3 – 8, chapter 18 – 20, dan chapter 89 – 105; hanya chapter 21 halaman 17 – 20 yang tidak mengandung elemen *lovecraftian horror*. Dari setiap *chapter* yang dianalisis, peneliti menemukan ketiga elemen utama dalam tema *lovecraftian horror* yaitu *sense of dread*, *the existence of the unfathomable*, dan perasaan manusia sebagai makhluk hidup yang insignifikan.

Kemudian, ketiga elemen di atas: *sense of dread*, *the existence of the unfathomable*, dan perasaan manusia sebagai makhluk hidup yang insignifikan, digambarkan dengan ketidakberdayaan yang ditampilkan oleh karakter-karakter manusia dalam cerita *manga berserk*, lalu monster-monster dan atau entitas-entitas yang berada di luar

komprehensi manusia menjadi sumber teror untuk 104 setiap karakter manusia dalam *manga berserk*. Selain itu, entitas-entitas yang tidak dapat dikalahkan oleh manusia biasa dapat dibandingkan dengan pemerintah dan badan atau otoritas lainnya sebagai representasi dari entitas yang tidak hanya kuat, tetapi juga berada di luar jangkauan masyarakat.

Terakhir, berdasarkan temuan dan pembahasan, penulis merekomendasikan penelitian selanjutnya yang membahas mengenai *manga Berserk* dan tema *lovecraftian horror* untuk menggunakan pisau analisis yang berbeda seperti analisis struktural untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dengan menyinggung perilaku (manusia) dan kultur yang hadir dalam kehidupan manusia, atau melakukan studi semiotika untuk mendapatkan hasil yang fokus pada pemaknaan dalam setiap simbol-simbol yang hadir dalam *manga Berserk* sebagai produk media komunikasi massa.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah membantu selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila yang telah memberikan kritik, gagasan, masukan, dan saran selama pengerjaan penelitian ini berlangsung.

6. Daftar Pustaka

- Bal, M. (2009). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto.
- Bayu, Dimas. (2022, May 5). Daftar Manga Terlaris Sepanjang Masa, One Piece Juaranya. Retrieved July 17, 2022, from <https://dataindonesia.id/Ragam/detail/daftar-manga-terlaris-sepanjang-masa-one-piece-juaranya>
- Cangara, Hafidz. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Clohecy, N. A. (2019). *Losing Our Humanity: The Lovecraftian Sublime and Its Paralysis of Anthropocentrism. A Thesis*. Kansas: Emporia State University.
- Dwivedi, D. (2018). The Addressee Function, or the Uses of Narratological Laity: Lessons of Khasak. In J. Phelan, P. J. Rabinowitz, K. Byram, D. Dwivedi, H. S. Nielsen, & R. Walsh (Eds.), *Narratology & Ideology: Negotiating Context, Form, and Theory, in Postcolonial Narratives* (pp. 215-272). Columbus: The Ohio State University Press.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Naratif: Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Herman, L., & Vervaeck, B. (2019). *Handbook of Narrative Analysis. (2nd ed)*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Hidayat, Samsudin N. (2019). Representasi Persahabatan dalam *Anime "Koe no Katachi"*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Josselson, R. (2011). Narrative Research: Constructing, Deconstructing, and Reconstructing Story. In F. J. Wertz, K. Charmaz, L. M. McMullen, J. Ruthellen, R. Anderson, & E. McSpadden, *Five Ways of Doing Qualitative Analysis: Phenomological Psychology, Grounded Theory, Discourse Analysis, Narrative Research, and Intuitive Inquiry* (pp. 224-242). New York: Guilford Press.

- Listiyanto, R., & Fauzi, A. (2016). A narrative analysis of an english teacher's experience in using Prezi Presentation software in teaching vocabulary. *Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*, 2(1), 5–6.
- Romli, Khomsahrial. (2016). *KOMUNIKASI MASSA*. Jakarta: PT Grasindo.
- Synder, P. J. (2017). *"Dreadful Reality: Fear and Madness in the Fiction of H. P. Lovecraft"*. *Honors Theses*. Mississippi: *University of Southern Mississippi*.
- Thomas, E. E. (2018). Toward a Theory of the Dark Fantastic: The Role of Racial Difference in Young Adult Speculative Fiction and Media. *Journal of Language and Literacy Education*, 1-10.
- Varotsis, G. (2015). *Screenplay and Narrative Theory: The Screenplectics Model of Complex Narrative Systems*. Maryland: Lexington Book.
- Watson, A. (2021, Jun 1). Manga sales growth in the United States in 2019 and 2020. United States. Retrieved March 30, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/1090528/manga-sales-us/>
- Wilson, E. (Ed.). (2016). *The Dual State: Parapolitics, Carl Schmitt and the National Security Complex*. Routledge.