Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 87-94

REPRESENTASI ARKETIPE PADA KARAKTER TOKOH DAN ALUR GAME VISUAL NOVEL PERSONA 5 ROYAL (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA CARL G. JUNG)

Denisyah Indrawan Putra, Arip Hidayat, Andriyana
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoenesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan
putradenisyah@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini menganalisis representasi arketipe psikologi Jungian pada karakter tokoh dan alur cerita game visual novel *Persona 5 Royal*. Rumusan masalah meliputi: (1) bagaimana karakter tokoh dalam game tersebut; (2) bagaimana alur ceritanya; dan (3) bagaimana representasi arketipe ditinjau dari karakter dan alur game. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikologi sastra Jungian. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan dokumentasi berupa pencatatan dialog, narasi, serta perkembangan karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh utama Ren Amamiya mengalami transformasi psikologis sebagai pahlawan (*hero*) yang menjalani proses individuasi. Persona tiap karakter menyimbolkan kepribadian terdalam (*self*), sementara antagonis seperti Kamoshida, Madarame, dan Shido merepresentasikan arketipe bayangan (*shadow*) dalam bentuk sistem kekuasaan yang menyimpang. Arketipe lain seperti persona, animus, dan orang tua bijak tampak dalam karakter pendukung serta interaksi antartokoh. Dengan demikian, *Persona 5 Royal* tidak hanya menghadirkan hiburan naratif, tetapi juga memuat representasi psikologis mendalam tentang perjuangan batin manusia melawan sisi gelap dirinya dan sistem sosial yang menindas.
KATA KUNCI: *Alur; Arketipe; Carl Gustav Jung; Karakter Tokoh; Persona 5 Royal; Psikologi Sastra.*

ARCHETYPE REPRESENTATION IN CHARACTERS AND GAME PLOT OF VISUAL NOVEL PERSONA 5 ROYA (A STUDY OF CARL G.JUNG'S LITERARY PSYCHOLOGY)

ABSTRACT: This study analyzes the representation of Jungian archetypes in the characters and plot of the visual novel game *Persona 5 Royal*. The research problems cover: (1) how the characters are constructed; (2) how the narrative plot unfolds; and (3) how archetypes are represented through character and plot. A descriptive qualitative method with a Jungian literary psychology approach was employed. Data were collected through literature review and documentation of dialogues, narratives, and character developments. The results show that the protagonist, Ren Amamiya, undergoes a psychological transformation as a hero progressing through individuation. Each character's persona symbolizes the deepest layer of personality (*self*), while primary antagonists such as Kamoshida, Madarame, and Shido represent the shadow archetype manifested as deviant power systems. Other archetypes, persona, animus, and the wise old man, appear through supporting characters and inter-character dynamics. Thus, *Persona 5 Royal* delivers not only narrative entertainment but also a profound psychological representation of the human inner struggle against one's dark side and an oppressive social order.
KEYWORDS: *Archetype; Carl Gustav Jung; Character; Literary Psychology; Persona 5 Royal; Plot.*

PENDAHULUAN

Studi mengenai arketipe dalam karya naratif terus berkembang seiring meluasnya medium ekspresi manusia. Carl Gustav Jung mengemukakan bahwa arketipe adalah gambaran universal yang bersumber dari ketidaksadaran kolektif, lapisan psikis yang diwariskan dari generasi ke generasi dan termanifestasi dalam mitos, legenda, serta karya budaya lintas zaman (Jung, 1981). Salah satu bentuk arketipe yang paling menarik perhatian adalah arketipe pahlawan, yang menggambarkan perjalanan individu dalam menghadapi tantangan, mengatasi bayangan (shadow), dan mencapai realisasi diri.

Gim visual novel sebagai media interaktif menawarkan kemungkinan representasi arketipe yang unik. Berbeda

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 87-94

dengan sastra konvensional, pemain tidak sekadar menjadi penonton, melainkan partisipan aktif dalam membentuk jalannya cerita. Keterlibatan ini menciptakan pengalaman emosional yang lebih personal sehingga eksplorasi psikologis karakter terasa lebih langsung dan mendalam. Persona 5 Royal merupakan contoh nyata bagaimana gim dapat berfungsi sebagai medium naratif yang kaya untuk mengeksplorasi arketipe Jungian. Dalam gim ini, protagonis menghadapi ketidakadilan sosial sekaligus berjuang melawan sisi gelap dirinya, sebuah dinamika yang selaras dengan teori individuasi Jung.

Berbagai penelitian telah mengkaji arketipe dalam karya sastra modern. Burhanuddin (2024) meneliti figur bandit pahlawan dalam cerita rakyat era kolonial, menunjukkan bahwa arketipe pahlawan dapat hadir dalam sosok yang jauh dari ideal konvensional namun tetap mencerminkan perlawanan terhadap ketidakadilan. Azzahra dkk. (2023) menganalisis arketipe Jung dalam novel kontemporer dan membuktikan bahwa konsep ini relevan di berbagai latar budaya. Haniyah dkk. (2024) menyoroti arketipe persona dalam novel populer, sementara Ludfiansyah (2022) dan Ningtyas (2020) meneliti shadow dan animus sebagai bagian integral perjalanan pahlawan.

Arketipe yang dikemukakan Jung mencakup delapan jenis: pahlawan, diri (self), bayangan (shadow), persona, ibu agung (great mother), orang tua bijak (wise old man), anima, dan animus. Dalam konteks gim, arketipe-arketipe ini tidak hanya hadir pada karakter, tetapi juga menyatu dalam struktur alur cerita. Arketipe pahlawan pada dasarnya merupakan gambaran seseorang yang berjuang melawan kejahatan demi menegakkan keadilan (Feist & Feist, 2014; Roadi dkk., 2024). Joseph Campbell (1949) mengembangkan teori Jung ini menjadi tujuh belas tahapan perjalanan pahlawan (The Hero's Journey), dari panggilan petualangan hingga kebebasan untuk hidup, yang menjadi kerangka naratif universal.

Selain arketipe pahlawan, arketipe bayangan (shadow) mencerminkan sisi gelap kepribadian yang sering kali ditolak oleh kesadaran, meliputi emosi primitif seperti kemarahan, iri hati, dan keserakahan (Jung, 1948). Persona, di sisi lain, adalah "topeng" yang dikenakan individu dalam kehidupan sosial untuk beradaptasi dengan lingkungan (Jung dalam Prawira, 2013). Arketipe diri (self) merupakan pusat keutuhan psikologis yang dicapai melalui proses individuasi, yakni integrasi seluruh aspek kepribadian, sadar maupun tidak sadar. Anima (aspek feminin pada pria) dan animus (aspek maskulin pada perempuan) adalah dimensi psikis yang mendorong perkembangan batin melalui empat tahapan pematangan masing-masing.

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis karakter tokoh menggunakan teori kepribadian Hippocrates-Galenus yang membagi kepribadian manusia ke dalam empat tipe berdasarkan dominasi cairan tubuh: sanguinis (darah, optimistis dan ekspresif), plegmatis (lendir, tenang dan stabil), melankolis (empedu hitam, analitis dan sensitif), serta koleris (empedu kuning, tegas dan dominan) (Sujanto dkk., 2006; Littauer, 2019). Tipologi ini digunakan sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi kecenderungan kepribadian tokoh sebelum dihubungkan dengan arketipe Jungian.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) karakter dan kepribadian tokoh dalam Persona 5 Royal; (2) struktur alur cerita game tersebut; dan (3) representasi arketipe Jung ditinjau dari

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 87-94

karakter, kepribadian, dan alur. Kajian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap studi interdisipliner yang mempertemukan psikologi sastra, analisis media, dan kajian game.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan & Taylor, 1993). Objek penelitian adalah game visual novel Persona 5 Royal yang dianalisis melalui dialog, narasi, dan perkembangan karakter utamanya.

Teknik pengumpulan data mencakup dua cara. Pertama, studi pustaka untuk mengumpulkan data dan informasi dari sumber tertulis yang berkaitan dengan teori arketipe, psikologi sastra, tipologi kepribadian, dan kajian game. Kedua, dokumentasi berupa pencatatan adegan, dialog, dan jalannya cerita yang berkaitan dengan proses psikologis karakter dalam game.

Teknik analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup tiga komponen utama. Komponen pertama adalah reduksi data, yakni proses menajamkan dan memfokuskan data dengan membuang hal-hal yang kurang relevan. Komponen kedua adalah penyajian data dalam bentuk uraian deskriptif yang disusun secara logis dan sistematis. Komponen ketiga adalah penarikan kesimpulan berdasarkan bukti yang diperoleh dari analisis data secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter dan Kepribadian Tokoh dalam Persona 5 Royal

Ren Amamiya (Joker) memiliki kepribadian dominan koleris dan melankolis. Sisi kolerisnya tampak dalam keteguhan menghadapi rintangan dan keberanian mengambil keputusan, seperti saat ia memilih melawan Kamoshida meskipun berisiko besar. Sisi melankolisnya muncul dalam sikap reflektif dan penuh perasaan, ia kerap merenungkan konsekuensi tindakan dan mempertanyakan makna perjuangannya. Dari segi karakter, Ren menunjukkan keberanian moral yang sejati: bukan sekadar keberanian fisik, melainkan empati mendalam terhadap korban ketidakadilan seperti Shiho dan Ann. Kepeduliannya yang tulus dan rasa tanggung jawab yang matang menjadikannya pemimpin yang berintegritas.

Ryuji Sakamoto memperlihatkan temperamen sanguinis dan koleris. Sifat sanguinisnya tampak dalam kekekspresian, semangat tinggi, dan kepekaan emosional terhadap ketidakadilan. Sifat kolerisnya muncul dalam keberanian langsung menghadapi Kamoshida. Secara karakter, Ryuji memiliki empati kuat terhadap yang tertindas dan loyalitas tak tergoyahkan terhadap teman-temannya. Ann Tamaki menunjukkan perpaduan sanguinis dan melankolis, ramah dan adaptif di satu sisi, penuh perhatian dan empatik di sisi lain. Keputusannya melawan Kamoshida bukan sekadar respons emosional, melainkan pilihan moral untuk bertindak demi keadilan.

Morgana memperlihatkan kepribadian plegmatis yang kental: tenang, bijaksana, suportif, dan berperan sebagai mediator dalam tim. Yusuke Kitagawa memiliki kepribadian sensitif, perfeksionis, dan kompleks secara emosional, perpaduan melankolis dan koleris yang membuatnya rentan sekaligus tangguh. Futaba Sakura menampilkan kepribadian melankolis-plegmatis: introvert, emosional, dan perfeksionis, namun setelah transformasinya menjadi

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 87-94

sangat suportif dan loyal. Haru Okumura mengalami pergeseran kepribadian dari melankolis-plegmatis (pendiam, lembut, penurut) menuju melankolis-koleris (tegas dan aktif berjuang untuk keadilan) setelah konflik dengan ayahnya.

Sae Nijima menunjukkan kepribadian dominan melankolis dengan elemen koleris. Ketepatannya dalam menginterogasi Ren mencerminkan perfeksionisme melankolis, sementara ketegasannya dalam mengambil keputusan menunjukkan sisi koleris. Goro Akechi memiliki temperamen melankolis-koleris yang kompleks: reflektif namun meledak-ledak, dingin sekaligus obsesif. Karakter ini dibentuk oleh penolakan ayahnya dan memendam dendam mendalam yang pada akhirnya mendorong konflik ideologis dengan Ren. Igor, sebagai penjaga Velvet Room, memperlihatkan kepribadian melankolis-plegmatis, tenang, bijaksana, dan berfungsi sebagai pembimbing spiritual tanpa bersikap otoriter.

Alur Cerita dalam Persona 5 Royal

Alur Persona 5 Royal bersifat progresif (konvensional) dan mengikuti struktur The Hero's Journey yang dikemukakan Joseph Campbell (1949). Narasi dibangun secara kronologis dari panggilan petualangan (Call to Adventure), di mana Ren tiba di Tokyo dengan stigma tuduhan palsu, hingga kebebasan untuk hidup (Freedom to Live) yang ditandai dengan kepulangannya ke kampung halaman setelah menyelesaikan seluruh misi.

Alur ini melewati tahapan pembangkitan Persona, konflik dengan serangkaian antagonis yang semakin kuat, pengkhianatan, penangkapan Ren, hingga pertarungan ideologis melawan kekuatan kolektif represif berupa Yaldabaoth. Setiap istana (Palace) dalam Metaverse yang dimasuki Phantom Thieves menjadi penanda tahapan alur sekaligus representasi simbolik dari sisi gelap tokoh antagonis masing-masing. Alur game ini juga menampung sub-alur transformasi karakter anggota tim, dari Yusuke, Futaba, Haru, hingga Akechi, yang masing-masing membentuk lintasan individuasi tersendiri.

Representasi Arketipe Ditinjau dari Alur dan Karakter Tokoh

Dalam segmen alur awal hingga pengakuan Kamoshida, arketipe pahlawan terwujud dominan pada Ren Amamiya. Ia memulai perjalanan dari posisi lemah, penuh stigma akibat tuduhan palsu, dan secara bertahap membangkitkan kekuatan baru (Persona Arsène), membentuk aliansi, dan berjuang untuk kebenaran. Arketipe bayangan tampil kuat pada Kamoshida, yang merepresentasikan penyalahgunaan kekuasaan dan penindasan terhadap yang lemah. Istananya dalam Metaverse, sebuah kastil yang menggambarkan sekolah sebagai wilayah kekuasaan pribadi, menjadi perwujudan konkret dari sisi gelap ini.

Segmen alur yang melibatkan Yusuke dan Madarame menampilkan konflik antara pahlawan yang bertumbuh dan bayangan yang terselubung. Yusuke, yang semula mengidolakan gurunya, harus menghadapi kenyataan pahit bahwa Madarame adalah figur manipulatif. Pembangkitan Persona Goemon menandai peralihan dari keterikatan terhadap figur otoritas menuju kebebasan moral dan kesadaran diri yang lebih tinggi, sebuah titik transformasi klasik dalam narasi Hero's Journey. Dalam segmen Kaneshiro, Ren kembali menegaskan peran pahlawan, sementara Kaneshiro mengejawantahkan bayangan dalam bentuk kriminalisme murni: bisnis ilegal, eksploitasi pelajar, dan dominasi melalui ketakutan. Istananya berbentuk bank megah, yang mencerminkan ketamakan dan sistem kapitalistik yang destruktif.

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 87-94

Pada segmen Futaba, arketipe ibu agung tampil melalui sosok Wakaba, ibu kandung Futaba yang telah tiada namun tetap hadir sebagai sumber emosional terdalam. Transformasi Futaba dari tokoh yang terbelenggu trauma menjadi anggota Phantom Thieves yang aktif melambangkan kelahiran seorang pahlawan baru. Setelah transformasinya, Futaba juga mengambil peran orang tua bijak, sebagai sumber kebijaksanaan strategis dan dukungan teknis bagi tim. Segmen Haru menampilkan konflik batin antara loyalitas keluarga dan perjuangan menemukan jati diri. Ayah Haru, Okumura, berfungsi sebagai bayangan dalam wujud figur dominan dan manipulatif. Perubahan Haru dari sosok penurut menjadi pejuang aktif mencerminkan transformasi arketipal dari ibu agung (lembut dan mengasuh) menjadi pahlawan (tegas dan berjuang untuk keadilan).

Sae Nijima mewakili arketipe bayangan dalam bentuk keadilan yang terdistorsi. Sebagai jaksa, ia seharusnya menegakkan kebenaran, namun tekanan sistem dan ambisi pribadi mendorongnya menjadi simbol hukum yang korup. Istananya berbentuk kasino, mencerminkan bagaimana hukum telah berubah menjadi permainan yang dimanipulasi oleh elit. Setelah konfrontasi batin melalui palace-nya, Sae berevolusi menjadi figur pembimbing, sebuah dinamika yang menunjukkan bahwa arketipe bayangan dapat bertransformasi menjadi mentor setelah melalui refleksi diri yang mendalam.

Goro Akechi merepresentasikan arketipe bayangan yang paling kompleks. Ia adalah cerminan gelap Ren, anak yang dibentuk oleh penolakan ayahnya, memendam dendam, dan membawa konflik maskulinitas yang kacau. Relasinya dengan Ren mengandung dimensi animus: Akechi terobsesi untuk mengalahkan "cermin idealnya," yang mencerminkan pertarungan antara dua prinsip maskulin yang berbeda nilai. Pengorbanan dramatisnya pada akhir cerita menambah kedalaman arketipe bayangan yang bertransformasi menjadi sesuatu yang melampaui sekadar antagonisme.

Masayoshi Shido merupakan puncak manifestasi arketipe bayangan dalam Persona 5 Royal. Ia bukan sekadar antagonis biasa, melainkan simbol korupsi struktural: memanipulasi hukum, mengontrol media, dan menggunakan Metaverse sebagai alat eliminasi lawan. Konfrontasi dengan Shido juga mencerminkan proses individuasi, Phantom Thieves tidak hanya berhadapan dengan musuh eksternal, tetapi juga bagian terdalam dari sistem dan diri mereka sendiri yang telah terluka dan dimanipulasi. Kemenangan melawan Shido menandai titik penting dalam integrasi ego dan kesadaran kolektif tim.

Yaldabaoth merepresentasikan bayangan kolektif umat manusia: keinginan untuk melepaskan kebebasan demi kenyamanan dan perlindungan absolut. Ia adalah "dewa palsu" yang bangkit dari ketakutan dan kemalasan batin kolektif. Pertarungan melawan Yaldabaoth adalah pertarungan ideologis, Ren membangkitkan Persona sejatinya, Satanael, sebagai simbol pemberontakan terhadap determinasi dan penindasan kolektif. Arketipe diri (self) terwujud penuh dalam momen ini: Satanael menjadi representasi individuasi yang sempurna, di mana Ren berhasil mengintegrasikan ego, bayangan, dan persona dalam satu keutuhan psikologis yang sadar dan merdeka.

Segmen terakhir dengan Dr. Maruki menghadirkan dimensi arketipal yang paling halus namun paling menggugah. Maruki menempati peran orang tua bijak yang sesat, ia menawarkan dunia tanpa

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 87-94

penderitaan, namun dengan mengorbankan kehendak bebas. Persona-nya, Azathoth yang berevolusi menjadi Adam Kadmon, memperkuat simbolisme utopisme yang bertentangan dengan prinsip individuasi Jungian. Sementara itu, Ren justru menjadi orang tua bijak sejati ketika ia menolak utopia dan memimpin timnya kembali ke realitas. Persona Satanael yang ia pertahankan menjadi simbol komitmen terhadap kebebasan dan keotentikan, perwujudan arketipe diri yang menyelesaikan seluruh perjalanan individuasinya.

Jika ditinjau secara keseluruhan dari alur, arketipe pahlawan mendominasi karena seluruh struktur naratif dibangun di atas logika kepahlawanan: panggilan petualangan, konflik moral, pertemuan dengan orang tua bijak, dan kemenangan atas kejahatan. Namun jika ditinjau dari karakter tokoh, arketipe bayangan justru tampil dominan karena penggambaran sifat asli para antagonis, mulai dari Kamoshida hingga Yaldabaoth, lebih kuat dan beragam daripada penggambaran sisi heroik. Perbedaan perspektif ini menunjukkan bahwa Persona 5 Royal berhasil membangun ekosistem arketipal yang seimbang, di mana terang dan gelap saling mendefinisikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap Persona 5 Royal menggunakan pendekatan psikologi sastra Carl Gustav Jung, dapat disimpulkan hal-hal berikut.

Karakter tokoh dalam game ini menampilkan beragam tipologi kepribadian Hippocrates-Galenus. Kepribadian plegmatis menjadi yang paling menonjol pada tokoh protagonis karena sifat pantang menyerah, ketenangan dalam menghadapi konflik, dan kepemimpinan reflektif yang konsisten sepanjang cerita. Ditinjau dari arketipe, bayangan mendominasi gambaran karakter secara keseluruhan karena sisi gelap para antagonis digambarkan lebih kaya dan beragam dibandingkan karakter heroik, meskipun selisih kemunculan keduanya hanya tipis.

Alur cerita bersifat progresif dan mengikuti struktur klasik The Hero's Journey. Narasi dibangun dari panggilan petualangan, penolakan, pertemuan dengan figur pembimbing, hingga pertarungan ideologis melawan kekuatan represif. Alur ini menekankan pertarungan antara kehendak bebas dan manipulasi kesadaran kolektif, yang diperankan melalui misi Phantom Thieves melawan para antagonis yang merepresentasikan sistem sosial korup.

Ditinjau dari alur, arketipe pahlawan mendominasi karena seluruh cerita digerakkan oleh logika heroisme: perjuangan melawan ketidakadilan, pertumbuhan moral, dan kemenangan atas kejahatan. Proses individuasi Ren Amamiya, dari remaja terstigma hingga pahlawan yang membangkitkan Satanael, menjadi poros arketipal utama yang menyatukan seluruh lapisan naratif game ini. Persona 5 Royal terbukti bukan sekadar karya hiburan, melainkan medium refleksi psikologis yang kaya akan simbolisme Jungian.

DAFTAR PUSTAKA

Adnas, D. A., & Fu, M. (2021). Perancangan Game Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. Journal of Information System and Technology (JOINT), 2(3), 1–9.

Ahmad, H. A. (2023). Representasi Budaya Minum Kopi Dalam Game Visual Novel Coffee Talk. Jurnal Bahasa Rupa, 6(3), 217–226.

Amin, F., & Wahyudin, A. Y. (2022). The impact of video game: “Age of

Empires II" toward students' reading comprehension on narrative text. Journal of English Language Teaching and Learning, 3(1), 74–80.

Anggreini, D., Priyojadmiko, E., & Setiana, D. (2020). Analisis Koneksi Matematika Ditinjau dari Tipe Kepribadian Sanguinis, Koleris, Melankolis, dan Plegmatis. Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika, 10(1), 71–88.

Azzahra, N., Nasution, I., & Lubis, H. S. (2023). Kepribadian Tokoh Utama dalam Novel Elegi Haekal Karya Dhia'an Farah Menurut Arketipe Carl Gustav Jung: Kajian Psikologi Sastra. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 29491–29500.

Burhanuddin, A. (2024). Bandit hero figures in colonial era Indonesian folklore: A review of Carl Gustav Jung's hero archetype. Sanggam, 1(1), 43–51.

Campbell, J. (1949). The hero with a thousand faces. Princeton University Press.

Feist, J., Feist, G. J., & Roberts, T. A. (2017). Teori kepribadian. Salemba Humanika.

Feist, J., & Feist, G. J. (2014). Teori kepribadian: Theories of personality. Salemba Humanika.

Haniyah, H., Herwan, H., & Solihat, I. (2024). Analisis bentuk-bentuk kepribadian tokoh utama atas arketipe persona dalam novel That Summer Breeze: Beri Aku Kesempatan Kedua karya Orizuka. J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah, 3(5), 2512–2519.

Jung, C. G. (1952). The integration of the personality. Routledge & Kegan Paul.

Jung, C. G. (1964). Man and his symbols. Anchor Press.

Jung, C. G. (1980). Collected works of C. G. Jung: Archetypes and the unconscious (Vol. 9, Part 1). Princeton University Press.

Jung, C. G. (1981). The archetypes and the collective unconscious: Collected works (Vol. 9). Routledge.

Jung, C. G. (1983). The essential Jung. Princeton University Press.

Jung, C. G. (2013). Aion: Researches into the phenomenology of the self. Collected works of Carl G. Jung (Vol. 9, Part II). Princeton University Press.

Jung, C. G. (2018). Diri yang tak ditemukan (Z. Ishak, Ed.). IRCiSoD.

Jung, C. G. (2019). Memperkenalkan psikologi analitis: Pendekatan terhadap ketaksadaran (G. Cremers, Ed.). Gramedia.

Jung, C. G. (2020). Empat arketipe: Ibu, kelahiran kembali, ruh, penipu (M. A. Fakih, Ed.). IRCiSoD.

Littauer, F. (2019). Personality plus (edisi revisi). Binarupa Aksara.

Ludfiansyah, A. M. (2022). Shadow and persona in Jeff Lindsay's Darkly Dreaming Dexter [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].

Milawasri, F. A. (2017). Analisis karakter tokoh utama wanita dalam cerpen Mendiang karya S. N. Ratmana. Jurnal Bindo Sastra, 1(2), 87–94.

Ningtyas, N. R. A. (2020). Animus of the main character in Victoria Aveyard's Red Queen [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].

Nurachim, I. (2021). Shadow archetype in Michael Thomas Ford's Suicide Notes [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].

Nurdayanti, C., Natsir, M., & Lubis, I. S. (2020). The archetype analysis of main character in Hush, Hush novel.

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 87-94

Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 4(1), 81–92.

Nurgiyantoro, B. (2018). Teori pengkajian sastra. Gadjah Mada University Press.

Prakoso, J. W. (2021). Anima and animus personality of the main characters in CJ Redwine's Defiance [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].

Roadi, A., Ililirugun, Z. M., & Kurniawan, E. D. (2024). Representasi arketipe Carl Gustav Jung tokoh utama dalam novel Anwar Tohari Mencari Mati karya Mahfud Ikhwan. BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan, 2(1), 117–127.

Simaremare, J., Santoso, G., Rantina, M., & Asbari, M. (2023). Sastra menjadi pedoman sehari-hari: Telaah singkat karya sastra menurut para ahli. Jurnal Pendidikan Transformatif, 2(3), 57–60.

Sugiantomas, A. (2020). Langkah awal menuju apresiasi sastra Indonesia. Brikad.

Sujanto, A., Lubis, H., & Hadi, T. (2006). Psikologi kepribadian. Bumi Aksara.

Tamira, A. S. (2022). Kepribadian melankolis dan plegmatis tokoh Taneko dalam tanpen Taneko No Yuutsu karya Akutagawa Ryunosuke [Skripsi, Universitas Andalas].

Wellek, R., & Warren, A. (1990). Theory of literature. Lowe & Brydon.

Zarawaki, N. M. (2022). Menelaah kesusastraan dan karya sastra Dinasti Abbasiyah. Kulturistik: Jurnal Ilmu Bahasa dan Budaya, 6(1), 64–71.

Zuhro, H. F. (2020). Individuation process of the main characters in Okky Madasari's Bound [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].