

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Ketika membaca karya sastra terkadang hal-hal dalam karya sastra sering kita jumpai pada kehidupan nyata. Adanya hubungan antara karya sastra dengan kehidupan tidaklah berlebihan, sebab pengarang dari karya sastra hidup dalam kenyataan.

Karya sastra itu sendiri lahir dari proses kreatif pengarang dalam melihat kenyataan yang ada di sekitarnya. Seperti yang diungkapkan Djojoseuroto (2006 : 9), karya sastra selalu mengungkapkan hal-hal yang dipikirkan pengarang sebagai refleksi pengarang atas realita kehidupan yang dilihat, didengar, dibaca, ataupun dialami oleh pembaca.

Komik juga termasuk kedalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7). Komik adalah narasi yang diceritakan melalui sejumlah gambar yang diatur di dalam garis-garis horizontal, strip, atau kotak, yang di sebut *panels*, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu terbatas. Dialog direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari di dalam balon, yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari berbagai ukuran (Danesi, 2010:180)

Secara umum, komik dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis seperti aksi, fantasi, historis, seni bela diri, misteri, roman, olah raga dan supernatural. Hingga saat ini cerita mengenai makhluk supernatural atau *youkai* masih menjadi

topik menarik diberbagai belahan dunia, termasuk Jepang. Hal ini dikarenakan masyarakat Jepang masih menjaga keseimbangan antara kehidupan duniawi dengan kehidupan spiritual (Ross, 2007:27).

Dalam sejarah kesusastaan Jepang, cerita fiktif mengenai *youkai* sudah ada sejak dahulu. Awalnya cerita fiktif bertema *youkai* berkembang mulai dari upacara ritual magis yang merupakan cikal bakal kesusastaan Jepang, yang berkembang dari bahasa lisan dan diciptakan dari mantra-mantra ritual magis sehingga menjadi kesusastaan lisan, yang kemudian melahirkan *densetsu* (legenda). Melalui *densetsu*, cerita fiktif mengenai *youkai* berkembang di Jepang.

Yokai itu sendiri di dalam Kamus Kanji *Modern* adalah hantu atau monster (Nelson, 2001:303). Kata *yōkai* berasal dari kanji 妖 (*yō*) dan kanji 怪しい (*ayashii*) yang keduanya berarti sesuatu yang aneh atau gaib atau biasanya diterjemahkan sebagai monster atau setan. Beberapa jenis *youkai* yang terkenal diantaranya yaitu *oni* (raksasa bertubuh besar dan bertanduk), kappa (makhluk menyerupai kura-kura dan menyukai air), tengu (menyerupai burung dan berparuh panjang).

Cerita *youkai* dapat ditemukan di seluruh Jepang dengan versi yang berbeda. Salah satu komik yang memuat tokoh *youkai* didalamnya yaitu komik *Otome Youkai Zakuro* karya Hoshino Lily. Komik ini mulai dirilis pada majalah bulanan *Comic Birz* pada bulan November tahun 2006. Volume satunya dirilis oleh Gentosha pada Januari 2008. Sampai saat ini komik *Otome Youkai Zakuro* memiliki sepuluh volume. Namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan volume satu sampai volume tujuh. Komik karya Hoshino Lily yang berjudul *Otome Yokai Zakuro* juga pernah diangkat untuk dijadikan sebuah *Anime* yang

juga disiarkan di televisi Amerika, Kanada, dan Belanda yang digarap oleh Crunchyroll.

Komik *Otome Youkai Zakuro* berkisah di era zaman Meiji, tepatnya di masa-masa *westernisasi* di Jepang yaitu disaat pengaruh budaya Barat masuk ke Jepang, disini kaum manusia dan *youkai* hidup berdampingan. Ada banyak *youkai* yang baik hati tetapi juga tidak sedikit manusia yang tidak menyukai *youkai*, bahkan mengharapakan mereka tidak pernah ada.

Untuk menciptakan harmonisasi antara kedua makhluk yang berbeda ini, dibentuklah *Youjinsha* atau *Ministry of Spirits* dengan memilih beberapa manusia yang diwakili oleh tiga orang pria dan tiga gadis *hanyou* (manusia setengah *youkai*). Mereka dipilih sebagai wakil dari kedua belah pihak untuk saling bekerja sama menjaga kedamaian di Jepang. Tiga pemuda berpangkat letnan dua dari Militer Kekaisaran Jepang yaitu Agemaki Kei, Yoshizakura Riken, dan Hanakiri Genryuu menjadi wakil kaum manusia yang dipasangkan dengan empat gadis *hanyou* sebagai partner mereka diantaranya Zakuro, Suzukihotau dan sikembar Bonbori-Houzuki.

Di markas *youjinsha* para manusia dan *youkai* dituntut untuk tinggal bersama, tetapi ada seorang anggota *youjinsha* bernama Agemaki yang sangat takut terhadap *youkai*. Saat pertama kali berada di markas Agemaki bertemu dengan *youkai* bernama Mamezou (*youkai* berupa kelinci) yang hendak memperkenalkan diri. Saat itu Mamezou sedang berjalan di atas langit-langit markas yang membuat Agemaki terkejut dan berteriak, seperti yang terlihat pada kalimat yang tertera dalam balon kata :



Gambar 1 : (Lily : OYZ Volume 01, Chapter 01, Hal 21)

あげまき ^{しん} : 信じられない... ^{ほんとう} .本当にあんなのがゴロゴロいるのかここには.

Agemaki : *Shinjirarenai ... hontou ni anna no ga gorogoro iru noka koko niwa.*

Agemaki : Aku tak dapat mempercayainya. Apakah hal yang mengerikan tersebut benar –benar ada disini.



Gambar 2 : (Lily : OYZ Volume 01, Chapter 01, Hal 22&23)

あげまき : あんな。 ^{きみ} ^{わる} 。 気味の悪。。。

まめぞう : なあなあ兄ちゃんワイにも自己紹介させて一な！

あげまき : うわ～

わーッ

あっち行け!!

あっち行ってくれー!!

まめぞう : オイ兄チャンどないしたん.....!!!

大丈夫か？

あげまき : 話しかけてくれな!!

ざくろ : まめぞう.....何これ.....

まめぞう : おうざくろやんけワイは何ンもせえへんでただ天井てんじょうを
歩いて来ただけでな一

あげまき : た「ただ」だとう?! 天井だぞう! ?

とつぜんてんじょう 突然天井からば化け物がもの現れたあらわこっちの身にも

Agemaki : Anna ... kimi no warui...

Mamezou : Naanaa nii-chan wai nimo jikoshokai sasete-na!

Agemaki : Uwaa~

Waaa~

Acchi ike!!

Acchi ike kure~!!

Mamezou : Oi nii-chan donai shitan....!!!

Daijoubuka?

Agemaki : Hanashikaketekurena!!

Zakuro : Mamezou...nani kore....

Mamezou : Ou Zakuro yanke wai wa nanmo sae hen de tada tenjyou o
arutte kita dake de na~

Agemaki : ta [tada] dato?! Tenjyou dazo!?

Totsuzen tenjyou kara bakemono ga arawareta kocchi no mi
nimo

Agemaki : Makhluk yang mengerikan itu..

Mamezou : Heii nii-chan izinkan aku memperkenalkan diri ya!

Agemaki : Uwaaaaa....

Waaaaa

Sana Pergi!!

Pergi sana~!!

Mamezou : Hei nii-chan, ada apa ?

Apakah baik-baik saja?

Agemaki : Jangan berbicara padaku !!

Zakuro : Ada apa Mamezou?

Mamezou : Aku tidak melakukan apapun.

Aku hanya jalan dilangit-langit, lalu~

Agemaki : Apa maksudmu dengan “hanya”??

Tiba-tiba saja sebuah monster muncul dari langit-langit, dan
itu~

Dari balon kata di atas terlihat bahwa manusia mempunyai berbagai
pandangan terhadap para *youkai*. Di mata Agemaki sosok *youkai* terlihat

menyeramkan dan menakutkan dan ingin sosok *youkai* tersebut menghilang dari hadapannya. Dengan pandangan yang negatif membuat hubungan manusia dan para *youkai* menjadi buruk. Namun, walaupun begitu manusia dan *youkai* masih tinggal bersama.

Melalui gambaran komik diatas, sebagai dua makhluk berbeda yang hidup di tempat yang sama maka dari itu peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana kondisi sosial yang terjadi antara manusia dan *youkai* pada komik *Otome Yokai Zakuro* melalui pandangan manusia terhadap *youkai*. Karna tidak semua manusia akan berfikir negatif terhadap keberadaan *youkai*, Dengan sikap *youkai* yang juga berbeda terhadap manusia, maka nanti juga akan menimbulkan berbagai pandangan yang akan diterima oleh manusia

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian yang telah disampaikan dalam latar belakang, maka penulis memberi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana jenis-jenis *youkai* dalam komik *Otome Youkai Zakuro*?
2. Bagaimana pandangan masyarakat Jepang terhadap *youkai* dalam komik *Otome Youkai Zakuro*?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menambah pembendaharaan penelitian Sastra Jepang, khususnya dalam bidang sosiologi sastra. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui jenis-jenis *youkai* yang terdapat dalam komik *Otome Youkai Zakuro*.

2. Untuk mengetahui pandangan para masyarakat terhadap para *youkai* dalam komik *Otome Youkai Zakuro*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan berguna untuk berbagai pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis, diantaranya sebagai berikut :

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan ilmu sastra khususnya sosiologi sastra. Serta dapat memperluas wawasan dan pengetahuan penulis terhadap sastra dan kebudayaan Jepang seperti komik Jepang, novel, dan karya sastra lainnya. Dan juga diharapkan melalui folklor Jepang penulis dapat mengetahui bagaimana konsep rakyat Jepang mengenai makhluk gaib.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca mengenali perwujudan dari *youkai* yang terdapat dalam komik *Otome Youkai Zakuro*. Penelitian juga diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca di kalangan umum ataupun mereka yang sedang menuntut ilmu di bidang sastra khususnya Sastra Jepang.

1.5 Tinjauan Kepustakaan

Penelitian sebelumnya dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan peninjauan terhadap penelitian terdahulu. Sejauh penelusuran penulis terhadap komik *Otome Youkai Zakuro* karya Hoshino Lily ini belum ada ditemukan penelitian menggunakan objek ini. Namun ada beberapa penelitian menggunakan tinjauan yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Pertama skripsi yang ditulis oleh Rima Nurul Lathifah pada tahun 2009 dengan judul “Imaji *Youkai* dalam Novel *Shabake*”. Dalam penelitian tersebut Lathifah mengemukakan bahwa sebenarnya imaji *youkai* yang tertuang dalam *Shabake* adalah analogi dari manusia yang berfungsi sebagai sindiran untuk mengingatkan manusia pada dirinya sendiri.

Kedua skripsi yang ditulis oleh Stella Amanda Putri pada tahun 2012 dengan judul “ Kondisi Sosial Generasi Muda dalam Novel *Inza Miso Suupu* karya Murakami Ryu”. Dalam penelitian tersebut Putri dalam skripsinya menyimpulkan bahwa generasi muda yang ada dalam novel tidak mendapatkan perhatian dari orang tuanya yang mengakibatkan adanya tekanan terhadap kondisi sosiologis sehingga mereka merasakan kesepian dalam kehidupannya.

Ketiga skripsi yang ditulis oleh Efrika Yuni Utami pada tahun 2016 yang berjudul “ Kondisi Sosial Perempuan Jepang dalam Novel *Nijuushi Hitomi* Karya Tsuboi Sakae”. Utami menyimpulkan bahwa kondisi sosial perempuan Jepang secara umum sudah diberikan kebebasan kecuali perempuan di lingkungan organisasi social dan politik.

Dari peninjauan yang telah dilakukan, penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki perbedaan pada objek dan permasalahan yang akan diteliti nantinya. Seperti pada skripsi yang ditulis oleh Rima Nurul Lathifah, ia lebih memfokuskan penelitian terhadap imaji *youkai* dalam novel *Shabake*, dan pada skripsi Stella Amanda Putri penelitian tersebut lebih memfokuskan pada kondisi social yang dialami generasi muda pada novel *Inza Miso Suupu*. Selanjutnya pada skripsi yang ditulis oleh Utami lebih memfokuskan penelitian terhadap kondisi sosial perempuan Jepang dalam novel *Nijuushi Hitomi*. Sedangkan penelitian

yang akan dilakukan penulis lebih tmemusatkan pada kondisi social yang terjadi antara manusia dan *youjin* dalam komik *Otome Yokai Zakuro*.

1.6 Landasan Teori

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan dua teori untuk menganalisis. Pertama, teori sosiologi sastra yang digunakan untuk menganalisis mengenai kondisi sosial yang terdapat dalam komik. Kedua, teori semiotika menurut Marcel Danesi yang digunakan untuk membantu menganalisis mengenai perwujudan *youkai* dalam komik *Otome Yokai Zakuro* karya Hoshino Lily.

1.6.1 Sosiologi Sastra

Sosiologi sastra berasal dari kata sosiologi dan sastra. Sosiologi berasal dari kata *sosio* (Yunani *socius*) yang berarti bersama-sama, bersatu, berkawan, teman dan logi (*logos*) berarti sabda, perkataan, perumpamaan. Jadi sosiologi berarti ilmu mengenai asal usul dan pertumbuhan (evolusi) masyarakat , ilmu pengetahuan yang mempelajari keseluruhan jaringan hubungan antara manusia dalam masyarakat, sifat umumnya rasional dan empiris.

Sastra dari akar kata *sas* (sansekerta) berarti mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk dan instruksi. Akhiran *tra* berarti alat, sarana. Jadi sastra berarti kumpulan alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku pengajaran yang baik. Sosiologi sastra berarti analisis terhadap karya sastra dengan mempertimbangkan seberapa jauh perannya dalam mengubah struktur kemasyarakatan.

Sastra merupakan ekspresi kehidupan manusia yang tak lepas dari akar masyarakatnya. Menurut Soekanto (2002 : 24) ada empat unsur yang terdapat dalam masyarakat, adalah sebagai berikut:

- a) Adanya manusia yang hidup bersama (dua orang atau lebih).

- b) Mereka bercampur untuk waktu yang cukup lama, yang menimbulkan sistem komunikasi dan tata cara pergaulan yang mengatur hubungan antar manusia dalam kelompok tersebut..
- c) Memiliki kesadaran sebagai satu kesatuan.
- d) Merupakan sistem kehidupan bersama yang menimbulkan kebudayaan.

Dalam bukunya *Theory of Literature*, Rene Wellek dan Austin Warren menawarkan tiga jenis sosiologi sastra, yaitu sosiologi pengarang, sosiologi karya sastra, dan sosiologi pembaca dan pengaruh social karya sastra. Untuk menjawab permasalahan yang muncul dalam skripsi ini, penulis lebih fokus terhadap kajian sosiologi karya sastra yang mengkaji masalah-masalah social yang ada dalam masyarakat pada karya sastra.

Oleh Watt (Damono, 1979:4) sosiologi karya sastra mengkaji sastra sebagai cermin masyarakat. Apa yang tersirat dalam karya sastra dianggap mencerminkan atau menggambarkan kembali realitas yang terdapat dalam masyarakat. Dalam hubungan antara karya sastra dengan kenyataan ,

Watt juga mengklasifikasikan sosiologi sastra menjadi beberapa macam diantaranya:

1. Konteks sosial pengarang, dalam hal ini posisi sosial sastrawan dalam masyarakat, dan kaitannya dengan masyarakat pembaca termasuk juga faktor-faktor sosial yang dapat mempengaruhi karya sastranya.
2. Sastra sebagai cermin masyarakat, maksudnya seberapa jauh sastra dapat dianggap cermin keadaan masyarakat. Pengertian “cermin” dalam hal ini masih kabur, namun yang harus diperhatikan dalam klasifikasi sastra sebagai cermin masyarakat adalah : sastra mungkin

tidak dapat dikatakan mencerminkan masyarakat waktu ditulis sebab banyak ciri-ciri masyarakat ditampilkan dalam karya tersebut sudah tidak berlaku lagi saat ia ditulis.

3. Fungsi sosial sastra, maksudnya seberapa jauh nilai sastra berkaitan dengan nilai-nilai sosial. Dalam hal ini ada tiga hal yang harus diperhatikan yakni : sudut pandang ekstrim kaum romantis yang menganggap sastra sama derajatnya dengan karya pendeta atau nabi, sastra sebagai penghibur saja, sastra harus mengajarkan sesuatu.

Teeuw menjelaskan bahwa karya sastra lahir dari penelanaan terhadap kenyataan, tetapi sekaligus juga model kenyataan. Bukan hanya sastra yang meniru kenyataan, tetapi sering kali juga terjadi sebuah norma keindahan yang diakui masyarakat tertentu yang terungkap dalam karya seni, yang kemudian dipakai sebagai tolak ukur kenyataan (Wiyatmi, 2013:47).

Pendapat senada dikemukakan oleh Damono, ia mengemukakan bahwa segala yang ada di dunia ini sebenarnya merupakan tiruan dari kenyataan tertinggi yang berada di dunia gagasan. Seniman hanyalah meniru apa yang ada didalam kenyataan dan hasilnya bukan suatu kenyataan (Damono, 1979:220). Lewat mimesis penalaahan kenyataan mengungkapkan makna, hakikat, dan kenyataan itu sendiri. Oleh karena itu, seniman yang baik harus jujur, berani, dan seniman harus bersifat rendah hati. Seniman harus menyadari bahwa lewat seni dia hanya dapat mendekati yang ideal.

1.6.2 Semiotika

Semiotik adalah ilmu tentang tanda-tanda yang menawarkan penjelasan tentang bagaimana orang mengambil makna dari kata-kata, suara, dan gambar.

Pemahaman semiotik membantu seorang komunikator memberikan beberapa "lapisan" informasi kepada pembaca. Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani "Semion" yang berarti "Tanda". Tanda itu sendiri dapat diartikan sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Contoh Asap bertanda api.

Menurut Benny H. Hoed, semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna (Hoed, 2011:03). Sebenarnya istilah *semiotics* diperkenalkan oleh Hippocrates (460-337 SM), penemu ilmu medis barat, seperti ilmu gejala-gejala. Gejala menurut Hippocrates merupakan *semeion* bahasa Yunani untuk "petunjuk" (*mark*) atau "tanda" (*sign*) fisik. Tanda adalah segala sesuatu (warna, isyarat, kedipan mata, objek, rumus matematika dan lainnya) yang mempresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya (Danesi, 2010:07).

Kesukaan akan kisah merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keadaan manusia. Orang di seluruh dunia tidak bisa tidak berpikir bahwa kehidupan manusia sendiri adalah kisah dan terus diceritakan. Baik dalam bentuk mitos, novel fiksi, atau komik adalah suatu bentuk pembuatan teks yang memberikan manusia sarana yang kuat untuk membuat pesan dan makna .

Dalam menganalisis komik *Otome Youkai Zakuro* digunakan teori semiotika Marcel Danesi untuk menganalisis tanda dari perwujudan *youkai* yang terdapat dalam komik. Tanda-tanda tersebut meliputi representasi visual. Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses social pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia dalam berbagai konsep. Marcel Danesi mendefinisikan representasi sebagai proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan,

dalam beberapa cara fisik. Lebih tepatnya sebagai kegunaan dari tanda yaitu untuk menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan dalam beberapa bentuk fisik. (Danesi, 2010: 03)

Studi tanda visual disebut *semiotika visual*. Tanda visual dapat didefinisikan secara sederhana sebagai tanda yang dikonstruksi dengan penanda yang dapat dilihat (bukan didengar, desentuh, dikecap, atau dicium). Seperti semua jenis tanda lainnya, tanda visual dapat dibentuk secara ikonis, indeksikal, dan simbolis.

Penanda visual yang dirancang untuk menunjukkan bentuk garis luar dari sesuatu dikenal dengan nama *bentuk*. Segala sesuatu yang kita lihat dapat direpresentasikan melalui kombinasi garis dan bentuk : misalnya, awan adalah bentuk, cakrawala adalah garis. Penanda visual juga biasa digunakan dalam menggambar alat yang bermanfaat seperti diagram dan bagan. Secara kebetulan, diagram dan bagan digunakan dalam sains untuk mempresentasi hal-hal yang tak dapat dilihat. Diagram semacam ini mengungkapkan bahwa penglihatan adalah nalogi dasar untuk memahami proses intelektual. Keterkaitan antara proses semacam ini dengan penglihatan manusia juga mempengaruhi bahasa (Danesi, 2010:87).

Berdasarkan perspektif di atas peneliti akan menganalisis karya sastra menggunakan analisis sosiologi sastra untuk mengetahui pandangan manusia terhadap *youkai* dan dibantu dengan teori semiotik Marcel Danesi untuk menganalisis jenis-jenis *youkai* dalam komik *Otome Youkai Zakuro* karya Hoshino Lily.

1.7 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah suatu metode ilmiah yang memerlukan sistematika dan prosedur yang harus ditempuh dengan tidak meninggalkan setiap unsur komponen yang diperlukan dalam suatu penelitian (Mardaly 1999:14). Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif.

Bodgan dan Taylor (1975:5) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh).

Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a) Teknik pengumpulan data

Penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk penelitian dengan cara membaca karya secara keseluruhan. Data primer yang digunakan adalah komik dan data sekunder yang digunakan adalah buku yang berasal dari pustaka dan sumber dari internet yang berhubungan dengan sosiologi sastra.

b) Analisis data

Penganalisisan data dilakukan dengan menggunakan teori sosiologi sastra setelah penulis membaca dan mengumpulkan data yang diperlukan dari komik *Otome Youkai Zakuro*.

c) Penyajian data

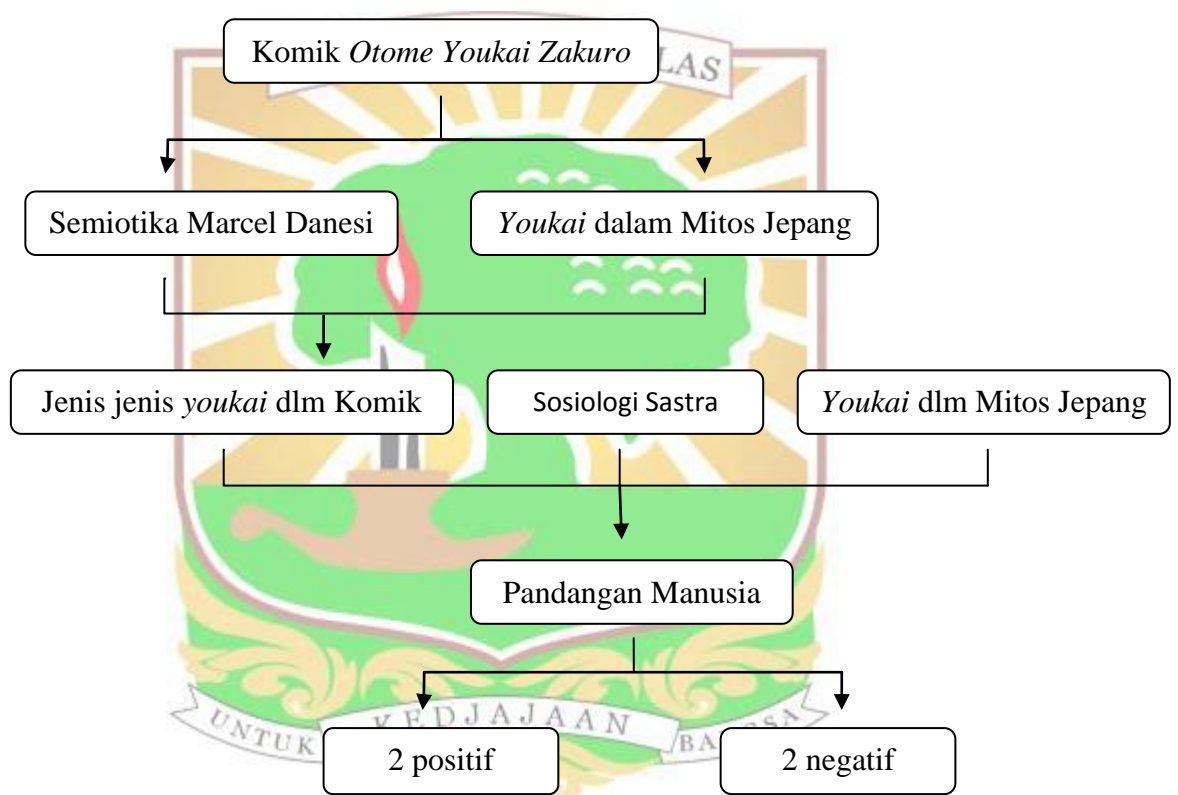
Data disajikan secara deskriptif yaitu dengan menjelaskan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan.

d) Simpulan

Simpulan dapat ditarik dari hasil penelitian dan dari analisis yang telah dilakukan, yang nantinya memberikan jawaban atas pertanyaan yang dimuat pada rumusan masalah.

e) Bagan Alur Penelitian

Berikut adalah alur bagan penelitian untuk memudahkan peneliti melakukan penelitian :



1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pada penulisan ini terdiri atas empat bab yaitu sebagai berikut :

1. Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,

2. Bab II menjabarkan kajian teori yang akan digunakan dalam penulisan penelitian.
3. Bab III merupakan penjelesan mengenai kondisi sosial yang terdapat dalam komik *Otome Youkai Zakuro*,
4. Bab IV merupakan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan peneliti.

