

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia mempunyai akal dan pikiran yang membedakan dengan makhluk lainnya. Setiap manusia dapat menuangkan ide dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan menggunakan sastra. Menurut Semi (1993: 8) sastra adalah suatu bentuk hasil dan pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Sastra dapat menjadi wadah manusia dalam menyampaikan hasil ide, gagasan, dan perasaan dalam bentuk bahasa yang indah kepada orang lain.

Bonnet (1998:7) mengatakan bahwa komik termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar. Menurut Bonnet komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda.

Jepang adalah salah satu negara penghasil komik-komik terkenal di dunia. Komik di Jepang disebut dengan *manga*. Istilah *manga* diperkenalkan pertama kali pada tahun 1814 oleh Katsushika Hokusai, seniman *ukiyo-e* yang terkenal. *Ukiyo-e* adalah teknologi pencetakan pada kertas menggunakan blok-blok kayu (dalam Dewi, 2009: 34). Kata *manga* dipakai Hokusai untuk menyebutkan gambar komikal buatannya yang berbeda dari gambar pemandangan atau manusia yang serius dan indah.

Komik menjadi menarik untuk diteliti karena tidak hanya menyuguhkan hiburan bagi pembaca, tetapi sebuah komik juga mengandung unsur-unsur nilai kebudayaan yang terdapat dalam suatu masyarakat. Komikus-komikus Jepang sampai saat ini banyak yang telah melahirkan dan menghasilkan karya-karya yang menarik minat pembacanya. Salah satunya adalah Komik *Naruto* (ナルト).

Komik *Naruto* menceritakan mengenai kehidupan seorang ninja bernama Uzumaki *Naruto* yang sering membuat keributan, hiperaktif, ambisius dalam setiap petualangannya demi mewujudkan mimpi mendapatkan gelar *Hokage*, yaitu pemimpin terkuat di desa Konoha. Kishimoto Masashi menemukan ide untuk komik ini karena tertarik dengan konsep ninja dan legenda di Jepang. Komik *Naruto* terbit tahun 1999 dan tamat pada tahun 2014 dengan jumlah 72 volume.

Komik *Naruto* menghadirkan tokoh Uchiha Itachi dengan perkembangan tokoh yang unik. Pada awal kemunculan tokoh Itachi dalam komik *Naruto*, Itachi ditampilkan sebagai tokoh antagonis. Hal ini berdasarkan bahwa tokoh Itachi diceritakan sebagai dalang dalam pembunuhan orang tua dan seluruh anggota klan Uchiha. Kemudian Itachi juga menjadi anggota dari organisasi berbahaya bernama *Akatsuki*. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan Sasuke dalam kutipan berikut.





(Masashi, 2007 vol 43 hal 161)

サスケ：父さんと母さんを殺し。一族を皆殺しに。抜け忍で暁のメンバーだ。あいつは憎むべき存在だ。オレの目的。

Sasuke: *Tousan to kaasan o koro shi. Ichizoku o mina koroshi ni. Nukenin Akatsuki no membaada. Aitsu wa niku mubeki sonzaida. Ore no mokuteki.*

Sasuke: Dia membunuh ayah dan ibu kami. Dia membunuh seluruh klan kami. Dia adalah ninja buronan anggota Akatsuki. Membencinya adalah tujuanku.

Berdasarkan kutipan di atas jelas disebutkan bahwa Sasuke sebagai adik Itachi membencinya atas tindakan kriminal yang telah dilakukannya. Tindakan kriminal ini juga membuat Itachi dinyatakan sebagai ninja buronan tingkat atas dan pengkhianat. Tidak hanya Sasuke, tetapi semua penduduk desa Konoha juga membenci Itachi karena menganggapnya telah melakukan pengkhianatan besar. Pengkhianatan yang dilakukan Itachi berupa pembunuhan klan Uchiha, dan

menjadi anggota *Akatsuki*. Kemudian cerita selanjutnya mengungkapkan kebenaran mengenai kehidupan tokoh Itachi yang diungkapkan oleh Uchiha Obito.



(Masashi, 2007 vol 43 hal 162)

Obito: そしてそうすることが木ノ葉からくだされた任務だった。それがイタチの真実への入り口だ。

Sasuke: 任務だと。

Obito: Soshite sousuru koto ga Konoha kara kudasareta nimmudatta. Sore ga Itachi no shinjitsu e no iriguchida.

Sasuke: Nimmudato.

Obito: Semua melakukan semua itu karena mendapat perintah dari Konoha . Itu adalah kunci untuk mengetahui kebenaran tentang dia.

Sasuke: Karena perintah?

Obito mengungkapkan bahwa desa Konoha memerintahkan Itachi untuk melakukan tindakan tersebut. Desa Konoha adalah tempat tinggal Itachi. Seperti yang dikatakan Obito, Itachi mendapatkan sebuah misi dari desanya untuk membunuh seluruh klannya. Obito mengungkapkan kebenaran dari pembunuhan

klan yang dilakukan Itachi yang hanya diketahui oleh orang-orang tertentu. Pembunuhan ini berawal dari pemberontakan yang dilakukan klan Uchiha terhadap desa Konoha . Itachi memiliki pemikiran bahwa pemberontakan ini dapat memancing terjadinya peperangan saudara yang menimbulkan korban dan memberi peluang desa lain menyerang desa Konoha . Itachi tidak menginginkan hal tersebut terjadi. Pada akhirnya Itachi memilih membunuh seluruh klannya kecuali Sasuke. Meskipun Itachi melakukan hal kejam terhadap klannya, tetapi Itachi tetap menjaga nama baik klannya dengan menutup rapat kebenaran ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, Kishimoto secara tidak langsung menggambarkan Itachi sebagai tokoh yang memiliki sikap patriotisme. Menurut KBBI (2001:837), patriotisme adalah sikap seseorang yang bersedia mengorbankan segala-galanya untuk kejayaan dan kemakmuran tanah airnya. Sikap patriotisme Itachi muncul dari pengalaman-pengalaman besar yang terjadi dalam hidup Itachi dan peninggalan-peninggalan sejarah yang dipelajarinya. Sehingga membentuk kepribadian Itachi memiliki sikap patriotisme. Hal ini juga diperjelas oleh Naruto dalam kutipan berikut.



(Masashi, 2010 vol 58 hal 90)

ナルト : イタチ。アンタは里とサスケを守るため自分を悪党に見せかけて死んだ！

Naruto : Itachi, anta wa sato to Sasuke wo mamoru tame jibun o akutou ni misekaketesinda

Naruto : Itachi, kau mengotori tanganmu dan menjadi penjahat untuk melindungi desa dan Sasuke.

Kutipan di atas, Naruto juga menyampaikan bahwa Itachi juga berkorban demi melindungi Sasuke. Dalam komik Naruto, Itachi juga dikisahkan sebagai sosok kakak yang sangat menyayangi adiknya. Meskipun awal kemunculannya, Itachi berlaku kasar terhadap Sasuke. Tetapi setelah kebenaran yang disampaikan oleh Obito. Terungkap bahwa Itachi melakukannya demi menguatkan kebencian Sasuke terhadap Itachi. Itachi merencanakan kematiannya ditangan Sasuke dan menjadikan Sasuke pahlawan bagi desa Konoha . Setelah kematiannya, Itachi memberikan kekuatan baru untuk Sasuke.

Itachi ditampilkan menjadi tokoh yang luar biasa karena melindungi desa Konoha , kemudian menutupi fakta sebenarnya demi menjaga nama baik klannya yang telah melakukan pengkhianatan, dan menjadi kakak yang memiliki kasih sayang yang sangat besar terhadap adiknya. Penjelasan di atas memperkuat Itachi menjadi tokoh protagonis dalam komik *Naruto*. Jadi, peneliti menyimpulkan bahwa sebenarnya Itachi adalah tokoh protagonis.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik terhadap perkembangan tokoh Itachi dalam komik *Naruto*. Penelitian tokoh Uchiha Itachi menggunakan teori struktural dari Nurgiyantoro. Penelitian ini memfokuskan pada tokoh dan penokohan Uchiha Itachi dalam komik *Naruto*. Dan peneliti memilih “Analisis Tokoh dan Penokohan Uchiha Itachi dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto” sebagai judul penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah yang diteliti adalah bagaimana bentuk tokoh dan penokohan Uchiha Itachi dalam komik Naruto karya Masashi Kishimoto.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis tokoh dan penokohan Uchiha Itachi dalam komik Naruto karya Masashi Kishimoto.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Memahami mengenai tokoh dan penokohan Uchiha Itachi dalam komik Naruto karya Masashi Kishimoto.
- Mengembangkan dan menerapkan ilmu dan teori sastra dalam menganalisis sebuah karya sastra.
- Menambah minat baca masyarakat terhadap karya sastra, khususnya karya sastra Jepang.

1.4 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berguna sebagai bahan referensi bagi peneliti untuk kedepannya. Tinjauan pustaka tersebut berupa tulisan ilmiah seputar objek yang digunakan oleh peneliti sebelumnya.

Islami (2016) pada penelitian skripsinya berjudul “Perubahan Kepribadian Tokoh Uchiha Obito dalam Komik *Naruto* Karya Masashi Kishimoto; Tinjauan Psikologi Sastra”. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis perubahan kepribadian salah satu tokoh yang terdapat dalam komik *Naruto* yaitu Uchiha Obito melalui faktor lingkungan yang terjadi di sekitarnya. Teori yang digunakan adalah teori Behaviorisme dari B.F Skinner dengan tinjauan psikologi sastra. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan. Kesimpulan penelitian ini adalah perubahan kepribadian Obito merupakan bentukan lingkungan sekitarnya. Perubahan sikap Obito terjadi akibat sebuah pengalaman yang tidak dapat ia terima, yaitu kematian seseorang teman sekaligus orang yang dicintainya. Selain itu hasutan dari Madara juga menyebabkan kepribadian Obito berubah mengikuti keinginan Madara.

Metalian (2014) pada penelitian skripsinya berjudul “Tokoh Gaara dalam komik *Naruto* karya Kishimoto Masashi; Tinjauan Psikologi Sastra”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perkembangan kepribadian tokoh dalam komik *Naruto* bernama Gaara dan hal-hal yang menyebabkannya. Teori yang dipakai untuk mencapai tujuan ini adalah teori psikoanalisis dari Sigmud Freud dengan tinjauan psikologi, khususnya psikologi kepribadian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan atau lisan dari tokoh yang diteliti. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa perkembangan kepribadian mental tokoh Gaara dalam komik *Naruto* ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa kecilnya yang menyedihkan dan menyimpang. Pertemuan dengan *Naruto* membuatnya merubah cara hidupnya.

Natalia (2012) pada penelitian skripsinya dengan berjudul “Analisis Perubahan Sikap Tokoh Uchiha Sasuke dalam Manga *Naruto* Karya Kishimoto Masashi”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami sebab-sebab perubahan sikap tokoh Sasuke tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori psikologi sosial yang memfokuskan kepada sikap serta perubahannya. Teori psikologi remaja juga digunakan. Dengan pendekatan ini ditemukan tokoh Sasuke memang mengalami perubahan sikap, dan sebab yang menimbulkan proses sikap itu terjadi.

Nurmala (2009) pada penelitian skripsinya berjudul “Analisis Peran Tokoh Ninja dalam Komik *Naruto* Karya Masashi Kishimoto”. Teori pendekatan yang dipakai adalah sosiologis, historis dan semiotik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan penggambaran, peran, serta tingkatan ninja dalam komik *Naruto* dengan ninja dalam kehidupan nyata di Jepang. Setelah melakukan penelitian tersebut, Dewi juga menyebutkan bahwa dalam komik terdapat banyak nilai-nilai, sehingga komik bukan merupakan hiburan semata.

Valentina (2008) pada penelitian skripsinya berjudul “Analisis Dampak *Ijime* Terhadap Tokoh Gaara dalam Manga *Naruto* Karya Masashi Kishimoto”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan sosiologis sastra dengan melakukan studi pustaka. Metode yang digunakan metode deskriptif analisis. Sedangkan, untuk menjawab permasalahan penelitian, penelitian, peneliti menggunakan teori Ian Watt mengenai sastra sebagai cerminan kondisi sosial budaya masyarakat dan teori sosial milik Hagan yang menyatakan bahwa fungsi masyarakat sebagai pembentuk sifat “baik” atau “jahat” dalam diri individu. Kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut, pertama manga *Naruto* dapat

merefleksikan kondisi *ijime* di dunia nyata dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dari adanya kesamaan penyebab, pelaku, bentuk tindakan, dan dampak yang ditimbulkan dari *ijime* yang digambarkan dalam komik *Naruto* dengan kondisi *ijime* nyata. Kedua dampak yang ditimbulkan oleh *ijime* pada tokoh Gaara adalah terjadinya perubahan pada tokoh tersebut, selain itu perubahan watak tersebut juga turut mempengaruhi penilaian Gaara mengenai keluarga, hubungan cinta kasih, serta makna keberadaan dirinya di masyarakat.

Peneliti memilih objek yang sama dengan penelitian-penelitian di atas, yaitu komik *Naruto*. Hal yang membedakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah tokoh Uchiha Itachi. Penelitian ini meneliti mengenai tokoh Uchiha Itachi dengan teori struktural yang berfokus pada tokoh dan penokohan yang belum pernah diteliti sebelumnya.

1.5 Landasan Teori

Landasan teori merupakan sebuah acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Peneliti memerlukan teori yang sesuai dengan masalah yang dikaji. Teori merupakan unsur sentral yang memberikan kemudahan untuk merumuskan masalah yang diteliti.

Strukturalisme dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan kesastran yang menekankan pada kajian hubungan antarunsur pembangun karya yang bersangkutan. Analisis struktural karya sastra dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur instrinsik fiksi yang bersangkutan. Mula-mula diidentifikasi dan dideskripsikan, misalnya bagaimana keadaan peristiwa-peristiwa, plot, tokoh dan penokohan,

latar, sudut pandang, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2007:36-37). Dalam penelitian ini akan diambil dari sudut pandang penelitian ini yakni tokoh dan penokohan.

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh yang ditafsirkan oleh pembaca lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Menurut Abrams, (dalam Nurgiyantoro, 2007:165-166) tokoh cerita adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang dibaca oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan yang dilakukan dalam tindakan. Berdasarkan kutipan tersebut juga dapat diketahui bahwa antara seorang tokoh dengan kualitas pribadinya erat berkaitan dalam penerimaan pembaca. Pada kasus kepribadian seorang tokoh, pemaknaan ini dilakukan berdasarkan kata-kata (verbal) dan tingkah laku lain (nonverbal). Perbedaan antara tokoh yang satu dengan yang lain lebih ditentukan oleh kualitas pribadi daripada dilihat secara fisik .

Nurgiyantoro (2007:176) membedakan tokoh-tokoh cerita dalam sebuah fiksi ke dalam beberapa jenis penamaan berdasarkan dari sudut mana penamaan tersebut dilakukan berdasarkan perbedaan sudut pandang dan tinjauan. Berdasarkan segi peranan atau tingkatan pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita yang disebut dengan tokoh utama, dan sebaliknya, ada tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itupun mungkin dalam porsi penceritaan yang relatif pendek yang disebut sebagai tokoh tambahan. Jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat

dibedakan kedalam tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang menampilkan norma-norma, nilai-nilai, dan harapan-harapan yang ideal bagi pembaca. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang membawa konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis.

Dalam unsur intrinsik karya sastra, untuk menampilkan tokoh dalam cerita penulis menggunakan teknik penokohan. Menurut Nurgiyantoro (2007:165) penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Nurgiyantoro membagi teknik penokohan menjadi dua, yaitu:

2.1 Penokohan Analitik

Penokohan analitik adalah penokohan yang menggambarkan tokoh dalam cerita secara langsung dari cerita yang ditampilkan. Tokoh cerita hadir dan dihadirkan oleh pengarang dihadapan pembaca secara tidak berbelit-belit, melainkan begitu saja dan langsung disertai deskripsi kediriannya, yang berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, dan ciri-ciri fisik.

2.2 Penokohan Dramatik

Penokohan dramatik adalah penokohan yang menggambarkan tokoh melalui dialog para tokoh untuk menggambarkan watak seorang tokoh.

Nurgiyanto (2007: 177) menjelaskan bahwa penokohan sebagai salah satu unsur pembangun fiksi dapat dikaji dan dianalisis keterjalannya dengan unsur-unsur pembangun lainnya. Penokohan dan pemplotan merupakan dua fakta cerita yang saling mempengaruhi dan menggantungkan satu dengan yang lain. Plot adalah apa yang dilakukan tokoh dan apa yang menimpanya. Adanya kejadian demi kejadian, ketegangan, konflik, dan sampai ke klimaks, yang kesemuanya



merupakan hal-hal yang esensial dalam plot hanya mungkin terjadi jika ada pelakunya. Tokoh-tokoh cerita itulah yang sebagai pelaku sekaligus penderita kejadian, dan karenanya penentu perkembangan plot.

Penelitian ini menggunakan komik sebagai objeknya. Penelitian terhadap tokoh dan penokohan Uchiha Itachi dalam komik *Naruto* dikuatkan dengan teori dikemukakan oleh McCloud. McCloud (2006:37) menjelaskan pilihan-pilihan yang digunakan komikus untuk menyampaikan maksud dalam komik kepada pembaca. Pilihan-pilihan tersebut terbagi atas lima jenis, yaitu:

2.1 Pilihan Momen

Tujuan: “Menghubungkan titik-titik” menghubungkan momen yang penting dan memangkas yang tidak perlu.

Sarana: Pertama adalah enam transisi, yaitu: peralihan antar kolom, momen ke momen, tindakan ke tindakan, subjek ke subjek, aspek ke aspek, *non sequitur*. Kedua adalah mengecilkan panel terhitung sebagai keefisienan atau menambahkan panel untuk penegasan karakter pada saat itu, suasana hati, dan ide.

2.2 Pilihan Bingkai

Tujuan: Menunjukkan kepada pembaca yang harus dilihat, dan menciptakan penginderaan dari tempat, posisi, dan titik fokus.

Sarana: Pertama, ukuran dan bentuk bingkai. Kedua, pilihan dari sudut kamera, jarak, ketinggian, keseimbangan, dan pemusatan. Ketiga, “pemantapan tembakan atau foto” mengungkapkan dan menyembunyikan informasi.



2.3 Pilihan Gambar

Tujuan: Menimbulkan penampilan dari karakter, objek, lingkungan dan simbol secara cepat dan jelas.

Sarana: Pertama, kemiripan, kekhususan, ekspresi, bahasa tubuh dan dunia yang normal. Kedua, Alat ekspresionisme dan stilistika untuk mempengaruhi emosi dan suasana hati.

2.4 Pilihan Kata

Tujuan: Menyampaikan kombinasi ide, suara, bunyi tanpa sambungan dengan gambar secara jelas dan persuasif.

Sarana: Balon gelembung, efek suara kata atau pengintegrasian gambar.

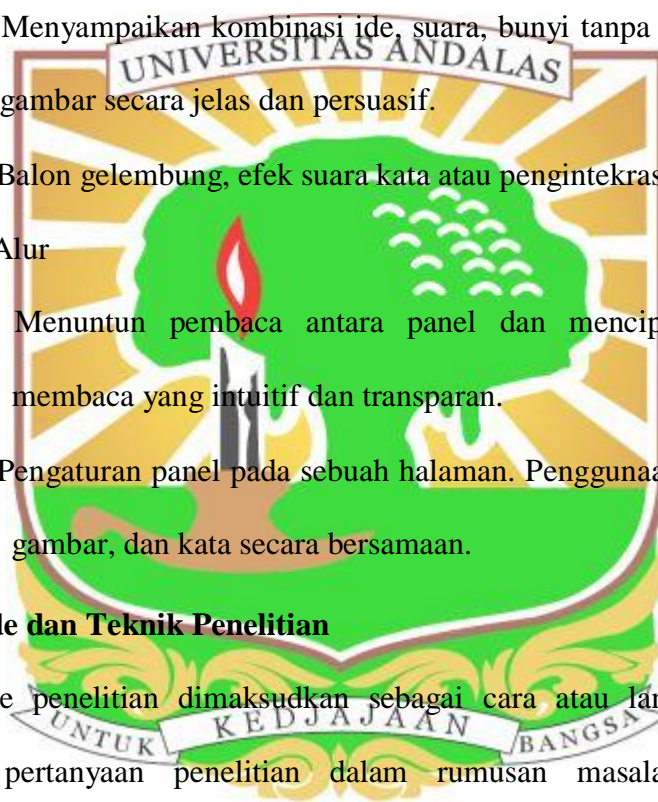
2.5 Pilihan Alur

Tujuan: Menuntun pembaca antara panel dan menciptakan pengalaman membaca yang intuitif dan transparan.

Sarana: Pengaturan panel pada sebuah halaman. Penggunaan momen, bingkai, gambar, dan kata secara bersamaan.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode penelitian dimaksudkan sebagai cara atau langkah kerja dalam menjawab pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif secara deskriptif. Pada bidang Sastra dikenal dengan metode penelitian deskriptif analisis merupakan metode yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis (Ratna, 2007:53). Metode ini digunakan dengan tujuan mendeskripsikan secara sistematis bagaimana unsur-unsur yang membangun dan menjelaskan bagaimana unsur-unsur tersebut.



Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian ini di antaranya adalah :

1. Teknik pengumpulan data

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari membaca komik *Naruto* secara keseluruhan, kemudian mengambil data yang berkaitan dengan penelitian. Data sekunder diperoleh dengan menelusuri sumber-sumber kepustakaan dengan buku-buku dan referensi yang berkaitan dengan tema penelitian.

2. Analisis data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis sehingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat terpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Analisis data yang pertama adalah menganalisis data-data yang berhubungan dengan tokoh Uchiha Itachi melalui kutipan-kutipan dalam komik. Analisis data yang selanjutnya adalah proses penerjemahan komik, dan dilanjutkan meneliti objek menggunakan pendekatan tokoh dan penokohan yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro.

3. Penyajian hasil analisis

Data disajikan dalam bentuk data deskriptif, yaitu dengan cara menampilkan gambar dan kutipan yang ada dalam komik. Peneliti menyajikan dalam bentuk deskriptif agar dapat memberikan pemahaman dan penjelasan sesuai dengan kategori pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.



4. Kesimpulan

Memaparkan hasil penelitian dalam bentuk kesimpulan dari segala analisis yang telah dilakukan untuk menjawab semua pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diperlukan untuk mempermudah penguraian masalah dalam suatu penelitian, agar cara kerja penelitian menjadi lebih terarah, runtut, dan jelas. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini tersusun atas tiga bab. Ketiga bab itu adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penelitian. Bab II merupakan analisis tokoh dan penokohan dari Uchiha Itachi dalam komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Bab III merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran.

