

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tokoh merupakan individu rekaan yang mengalami kejadian (Sudjiman, 1991:43). Sedangkan Aminudin (2002:79) menyatakan bahwa tokoh adalah pelaku yang berhubungan dengan peristiwa dalam cerita fiksi sehingga pelaku itu bisa menjalin suatu cerita. Dengan adanya tokoh, maka suatu cerita bisa berjalan dan berkaitan dengan timbulnya dan selesainya suatu peristiwa dalam cerita itu.

Tokoh dalam cerita memiliki posisi strategis untuk membawa dan menyampaikan pesan, moral, amanat, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Tokoh dalam cerita fiksi memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu yang sama dengan tokoh-tokoh tertentu dalam kehidupan nyata. Sebagai salah satu unsur pembangun karya fiksi, penokohan dapat dikaji dan dianalisis keterlibatannya dengan unsur-unsur pembangun lainnya. Salah satu dari unsur itu adalah plot.

Penokohan dan pemplotan adalah dua fakta cerita yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Nurgiyantoro (1998:172) berpendapat bahwa plot adalah apa yang dilakukan tokoh dan apa dampak dari perbuatannya. Penafsiran terhadap watak, sikap, kepribadian seorang tokoh dipengaruhi pada apa yang dilakukan dan apa yang diucapkan. Jati diri seorang tokoh didasarkan pada kejadian-kejadian yang dialaminya, dan sebaliknya, kejadian-kejadian itu sendiri adalah pelukisan tokoh.

Sudjiman berpendapat bahwa istilah penokohan sama dengan watak atau perwatakan, yaitu kualitas nalar dan jiwa tokoh yang berbeda dengan tokoh lainnya

(Rokhmansyah, 2014:34). Watak tokoh memiliki hubungan dengan peristiwa atau kejadian yang ada dalam suatu karya sastra. Pengarang berperan penting dalam menciptakan watak tokoh yang digambarkan dalam karya sastra. Salah satu karya sastra yang berupa watak suatu tokoh yang berperan penting adalah manga.

Salah satu contoh bentuk karya sastra yaitu manga. Dalam KBBI, manga adalah komik khas yang berasal dari Jepang. Menurut McCloud dalam bukunya *Understanding Comics The Invisible Art* (1993:20) komik merupakan gambar dan gambar lain yang disandingkan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau untuk menghasilkan respons estetis kepada pembacanya. Bonnef dalam Soedarso (2015:497) mengatakan bahwa komik adalah gambar dan kata yang disusun dengan tujuan untuk menyampaikan informasi yang diinginkan kepada pembacanya. Orang yang menggambar manga disebut mangaka.

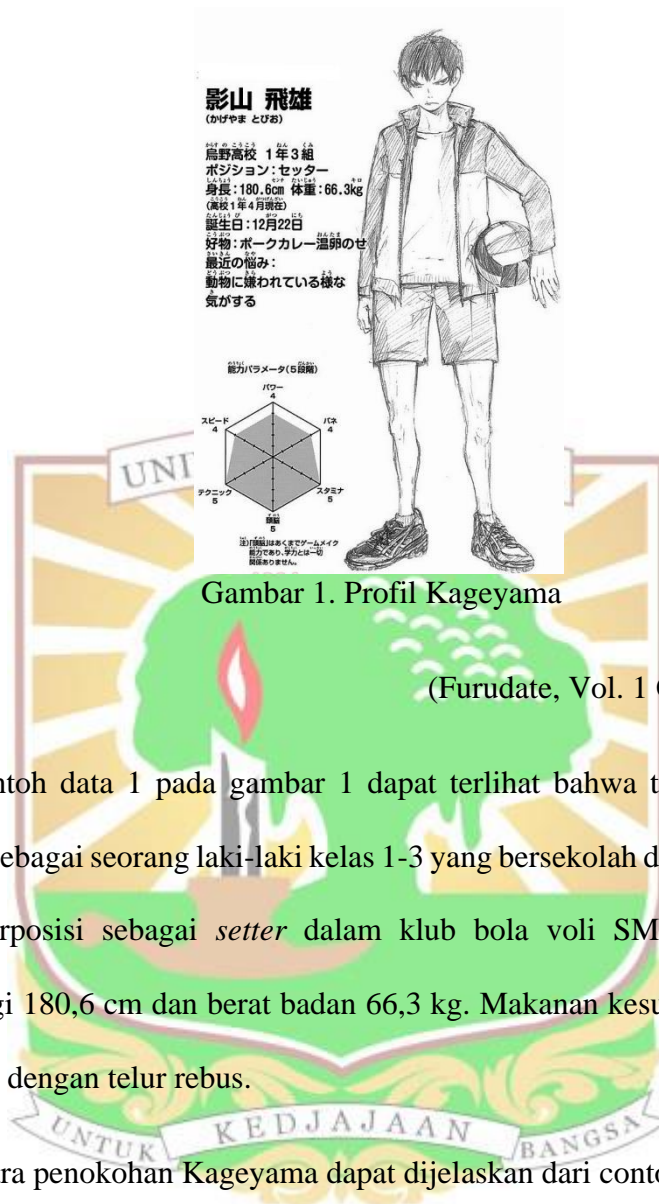
Salah satu komikus (mangaka) yaitu Haruichi Furudate. Dari laman situs www.haikyuu.fandom.com, Furudate lahir pada tanggal 7 Maret 1983 di kota kecil Karumai, Prefektur Iwate. Setelah lulus dari sekolah menengah, ia pindah ke Prefektur Miyagi dan mendaftar di perguruan tinggi desain Sendai. Institusi yang terkenal dengan program manga, animasi, dan desain grafisnya.

Setelah lulus dari perguruan tinggi, pada usia 25 tahun, ia menyerahkan serial “King Kid” ke Departemen Editorial *Weekly Shōnen Jump* (Shueisha), yang kemudian menerima penghargaan di “JUMP Treasure Newcomer Award” ke-14 di tahun 2008. Serial ini juga mendapat penghargaan *Honorable Mention*. Pada tahun 2009, Furudate memulai debutnya dengan karyanya “Playground”, yang diterbitkan di Majalah *Akamaru Jump* yang sekarang dikenal sebagai *Jump Next*. Pada tahun

2009, dalam edisi ke-28 *Weekly Shōnen Jump*, Furudate menerbitkan seri *One-Shot*-nya "Kiben Gakuha, Yotsuya-senpai no Kaidan." Kemudian, pada tahun 2010, serial ini menerima serialisasi di edisi ke-31 *Weekly Shōnen Jump*. Serial ini berlangsung selama sekitar empat volume.

Setelah itu, Haruichi Furudate mengarahkan pandangannya pada tujuannya yang lama yaitu membuat serial *manga* tentang olahraga favoritnya, bola voli. Pada tahun 2011, ia mengirimkan *One-Shot* dari Haikyuu!! dalam edisi ke-21 *Shonen Jump NEXT!* dan pada tahun 2012, menerima serialisasi di majalah *Weekly Shonen Jump*. Saat serial ini diserialisasikan, serial ini dianugerahi Penghargaan *Manga Shogakukan* ke-61 dalam kategori *shōnen* dan berada di peringkat tiga seri *manga* teratas untuk Penghargaan Sugo Jepang 2015. Pada tahun 2020, seri ini berada di lima besar *manga* terlaris di Jepang, dengan lebih dari tujuh juta salinan terjual. Serial ini juga telah mendapatkan banyak adaptasi, terutama serial televisi anime dan sandiwara panggung. Pada tahun 2020, Haikyuu!! telah terjual lebih dari 50 juta salinan dalam peredarannya. Serial manga Haikyuu!! telah berstatus tamat dengan jumlah 45 volume yang berakhir pada tahun 2020.

Dalam manga Haikyuu!! ini banyak tokoh yang mempunyai kepribadian yang beragam. Salah satu tokoh utama dalam manga ini yaitu Kageyama Tobio. Kageyama merupakan seorang anak laki-laki yang bersekolah di SMA Karasuno. Tokoh Kageyama dapat terlihat pada contoh data berikut.



(Furudate, Vol. 1 Ch. 4, 2012:110)

Dari contoh data 1 pada gambar 1 dapat terlihat bahwa tokoh Kageyama digambarkan sebagai seorang laki-laki kelas 1-3 yang bersekolah di SMA Karasuno. Kageyama berposisi sebagai *setter* dalam klub bola voli SMA Karasuno. Ia memiliki tinggi 180,6 cm dan berat badan 66,3 kg. Makanan kesukaan Kageyama yaitu kari babi dengan telur rebus.

Sementara penokohan Kageyama dapat dijelaskan dari contoh data berikut.



Gambar 2. Kageyama memerintah temannya dan tidak ditanggapi

影山 : もっと速く動け!! もっと高く跳べ!! 俺のトスに合わせろ!! 勝ちたいなら!!!

Kageyama : Motto hayaku ugoke! ! Motto takaku tobe! ! Ore no tosu ni awasero! ! Kachitainara! ! !

Kageyama : Lebih cepat geraknya!! Lebih tinggi lompatnya!! Pukul operanku!! Kalau ingin menang!!!

(Furudate, Vol. 2 Ch. 15, 2012:163)

Pada contoh data 2 gambar 2 di bingkai 1, dapat dilihat bahwa penokohan Kageyama digambarkan sebagai seseorang yang egois. Hal ini bisa dilihat pada saat Kageyama berteriak dengan keras sampai lelah kepada teman di timnya. Namun pada contoh data 2 gambar 2 di bingkai 3 dapat dilihat bahwa tanggapan dari temannya yaitu tidak peduli dan melihat Kageyama dengan tatapan sinis. Dari Hal ini kelihatan bahwa teman setim Kageyama tidak menyukai sikap egoisnya.

Berdasarkan contoh data tersebut, peneliti tertarik terhadap perkembangan tokoh Kageyama Tobio dalam manga *Haikyuu!!*. Penelitian ini akan berfokus pada tokoh dan penokohan Kageyama Tobio dalam manga *Haikyuu!!*. Sumber data akan dibatasi pada manga *Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate dari volume 1 sampai dengan 8. Karena dalam volume berikutnya tidak ada lagi perkembangan tokoh yang terjadi pada Kageyama. Penelitian tokoh Kageyama Tobio menggunakan teori struktural dari Nurgiyantoro. maka peneliti memilih “Tokoh dan Penokohan Kageyama Tobio dalam *manga Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate” sebagai judul penelitian untuk mengetahui apa saja watak tokoh tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah adalah bagaimana tokoh dan penokohan Kageyama Tobio dalam *manga Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan tokoh dan penokohan Kageyama Tobio dalam *manga Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoritis
 - a. menerapkan dan mengembangkan ilmu dan teori yang dipelajari dalam mengalisis karya sastra.
 - b. Sebagai referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian mengenai tokoh dan penokohan dalam *manga* dengan kajian struktural.
2. Manfaat praktis
 - a. menambah wawasan dan pengetahuan peneliti terhadap sastra dan kebudayaan Jepang.
 - b. Memberikan pengetahuan tentang struktural tokoh dan penokohan melalui *manga* sebagai objek penelitian.

1.5 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berguna sebagai penjelasan mengenai penelitian terkait yang dilakukan sebelumnya. Tinjauan pustaka ini berbentuk tulisan ilmiah yang berkaitan dengan pendekatan atau objek yang digunakan peneliti sebelumnya. Penelitian sebelumnya dipakai sebagai referensi dan acuan penulis agar memudahkan dalam membuat penelitian ini. Berikut penelitian terdahulu yang dapat penulis temukan yaitu:

Hardian (2016) “Tokoh dan Penokohan Nico Robin dalam Komik One Piece Karya Oda Eiichiro” dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa tokoh Nico Robin merupakan salah satu tokoh utama yang ada dalam komik *One piece*. Tokoh Nico Robin tidak mempercayai orang lain sebab dia memiliki kenangan yang suram. Terjadi perubahan peran pada tokoh Nico Robin dari antagonis menjadi protagonis setelah bergabung dalam kelompok bajak laut Luffy. Dari hal tersebut, tokoh Nico Robin termasuk dalam tokoh berkembang. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan pendekatan yang sama yaitu struktural. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari peneliti adalah objeknya, penelitian ini menggunakan *manga One Piece*, sedangkan peneliti menggunakan *manga Haikyuu!!*.

Cahyawati (2017) “Konflik Antartokoh dalam Novel Senbazuru (千羽鶴) Karya Yasunari Kawabata (Suatu Tinjauan Struktural)” pada penelitian ini menyimpulkan bahwa tokoh Kikuji termasuk tokoh utama tetapi Chikako merupakan tokoh yang dominan karena berkonflik dan mewarnai cerita secara keseluruhan. Chikako mengalami konflik dengan tokoh lain diantaranya, Chikako dengan Bu Ota disebabkan adanya kecemburuan yang membuat Bu Ota tertekan dan melakukan bunuh diri, Chikako dengan Kikuji disebabkan perjodohan yang diatur oleh Chikako tanpa persetujuan Kikuji, dan Chikako dengan Fumiko karena Chikako selalu mengungkit-ngungkit Bu Ota dan berkomentar negatif tentang guci milik Bu Ota. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan pendekatan yang sama yaitu struktural. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari peneliti adalah objeknya, penelitian

ini menggunakan novel *senbazuru*, sedangkan peneliti menggunakan manga *Haikyuu!!*.

Suri (2019) “Tokoh dan Penokohan Boku dalam *Tanpen Gaido* Karya Ogawa Yoko” pada penelitiannya menyimpulkan kalau tokoh Boku adalah tokoh protagonis dan tokoh utama. Keseharian tokoh Boku dengan tokoh lainnya tidak ada masalah sehingga tokoh Boku bersifat netral, penolong, pemberani, dan berbakti. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan pendekatan yang sama yaitu struktural. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari peneliti adalah objeknya, penelitian ini menggunakan *tanpen gaido*, sedangkan peneliti menggunakan manga *Haikyuu!!*.

Astuti (2020) “Analisis Struktural pada Novel *また同じ夢を見んでいた* (Mata Onaji Yume Wo Miteita) Karya *住野よる* (Sumino Yoru)” dalam penelitian ini menyimpulkan Koyanagi merupakan Tokoh utama yang adalah seorang anak SD kelas empat. Ia memiliki sifat yang sangat cerdas dan dewasa. Ia merupakan anak yang periang, walaupun begitu ia selalu mendapatkan perudungan dari teman yang ada disekolahnya. Walaupun demikian, ia memiliki beberapa teman yang selalu mendengar keluh kesahnya yaitu, Abazure-san, Obaachan, Minami-san, dan seekor kucing hitam yang ekornya putus. Persamaan yang ada dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan pendekatan yang sama yaitu struktural. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari peneliti adalah objeknya, penelitian ini menggunakan novel *mata onaji yume wo miteita*, sedangkan peneliti menggunakan *manga Haikyuu!!*.

Chairil (2020) “Shuudan Shugi pada Manga Haikyuu Karya Haruichi Furudate” pada penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat tiga jenis bentuk shuudan shugi, pertama shuudan shikou (kerangka berfikir kelompok) yang terlihat dari sikap Yoshinoya, Kageyama, dan Tanaka yang memiliki pemikiran kolektif untuk membantu pelatihan Hinata supaya kekuatan timnya bisa seimbang satu sama lain. Kedua shuudan seikatsu (kehidupan berkelompok) yang terlihat dari pola, sistem, dan aturan yang wajib dilakukan oleh tim voli Karasuno untuk berlatih lebih keras agar terwujudnya kemenangan di setiap pertandingan. Terakhir shuudan ishiki (kesadaran berkelompok) yang terlihat dari kesadaran Nishinoya dan Asahi yang lebih mendahulukan kepentingan kelompoknya daripada kepentingan pribadinya dan menunjukkan sikap loyalitasnya terhadap kelompoknya. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan objek yang sama yaitu manga Haikyuu!!. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari peneliti adalah pendekatan penelitian ini menggunakan sosiologi sastra, sedangkan peneliti menggunakan struktural.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Teori Struktural

Teori yang digunakan dalam manga Haikyuu!! karya Haruichi Furudate ini adalah teori struktural. Umumnya struktural mengarah kepada sekelompok penulis yang menggunakan metode dan istilah-istilah analisis yang dikembangkan oleh Saussure (Abrams, 1981:188-190). Saussure menyatakan bahwa struktural memiliki dua pengertian, pertama, struktural merupakan metode atau metodologi yang berguna untuk mempelajari ilmu-ilmu kemanusiaan dengan bertitik tolak dari

prinsip-prinsip linguistik. Kedua, struktural merupakan aliran filsafat yang ingin memahami manusia, sejarah, kebudayaan, dan kaitan kebudayaan dengan alam yang menggunakan metode struktural. Dalam meneliti karya sastra berdasarkan teori struktural, unsur di luar karya sastra itu dikesampingkan, fokusnya hanya karya sastra itu sendiri, terutama unsur instrinsik. Hal ini karena teori struktural termasuk pendekatan objektif, peneliti hanya fokus pada karya sastra itu sendiri, khususnya unsur instrinsik karena sebagai unsur yang membangun karya sastra dan latar belakang sosial budaya.

Sebuah karya sastra, fiksi atau puisi, menurut kaum struktural merupakan sebuah totalitas yang dibangun secara koherensif oleh berbagai unsur pembangunnya (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1998:36). Unsur instrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra dan sangat berperan dalam bagaimana isi cerita (Nurgiyantoro, 1998:23). Analisis struktural karya sastra bisa dilakukan dengan mendeskripsikan, mengidentifikasi, mengkaji fungsi dan hubungan antar unsur intrinsik fiksi yang bersangkutan, seperti bagaimana plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan lainnya. Dalam penelitian ini difokuskan ke sudut pandang penelitian tokoh dan penokohan.

1. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah orang-orang yang ada dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca dianggap mempunyai kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti apa yang diucapkan dan apa yang dilakukan (Abrams, 1981:20). Penokohan merupakan pelukisan gambar yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Jones dalam Nurgiyantoro, 1998:165).

Penokohan dan pemplotan adalah dua unsur cerita yang saling berkaitan satu sama lain. Keberadaan seorang tokoh membuatnya berbeda dengan tokoh-tokoh lain lebih ditentukan oleh plot. Ucapan dan tindakan seorang tokoh akan mencerminkan bagaimana perwatakannya (Nurgiyantoro, 1998:173).

Istilah tokoh mengarah pada orangnya, pelaku cerita, dan sebagainya. Karakter, watak, dan perwatakan mengarah pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang dipikirkan oleh pembaca. Dengan demikian istilah tokoh lebih sempit pengertiannya daripada penokohan karena penokohan sekaligus meliputi siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, penempatan dan pelukisannya dalam suatu cerita sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus termasuk pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam cerita. Tokoh yang terdapat dalam sebuah cerita dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang penamaan menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama adalah tokoh yang termasuk penting dan ditampilkan terus menerus sehingga sebagian besar cerita terasa didominasi oleh tokoh ini, sedangkan tokoh tambahan adalah kebalikan dari tokoh utama, yaitu tokoh yang jarang ditampilkan dalam cerita, dan kemungkinan dalam porsi penceritaan yang relatif pendek. Dalam sebuah cerita kemungkinan bisa ada lebih dari satu orang tokoh utama, walaupun kadar keutamaannya berbeda. Keutamaan tokoh tersebut tergantung oleh dominasi, banyaknya penceritaan, dan pengaruhnya dalam perkembangan plot secara keseluruhan (Nurgiyantoro, 1998:176-177).

b. Tokoh Protagonis dan Antagonis

Berdasarkan dari fungsi penampilan tokohnya, tokoh terdiri dari tokoh protagonis dan antagonis. Altenbernd & Lewis (1966:59) menyatakan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh yang mendapat empati dan simpati dari pembaca. Tokoh yang dikagumi karena merupakan perwujudan norma-norma, nilai-nilai, dan harapan-harapan pembaca. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik. Tokoh antagonis adalah tokoh yang mendapat antipati dari pembaca.

c. Tokoh Statis (Tak Berkembang) dan Tokoh Berkembang

Tokoh ini termasuk kedalam tokoh yang berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya penokohan tokoh-tokoh dalam cerita. Altenbernd & Lewis (1966:58) berpendapat bahwa tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara mendasar tidak mengalami perkembangan penokohan karena adanya peristiwa yang terjadi. Sebaliknya tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perkembangan dan perubahan penokohan seiring dengan perkembangan peristiwa dan plot yang dikisahkan. Perkembangan sikap, watak, dan tingkah laku dapat dipengaruhi oleh interaksi tokoh di lingkungan sosial dan alam.

2. Alur/Plot

Abrams berpendapat bahwa alur/plot adalah Rangkaian kejadian-kejadian yang terlihat dalam pengurutan dan penyajian berbagai peristiwa tersebut untuk tujuan mencapai efek emosional dan efek artistik tertentu (Nurgiyantoro, 1998:113). Alur dibagi menjadi beberapa bagian, yang terdiri dari awal, tengah, akhir. Tahap awal yaitu tahap pengenalan dalam sebuah cerita. Tahap tengah biasanya juga

disebut dengan tahap pertikaian. Sedangkan tahap akhir biasanya disebut dengan tahap penyelesaian (Nurgiyantoro, 1998:142&145).

3. Latar

Menurut Abrams, Latar merupakan tempat, waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang ada dalam cerita (Nurgiyantoro, 1998:216). Latar dibedakan menjadi tiga yaitu latar tempat, latar waktu, latar sosial. Latar tempat merupakan latar yang menunjukkan dimana tempat terjadinya suatu peristiwa dalam cerita karya fiksi. Latar waktu adalah latar yang menunjukkan kapan terjadinya peristiwa yang ada dalam cerita. Sedangkan latar sosial adalah latar yang mengarah pada hal-hal yang berkaitan dengan perilaku sosial masyarakat dalam cerita tersebut (Nurgiyantoro, 1998:227).

4. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah siasat, strategi, teknik yang sengaja dipilih pengarang untuk mengeluarkan gagasannya dalam membentuk sebuah cerita, sedangkan Abrams berpendapat bahwa sudut pandang adalah cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang untuk menampilkan tokoh, latar, tindakan, dan berbagai kejadian yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca (Nurgiyantoro, 1998:248).

a. Sudut pandang orang pertama

Cerita yang menggunakan sudut pandang orang pertama yaitu narator sebagai seseorang ikut terlibat dalam cerita. Narator menggambarkan dirinya sebagai “Aku” yang menceritakan diri dia sendiri. Apa yang diceritakan adalah peristiwa atau tindakan, yang dirasakan, dilihat, didengar, dan diketahui, serta sikapnya kepada

tokoh lain yang berasal dari dirinya. Pembaca hanya merasakan dan melihat seperti apa yang dirasakan dan dilihat oleh si tokoh “Aku” tersebut (Nurgiyantoro, 1998:262). Sudut pandang orang pertama terdiri dari “Aku” sebagai tokoh utama dan “Aku” sebagai tokoh tambahan. “Aku” sebagai tokoh utama adalah sudut pandang “Aku” menceritakan peristiwa yang dialaminya baik itu yang bersifat fisik maupun batiniah dalam diri sendiri. Segala hal di luar “Aku” hanya diceritakan jika dianggap penting atau berhubungan dengan dirinya (Nurgiyantoro, 1998:263). Sedangkan “Aku sebagai tokoh tambahan adalah sudut pandang “Aku” hanya bertugas untuk membawakan cerita tokoh utama kepada pembaca (Nurgiyantoro, 1998:264).

b. Sudut pandang orang ketiga

Cerita yang memakai sudut pandang orang ketiga yaitu narator menggunakan nama tokoh atau kata ganti orang seperti dia, ia, mereka untuk menampilkan tokoh yang ada dalam cerita. Nama tokoh atau kata ganti sebagai variasi sering disebut agar para pembaca mudah mengenali siapa tokoh yang diceritakan (Nurgiyantoro, 1998:256). Sudut pandang orang ketiga terdiri dari “Dia” mahatahu dan “Dia” terbatas. “Dia” mahatahu adalah sudut pandang yang mana narator mengetahui semua hal terkait setiap tokoh, tindakan, peristiwa, dan motivasi yang melatarbelakanginya (Nurgiyantoro, 1998:257). Sedangkan “Dia” terbatas adalah sudut pandang yang mana narator hanya menceritakan sebatas apa yang dilihatnya saja. Narator tidak tahu apa yang dialami, dilihat, dan dirasakan setiap tokoh (Nurgiyantoro, 1998:259).

1.7..2 Komik

Salah satu karya naratif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu komik. McCloud (1993:20) berpendapat bahwa komik mencoba melukiskan suatu keadaan atau cerita bergambar. Penulis menjelaskan sebuah objek dengan diwakili oleh gambar tersebut. Sebuah keadaan yang digambarkan komikus dapat diketahui oleh pembaca walaupun tidak dijelaskan oleh kata-kata di dalam komiknya. Komik mencoba menyampaikan maksud pengarang, bukan hanya dengan kata saja, melainkan menggunakan beberapa simbol (McCloud, 1993:58-59). Simbol tersebut berfungsi untuk mewakili dan menjelaskan maksud benda dengan tanda-tanda tertentu sesuai keinginan komikus. Karakter yang mewakili tokoh juga telah digambarkan sedemikian rupa agar pembaca dapat memahami bagaimana ekspresi yang dibawakan tokoh tersebut.

Sama dengan karya fiksi lainnya, komik juga memiliki urutan kejadian atau peristiwa. Komik adalah sebuah cerita yang berkelanjutan (McCloud, 1993:70-92). Urutan jalan cerita disesuaikan dengan gambar-gambar yang terdapat dalam komik. Urutan yang berkelanjutan tersebut selanjutnya membuat rentetan kejadian dan memiliki plot masing-masing. Berdasarkan hal tersebut, teori penokohan juga bisa diterapkan kepada komik karena komik tidak berbeda dengan karya fiksi lainnya.

Ejiro Shimada dari Kodansha menyatakan bahwa “perbedaan utama antara manga dan komik adalah manga berfokus pada satu karakter utama. Pembaca mengikuti jejak karakter itu dan melihat semuanya melalui sudut pandang karakter tersebut”(Cha dalam Toni Johnson-Woods, 2010:5). Struktur visual yang paling jelas adalah manga meniru orientasi membaca dari asia, yaitu manga dibaca dari

belakang ke depan dan kanan ke kiri. Perbedaan paling mencolok berikutnya adalah halaman ditampilkan dalam warna hitam dan putih. Dalam satu halaman, bingkai tidak selalu persegi panjang rapi dengan jarak yang sama (yaitu empat baris antar halaman); bisa ada satu, dua, atau tujuh bingkai dalam satu halaman. Efek suara juga menambah tekstur cerita. Penggunaan efek suara pada dasarnya mencerminkan onomatope bahasa Jepang.

Beberapa sarjana telah meneliti masalah cara Timur *versus* Barat dari membaca manga. Mary Grigsby menyatakan bahwa orang Jepang “terbiasa membaca gambar” (Toni Johnson-Woods, 2010:6). Lebih lanjut lagi Richard Nisbett, yang menyatakan bahwa Orang Asia lebih “kolektivis” dan Orang Barat lebih “individualis” dalam proses kognitif (Toni Johnson-Woods, 2010:7). Neil Cohn memberikan pendapat bahwa manga selaras secara linguistik dan proses narasinya (Toni Johnson-Woods, 2010:7). Pandangan sekilas pada halaman manga berbeda dari komik ala Barat dalam banyak hal. Yang paling jelas adalah tata letak halaman bukan hanya membaca dari kiri ke kanan tetapi mengikuti bingkai berbentuk aneh dalam urutan yang benar dapat menjadi membingungkan, dan terkadang kata-katanya tidak membantu. Dengan kata lain, alur narasinya tidak sesederhana komik Barat.

1.8 Metode Penelitian

Metode berasal dari kata *methodos*. *Methodos* terdiri dari kata *meta* artinya berarti, menuju melalui, sedangkan *hodos* artinya jalan, cara, arah. Metode dalam arti luas yaitu langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab

akibat dan strategi untuk memahami realitas (Ratna, 2004:34). Langkah-langkah atau metode yang digunakan dalam proses penelitian yaitu:

a. Metode dan teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan, yaitu teknik yang menggunakan sumber-sumber tertulis untuk memperoleh data. Data yang diperoleh meliputi data primer, dan data sekunder. Data primer berupa panel dan balon kata dari Manga Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate, dan data sekunder berupa sumber lainnya, seperti: buku, jurnal, dan skripsi.

b. Metode analisis data

Pada tahap ini, analisis data yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif yang bersifat menjelaskan. Data dianalisis sehingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat dipecahkan dan tujuan penelitian tercapai. Analisis data yang pertama adalah menganalisis data-data yang berhubungan dengan para tokoh melalui kutipan-kutipan dalam manga. Analisis data yang selanjutnya adalah proses penerjemahan manga, dan dilanjutkan meneliti objek menggunakan pendekatan tokoh dan penokohan yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro.

c. Metode penyajian analisis data

Analisis data disajikan dengan cara menampilkan panel dan kutipan yang ada dalam manga. Penulis menyajikan data dalam bentuk deskriptif agar dapat memberikan pemahaman dan penjelasan sesuai dengan kategori pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.

1.9 Sistematika Penulisan

Skripsi ini dimulai dengan penyusunan BAB I, merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian. BAB II Unsur Intrinsik yang berisi tokoh dan penokohan, latar, alur, sudut pandang. BAB III tokoh dan penokohan. BAB IV penutup, berisi berupa kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran terhadap penelitian selanjutnya.

