

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik adalah kumpulan gambar-gambar yang secara sengaja disusun berurutan, bertujuan untuk memberikan informasi dan menghasilkan tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 1993: 20). Dalam bahasa Jepang komik disebut dengan *manga*. Soeherman (2007: 3) mendefinisikan *manga* sebagai komik *made in Japan*, yang merupakan sebuah seni yang memiliki nilai dan memberi pengaruh dalam kemajuan dan perkembangan Jepang.

Manga memiliki berbagai macam karakter tokoh yang menarik perhatian pembaca. Dari beragamnya genre *manga*, salah satu tokoh yang banyak digandrungi adalah tokoh dengan sikap *tsundere*. Hal ini dikarenakan *tsundere* merupakan karakter yang kompleks secara emosional.¹ *Tsundere* (ツンデレ) berasal dari dua unsur kata *tsun-tsun* (ツンツン) yang artinya merasa marah, kasar, serta acuh tak acuh, dan *dere-dere* (デレデレ) yang berarti penuh kasih sayang atau sedang jatuh cinta. *Tsundere* dapat diartikan sebagai karakter yang tidak jujur dengan perasaannya sendiri terhadap orang tertentu. Orang dengan sikap *tsundere* menampilkan ekspresi luar *tsun-tsun*, tetapi di dalam *dere-dere* (Junichi, 2009:2).

Tsundere awalnya digunakan untuk mendeskripsikan karakter wanita dalam sebuah permainan gal (ギャルゲーム), yaitu sejenis permainan simulasi kencan.

Tsundere pertama kali muncul pada tahun 2002 dalam forum internet bernama "*Ayashii World*" (dunia Ayashii). Pengguna forum tersebut mendiskusikan sebuah

¹ Louis Kemner, "Why Are Anime Tsunderes So Popular?", <https://www.cbr.com/popular-anime-tsunderes/> diakses pada 04 November 2024.

permainan gal bernama *Kimi ga Nozomu Eien* yang menampilkan karakter gadis bernama Ayu Daikuuji. Seorang pengguna forum lalu memberi komentar mengenai kepribadian gadis itu dengan sebutan *tsun-tsun* dan *dere-dere*. Beberapa bulan kemudian pengguna lain juga memberikan komentar dengan menyebutkan kata *tsundere*, kemudian kata tersebut menjadi umum di komunitas game kencan online di Jepang, dan akhirnya menyebar ke masyarakat luar.

Tokoh *tsundere* populer banyak ditemukan dalam berbagai genre *manga*. Tidak terbatas pada tokoh wanita saja, tokoh pria pun ada yang memiliki sikap *tsundere*. Pada mulanya karakter pria dengan sikap *tsundere* disebut sebagai "*oranyan*" (おらニヤン). Hal ini terdapat dalam kamus Jepang berbasis web yaitu *imidias* (2009), istilah ini merujuk pada seorang pria yang biasanya berkemauan keras dan jantan, tetapi memiliki keinginan untuk bertindak manis ketika bersama kekasihnya. Selain itu, dalam kamus Jepang lainnya yaitu *weblio* juga menuliskan mengenai tokoh pria *tsundere*. Karakter pria yang biasanya berkemauan keras (*oraora*), tetapi ingin menjadi manis ketika berhadapan dengan kekasihnya (*nyan-nyan*), versi pria dari *tsundere*. Sejak saat itu, istilah *tsundere* yang digunakan di media resmi untuk merujuk pada karakter pria, karena istilah ini menjadi lebih populer daripada "*oranyan*". Salah satu tokoh utama pria dalam *manga Fruits basket* karya Natsuki Takaya yang bernama Kyo Souma memiliki sikap *tsundere*. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan serta tokoh yang paling banyak diceritakan dalam sebuah karya. Tokoh utama dapat berperan sebagai pelaku kejadian, maupun yang dikenai kejadian (Nurgiyantoro, 2019: 259).

Berdasarkan halaman berita mengenai komik *manga.fandom.com*, Natsuki Takaya adalah nama pena seniman *manga* Jepang yang terkenal karena

menciptakan seri *Fruits basket*. Ia lahir pada tanggal 7 Juli 1973. Natsuki Takaya lahir di Shizuoka, tetapi dibesarkan di Tokyo. Ia memulai debutnya sejak tahun 1992. *Fruits basket* merupakan *manga* shoujo terlaris di Amerika Utara. *Fruits basket* juga telah diadaptasi menjadi serial anime sebanyak 26 episode. Pada tahun 2001, Takaya menerima penghargaan *Kodansha Manga Award* untuk *manga shoujo Fruits basket*.

Fruits basket merupakan sebuah *manga* yang sangat unik dan menarik. *Manga* ini juga mengambil tema seputar zodiak. *Fruits basket* menceritakan tentang kehidupan gadis SMA yang bernama Honda Tooru yang harus tinggal bersama anggota keluarga Souma. Tapi sesungguhnya keluarga Souma menyimpan rahasia yang sangat besar. Mereka dirasuki oleh roh binatang yang merupakan 12 binatang simbol zodiak China atau di Jepang disebut “*juunishi*”.² Selain itu, tubuh mereka memiliki sifat yang aneh, ketika dipeluk oleh lawan jenis mereka akan berubah wujud menjadi bentuk binatang yang merasuki mereka. Di rumah keluarga Souma, Tooru tinggal bersama tiga orang pemuda yaitu Kyo Souma yang dirasuki roh kucing, Yuki Souma yang dirasuki roh tikus, dan Shigure Souma yang dirasuki roh anjing.

Kyo Souma yang dikutuk bisa berubah menjadi kucing tidak termasuk ke dalam bagian *juunishi* (12 zodiak). Ada alasan mengapa hal tersebut terjadi. Menurut cerita dalam legenda zodiak, dahulu kala ada seorang dewa yang sangat

² Juunishi (十二支) merupakan penyebutan 12 hewan zodiak Jepang yang didasarkan pada budaya Tiongkok. Kedua belas hewan tersebut mewakili tahun-tahun yang berbeda dalam siklus 12 tahun. Hewan-hewan tersebut adalah tikus (子/*ne*), lembu (丑/*ushi*), harimau (寅/*tora*), kelinci (卯/*u*, *usagi*), naga (辰/*tatsu*, *ryu*), ular (巳/*mi*, *hebi*), kuda (馬/*uma*), domba (羊/*hitsuji*), monyet (申/*saru*), ayam (鶏/*niwatori*), anjing (犬/*inu*), dan babi hutan (亥/*I*, *inoshishi*). Mao Asabe, "What Your Business Must Know About Japanese Zodiac Years", <https://tokyoesque.com/what-business-must-know-japanese-zodiac-years/> diakses pada 25 Januari 2025.

kesepian. Lalu datanglah seekor kucing yang ramah ke sisinya. Sang dewa sangat senang dan memulai persahabatan barunya dengan kucing tersebut. Karena persahabatan barunya dengan si kucing, dewa mendambakan lebih banyak hubungan dan memutuskan untuk mengadakan perjamuan. Sang dewa menulis banyak sekali undangan. Sebagai jawaban datanglah 12 binatang menemui sang dewa. Binatang-binatang tersebut adalah tikus, lembu, harimau, kelinci, naga, ular, kuda, domba, monyet, ayam, anjing, dan babi hutan. Setelah itu, sang dewa dan ketiga belas binatang menggelar perjamuan di bawah sinar bulan. Mereka menari dan berdansa, dewa tertawa untuk pertama kalinya.

Sang dewa, tidak ingin persahabatannya dengan ketiga belas binatang berakhir, ia ingin membuat ikatan tersebut bertahan selamanya. Untuk itu, sang dewa menciptakan mantra dengan menggambar lingkaran di secangkir air dengan jarinya. Minuman ini memastikan bahwa setiap dari mereka akan terlahir kembali, dan tidak peduli berapa kalipun mereka terlahir kembali ikatan persahabatan mereka akan tetap ada. Sang dewa pun meminumkan air tersebut kepada ketiga belas binatang. Namun, kucing tidak menyukai ide tersebut. Kucing berkata bahwa ia tidak menginginkan keabadian. Kucing hanya ingin sang dewa mampu menerima sebuah akhir walaupun itu menakutkan, membiarkan mereka mati meskipun hal tersebut akan membuat dewa kesepian. Dewa dan binatang lain mengartikan itu sebagai penolakan, dan menganggap kucing telah berkhianat. Dengan gerakan ekor terakhirnya, kucing terjatuh dan mati. Tapi, tidak ada lagi yang peduli dengan kucing. Selama ratusan tahun, anggota keluarga Souma telah bereinkarnasi sebagai dewa atau salah satu dari ketiga belas hewan yang dirasuki oleh roh asli mereka, dan Kyo Souma adalah salah satu dari reinkarnasi roh kucing.

Pertemuan pertama Tooru dengan Kyo tidak berlangsung baik. Hal ini karena keteledoran Tooru, Kyo yang dirasuki berubah ke bentuk kucingnya, dan membuat Kyo kesal. Keberadaan Tooru untuk tinggal di rumah itu tidak diterima baik oleh Kyo. Kyo selalu berbicara keras dan kasar saat Tooru mencoba untuk berteman dengannya. Hingga suatu saat Kyo kelepasan membentak Tooru hingga membuat gadis itu takut padanya. Kyo merasa bersalah dan ingin meminta maaf. Namun karena terlalu gengsi ia tidak mau mengatakannya.

Seiring berjalannya waktu, dengan segala usaha yang dilakukan oleh Tooru untuk berteman dengan Kyo, membuatnya perlahan-lahan membuka dirinya kepada gadis itu, sikapnya perlahan melembut. Kyo mulai menunjukkan perhatian dan kekhawatirannya ketika Tooru jatuh sakit. Dan selalu berusaha melindungi Tooru ketika ada yang menyakitinya. Namun hal ini tidak ditunjukkan secara langsung kepada Tooru. Di luar Kyo akan memperlihatkan sikap *tsun-tsun* terhadap orang lain, dan di dalam hatinya muncul sikap *dere-dere*. Data di bawah menunjukkan Kyo Souma memiliki sikap *tsundere*.

Data (1)



Gambar 1. 1



Gambar 1. 2

(Natsuki, 2000. Vol 4: 18-19)

Dialog

- 夾 : 一人でいる時ぐらいキリッとしてるよっ。
ンな隙だらけじゃ誘拐されても文句言えねえぞ!
- 透 : は...はいっ
- 夾 : ...。一人の時つってんだろ。俺が側にいる時なら、
いくらでもボケツとしててもいいけど。。。よ。。。。
- 透 : はい。。。。
- 夾 : 別に今のは妙な意味じゃねーぞ!!
誤解すんなよ。されてもメーワクだからなっつ
- 透 : え、みよ...妙。。。?とは。。。。
- Kyo : *Hitori de iru toki gurai kirittoshite ru yo.*
Nna suki darake jya yuukai saretemo monku ie ne-zo!
- Tooru : *ha...hai*
- Kyo : *....hitori no toki tsuttendaro. Ore ga soba ni iru toki nara,*
ikura demo boketsu toshite te mo ii kedo...yo...
- Tooru : *hai...*
- Kyo : *betsu ni ima no ha myou na imi jya ne zo!!*
Gokai sunnayo. Saretemo me-waku dakarana~
- Tooru : *e, myo... myou...? to ha....?*
- Kyo : Bersikap tegaslah saat sendirian. Ada banyak celah,
kamu tidak dapat mengeluh jika diculik!
- Tooru : Ba..baik...
- Kyo :itu saat kamu sendirian. Saat aku disisimu,
kamu bisa jadi selemah yang kamu inginkan...
- Tooru : Baik...
- Kyo : **Tidak ada yang aneh dengan maksudku!!**
Jangan salah paham. Kesalahpahaman adalah hal yang merepotkan.
- Tooru : eh, maksud...lain? apa itu?...

Data (1) memperlihatkan Kyo yang memperingatkan Tooru agar hati-hati ketika sedang sendirian. Hal ini dikarenakan Kyo melihat banyak anak laki-laki yang ingin menggoda Tooru. Tetapi, saat bersama Kyo Tooru boleh bersikap lemah, karena Kyo akan melindunginya. Pada halaman selanjutnya Kyo menunjukkan sikap *tsundere* dengan menyangkal perhatiannya terhadap Tooru. Kyo dengan panik menekankan bahwa ia tidak memiliki maksud yang memungkinkan Tooru mengetahui perasaan penuh perhatian Kyo padanya. Tokoh Kyo Souma dalam *manga Fruits basket* terlihat memiliki sikap *tsundere*. Kyo yang awalnya pemarah

dan kasar, diam-diam mulai perhatian dan melindungi Tooru. Namun ketika berhadapan dengan Tooru ia selalu menyangkal perasaannya dan berusaha untuk menyembunyikannya agar tidak disadari oleh Tooru dan yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas sikap *tsundere* Kyo Souma dalam *manga Fruits basket* menarik untuk diteliti. Kyo merupakan karakter yang kompleks secara emosional. Pembaca perlahan akan menemukan sifat sebenarnya dari seorang *tsundere*, dengan mengupas bagian luar yang kasar untuk menemukan sifat yang penuh perhatian di dalam, yang kemudian akan mengubah hubungan antar karakter. *Manga Fruits basket* secara keseluruhan memiliki 23 Volume lengkap. Penelitian ini membatasi objek penelitian dari volume 1-8 *manga Fruits basket*, karena dalam volume ini sudah menjelaskan sikap *tsundere* Kyo Souma secara spesifik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah, bagaimana gambaran sikap *tsundere* tokoh Kyo Souma dalam *manga Fruits basket* karya Natsuki Takaya?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sikap *tsundere* tokoh Kyo Souma dalam *manga Fruits basket* karya Natsuki Takaya.

Adapun manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk mengetahui dan memahami mengenai sikap *Tsundere* yang ada dalam *manga Fruits basket* karya

Natsuki Takaya. Selanjutnya penelitian ini juga diharapkan mampu menambah pengetahuan pembaca mengenai sikap tokoh yang ada dalam sebuah karya sastra.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan bagi pembaca dengan penelitian penelitian terdahulu khususnya mengenai objek *Tsundere*. Bagi masyarakat penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan pengetahuan tentang gambaran sikap *Tsundere* yang mungkin ada pada orang-orang sekitar. Kemudian penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berguna bagi peneliti sebagai referensi agar terhindar dari unsur plagiarisme dan sebagai bahan perbandingan dengan penelitian sebelumnya. Untuk referensi peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu diantaranya:

Pertama, penelitian yang berjudul “*Sikap Tsundere Tokoh Aisaka Taiga Dalam Manga Toradora Karya Takemiya Yuyuko*” oleh Lusi Ramadhani (2017) yang mendeskripsikan sikap *Tsundere* Aisaka Taiga dalam *Manga Toradora* karya Takemiya Yuyuko. Penelitian yang dilakukan dianalisis menggunakan teori *tsundere* oleh Junichi Togashi dan teori Behaviorisme yang dikemukakan oleh Burrhus Frederic Skinner dengan metode kualitatif. Aisaka Taiga memiliki sikap *Tsundere* dimana pada mulanya ia bersikap kasar, pemarah, dan tidak acuh mulai berubah menunjukkan perasaan penuh kasih sayang. Namun ia tetap berusaha menyangkalnya dan menyembunyikannya. Sikap *Tsundere* yang dimiliki Aisaka Taiga adalah sikap *Tsundere Ojou*, apa yang diutarakannya tidak sesuai dengan apa yang dirasakannya. Perubahan sikap yang dialami oleh Aisaka Taiga dapat diamati

melalui ucapan dan tingkah lakunya, sehubungan dengan pendapat Skinner mengenai Behaviorisme yaitu tingkah laku yang dapat dilihat secara nyata dan dipengaruhi oleh lingkungan. Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Lusi dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai topik *tsundere* yang dianalisis menggunakan teori *tsundere* menurut Junichi Togashi. Perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan, penelitian oleh Lusi menggunakan *manga Toradora*, sedangkan penelitian ini menggunakan *manga Fruits Basket*.

Kedua, penelitian dengan judul “*Sikap Tsundere (ツンデレ) Pada Tokoh Utama Shuusei Kugayama Dalam Film L♥DK Karya Sutradara Taisuke Kawamura*” oleh Septi Indah Kurnia Sari (2017) yang mendeskripsikan sikap *Tsundere* pada tokoh utama Shuusei Kugayama Dalam Film L♥DK menggunakan teori kepribadian dengan bantuan dari tokoh dan penokohan serta *Mise en scene* dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tokoh Shuusei Kugayama memiliki sikap yang awalnya dingin, tidak jujur dengan perasaannya, menolak dengan kasar berubah menjadi penuh kasih sayang. Sikap *tsundere* yang dimiliki oleh Shuusei Kugayama adalah *ojou tsundere* yang diakibatkan oleh faktor internal dan eksternal yang meliputi latar belakang kehidupannya. Penelitian ini dengan penelitian Septi memiliki persamaan yaitu sama-sama membahas mengenai sikap *tsundere*. Perbedaannya terletak pada objek material yang digunakan, penelitian oleh Septi menggunakan karya sastra berbentuk film yang berjudul film L♥DK, sedangkan peneliti menggunakan karya sastra berupa *manga Fruits Basket*.

Ketiga, yaitu penelitian dengan judul “*Tokoh dan Penokohan Yasuko Hanaoka dalam Novel Yougisha X No Kenshin Karya Keigo Higashino*” oleh Nurhasanah (2018). Pembahasan dalam skripsi ini adalah analisis pada novel

menggunakan teori Nurgiyantoro yang difokuskan pada tokoh dan penokohan. Dan dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa Hanaoka berdasarkan penamaan merupakan tokoh utama yang terdapat dalam novel *Yougisha X No Kenshin* dilihat dari kemunculan cerita. Berdasarkan fungsi tokoh Yasuko Hanaoka merupakan tokoh protagonis dikarenakan menerima banyak simpati dan empati. Berdasarkan perwatakan tokoh Yasuko Hanaoka merupakan tokoh bulat karena memiliki sisi kepribadian dan jati diri. Sedangkan dilihat dari kriteria tokoh Yasuko Hanaoka merupakan tokoh statis dikarenakan watak dan sifat tokoh Yasuko Hanaoka tidak mengalami perkembangan. Persamaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan teori Nurgiyantoro mengenai tokoh dan penokohan. Perbedaannya terletak pada topik yang dibahas dan objek material yang digunakan. Penelitian oleh Nurhasanah menggunakan novel *Yougisha X No Kenshin*, sementara itu penelitian ini menggunakan *manga Fruits Basket*.

Keempat, yaitu penelitian yang berjudul “*Analisis Struktural pada Novel また同じ夢を見(み)ていた (Mata Ojanaji Yume Wo Miteita) Karya 住みのよる Sumino Yoru*” oleh Amelia Andi Astuti (2020). Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan unsur-unsur intrinsik penokohan, latar, dan alur serta keterkaitannya pada novel *また同じ夢を見(み)ていた (Mata Ojanaji Yume Wo Miteita) Karya 住みのよる Sumino Yoru*. Hasil penelitian Andi mengungkapkan tokoh utama adalah anak kelas empat SD yang bernama Koyanagi. Ia merupakan anak yang cerdas dan dewasa meskipun mendapat perundungan dari teman temannya di sekolah. Alur mundur menceritakan bagaimana tokoh utama menjadi begitu dekat dengan karakter lainnya yang selalu mendampingi tokoh utama. Latar

tempat yaitu di sekolah tempat Koyanagi berinteraksi dengan teman temannya, dan juga perpustakaan yang menjadi tempat persembunyian ketika tokoh utama mengalami perundungan. Terdapat persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia yaitu sama sama menggunakan analisis struktural dalam penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan yang penelitian yang dilakukan Amelia terdapat pada topik penelitian dan objek material yang digunakan.

Kelima, penelitian yang berjudul “*Dekonstruksi Sistem Ie Dalam Anime Fruits Basket Karya Sutradara Yoshihide Iyata*” oleh Widha Yovita (2024). Penelitian dilakukan untuk menjelaskan mengenai gambaran dekonstruksi sistem *ie* yang terdapat dalam anime *Fruits Basket* menggunakan pendekatan Dekonstruksi Jacques Derrida serta sistem *ie* yang ada di Jepang. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian oleh Whida menunjukkan dekonstruksi yang dialami oleh sistem *ie* dalam anime *Fruits Basket* yaitu kepala keluarga Souma yang bernama Akito Souma merupakan seorang perempuan. Selain itu juga terjadi penghapusan anggota keluarga seorang laki laki pertama di bagian *ie* cabang. Persamaan yang terdapat pada skripsi ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Whida adalah menggunakan objek material yang sama yaitu *manga Fruits Basket*. Sedangkan perbedaannya terletak pada topik penelitian dan teori yang digunakan. Penelitian ini menekankan pada sikap *Tsundere* tokoh Kyo Souma dalam *manga Fruits basket* menggunakan konsep *tsundere* oleh Junichi dan analisis tokoh dan penokohan.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Struktural

Suhendi (2018: 97-98) berpendapat secara etimologis, kata struktur berasal dari bahasa latin *structura*, yang artinya bentuk atau bangunan. Struktural menekankan pada unsur-unsur intrinsik yang membentuk karya sastra itu sendiri. Struktural memaksa peneliti karya membebaskan diri dari berbagai konsep, metode, dan teknik yang berada di luar jangkauannya sebagai ahli sastra, seperti sosiologi, psikologi, sejarah, filsafat, politik, ekonomi, dan lain lain.

Analisis struktural dalam karya sastra mesti fokus pada unsur-unsur intrinsik yang membangunnya. Dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur fiksi yang bersangkutan. Nurgiyantoro (2019: 30) berpendapat unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun sebuah karya sastra. Unsur-unsur tersebut diantaranya tema, cerita, plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan lain lain. Penelitian ini akan mengambil satu unsur fiksi yaitu tokoh dan penokohan. Istilah tokoh menunjuk pada orang atau pelaku cerita. Menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 2019: 247) penokohan merupakan penggambaran karakter seseorang dalam sebuah cerita.

Nurgiyantoro (2019: 258) menjabarkan mengenai tokoh-tokoh dalam sebuah fiksi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yang dilihat dari berbagai sudut pandang. Pertama, dilihat dari peran dan pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang diutamakan dan selalu hadir dalam setiap kejadian dalam cerita. Tokoh

utama sangat berpengaruh terhadap plot cerita. Tokoh tambahan adalah tokoh yang kemunculannya biasanya diabaikan, dan kurang mendapat perhatian.

Kedua, berdasarkan fungsi penampilan tokoh, dibedakan menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis merupakan tokoh populer dan dikagumi yang menampilkan sesuatu sesuai dengan harapan pembaca. Tokoh antagonis adalah tokoh yang berseberangan dengan tokoh protagonis baik secara langsung ataupun tidak langsung. Tokoh antagonis merupakan tokoh yang menjadi penyebab terjadinya konflik. (Nurgiyantoro, 2019: 260-261).

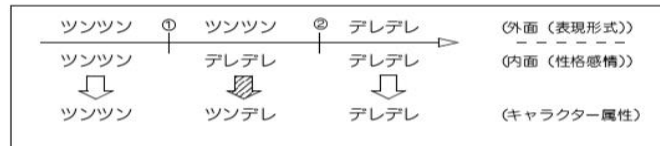
Ketiga, dilihat dari perwatakannya terdapat tokoh sederhana dan tokoh bulat. Tokoh sederhana merupakan tokoh yang hanya mempunyai satu kualitas pribadi tertentu atau satu watak tertentu saja. Tokoh bulat atau tokoh kompleks merupakan tokoh yang memungkinkan untuk diungkap berbagai sisi kehidupan, sisi kepribadian, dan jati dirinya. Tokoh bulat dapat memiliki satu watak tertentu yang dikonfirmasi, namun dapat juga menampilkan tingkah laku bermacam-macam, yang tidak terduga dan bertentangan (Nurgiyantoro, 2019: 264-266).

Keempat, berdasarkan berkembang atau tidaknya tokoh dalam cerita dibedakan menjadi tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh statis adalah tokoh yang tidak mengalami perkembangan perwatakan. Di sisi lain, tokoh berkembang merupakan tokoh yang mengalami perubahan sejalan dengan terjadinya perkembangan cerita (Nurgiyantoro, 2019: 272).

1.6.2 *Tsundere*

Menurut Junichi (2009: 2), seorang Profesor Departemen Sastra Jepang dari Daito Bunka University, *Tsundere* adalah dua unsur yang bertentangan yaitu *tsun-tsun* dan *dere-dere*. *Tsun-tsun* yang berarti merasa marah, dan *dere-dere* yang

artinya menjadi jatuh cinta atau penuh kasih sayang. *Tsundere* berarti sikap dimana tokoh menyangkal atau menyembunyikan perasaannya kepada orang tertentu dihadapan orang lain.



Gambar 1. 3 (Junichi, 2009, 2)

Berdasarkan gambar di atas karakter yang memiliki sikap *tsundere* akan memperlihatkan ekspresi *tsun-tsun* di luar dan *dere-dere* di dalam. Menurut Doan dalam Utami (2018: 48-49) menjelaskan mengenai macam macam *tsundere*, yaitu:

1. Natural Tsundere

Natural tsundere digunakan untuk menyebut sikap *tsundere* yang paling umum dan banyak ditemui. Sikap *tsundere* ini awalnya muncul dari perasaan cemas dari karakter yang bersangkutan, atau merupakan suatu reaksi spontan untuk lari dari perasaan gugup. Bahkan dalam beberapa kasus karakter tersebut tidak menyadari perbuatannya sendiri, bergantung pada sensitivitas perasaan karakter.

2. Narsisme Tsundere

Narsisme tsundere adalah sikap *tsundere* yang tampak sebagai akibat dari sifat narsis dari karakter yang bersangkutan. Sikap *tsun-tsun* dan *dere-dere* yang murni dari sifatnya yang berfokus pada diri sendiri. Karakter seperti ini sulit menerima koreksi dan opini.

3. Ojou Tsundere

Ojou tsundere merupakan *tsundere* yang muncul sebagai akibat dari latar belakang karakter yang menerapkan gaya hidup mewah. Karakter ini menampilkan

sikap dengan gengsi tinggi yang menimbulkan *tsundere*. Seringkali apa yang diutarakan atau ingin di ekspresikan berbeda dengan apa yang sebenarnya ada dalam perasaannya. Jika sekali saja titik kelemahannya ditemukan, maka karakter tersebut tidak akan lagi mempunyai alasan ataupun kekuatan untuk menutupi perasaan yang sesungguhnya. Ia akan dengan segera menunjukkan sikap *dere-dere*.

4. *Deviant Tsundere*

Deviant tsundere adalah sikap *tsundere* yang paling berbahaya dari yang lainnya. Fase *tsun-tsun* yang harus dilewati dalam keadaan berbeda dari norma yang biasa, sehingga berkemungkinan besar akan mengancam kehidupan karakter lain. *Deviant tsundere* kebanyakan terjadi di kalangan karakter jahat atau pada karakter karakter yang lebih menyukai darah daripada perasaan.

5. *Pragmatis Tsundere*

Sikap *tsundere* ini merupakan klasifikasi terbaru dari *tsundere*. Karakter dengan sikap ini cenderung bersikap pragmatis, dengan menanggapi segala sesuatu secara serius, terlalu berpusat pada peraturan, dan memiliki selera humor yang rendah. Namun karena sikapnya ini, pada suatu waktu nantinya akan berubah menjadi bersikap lembut, sama dengan karakter yang memiliki sikap *tsundere* lainnya.

6. *Extrovert Tsundere*

Extrovert tsundere merupakan sikap *tsundere* yang terlihat pada karakter yang ceria, banyak tingkah, ekspresif, atau dengan kata lain ekstrovert. Karakter dengan jenis *tsundere* ini akan melakukan hal apapun untuk dapat mendekati karakter lainnya, biasanya dengan tingkah laku yang jahil atau mengganggu karakter lain, dan ini merupakan fase *tsun tsun*.

7. Introvert *Tsundere*

Sikap *tsundere* ini merupakan kebalikan dari ekstrovert *tsundere*, dan hanya berlaku pada karakter yang memiliki sifat pendiam. Memiliki kecenderungan untuk menyembunyikan perasaan sesungguhnya yang muncul dari sifat introvertnya sendiri. Dengan kata lain, pada dasarnya karakter ini memang tertutup. Reaksi *tsuntsun* kemungkinan besar hanya terjadi secara verbal.

1.6.3 Teori Komik

Komik sebagaimana yang telah diperlihatkan oleh F. Lacassin merupakan sarana pengungkapan yang menggabungkan gambar dan teks. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998: 7). Menurut McCloud (1993: 9), komik adalah kumpulan gambar-gambar yang sengaja disusun untuk memberikan informasi dan menghasilkan tanggapan estetis dari pembaca. Kajian komik merupakan kajian yang mengamati unsur-unsur pembangun yang ada dalam komik. McCloud melalui bukunya yang berjudul *understanding comic* menjelaskan mengenai unsur-unsur komik diantaranya.

1.6.3.1 Panel

Panel ialah letak dimana cerita dalam komik terjadi. Panel komik memiliki bagian ruang dan waktu yang bergerak dari momen yang terhubung dan membentuk alur cerita agar dapat dipahami oleh pembaca. Panel di dalamnya terdapat gambar dan teks (McCloud, 1993: 94-98).

1.6.3.2 Momen

McCloud (1993: 70-72) menjelaskan momen merupakan transisi dari suatu panel ke panel lainnya. Suatu momen menggambarkan peristiwa dalam panel panel menjadi satu keutuhan cerita. Selanjutnya McCloud juga menjelaskan jenis jenis

transisi panel ke panel dalam komik, yang kemudian dibaginya dalam enam golongan, yaitu :

1. Momen ke momen

Transisi antar panel yang menampilkan momen dari satu tindakan yang berkelanjutan, dalam bentuk sinematik. Contoh : momen ketika matahari terbenam, dan momen saat menutup mata (berkedip).

2. Aksi ke aksi

Transisi ini merupakan transisi dimana perpindahan antara tindakan atau aktifitas satu karakter atau benda dalam serangkaian tindakan yang digabungkan. Contoh: ketika seorang pemain bola menunggu operan lawan, lalu pemain tersebut menendang bola.

3. Subjek ke subjek

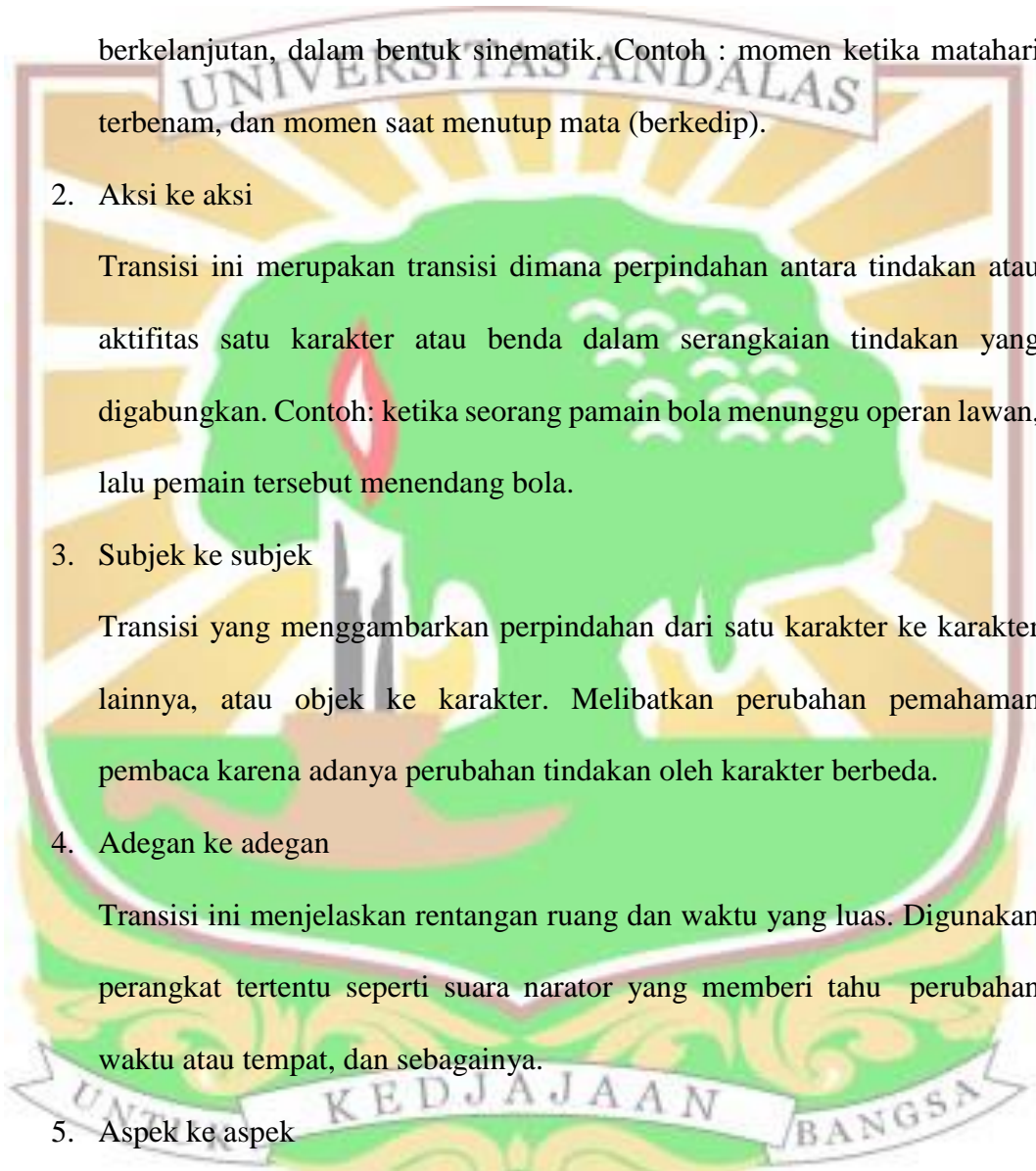
Transisi yang menggambarkan perpindahan dari satu karakter ke karakter lainnya, atau objek ke karakter. Melibatkan perubahan pemahaman pembaca karena adanya perubahan tindakan oleh karakter berbeda.

4. Adegan ke adegan

Transisi ini menjelaskan rentangan ruang dan waktu yang luas. Digunakan perangkat tertentu seperti suara narator yang memberi tahu perubahan waktu atau tempat, dan sebagainya.

5. Aspek ke aspek

Transisi ini menekankan pada penggambaran pemandangan pada dunia komik. Dimana waktu sedikit banyak tidak berubah namun perspektif spesial pada pemandangan berubah.



6. *Non sequitur* (tidak beraturan)

Transisi pada komik yang tidak memiliki hubungan logis apapun antar panel.

1.6.3.3 Citra

McClud (1993: 118-137) menjelaskan citra merupakan perwujudan karakter dalam komik dengan tujuan untuk menghidupkan seorang tokoh dalam sebuah cerita. McClud juga membagi citra menjadi tiga bagian yaitu:

1. Ekspresif; merupakan citra yang menunjukkan perasaan tokoh dalam sebuah cerita. Diantaranya ekspresi marah, gembira, senang, tenang, sedih, takut, dan lain lain.
2. Pembedaan rupa; citra ini didasarkan pada data visual yang meliputi bentuk wajah, pakaian, bentuk tubuh, gaya karakter dalam komik. Hal ini dimaksudkan agar pembaca mampu mengenali tokoh manakah yang berperan dalam sebuah plot.
3. Jiwa; citra ini digunakan untuk melihat bagaimana pikiran tokoh dan pandangannya terhadap dunia.

1.6.3.4 Kata dan gambar

Kata dan gambar saling berhubungan untuk menyajikan cerita dalam komik. McCloud (1993: 152-155), menjelaskan hubungan kata dengan gambar menjadi tujuh bagian yaitu:

1. Kata spesifik; kata menjelaskan aspek yang diperlukan dari gambar yang diilustrasikan. Hubungan ini terjadi ketika sebuah gambar tidak menambah pemahaman pembaca terhadap teks.
2. Gambar spesifik; gambar menampilkan aspek yang diperlukan. Kata kata tidak terlalu diperlukan untuk memahami apa yang terjadi.

3. Duo spesifik; kata dan gambar pada dasarnya mengirimkan pesan yang sama.
4. Bersilangan; hubungan ketika kata kata memperkuat atau menguraikan gambar atau sebaliknya.
5. Kombinasi paralel; kata dan gambar mengikuti jalur yang berbeda tidak berpotongan.
6. Montas; hubungan kata kata tumpang tindih dengan gambar dalam panel untuk menunjukkan sebuah cerita.
7. Saling bergantung; kata dan gambar berjalan beriringan menyampaikan cerita yang tidak bisa disampaikan sendiri sendiri. Dengan adanya hubungan kata dan gambar maka cerita yang tergambar dalam komik menjadi bisa dipahami.

1.6.3.5 Alur

Alur merupakan arah yang digunakan atau urutan dalam membaca transisi antar transisi panel dalam komik. Umumnya ada dua alur dalam membaca komik, yaitu dari kanan ke kiri dan kiri ke kanan. Komik Jepang biasanya menggunakan alur kanan ke kiri. Sebaliknya, komik barat biasanya menggunakan alur dari kiri ke kanan (McCloud, 1993: 97).

1.7 Metode penelitian

Metode adalah cara yang digunakan peneliti dalam usahanya untuk memecahkan sebuah masalah secara sistematis. Sistematis berarti pemecahan masalah dilakukan secara teratur dengan cara berpikir harus tetap terjalin antara satu aspek dengan aspek yang lainnya secara solid. Sama halnya dengan bagaimana

disiplin penelitian lain, penelitian sastra bersandar pada metode yang sistematis (Siswantoro, 2011: 56).

Penelitian sastra bersikap deskriptif, oleh karena itu metode yang digunakan tergolong kedalam metode eskriptif. Menurut Narawi (dalam Siswantoro, 2011: 56) metode deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek karya sastra berdasarkan fakta fakta yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis yaitu mendeskripsikan fakta fakta kemudian dilanjutkan dengan analisis.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengumpulkan sumber data dengan membaca *manga Fruits basket* karya Natsuki Takaya.
2. Menandai dan mengumpulkan hal-hal yang berhubungan dengan teori dan topik yang akan dibahas dalam penelitian ini.
3. Data yang sudah dikelompokkan akan di cek ulang apakah data-data yang sudah diperoleh bisa digunakan.
4. Menganalisis data-data yang telah dikumpulkan menggunakan teori intrinsik oleh Nurgiyantoro, teori komik oleh McClod, dan teori *tsundere* oleh Junichi Togashi untuk melihat bagaimana sikap *tsundere* tokoh Kyo Souma dalam *manga Fruits Basket*.
5. Data yang sudah dianalisis disajikan dalam bentuk deskripsi atau kata-kata.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi analisis unsur intrinsik dalam *manga Fruits basket* karya Natsuki Takaya.

Bab III berisi analisis mengenai sikap *tsundere* Kyo Souma dalam *manga Fruits basket* karya Natsuki Takaya.

Bab IV berisi penutup, bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran.

