

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah karya seni yang ditulis dengan bahasa yang indah dan kreatif. Jenis tulisan yang termasuk dalam kategori ini yaitu puisi, novel, drama, atau jenis tulisan lainnya yang berpotensi membangkitkan imajinasi dan emosi pembaca. Menurut pandangan Sugihastuti (2007:81-82) karya sastra merupakan media yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan gagasan-gagasan dan pengalamannya. Sebagai media, peran karya sastra yaitu untuk menghubungkan pikiran-pikiran pengarang agar dapat disampaikan kepada pembaca. Selain itu, karya sastra juga dapat menghibur menambah pengetahuan dan memperluas wawasan pembaca dengan cara yang unik yaitu menuliskannya dalam bentuk naratif sehingga pesan disampaikan kepada pembaca tanpa berkesan menggurunya (Moeliono et al, 2023).

Salah satu bentuk karya sastra yang banyak digemari saat ini adalah komik, yang dalam bahasa Jepang dikenal dengan sebutan manga. Menurut Mc Cloud, *Understanding Comics* 1993 dalam (Patricia, 2018) memberi pengertian bahwa komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang yang posisinya saling berdampingan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Orang yang menggambar manga disebut mangaka.

Manga *Black Clover* dibuat oleh seorang mangaka yang bernama Yuuki Tabata yang lahir pada tanggal 30 Juli 1984 di prefektur Fukuoka Jepang. Tabata

mulai bekerja di industri *manga* pada usia 20. Tabata pernah bekerja sebagai asisten dari Toshiaki Iwashiro yang merupakan seorang mangaka juga selama tujuh tahun. Tabata menyerahkan karya pertamanya yang berjudul “*Grave Keeper Hakamori*” untuk penghargaan khusus *Tenkaichi* manga, pada tahun 2003 Tabata menyerahkan kembali satu manga berikutnya yang berjudul “*Blue Steady*” Tabata mendapat penghargaan menjadi salah satu pendatang manga terbaik. Pada tahun 2004 Tabata kembali mengikuti kompetisi penghargaan *Tezuka award*, Tabata menerima penghargaan terhormat untuk karyanya “*XXX WHIT NO NAME*”.

Tabata memulai karir profesionalnya ketika menerbitkan *one-shot* dengan judul *Garance* pada tahun 2005 di *Akamaru Jump*. Pada tahun 2011 Tabata mendapatkan penghargaan *Golden Future Cup* yang memungkinkannya untuk mempublikasikan satu manga pendek di majalah *Weekly Shonen Jump* sebagai bagian dari kompetisi. Ia menerbitkan satu manga pendeknya yang diberi judul “*Hungry Joker*” kemudian berhasil memenangkan kompetisi tersebut dan akhirnya diserialkan di majalah *Weekly Shonen Jump*. Pada tahun 2012 realisasi untuk *Hungry Joker* dimulai pada bulan november 2012 di edisi ke-50 majalah. Manga “*Hungry Joker*” gagal mencapai popularitasnya dan dibatalkan setelah 24 bab pada bulan mei 2013 di edisi ke-24 majalah tahun 2013. Setahun kemudian Tabata menerbitkan kesempatan terbaru berikutnya dalam edisi kedua majalah *Jump* di tahun 2014 dengan judul *Black Clover* pada manga ini Tabata mendapat kesempatan akan dipertimbangkan untuk serialisasi di majalah *Shonen Jump*.

Manga tersebut sukses diserialisasi pada Februari 2015 di edisi ke-12 tetapi tidak seperti manga “*Hungry Joker*” Tabata lebih suka untuk tetap lebih pada satu cerita asli baik untuk karakter, untuk desain, dan pengaturan dasar lainnya. untuk

serialisasi keduanya Tabata memutuskan untuk mengambil inspirasi lebih dekat dari satu cerita asli yang di mana penampilan karakter utama dan kepribadiannya menonjol bersama dengan tampilan yang mendasar dilakukan dalam serial pada tanggal 23 April 2019 serial ini telah menerbitkan 202 bab dan masih berlangsung hingga sekarang.

Manga *Black Clover* ini menceritakan kisah seorang anak bernama Asta, yang merupakan yatim piatu dan dibesarkan di sebuah panti asuhan gereja di pinggiran kerajaan Semanggi. Di dunia tempat Asta tinggal, setiap orang memiliki kemampuan alami untuk menggunakan jenis sihir tertentu, yang dikenal sebagai kekuatan sihir (*Maryoku*). Namun, Asta terlahir tanpa kekuatan sihir, sehingga ia memilih untuk berlatih fisik sebagai bentuk kompensasi.

Asta bergabung dengan pasukan ksatria sihir sebagai langkah awal untuk menggapai mimpinya. Ia dan sahabatnya masing-masing bergabung dalam pasukan yang berbeda, memulai perjalanan yang dipenuhi persahabatan dan persaingan untuk meraih menjadi raja penyihir. Bersama pasukan masing-masing, mereka menghadapi berbagai petualangan yang dengan penuh tantangan dan kebersamaan.

"*Black Clover*" adalah sebuah kisah petualangan penuh sihir, pertempuran epic, dan perkembangan karakter. Perjalanan Asta dan sahabatnya untuk menggapai mimpi mereka menjadi bukti bahwa kerja keras dan tekad mampu mengalahkan bakat alami. Asta merupakan karakter utama dalam manga "*Black Clover*" yang ditulis oleh Tabata Yuuki. Semangat dan kekuatan fisiknya adalah kekuatan utamanya. Meskipun banyak orang menghindarinya karena dia tidak

memiliki kekuatan sihir, Asta tidak menyerah begitu saja karena ia memiliki impian yaitu ingin menjadi kaisar sihir terbesar di kerajaan sihir. Asta terkenal keras kepala, optimis, dan selalu berusaha melampaui batas. Asta memiliki sifat yang agak naif dan tidak berpengalaman, tetapi dia terus tumbuh secara fisik dan mental, dia memperoleh pasukan yang kuat untuk petualangannya.

**Contoh Data 1**



**Dialog**

アスタ	: まだだア！！
教会の子供	: アハハ アスタ面白～い。
教会の子供	: 魔法使う センス ゼロだな。
アスタ	: オマエら何だ年上に向かってその口の利き方は！？
教会の子供	: うるせー, この世界は魔法がすべてなんだよ。
	: なんてカワイクね一年下。
アスタ	: 仕方がないオレのとおきを見せてやろう。
アスタ	: どーだあああ!?!? オマエら こんなスピードで腹筋できまい！！
教会の子供	: だから 何だよ バカ？
教会の子供	: アスタ面白～い。

(Tabata, Vol.1 Ch.1, 2015;11)

Asta	: <i>Mada daaa!!</i>
Kyoukai no kodomo	: <i>Ahaha, Asta omoshiroi.</i>

Kyoukai no kodomo : *Mahou tsukau sensu zero da na.*  
Asta : *Omaera nan da, toshiue ni mukatte sono kuchi no kiki katawa!?*

Kyoukai no kodomo : *Urusee. Kono sekai wa mahou ga subete nan da yo. Nante kawaiku nee toshishita.*

Asta : *Shikatanai ore no totteoki o misete yarou...*

Asta : *Dooda!?!? omaera konna supiido de fukkin dekimai!!*

Kyoukai no kodomo : *Dakara nan da yo, baka.*

Kyoukai no kodomo : *Asta omoshiroi.*

Asta : *Belum!!*

Anak Gereja : *Ahaha Asta, lucu sekali.*

Anak Gereja : *Kau benar-benar tidak memiliki bakat sihir.*

Asta : *Ada apa dengan mu, kenapa berkata tak sopan terhadap orang yang lebih tua darimu?*

Anak Gereja : *Diamlah, di dunia ini sihir adalah segalanya. Anak yang tidak lucu.*

Asta : *Apa boleh buat, akan menunjukkan keahlianku.*

Asta : *Bagaimana? Kalian bisa melakukan sit-up secepat ini!!*

Anak Gereja : *Terus memangnya kenapa, bodoh?*

Anak Gereja : *Asta, lucu sekali.*

Berdasarkan contoh data di atas dapat dilihat Asta menunjukkan semangatnya yang luar biasa, anak-anak greja meremehkan Asta karena tidak memiliki kemampuan dalam sihir, yang mencerminkan bahwa di dunia *Black Clover* kekuatan sihir adalah segalanya. Meskipun diremehkan karena tidak memiliki bakat sihir Asta tidak menyerah. Sebaliknya, ia mencoba menunjukkan kemampuan fisiknya sebagai bentuk pembuktian dirinya bahwa dirinya memiliki nilai meskipun bukan dalam hal sihir.

Berdasarkan contoh data tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana perkembangan terhadap tokoh Asta dalam manga *Black Clover*. Penelitian ini berfokus pada tokoh dan penokohan Asta dalam manga *Black Clover* karya Yuuki Tabata. Sumber data akan dibatasi pada manga *Black Clover*, khususnya pada bagian-bagian yang menampilkan perkembangan karakter Asta sebagai tokoh

utama. Fokus kajian pada volume 1 hingga volume 4, dan volume 8, Chapter-chapter tersebut dipilih karena menggambarkan perkembangan karakter Asta baik secara fisik, emosional, maupun sosial. Sementara volume atau chapter lain tidak dianalisis karena tidak menampilkan perubahan karakter Asta secara menonjol.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah yang menjadi pembahasan pada penelitian ini yaitu: bagaimana tokoh dan penokohan Asta dalam manga *Black Clover* karya Tabata Yuuki?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tokoh dan penokohan Asta dalam manga *Black Clover* karya Tabata Yuuki.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang akan di peroleh dari segi teoritis dan praktis:

### a. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menganalisis karakter fiksi, dalam penelitian ini peneliti dapat menganalisis karakter Asta sebagai karakter fiksi yang memiliki tekad luar biasa. Hal ini dapat membantu memahami bagaimana karakter fiksi digambarkan dan bagaimana karakter tersebut mempengaruhi cerita dalam manga.
2. Dapat menerapkan teori sastra strukturalisme yang telah di pelajari ke dalam suatu karya sastra.

3. Hasil penelitian ini diharapkan juga bisa bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi untuk mempelajari karakter fiksi dalam karya sastra.

**b. Manfaat Praktis**

1. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai karakter fiksi yang tergambar pada suatu karya sastra.
2. Menumbuhkan minat masyarakat terhadap karya sastra, terutama karya sastra Jepang

**1.5 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan Pustaka adalah suatu ringkasan dari penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengidentifikasi teori-teori relevan berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Dalam proses ini, peneliti mencari berbagai kumpulan penelitian yang relevan, kemudian diangkat untuk mendukung temuan dalam penelitian yang sedang dilakukan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menggunakan tinjauan pustaka dari beberapa penelitian terdahulu diantaranya:

Hardian (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Tokoh dan Penokohan Nico Robin dalam Komik *One Piece* Karya Oda Eiichiro” Penelitian ini membahas tokoh dan penokohan Nico Robin. Penelitian terhadap komik *One Piece* ini menggunakan teori dari Altenberd & Lewis dengan tinjauan struktural dan dengan objek kajian berupa unsur intrinsik. Dalam penelitian ini dibatasi pada tokoh dan penokohan Nico Robin. Penelitian menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa tokoh Nico Robin adalah salah satu tokoh utama yang terdapat dalam komik *One Piece* ini. Tokoh Nico Robin memiliki

masa lalu yang suram sehingga membuatnya tidak mudah percaya terhadap orang lain. Tokoh Nico Robin mengalami perubahan peran, dari peran antagonis menjadi peran protagonis setelah bergabung dengan kelompok bajak laut Luffy. Nico Robin juga mengalami perubahan watak setelah mendapat pertolongan dari kelompok bajak laut Luffy dari masa lalunya yang kelam. Sehingga tokoh Nico Robin tergolong pada tokoh berkembang.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Hardian terletak pada teori dan yang digunakan, penelitian Hardian menggunakan teori Altenberd & Lewis sedangkan penelitian ini menggunakan teori Nurgiyantoro dan teori komik Scott McCloud. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Hardian yaitu sama-sama menggunakan pendekatan struktural dan fokus pada tokoh utama yang mengalami perkembangan.

Nurhasnah (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Tokoh dan Penokohan Yasuko Hanaoka dalam Novel *Yougisha x No Kenshin* Karya Keigo Higashino” Dalam penelitian ini, masalah yang diangkat adalah tokoh dan penokohan Yasuko Hanaoka. Penelitian terhadap novel ini menggunakan teori Nurgiyantoro dengan tinjauan structural dan dianalisis menggunakan Analisis Instrinsik. Analisis difokuskan pada tokoh dan penokohan Yasuko Hanaoka. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan disajikan secara deskriptif. Teknik yang digunakan adalah pengumpulan data, analisis data terakhir adalah penyajian data. Pada penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa tokoh Yasuko Hanaoka berdasarkan penamaan merupakan tokoh utama yang terdapat dalam novel *Yougisha X No Kenshin* ini dilihat dari kemunculan pada cerita, tokoh Yasuko merupakan tokoh yang mendominasi. Berdasarkan fungsi tokoh Yasuko Hanaoka

merupakan tokoh protagonist dikarenakan tokoh Yasuko Hanaoka merupakan tokoh yang banyak menerima simpati dan empati. Berdasarkan perwatakannya tokoh Yasuko Hanaoka merupakan tokoh bulat dikarenakan tokoh Yasuko Hanaoka memiliki berbagai sisi kepribadian dan jati diri. Sedangkan berdasarkan criteria tokoh Yasuko Hanaoka merupakan tokoh statis dikarenakan watak dan sifat tokoh Yasuko Hanaoka tidak mengalami perkembangan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Nurhasnah terletak pada objek kajian dan karakter tokohnya. Penelitian Nurhasnah menganalisis novel dan tokoh statis, sedangkan penelitian ini menganalisis manga dan tokoh berkembang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nurhasnah yaitu sama-sama menggunakan teori Nurgiyantoro dan pendekatan struktural dalam menganalisis tokoh utama.

Permata (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Tokoh dan Penokohan Tsukuru Tazaki dalam Novel *Shikisai O Motanai Tazaki Tsukuru To, Kare No Junrei No Toshi* Karya Murakami Haruki”. Penelitian ini mengenai tokoh dan penokohan Tsukuru Tazaki dalam novel *Shikisai O Motanai Tazaki Tsukuru To, Kare No Junrei No Toshi* karya Murakami Haruki. Tsukuru Tazaki yang berjuang untuk mencari jati dirinya yang hilang. Tsukuru Tazaki mempunyai masa lalu yang tidak pernah ingin dia unkit kembali. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis tokoh dan penokohan Tsukuru Tazaki dalam novel *Shikisai O Motanai Tazaki Tsukuru To, Kare No Junrei No Toshi*. Teori yang digunakan untuk mencapai tujuan ini adalah teori struktural dari Nurgiyantoro. Penelitian ini dibatasi pada tokoh dan penokohan. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Kesimpulan pada penelitian ini

adalah tokoh Tsukuru Tazaki berdasarkan pengembangan plot termasuk ke dalam tokoh utama. Berdasarkan penamaan termasuk ke dalam tokoh protagonis. Berdasarkan perwatakan termasuk ke dalam tokoh bulat. Sedangkan menurut kriteria merupakan tokoh berkembang.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Permata terletak pada objek kajian dan tambahan teori. Penelitian Permata menganalisis novel, sedangkan penelitian ini menganalisis manga dan juga menggunakan teori komik Scott McCloud. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Permata yaitu sama-sama menggunakan teori Nurgiyantoro dan menganalisis tokoh utama yang bersifat bulat dan mengalami perkembangan.

Siska (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Efikasi Diri pada Tokoh Noelle dalam Film Animasi *Black Clover* Karya Sutradara Tatsuya Yoshihara Dengan Teori Kognitif Sosial Albert Bandura”. Tujuan penelitian ini memahami aspek-aspek yang ada dalam animasi ini, serta mengetahui efikasi diri pada tokoh Noelle. Metode penelitian yang digunakan yaitu Metode deskriptif analisis yang dilakukan dengan studi pustaka. Data primer dari film animasi *Black Clover* dan data sekunder dari buku-buku, e-book serta sumber lain. Hasil penelitian ini adanya empat faktor efikasi diri pada tokoh Noelle yaitu Pengalaman keberhasilan, pengalaman vikarius, persuasi sosial, dan kondisi fisik dan emosional. empat faktor tersebut membantu Noelle meningkatkan efikasi diri dan mengembangkan kekuatan sihirnya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Siska terletak pada pendekatan dan teori yang digunakan, penelitian Siska menggunakan teori psikologi Albert

Bandura dan fokus efikasi diri tokoh Noelle, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan struktural dan teori sastra. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Siska yaitu sama-sama menggunakan objek dari *Black Clover* dan membahas perkembangan karakter tokoh.

Pangestu (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Tokoh dan Penokohan Kageyama Tobio dalam Manga Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tokoh Kageyama Tobio dalam Manga Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate. Penelitian terhadap Manga Haikyuu!! Ini menggunakan teori dari Nurgiyantoro dengan pendekatan struktural yaitu tokoh dan penokohan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang bersifat kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu tokoh Kageyama Tobio merupakan tokoh laki-laki, berposisi setter, dan memiliki postur tubuh tinggi. Kageyama Tobio mengalami perubahan penokohan yang diawal digambarkan sebagai seseorang yang sombong, ambisius, pemarah, dan egois menjadi seseorang yang menerima pendapat orang lain, mengakui kesalahan, berempati, dan mengutamakan kepentingan bersama. Penyebab terjadi perubahan karena ditinggalkan oleh anggota timnya. Tokoh Kageyama Tobio tergolong pada tokoh berkembang.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Pangestu terletak pada ruang lingkup teori. Penelitian Pangestu hanya menggunakan teori tokoh dan penokohan dari Nurgiyantoro tanpa melibatkan aspek visual. Sedangkan penelitian ini menggabungkan teori Nurgiyantoro dan teori visual dari Scott McCloud. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Pangestu yaitu sama-sama menggunakan pendekatan struktural dan menganalisis tokoh utama yang mengalami perkembangan.

## 1.6 Landasan Teori

### 1.6.1 Unsur Intrinsik

Penelitian terhadap tokoh Asta dalam manga *Black Clover* karya Tabata Yuuki ini dilakukan dengan unsur intrinsik dan teori pendukung teori komik.

Menurut (Teeuw 1984:121) dalam (Syahfitri, 2019) analisis struktur adalah aspek utama yang harus diperhatikan dalam mengkaji sebuah karya, dibanding teori-teori lainnya. Sastra lahir karena dorongan keinginan dasar manusia untuk mengekspresikan diri, menyampaikan pengalamannya melalui pengungkapan lewat bahasa. Secara struktural, setiap struktur dalam cerita memiliki perannya masing-masing yang saling mengikat dan menyatukan keseluruhan jalannya cerita. Satu elemen saja dari struktur cerita tidak diungkapkan sesuai dengan fungsinya, maka karya sastra tersebut tidak lengkap. Analisis struktural karya sastra dapat dilakukan melalui pengidentifikasian, pengkajian, dan deskripsi mengenai fungsi serta hubungan antara unsur intrinsik fiksi yang bersangkutan. Mula-mula, perlu dilakukan identifikasi dan dideskripsikan bagaimana plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan sebagainya (Nurgiyantoro, 2009:23). Dalam penelitian ini, difokuskan dari sudut pandang penelitian yaitu tokoh dan penokohan.

#### 1.6.1.1 Tokoh dan Penokohan

Unsur karya sastra tidak dapat dipisahkan dari istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, serta karakter dan karakterisasi. Istilah "tokoh" mengacu pada orangnya atau pelaku dalam cerita. Tokoh menurut (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2009:165) adalah orang yang ditampilkan dalam sesuatu karya naratif atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan

kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Jones dalam Nurgiyantoro (2009:165) penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan dan pemplotan adalah dua unsur penting dalam sebuah cerita yang saling berkaitan dan memengaruhi. Keberadaan seorang tokoh yang membuatnya berbeda dari tokoh-tokoh lainnya sangat dipengaruhi oleh plot yang ada. Penafsiran terhadap sikap, watak, dan kualitas pribadi seorang tokoh sering kali didasarkan pada apa yang diucapkan dan apa yang dilakukan. Ucapan dan tindakan seorang tokoh merupakan cerminan dari perwatakannya (Nurgiyantoro, 2009:172-173). Oleh karena itu istilah "penokohan" lebih luas pengertiannya dari pada "tokoh" dan "perwatakan" karena sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca.

Menurut Nurgiyantoro (2009:176) tokoh dalam sebuah cerita dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang penamaan menjadi beberapa jenis, berdasarkan segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga sebagian besar mendominasi cerita yang disebut dengan tokoh utama, dan sebaliknya ada tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita dan itu pun mungkin dalam porsi penceritaan yang relatif pendek disebut sebagai tokoh tambahan.

Dilihat dari fungsi tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh Protagonis merupakan tokoh dalam sebuah cerita yang menjadi pusat perhatian dan sering kali terlibat dalam konflik utama yang berperan aktif dalam menggerakkan alur cerita dan mampu menarik simpati pembaca. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang menjadi penyebab terjadinya konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis.

Berdasarkan perwatakan tokoh dibagi dua, yaitu tokoh sederhana dan tokoh bulat. Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, tokoh sederhana tidak mempunyai tingkah laku yang memberi kejutan bagi pembaca. Tokoh bulat adalah tokoh yang memiliki dan diungkapkan berbagai kemungkinan, sisi kepribadian dan jati diri. Dibandingkan tokoh sederhana tokoh bulat lebih menyerupai kehidupan manusia sesungguhnya.

Berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tidak mengalami perubahan atau perkembangan penokohan karena adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi. Tokoh ini tampaknya tidak terlibat dan tidak terpengaruh oleh perubahan lingkungan karena hubungan antar manusia. Tokoh ini juga tetap memiliki sikap dan watak yang sama dari awal hingga akhir cerita yang disebut sebagai tokoh statis, dan sebaliknya ada tokoh yang mengalami perkembangan dan perubahan dalam penokohan seiring dengan perkembangan peristiwa dan plot cerita. Perkembangan sikap, watak, dan tingkah laku dapat dipengaruhi oleh interaksi tokoh dengan lingkungan social dan alam disebut sebagai tokoh dinamis.

### 1.6.1.2 Alur/Plot

Stanton (1965) menjelaskan bahwa alur atau plot adalah rangkaian cerita yang terdiri dari urutan kejadian, di mana setiap peristiwa saling terhubung melalui hubungan sebab-akibat. Dengan kata lain, satu peristiwa dapat memicu atau disebabkan oleh peristiwa lainnya. Abrams (via Nurgyantoro, 2009:113) juga mengemukakan bahwa alur atau plot adalah struktur dari peristiwa yang diatur dan disajikan sedemikian rupa untuk menghasilkan efek emosional dan artistik yang tertentu. Alur dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yakni tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir. Tahap awal berfungsi sebagai pengenalan terhadap tokoh yang akan membawa pembaca untuk segera mengenali tokoh yang akan diceritakan. Tahap tengah yang biasanya dapat disebut sebagai tahap pertikaian, karena menampilkan pertentangan atau konflik. Sedangkan tahap akhir dapat disebut juga sebagai tahap penyelesaian yang menampilkan adegan tertentu sebagai akibat klimaks (Nurgyantoro, 2009:142&145).

### 1.6.1.3. Latar

Menurut Abrams (via Nurgyantoro, 2009:216) latar atau *setting* merupakan tempat, waktu, dan lingkungan sosial di mana peristiwa-peristiwa yang ada dalam sebuah cerita terjadi. Latar memberikan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini sangat penting agar pembaca dapat memahami kisah tersebut dengan cara yang realistis, seolah-olah peristiwa yang digambarkan benar-benar terjadi. Latar dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial yaitu:

a) Latar Tempat

Latar tempat mengacu pada Lokasi di mana terjadinya peristiwa yang diceritakan. Latar juga harus didukung oleh kehidupan sosial masyarakat, nilai-nilai, perilaku, suasana, dan aspek lainnya yang dapat memengaruhi penokohan dan pengalurannya (Nurgyantoro, 2009:227-228).

b) Latar Waktu

Latar waktu mengacu pada waktu di mana terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam karya fiksi. Menurut Genette (via Nurgiyantoro, 2009:231) istilah latar waktu memiliki dua makna, yaitu mengacu pada waktu penulisan cerita dan urutan waktu kejadian yang dikisahkan dalam cerita.

c) Latar sosial

Latar sosial melukiskan perilaku kehidupan sosial masyarakat pada suatu tempat dalam karya fiksi. Latar sosial berkaitan dengan kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berfikir dan bersikap yang tercermin dalam kehidupan masyarakat yang kompleks (Nurgiyantoro, 2009:233).

#### **1.6.1.4 Sudut Pandang**

Sudut pandang merupakan cara pandangan pengarang untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca (Abrams 1981). Oleh karena itu, sudut pandang sebenarnya merupakan metode, teknik, atau strategi yang dipilih secara sengaja oleh pengarang untuk menyampaikan ide dan kisahnya. Semua ide dan perspektif yang diungkapkan dalam karya sastra adalah milik pengarang. Namun,

semua karya fiksi disampaikan dari sudut pandang tokoh (Nurgiyantoro, 2009:248).

a. Sudut pandang orang pertama

Sudut pandang orang pertama dalam cerita yaitu narator. Narator sebagai sosok yang terlibat langsung dalam alur cerita. Narator menggambarkan dirinya sebagai "Aku" tokoh yang menceritakan pengalaman hidupnya sendiri. Menceritakan tentang peristiwa dan tindakan telah ia ketahui, dilihat, didengar, dialami, dan dirasakan, serta menunjukkan sikapnya terhadap orang-orang disekitarnya. Pembaca menerima apa yang diceritakan oleh si tokoh "Aku", dan pembaca hanya dapat melihat dan merasakan apa yang dilihat dan dirasakan oleh si tokoh "Aku" tersebut (Nurgiyantoro, 2009:262).

Sudut pandang orang pertama dapat dibedakan menjadi dua kategori berdasarkan peran dan posisi si "Aku" dalam cerita. Pertama, ada sudut pandang di mana si "Aku" berperan sebagai tokoh utama dan tokoh "Aku" sebagai tokoh tambahan. "Aku" tokoh utama dalam hal ini, "Aku" menceritakan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, baik yang bersifat batiniah maupun fisik, serta berhubungan dengan dunia di luar dirinya. Segala hal yang ada di luar si "Aku" hanya akan diceritakan jika berhubungan atau yang dianggap penting bagi dirinya (Nurgiyantoro, 2009:263). "Aku" tokoh tambahan dalam hal ini tokoh "Aku" muncul bukan sebagai tokoh utama, melainkan sebagai tokoh tambahan. Tokoh "Aku" hanya membawakan cerita tokoh utama kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2009:264).

b. Sudut pandang orang ketiga

Cerita yang menggunakan sudut pandang orang ketiga, yaitu "Dia", narator merupakan seseorang yang berada di luar alur cerita dan menampilkan berbagai tokoh-tokoh dengan menyebutkan nama mereka atau menggunakan kata ganti seperti; ia, dia, atau mereka. Dalam cerita nama tokoh utama sering disebutkan, dan menggunakan kata ganti digunakan sebagai variasi. Hal ini akan memudahkan pembaca dalam mengenali dan memahami setiap tokoh yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2009:256). Sudut pandang orang ketiga dapat dibedakan kedalam dua golongan yaitu "Dia" mahatahu dan "Dia" terbatas. "Dia" mahatahu merupakan sudut pandang dimana narator mengetahui segalanya yang berkaitan dengan setiap tokoh, peristiwa, tindakan dan termasuk motivasi yang melatarbelakanginya (Nurgiyantoro, 2009:257). Sedangkan "Dia" terbatas merupakan sudut pandang dimana narator tidak tahu apa yang dialami, dilihat, atau dirasakan oleh setiap tokoh, sebaliknya dia hanya menceritakan apa yang dia lihat (Nurgiyantoro, 2009:259).

### 1.6.2 Komik Scott McCloud

Salah satu karya naratif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu komik. (Bonnet, 1998:7) komik adalah sebuah susunan gambar dan kata yang dirancang untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Setiap komik memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak yang cermat, sehingga gambar-gambar tersebut dapat membentuk cerita jelas, dituangkan dalam berbagai bentuk dan tanda. Selain itu, komik juga termasuk dalam kategori karya sastra, yaitu sastra yang disajikan dalam bentuk gambar. Menurut (McCloud, *Understanding 20*) komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam

urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Menurut pendapat McCloud (1994) komik mencoba melukiskan sebuah keadaan atau cerita bergambar. Penulis menjelaskan sebuah objek yang diwakili oleh gambar tersebut. Sebuah keadaan yang digambarkan oleh penulis dapat diketahui oleh pembaca walaupun tidak dijelaskan dengan kata-kata di dalam komiknya. Komik berusaha menyampaikan maksud pengarang, tidak hanya melalui kata-kata tetapi juga dengan menggunakan berbagai simbol (McCloud, 1994:58-59). Simbol- simbol ini berfungsi untuk mewakili dan menjelaskan arti dari suatu objek dengan tanda-tanda tertentu sesuai dengan keinginan komikus. Karakter yang mewakili tokoh pun juga digambarkan dengan cermat agar pembaca dapat dengan mudah memahami ekspresi yang ditampilkan oleh tokoh tersebut. Dalam buku *Understanding Comic* yang ditulis oleh (Scott Mc Cloud, 1994) komik memiliki unsur-unsur yang dapat dijabarkan diantaranya:

### **1.6.2.1 Momen**

Momen dalam komik dapat diartikan sebagai transisi antara satu panel dan panel lainnya. Momen ini mencakup perubahan waktu, tempat, atau aksi. Dalam komik momen berfungsi untuk menghubungkan setiap panel, sehingga cerita menjadi lebih dinamis. Setiap momen menampilkan tindakan atau aksi yang membentuk keseluruhan alur yang lengkap. Menurut McCloud (1994:74-81), transisi antara satu panel dan panel lainnya dapat dibagi menjadi enam kategori, yaitu:

### 1. Momen ke momen

Momen ke momen adalah transisi yang menggambarkan perubahan kecil dari satu momen ke momen berikutnya dalam komik. Perubahan yang ditampilkan sering kali sangat halus, baik dalam adegan maupun aksi, sehingga menciptakan kesan gerakan lambat yang khas dalam komik. Misalnya, saat menggambarkan momen matahari terbenam, komik dapat menunjukkan pergeseran posisi matahari secara perlahan dan lebih dari satu panel.

### 2. Subjek ke subjek

Transisi ini menggambarkan perpindahan dari satu karakter ke karakter lain dalam satu adegan atau konteks yang sama, sehingga membantu pembaca memahami situasi yang ada dalam adegan. Melalui transisi ini pembaca, diharapkan dapat memiliki gambaran atau pemahaman yang jelas mengenai kejadian yang berlangsung dalam panel tersebut. Misalnya, kita dapat melihat panel-panel yang menampilkan dialog antara dua karakter.

### 3. Aksi ke aksi

Transisi ini berfungsi untuk menjaga kelancaran alur atau perkembangan cerita dengan memperlihatkan tindakan-tindakan yang terjadi secara berurutan. Misalnya, dalam sebuah gambar perkelahian, kita dapat melihat tokoh utama melakukan serangkaian gerakan seperti memukul, menendang dan lain-lain. metode ini sangat penting dalam menjaga alur adegan, terutama pada situasi yang mengedepankan urutan tindakan dan gerakan karakter dengan lebih jelas.

#### 4. *Scene ke scene*

Transisi ini berfungsi dari satu adegan ke adegan lainnya, sering kali digunakan untuk menggambarkan rentang waktu yang terjadi. Transisi ini biasanya digunakan untuk menunjukkan epilog, perkembangan waktu, dan berbagai elemen lainnya. Misalnya, panel-panel yang menampilkan peralihan dari satu lokasi ke lokasi lainnya.

#### 5. Aspek ke aspek

Transisi ini berfungsi untuk menciptakan suasana yang seolah-olah membawa pembaca ke dalam pemandangan sebuah komik. Tujuannya adalah agar pembaca dapat lebih memahami ide yang disampaikan dan merasakan emosi yang mendalam, sehingga mereka dapat lebih menghayati cerita yang ada di dalam komik tersebut.

#### 6. Tidak berurutan

Transisi ini gabungan dari dua panel atau lebih yang tidak memiliki kesamaan, Misalnya, panel-panel yang menggambarkan perubahan dari satu waktu ke waktu lainnya secara tidak berurutan.

#### **1.6.2.2 Panel**

Panel merupakan unsur penting dalam komik yang memiliki bagian ruang dan waktu dalam cerita visual. Panel ini berfungsi sebagai tempat bagi gambar dan teks yang menyusun alur cerita, sekaligus membantu pembaca dalam memahami pergerakan waktu dan kejadian yang berlangsung dalam komik.

### 1.6.2.3 Citra

Citra dalam dunia komik merupakan representasi karakter yang bertujuan untuk membuat tokoh-tokoh tersebut terlihat hidup dan sesuai dengan sifat yang dibutuhkan dalam sebuah alur cerita. Menurut McCloud (1994:118-137), citra dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

1. Jiwa; citra jiwa digunakan untuk menggambarkan pemikiran tokoh serta sudut pandangannya terhadap dunia.
2. Pembedaan rupa; citra ini mencakup bentuk wajah, pakaian bentuk tubuh, dan gaya karakter dalam komik. Tujuannya adalah agar pembaca dapat dengan mudah mengenali tokoh mana yang berperan dalam alur cerita.
3. Ekspresif; citra ini berfungsi untuk mengekspresikan perasaan tokoh dalam berbagai kejadian. Ekspresi yang biasa ditampilkan meliputi marah, sedih, senang, takut, terkejut, tenang, dan lain-lain.

### 1.6.2.4 Kata dan gambar

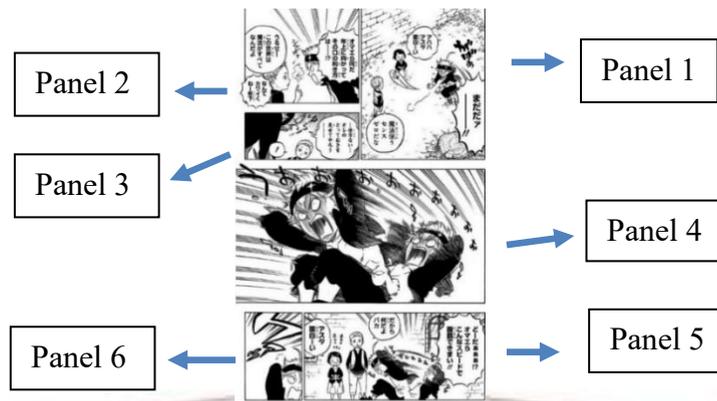
Kata memiliki peran penting dalam menghubungkan kata dan gambar dalam sebuah panel. McCloud (1994:152-155) mengategorikan hubungan antara kata dan gambar menjadi tujuh yaitu;

1. Kata spesifik; kata menyampaikan aspek penting yang terdapat dalam gambar yang diilustrasikan. Hal ini terjadi ketika sebuah gambar tidak memberikan pemahaman pembaca mengenai teks.
2. Gambar spesifik; gambar menampilkan aspek yang diperlukan dan kata-kata tidak terlalu diperlukan untuk menjelaskan apa yang ditampilkan dalam gambar.

3. Duo spesifik; kata dan gambar secara bersamaan memberikan penjelasan tentang aspek-aspek yang penting dalam cerita.
4. Berpotongan; kata dan gambar menjelaskan hal-hal yang berbeda, namun keduanya saling melengkapi untuk memberikan makna yang sama.
5. Saling bergantung; kata dan gambar bekerja sama untuk menyampaikan sebuah gagasan yang tidak dapat diungkapkan hanya dengan salah satu dari keduanya.
6. Paralel; kata dan gambar mengikuti jalur cerita yang terpisah dan tidak saling berpotongan.
7. Montas; kata dan gambar tumpang tindih dalam satu panel untuk menciptakan citra yang lebih kuat. Dengan memahami hubungan antara kata dan gambar, pesan dalam komik dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami.

#### **1.6.2.5 Alur**

McCloud (1994:97) Alur adalah arah atau urutan yang diikuti saat membaca transisi antar panel dalam komik. Pada umumnya, terdapat dua arah alur dalam membaca komik yaitu dari kanan ke kiri, dan sebaliknya. Sementara itu, komik barat menggunakan alur dari kiri ke kanan. Untuk memudahkan analisis data pada halaman manga, data berupa halaman manga dibaca dari kanan ke kiri dan setiap panel ditandai seperti gambar berikut:



Gambar 2.

## 1.7 Metode Penelitian

Menurut Ratna (2015:34) dalam (Rohwidyarti et al, 2023) menyatakan metode berasal dari kata *methodos*, bahasa latin *methodos* itu sendiri berasal dari akar kata *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti menuju, melalui, mengikuti, sesudah, sedangkan *hodos* berarti jalan, cara, arah.

Dalam pengertian yang lebih luas metode dianggap sebagai, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat dan strategi untuk memahami realitas. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1.7.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan membaca manga *Black Clover* Karya Yuuki Tabata. Selama membaca, peneliti kemudian menandai hal-hal yang berkaitan dengan teori dan topik yang akan dibahas. Setelah proses pembacaan selesai, data yang terkumpul akan dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selanjutnya, data yang telah dikelompokkan akan dicek kembali untuk memastikan kesesuaiannya dengan unsur intrinsik yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro dan teori komik oleh McCloud, sebelum akhirnya dianalisis lebih lanjut.

### **1.7.2 Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis untuk menyelesaikan masalah yang diajukan sekaligus mencapai tujuan penelitian ini. Proses analisis data melibatkan pengolahan data kualitatif yang berkaitan dengan karakter-karakter dalam karya tersebut. Analisis data pertama adalah menganalisis data-data yang berhubungan dengan para tokoh melalui kutipan-kutipan dalam manga. Setelah itu, analisis data dilanjutkan dengan menerjemahkan manga dan meneliti objek menggunakan pendekatan yang mengacu pada tokoh dan penokohan yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro.

### **1.7.3 Penyajian Data**

Analisis data disajikan melalui tampilan panel dan kutipan yang terdapat dalam manga. Penulis menyajikan data secara deskriptif untuk memberikan pemahaman yang jelas dan penjelasan yang sesuai dengan kategori pernyataan yang telah dirumuskan dalam masalah.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II Unsur Intrinsik yang berisi tokoh dan penokohan, latar, alur, serta sudut pandang. BAB III Tokoh dan Penokohan Asta dalam Manga *Black Clover*. BAB IV berupa penutup, yang berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya.