

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Karya sastra merupakan hasil ungkapan kejiwaan seorang pengarang, yang di dalamnya menggambarkan suasana kejiwaan pengarang, baik suasana pikiran maupun suasana rasa atau emosi. Karya sastra merupakan suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang lahir dari pikiran, perasaan dan ide kreatif pengarang yang menjadikan manusia dan aspek kehidupannya sebagai objek dan bahasa sebagai mediumnya (Semi, 1984:2).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa karya sastra tidak terlepas dari kehidupan masyarakat. Karya sastra muncul dari sebuah ungkapan ekspresi dari pengarang yang biasanya merupakan hasil dari sebuah kehidupan. Karya sastra terbagi menjadi dua, yaitu karya sastra fiksi dan non fiksi. Pada penelitian ini, peneliti membahas karya sastra fiksi. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1995:2), karya fiksi yaitu cerita rekaan atau cerita khayalan yang isinya tidak menyanan pada kebenaran sejarah atau faktual, sebagaimana karya nonfiksi. Salah satu bentuk karya sastra fiksi adalah komik. Komik memiliki atau mengandung unsur-unsur karya sastra seperti narasi, fiktif dan mimesis. Seorang peneliti yang Marcel Bonef dalam disertasinya yang berjudul “Komik Indonesia”, menyebutkan bahwa komik termasuk sebagai “sastra visual” atau “sastra gambar” (dalam Rufaida, 2012: 2)

Frederik L. Schoat (1983:18) mengatakan, kata *manga* dapat berarti karikatur, kartun, komik strip, buku komik atau animasi. Beberapa ahli menyimpulkan *manga* dimulai sejak zaman Edo. *Manga* pada masa itu masih berupa gambar-gambar yang dilukis secara cepat dan murah oleh para seniman yang disebut sebagai *Ootsu-e*. Penemuan teknologi cetak memunculkan bentuk-bentuk hiburan dengan semangat *manga* seperti *ukiyo-e*, *shunga*, serta *toba-e* (koleksi gambar yang menceritakan situasi komikal dengan teks yang minimal) dan

kibyoshi (yellow-cover books) yang diproduksi secara masal. *Manga* genre awal ini biasanya berupa komik satu panel (*cartoon manga*).

Sebagai sebuah bacaan komik hadir dengan keunikannya sendiri, tampil dengan deretan gambar dalam panel-panel (kotak) gambar dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam balon-balon. Bahkan, gambar-gambar yang ditampilkan juga bermacam-macam yang diusahakan semenarik mungkin sehingga mampu mengikat pembaca.

Hafiz Ahmad (2005:63-67) mengatakan bahwa terdapat dua genre komik, yaitu: 1. Genre komik *shoonen* (bacaan khusus pembaca laki-laki) 2. Genre komik *Shoojo* (bacaan khusus perempuan). Kedua genre komik tersebut semuanya tertulis dalam bermacam-macam tema cerita. Mulai dari petualangan, aksi, sejarah, ekonomi, kehidupan masyarakatnya (sistem sekolah, kebiasaan merayakan festival, dan lain-lain), hingga pengalaman traumatik Jepang sebagai satu-satunya negara yang pernah dibom atom saat perang dunia (cerita *Gen si Kaki Ayam* atau *Hadashi no Gen*). Hampir semua aspek kehidupan sehari-hari di Jepang, dibuat dalam bentuk komik. Komik menarik untuk diteliti karena tidak hanya menyuguhkan hiburan bagi pembaca, tetapi sebuah komik juga mengandung unsur-unsur nilai kebudayaan yang terdapat dalam suatu masyarakat. Komikus-komikus Jepang sampai saat ini banyak yang telah melahirkan dan menghasilkan karya-karya yang menarik minat pembacanya. Salah satu contohnya adalah Komik *Naruto* (ナルト).

Komik *Naruto* merupakan Komik *shoonen* karya seorang komikus yang bernama Masashi Kishimoto. Masashi Kishimoto lahir di daerah Katsuta dari Okayama, Jepang. Kishimoto sudah mulai menggambar *manga* sejak usia dini. Pada tahun 1997 diterbitkan percobaan komik *Naruto* (ナルト) di *Akamaru Jump Summer*. Pada tahun 1999 diterbitkanlah komik *Naruto* (ナルト) di majalah *Shonen Weekly Jump* dan komik *Naruto* langsung menarik minat pembaca. Menurut data dari salah satu situs berita di Jepang, komik ini telah terjual lebih dari 100 juta kopi di Jepang dan 4 juta eksemplar terjual di Amerika

Serikat diikuti 93 juta kopi di luar Amerika dan Jepang ([www.BiografiTokoh Dunia_Biografi danProfilTokohTerkenal.html](http://www.BiografiTokohDunia_Biografi danProfilTokohTerkenal.html).)

Naruto bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Uzumaki Naruto. seorang ninja yang berisik, hiperaktif, dan ambisius yang ingin mewujudkan keinginannya untuk mendapatkan gelar *Hokage*, yaitu pemimpin dan ninja terkuat di desanya. Di sini Naruto memiliki teman dalam satu timnya, yaitu Uchiha Sasuke, Haruno Sakura, dan gurunya bernama Hatake Kakashi. Seiring dengan waktu Naruto yang menjadi incaran *Akatsuki* yang merupakan organisasi, yang bertujuan untuk mengumpulkan ke sembilan *bijuu* (monster berekor) untuk membangkitkan *tsukiyomi* atau teknik ilusi yang memiliki jangkauan tak terbatas.

Dalam komik *Naruto* banyak menceritakan perubahan kepribadian pada tokoh-tokoh yang terdapat didalamnya, tetapi didalam komik *Naruto* ini terdapat salah seorang tokoh antagonis yang berperan sebagai tokoh pendukung dan mengalami perubahan kepribadian yang bernama Uchiha Obito. Obito merupakan anak yang baik dan cengeng. Obito juga memiliki kemauan keras untuk mewujudkan mimpinya untuk menjadi *Hokage* agar mendapat perhatian dari semua teman-teman seangkatannya. Kepribadian Obito berubah karena merasa terkianati oleh teman dekatnya sehingga dia tidak mempercayai dunia *shinobi* lagi.

Obito awalnya merupakan seorang yang baik, rela berkorban untuk temannya. Saat menjalankan misi Obito berusaha untuk menyelamatkan Rin dan berujung insiden. Pada saat itu setengah badannya tertimpa batu. Semua orang termasuk Kakashi mengira ia telah mati pada Perang Dunia Ninja ketiga. Pada tragedi itu ia memberikan *Sharingan* di mata kanannya kepada Kakashi. Pada saat itu juga Obito ternyata masih hidup dan ditolong oleh Uchiha Madara. Kemudian, Obito didoktrin oleh Madara dan akhirnya menjadi jahat. Obito yang awalnya merupakan orang yang ingin menyelamatkan dunia *shinobi* berubah haluan menjadi orang yang ingin menghancurkan dunia *shinobi*. Faktor lingkungan yang menyebabkan

perubahan kepribadian Obito dari baik ke jahat inilah yang membuat peneliti memilih tokoh Obito sebagai fokus objek penelitian ini.

Kepribadian tokoh Uchiha Obito dalam komik *Naruto* ini, diteliti dengan menggunakan tinjauan psikologi sastra. Hukum psikologi yang berkaitan dengan penelitian ini adalah hukum psikologi yang dikemukakan oleh B.F. Skinner dalam teori belajarnya yang bernama teori Behaviorisme. Perubahan sifat dan perilaku yang tampak jelas pada diri Uchiha Obito ini disebabkan oleh pembentukan dari lingkungan. Sehingga teori behaviorisme ini cocok dengan masalah yang akan dijawab penelitian ini dengan judul “Perubahan Kepribadian Tokoh Uchiha Obito dalam Komik *Naruto* Karya Masashi Kishimoto; Tinjauan Psikologi Sastra”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang akan dikaji peneliti adalah:

1. Bagaimana perubahan perilaku tokoh Uchiha Obito remaja dan Uchiha Obito dewasa ?
2. Apa penyebab perubahan kepribadian Uchiha Obito?

1.3 Tujuan dan Manfaat penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto memiliki beberapa tujuan dan manfaat antara lain:

1.3.1 Tujuan penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto adalah bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan perubahan perilaku kepribadian Uchiha Obito remaja dan Uchiha Obito dewasa.

2. Mendeskripsikan penyebab perubahan kepribadian dari Uchiha Obito.

1.3.2 Manfaat penelitian

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu, manfaat secara teoritis dan praktis.

a. Teoritis:

1. Menerapkan dan Mengembangkan ilmu dan psikologi dalam menganalisis karya sastra.
2. Pengembangan studi karya sastra Jepang dan sumbangsih manfaat kritik sastra ilmiah bagi fakultas ilmu budaya khususnya sastra Jepang.

b. Praktis:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti terhadap kesusastraan Jepang.
2. Menambah minat masyarakat tentang karya sastra Jepang, khususnya komik.

1.4 Tinjauan kepustakaan

Penelitian terhadap karya sastra khususnya *Komik* dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra telah banyak dilakukan. Namun, sejauh jangkauan peneliti belum menemukan penelitian tentang tokoh Uchiha Obito dalam *Komik* Naruto karya Masashi Kishimoto yang menggunakan pendekatan psikologi sastra. Penelitian yang menggunakan tinjauan psikologi sastra yang peneliti temukan yaitu:

1. Penelitian berupa skripsi oleh Metalian, mahasiswa Universitas Andalas (UNAND) Padang pada tahun 2014 dengan judul “ Tokoh Gaara Dalam Tokoh Komik Naruto Karya Kishimoto Masashi; Tinjauan Psikologi Sastra” Metalian menyimpulkan bahwa perkembangan kepribadian mental tokoh Gaara dalam komik Naruto ini

sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa kecilnya yang menyedihkan sehingga membuatnya mengalami perkembangan mental yang menyimpang. Pertemuan dengan Naruto membuat Gaara sadar bahwa jalan hidup yang dipilihnya salah dan membuatnya mengubah cara hidupnya.

2. Penelitian berupa skripsi oleh Lisa, mahasiswi Universitas Dian Nuswantoro Semarang pada tahun 2012 dengan judul “Kepribadian Tokoh Utama (Para Otaku) Dalam Komik Akibarara@Deep Karya Ira Ishida (<http://eprints.dinus.ac.id/8098/>). “Lisa menyimpulkan bahwa setiap tokoh memiliki pola kepribadian yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, serta memiliki kecenderungan dalam kepribadiannya untuk menjadi Super Ego, yaitu tindakan yang didasari pada kedewasaan para tokoh (otaku). Selain itu kebanyakan tindakan juga didasari pada insting yang dengan cara apapun agar mencapai tujuan serta kecemasan yang memperingatkan para tokoh untuk lebih berhati-hati dalam bertindak. Selain itu para otaku juga memiliki kepribadian yang berbeda dari orang biasa (non-otaku).

1.5 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah teori psikologi sastra dan dibantu dengan menggunakan unsur intrinsik.

1.5.1 Unsur Intrinsik

Nurgiyantoro mengungkapkan bahwa unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Struktur karya sastra juga menyarankan pada pengertian hubungan antar unsur (intrinsik) yang bersifat timbal-balik sehingga, menentukan, saling mempengaruhi, yang secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh (Nurgiyantoro, 1995: 36). Hal-hal yang akan dibahas dalam unsur instrinsik komik ini adalah tokoh-penokohan, latar, alur. Hal ini dikarenakan analisis yang dilakukan pada tokoh dan

penokohan, alur dan latar dapat membantu peneliti untuk mengetahui, pembentukan karakter tokoh serta pemikiran pengarang sehingga terbentuknya perwatakan tokoh yang ada di dalam komik *Naruto*.

Istilah tokoh merujuk pada orang atau pelaku dalam cerita. Menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 1995: 165) penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan disebut juga dengan perwatakan. Tokoh dan penokohan senantiasa berkaitan karena seorang tokoh dan perwatakan yang dimilikinya merupakan suatu kesatuan yang utuh.

Tokoh cerita dalam fiksi menurut Nurgiyantoro (1995 : 176-194), dapat dilihat dari berbagai segi, yaitu berdasarkan segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, sehingga terbagi menjadi dua yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama, yaitu tokoh yang diutamakan dalam cerita novel. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan dan terlibat dalam kejadian. Tokoh tambahan adalah tokoh yang kemunculannya dalam cerita hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama.

Latar atau *setting* adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar menurut Abrams mengacu pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (dalam Nurgiyantoro, 1995:216). Latar memberikan pijakan cerita yang jelas untuk memberikan kesan realitas kepada pembaca. Adanya latar mempermudah bagi pembaca untuk mengembangkan imajinasinya sehingga suasana yang digambarkan dalam cerita seolah benar-benar ada dan terjadi. Latar tempat adalah tempat yang menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi (Nurgiyantoro, 1995:218). Latar waktu menurut Nurgiyantoro adalah latar yang berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi (1995:231). Sedangkan, Latar sosial mengarah pada hal-hal yang

berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya sastra. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks, dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, perilaku dan lain-lain yang tergolong dalam latar spiritual (Nurgiyantoro, 1995:231).

Selanjutnya, Alur merupakan bagian yang sangat penting dalam membangun sebuah karya sastra. Alur menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 1995:113) merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, kejadian itu dihubungkan secara sebab akibat. Sementara Kenny (dalam Nurgiyantoro, 1995:113) mengemukakan alur sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang bersifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat.

Berdasarkan urutan waktu peristiwa yang diceritakan dalam karya fiksi, Secara teoritis alur dapat dibedakan dalam dua kategori.

- a. Alur Lurus (Progresif), alur lurus atau progresif menceritakan cerita secara kronologis yang diikuti penyebab terjadinya peristiwa-peristiwa yang ada dalam suatu cerita.
- b. Alur sorot Balik (Flas-back), Urutan kejadian yang dikisahkan kedalam karya fiksi dengan alur sorot balik tidak bersifat kronologis, cerita tidak dimulai dari tahap awal, melainkan diceritakan secara acak.

1.5.2 Psikologi Sastra

Psikologi berasal dari kata Yunani *psyche* yang artinya jiwa dan *logos* berarti ilmu pengetahuan. Pengertian ilmu itu sebenarnya berbeda dengan psikologi karena jiwa mencakup pengertian yang sangat luas termasuk khayalan dan spekulasi tentang jiwa sedangkan psikologi yang sesungguhnya adalah ilmu pengetahuan mengenai jiwa yang dibangun

dengan menggunakan metode ilmiah. (Sumanto, 2014:2). Psikologi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang objek studinya adalah manusia, karena perkataan *psyche* atau *psycho* mengandung pengertian “jiwa”. Dengan demikian, psikologi mengandung makna “ilmu pengetahuan tentang jiwa” (Zainuddin, 2001:177). Secara sederhana psikologi itu adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa.

Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni (Wellek dan Werren 1995: 3). Sastra merupakan karya seni kreatif yang berupa media yang memiliki dua fungsi pokok. Pertama menyampaikan ide, teori, emosi, sistem berfikir, dan pengalaman keindahan manusia. Kedua, menampung ide, teori, emosi, sistem berpikir dan pengalaman keindahan manusia (Semi, 2008: 2). Jadi dari pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa sastra merupakan karya yang menyampaikan dan menampung ide kreatif dan pengalaman keindahan pada manusia.

Berdasarkan penjelasan tersebut, psikologi sastra adalah ilmu yang menganggap bahwa karya merupakan hasil dari pengalaman dalam jiwa manusia. Menurut Endaswara (2003: 96), Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Istilah “psikologi sastra” mempunyai empat kemungkinan arti; pertama adalah studi psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi; kedua adalah proses kreatif; ketiga studi tipe dan hukum-hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra; dan yang keempat, mempelajari dampak sastra pembaca (psikologi pembaca) (Wellek dan Werren 1995:90).

Pada pengertian yang dikemukakan Wellek dan Werren (1995:90), peneliti memilih butir ketiga yaitu, studi tipe dan hukum-hukum yang diterapkan pada karya sastra. Jadi hukum psikologi yang diterapkan pada karya ini adalah Psikologi Behaviorisme atau behavioral yang dikemukakan oleh B.F Skinner.

Gagasan tokoh psikolog Skinner terfokus pada kondisional manusia. Kejiwaan manusia amat terbuka sehingga bisa terpengaruh yang lain. Itulah sebabnya tindakan (*behaviour*) tergantung rangsangan psikologisnya.

Pendekatan behavioral berpijak pada anggapan bahwa kepribadian manusia adalah hasil bentukan dari lingkungan tempat ia berada. Hal ini tidak seperti anggapan psikologi kognitif yang menganggap sebaliknya, yakni kepribadian manusia dianggap dibentuk oleh faktor pembawaannya (agen internal). Berdasarkan anggapan ini, pendekatan behavioral mengabaikan faktor pembawaan manusia yang dibawa sejak lahir, seperti perasaan, insting, kecerdasan, bakat, dan lain-lain. Anggapan ini menunjukkan bahwa manusia dianggap sebagai produk lingkungan sehingga manusia menjadi jahat, beriman, penurut, berpandangan kolot, serta ekstrem sebagai bentukan lingkungannya. Berdasarkan anggapan di atas, perilaku manusia disikapi sebagai respon yang akan muncul kalau ada stimulus yang berupa lingkungan (Endaswara, 2008: 56-57).

Menurut Sumanto, didalam tulisannya, aliran behaviorisme lahir sebagai reaksi terhadap aliran instropeksionisme (menganalisis jiwa manusia berdasarkan laporan-laporan subjektif) dan juga aliran psikoanalisis (berbicara tentang alam bawah sadar yang tak tampak). Behaviorisme hanya menganalisis perilaku yang nampak, yang dapat diukur atau diamati dengan indera. Teori aliran ini dikenal dengan teori belajar yaitu seluruh perilaku manusia merupakan hasil belajar. Asumsi dasar dari aliran ini, seluruh perilaku manusia merupakan hasil belajar, memiliki arti bahwa perubahan perilaku organisme adalah akibat pengaruh lingkungan. Aliran behaviorisme mempersoalkan bagaimana perilaku manusia dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan (Sumanto, 2014:31).

Skinner membagi dua macam stimulus, yakni *stimulus tak berkondisi*, yaitu stimulus yang bersifat alami, seperti rasa lapar, rasa haus yang sudah dialami oleh manusia sejak lahir

dan bersifat tetap; dan *stimulus berkondisi*, yaitu stimulus yang ada sebagai hasil dari manipulasi, atau stimulus yang dapat dibentuk manusia dengan harapan untuk menghasilkan perilaku tertentu yang diharapkannya. Berdasarkan macam stimulus tersebut, Skinner membagi perilaku (respon) manusia menjadi dua kelompok pula, yakni *perilaku tak berkondisi*, yaitu perilaku yang bersifat alami, yang terbentuk dari stimulus tak berkondisi. Misalnya, orang ingin makan begitu merasa lapar, ingin minum begitu merasa haus, menghindari ke tempat teduh begitu merasakan panas dari sengatan matahari, dan sebagainya; *perilaku berkondisi*, yaitu perilaku yang muncul sebagai respon atas stimulus berkondisi (Endaswara, 2008:57).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa behaviorisme adalah perilaku yang tampak dan dapat diukur melalui hasil belajar manusia yang diakibatkan pengaruh lingkungan di sekitarnya, yang mana faktor-faktor lingkungan inilah yang menjadikan manusia menjadi jahat atau sebaliknya.

1.6 Metode dan Langkah penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti mengkaji komik *naruto* dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (dalam Moleong, 2007).

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

1. Teknik pengumpulan data

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objeknya, yaitu Komik *Naruto* volume 27, 59-70 (tiga belas volume) dalam objek inilah banyak menceritakan tentang faktor penyebab perubahan kepribadian pada tokoh Obito. Sedangkan data

sekunder yaitu data yang diperoleh melalui sumber lain dan tidak langsung dari objeknya, adapun sumber penunjang (sekunder) untuk penelitian ini seperti buku-buku tentang sastra, psikologi umum dan situs-situs internet.

2. Analisis data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis sehingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat terpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun analisis data yang pertama adalah menganalisis data-data yang berhubungan dengan tokoh Uchiha Obito melalui kutipan-kutipan dalam komik. Selanjutnya adalah proses penerjemahan komik dan dilanjutkan meneliti objek menggunakan pendekatan psikologi behaviorisme yang dikemukakan oleh B.F Skinner.

3. Penyajian data

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

4. Kesimpulan

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

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian yang baik memiliki sistematika penulisan sistemis. Adapun sistematika penulisan yang peneliti gunakan adalah:

Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode dan teknik penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II : Unsur Instrinsik pada Komik *Naruto*. Bab ini menekankan pada unsur intrinsik berupa tokoh dan penokohan, latar, dan alur .

Bab III : Perubahan Kepribadian Tokoh Uchiha Obito dalam komik *Naruto*.

Bab IV : Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

