

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah karya imajinasi yang ditulis pada suatu media yang diisi dengan ide, pengalaman, dan hasil pengamatan oleh pengarangnya. Menurut Susanto (2016), karya sastra adalah dunia rekaan yang faktanya telah dibuat sedemikian rupa oleh pengarang. Karya sastra dibagi menjadi fiksi dan nonfiksi. Pembahasan pada penelitian ini adalah karya sastra fiksi. Fiksi adalah karya naratif yang isinya tidak menyorankan pada kebenaran sejarah (Abrams, 1981 dalam Nurgiyantoro, 2002:2). Karya fiksi, dengan demikian, menyorankan pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, atau sesuatu yang tidak benar-benar terjadi sehingga tidak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata (Nurgiyantoro, 2002:2). Salah satu karya sastra fiksi adalah manga. Mengutip [kbbi.kemdikbud.go.id](http://kbbi.kemdikbud.go.id), manga adalah sebutan untuk komik khas Jepang. Komik atau manga adalah gambar-gambar yang disandingkan dalam urutan secara disengaja untuk menyampaikan informasi dan/atau mendapatkan respon estetis dari pembacanya (McCloud, 1994). Salah satu pengarang yang menggunakan manga sebagai medium ceritanya adalah ZUN yang dibantu oleh Harukawa Moe sebagai ilustratornya dengan judul manga *Touhou Suzunaan Forbidden Scollery*.

ZUN, yang bernama asli Oota Jun'ya, lahir pada 18 Maret 1977 di Hakuba, Nagano. ZUN memulai kariernya sebagai pembuat game berjudul Touhou Project ketika ia masih belajar di Universitas Tokyo Denki pada tahun 1996. Sebelum menjelaskan tentang karya ZUN, perlu dijelaskan sedikit tentang istilah *doujinshi*.

Mengutip dari kotobank.jp, *doujinshi*<sup>1</sup> memiliki artian “karya yang ditulis, edit, dan dipublikasikan secara berkala oleh orang-orang yang memiliki hobi yang sama dalam bentuk sebuah forum untuk dipresentasikan dan juga bertukar informasi.”. Para pencipta *doujinshi* membuat dan menerbitkan karya ciptanya sendiri tanpa melalui perantara perusahaan. Mengutip dari paradisearmy.com, kosakata *doujin* pada zaman sekarang sudah biasa digunakan untuk menyebut *derivative work* (karya turunan), tidak terbatas hanya pada buku atau majalah saja, termasuk juga *video game*, novel, manga, musik, dan produk barang (baju, *keychain*, *acrylic stand*, dll). Para pencipta *doujinshi* diharuskan memiliki atau merupakan bagian dari sebuah grup yang disebut dengan *doujin circle* yang anggotanya biasanya hanya beberapa orang saja. *Doujin circle* yang terdiri atas satu orang saja disebut *kojin circle*. ZUN memiliki *kojin circle* yang ia namakan *Team Shanghai Alice*<sup>2</sup>.

Touhou Project adalah seri *video game doujin* yang pertama kali dirilis oleh ZUN pada tahun 1996 di acara festival budaya di kampusnya. Touhou Project terkenal melalui banyaknya karya *doujin* yang dibuat oleh para penggemar seri game tersebut. Karya-karya seperti adaptasi *anime doujin*, aransemen lagu, manga *doujinshi*, ilustrasi gambar, dan lainnya (en.touhougarakuta.com, 2021). ZUN juga menulis beberapa karya cetak, salah satunya adalah manga *Touhou Suzunaan: Forbidden Scrollery*, atau yang biasa disingkat menjadi *Touhou Forbidden Scrollery* di kalangan pembaca di luar Jepang. *Manga Touhou Forbidden Scrollery* karya ZUN & Harukawa Moe terdiri atas 7 volume. Penulis membatasi penelitian

---

<sup>1</sup> *Doujinshi* ditulis dalam kanji 「同人誌」, dengan 「同人」 yang artinya “orang-orang memiliki hobi/aspirasi yang sama” dan 「誌」 yang artinya “majalah”. (paradisearmy.com)

pada tokoh dan penokohan Futatsuiwa Mamizou, serta pada volume 1, 2, 4, 5, 6, dan 7 karena tokoh yang diteliti muncul pada volume-volume tersebut di manga.

*Touhou Forbidden Scrollery* bercerita tentang Motoori Kosuzu, seorang penjaga toko buku Suzunaan di desa manusia di Gensoukyou<sup>3</sup>. Toko buku Suzunaan menyediakan pinjaman buku, penjualan, dan juga pencetakan buku kepada pelanggannya. Kosuzu hobi mengoleksi buku. Buku yang biasa ia koleksi adalah buku “impor”, sebutan untuk buku yang berasal dari dunia luar (dunia nyata) di Gensoukyou. Buku-buku impor yang dikoleksi oleh Kosuzu biasanya membahas tentang hal-hal yang dianggap mitos oleh sebagian orang di dunia luar, seperti perjalanan manusia ke bulan, ataupun tentang dunia yang akan kiamat pada tanggal tertentu. Semua hal yang dianggap mitos di dunia luar akan berakhir di Gensoukyou, baik itu makhluk hidup ataupun benda mati. Kosuzu juga mengoleksi buku terlarang yang biasanya tidak dipinjamkan ke khalayak umum, jadi hanya segelintir pelanggan mengetahui tentang koleksi buku-buku terlarangnya. Salah satu dari buku tersebut adalah buku *youma*, yaitu buku yang dibuat oleh *youkai*<sup>4</sup> atau buku yang memancarkan energi *youkai*. Buku *youma* tidak dapat dibaca oleh manusia pada umumnya. Akan tetapi, Kosuzu memiliki kekuatan untuk membaca dan memahami tulisan asing apapun yang tertulis, namun ia tidak bisa berbicara dengan bahasa asing tersebut. Karena tidak seharusnya buku *youma* dimiliki oleh seorang

---

<sup>3</sup> Gensoukyou (*gensou* 幻想 ‘ilusi, khayalan’; *kyou* 郷 ‘negeri, tanah’) adalah dunia ilusi yang menjadi latar belakang pada seri Touhou Project. Semua hal yang dianggap tidak nyata atau mitos di dunia luar (nyata) akan berakhir di Gensoukyou.

<sup>4</sup> Youkai tidak hanya merupakan makhluk gaib, akan tetapi juga dapat berbentuk seperti hal supernatural, fenomena aneh, dan kejadian misterius yang tidak dapat dijelaskan secara logika (Foster, 2015: 14). Pada seri *Touhou Project*, beberapa *youkai* memiliki wujud seperti manusia.

manusia, toko buku Suzunaan memancarkan energi yang menarik perhatian berbagai *youkai*.

Di dalam seri *Touhou Project*, secara singkat dunia yang dikenal sebagai Gensoukyou adalah sebuah kota kecil di pegunungan Jepang yang diisolasi dari dunia luar dengan suatu pelindung yang bernama *Hakurei Dai-Kekkai*<sup>5</sup> untuk mempertahankan eksistensi *youkai* yang sudah tidak terlalu dipercayai lagi keberadaannya oleh manusia pada dunia luar. *Youkai* di Gensoukyou hidup dari rasa takut dari manusia, mulai dari hal kecil seperti ketika manusia terkejut dari kemunculan *youkai* dan juga rasa takut manusia yang akan dimakan oleh *youkai*. Hanya dengan adanya rasa takut dari manusia terhadap *youkai*, para *youkai* tersebut dapat mempertahankan eksistensinya. Jika tidak ada lagi manusia yang percaya dengan keberadaan *youkai*, maka *youkai* akan hilang sepenuhnya. Oleh karena itu, berbagai kelompok *youkai* sering bersaing satu sama lain untuk menciptakan insiden yang membuat para manusia merasa takut terhadap *youkai*. Di Gensoukyou ada peraturan bagi para *youkai* untuk tidak memakan manusia dari desa manusia, dan *youkai* yang ada di desa manusia dilarang untuk menunjukkan wujud *youkai* mereka.

Pada manga *Touhou Forbidden Scollery*, salah satu tokoh yang sering muncul adalah Futatsuiwa Mamizou. Ia adalah *youkai* tanuki<sup>6</sup> yang bisa merubah wujudnya menjadi siapapun dan apapun, berpengetahuan luas, suka menolong, licik, dan jahil. Mamizou sering muncul sebagai tokoh yang membantu menyelesaikan

---

<sup>5</sup>*Hakurei Dai-Kekkai* (博麗大結界) adalah semacam pelindung yang memisahkan antara dunia luar (dunia nyata) dan Gensoukyou.

<sup>6</sup> Tanuki adalah binatang endemik Jepang. Sering diceritakan pada cerita rakyat Jepang dan memiliki kekuatan untuk berubah bentuk menjadi apapun, baik benda mati ataupun makhluk hidup (Foster, 2015:186-187).

masalah yang ada di desa manusia baik secara langsung maupun tidak langsung dan terkadang menjadi salah satu tokoh yang membuat masalah. Penulis tertarik untuk meneliti tokoh dan penokohan Mamizou karena ia menjadi penggerak cerita dalam menyelesaikan beberapa insiden yang terjadi pada desa manusia, walaupun terkadang ia juga menjadi pelaku yang mengakibatkan sebuah insiden.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana tokoh dan penokohan Futatsuiwa Mamizou di dalam manga *Touhou Forbidden Scrollery* karya ZUN dan Harukawa Moe.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tokoh dan penokohan Futatsuiwa Mamizou dalam manga *Touhou Forbidden Scrollery*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penulis yang ingin mengkaji penelitian dalam bidang sastra, khususnya kajian tentang tokoh dan penokohan pada karya sastra.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber wawasan mengenai tokoh dan penokohan, serta menambah keragaman bentuk penelitian sastra.

## **1.5 Tinjauan Pustaka**

Sejauh ini, penulis tidak menemukan penelitian tentang tokoh dan penokohan pada manga *Touhou Forbidden Scrollery* karya ZUN dan Harukawa

Moe. Namun penelitian tentang tokoh dan penokohan pada karya sastra telah banyak dilakukan. Berikut penelitian terdahulu terkait tokoh dan penokohan.

Penelitian pertama oleh Yanifah dan Damaianti (2024) yang berjudul *Analisis Tokoh Utama dan Penokohan dalam Novel Hello Karya Tere Liye*. Terdapat 10 tokoh pada novel ini, di mana terdapat 3 orang tokoh utama (Ana, Hesty, dan Tigor) dan 7 tokoh pembantu (Pak Wijaya, Bu Wijaya, Rita, Laras, Mang Deni, Bi Ida, dan Petris). Penelitian ini dilakukan dengan metode pendekatan deskriptif kualitatif, dan teknik yang digunakan adalah pendekatan dramatis dan analitis yang akan menggunakan aspek fisiologis dan psikologis untuk membagi karakter dari setiap tokoh. Tokoh Ana secara fisiologis adalah tokoh yang tinggi dan cantik, secara psikologis adalah seorang tokoh yang pekerja keras, cerdas dan teliti, baik hati, pemberani, dan mandiri. Hesty secara fisiologis adalah tokoh yang cantik, keturunan ningrat Jawa. Secara psikologis adalah tokoh yang ramah kepada siapapun, semasa kecil adalah anak yang nakal tetapi cerdas, dan juga sayang terhadap tokoh Tigor.

Penelitian kedua oleh Putri (2023) berjudul *Analisis Tokoh dan Penokohan Tokoh Utama dalam Novel Not Me Karya Caaay\_*. Dengan pendekatan kualitatif dan teknik penggambaran tokoh yang dikemukakan oleh Sri Widayati, Putri mengemukakan bahwa tokoh utama pada novel Not Me karya Caaay\_ yang bernama Cakrawala adalah tokoh yang perhatian, penyabar, mandiri, pengertian, pintar, pencemas, tertutup, suka menolong, tulus, putus asa, dan halusinasi. Dari semua sifat yang dikemukakan tersebut, berdasarkan teknik penggambaran tokoh Sri Widayati, teknik analitik digunakan sebanyak satu kali pada sifat tulus tokoh utama, dan teknik dramatik digunakan sebanyak 10 kali (2 teknik cakapan, 2 teknik

pelukisan, 2 teknik tingkah laku, 2 teknik pikiran dan perasaan, dan 2 teknik reaksi tokoh lain).

Penelitian ketiga oleh Farhan dan Febrianty (2022) berjudul *Karakterisasi Tokoh Kusunoki dalam Novel Mikkakan no Kōfuku Karya Miaki Sugaru (Teori Orson Scott Card)*. Dengan menggunakan teori karakterisasi yang dikemukakan oleh Orson Scott Card, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui variabel yang digunakan oleh Miaki Sugaru dalam membangun tokoh Kusunoki pada novelnya. Melalui metode penelitian deskriptif analisis, Farhan dan Febrianty mengemukakan bahwa diperlukan minimal 8 variabel untuk membentuk tokoh Kusunoki yang realitis dan akan disukai dan juga digemari oleh pembaca. 8 variabel tersebut yaitu motif, masa lalu, reputasi, stereotip, jaringan pertemanan, kebiasaan dan pola, bakat dan kemampuan, selera dan kesukaan. Berdasarkan hasil analisis yang didapat, ditarik kesimpulan bahwa ke-8 variabel tersebut telah berhasil membentuk karakter Kusunoki sedemikian rupa hingga dapat menunjukkan dan bahkan memperkuat penokohan yang dimiliki oleh karakter tersebut sebagai tokoh dengan sifat yang temperamental akan tetapi masih memiliki rasa empati yang tinggi.

Penelitian keempat oleh Irenius (2022) yang berjudul *Analisis Tokoh dalam Novel Trauma Karya Boy Candra*. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang kemudian tokoh dan penokohan pada novel Trauma akan dianalisis menggunakan teori pendekatan behavioristik, yang merupakan pendekatan yang berfokus pada kejiwaan manusia yang sangat terbuka sehingga dapat terpengaruh oleh orang lain. Irenius menemukan bahwa tokoh utama pada novel yang ia teliti adalah Kimara dan Ardi Sabil, yang kemudian diikuti oleh 7 tokoh tambahan, yaitu Ibu, Kori Marsandi, Deni Sasindra, Raditio

Rahadi, Mona, Kakek, dan Putra Marnanda. Semua tokoh tersebut memiliki watak mereka masing-masing, di mana Kimara adalah tokoh yang ramah, pendendam kepada ayahnya, dan peduli. Tokoh Ibu adalah tokoh yang peduli, lalu tokoh Ardi Sabil adalah tokoh yang rendah hati, dan lalu tokoh Deni Sasindra adalah tokoh yang egois.

Penelitian kelima oleh Metrizon (2021) berjudul *Karakter Tokoh Okamoto dalam Tanpen E no Kanashimi Karya Kunikida Doppo*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis struktural yang dikemukakan oleh Robert Stanton, yang kemudian disajikan dengan metode deskriptif kualitatif untuk menjabarkan karakter yang dimiliki dan perubahan karakter dari tokoh Okamoto. Metrizon mengemukakan bahwa tokoh Okamoto digambarkan dalam dua babak, yaitu sebelum Okamoto berteman dengan Shimura, dan setelah Okamoto berteman akrab dengan Shimura. Di mana sebelum berteman dengan Shimura, Okamoto adalah tokoh yang arogan, berambisi kuat, senang bersaing akan tetapi tidak menyukai kekalahan sama sekali, dan pemurung. Setelah berteman dengan Shimura, Okamoto berubah menjadi tokoh yang tulus, dalam artian menerima orang lain apa adanya, lalu Okamoto juga menjadi tokoh yang sensitif, dalam artian ia merasakan perasaan orang lain dan juga perasaannya pada diri sendiri semakin peka, dan terakhir kreatif, di mana Okamoto mampu menjadikan semua hal di sekitarnya menjadi inspirasi dalam lukisannya.

Berdasarkan uraian tinjauan pustaka, terdapat berbagai penelitian terhadap tokoh dan penokohan pada karya sastra, yang menjadi referensi pada penelitian ini.

## 1.6 Landasan Teori

### 1.6.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah elemen yang membentuk karya sastra dari dalam karya itu sendiri. Pendekatan ini memandang karya sastra sebagai suatu entitas yang otonom dan terpisah dari konteks sosial, sejarah, biografi penulis, dan segala sesuatu di luar karya sastra itu (Satoto, 2014). Unsur intrinsik digunakan untuk menguraikan keterkaitan dan fungsi masing-masing unsur karya sastra sebagai kesatuan struktural yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh. Kehadiran unsur intrinsik sangatlah penting sebagai sebuah unsur pembentuk dari sebuah karya sastra seperti novel (Nurgiyantoro, 2002).

Untuk memahami tokoh dan penokohan Futatsuiwa Mamizou pada manga *Touhou Forbidden Scrollery*, unsur intrinsik pada penelitian ini dibatasi pada tokoh, penokohan, latar, alur, dan sudut pandang. Untuk menjelaskan jalan cerita pada manga, digunakan teori komik yang dikemukakan oleh Scott McCloud pada bukunya *Understanding Comics* terbitan tahun 1994.

#### 1.6.1.1 Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan adalah salah satu unsur intrinsik dalam karya sastra seperti cerpen, novel, dan komik. Tokoh dan penokohan saling terkait karena tokoh akan bertindak sesuai dengan sifat atau karakter yang dimilikinya. Tokoh adalah individu fiktif yang mengalami peristiwa atau berperilaku dalam berbagai kejadian dalam cerita (Sudjiman, 1986). Lalu menurut Kemal (2014: 68), tokoh dalam sebuah karya sastra sama seperti manusia dalam kehidupan kita sehari-hari yang memiliki watak-watak tertentu. Pertanyaan yang sering muncul dalam pikiran

pembaca ketika ada tokoh baru di dalam sebuah cerita adalah siapakah tokoh tersebut dan bagaimana wataknya.

Penokohan menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 2002:2) adalah penggambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Lalu menurut Abrams (1981, dalam Nurgiyantoro, 2002:165), tokoh cerita (*character*) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang ditafsirkan oleh pembaca bagaimana kualitas moral, cara berpikir, sikap, dan tindakannya tokoh tersebut. Penokohan adalah pemberian sifat atau karakter dalam seorang tokoh.

Nurgiyantoro (2002:176-194) mengategorikan tokoh sebagai: tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan tokoh antagonis, tokoh sederhana dan tokoh bulat, tokoh statis dan tokoh berkembang, serta tokoh tipikal dan tokoh netral. Penelitian ini dibatasi pada empat kategori saja, sebagai berikut.

#### 1. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya, tokoh utama adalah tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Sebaliknya, tokoh tambahan lebih sedikit munculnya dalam cerita, kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama. Bisa terdapat lebih dari satu tokoh utama dalam sebuah cerita, walau keutamaannya tidak selalu sama. Keutamaan mereka ditentukan oleh dominasi, banyaknya penceritaan, dan pengaruhnya terhadap perkembangan keseluruhan plot. Akan tetapi perbedaan antara tokoh utama dan tambahan tidak dapat dilakukan secara pasti pada sebuah cerita. Perbedaan tersebut lebih bersifat gradasi, yang maksudnya di antara dua titik perbedaan di antara para tokoh cerita terdapat kecenderungan ke salah satu

kutub (antara tokoh utama dan tokoh tambahan) yang bergantung pada tingkat intensitas perkembangan sikap, watak, dan tingkah laku para tokoh tersebut. Seperti misalnya, tokoh utama (yang) utama, utama tambahan, tokoh tambahan utama, dan tambahan (yang memang) tambahan.

## 2. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Dilihat dari fungsi penampilan tokoh, tokoh dibagi menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis memiliki pandangan dan harapan yang sesuai dengan pembaca, di mana permasalahan yang dihadapi protagonis seolah-olah juga merupakan permasalahan terhadap pembaca. Dalam karya fiksi harus terdapat konflik. Tokoh penyebab terjadinya konflik disebut dengan tokoh antagonis. Tokoh ini berlawanan dengan protagonis. Antagonis dapat berwujud fisik dan juga batin. Konflik yang terjadi terhadap protagonis tidak harus disebabkan oleh individu, akan tetapi juga dapat terjadi karena bencana alam, kecelakaan, aturan sosial, dan sebagainya. Penyebab konflik yang tidak disebabkan oleh tokoh disebut sebagai kekuatan antagonistic (*antagonistic force*). Dalam menentukan para tokoh tersebut ke dalam protagonis dan antagonis, orang-orang bisa memiliki pendapat yang berbeda. Tokoh yang mencerminkan harapan atau norma ideal memang dianggap tokoh protagonis. Akan tetapi, tidak jarang tokoh antagonis menjadi tokoh yang diberikan simpati dan empati oleh pembaca lain. Luxemburg (1992, dalam Nurgiyantoro, 2002:180) mengatakan jika terdapat dua tokoh yang berlawanan, tokoh yang lebih banyak diberi kesempatan mengemukakan visinya, tokoh itulah yang kemungkinan besar akan memperoleh simpati dan empati dari pembaca.

Perlu diperjelas di sini bahwa tokoh utama dan tokoh protagonis adalah dua kategori yang berbeda. Perbedaan antara tokoh utama dan tambahan dengan tokoh protagonis dan antagonis sering digabungkan, sehingga menjadi tokoh-utama-protagonis, tokoh-utama-antagonis, tokoh-tambahan-protagonis, dan seterusnya. Lagi, perbedaan tersebut bersifat gradasi. Tokoh yang awalnya tidak disukai, pada akhirnya bisa menjadi disukai oleh pembaca, ataupun sebaliknya.

### 3. Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Dilihat dari perwatakannya, Forster (1970, dalam Nurgiyantoro, 2002:181) membagi tokoh menjadi tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*) dan tokoh kompleks atau bulat (*complex* atau *round character*). Tokoh sederhana memiliki hanya satu kualitas pribadi, misalnya sifat baik saja atau jahat saja. Berbeda dengan tokoh bulat yang kompleks, sifat yang dimiliki oleh tokoh bulat dapat bermacam-macam, bahkan bertentangan dan tidak terduga. Perwatakan tokoh bulat biasanya sulit untuk dideskripsikan secara tepat.

### 4. Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Menurut Altenbernd dan Lewis (1966, dalam Nurgiyantoro, 2002:188), tokoh statis (*static character*) tidak mengalami perubahan atau perkembangan watak dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada cerita. Sikap dan watak tokoh statis relatif tetap, tidak berkembang dari awal hingga akhir cerita. Sebaliknya tokoh berkembang (*developing character*) mengalami perubahan dan perkembangan watak dengan tiap peristiwa yang dialami di dalam cerita.

#### 1.6.1.2 Latar

Latar adalah berbagai macam petunjuk, acuan, keterangan yang memiliki kaitan dengan waktu, suasana dan ruang terjadinya suatu peristiwa dalam sebuah

karya sastra yang membangun latar cerita (Sudjiman, 1986). Suatu peristiwa pasti memiliki tempat, waktu, dan suasana. Latar pada karya sastra merupakan salah satu unsur penting untuk membangun cerita.

1. Latar tempat mengacu pada di mana lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah cerita. Namun, dalam beberapa karya fiksi lain, latar tempat tidak dijelaskan secara teliti karena penunjukkan latar hanya sebagai latar, lokasi hanya sebagai tempat terjadinya berbagai peristiwa. Hal ini kurang mempengaruhi perkembangan alur dan tokoh di dalam cerita (Nurgiyantoro, 2002: 228).
2. Latar waktu memiliki hubungan dengan kapan terjadinya berbagai peristiwa pada suatu karya fiksi. Dalam karya fiksi lain, latar waktu terlihat samar, tidak terlihat jelas karena memang tidak perlu untuk ditonjolkan dengan kaitan logika ceritanya (Nurgiyantoro, 2002: 232).
3. Latar suasana menunjukkan tentang bagaimana situasi pada cerita. Pelukisan latar suasana dapat lebih memperkuat pendirian tokoh. Keadaan latar tertentu, memang, dapat menimbulkan kesan yang tertentu kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2002: 209).

Pada manga *Touhou Forbidden Scrollery*, latar ditunjukkan dalam bentuk gambar yang dapat dideskripsikan pada penyajian data.

### 1.6.1.3 Alur

Alur adalah urutan berbagai peristiwa dalam cerita. Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2002) menyatakan bahwa alur cerita atau plot adalah berbagai peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang bersifat kompleks karena pengarang cerita menyusun berbagai peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat. Tokoh di

dalam karya sastra adalah penggerak alur dalam cerita. Alur dalam karya sastra dibagi menjadi alur maju (progresif), alur mundur (regresif) dan alur maju-mundur (campuran).

#### 1.6.1.4 Sudut Pandang

Abrams (1981 dalam Nurgiyantoro, 2002: 248) mengatakan bahwa sudut pandang adalah cara yang digunakan oleh pengarang untuk menceritakan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa kepada pembaca yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi. Sudut pandang dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: orang ketiga (dia), orang pertama (aku), dan campuran (aku dan dia).

1. Sudut pandang orang ketiga (dia) adalah cara penyajian cerita melalui narator di luar cerita. Narator tersebut akan bercerita dengan menyebut nama tokoh agar pembaca mudah mengenali siapa tokoh yang diceritakan. Sudut pandang orang ketiga dibagi lagi menjadi 2, yaitu: (1) *omniscient narrator*, yaitu pengisah yang mengetahui segala hal di dalam cerita, ia bebas berpindah dari satu tokoh “dia” ke tokoh “dia” lainnya, ia juga dapat menceritakan isi batin tokoh ataupun menyembunyikannya dari pembaca; (2) *observer narrator*, yaitu bila pengisah hanyalah seorang pengamat terhadap kemunculan para tokoh dan hanya tahu dalam batas tertentu tentang perilaku batin para tokoh.
2. Sudut pandang orang pertama (aku) adalah cara penyajian cerita melalui tokoh-tokoh pada cerita. Narator terlibat sebagai tokoh “aku” di dalam cerita. Si “aku” mempunyai nama, tetapi jarang disebut karena ia mengisahkan pengalamannya sendiri.
3. Sudut pandang campuran (aku) dan (dia) adalah cara penyajian cerita yang dapat diceritakan melalui “aku” ataupun “dia”. Pengarang terkadang ingin

menjelaskan cerita dari tokoh “aku”, dan untuk penjelasan lainnya akan berpindah ke sudut pandang “dia”, hal tersebut digunakan oleh pengarang untuk melengkapi cerita.

### 1.6.2 Teori Komik

Menurut Bonnef (1998:7), komik adalah suatu susunan beberapa kata dan gambar yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak agar gambar membentuk sebuah cerita yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Dengan kata lain, komik adalah sebuah karya sastra bergambar. Menurut McCloud (1994: 9) komik merupakan kumpulan gambar yang memiliki alur masing-masing yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan juga memberikan kesan estetika bagi pembacanya. Kajian komik merupakan kajian yang mengamati unsur-unsur yang ada di dalam komik. Unsur-unsur tersebut dapat ditemukan pada buku *Understanding Comics* yang ditulis oleh Scott McCloud diantaranya yaitu.

#### 1.6.2.1 Kata

Kata adalah bagaimana kata berhubungan dengan gambar pada sebuah panel. McCloud (1994: 152-155), membagi hubungan antara kata dan gambar menjadi tujuh yaitu:

1. Kata-spesifik; kata menjadi penyampai aspek yang diperlukan pada cerita dan gambar memperlihatkan aspek yang dituturkan oleh kata.
2. Gambar-spesifik; gambar menjadi aspek yang diperlukan pada cerita dan kata menjelaskan hal-hal yang ditampilkan pada gambar.
3. Duo spesifik; kata dan gambar menjelaskan aspek yang diperlukan dalam cerita

4. Berpotongan; gambar dan kata menjelaskan aspek yang tidak sama tetapi keduanya bekerja sama dalam memberikan makna yang sama.
5. Saling bergantung; gambar dan kata saling membantu untuk menunjukkan gagasan yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau kata saja.
6. Paralel; gambar dan kata mengikuti jalur cerita yang berbeda dan tidak berpotongan.
7. *Montage*; gambar dan kata tumpang tindih dalam sebuah panel untuk menunjukkan sebuah citra. Dengan menghubungkan gambar dan kata maka pesan yang disampaikan dalam sebuah komik bisa dipahami.

#### 1.6.2.2 Simbol

McCloud (1994: 127-128) menjelaskan bahwa garis dapat digunakan untuk menjelaskan fenomena pada suatu gambar. Fenomena tersebut dibagi menjadi dua, yaitu yang terlihat dan yang tidak terlihat. Fenomena yang terlihat contohnya seperti gambar asap yang dihasilkan dari membakar rokok ataupun asap dari pembakaran sampah, atau gambar api yang membakar sampah. Fenomena yang tidak terlihat contohnya adalah perasaan senang ataupun sedih, bau busuk tumpukan sampah ataupun bau wangi sepucuk bunga, hati. Fenomena yang dijelaskan dengan penggambaran garis merupakan sebuah simbol linguistik layaknya bahasa.

#### 1.6.2.3 Bingkai

Bingkai adalah posisi di mana cerita dalam komik terjadi dalam suatu panel. Bingkai dalam komik secara umum mirip dengan *frame* dalam film. Namun, yang membedakan bingkai dan *frame* adalah bingkai memiliki bentuk dan ukuran yang

lebih bebas. Biasanya, subjek penting dalam cerita berada di tengah dan bagian panel lain adalah bagian detailnya, contohnya background, dan lainnya.

Jenis bingkai berdasarkan kegunaannya:

#### 1. *Establishing Shot*

*Establishing shot* panel besar dan detail yang ada pada awal cerita yang digunakan untuk membangun latar, waktu, suasana yang dibutuhkan untuk membangun cerita. Panel ini tidak harus berada di awal, tetapi bisa ada di tengah atau akhir cerita.

#### 2. Panel-Panel Kecil

Panel-panel kecil digunakan untuk membangun situasi yang tegang atau memberikan rentang waktu pada cerita. Bagian bingkai kosong yang panjang memiliki simbolis waktu yang lama yang terlewat dalam sebuah cerita.

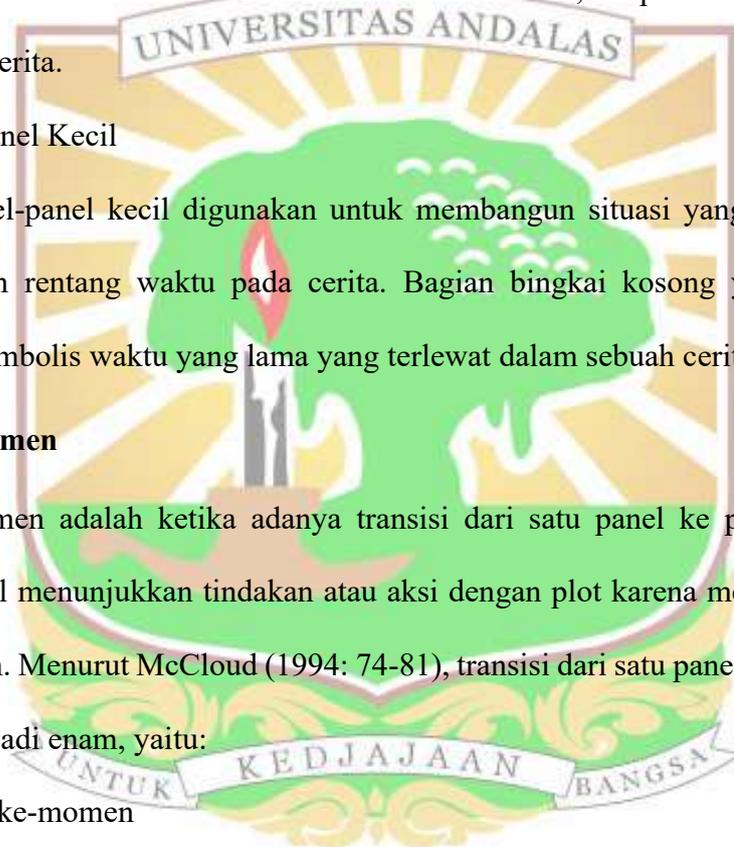
#### 1.6.2.4 Momen

Momen adalah ketika adanya transisi dari satu panel ke panel lainnya. Setiap panel menunjukkan tindakan atau aksi dengan plot karena merupakan satu keseluruhan. Menurut McCloud (1994: 74-81), transisi dari satu panel ke panel lain dibagi menjadi enam, yaitu:

##### 1. Momen-ke-momen

Momen ke momen adalah transisi di mana panel-panel dalam komik menunjukkan momen yang terjadi dalam komik. Contohnya momen ketika laba-laba berjalan mendekati wajah orang yang sedang tertidur pulas. Dalam panel terlihat laba-laba berada pada suatu posisi, di panel berikutnya ia terlihat berpindah posisi lebih dekat ke wajah tokoh di cerita.

##### 2. Aksi-ke-aksi



Transisi ini digunakan untuk menjaga alur atau perkembangan cerita. Contohnya adalah adegan memukul *baseball*. Tokoh berposisi siap memukul bola di satu panel, lalu di panel selanjutnya tokoh digambarkan sudah mengayunkan tongkatnya memukul balik bola tersebut.

### 3. Subjek-ke-subjek

Transisi ini berguna dalam mengubah perspektif pembaca. Dalam transisi ini pembaca harus memiliki pemahaman atau gambaran tentang kejadian yang terjadi pada panel.

### 4. Scene-ke-scene

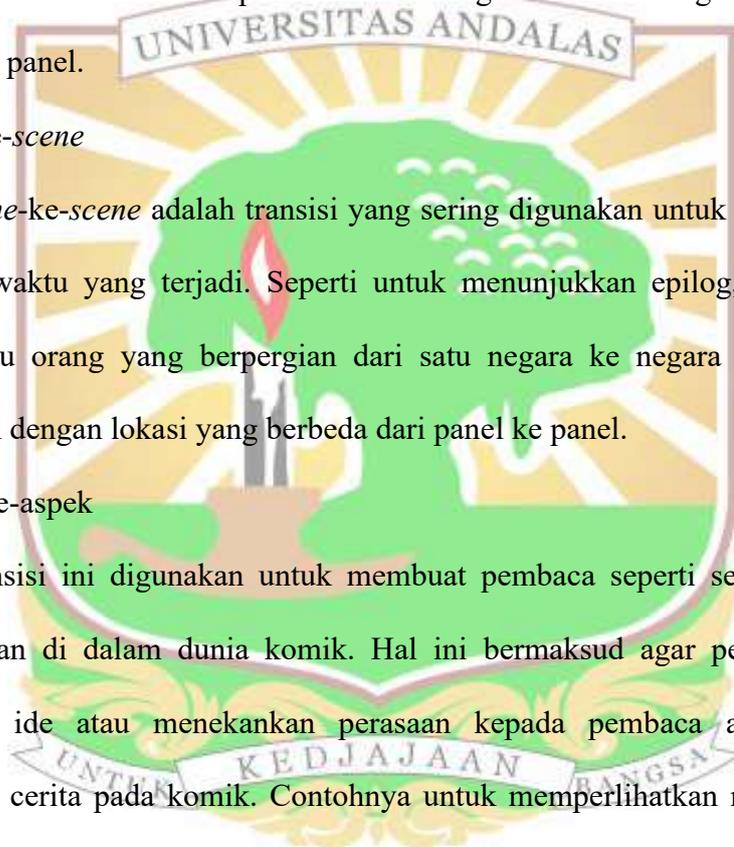
*Scene-ke-scene* adalah transisi yang sering digunakan untuk menunjukkan rentangan waktu yang terjadi. Seperti untuk menunjukkan epilog, waktu yang berlalu, atau orang yang berpergian dari satu negara ke negara lainnya yang ditunjukkan dengan lokasi yang berbeda dari panel ke panel.

### 5. Aspek-ke-aspek

Transisi ini digunakan untuk membuat pembaca seperti sedang melihat pemandangan di dalam dunia komik. Hal ini bermaksud agar pembaca dapat memahami ide atau menekankan perasaan kepada pembaca agar semakin menghayati cerita pada komik. Contohnya untuk memperlihatkan musim panas, pada satu panel digambarkan langit dengan cahaya matahari yang terik, dan di panel selanjutnya gambar wajah seseorang yang sedang memandang langit tersebut.

### 6. Tidak berurutan

Transisi ini merupakan gabungan dari 2 panel atau lebih yang sama sekali tidak memiliki persamaan. Contohnya pada satu panel diperlihatkan gambar bulan, dan di panel selanjutnya diperlihatkan gambar ikan.



### 1.6.2.5 Alur

Alur adalah arah yang digunakan dalam transisi panel ke panel di komik. Alur digunakan untuk menggiring pembaca bernavigasi dari panel ke panel agar pembaca dapat memahami komik. Alur di komik terbagi menjadi dua yaitu kiri ke kanan dan kanan ke kiri. Komik Jepang menggunakan alur kanan ke kiri. Sebaliknya, komik barat menggunakan alur kiri ke kanan.

### 1.6.2.6 Citra

Citra adalah bentukan karakter dalam sebuah komik. Citra memiliki tujuan agar karakter dalam komik terlihat hidup dan sesuai dengan sifat yang diperlukan dalam sebuah plot. Menurut McCloud (1994:118-137), citra terbagi menjadi tiga yaitu:

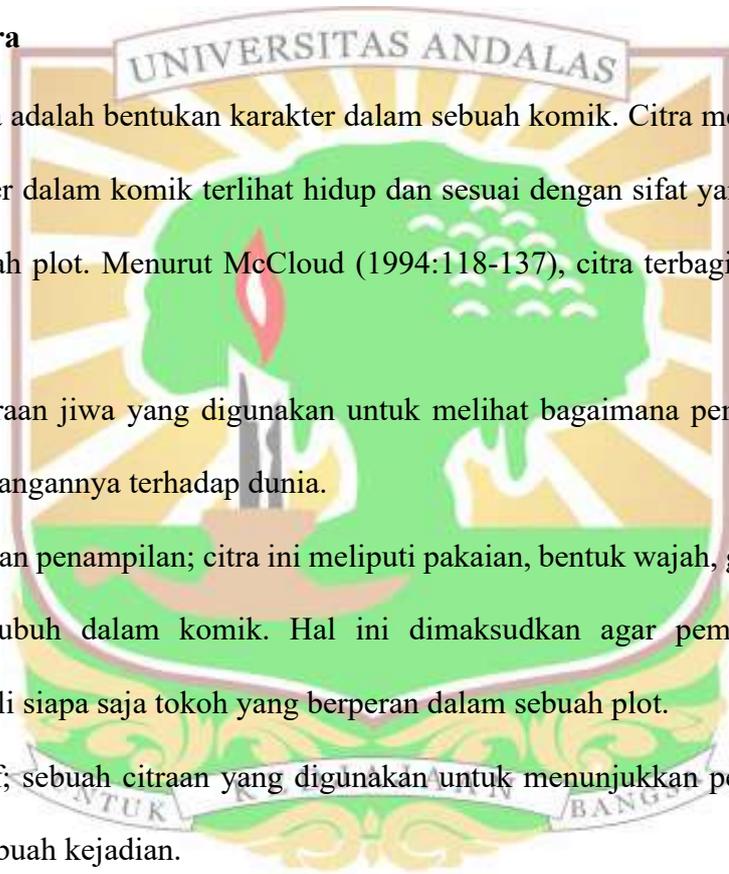
1. Jiwa; citraan jiwa yang digunakan untuk melihat bagaimana pemikiran tokoh dan pandangannya terhadap dunia.
2. Perbedaan penampilan; citra ini meliputi pakaian, bentuk wajah, gaya karakter, bentuk tubuh dalam komik. Hal ini dimaksudkan agar pembaca mampu mengenali siapa saja tokoh yang berperan dalam sebuah plot.
3. Ekspresif; sebuah citraan yang digunakan untuk menunjukkan perasaan tokoh dalam sebuah kejadian.

## 1.7 Metode Penelitian

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan membaca manga *Touhou Forbidden Scrollery* secara keseluruhan. Lalu mencari penggalan-penggalan halaman yang mengandung tokoh dan penokohan Futatsuiwa Mamizou.

### 2. Penganalisisan Data



Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menginterpretasikan penggalan-penggalan halaman yang ditemui dengan analisis unsur intrinsik dan teori komik untuk memudahkan penulis memahami unsur-unsur pembangunan cerita.

### 3. Penyajian Data

Kesimpulan dan hasil analisis data dari penelitian ini dijabarkan menggunakan kalimat deskriptif tanpa menggunakan tabel atau grafik, lalu alur cerita dari tiap halaman dijelaskan menggunakan teori komik, lalu diberikan kesimpulan dari analisis yang digunakan dan menjawab pertanyaan rumusan masalah.



## 1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun ke dalam empat bab sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II adalah unsur intrinsik manga *Touhou Suzunaan Forbidden Scrollery* karya ZUN dan Harukawa Moe.

BAB III adalah deskripsi tokoh dan penokohan Futatsuiwa Mamizou pada manga *Touhou Suzunaan Forbidden Scrollery* karya ZUN dan Harukawa Moe.

BAB IV adalah bab penutup yang berisikan kesimpulan dan saran.



