

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mimpi adalah penghubung antara kondisi bangun dan tidur. Mimpi telah menjadi sesuatu yang membingungkan bagi umat manusia sejak awal peradaban hingga saat ini. Otak juga berperan dalam mimpi yang terjadi mulai dari mimpi yang rumit hingga sederhana. Mimpi merupakan ekspresi yang terdistorsi atau yang sebenarnya dari keinginan-keinginan yang terlarang diungkapkan dalam keadaan terjaga (Hall & Lindzey, 1993).

Freud mengatakan (dalam Calvin S. Hal & Gardner Lindzey, 1998) bahwa dengan mimpi, seseorang secara tak sadar berusaha memenuhi hasrat dan menghilangkan ketegangan dengan menciptakan gambaran tentang tujuan yang diinginkan, karena di alam nyata sulit bagi kita untuk mengungkapkan kekesalan, keresahan, kemarahan, dendam, dan yang sejenisnya. kepada objek-objek yang menjadi sumber rasa marah, maka muncullah keinginan itu dalam bentuk mimpi. Perwujudan mimpi adalah bisikan jiwa yang masuk dalam hati, dan kondisi-kondisi rohani yang tergambar dalam imajinasi.

Freud (2002) juga mengatakan hampir semua mimpi merupakan upaya pemenuhan keinginan. Jika dorongan atau ketegangan tidak tersalurkan dalam kehidupan nyata, maka akan terjadi pemindahan dalam keadaan tidur melalui mimpi. Mimpi mempunyai dua isi yaitu isi *manifes* dan isi *laten*. Isi *manifes* merupakan gambar-gambar yang kita ingat ketika kita terjaga, dan muncul ke dalam pikiran kita ketika kita mencoba mengingatnya. Isi *laten* oleh Freud disebut juga “pikiran-pikiran mimpi” merupakan sesuatu yang tersembunyi bagaikan

sebuah teks asli yang keadaannya primitif dan harus disusun ulang melalui gambar yang sudah diputarbalikkan sebagaimana disajikan oleh mimpi manifes (Milner, 1992:27). Mimpi merupakan keinginan yang tidak tersalurkan dalam kehidupan nyata. Biasanya keinginan yang tidak tersalurkan ini bisa muncul dalam bentuk mimpi. Mimpi itu terdapat juga dalam karya sastra Jepang seperti *tanpen*.

Tanpen termasuk ke dalam *Shosetsu* (小説). *Shosetsu* terbagi dua yaitu *Chouhen* dan *Tanpen*. *Chouhen* menurut kanji Matsuura yaitu panjang, *chouhen shosetsu* 長編諸説 merupakan cerita yang panjang (1994:113). sedangkan *tanpen* (短編小説) memiliki arti singkat atau juga bisa disebut dengan novel pendek. Novel pendek merupakan salah satu bentuk karya fiksi yang memperlihatkan sifat serba pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku, dan jumlah kata yang digunakan (Priyatni, 2010:126). Biasanya novel pendek terdiri dari 500 sampai 30.000 kata, tetapi cerita dengan kisaran 10 sampai 20 halaman masih dapat dikatakan novel pendek.

Tanpen juga terdiri dari beberapa cerita yang diciptakan oleh pengarang kesusastraan Jepang. Salah satu pengarang yaitu Kato Shigeaki. Kato Shigeaki merupakan seorang penyanyi, aktor dan juga penulis asal Jepang yang lahir pada tanggal 11 Juli 1987 di Osaka. Ia merupakan anak tunggal di keluarganya. Ia bergabung dengan agensi Johnny & Associates pada tanggal 17 April 1999, saat itu ia masih berusia 11 tahun. Kemudian debut sebagai anggota *NEWS* pada tahun 2003. Bersama dengan *NEWS* ia bermain gitar, mengkomposisi beberapa lagu *NEWS* yang liriknya juga ia tulis sendiri. Kato Shigeaki lulus dari Universitas Aoyama Gakuin dengan gelar sarjana Hukum pada tahun 2010. Ia memasuki

dunia penulis pada tahun 2012. Saat itu novel pertamanya yang terbit yaitu *Pink to Grey*. Karya-karya dari Kato Shigeaki belum ada yang diterjemahkan ke bahasa asing termasuk *Ren'ai shōsetsu (kari)*. Tahun 2016 Kato Shigeaki ini merilis mini drama yang di dalamnya termasuk beberapa cerita *Ren'ai shōsetsu (kari)*. Dalam mini drama ini tokoh utamanya bernama Hashimoto Jun, sementara di *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* tidak ada dituliskan nama tokoh utamanya. Oleh karena itu peneliti mengambil nama Hashimoto Jun sebagai nama untuk karakter *boku* yang di *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)*.

Tanpen Ren'ai shōsetsu (kari) menceritakan tentang seorang laki-laki yang bernama Hashimoto Jun, Ia bekerja sebagai seorang penulis. Ia mendapatkan permintaan menulis cerita yang menggambarkan pola cinta seorang pria, seperti patah hati atau cinta pertama. Permintaan ini dikirim melalui email dari editor majalah mingguan wanita populer. Batas waktu satu bulan. Saat dia membuka laptop dan mulai menulis Judul “Kisah Cinta Sementara” Ia melihat ke layar namun tangannya tidak bergerak sama sekali. Ia merasa tidak bisa menulis. Lalu dia mengeluarkan botol wiski dari laci meja dan meminumnya. Saat dia tertidur, dia memimpikan seorang gadis dengan mata bening seperti *Amber*¹, ada tahi lalat sederhana di sebelah matanya, Ia tidak memiliki hidung tinggi tetapi lurus dan meninggalkan kesan. Keningnya dibingkai oleh rambut hitamnya, dan lehernya yang menggoda mengingatkannya pada seekor bangau.

Mimpi yang dialaminya ini hanya berlaku kalau peran utamanya wanita, dan penjelasan yang dibuat pada komputer hanya 200 kata saja. Ia pernah mencoba membuat lebih dari 200 kata dan tokoh wanita diganti dengan binatang namun, saat dia tidur apa yang dibuatnya tidak terjadi di mimpinya. Karena hal ini

¹ warna Orange kekuning-kuningan yang berasal dari sebuah material fosil resin kayu.

dia selalu ingin tidur untuk bertemu dengan wanita yang Ia inginkan. Keinginan untuk tidur semakin bertambah ketika Ia membuat sosok wanita cinta pertamanya di masa lalu yang bernama Yukie untuk dimimpikannya. Karena Ia ingin sekali bertemu dan menjalani hidup bersama Yukie, di akhir mimpinya Ia terus bertanya kepada Yukie apa yang ingin dilakukannya. Semua keinginan Yukie dibuat ke dalam komputer dan terkabulkan dalam mimpinya.

Tanpen ini memperlihatkan bagaimana bentuk mimpi dan pengaruhnya terhadap tokoh utama yaitu si Hashimoto Jun. Mimpi yang dialami oleh Hashimoto Jun membuat Ia selalu betah untuk tidur tanpa memikirkan hal yang lain. Berikut salah satu contoh kutipan dari tokoh Hashimoto Jun yang lebih memilih tidur untuk bertemu wanita masa lalunya yang terdapat pada *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki.

目が醒めると、どうにかしてまた眠りについた。僕は何度も何度も彼女に逢うために眠り、飽きることなく微笑む彼女を見続けた。再会すればするほど、あの初恋の、浮き立つような感覚を鮮明に思い出していく。

(Kato, 2015:32)

Me ga sameru to, dōnika shite mata nemuri ni tsuita. Boku wa nan domo nan domo kanojo ni au tame ni nemuri, akiru koto naku Hohoemu kanojo o mi tsuzuketa. Saikai sureba suru hodo, ano Hatsukoi no, ukitatsu yōna kankaku o senmai ni omoidashite iku.

Ketika saya bangun, saya berhasil tertidur lagi. Saya tidur berulang kali untuk melihatnya dan terus mengawasinya tersenyum tanpa merasa lelah. Semakin saya bertemu lagi, semakin saya akan mengingat sensasi cinta pertama itu.

Berdasarkan kutipan di atas digambarkan bahwa tokoh Hashimoto Jun sangat menikmati mimpinya sehingga membuat dia selalu ingin tertidur agar bisa bermimpi dan bertemu dengan cinta pertamanya di masa lalu.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana mimpi dan pengaruh terhadap tokoh Hashimoto Jun dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki karena dalam *tanpen* tersebut terdapat bagaimana mimpi dan juga pengaruhnya terhadap tokoh Hashimoto Jun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat dua rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana unsur intrinsik dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki?
2. Bagaimana mimpi dan pengaruhnya terhadap tokoh Hashimoto Jun dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membahas tentang bagaimana mimpi terjadi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori mimpi yang dikemukakan oleh Sigmund Freud. Data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana mimpi dan pengaruhnya terhadap tokoh Hashimoto Jun dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki?
2. Mengetahui unsur intrinsik dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu dapat menerapkan ilmu serta teori yang telah dipelajari dalam menganalisa karya sastra terutama kesusastraan Jepang. Penelitian ini bisa memberikan kontribusi terhadap penelitian lain yang memerlukan referensi tentang karya sastra tinjauan Psikologi Sastra, mengenai teori mimpi yang menggunakan objek *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis yaitu dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan penulis terhadap karya sastra Jepang. Memperkaya penelitian terhadap kesusastraan Jepang khususnya untuk jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat membantu pemahaman sastra dalam memahami karya sastra khususnya memahami bagaimana mimpi dan pengaruhnya terhadap tokoh Hashimoto Jun dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki.

1.6 Tinjauan Pustaka

Peneliti menggunakan pendekatan psikologi sastra untuk mencari bagaimana mimpi dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki. Peneliti belum menemukan penelitian sebelumnya terkait mimpi dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki. Berikut peneliti menggunakan tinjauan pustaka berupa pendekatan yang mirip.

Antonius Sulis Setiawan (2008), dalam skripsinya yang berjudul "*Makna mimpi dan bentuk fantasi tokoh Ashira Trivurti dalam novel Jukstaposisi karya Calvin Michel Sidjaja*". Dalam skripsi ini Antonius menyimpulkan tokoh Ashira ini menganggap dunia mimpi adalah yang terjadi dalam kehidupan sehari. Sedangkan dunia nyata merupakan dunia mimpi. Antonius melakukan penelitian dengan pendekatan struktural dan psikologi sastra. Pendekatan struktural diambil dari bagaimana tokoh dan penokohan dari tokoh utama yang tidak lain adalah Ashira. Sedangkan dari psikologi sastra, Antonius mengambil bagaimana bentuk fantasi yang dialami oleh Ashira dan apa arti makna mimpi dari tokoh tersebut. Metode yang digunakan Antonius dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis. Dapat disimpulkan bahwasanya terdapat keterbalikan asumsi kehidupan sehari-hari dianggap sebagai dunia nyata dan dunia nyata dianggap sebagai mimpi.

Paramita Indra Zakaria (2014), dalam skripsinya "*Interprestasi Mimpi dan Pengaruhnya Pada Kontruksi Psikologis tokoh Jarot dalam Novel Hubbu*". Penelitian ini menggunakan metode penelitian psikologi sastra. Teori Psikoanalisis digunakan untuk menganalisa mimpi-mimpi tokoh dalam novel Hubbu. Dengan fokus penelitian terhadap teks mimpi, penelitian ini berupaya

mengetahui mimpi laten dan pikiran manifes melalui mekanisme kerja mimpi pada mimpi-mimpi tersebut. Mimpi yang dialami tokoh Jarot merupakan hasil dari konflik batin berupa keinginan dan pemikiran yang terepresi. Untuk mengetahui dan menjelaskan keinginan pemikiran tersebut, digunakan pendekatan Psikologi Sastra melalui mekanisme kerja mimpi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan kajian pustaka.

Vonda Aprilia Putri (2016), dalam skripsinya "*Fenomena mimpi tokoh utama dalam novel mimpi bungsu karya Vanny Chrisma W*". Vonda mengatakan bahwa si bungsu mengalami beberapa fenomena mimpi, seperti bertemu peri, temannya yang berubah menjadi kalajengking, dikejar-kejar tengkorak hidup. Di sini Vonda mendapatkan beberapa makna mimpi yang dialami oleh tokoh bungsu tersebut. Dalam skripsi Vonda mengatakan bahwa mimpi yang dialami tokoh bungsu memberi dampak positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari tokoh bungsu. Walaupun tokoh bungsu berubah jadi pribadi yang lebih baik setelah mendapat beberapa mimpi yang dialaminya, namun tetap saja memberi dampak buruk bagi tokoh bungsu, seperti pandai menyembunyikan sesuatu dari orang lain, dan lain sebagainya. Pendekatan yang diambil dalam skripsi Vonda ini adalah psikologi sastra. Hal ini dikarenakan berubahnya perilaku tokoh bungsu setelah mengalami mimpi tersebut.

Yulia Ulfah (2017) dalam jurnalnya yang berjudul "*Struktur Kepribadian Tokoh Satsuki Dalam Novel Moonlight Shadow Karya Yoshimoto Banana*". Penelitian ini mengenai problematika kehidupan remaja Jepang dimana sang tokoh utama Satsuki menggunakan dunia imajinasi sebagai usaha untuk melepas segala konflik batin yang ia hadapi. Konflik batin dalam diri Satsuki

menyebabkan suatu ketakutan dan kecemasan dalam menjalani kehidupan sehari-hari sehingga diasumsikan terdapat gangguan pada kejiwaan serta kepribadian tokoh yang patut diteliti. Penelitian ini menggunakan teori psikoanalisis yang dikemukakan oleh Sigmund Freud. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif. Dalam penelitian ini terdapat sebuah proses bagaimana struktur kepribadian merupakan proses awal terbentuknya konflik yang kemudian terbentuklah suatu mekanisme pertahanan konflik sebagai usaha tokoh utama dalam menyelesaikan konflik tersebut.

Fairuz Jamaan (2018) dalam jurnalnya yang berjudul "*Makna Mimpi, Kematian, dan Kecemasan pada Cerpen Shirakawa Yo Fune Karya Yoshimoto Banana*". Penelitian ini menganalisa makna mimpi, dan kaitannya dengan kematian yang terjadi pada tokoh-tokoh wanita dalam cerpen *Shirakawa Yo Fune* yaitu Terako dan Shiori. Kecemasan Terako yang tidak bisa memiliki Iwanaga sepenuhnya dan ketakutan akan kehilangan Iwanaga adalah kecemasan realitas yang timbul akibat rasio yang tidak mengizinkan keinginan dalam *id* dipuaskan. Penelitian fairuz ini menggunakan metode deskriptis analisis yang mendeskripsikan fakta-fakta yang disusul dengan analisis dengan menggunakan teori mimpi oleh Sigmund Freud. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu kecemasan tidak dapat direduksinya sehingga terjadi pemindahan berupa tidur dan kemudian berkembang menjadi kecemasan nerosis dengan selalu tidur yang sangat lelap terutama pada saat dia sendirian.

1.7 Landasan Teori

Penelitian terhadap *Tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki ini akan dianalisis menggunakan teori psikologi sastra dengan menerapkan teori mimpi oleh Sigmund Freud.

Psikologi Sastra

Psikologi sastra merupakan sebuah ilmu penelitian multidisiplin. Pada awalnya Psikologi hanya ilmu yang mempelajari tentang aspek-aspek kejiwaan manusia secara riil atau nyata. Tapi seiring dengan perkembangan ilmu sastra aspek psikologi mempengaruhi pengarang dalam membuat sebuah karya sastra. Dalam hal kaitan psikologi dan sastra Jatman (dalam Endraswara 2003:97) sastra dan psikologi memiliki keterkaitan secara tak langsung sastra dan psikologi memiliki objek yang sama yaitu kehidupan manusia.

Perbedaan gejala-gejala kejiwaan yang ada dalam karya sastra dengan manusia nyata adalah Psikologi sastra yang merupakan gejala kejiwaan dari manusia imajiner, sedangkan dalam ilmu psikologi adalah gejala kejiwaan pada manusia riil (Endraswara, 2003:97). Antara psikologi dan sastra akan saling melengkapi dan saling berhubungan sebab hal tersebut dapat digunakan untuk menemukan proses penciptaan sebuah karya sastra. Psikologi digunakan untuk menghidupkan karakter para tokoh yang tidak secara sadar diciptakan oleh pengarang.

Pendekatan dalam psikologi sastra ada tiga, yaitu :

- (1) pendekatan ekspresif yang menekankan pengekspresian ide-ide ke dalam karya sastra.
- (2) pendekatan tekstual yang menekankan pada psikologi tokoh.

(3) pendekatan reseptif yang mengkaji psikologi pembaca (Endraswara, 2008:99).

Pendekatan yang digunakan untuk penelitian ini adalah pendekatan tekstual yaitu melalui jiwa atau aspek psikologis tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam karya sastra itu. Pendekatan tekstual tidak dapat lepas dari teori Freud yaitu teori mimpi. Teori mimpi yang diterapkan pada suatu karya sastra yang menggunakan tinjauan psikologi sastra. Psikologi sastra dapat mengungkapkan tentang sesuatu kejiwaan baik pengarang, tokoh karya sastra, maupun pembaca karya sastra.

1.7.1 Teori Mimpi

Sigmund Freud mengatakan bahwa mimpi merupakan produk mental yang dapat dipahami dan dapat ditafsirkan. Dalam bukunya tentang mimpi, Freud (1900) mengartikan mimpi sebagai percobaan tersamar pada pemenuhan harapan. Dengan demikian, Freud memaknai bahwa mimpi menyangkut harapan atau kebutuhan yang ternyata tidak begitu banyak dan harus ditekan (*repress*) atau dihilangkan (*banished*) dari keadaan sadar (Dharma-Adriyanto, 1987: 264).

Menurut Freud dalam *Interpretation of Dream* yang dikutip Rita Atkinson dkk, mimpi merupakan produk mental yang dapat dipahami dan diinterpretasikan. Mimpi juga sebuah upaya yang tersembunyi untuk penentuan sebuah harapan. Mimpi merupakan jalan kerajaan menuju alam bawah sadar dan keinginan atau ketakutan bawah sadar dalam bentuk yang disangkal. Mimpi merupakan bentuk, isi, dan kegiatan yang paling primitif dari jiwa seseorang.

Freud juga menghubungkan karya sastra dengan mimpi. Sastra dan mimpi dianggap memberikan kepuasan secara tidak langsung. Mimpi seperti tulisan, merupakan sistem tanda yang menunjuk pada sesuatu yang berbeda, yaitu melalui

tanda-tanda itu sendiri. Perbedaan antara karya sastra dan mimpi adalah karya sastra terdiri atas bahasa yang bersifat linear, sedangkan mimpi terdiri atas tanda-tanda figuratif yang tumpang tindih dan campur aduk. Mimpi dan sastra merupakan angan-angan halus (Endaswara, 2008:200).

Alasan yang dibangun oleh Freud bermanfaat dalam memahami karya-karya sastra, misalnya bila dikaitkan dengan karya seni sebagai manifestasi introver dan neurosis, sebagai akibat manusia tidak bisa menerima kenyataan sehari-hari yang tak terpenuhi (Endaswara, 2008:201).

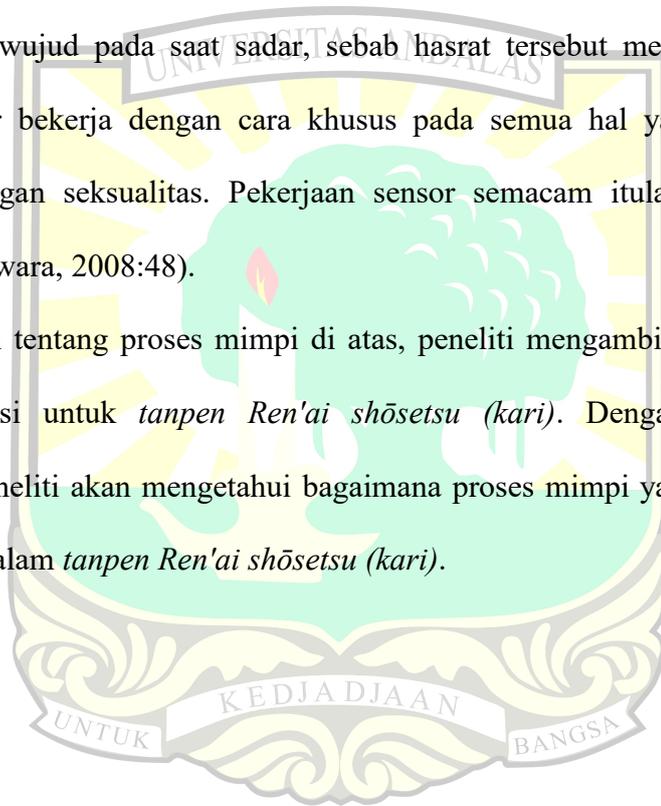
Mimpi mempunyai dua isi yaitu isi *manifes* dan isi *laten*. Isi *manifes* merupakan gambar-gambar yang kita ingat ketika kita terjaga, dan muncul ke dalam pikiran kita ketika kita mencoba mengingatnya. Isi *laten* oleh Freud disebut juga “pikiran-pikiran mimpi” merupakan sesuatu yang tersembunyi bagaikan sebuah teks asli yang keadaannya primitif dan harus disusun ulang melalui gambar yang sudah diputarbalikkan sebagaimana disajikan oleh mimpi manifes (Milner, 1992:27).

Uraian tentang mimpi tercakup dalam suatu proses atau pekerjaan mimpi yang disebut : *figurasi*, *kondensasi*, *pemindahan*, dan *simbolisasi*. Pertama figurasi, bermimpi merupakan suatu cara tertentu agar hasrat kita terwujud dalam bentuk nyata dan aktual. Proses mimpi semacam ini disebut figurasi, pikiran mimpi yang kerap kali difigurasikan dalam bentuk gambar atau kata-kata. Kedua kondensasi, yaitu menggabungkan beberapa pikiran tersembunyi atau menumpukkan beberapa pikiran dalam satu imaji tunggal. Proses ini menghasilkan suatu lukisan yang berbeda atau menciptakan suatu gambar baru. Ketiga pemindahan, yang berarti gambaran mimpi digantikan oleh gagasan lain

yang tidak ada kaitannya. Keempat simbolisasi, yaitu gambaran mimpi yang berhubungan dengan pikiran tersembunyi melalui hubungan analogis. Gambaran mimpi yang Gambaran-gambaran tertentu direpresentasikan secara universal oleh figur-figur yang tampaknya tak berbahaya. Perubahan dan pengalihan yang berlangsung menggunakan simbol.

Semua proses kondensasi, pemindahan, dan simbolisasi, membentuk apa yang dinamakan Freud “pekerjaan mimpi” dan membantu menyamarkan hasrat yang tidak terwujud pada saat sadar, sebab hasrat tersebut merupakan sasaran sensor. Sensor bekerja dengan cara khusus pada semua hal yang mempunyai hubungan dengan seksualitas. Pekerjaan sensor semacam itulah yang disebut represi (Endaswara, 2008:48).

Penjelasan tentang proses mimpi di atas, peneliti mengambil proses figurasi dan simbolisasi untuk *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)*. Dengan figurasi dan simbolisasi peneliti akan mengetahui bagaimana proses mimpi yang dialami oleh tokoh utama dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)*.



1.7.2 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, unsur secara faktual akan dijumpai jika seseorang membaca karya sastra (Nurgiantoro, 2007:23). Unsur intrinsik sebuah cerita adalah unsur-unsur yang turut serta membangun cerita. Kepaduan antara berbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah cerita berwujud. Unsur yang dimaksud yaitu penokohan, alur/plot, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain.

a. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan merupakan unsur penting dalam karya fiksi. Istilah tokoh merujuk kepada orang atau pelaku cerita dalam sebuah cerita (Nurgiantoro, 2007:156). Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Nurgiantoro membagi tokoh atas tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan antagonis, tokoh bulat dan tokoh sederhana.

b. Tema

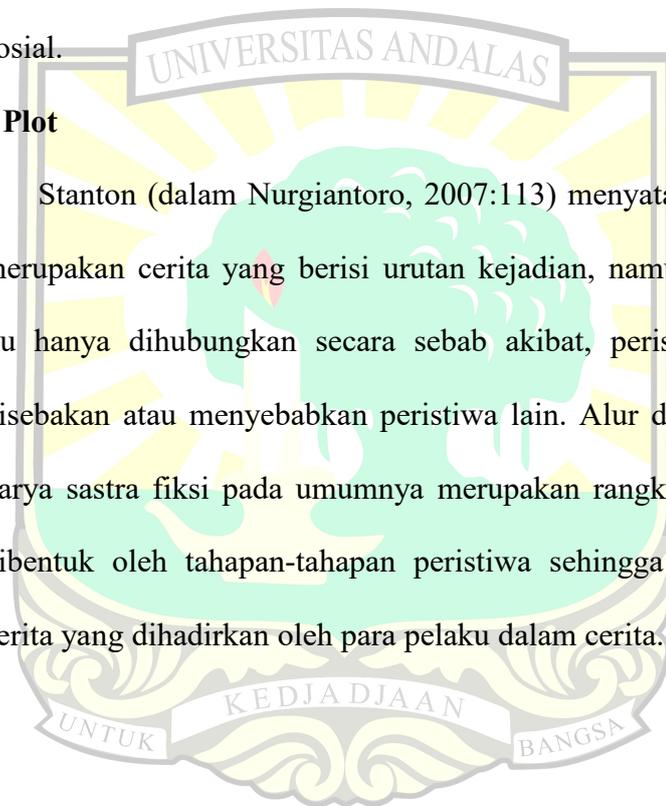
Tema merupakan makna yang dikandung cerita atau makna cerita (Nurgiantoro, 2007:133). Makna cerita dalam sebuah karya fiksi novel mungkin saja lebih dari satu. Hal inilah yang menyebabkan tidak mudahnya kita untuk menentukan tema pokok cerita.

c. Latar

Menurut Nurgiantoro (2007:216) latar merupakan sebuah kejelasan suatu peristiwa tempat dan waktu kejadian dalam cerita fiksi. Latar atau setting disebut juga sebagai landas tumpu yang mengarah pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan hubungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Unsur latar terbagi menjadi tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu, dan sosial.

d. Plot

Stanton (dalam Nurgiantoro, 2007:113) menyatakan bahwa plot merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa lain. Alur dalam novel atau karya sastra fiksi pada umumnya merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita.



1.8 Metode Penelitian

Metode merupakan prosedur yang dilakukan seorang peneliti dalam upaya mencapai tujuan dalam memecahkan masalah atau menguak kebenaran atas fenomena tertentu (Siswanto,2005:55). Metode juga berfungsi untuk menyederhanakan masalah-masalah sehingga lebih mudah dipecahkan dan dipahami. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yaitu memaparkan data melalui kata-kata bukan angka.

1. Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini yaitu *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki yang diterbitkan pada tahun 2015. Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan metode pustaka, yaitu dengan cara membaca keseluruhan *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* dengan cara baca ulang, lalu mengelompokkan data terkait mimpi dan bagaimana unsur intrinsiknya melalui kalimat dan kutipan-kutipan lalu menganalisisnya.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menganalisis unsur intrinsiknya terlebih dahulu, kemudian digunakan teori mimpi untuk mencari data yang berkaitan dengan tokoh Hashimoto Jun.

3. Metode Penyajian Data

Hasil analisis data dari *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki mengenai mimpi tokoh Hashimoto Jun akan dipaparkan menggunakan kalimat deskriptif tanpa menggunakan tabel ataupun grafik.

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini sistematika penulisan akan dijabarkan sebagai berikut :

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

Bab II Berisi analisis tentang unsur intrinsik *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki. Unsur intrinsik tersebut meliputi beberapa hal, yaitu tokoh, penokohan, alur/plot, latar, dan tema.

Bab III Berisi tentang mimpi dan pengaruhnya terhadap tokoh Hashimoto Jun dalam *tanpen Ren'ai shōsetsu (kari)* karya Kato Shigeaki.

Bab IV Penutup. Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran penelitian.

