

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan sebuah hasil karya seni dari imajinasi manusia. Karya sastra memiliki dua fungsi, yaitu untuk menghibur dan untuk mendidik. Hal yang menghibur dapat memperkaya pemahaman tentang warna-warni kehidupan, dapat menyentuh emosi pembaca, memberi kesan senang, gembira, bahkan dapat memberikan kesan kesedihan kepada para pembacanya. Karya sastra tergolong sebagai media komunikasi, suatu media yang dapat mengekspresikan atau mengungkapkan tentang suatu hal yang berhubungan dengan suatu permasalahan. Hal yang mendidik berfungsi untuk memberikan pembelajaran kepada pembaca tentang nilai-nilai kehidupan, dan pengalaman-pengalaman hidup yang tergambar di dalam suatu karya sastra.

Karya sastra sebagai seni bersifat kreatif, artinya sebagai ciptaan manusia yang berupa karya bahasa yang bersifat estetik (dalam arti seni), hasilnya berupa karya sastra misalnya novel, puisi cerita pendek, prosa, drama dan lain-lain. Sumardjo & Saini (1997: 3-4) menyatakan bahwa sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Sehingga sastra memiliki unsur-unsur berupa pikiran, pengalaman, ide, perasaan, semangat, kepercayaan (keyakinan), ekspresi atau ungkapan, bentuk dan bahasa.

Hasil karya sastra dibedakan menjadi karya fiksi dan karya non fiksi. Salah satu hasil karya sastra yang berbentuk prosa adalah komik. Sebagai sebuah bacaan komik hadir dengan keunikannya sendiri, komik 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 sehingga dapat menarik perhatian para pembaca.

Komik merupakan sebuah gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan sebuah cerita dan informasi kepada pembaca, baik cerita fantasi, serial petualangan, misteri, horror, maupun kehidupan sehari-hari. Seperti halnya cerita rekaan lainnya, komik juga merupakan sebuah cerita yang mengandung tujuan, pemberian hiburan kepada pembaca, yang kebenarannya sesuai dengan keyakinan pengarangnya. Artinya, kebenaran cerita rekaan tidak harus sama dengan kebenaran di dunia nyata.

Kalau pun bahannya diambil dari dunia nyata, tetapi sudah ditambah atau dikurangi oleh imajinasi pengarang sehingga kebenaran dalam karya sastra itu adalah kebenaran menurut si pengarang itu sendiri.

Di Indonesia sendiri, komik sudah cukup lama diperkenalkan. Banyak komik-komik asing yang masuk ke Indonesia dan mendapatkan sambutan yang baik dari para pembacanya. Meskipun banyak komik dari berbagai negara, komik jepang atau *manga* merupakan salah satu komik yang paling digemari di Indonesia karena banyak pilihan ragam cerita yang diberikan. *Slice of life* merupakan salah satu ragam cerita yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari tokoh utama yang ada di dalam cerita yang ditulis oleh pengarang. Salah satu contohnya yaitu komik *Danshi Koukousei no Nichijou*.

Danshi Koukousei no Nichijou merupakan sebuah judul *manga* atau komik karya Yasunobu Yamauchi, yang diterbitkan oleh Square Enix pada tanggal 21 Mei 2009. Sebuah komik yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari siswa Sekolah Menengah Akhir, yaitu Tadakuni, Yoshitake Tanaka, Hidenori Tabata. Mereka bertiga merupakan siswa dari sekolah khusus laki-laki SMA Sanada Utara. Ketiga karakter tersebut mempunyai sifatnya masing, yang membuat hari-hari mereka penuh warna. Komik ini tidak hanya menceritakan kisah-kisah di sekolah, melainkan juga kisah saat mereka sedang berkumpul dan mengacau di rumah temannya, kegiatan di luar sekolah, saat kerja *part time*, saat mereka liburan, dan lain sebagainya.

Dalam komik, kita juga dapat membaca kepribadian dan emosi tokoh-tokoh yang ada. Untuk memahami tokoh tersebut, sering kali kita membutuhkan sejumlah informasi yang berasal dari ilmu kejiwaan (psikologi), sehingga dapat mengidentifikasi dan menjelaskan kepribadian tokoh tersebut. Psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan. Konsep dasar psikologi kepribadian terletak pada kualitas kejiwaan. Kualitas kejiwaan terdiri dari tiga macam kualitas kejiwaan, yaitu emosionalitas, proses pengiring dan aktivitas. Tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung di dalam suatu karya.

Beberapa teori yang membahas tentang kepribadian, salah satu yang sering digunakan yaitu teori dari Sigmund Freud yaitu mengenai id, ego, dan superego. Sedangkan untuk pembahasan klasifikasi emosi, peneliti menggunakan teori dari David Krech yang membahas mengenai emosi atau rasa apa saja yang dimiliki oleh seseorang. Klasifikasi emosi sendiri terbagi menjadi empat bagian, yaitu emosi dasar, emosi yang berhubungan dengan stimulasi sensor, emosi yang berhubungan dengan penilaian diri sendiri, dan emosi yang berhubungan dengan orang lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin meneliti tentang struktur kepribadian dan emosi dari tokoh Tadakuni yang merupakan salah satu karakter dalam komik *Danshi Koukousei no Nichijou* karya Yasunobu Yamauchi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas di penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur kepribadian yang dominan dari tokoh Tadakuni dalam komik *Danshi Koukousei no Nichijou* berdasarkan teori Sigmund Freud?
2. Bagaimana emosi yang dominan diperlihatkan oleh tokoh Tadakuni dalam komik *Danshi Koukousei no Nichijou* berdasarkan teori David Krech?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan struktur kepribadian yang dominan dimiliki oleh tokoh Tadakuni dalam komik *Danshi Koukousei no Nichijou* karya Yasunobu Yamauchi berdasarkan teori dari Sigmund Freud.
2. Mendiskripsikan emosi yang dominan dimiliki oleh tokoh Tadakuni dalam komik *Danshi Koukousei no Nichijou* karya Yasunobu Yamauchi berdasarkan teori dari David Krech.

1.4 Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis membatasi hanya tokoh Tadakuni dalam komik *Danshi Koukousei no Nichijou* jilid 1 karya Yasunobu Yamauchi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang dapat memperkaya wawasan pembaca mengenai kepribadian suatu tokoh dalam komik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk peneliti lain yang ingin melakukan penelitian kesustraan yaitu tentang kepribadian tokoh dan emosi. Penelitian ini, khususnya diharapkan membantu para pembaca dalam belajar memahami tentang kepribadian dan macam-macam emosi manusia.