

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Karmila dan Febrianty (2018), karya sastra merupakan suatu pemikiran, ide, ideologi, dan kreativitas seorang pengarang yang dituangkan dalam bentuk. Menurut Nurgiyantoro dalam Mamonto *et al.* (2022), novel sebagai sebuah karya fiksi menawarkan sebuah dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan dan bersifat imajinatif. *Game visual novel* merupakan salah satu contoh *game* yang menggunakan elemen karya sastra. *Visual novel* adalah sebuah genre untuk media interaktif atau *game* yang berasal dari Jepang, yang menampilkan gambar bergaya *anime*. Genre ini menggabungkan dua unsur utama, yakni gambar (visual) dan cerita atau literatur yang biasanya diwakilkan oleh satu atau lebih tokoh utama mengenai lingkungan sekitarnya (novel). Akhir cerita *visual novel* berubah sesuai pilihan pemain di titik balik utama, yang memberikan motivasi untuk memainkan ulang permainan dan memilih keputusan alternatif setiap saat. Kemewahan gambar, palet warna yang semarak, pengabdian yang cermat terhadap kedalaman alur cerita dan desain serta pengembangan karakter merupakan aspek yang sangat penting dari media tersebut (Cavallaro, 2014). *Game visual novel* adalah jenis *game* interaktif yang menggabungkan elemen dari novel dan menampilkan cerita dengan teks, gambar, dan suara. Dalam *visual novel*, alur cerita dikembangkan dengan cara membaca narasi, melihat, dan mendengar dialog.

Tergantung dari *game*-nya, *game visual novel* bisa dimainkan dengan komputer, konsol permainan, dan perangkat *mobile*.

Layaknya karya sastra, *game visual novel* pun memiliki unsur-unsur pembentuk yang mirip. Unsur-unsur pembangun karya sastra terdiri dari dua macam. Menurut Nurgiyantoro (dalam Deta, 2023) dua unsur pembangun karya sastra adalah unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Nurgiyantoro pun mengemukakan bahwa “Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Banyak macam unsur intrinsik, unsur yang dimaksud misalnya tema, tokoh dan penokohan, alur, latar atau latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Dapat dilihat bahwa unsur pembentuk *visual novel* pun tidak jauh berbeda dengan unsur pembentuk karya sastra. Menurut Monica (2020), unsur pembangun *game visual novel* adalah genre, tema, alur cerita, penokohan, setting atau latar, dan amanat. Kita dapat melihat bahwa unsur pembentuk *game visual novel* sendiri tidak jauh berbeda dengan unsur pembentuk karya sastra pada umumnya.

Penokohan merupakan salah satu unsur pembentuk *visual novel*. Menurut Nurgiyantoro (dalam Irawan, 2021) Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Di dalam penokohan terdapat watak atau peran tokoh yang terdapat dalam sebuah novel, di antaranya, tokoh utama (protagonis), tokoh jahat/menantang (antagonis), dan tokoh pembantu (tirtagonis). Sedangkan menurut Karmini (dalam Riski, 2023) mengemukakan

bahwa Penokohan merupakan salah satu hal yang sangat penting bahkan menentukan dalam sebuah fiksi, tanpa ada tokoh yang di ceritakan dan tanpa ada gerak tokoh fiksi tidak ada artinya. Dapat disimpulkan bahwa penokohan memiliki peran krusial dalam karya seni, terutama dalam pembentukan karakter tokoh dalam cerita. Nurgiyantoro dan Karmini (dalam Riski, 2023) menegaskan pentingnya penokohan sebagai cara pengarang menggambarkan karakter, serta sebagai elemen yang menentukan dalam fiksi. Dengan adanya penokohan, pembaca dapat merasakan keberadaan, watak, dan peran masing-masing tokoh, yang secara kolektif membentuk dinamika dan keunikan dalam sebuah karya sastra.

Setting, atau latar, adalah unsur penting dalam pembentukan sebuah karya sastra. Setting merujuk pada tempat, waktu, dan situasi di mana cerita berlangsung. Penggunaan setting yang efektif dapat memberikan dimensi yang mendalam pada cerita, memperkaya pengalaman pembaca, dan menciptakan suasana yang mendukung alur cerita. Menurut Aminudin (dalam Deta, 2023), setting adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu maupun peristiwa serta memiliki fungsi fisik dan psikologi. Latar adalah keterangan mengenai waktu, ruang, dan suasana. Unsur latar ini memberikan konteks dan kerangka waktu-ruang di mana cerita atau karya sastra berlangsung. Latar memberikan warna dan suasana yang mendukung pengembangan karakter, plot, dan tema dalam suatu karya. Nurgiyantoro pun mengatakan, peristiwa-peristiwa cerita digambarkan melalui perbuatan, tingkah laku, dan sikap para tokoh (Funke, 2017). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penokohan atau karakterisasi tidak bisa dipisahkan dari latar atau setting.

Hubungan antara penokohan dan latar dalam sebuah karya sastra adalah sangat erat dan saling memengaruhi. Keduanya bekerja bersama-sama untuk membentuk keutuhan cerita dan memberikan kedalaman serta konteks yang diperlukan bagi pembaca. Karakter adalah elemen penting dalam studi sastra karena mereka mencerminkan nilai, konflik, dan perubahan tema yang diceritakan. Sementara karakter berkembang, perubahan mereka mungkin menunjukkan konflik, pertumbuhan, atau perubahan tema yang diceritakan.

Game Jepang yang bernama 魔法使いの約束 atau “Promise of Wizard”.

Promise of Wizard (魔法 使 い の 約 束, Mahatsukai no Yakusoku), atau paling dikenal sebagai Mahoyaku, adalah *game mobile* tanpa romansa yang dibuat oleh Coly dan sebagian besar ceritanya ditulis oleh Tsushimi Bunta dan Coly. Dalam *game* ini, pemain ditugaskan untuk melatih para penyihir dari berbagai negara untuk mempertahankan dunia dari kekacauan misterius yang dibawa oleh bulan. *Game* ini resmi dirilis pada 26 November 2019. *Game* terkenal lainnya yang dibuat oleh Coly sedang *On Air!* dan *Stand My Heroes*. Berbeda dengan apa yang dijelaskan di atas, *Mahoutsukai no Yakusoku* tidak dipengaruhi oleh pilihan pemain. Pilihan pemain mungkin mempengaruhi dialog antara pemain dan tokoh, tapi tidak mempengaruhi alur cerita.

Game ini mengisahkan tentang Akira yang tanpa sepengetahuannya tiba-tiba pindah ke dunia lain. Akira, yang sedang dalam perjalanan untuk pulang bertemu dengan seorang penyihir bernama Murr di dalam sebuah lift. Murr yang memanggil Akira sebagai *Kenja* (賢者) atau *Sage* meminta Akira untuk

memecahkan misteri dunia ini. Para penyihir dan manusia dihantui oleh bencana alam yang selalu muncul setiap satu tahun sekali, yakni *Ooinaru Yakusai* (大いなる厄災) atau yang akan disebut sebagai *The Great Calamity*. Akira, sebagai *Sage* mengemban tugas untuk menuntun 21 penyihir agar mereka bisa mengalahkan bencana itu. Nero merupakan salah satu dari 21 penyihir tersebut. Penulis memilih Nero diantara 22 karakter utama di *game Mahoutsukai no Yakusoku* ini karena Nero merupakan karakter yang paling cocok untuk penelitian ini.

Penelitian terdahulu dengan *game visual novel Mahoutsukai no Yakusoku* sebagai objek penelitian telah dilakukan, yakni penelitian berjudul “Ragam Danseigo dalam *Game Mahoutsukai no Yakusoku*” oleh Anyarika Ramadanti (2022). Meski penelitian tentang pengaruh latar terhadap karakterisasi tokoh cenderung mudah ditemukan, penulis belum menemukan penelitian terkait yang menggunakan objek *game Mahoutsukai no Yakusoku*. Penelitian tentang pengaruh latar terhadap karakterisasi yang dapat penulis temukan adalah penelitian berjudul “Peranan Latar dalam Membentuk Watak Tokoh dalam Novel Lukisan Tanpa Bingkai Karya Ugi Agustono oleh Nurbaitiana, Antonius, dan Sesilia.

Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa dapat ditemukan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana unsur pembentuk karya sastra berkaitan dengan satu sama lain, terutama penokohan dan latar. Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti hubungan karakteristik tokoh dengan latar dalam *game Mahoutsukai no Yakusoku*, berjudul Peran latar dalam Karakteristik tokoh Karakter Nero dalam *Game Mahoutsukai no Yakusoku*.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelataran pada *game Mahoutsukai no Yakusoku*?
2. Bagaimana karakterisasi tokoh Nero dalam *game Mahoutsukai no Yakusoku*?
3. Bagaimana hubungan antara latar *game Mahoutsukai no Yakusoku* dan karakteristik tokoh Nero sesuai alur cerita?

1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini hanya akan berfokus pada analisis dialog Nero dalam *game Mahoutsukai no Yakusoku* yang penulis anggap signifikan. Yaitu *Main Story 1*, *Main Story 1.2*, *Anniversary Story*, *East Prelude dan Etude series*, *Spot Story*, dan *Affection Story* serta hanya fokus terhadap latar sosial dan budaya tempat Nero berada.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis latar dalam *game Mahoutsukai no Yakusoku*.
2. Menganalisis karakterisasi tokoh Nero dalam *game Mahoutsukai no Yakusoku*.
3. Menganalisis hubungan antara latar dan karakterisasi Nero dalam *game Mahoutsukai no Yakusoku*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang teori lingkungan dalam sastra, juga memperkaya teori tentang hubungan antara karakter dan latar dalam karya sastra. Selain itu, penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dengan melihat bagaimana latar memengaruhi pertumbuhan karakter dalam cerita, penelitian ini akan meningkatkan pemahaman tentang teori hubungan antar unsur pembentuk dalam sastra. Ini juga akan memperkaya teori tentang hubungan antara karakter dan lingkungan dalam karya sastra.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penulis, menambah wawasan tentang hubungan antar unsur pembentuk dalam karya sastra.
2. Bagi penulis maupun pembaca, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana budaya dan nilai-nilai manusia tercermin dalam sastra melalui analisis karakter dan lingkungan.
3. Menjadi referensi bagi peneliti berikutnya yang membahas tema serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian. Yakni *game visual novel* sebagai karya sastra, pendekatan struktural, unsur intrinsik *game visual novel*, karakter dan karakterisasi tokoh, latar, serta pengenalan dasar mengenai *game Mahoutsukai no Yakusoku*.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.