BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Manga

2.1.1 Definisi Manga

Manga (漫画) adalah komik yang berasal dari Jepang dengan menggunakan bahasa Jepang yang menggabungkan gambar dan tulisan sehingga membuat sebuah cerita. Sedangkan menurut (Masluchi & Aryanto, 2020) berpendapat bahwa Istilah "*manga*" berasal dari bahasa Jepang untuk komik, tetapi istilah tersebut menjadi populer karena merambah gaya visual yang dibawanya. Dengan itu secara umum *manga* mencakup berbagai genre dan dapat ditulis untuk berbagai kelompok usia, mulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa. Dan Istilah "*manga*" juga digunakan di luar Jepang untuk merujuk pada komik atau novel grafis yang memiliki gaya atau pengaruh Jepang.

Sejarah *manga* memiliki perekembangan yang sangat berpengaruh. seperti pendapat Fahrani et al., (2021) yang mengumukakan bahwa manga sangat berpengaruh dalam perkembangan cerita bergambar, manga memiliki sejarah panjang di Jepang. Pada umumnya *manga* dibaca dari kanan ke kiri, berbeda dengan banyak tradisi baca Barat yang biasanya dari kiri ke kanan. manga melibatkan gambar dan teks yang dipresentasikan dalam panel-panel berurutan. Selain itu manga memiliki Karakteristik yang unik, yaitu seni manga melibatkan pemakaian garis yang ekspresif, mata besar, dan penggunaan berbagai teknik untuk

mengekspresikan emosi dan gerakan.

2.2 Manga sebagai Karya Sastra

Manga dapat dikategorikan sebagai karya sastra, dikarenakan didalamnya terdapat mengandung pesan atau cerita seperti yang terdapat pada novel, cerpen, dan karya sastra lainnya. menurut (Farhan & Febrianty, 2021) Komik atau manga adalah salah satu jenis karya sastra yang tidak terlepas akan gambaran psikologi tokoh-tokohnya. selain itu manga dapat dianggap sebagai jenis sastra yang unik dan berpengaruh. Meskipun manga sering dikaitkan dengan gambar dan ilustrasi, manga juga memiliki unsur naratif yang kuat dan mengandung elemen sastra penting.

2.2.1 Unsur Pembentuk Manga

A. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik dalam sebuah manga, seperti dalam karya sastra lainnya, mencakup berbagai elemen yang dapat ditemukan dan dianalisis secara langsung dari karya itu sendiri. menurut (Ashaditra & Andari, 2023) Unsur-unsur yang membentuk inti cerita, seperti tema, tokoh atau penokohan, latar, alur, dan gaya bahasa, disebut unsur intrinsik. Karena bentuknya yang pendek, cerpen membutuhkan penjelasan yang singkat dan tidak merinci detail yang tidak penting yang hanya akan memperpanjang cerita. berikut penjelasannya:

1. Tema

Tema adalah ide dasar atau pokok suatu pembahasan yang menjadi

fokus suatu pembicaraan, penelitian, karya seni, atau tulisan. Tema memberikan kerangkan kerja dan kesatuan konsep dalam suatu karya. Dan dapat mencakup berbagai topik dan dapat diidentifikasi sebagai gagasan umum atau pesan yang ingin disampaikan melalui suatu karya. Menurut Stanton dan Kenny dalam (Nurgiyantoro, 2015) yang mengemukakan bahwa Tema adalah pesan atau makna yang tersirat dalam sebuah karya sastra.

2. Tokoh atau Penokohan

Dalam manga, tokoh dan penokohan sangat penting karena mereka menjadi elemen utama yang membuat cerita hidup dan menarik bagi pembaca. Pengembangan karakter yang baik dapat membuat pembaca merasa terhubung dengan tokoh, ikut merasakan emosi mereka, dan memahami perjalanan atau perubahan yang mereka alami.

Tokoh cerita menurut Abrams dalam Nurhidayati, (2018) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan tindakan tokoh.

Namun dalam sebuah cerita tidak akan hanya satu tokoh atau satu pelaku melainkan banyak sekali. Dari banyaknya tokoh tersebut memiliki peranya masing – masing.

3. Latar

Latar adalah konteks ruang dan waktu di mana cerita pada manga

berlangsung. Ini bisa mencakup lokasi fisik, waktu, serta kondisi budaya dan sosial di mana peristiwa cerita terjadi. Latar juga memberikan kerangka kerja untuk cerita dan memengaruhi suasana, karakter, dan alur cerita. Menurut Abrams dan Stanton dalam (Nurgiyantoro, 2015) Latar adalah landasan yang menggambarkan tempat, waktu, dan lingkungan sosial di mana peristiwa-peristiwa dalam sebuah karya sastra berlangsung.

4. Alur

Alur Cerita adalah rangkaian peristiwa yang membentuk inti dari sebuah narasi atau karya sastra, termasuk dalam manga. biasanya mencakup pengenalan situasi awal, konflik atau tantangan, perkembangan cerita, puncak konflik, dan resolusi.

5. Gaya Bahasa

Gaya bahasa dalam manga adalah bagaimana kata-kata dan dialog disampaikan dan diungkapkan dalam narasi.

B. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik dalam manga merujuk pada elemen-elemen di luar karya manga itu sendiri yang dapat memengaruhi pemahaman dan interpretasi pembaca terhadap karya tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2015) yang menyatakan bahwa Unsur ekstrinsik merupakan elemen yang tidak hanya membentuk karya sastra, tetapi juga berperan dalam memengaruhi pembangunannya.

2.2.2 Unsur Unsur Pada Komik

Komik akan terbentuk dengan baik jika memiliki unsur – unsur pendukung di dalamnya. unsur ini akan membantu menyampaikan sebuah cerita dan membuat menarik perhatian pembaca. Suparmi (dalam Lelyani & Erman, 2021) menyatakan bahwa komik memiliki unsur yang terdiri dari panel, balon baca, narasi, dan efek suara. Berikut adalah unsur – unsur pembuat komik:

A. Panel

Panel pada komik adalah bingkai atau kotak yang berisikan sebuah satu gambar atau lebih gambar dan teks, yang digunakan untuk susunan dari urutan cerita. Dengan adanya pane akan membantu mengarahkan aliran cerita, menentukan ritme narasi dan membagi Tindakan atau adegan – adegan menjadi lebih mudah di pahami. Menurut Pratama et al., (2022) jenis jenis panel dibagi dalam tiga kelompok yaitu panel dalam satu halaman, satu panel dalam satu halaman penuh tanpa garis bingkai bisa berupa gambar, Bahasa, atau keduanya dan satu panel dalam dua halaman (yaitu gambar terpotong menjadi dua halaman).

Gambar 2.1 Contoh Panel

Sumber : https://images.app.goo.gl/iNDxyhNNSEuamFGw6

Selain itu di dalam komik terdapat *closure* yang merujuk pada bagaimana cara pembaca menghubungkan atau peralihan di antara panel panel tersebut. masih dalam Pratama et al., (2022) McCloud menyatakan satu unsur yang saling berkaitan dengan sebuah rangkaian panel yaitu *closure. Closure* pada komik dibuat melalui beberapa teknik dan dibuat untuk menciptakan ketegangan dan tantangan dalam narasi. ini dilakukan untuk beberapa detail di antara panel – panel. Jenis – jenis *closure* di bagi menjadi enam golongan menurut McCloud dalam Pratama di antaranya:

Berdasarkan dari peralihan waktu ke waktu

Gambar 2.2 Panel Berdasarkan Peralihan Waktu ke Waktu

Peralihan waktu ke waktu adalah melibatkan sebuah pergeseran dalam waktu diantara panel-panel. Peralihan ini dapat mencakup momen-momen yang sangat singkat, seperti beberapa detik atau bisa lebih Panjang, bisa seperti menit atau jam.

Berdasarkan dari aksi ke aksi

Gambar 2.3 Panel Berdasarkan Aksi ke Aksi

Peralihan aksi ke aksi melibatkan dari suatu tindakan langsung ke tindakan berikutnya yang terjadi dilakukan oleh tokoh atau objek yang sama. Dan

peralihan ini terjadi ketika munculnya sebuah dua kegiatan berbeda dalam satu panel.

Berdasarkan dari subjek ke subjek

Gambar 2.4 Panel Berdasarkan Subjek ke Subjek

Peralihan subjek ke subjek adalah melibatkan pergeseran fokus dari satu subjek ke subjek berbeda. Namun tetap pada adegan atau kontek yang sama. Peralihan ini sering digunakan untuk menunjukan sebuah interaksi tokoh atau perubahan fokus dari satu bagian penting ke bagian lainnya dan masih dalam urutan yang sama

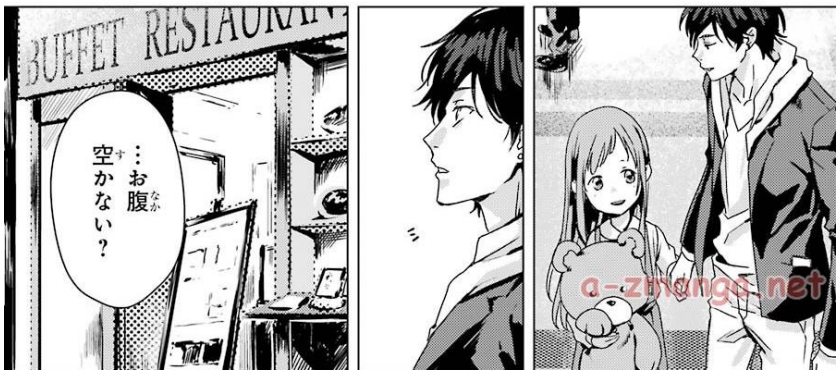
Berdasarkan dari adegan ke adegan

Gambar 2.5 Panel Berdasarkan Adegan ke Adegan

Panel berdasarkan adegan ke adegan adalah peralihan ketika adanya perubahan antara objek, subjek atau pada latar. Transisi ini digunakan

sebagai transisi yang terjadi dalam sebuah adegan dengan memperpendek alur maju.

Berdasarkan dari aspek ke aspek



Gambar 2.6 Panel Berdasarkan Aspek ke Aspek

Peralihan aspek ke aspek melibatkan perubahan dari satu bagian adegan ke bagian lain dalam konteks yang sama, dan menyoroti berbagai aspek dari suatu adegan untuk menciptakan suasana atau memberikan sebuah informasi yang lebih lanjut tentang situasi.

Berdasarkan dari *Non-sequitur*

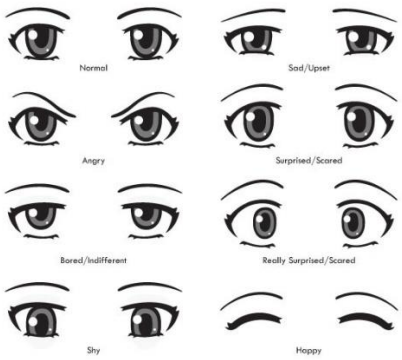
Gambar 2.7 Panel Berdasarkan *Non-sequitur*

Berdasarkan dari *non-sequitur* menurut Pratama et al., (2022) bahwa peralihan *non-sequitur* adalah peralihan yang tidak menunjukan sebuah

hubungan logis diantra panelnya.

B. Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah adalah detail yang menggambarkan emosi dan reaksi pada suatu karakter, seperti senyum, marah, sedih atau terkejut. Karena ekspresi wajah sangat penting untuk menyampaikan perasaan dalam karakterisasi pada sebuah komik. menurut Musnur & Faiz (2019) bahwa ekspresi tokoh adalah merupakan unsur terpenting dalam sebuaj cerita komik, untuk membangun emosi para penikmat komik. lalu McCloud dalam Musnur & Faiz (2019) bahwa ekspresi sendiri merupakan salah satu bentuk dari komunikasi yang biasa kita gunakan. bahwa kita semua tahu cara 'membaca' dan 'menulis' ekspresi menggunakan wajah. Oleh karena itu ada beberapa aspek penting dari ekspresi wajah komik. Posisi, ukuran, dan bentuk mata dapat ditunjukkan berbagai emosi seperti kebahagiaan, marah, kekecewaan, atau ketidakpastian. Lalu posisi alis, apakah terangkat, turun, atau pada posisi netral, bisa jadi memperkuat yang ditampilkan pada mata dan mulut.



Gambar 2.8 Ekspresi pada mata dan alis
Sumber: https://www.kibrispdr.org/unduh-16/cara-menggambar-ekspresi-wajah-anime.html

1. Bahagia

Jika mata berbinar atau terpejam bisa menunjukan kebahagiaan atau kegembiraan. serta alis yang berada di posisi netral atau sedikit terangkat dapat menujukkan pada tokoh sedang santai, nyaman atau merasa bahagia.

2. Sedih

Gambar 2.9 Ekspresi Bentuk Mata dan Alis Sedang Sedih

Sumber: https://www.anidraw.net/2019/10/Cara-Menggambar-Wajah-Anime-Nangis.html

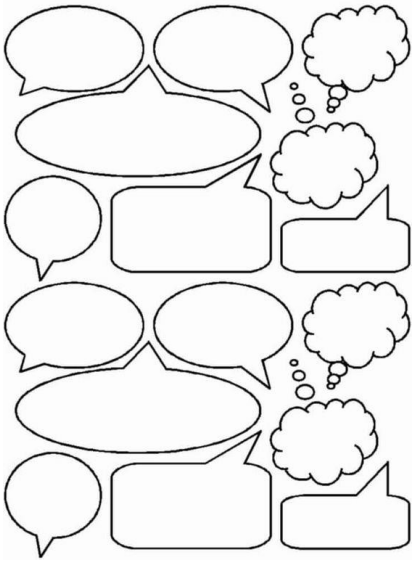
Jika mata yang tampak menurun dengan juga kelopak mata yang sedikit

menurun bisa menunjukkan kesedihan atau keputusasaan. Serta mat ajika disertai tetasan air mata atau mata yang berkilau maka dapat menunjukkan rasa sedih atau emosional. Lalu pada alis maka akan menurun ketengah atau mendekati mata itu memberikan sebuah kesan bahwa tokoh merasa tertekan atau kecewa.

3. Marah

Dalam komik, sering kali tokoh yang sedang marah digambarkan dengan alis yang sangat tajam dan sudut yang jelas. Lalu pada mata munkin sedikit menyipit dengan kerutan pada dahi.

C. Balon Kata



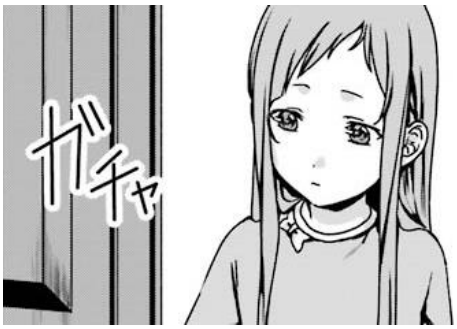
Gambar 2.10 Contoh Balon Kata

Sumber : https://id.pinterest.com/pin/844493673932383/

Balon kata adalah garis yang berbentuk seperti sebuah gelembung atau balon yang mengandung teks. Fungsi pada balon kata ini adalah untuk menyampaikan sebuah teks yang di ucapkan oleh tokoh komik, yang di

pikirkan, atau efek suara yang terkait pada aksi dalam panel tersebut.

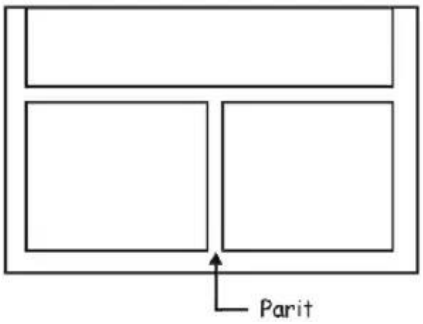
D. Suara Efek



Gambar 2.11 Suara efek pada komik

Suara efek pada komik digunakan untuk menambahkan sebuah audio pada cerita visual. Suara efek dapat membantu pembanca untuk membanyangkan bagaimana suara itu terdengar dalam sebuah adegan tersebut.

E. *Gutter* atau parit



Gambar 2.12 Gutter atau Parit pada Komik

Sumber : https://www.rifqifauzansholeh.com/2021/10/komik-pendidikan-media-pembelajaran.html

Gutter pada komik adalah sebuah ruang kosong di antara panel panel yang memisahkan satu gambar atau adegan dari gambar atau adegan berikutnya. Meski terlihat sebagai ruang kosong, *gutter* memiliki peran

penting dalam menyampaikan narasi dan mengarahkan pengalaman membaca.

F. Latar Belakang

Gambar 2.13 Latar belakang pada komik

Latar belakang pada komik memiliki peran penting dalam menciptakan suasana, konteks, dan detail visual yang mendukung narasi. karena dengan adanya latar belakang ini bisa menjadikan sebuah informasi tentang di mana dan kapan sebuah peristiwa terjadi.

2.3 Tokoh Dan Penokohan

Tokoh adalah sebuah pelaku dalam sebuah cerita, baik dalam karya sastra, drama, film, atau bentuk narasi lainnya. Menurut Aminuddin (dalam Milawasri, 2017) tokoh adalah peran yang membuat sebuah peristiwa dalam cerita fiksi, yang mampu merangkai cerita secara menyeluruh, tokoh mempunyai fungsi peran penting yaitu berperan untuk dapat dipahami oleh pembaca. sedangkan menurut Djibran (dalam Safandio, 2022) menyatakan bahwa penokohan adalah yang menyangkut pembentukan jati diri, watak, kebiasaan, dan karakter tokoh yang diceritakan. Penokohan merupakan hal penting dalam sebuah cerita karena tanpa adanya penuturan tokoh maka

sebuah cerita tidak akan berjalan, yang melainkan hanya deskripsi atau narasi saja. Namun menurut Zaidan (dalam Firdaus, 2019) penokohan merupakan proses penyajian tokoh – tokoh yang memberikan gambaran secara jelas ciri – ciri tokoh atau kebiasaan – kebiasaan yang tampak dalam sebuah cerita.

Menurut Nurgiyantoro (dalam Firdaus, 2019) Ada beberapa jenis – jenis yang terdapat pada tokoh cerita terdiri dari :

a) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh Utama adalah merupakan tokoh dalam sebuah cerita yang menjadi fokus utama dari alur dan perkembangan cerita. Menurut Firdaus (2019) menyatakan bahwa tokoh utama adalah tokoh yang sering muncul pada sebuah cerita dan berhubungan dengan satu sama lain dalam cerita. sedangkan untuk tokoh tambahan adalah tokoh yang berperang untuk mendukung alur cerita dan membantu pengembangan tokoh utama. Namun menurut Firdaus (2019) bahwa tokoh tambahan hanya muncul pada peran tertentu dalam sebuah cerita.

b) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Tokoh Protagonis adalah tokoh yang memiliki sifat baik dan memiliki prilaku yang positif. Hal ini sejalan dengan Firdaus (2019) yang menyatakan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh yang memiliki norma – norma berprilaku baik yang sesuai dengan nilai nilai yang ada di masyarakat. Jika Tokoh Antagonis adalah tokoh yang memiliki sifat buruk serta

perilakunya kurang di sukai oleh masyarakat. Masih dalam Firdaus (2019) bahwa tokoh antagonis merupakan tokoh berprilaku buruk pada sebuah cerita tersebut.

c) Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Tokoh statis adalah tokoh yang tidak mengalami perubahan baik dalam sifat, perilaku maupun, pandangan hidupnya. Sejalan dengan Firdaus (2019) bahwa tokoh statis adalah tokoh yang tidak berubah watakanya meskipun terlibat pada suatu peristiwa apapun. Sedangakan untuk tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami suatu perkembangan pada wataknya yang mempengaruhi pada isi cerita.

d) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Tokoh Sederhana adalah tokoh yang memiliki sifat atau kepribadian yang biasanya memiliki satu sifat dominan. Menurut Firdaus (2019) menyatakan bahwa tokoh sederhana yaitu tokoh yang hanya memiliki satu watak yang dominan saja. Jika untuk tokoh bulat sendiri adalah merupakan tokoh yang memiliki berbagai sisi kepribadiannya terhadap jati dirinya.

e) Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Tokoh tipikal adalah tokoh seperti sosok guru yang bijaksana atau sosok detektif yang cerdas dengan sifat – sifat umum yang sudah dikenal banyak orang. Namun menurut Firdaus (2019) bahwa tokoh tipikal yaitu tokoh yang sering menonjolkan pada kualitas pekerjaanya atau sesuatu yang bersifat lebih mewakilkan. Tokoh netral adalah tokoh yang tidak

mempengaruhi alur pada sebua cerita secara signifikan dan tidak akan terlibat pada konflik utama.

2.3.1 Prinsip penokohan

Prinsip penokohan adalah cara seorang pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter dalam sebuah cerita. Penokohan meliputi bagaimana sifat, sikap, pikiran, dan perilaku tokoh ditampilkan, baik melalui dialog, tindakan, maupun interaksi dengan tokoh lain. Menurut Nurgiyantoro (dalam Firdaus, 2019) Prinsip penokohan adalah proses pengenalan karakter yang diperlukan untuk memahami bagaimana karakterisasi tokoh dalam sebuah karya sastra dibangun. Dalam proses pengidentifikasian penokohan, terdapat beberapa prinsip, antara lain sebagai berikut:

a) Prinsip pengunlangan

Prinsip pengulangan adalah metode yang digunakan dengan mengidentifikasi kesamaan sifat, karakter, sikap, dan perilaku pada bagian-bagian cerita selanjutnya. Menurut Firdaus (2019) menyatakan bahwa Prinsip pengulangan dilakukan dengan mengamati kesamaan dalam sifat, karakter, sikap, dan perilaku pada bagian-bagian cerita yang muncul berikutnya. Kesamaan ini dapat muncul melalui dialog, tindakan, atau elemen lainnya. Sifat-sifat tokoh yang berulang biasanya dimaksudkan untuk menonjolkan kepribadian yang mudah dipahami oleh pembaca. Oleh karena itu, prinsip pengulangan sangat penting dalam mengungkapkan karakter tokoh dalam sebuah cerita.

b) Prinsip Pengumpulan

Prinsip pengumpulan adalah metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data kepribadian tokoh yang tersebar di seluruh cerita, sehingga diperoleh informasi yang saling melengkapi. Proses pengumpulan data ini penting, karena ketika data kepribadian tokoh yang tersebar digabungkan, akan terbentuk gambaran yang utuh dan menyeluruh mengenai karakter tokoh tersebut.

c) Prinsip kemiripan dan pertentangan

Prinsip kemiripan dan pertentangan adalah metode yang digunakan untuk membandingkan satu tokoh dengan tokoh lainnya dalam cerita. Satu tokoh mungkin memiliki kesamaan sifat dengan tokoh lain, tetapi juga akan menunjukkan perbedaan-perbedaan yang signifikan.

2.4 Karakterisasi

Karakterisasi adalah sebuah proses atau teknik yang digunakan untuk mengembangkan serta mendeskripsikan tokoh pada sebuah cerita atau pelukisan watak pada tokoh. Menurut Minderop (2018) menyatakan bahwa karakterisasi adalah sebuah pemeranan atau potret tokoh yang memiliki metode menggambarkan watak tokoh – tokoh dalam sebuah cerita. Dan masih dalam Minderop (2018) mengemukakan bahwa untuk menentukan sebuah watak pada tokoh ada dua cara pertama, metode langsung (*telling)* dan kedua, metode tidak langsung (*showing)*:

a. Metode Langsung (*Telling)*

Metode Langsung adalah cara menggambarkan suatu tokoh dengan

memberikan informasi tentang perwatakan, kepribadian serta latar belakang pada tokoh. Menurut Minderop (2018) menyatakan bahwa karakterisasi melalui penggunaan nama tokoh, penampilan tokoh, dan karakterisasi melalui dialog tokoh.

1. Karaterisasi Menggunakan Nama Tokoh

   Karakterisasi menggunakan nama tokoh merupakan cara menggambarkan tokoh dengan memanfaatkan makna dari nama mereka. Nama tokoh bisa memberikan tentang sifat, latar belakang, atau peran tokoh dalam cerita. Menurut Firdaus (2019) menyatakan bahwa karakterisasi dengan penggunaan nama tokoh pada karya sastra adalah untuk menumbuhkan sebuah gagasan pokok atau ide, yang memperjelas perwatakan pada tokoh. Sedangkan menurut Zenit (2019) menyatakan bahwa suatu nama yang diberikan kepada tokoh dalam sebuah cerita sering kali menyampaikan gagasan yang perlu diperjelas bagi penulis untuk menyempurnakan perwatakan pada tokoh. Oleh karena itu, penamaan tidak hanya mencerminkan sifat pada tokoh itu sendiri, tetapi juga dapat mengungkapkan tema dari novel, cerita pendek, atau drama melalui cerminan karakter yang diberikan kepada tokoh – tokohnya.

2. Karakterisasi Melalui Penampilan tokoh

   Karakterisasi melalui penampilan tokoh adalah metode menggambarkan tokoh dalam sebuah cerita dengan menggunakan detail fisik mereka. Hal ini sejalan dengan Zenit (2019) yang menyatakan bahwa penampilan tokoh adalah elemen penting dalam analisis karakterisasi. Misalnya pakaian yang dikenakan,

aksesoris yang dipilih, atau barang – barang yang dibawah oleh seorang tokoh dapat memperkuat kepribadian mereka.

3. Karakterisasi Melalui Tuturan Pengarang

Karakterisasi melalui tuturan pengaran adalah cara menggambarkan tokoh dalam sebuah cerita dengan menggunakan narasi atau deskripsi langsung dari pengarang. Menurut Alawiyah (2018) menyatakan bahwa metode ini memberikan ruang yang luas dan juga bebas untuk pengarang atau narrator ketika menentukan ceritanya.

b. Metode Tidak Langsung (*Showing)*

Metode Tidak Langsung (*Showing)* adalah cara menggambarkan tokoh dengan memperlihatkan perilaku, dialog, pikiran, dan reaksi mereka dalam situasi tertentu tanpa menjelaskan secara langsung. menurut Firdaus (2019) menyatakan bahwa metode tidak langsung adalah cara yang mengesampingkan keterlibatan pengarang, sehingga tokoh dapat mengekspresikan diri melalui perilaku dan tindakannya sendiri. Hal ini sejalan dengan Alwiyah (2018) yang mengemukakan bahwa metode tidak langsung atau metode dramatik, mengesampingkan diri mereka secara langsung melalui Tindakan dan perilaku mereka.

Karakterisasi melalui tindakan tokoh

a) Berdasarkan tingkah laku. Seperti contoh bahwa tokoh A selalu datang lebih awal ke kantor, menyapa setiap rekan kerjanya dengan senyuman, dan memastikan meja kerjanya tertata rapi sebelum memulai hari. Pada tokoh B

selalu datang telat ke kantor tanpa menyapa rekan kerjanya, selalu muram dan kasar pada rekan kerjanya.

b) Melalui Ekspresi wajah. Yaitu merujuk pada cara wajah seseorang menunjukkan perasaan atau emosi melalui perubahan pada wajah seperti dahi, alis, mata, hidung, dan mulut. Ekspresi wajah dapat mengungkapkan berbagai emosi seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, keheranan, atau ketertarikan, dan sering kali digunakan dalam komunikasi no-verbal sebagai penyampaian sebuah perasaan atau sebuah reaksi tanpa menggunakan kata-kata.

2.5 Karakterisasi Menurut Nurgiantoro

Menurut Kosasih dalam Milawasri (2018) ada dua cara yang dapat digunakan oleh pengaran untuk menggambarkan karakter tokohnya, yaitu dengan metode analitik dan metode dramatik. Masih dalam Milawasri (2018) bahwa Nugiantoro berpendapat bahwa teknik penggambaran tokoh dibagi menjadi dua jenis, yaitu teknik ekspositori dan teknik dramatik. Hal ini sejalan dengan Zenit (2019) menyatakan bahwa ada dua jenis teknik penokohan, yaitu teknik analitik dan teknik penokohan dramatik.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa teknik penggambaran karakter tokoh terbagi menjadi dua dan dapat dilakukan dengan teknik analitik dan teknik dramatik. Berikut penjelasan dari kedua teknik tersebut:

1. Teknik Penokohan Analitik

   Teknik penokohan analitik adalah metode pengarang secara langsung menjelaskan sifat atau karakter pada tokoh kepada pembaca. Menurut

Milawasri (2018) menyatakan bahwa penggambaran tokoh dalam cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, penjabaran, atau penjelasan secara langsung. Sedangkan menurut Zenit (2019) menyatakan bahwa teknik penokohan secara analitik yaitu adalah metode penggambaran tokoh secara langsung melalui penjabaran, deskripsi, atau penjelasan dari pengarang.

2. Teknik Penokohan Dramatik

   Teknik penokohan dramatik adalah metode di mana pengarang menggambarkan karakter secara tidak langsung, melalui tindakan, dialog, pemikiran, perasaan, serta interaksi tokoh dengan tokoh lain. Hal ini sejalan dengan Milawasri (2018) yang menyatakan bahwa Teknik dramatik adalah cara menggambarkan sebuah karakter tokoh secara tidak langsung, melalui ucapan, tindakan, serta komentar atau penilaian dari tokoh-tokoh lain dalam sebuah cerita. Teknik dramatik mencakup penggambaran fisik dan perilaku karakter, deskripsi kehidupan tokoh, penggunaan bahasa oleh tokoh, pengungkapan pikiran.

2.6 Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah cabang ilmu sastra yang mempelajari cerminan psikologis dalam diri para tokoh yang disajikan oleh pengarang, sehingga pembaca merasakan dan memahami karakter tersebut. Minderop (2018) menjelaskan bahwa psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan. Dalam menelaah sebuah karya psikologis hal penting yang perlu dipahami adalah ketika kita sejauh mana psikologi pengarang dan kemampuan

pengarang menampilkan para tokoh rekaan yang terliat dengan masalah kejiwaan. Sehingga Bahwa karya sastra mencerminkan proses dan aktivitas mental. maka karya sastra selalu mencerminkan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk aspek psikologis.

2.7 Teori Kepribadian Behaviorisme B.F Skinner

Teori *behavior*, pada awalnya diperkenalkan oleh Ivan Pavlov seorang psikolog asal Rusia, dan kemudian di kembangkan oleh B.F. Skinner melalui karyanya yaitu yang berjudul *Science and Human Behavior,* yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia adalah Ilmu Pengetahuan dan Perilaku Manusia.

Teori ini menekan bahwa perubahan perilaku individu sangat dipengaruhi oleh interaksi mereka di lingkungan. Karena menurut Skinner dalam Awalina (2021) bahwa perilaku manusia akan mengalami perubahan. Dan pasti ada penyebab dari individu itu berubah.

Pada teori ini, Skinner menggunakan konsep “stimulus” dan “respon” untuk menjelaskan bagaimana perilaku dapat diteliti melalui apa yang terjadi pada perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang terhadap lawan bicaranya. Dan secara mudahnya teori ini disebut teori “sebab” dan “akibat” atau yang dikenal dengan SOR yaitu Stimulus Organisme Respon. menurut Prasetio (2021) menyatakan bahwa setiap keadaan mempunyai dampak atau pengaruh terhadap perilaku manusia dalam analisis sebab akibat, maka akan bisa untuk memprediksi perilaku. Masih dalam Prasetio (2021) Skinner percaya dengan perkembangan perilaku manusia dengan sekitarnya akan terus berlanjut mempengaruhi situasi.

Karena perubahan perilaku terjadi karena adanya stimulus atau respon, akan mempengaruhi cara seseorang bereaksi terhadap lingkungannya. Stimulus (rangsangan) dapat memicu sebuah respons tertentu, yang setelah itu akan diperkuat atau dilemahkan berdasarkan konsekuensi yang diterima. Menurut Endraswara (dalam Firdaus, 2019) menyatakan bahwa apabila terdapat stimulus pada lingkunga maka dapat menghasilkan perilaku sebagai respon yang muncul, pengaruh lingkungan sekitar tersebut merupakan asal mula dari kepribadian manusia.

2.7.1 Stimulus

Stimulus adalah sesuatu rangsangan yang mempengaruhi perilaku tertentu yang dapat menjadi pemicu suatu respon individu lainnya. Menurut Skinner (dalam Firdaus, 2019) Stimulus dibagi menjadi dua yaitu:

a. Stimulus Berkondisi

Proses stimulus dilakukan dengan sengaja atau dapat diciptakan oleh manusia dengan mengharapkan perilaku tertentu dikenal sebagai stimulus berkondisi. Stimulus konseptual dalam adalah nama untuk stimulus ini. Salah satu contoh stimulus berkondisi adalah ketika mendengarkan lagu seketika termotivasi untuk belajar, karena lagu tersebut berkaitan dengan produktivitas.

b. Stimulus Tak berkondisi

Proses stimulus yang tidak disengaja atau alami disebut stimulus tak berkondisi. Stimulus bagian dalam yang psikis (Psychical Inner) adalah contoh stimulus tak berkondisi. Contoh stimulus tak berkondisi pada kehidupan sehari-hari adalah ketika merasa kedingingan, tubuh akan menggigil dan hal ini terjadi tanpa

kesengajaan karena menggigil merupakan suatu bentuk respon yang alami.

2.7.2 Respon

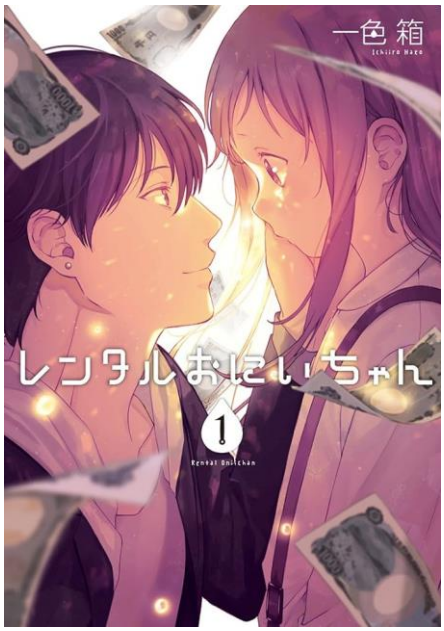
Respon adalah suatu reaksi atau perilaku yang ditunjukkan sebagai respon terhadap stimulus tertentu, respon bisa berupa tindakan fisik, perubahan emosional, atau kognitif yang terjadi sebagai akibat dari paparan stimulus, baik berupa rangsangan dari lingkungan eksternal maupun rangsangan internal.

Menurut Skinner (dalam Firdaus, 2019) perilaku yang dapat dikendalikan merupakan respon. Secara bersamaan Stimulus dan respon disebut refleks. Masih menurut Skinner (dalam Firdaus, 2019) menyatakan bahwa setiap reflek memiliki suatu nilai kelangsungan hidup. Maka dari itu, lingkungan mengalami perubahan setiap generasi ke generasi selanjutnya seiring berjalannya waktu.

Lalu menurut Skinner (dalam Firdaus, 2019) menyatakan bahwa respon dibagi menjadi dua yaitu respon terkondisi dan tak terkondisi. respon tak terkondisi adalah respon dari stimulus tak berkondisi sedangkan pada respon terkondisi adalah dari stimulus berkondisi.

2.8 Manga *Rentaru Oniichan*

2.8.1 Identitas Karya



Gambar 2.14 Identitas Manga

Judul	: Brother for Rent
Judul Asli	: レンタルおにいちゃん
Penulis	: Hako Ichiiro
Penerbit	: Square Enix CO., LTD.
Tahun Terbit	: 2018
Bahasa	: Jepang
Jumlah Halaman	: 133 Halaman
ISBN 10	: 4757556497
ISBN 13	: 9784757556492
Dimensi	: 18.4 x 13 x 1.2 cm

2.8.2 Ringkasan Cerita

Manga ini menceritakan berdasarkan seorang perempuan Bernama Tachibana Kanami yang rela untuk merental seorang “kakak” agar ia merasakan kembali

kelembutan dari seorang kakaknya yang sudah berubah drastis. Setelah kepergian ayah dan ibunya. Tachiban Kanami yang sedi dan kesepian sangat merindukan saat-saat hangat dan bahagia bersama kakaknya sebelum ia berubah. Menurut Tachiban Kanami ketika Bersama “Kakak”, dunia terasa lebih bersahabat. Setelah orang tuanya meninggal, dengan kakaknya yang beruba drastik dan di sekolah pun Kanami selalu sendirian. Bagi Tachiban Kanami yang kesepian, kenyataan terasa menyakitkan. Satu-satunya yang memperlakukan dengan lembut adalah “kakak rental” yang disewanya dengan jumlah uang. Namun Tachiban Kanami pun bertemu dengan sahabat-sahabat sang “Kakak rental”, sehingga dunia merasa semakin bersahabat. Meski begitu Tachiban Kanami selalu disakiti oleh kakak kandungnya yaitu Tachibana Kazutaka, satu-satunya anggota keluarganya yang tersisa. Karena kasihan melihat Tachiban Kanami selalu disakiti kakaknya, Asahi Makoto berperan menjadi kakak Tachiban Kanami melalui perjanjian sewa. Asahi Makoto sebagai kakak rental ingin mengobati luka Tachiban Kanami. Akan tetapi, Kanami makin terluka oleh kakak kandungnya. Perjuangan hidup seorang Tachibana Kanami yang berusaha mendapatkan kembali rasa kasih sayang dan masa masa hangat ketika bersama dengan seorang kakak kandungnya. Setelah menimpa orang tuanya yang harus mengalami kecelakaan, dan membuat sifat kakak kandungnya berubah drastis.

2.9 Biografi Pengarang

Rentaru Oniichan merupakan salah satu karya dari Hako Ichiiro yang diawali sebagai proyek pribadi melalui media sosial. Namun manga ini

mendapatkan banyak minat bagi para pembaca. sehingga karya ini mendapatkan versi bukunya. dan diterbitkan pada tahun 2018 oleh SQUARE ENIX CO., LTD.