

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Karya sastra merupakan medium yang kuat untuk mengekspresikan dan menyampaikan kompleksitas kehidupan manusia. Sehubungan dengan hal ini, Viranda (2022) menegaskan bahwa karya sastra adalah ekspresi manusia yang diwujudkan dalam bentuk tulisan atau lisan, berlandaskan pemikiran, pendapat, pengalaman, dan perasaan, yang disajikan secara imajinatif sebagai cerminan dari kenyataan.

Karya sastra bersifat imajinatif atau fiktif, karena fiksi adalah karya naratif yang isinya tidak didasarkan pada kebenaran sejarah. Sebagai karya imajiner, fiksi menghadirkan berbagai masalah manusia dan kemanusiaan, serta aspek hidup dan kehidupan (Maikomah, et al., 2018). Nurgiyantoro (2019) berpendapat bahwa salah satu unsur esensial dalam karya fiksi adalah karakterisasi.

Karakterisasi merupakan proses penggambaran atau penguraian sifat-sifat dan kepribadian dari tokoh-tokoh dalam sebuah cerita. Menurut Putra (2021), karakterisasi mencerminkan kondisi kejiwaan tokoh saat menghadapi peristiwa dalam suatu cerita. Cara tokoh menghadapi peristiwa tersebut menggambarkan kemampuannya dalam mengatur emosi dan dirinya sendiri, sehingga membentuk sifat dan kepribadian pada tokoh.

Karakterisasi seorang tokoh dapat tumbuh dan berkembang. Perkembangan tersebut mencakup evolusi dan perubahan dalam ciri-ciri fisik, psikologis, emosional, dan perilaku tokoh sepanjang alur cerita. Hal ini selaras dengan

pendapat Wellek dan Warren (1976, dalam Rondonuwu, 2020), bahwa karakterisasi yang mengalami perkembangan berarti karakter tersebut mengalami perubahan yang bersifat permanen, mencakup transformasi dalam beberapa aspek karakter seperti perubahan pribadi, perkembangan dalam kehidupan, modifikasi perilaku, dan perubahan dalam hal perasaan.

Salah satu elemen yang dapat membangun sifat dan kepribadian dari sebuah tokoh sehingga dapat tumbuh dan berkembang adalah makanan. Artika (2017) menyatakan bahwa, kehadiran makanan dalam karya sastra atau sastra kuliner (*culinary studies*) tidak hanya mencerminkan suatu cerita, tetapi juga berfungsi sebagai elemen yang membentuk identitas budaya, prinsip hidup, dan karakterisasi para tokoh dalam cerita. Tobin (dalam Nurzaimah, 2021) juga menegaskan bahwa pilihan makanan tokoh dalam karya sastra dapat mencerminkan kepribadian, psikologi tokoh, serta nilai-nilai sosial dan budaya dari dunia di mana mereka berada.

Fungsi makanan sering kita jumpai dalam berbagai macam karya sastra, salah satunya adalah anime, yang menurut Pratama dan Oemiati (2022), merupakan sebuah karya sastra dari Jepang yang berbentuk film animasi. Anime termasuk ke dalam karya imajinatif atau fiktif karena mengandung unsur intrinsik dan unsur naratif (Pratama & Oemiati, 2021).

Dari begitu banyak anime dengan tema memasak, salah satu anime yang menggambarkan fungsi makanan dalam perkembangan karakterisasi tokoh adalah *Isekai Izakaya: Koto Aitheria no Izakaya Nobu*. Anime ini merupakan adaptasi dari serial *light novel* dengan judul *Isekai Izakaya "Nobu"* (異世界居酒屋「のぶ」)

(2012) yang ditulis oleh Natsuya Semikawa. Anime yang rilis pada tahun 2018 ini bercerita tentang izakaya Nobu yang selalu menghadirkan menu-menu eksklusif untuk para pelanggannya yang berasal dari dunia fantasi, Aitheria. Pemilik Izakaya Nobu, Nobuyuki Yazawa adalah koki yang menghadirkan menu-menu istimewa tersebut. Hal inilah yang menjadikan 'Nobu' sebagai tempat favorit bagi masyarakat Aitheria untuk menikmati makanan-makanan yang unik dan lezat. Makanan-makanan tersebut menjadi media para karakter dalam mengekspresikan perasaan dan emosi mereka ketika menyantapnya, sehingga mencerminkan sifat dan kepribadian mereka yang beragam. Anime ini memberikan gambaran unik tentang bagaimana makanan digambarkan sebagai alat untuk menyalurkan ekspresi emosi tokoh sehingga karakterisasi tokoh dalam cerita dapat berkembang.

Penulis merasa perkembangan karakterisasi tokoh menarik untuk dikaitkan dengan makanan karena makanan memiliki fungsi lain dalam karya sastra. Khairani (2021) berpendapat bahwa makanan dapat berfungsi sebagai alat ekspresi yang kuat, memungkinkan para karakter mengekspresikan perasaan, hubungan interpersonal, dan bahkan latar belakang emosional mereka. Maka dari itu, penulis merasa perlu untuk menganalisis lebih dalam tentang fungsi makanan dalam perkembangan karakterisasi tokoh dengan menggunakan pendekatan objektif. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk mengidentifikasi secara sistematis bagaimana makanan digunakan sebagai elemen untuk mengembangkan karakterisasi tokoh dalam karya sastra, khususnya anime.

Penelitian tentang fungsi makanan dalam karya sastra telah diteliti dalam penelitian terdahulu, di antaranya sebagai berikut. Pertama, menurut Artika (2017),

fungsi makanan dalam karya sastra bukan hanya menjadi elemen naratif, tetapi juga sebagai budaya, emosi, seni, dan sejarah dalam kisah tokoh-tokohnya.

Kedua, menurut Anggraini (2019), makanan memiliki delapan fungsi dalam karya sastra, yaitu sebagai produk mata pencaharian, pembuka dalam percakapan, pengenalan identitas, pengingat masa lalu, untuk memperkuat hubungan antarkarakter, meningkatkan kebersamaan, mengekspresikan rasa, dan sebagai asupan nutrisi para tokoh. Selain itu, makanan juga digunakan sebagai penambah keindahan atau estetika cerita, dan ekspresi sastra yang mampu menyetakan manusia secara fisik maupun jiwa.

Ketiga, menurut Arbi (2019), makanan dalam karya sastra tidak hanya dianggap sebagai elemen sekunder atau dekoratif, melainkan memiliki dampak mendalam dalam mengonstruksi identitas para tokoh yang mengalami eksil politik. Berbagai fungsi makanan, seperti sebagai identitas individu, identitas nasional, representasi nostalgia, wahana promosi, dan perekat hubungan sosial, memunculkan dimensi yang kompleks dan beragam dalam memahami fungsi makanan dalam menggambarkan identitas dan pengalaman tokoh-tokoh eksil politik dalam novel tersebut.

Dari penelitian-penelitian di atas, dapat diketahui bahwa makanan memiliki berbagai macam fungsi dalam karya sastra. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus membahas fungsi makanan dalam perkembangan karakterisasi tokoh pada anime. Padahal, makanan memiliki potensi yang luas sebagai media untuk memperdalam dan mengembangkan karakterisasi tokoh dalam sebuah cerita.

Sebagai contoh, Berthold dalam anime "Isekai Izakaya: Koto Aitheria no Izakaya Nobu" mengalami perkembangan karakterisasi setelah menyantap *Karaage* di Nobu. Pada awalnya, Berthold memiliki karakter yang waspada, skeptis, kritis, provokatif, dan tidak mudah puas. Karakternya kemudian berkembang menjadi seseorang yang lebih lunak, berpikiran terbuka, dan mau mengakui kealahannya setelah ia menyantap *karaage* di Nobu. Dengan demikian, *Karaage* tersebut mendorong terjadinya perkembangan karakterisasi pada Berthold.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul Fungsi Makanan dalam Perkembangan Karakterisasi Tokoh pada Anime *Isekai Izakaya: Koto Aitheria no Izakaya Nobu*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apa fungsi makanan dalam perkembangan karakterisasi tokoh pada anime *Isekai Izakaya: Koto Aitheria no Izakaya Nobu*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, penulis akan membatasi fokus pada tokoh dalam anime *Isekai Izakaya: Koto Aitheria no Izakaya Nobu*, yaitu tokoh-tokoh yang mengalami perkembangan karakterisasi setelah menyantap makanan di Nobu, dengan merujuk pada teori perkembangan karakterisasi Wellek dan Warren (1976). Tokoh-tokoh tersebut meliputi Berthold, Hildegard, Kamil, Gernot, dan Brentano.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa fungsi makanan dalam perkembangan karakterisasi tokoh pada anime *Isekai Izakaya: Koto Aitheria no Izakaya Nobu*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, khususnya para peneliti yang melakukan penelitian dengan kajian yang sama. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Pembuktian penerapan teori perkembangan karakterisasi Wellek dan Warren (1976) dan teori Gastronomi Sastra dalam karya sastra khususnya dengan pendekatan objektif, terutama yang berkaitan dengan fungsi makanan dalam perkembangan karakterisasi tokoh.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis penelitian meliputi sebagai berikut :

#### **1. Bagi Penulis**

Memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang fungsi makanan dalam proses perkembangan kepribadian tokoh, serta meningkatkan pemahaman dan wawasan dalam penelitian yang berkaitan dengan Gastronomi Sastra.

## 2. Bagi Pembaca

Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang fungsi makanan dalam proses perkembangan kepribadian tokoh, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengangkat tema serupa.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### **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 seperti Teori Anime dalam Karya Sastra, Teori Perkembangan Karakterisasi Wellek dan Warren (1976), dan Teori Gastronomi Tastra.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi jenis penelitian, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

#### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

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

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penelitian yang merupakan kesimpulan dari hasil penelitian, serta saran untuk penelitian selanjutnya.