

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Naratologi Gerard Genette

Menurut Fludernik (dalam Didipu, 2019) Istilah “naratologi” (narratology) secara global digunakan sebagai padanan dari istilah “teori naratif” (narrative theory), yang merujuk pada studi naratif sebagai genre. Naratologi berasal dari kata *narration* yang berarti dalam bahasa latin cerita, perkataan, kisah, hikayat. Naratologi merupakan salah satu teori untuk mengkaji narasi teks karya sastra. Naratologi disebut juga dengan teori wacana (teks) naratif.

Genette, berbeda dengan teori naratif yang lain, membedakan tiga macam analisis naratif yaitu a) analisis pernyataan naratif, dalam kaitannya dengan serial peristiwa, baik lisan maupun tulisan, b) analisis isi naratif, dalam kaitannya dengan urutan atau susunan peristiwa, nyata atau fiksi, sebagai wacan. C) analisis naratif dalam kaitannya dengan peristiwa-peristiwa dalam cerita. (Putri, et al., 2022)

Dari ketiga makna naratif tersebut, fokus utama kajian Genette adalah pada makna kedua, yaitu tingkat wacana naratif. Tingkat ini menjadi pokok kajian Genette karena memiliki cakupan yang lebih luas dalam analisis tekstual, sehingga sangat tepat digunakan sebagai alat untuk mengkaji naratif sastra, terutama naratif fiksi.(Didipu, 2019)

Berdasarkan tingkat wacana naratif Genette, ia menunjuk beberapa faktor yang terlibat yaitu 1.) *Tense* (waktu naratif), 2) *Mood* (modus naratif), 3) *Voice* (suara naratif). Genette juga membagi unsur *tense* menjadi tiga bagian, yaitu *order*,

duration, dan *frequency*. Dengan demikian, pokok bahasan struktur naratif/penceritaan Gérard Genette (1980) terdiri atas lima kategori utama, yaitu (1) urutan naratif (*order*), (2) durasi naratif (*duration*), (3) frekuensi naratif (*frequency*), (4) modus naratif (*mood*), dan (5) suara naratif (*voice*). (Didipu, 2019)

2.1.1 Urutan Naratif (*Order*)

Pemahaman tentang waktu cerita (*story time*) dan waktu naratif atau waktu penceritaan (*narrative time*) adalah konsep dasar yang digunakan Genette untuk memahami waktu dalam wacana naratif. Waktu cerita merujuk pada waktu ketika peristiwa sebenarnya terjadi, sedangkan waktu penceritaan merujuk pada cara penyajian waktu cerita tersebut dalam teks naratif. Waktu cerita biasanya diukur dalam satuan detik, menit, jam, hari, bulan, dan tahun, sementara waktu naratif diukur dalam baris dan halaman (Genette, 1980). Hubungan antara waktu cerita dan waktu penceritaan menciptakan struktur penceritaan yang disebut urutan naratif (*order*). Urutan naratif ini mengacu pada hubungan antara urutan kejadian dalam cerita dan bagaimana kejadian tersebut diatur dalam naratif. Urutan naratif terdiri dari dua jenis :

1. Akroni (*achrony*)

Akroni merujuk pada situasi di mana waktu cerita dan waktu penceritaan berjalan normal, bersama-sama, dan sejajar. Dalam akroni, tidak ada ketidaksesuaian atau perubahan urutan waktu antara peristiwa yang terjadi dalam cerita dan bagaimana peristiwa tersebut disajikan dalam naratif. Narasi mengikuti urutan waktu kronologis dari awal hingga akhir tanpa adanya lompatan waktu atau penyimpangan. (Didipu 2019)

2. Anakroni (*anachrony*)

Anakroni menggambarkan situasi di mana urutan peristiwa dalam cerita (story time) dan urutan penyajiannya dalam naratif (narrative time) tidak sejajar atau tidak mengikuti urutan kronologis. Ini mencakup penyimpangan dari alur waktu normal, seperti lompatan ke masa depan atau kilas balik ke masa lalu. Anakroni dibagi menjadi dua jenis utama:

1) Prolepsis (*Flashforward*)

Prolepsis atau flashforward, terjadi jika wacana cerita melompat ke depan menuju peristiwa-peristiwa setelah peristiwa-peristiwa menengah. Todorov menyebutnya dengan istilah prospeksi. (Didipu 2019)

2) Analepsis (*Flashback*):

Terjadi ketika narasi memutus alur cerita untuk mengingat kembali peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi sebelumnya. Ini digunakan untuk memberikan latar belakang atau konteks tambahan yang relevan dengan cerita saat ini. (Didipu 2019)

Genette dalam Didipu (2019), membedakan tiga kemungkinan terjadinya anakroni dalam sebuah jalannya cerita, yaitu eksternal, internal, dan campuran. Anakroni eksternal terjadi ketika peristiwa-peristiwa awal dan akhir berada di luar rentang waktu peristiwa masa kini dalam cerita. Anakroni internal terjadi ketika peristiwa-peristiwa anakronik berada di dalam rentang waktu peristiwa masa kini. Terakhir, anakroni campuran terjadi ketika ada kombinasi dari anakroni eksternal dan internal, di mana beberapa peristiwa anakronik terjadi sebelum peristiwa masa kini, sementara yang lain terjadi setelah peristiwa masa kini. Pembagian ini

menggambarkan bagaimana waktu dapat disusun secara fleksibel dalam naratif untuk menciptakan struktur cerita yang lebih kompleks.

2.1.2 Durasi Naratif (*Duration*)

Durasi naratif (*duration*) menggambarkan perbedaan antara waktu yang sebenarnya dari suatu peristiwa (*story time*, disingkat ST) dan waktu yang dibutuhkan narator untuk menceritakan peristiwa tersebut (*narrative time*, disingkat NT). Menurut Genette (1980), terdapat empat gerakan naratif yang melibatkan hubungan antara ST dan NT:

1. Jeda (*pause*)

Terjadi ketika waktu cerita terputus untuk memberikan ruang khusus, namun teks naratif masih ada. Dalam hal ini, waktu naratif memiliki posisi yang dominan dibandingkan dengan waktu cerita.

2. Adegan (*scene*)

Terjadi ketika waktu naratif sesuai dengan waktu cerita. Contohnya adalah dialog, di mana waktu penyajian naratif berlangsung secara real-time sesuai dengan waktu yang dialami oleh karakter dalam cerita.

3. Ringkasan (*summary*)

Terjadi ketika beberapa bagian dan peristiwa cerita (waktu cerita) diringkas dalam penceritaannya (waktu dalam naratif), sehingga menciptakan percepatan. Dalam hal ini, waktu naratif lebih singkat daripada waktu cerita.

4. Elipsis (*ellipsis*)

Terjadi ketika wacana naratif berhenti, meskipun waktu cerita terus berlalu. Dengan kata lain, ada kesenjangan antara waktu cerita yang terus berjalan dan waktu naratif yang terhenti. Sebagai hasilnya, waktu cerita lebih banyak daripada waktu naratif.

2.1.3 Frekuensi Naratif (*Frequency*)

Frekuensi naratif adalah hubungan keseringan atau pengulangan antara kejadian dalam naratif dengan kejadian dalam diegesis. Ini mengacu pada seberapa sering suatu peristiwa terjadi dalam cerita dan berapa kali peristiwa tersebut disebutkan dalam teks naratif. (Didipu, 2019)

Menurut Genette dalam Didipu (2019), terdapat empat jenis frekuensi naratif:

1. Representasi tunggal (*singulative representation*), di mana suatu peristiwa terjadi sekali dan diceritakan sekali.
2. Representasi anaforis (*anaphoric representation*), di mana peristiwa terjadi beberapa kali dan diceritakan beberapa kali.
3. Representasi pengulangan (*repeating representation*), di mana peristiwa terjadi sekali tetapi diceritakan berkali-kali.
4. Representasi iteratif (*iterative representation*), di mana peristiwa terjadi beberapa kali tetapi diceritakan sekali atau pada satu waktu tertentu.

2.1.4 Modus Naratif (*Mood*)

Modus naratif berkaitan dengan kedudukan atau posisi pengarang, narator, dan tokoh dalam sebuah cerita. Modus naratif berfokus pada gagasan kedudukan

atau posisi pengarang dan perspektif (perspective) atau disebut juga dengan fokalisasi (focalization), membuat modus naratif ini berkaitan dengan klasifikasi cerita dalam sebuah narasi dan bagaimana narator hadir dalam teks naratif. (Wardhani, 2015). Dalam hal ini, Genette (1980) membagi kedudukan narator menjadi empat jenis:

1. Narator sebagai tokoh dalam cerita; analisis internal peristiwa: narator menjadi tokoh utama yang mengisahkan cerita.
2. Narator sebagai tokoh dalam cerita; observasi di luar peristiwa: narator menjadi tokoh bawahan yang mengisahkan tokoh utama cerita.
3. Narator bukan tokoh dalam cerita; analisis internal peristiwa: pengarang internal dapat mengisahkan cerita dengan pengetahuan atau analisis mendalam.
4. Narator bukan tokoh dalam cerita; observasi di luar peristiwa: pengarang mengisahkan ceritanya sebagai pengamat (*observer*).

Selanjutnya, (Genette, 1980) memperkenalkan istilah fokalisasi sebagai pengganti istilah perspektif dan sudut pandang. Fokalisasi berkaitan dengan pertanyaan, "*who is the character whose point of view orients the narrative perspective?*" Genette membagi teknik fokalisasi naratif menjadi tiga kategori:

1. Fokalisasi nol (*zero focalization*) atau naratif yang tidak berfokal (nonfocalized narrative), di mana narator mengetahui lebih banyak daripada tokoh. Dalam hal ini, narator bisa mengetahui berbagai fakta tentang beberapa tokoh.

2. Fokalisasi internal (*internal focalization*), narator hanya mengungkapkan apa yang diketahui oleh tokoh. Fokalisasi ini dikelompokkan menjadi fokalisasi tetap, bervariasi, dan jamak, tergantung pada cara pengisahan dari sudut pandang tokoh. (Putri, et al., 2022)

- i. Fokalisasi tetap (*fixed focalization*), yaitu narasi dikisahkan oleh satu tokoh dalam posisi yang tetap.
- ii. Fokalisasi bervariasi (*variable focalization*), yaitu narasi dikisahkan dari beberapa tokoh secara bergantian.
- iii. Fokalisasi jamak (*multiple focalization*), yaitu pengisahan sebuah peristiwa dari sudut pandang beberapa tokoh.

3. Fokalisasi eksternal (*external focalization*), narator hanya mengungkapkan sedikit dari apa yang diketahui oleh tokoh. Dalam fokalisasi ini, narator bertindak seperti pengamat dan melaporkan setiap tindakan tokoh dari luar, tanpa dapat menebak pikiran mereka.

2.1.5 Suara Naratif (*Voice*)

Suara naratif, atau *voice*, berkaitan dengan siapa yang bercerita dalam cerita dan dari mana narator tersebut bercerita. (Genette, 1980) mengidentifikasi tiga fokus kajian suara naratif. Waktu penceritaan (*time of narrating*), pelaku (*person*), dan tingkatan naratif (*narrative level*). Waktu penceritaan merujuk pada posisi narator dalam menggambarkan waktu dalam ceritanya. Pelaku adalah siapa yang menjadi pencerita dalam kisah tersebut. Tingkatan naratif menggambarkan dari

mana narator menceritakan kisahnya, yang berkaitan dengan hubungan atau status narator dan tokoh dalam cerita. (Zahro & Indrastuti, 2024).

1. *Time of Narrating* (Waktu Menceritakan):

Waktu menceritakan menunjukkan posisi narator dalam menggambarkan waktu di dalam ceritanya. Genette membagi empat tipe waktu menceritakan:

1. ***Subsequent* (Naratif Masa Lampau):** Narator menceritakan peristiwa yang terjadi pada beberapa waktu yang telah berlalu.
2. ***Prior* (Naratif Prediktif):** Narator bercerita tentang apa yang akan terjadi di masa depan.
3. ***Simultaneous* (Naratif Masa Kini):** Narator berbicara tentang peristiwa dan tindakan yang sedang terjadi pada masa sekarang.
4. ***Interpolated* (Naratif yang Dikombinasikan):** Narator menggabungkan peristiwa yang sedang dan akan terjadi, menciptakan sebuah cerita yang kompleks.

2. *Aspek Person*

Aspek *person* berkaitan dengan identitas narator dalam cerita tersebut. Genette membagi narator menjadi dua tipe:

1. **Narator Heterodiegetic:** Narator jenis ini tidak hadir dalam cerita yang dia ceritakan.
2. **Narator Homodiegetic:** Narator jenis ini hadir sebagai tokoh dalam cerita yang dia ceritakan. Jika narator homodiegetic menjadi tokoh utama atau protagonis dalam cerita, dia disebut sebagai narator autodiegetic.

3. *Narrative Level* (Tingkat Naratif):

Tingkat naratif berkaitan dengan dari mana narator mengisahkan ceritanya. Genette melihat hubungan antara tingkat naratif (ekstradiegetik atau intradiegetik) dengan tipe narator (heterodiegetik atau homodiegetik), menghasilkan empat tipe dasar status narator:

1. **Paradigma Ekstradiegetik Heterodiegetik:** Narator di tingkat pertama yang menceritakan cerita, tetapi tidak hadir dalam cerita itu sendiri.
2. **Paradigma Ekstradiegetik Homodiegetik:** Narator di tingkat pertama yang menceritakan kisahnya sendiri contohnya autobiografi.
3. **Paradigma Intradiegetik Heterodiegetik:** Seorang narator dalam derajat kedua yang menceritakan kisah-kisahnya, tetapi tidak hadir dalam cerita itu sendiri.
4. **Paradigma Intradiegetik Homodiegetik:** Narator dalam derajat kedua yang menceritakan kisahnya sendiri melalui sudut pandang orang pertama.

2.2 Plot

Plot merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat ataupun bersifat kronologis (kejadian/peristiwa). Pola pengembangan cerita suatu karya sastra cukup beragam, Pola-pola pengembangan cerita harus menarik, mudah di pahami, dan logis (masuk akal), Suherli (dalam Irawan, et al., 2021). Alur (plot) lebih menekankan permasalahannya pada hubungan kausalitas, kelogisan hubungan antar peristiwa yang di kisahkan dalam karya naratif yang bersangkutan. Struktur alur (plot) adalah bagian-bagian atas jalinan cerita atau kerangka dari tahap

awal sampai tahap akhir yang merupakan jalinan konflik antar dua tokoh yang berlawanan.

Forster dalam (Nurgiyantoro, 2015) mengatakan plot merupakan sesuatu yang lebih tinggi dan kompleks dari pada cerita, peristiwa-peristiwa cerita juga harus mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas. Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2015) juga mengemukakan plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab dan akibat.

Hal-hal yang dikemukakan diatas kiranya dapat lebih memperjelas perbedaan anatara cerita dan plot. Jika kita membutuhkan defenisi tentang plot, plot tampaknya dapat dipahami sebagai berbagai peristiwa yang diseleksi dan diurutkan berdasarkan hubungan sebab akibat untuk mencapai efek tertentu dan sekaligus membangkitkan suspense dan surprise pada pembaca. (Rahaningmas, Insani, 2018).

Dalam hal pemplotan, pengarang juga bebas dalam mengembangkan plot menurut kreatifitas sip pengarang, namun menurut Nugriyanto (2015) menyatakan bahwa kebebasan pengarang dalm mengembangkan segala aspek strutur karya sastra (dalam hal ini pemplotan) bukannya tanpa aturan, ada semacam aturan , ketentuan konvensi, atau kaidah dalam mengembangkan plot (the law of the plot) yang perlu dipertimbangkan , namun aturan itu bukan suatu harga mati untuk para pengarang.. Kenny dalam Nurgiyantoro (2015), mengatakan bahwa kaidah-kaidah dalam pemplotan itu adalah plausibilitas, kejutan, rasa ingin tahu, dan kepaduan.

2.2.1 *Plausibilitas*

Plausibilitas mengacu pada aspek di mana elemen-elemen dalam cerita harus tampak logis dan dapat dipercaya dalam konteks dunia cerita tersebut. Artinya, plot cerita haruslah realistis dan konsisten dengan aturan yang telah ditetapkan, sehingga pembaca dapat menerima dan mempercayai alur cerita yang disajikan. (Nurgiyantoro, 2015)

2.2.2 *Surprise*

Surprise berhubungan dengan elemen tak terduga yang terdapat dalam cerita. Cerita yang baik sering kali mampu mengejutkan pembaca dengan twist yang tidak terduga, yang menambah ketegangan dan menjaga minat pembaca. (Nurgiyantoro, 2015)

2.2.3 *Suspense*

Suspense adalah elemen yang membangkitkan antisipasi dan kecemasan di antara pembaca mengenai bagaimana cerita akan berkembang. Ketika akhir cerita sudah dapat diprediksi, suspense memainkan peran penting dalam mempertahankan minat pembaca dengan menunda pengungkapan informasi penting. Bentuk salah satu teknik suspense pada cerita adalah foreshadowing, yaitu penyajian peristiwa yang mendahului, biasanya disajikan secara tidak langsung, yang mengarah pada peristiwa penting yang akan diceritakan nanti. Dengan demikian, foreshadowing dapat dianggap sebagai pertanda akan terjadi peristiwa atau konflik yang lebih besar atau serius. Pertanda ini bisa berupa bayangan atau firasat tentang suatu bencana yang akan terjadi. (Nurgiyantoro, 2015)

2.2.4 Kesatupaduan

Sebuah cerita dapat disebut menyajikan unsur keutuhan jika peristiwa dalam alur saling berkaitan atau memiliki kepaduan. Kesatupaduan tersebut merujuk pada prinsip bahwa berbagai elemen dalam cerita, seperti peristiwa, konflik, dan pengalaman hidup yang disampaikan, harus saling terkait dan mendukung satu sama lain. Kesatuan ini memastikan bahwa semua unsur cerita berfungsi bersama untuk membangun keseluruhan narasi yang koheren. (Nurgiyantoro, 2015)

2.3 Manga

Manga (漫画) memiliki sejarah yang signifikan dalam perkembangan cerita bergambar, dan telah menjadi bagian integral dari budaya Jepang selama berabad-abad. Bukti gambar karikatur ditemukan di kuil *Horyuji*, yang dibangun sekitar tahun 607 M, menunjukkan bahwa cerita bergambar sudah ada sejak zaman kuno di Jepang. Temuan ini mengungkapkan bahwa manga memiliki warisan seni yang kaya dan menjadi salah satu bentuk seni bergambar tertua di Jepang. Ito dalam Fahrani,et al. (2021).

Sejak awal kemunculannya, Manga telah menjadi wadah yang luas untuk berbagai gaya penyampaian cerita dan narasi, dengan mencakup beragam tema dan genre. Uniknya, Manga tidak hanya menonjolkan cerita yang dibawakannya, melainkan juga bagaimana cerita itu disampaikan melalui gambar-gambar yang memiliki ciri khas. Karakter yang digambarkan, ekspresi wajah, serta panel-panel yang diatur dengan artistik menjadi identitas utama yang memisahkan satu manga dengan yang lainnya. Di samping itu, Manga juga sering menghadirkan sudut

pandang dan teknik naratif yang inovatif untuk menambah kedalaman cerita, seperti penggunaan flashback, penggabungan gambar-gambar, dan perubahan ritme cerita. Semua ini menciptakan pengalaman membaca yang beragam dan mendalam bagi para pembaca, serta mengenalkan mereka pada dunia cerita yang semakin kaya di dalam Manga.

2.4 Manga Sebagai Karya Sastra

Suparmi dalam Lelyani & Erman (2021) mengatakan Unsur yang harus dipenuhi untuk membuat komik adalah panel, balon baca, narasi, dan efek suara. Hal ini juga di jelaskan oleh (Masdiono, 2007) dalam (Lelyani & Erman, 2021) bahwa Komik memiliki unsur yang terbagi dalam tiga bagian utama: bagian depan, bagian akhir, dan bagian isi. Bagian depan, atau yang sering disebut sebagai sampul depan, berfungsi untuk menampilkan judul cerita, kredit pencipta komik, dan informasi mengenai penerbitan komik tersebut (Indicia). Bagian akhir komik berisikan ringkasan cerita yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang isi komik kepada pembaca. Sedangkan bagian isi komik adalah inti dari keseluruhan karya, yang terdiri dari unsur panel gambar, narasi, balon kata, dan efek suara.

Saifudin (2017) Manga dapat dikategorikan sebagai karya sastra karena di dalamnya mengandung pesan atau cerita seperti juga yang terdapat di dalam novel, cerpen, ataupun karya sastra lain. Pesan dalam manga disampaikan dalam bentuk gambar dan tulisan.

2.4.1 Unsur Pembentuk

Unsur-unsur pembangunan sebuah karya sastra secara garis besar dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik merujuk pada elemen-elemen yang langsung terkait dengan isi dan struktur cerita dalam karya sastra itu sendiri. Ini termasuk karakter, plot, tema, latar tempat, serta gaya bahasa yang digunakan oleh penulis. Sementara itu, unsur ekstrinsik meliputi konteks di luar karya sastra itu sendiri, seperti latar belakang penulis, pengaruh sejarah, budaya, dan sosial pada saat karya sastra itu ditulis, serta resepsi pembaca terhadap karya tersebut. Dua jenis unsur ini saling berinteraksi dan berkontribusi terhadap pemahaman dan pengalaman membaca sebuah karya sastra. (Nurgiyantoro, 2015)

1. Unsur intrinsik

Unsur intrinsik merupakan elemen-elemen yang membentuk sebuah karya sastra itu sendiri. Elemen-elemen ini adalah yang membuat teks tersebut menjadi sebuah karya sastra, dan akan ditemui secara faktual saat membaca karya sastra tersebut. Dalam manga, unsur intrinsik adalah elemen-elemen yang berkontribusi dalam membangun cerita. Keseimbangan antara berbagai unsur intrinsik inilah yang menciptakan sebuah karya sastra yang utuh. Ketika membaca sebuah karya sastra, pembaca akan menemui unsur-unsur cerita seperti plot, peristiwa cerita, karakter, tema, latar, sudut pandang penceritaan. (Nurgiyantoro, 2015)

2. Unsur enstrinsik

Menurut Nurgiyantoro (2015) Unsur ekstrinsik merujuk pada elemen-elemen yang berada di luar teks sastra itu sendiri, namun memiliki pengaruh tidak langsung terhadap struktur atau sistem organisasi teks sastra. Dengan kata lain, unsur ini dapat dianggap sebagai faktor-faktor yang memengaruhi pembangunan cerita dalam sebuah karya sastra, meskipun secara langsung tidak menjadi bagian darinya. Meskipun demikian, unsur ekstrinsik memiliki dampak yang signifikan terhadap totalitas struktur cerita secara keseluruhan. Elemen-elemen ekstrinsik ini dapat mencakup berbagai aspek, mulai dari subjektivitas dan faktor psikologis individu pengarang hingga faktor-faktor eksternal seperti konteks sejarah, budaya, dan sosial di mana karya sastra tersebut dihasilkan.

2.5 Manga *Inu To Kuzu*



Gambar 2. 1 Identitas Manga 1

2.5.1 Identitas Manga

Inu to Kuzu adalah sebuah manga karya Iori Asaga yang pertama kali diterbitkan pada tahun 2021 dan terdiri dari 5 volume dengan jumlah 43 *chapters*. Manga ini diterbitkan oleh majalah mingguan "Young Magazine" (週刊ヤングマガジン).

2.5.2 Ringkasan Cerita Manga

Cerita ini mengikuti perjalanan dua karakter utama, Shuuji Inukai dan Haruma Sakuraba, yang memiliki dinamika yang rumit dalam hubungan mereka. Shuuji, yang tampan dan berbakat, seringkali menjadi pusat perhatian, sementara Haruma, yang lebih pendiam dan merasa rendah diri, hidup dalam bayang-bayang. Ketika Haruma bertemu dengan istri Shuuji, Reika Sumi, mereka kembali terjalin dalam konflik batin dan perasaan terpendam. Dengan tema-tema tentang persahabatan, cinta, dan identitas diri, *Inu to Kuzu* menggali kedalaman emosional karakter-karakternya sambil menyajikan narasi yang menggugah pikiran. (MyAnimeList, n.d.).