

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Novel

2.1.1 Unsur-unsur dalam Novel

Sebagai suatu karya sastra novel memiliki unsur pembangun. Nurgiyantoro (2010:29-30) mengelompokkan unsur tersebut menjadi dua bagian, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang secara langsung turut serta membangun cerita. Sementara unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu sendiri, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangun cerita karya sastra.

a. Unsur Intrinsik

Menurut Tukan (2007:78) hal-hal yang termasuk kedalam unsur intrinsik adalah sebagai berikut :

- 1) Tema, adalah dasar cerita atau gagasan umum cerita, yang dapat dikembangkan secara lebih luas oleh pengarang. Sehingga tema menjadi inti atau pokok yang mendasari suatu cerita.
- 2) Plot (alur), merupakan alur cerita yang terdiri dari rangkaian suatu peristiwa yang saling sambung-menyambung berdasarkan logika sebab akibat.
- 3) Tokoh, merupakan karakter yang ada dalam sebuah cerita.
- 4) Penokohan, adalah pemberian watak atau karakter pada suatu tokoh. Tokoh dan penokohan sendiri merupakan dua unsur

yang saling berkaitan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan.

- 5) Latar atau *setting*, *setting* terdiri dari tiga macam, yaitu *setting* tempat, *setting* waktu, dan *setting* suasana (Wiyanto dalam Tukan, 2007).
- 6) Sudut Pandang, adalah posisi pengarang di mana ia menempatkan diri dalam ceritanya. Sudut pandang dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu sudut pandang orang pertama “aku”, sudut pandang orang ketiga “dia”, dan sudut pandang campuran “Aku” dan “Dia” yang menggunakan “Kau”.
- 7) Gaya Bahasa, merupakan cara penggunaan bahasa yang dipakai pengarang dalam menuliskan ceritanya. Setiap pengarang memiliki ciri khas tulisannya masing-masing.
- 8) Pesan Moral, adalah amanat atau pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

b. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur dari luar karya sastra, yang tetap berpengaruh dan berhubungan dengan unsur intrinsik, di mana unsur ini tidak termasuk kedalam cakupan cerita (Sutarni dkk, 2008:89).

1) Latar Belakang Pengarang

Latar belakang pengarang adalah kondisi psikologi yang dialami pengarang ketika menulis sebuah novel, baik itu permasalahan pribadi, peristiwa yang terjadi di masyarakat, atau

pun keadaan yang diharapkan atau yang seharusnya terjadi sesuai keinginannya.

2) Latar Belakang Masyarakat

Latar belakang masyarakat adalah salah satu unsur yang sangat berpengaruh pada warna tulisan suatu karya sastra, sekaligus berfungsi sebagai catatan sejarah dan penanda zaman. Melalui karya sastra kita akan disuguhkan pada keadaan masyarakat pada suatu zaman. Keadaan tersebut bisa berupa kondisi perekonomian, kebudayaan, keyakinan, politik dan lain sebagainya pada saat penulisan karya tersebut.

2.1.2 Penokohan

a. Definisi

Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan karakter atau perwatakan para tokoh dalam novel. Menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 2017:247) penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Jadi penokohan adalah penggambaran atau pelukisan sifat dan karakter sorang tokoh oleh pengarang.

Sudjiman (dalam Ramadhanti, 2018: 51) mengelompokkan tokoh menjadi dua bagian, yaitu berdasarkan fungsi dan cara menampilkan tokoh dalam cerita.

1. Berdasarkan fungsinya

Berdasarkan fungsinya dalam cerita, tokoh diklompokkan kembali menjadi dua yaitu tokoh sentral dan bawahan. Tokoh sentral adalah tokoh yang memiliki kedudukan utama atau sentral dalam cerita. Kemudian tokoh sentral dibedakan menjadi tokoh protagonist, antagonis, wirawan, antiwirawan, dan tokoh tambahan.

a) Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh sentral yang paling sering muncul dalam cerita di mana eksistensinya ikut membangun sebuah cerita. Protagonis sering diartikan sebagai tokoh yang mewakili kebaikan.

b) Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis adalah lawan tokoh protagonis. Jika tokoh protagonis mewakili kebaikan, maka tokoh antagonis mewakili kejahatan.

c) Tokoh Wirawan

Tokoh wirawan atau wirawati adalah tokoh penting dalam suatu cerita yang eksistensinya sering menggeser posisi tokoh utama. Tokoh wirawan memiliki ciri-ciri seperti keluhuran budi dalam setiap tindakan.

d) Tokoh Antiwirawan

Tokoh antiwirawan adalah kebalikan dari tokoh wirawan yang termasuk kedalam tokoh kegagalan. Contoh tokoh wirawan adalah tokoh yang memiliki sifat durjana atau bersifat jahat.

e) Tokoh Bawahan/Tambahan

Kedudukan tokoh bawahan bukan sebagai sentral atau pusat cerita tetapi tokoh bawahan sangat diperlukan untuk mendukung tokoh protagonis.

f) Tokoh lataran

Tokoh lataran adalah tokoh yang merupakan bagian dari latar, seperti menteri atau dayang-dayang yang ada dalam setiap cerita kerajaan.

2. Berdasarkan cara menampilkan tokoh

Berdasarkan cara menampilkan tokoh, dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu tokoh datar dan tokoh bulat.

a) Tokoh datar/ sederhana

Disebut tokoh datar karena tokoh tersebut bersifat statis, bahkan cenderung tidak berubah dan mudah diingat. Tokoh datar termasuk ke dalam tokoh klise seperti tokoh ibu tiri kejam.

b) Tokoh bulat/kompleks

Tokoh bulat adalah tokoh yang mudah dibedakan dengan tokoh lainnya karena memiliki sifat dan wataknya. Tokoh ini dapat terlihat kekuatan dan kelemahannya.

b. Hakikat Penokohan

Pada hakikatnya dalam istilah penokohan sekaligus terkandung dua aspek: isi dan bentuk. Tokoh, watak, dan segala emosi yang dikandung sebuah karya sastra adalah aspek isi, sedangkan teknik perwujudannya dalam teks fiksi adalah bentuk (Nurgiyantoro, 2018: 248).

1. Kewajaran

Fiksi merupakan suatu bentuk karya kreatif, dimana pengarang bisa membuat tokoh sesuai dengan kreativitasnya. Meskipun tokoh cerita hanyalah merupakan tokoh ciptaan pengarangnya, namun ia harus merupakan tokoh yang hidup secara wajar seperti kehidupan manusia pada umumnya.

Tokoh Chitanda Eru pada novel *Hyouka* ini memiliki karakter yang wajar, contohnya kesopanannya yang dijunjung tinggi seperti orang Jepang pada umumnya.

2. Kesepertihidupan

Tokoh cerita haruslah paling tidak mempunyai sifat yang diharapkan pembaca seperti, sifat alami, memiliki sifat

lifelineness, ‘keseperhidupan’. Hal itu disebabkan oleh acuan pada kehidupan realitas, sehingga pembaca berusaha masuk ke dalam cerita dan memahami kehidupan si tokoh.

3. Tokoh Rekaan versus Tokoh Nyata

Tokoh rekaan adalah tokoh yang hanya ada cerita fiksi, di mana tokoh tersebut tidak ada di dunia nyata. Kita bisa menemukan tokoh-tokoh yang memiliki personifikasi manusia nyata pada cerita-cerita tertentu, meski hanya menyangkut beberapa aspek saja. Pengangkatan tokoh nyata walau hanya dalam bentuk personifikasinya akan bisa membuat pembaca terkesan, dan seolah-olah cerita yang disajikan bukan cerita imajinatif.

c. Teknik Penokohan

Nurgiyantoro (2017:279) memaparkan teknik penokohan menjadi dua, yaitu teknik analitik dan teknik dramatik.

1. Teknik Ekspositori/Analitik

Teknik ekspositori atau disebut juga teknik analitik adalah pelukisan tokoh dengan memberikan deskripsi, penjelasan atau uraian secara langsung. Tokoh cerita dibuat oleh pengarang untuk pembaca dengan cara yang tidak berbelit-belit, akan tetapi dengan langsung diberi deskripsi diri, seperti sifat, sikap, tingkah laku, atau ciri fisiknya.

2. Teknik Dramatik

Teknik dramatik adalah teknik yang dipakai pengarang dengan tidak mendeskripsikan secara langsung sifat dan sikap para tokoh. Dengan teknik ini pengarang menyiasati para tokoh untuk menunjukkan eksistensinya melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, baik secara verbal atau nonverbal, atau melalui peristiwa yang terjadi.

Penampila tokoh secara dramatik juga dapat dilakukan lewat sejumlah Teknik, diantaranya:

a) Teknik Cakapan

Teknik cakapan adalah teknik yang dimaksudkan untuk menunjukkan tingkah laku verbal berupa kata-kata atau dialog antar tokoh.

b) Teknik Tingkah Laku

Teknik tingkah laku merupakan kebalikan dari teknik cakapan, di mana Teknik ini dimaksudkan untuk menunjukkan tindakan nonverbal para tokoh. Contohnya, seperti reaksi, tanggapan, sifat, atau sikap yang mencerminkan perwatakannya.

c) Teknik Pikiran dan Perasaan

Pikiran dan perasaan seorang tokoh dapat menunjukkan kedirian dari tokoh itu. Tokoh sangat mungkin untuk berpura-pura dalam bertingkah laku,

tetapi sangatlah tidak mungkin tokoh dapat berpura-pura dengan pikiran dan perasaannya sendiri.

d) Teknik Arus Kesadaran

Teknik ini berhubungan dengan teknik sebelumnya, teknik pikiran dan perasaan karena keduanya menunjukkan tingkah laku batin tokoh.

e) Teknik Reaksi Tokoh

Reaksi tokoh terhadap suatu kejadian dapat menunjukkan kendirian tokoh itu.

f) Teknik Reaksi Tokoh Lain

Reaksi tokoh-tokoh lain terhadap suatu kejadian yang dilakukan oleh sang tokoh dapat menunjukkan kendirian tokoh itu. Dengan kata lain, ini merupakan opini tokoh-tokoh lain terhadap tokoh tertentu.

g) Teknik Pelukisan Latar

Tempat di mana suatu cerita terjadi, dapat menunjukkan karakter dari tokoh tersebut. Pelukisan latar tidak hanya akan menunjukkan karakter tokoh, tetapi juga merupakan awal sebuah cerita.

h) Teknik Pelukisan Fisik

Penampilan fisik dari tokoh berhubungan langsung dengan ciri-ciri sang tokoh karena sang pengarang mendeskripsikan tokoh itu dengan maksud

tertentu. Teknik ini sangat penting dalam penokohan, karena sangatlah efektif.

3. Catatan tentang Identifikasi Tokoh

Cara agar mampu mengenali tokoh-tokoh dengan lebih baik adalah kita perlu mengidentifikasi tokoh itu secara cermat. Usaha pengidentifikasian yang dimaksud adalah melalui prinsip-prinsip sebagai berikut.

a) Prinsip Pengulangan

Sifat kedirian tokoh yang diulang-ulang biasanya untuk menekankan atau mengidentifikasi sifat-sifat yang menonjol sehingga pembaca dapat memahami dengan jelas. Teknik pengulangan ini dapat berupa penggunaan teknik ekspositori dan dramatik, baik secara sendiri maupun keduanya sekaligus.

b) Prinsip Pengumpulan

Usaha pengidentifikasian tokoh bisa dilakukan dengan mengumpulkan data-data kedirian yang “tercecer” di seluruh cerita, sehingga akhirnya diperoleh data yang lengkap. Jika dalam prinsip pengulangan kita mengumpulkan data yang berceceran namun mencerminkan sifat yang sama, pada prinsip pengumpulan data-data yang berbeda, khususnya

terhadap tokoh kompleks, itu memang menunjukkan keragaman sifat.

c) Prinsip Kemiripan dan Pertentangan

Prinsip ini dilakukan dengan membandingkan antara seseorang tokoh dengan tokoh lain dari cerita fiksi yang bersangkutan. Karena adakalanya kedirian seorang tokoh akan muncul secara jelas setelah adanya pertentangan dengan tokoh lain.

2.2 Psikologi Sastra

Menurut Atkinson (dalam Minderop, 2016:3) psikologi berasal dari bahasa Yunani *psyche* yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti ilmu. Oleh karena itu psikologi diartikan sebagai ilmu jiwa yang mempelajari atau menyelidiki tingkah laku manusia.

Endraswara (dalam Minderop, 2016:55) memaparkan psikologi sastra sebagai cerminan proses dan aktivitas kejiwaan, di mana kemampuan pengarang menampilkan tokoh rekaan yang terlibat dalam masalah kejiwaan adalah merupakan hal yang perlu dipahami dalam meneliti karya psikologis. Terdapat beberapa hal yang memengaruhi psikologi sastra, yaitu karya sastra merupakan kreasi dari proses kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi setengah sadar (*subconscious*) yang kemudian dituangkan pada bentuk *conscious* atau sadar. Hal selanjutnya adalah, telaah psikologi sastra merupakan kajian yang meneliti cerminan psikologis para tokoh yang dibuat sedemikian rupa oleh

pengarang sehingga pembaca merasakan dirinya terlibat dalam cerita. Dengan kata lain karya sastra bisa diteliti dengan melalui pendekatan psikologi karena adanya watak dan berbagai masalah psikologi.

Minderop (2016:54) sendiri mengungkapkan bahwa secara pasti tujuan psikologi sastra adalah untuk memahami aspek-aspek kejiwaan yang terdapat dalam suatu karya sastra, melalui pemahaman terhadap para tokoh.

2.3 Psikoanalisis

Psikoanalisis adalah cabang ilmu yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan para pengikutnya, sebagai studi fungsi dan perilaku psikologis manusia (Helaluddin dan Syawal, 2018:4). Dikutip dari Minderop (2016:21) struktur kepribadian menurut Sigmund Freud terdiri dari tiga sistem: *id*, *ego*, dan *superego*.

Id adalah keinginan, didorong oleh prinsip kesenangan yang berusaha untuk memenuhi semua keinginan dan kebutuhan, apabila tidak terpenuhi maka akan timbul kecemasan dan ketegangan. Contohnya adalah rasa ingin tahu, rasa lapar, dan lain sebagainya.

Ego adalah komponen kepribadian yang berada di antara alam sadar dan bawah sadar. Tugas dari *ego* adalah memberi tempat pada fungsi mental utama, misalnya penalaran, penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.

Superego adalah yang mengacu pada moralitas dalam kepribadian, atau sama dengan “hati nurani” yang merupakan penentu antara nilai yang benar dan salah, sesuai dengan nilai-nilai dan moral masyarakat.

Jadi *id*, *ego*, dan *superego* saling memengaruhi satu sama lain, *ego* bersama dengan *superego* mengatur dan mengarahkan pemenuhan *id* dengan berdasarkan aturan-aturan yang benar dalam masyarakat.

2.4 Kuriositas

2.4.1 Definisi Curiositas

Menurut Mustari (2011:104) curiositas atau rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara ilmiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar. Lebih lanjut Samani (2012:25) menjelaskan bahwa curiositas merupakan karakter yang bersumber dari olah pikiran. Sementara itu, menurut Berlyne (dalam Raharja, 2018:154) rasa ingin tahu tersebut dapat menghasilkan perasaan negatif ketika tidak terpenuhi, namun akan menyenangkan bila dipuaskan dengan perolehan informasi yang diinginkan.

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa curiositas adalah suatu emosi yang bersumber dari diri manusia yang bisa mendorong atau memotivasi manusia itu sendiri untuk mencari tahu lebih dalam tentang suatu hal untuk mendapatkan jawaban atas rasa penasaran yang ada dalam hati mereka dan mengorek informasi sejelas-jelasnya yang apabila tidak terpenuhi akan menghasilkan perasaan negatif.

2.4.2 Karakteristik Kuriositas

Gough (dalam Buheji, 2019:168) menyebutkan ada sekitar 30 sifat karakteristik kuriositas pada seseorang. Namun, karakteristik yang paling sering berulang ada enam yaitu: aktif, suka bertualang, bersemangat, antusias, imajinatif, dan dorongan minat.

Sementara itu Maw dan Maw (dalam Buheji, 2019:168) tepatnya pada tahun 1964 melaporkan bahwa kata-kata yang paling indikatif dari individu-individu yang kuriositas adalah: penjelajah, penemu, petualang, dan interogatif.

Gino (dalam Buheji, 2019:169) memaparkan bahwa kuriositas adalah prediktor terbaik dari karakteristik kepemimpinan, karena melalui kuriositas kita bisa mengukur kapasitas seorang pemimpin, seperti: orientasi hasil, orientasi strategis, kolaborasi dan pengaruh, kepemimpinan tim, pengembangan kemampuan organisasi, manajemen perubahan dan pemahaman pasar.

2.4.3 Penyebab Kuriositas

Menurut Berlyne (dalam Raharja, 2018:155) ada beberapa penyebab yang memunculkan kuriositas tersebut, antara lain: dorongan eksplorasi, adanya keganjilan, dan adanya informasi yang hilang.

a. Dorongan Eksplorasi

Penyebab rasa ingin tahu yang pertama adalah karena adanya suatu dorongan eksplorasi berdasarkan *drive theory*. Teori ini menyatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan sebuah dorongan yang

menghasilkan perasaan yang tidak menyenangkan yang bisa dikurangi dengan tindakan eksplorasi.

Selain itu *drive theory* juga dikembangkan oleh seorang ahli bernama Hull. Hull (dalam Riyono, 2005:57) menyatakan bahwa manusia, sebagai makhluk biologis akan selalu mencari kondisi seimbang, sehingga akan mendorong manusia untuk beraktivitas secara tidak teratur, yang pada akhirnya akan tenang kembali setelah mendapati kondisi yang seimbang. Contohnya adalah ketika terjadi ketidakpuasan dalam kebutuhan, seperti lapar dan haus. Ketika itu terjadi, manusia akan berusaha dengan berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

b. Adanya Keganjilan

Penyebab rasa ingin tahu yang kedua yaitu adanya ketidaksesuaian, berdasarkan *Incongruity theory* atau teori ketidaksesuaian. Teori ini memiliki tiga proposisi dasar, yaitu 1) rasa ingin tahu merefleksikan kecenderungan manusia untuk memahami dunia, 2) rasa ingin tahu tidak konstan, tetapi ditimbulkan dari hal-hal yang tidak sesuai dengan harapan, 3) adanya hubungan antara rasa ingin tahu yang ditimbulkan dan hal-hal yang tidak sesuai harapan.

Incongruity theory juga sejalan dengan teori ketidaksesuaian dari Alison Ross (dalam Istiningtyas, 2014:4), yang menyatakan bahwa ketidaksesuaian terjadi karena adanya makna ambigu dalam suatu hal, sehingga terjadi ketidaksesuaian pada apa yang diharapkan dengan kenyataan. Kemudian Locke (dalam Munandar, 2006:354) menyatakan

bahwa seseorang akan terpuaskan jika kondisi yang diharapkan sesuai dengan yang diinginkan, karena jika terjadi ketidaksesuaian pada kondisi yang ada dengan kondisi yang diharapkan maka akan semakin besar ketidakpuasannya.

c. Hilangnya Informasi

Penyebab rasa ingin tahu yang ketiga adalah karena adanya keganjilan berdasarkan *Information gap theory*. Teori ini menyatakan bahwa rasa ingin tahu muncul karena adanya perhatian yang terfokus pada ketidakkonsistensian atau celah yang menyebabkan seseorang termotivasi untuk memperoleh informasi yang hilang untuk mencari jawaban.

Dalam teori ini sebuah celah dalam informasi dapat dibagi menjadi dua besaran: yaitu, apa yang seseorang ketahui dan apa yang seseorang ingin ketahui. Terdapat dua hal dasar dari *Information gap theory* ini yaitu 1) intensitas dari rasa ingin tahu terhadap suatu informasi seharusnya berhubungan positif dengan kemampuan untuk memecahkannya (menutup *information gap*), dan 2) rasa ingin tahu seharusnya berhubungan positif dengan pengetahuan seseorang mengenai suatu hal.

2.5 Novel *Hyouka*

2.5.1 Ringkasan Cerita

Novel *Hyouka* menceritakan tentang seorang pelajar bernama Oreki Hotaro yang sangat hemat energi. Oleh karena paksaan kakaknya akhirnya ia memasuki klub sastra klasik.

Pada akhirnya klub sastra hanya memiliki empat anggota, yaitu Oreki sendiri, Chitanda Eru, Fukube Satoshi, dan Ibara Mayaka. Bermula dari rasa penasaran Chitanda Eru tentang apa yang dikatakan pamannya—Sekitani Jun—pada masa lalu yang membuatnya menangis, akhirnya klub itu melakukan misi utamanya. Mereka melakukan Analisa hipotesis mengenai sejarah klub sastra klasik tentang buku antologi yang melibatkan paman Chitanda Eru. Selama misi memecahkan misteri antologi yang melibatkan Sekitani Jun ini pula muncul misteri-misteri di sekitar mereka, seperti misteri ruangan terkunci, dan lain sebagainya. Juga bagaimana rasa ingin tahu Chitanda Eru yang sangat besar mampu memengaruhi Oreki Hotaro sehingga semua misteri itu dapat terpecahkan.

2.5.2 Unsur Intrinsik Novel *Hyouka*

Tema dari novel *Hyouka* ini adalah misteri. Dikarenakan terdapat banyak misteri yang berhubungan dengan klub sastra klasik maupun yang berhubungan dengan lingkungan sekolah.

Alur yang terdapat pada novel ini adalah alur maju mundur, karena terdapat beberapa adegan *flashback* tentang Sekitani Jun.

Ada beberapa tempat yang digunakan dalam novel ini, yaitu SMA Kamiya, ruang kelas, ruang biologi, perpustakaan, kafe, rumah Chitanda Eru.

Latar suasana pada novel ini yaitu bingung, yaitu di mana sering terjadi ketika keempat tokoh sedang memikirkan tentang misteri yang muncul.

Tokoh dalam novel ini adalah Oreki Hotaro dan Chitanda Eru sebagai tokoh utama, Fukube Satoshi dan Ibaraki Mayaka sebagai teman Hotaro, Oreki Tomoe sebagai kakak perempuan Hotaro, Sekitani Jun sebagai paman Chitanda Eru, Toogaito sebagai ketua Klub Majalah Dinding, Itoigawa-*sensei* sebagai pustakawan.

Penokohan dalam novel ini, Oreki mempunyai karakter yang pemalas dan benar-benar menerapkan motto “hemat energi” dalam melakukan sesuatu meskipun begitu dia siswa cerdas yang mampu memecahkan berbagai misteri, Chitanda mempunyai karakter yang sensitive dan pemaksa juga selalu penasaran, Satoshi memiliki karakter yang jahil namun suka membantu, Ibara memiliki karakter yang selalu curigaan terutama pada hipotesis dari Oreki, Toogaito memiliki karakteristik yang keras khususnya ketika menolak Oreki dan kawan-kawan memaksa untuk memeriksa ruang klub majalah dinding, Pustakawan Itoigawa berkarakter baik dan misterius.

2.5.3 Biografi Pengarang

Pengarang dari novel *Hyouka* adalah Yonezawa Honobu. Yonezawa Honobu lahir di Takayama pada tahun 1978. Beliau adalah lulusan Universitas Kanazawa, fakultas sastra. Yonezawa Honobu tertarik pada dunia kepenulisan

sejak usia muda. Pada tahun keduanya di universitas beliau membuat website yang bernama Pandreamium (汎夢殿 *Hanmuden*, lit. "All-Dreams Mansion") di mana beliau memuat semua tulisannya di sana. Pada 2001 novelnya yang berjudul *Hyouka* mendapat penghargaan *5th Kadokawa School Novel Prize* dalam kategori *Young Adult Mystery* dan Horor. Novelya yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah *Hyouka* dan ketiga seri setelahnya. *Hyouka* juga telah diadaptasi kedalam anime berjumlah 22 episode dan sebuah layar film yang tayang pada tahun 2017 silam.