

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah kreasi tertulis dan lisan yang didasarkan pada realitas kehidupan. Mereka menggunakan bahasa dan cara-cara kreatif dan imajinatif yang terkait dengan masalah dalam kehidupan nyata, dan mungkin melibatkan kehidupan sosial atau psikologi. (Dalam Febrianty: 2016). Karya sastra pun tergambar nilai kehidupan yang ingin disampaikan oleh pengarang. Namun, kejadian tergambar dalam karya sastra berupa kehidupan yang dialami pengarang atau kejadian yang merupakan imajinasi pengarang. Kejadian atau kehidupan yang tergambar dalam karya sastra dapat berupa hal yang tidak nyata atau berupa kejadian fiktif. Seperti yang di jelaskan oleh Susanto (2016: 6). Karya sastra merupakan sesuatu kegiatan kreatif, sebuah cabang seni. Sastra itu adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang obyeknya adalah manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Semi, 1993: 8).

Psikologi adalah metode yang digunakan untuk meneliti aktivitas mental dari karakter dalam karya sastra. Pemahaman fenomena kejiwaan itu dapat dilakukan melalui perilaku seperti ucapan dan perbuatan. Dengan mempelajari perilaku yang tampak itulah psikologi dapat memahami jiwa ataupun mental seseorang. Perilaku

manusia tidak lepas dari aspek kehidupan yang membungkusnya dan mewarnai perilakunya (Siswantoro, 2005:29).

Hubungan antara psikologi dan sastra yaitu dapat membantu untuk mengkaji kepribadian tokoh yang terdapat dalam sebuah karya sastra. Salah satu karya sastra itu adalah komik. komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa dilengkapi dengan teks bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda, komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7)

Potensi komik sebagai karya sastra dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari, yang menampilkan makna hidup, waktu, dan cara sudut pandang terhadap dunia lewat sang pengarang. Komik memiliki sesuatu yang saling berkaitan dan menjadi rangkaian yang menguatkan suatu alur cerita yaitu pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gestur, dan lain sebagainya.

Penokohan adalah individu yang muncul dalam cerita yang memiliki unsur pembentuk yang menggambarkan sikap atau watak dan sifat tokoh dalam cerita. Menurut Jones (dalam Nurgiantoro, 1995: 165) penokohan adalah penggambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita, sedangkan Sudjiman (1988: 23) menyebutkan bahwa penokohan merupakan penyajian watak tokoh penciptaan citra tokoh.

Manga berjudul *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* karya Tsutsui, Taishi (*Story & Art*), menurut penulis sangat menarik karena menggambarkan perilaku para tokoh dalam menjalani proses, menghadapi permasalahan serta membuat strategi-strategi dalam belajar. Belajar adalah sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya (Mahfud, 1991: 12-15).

Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai menceritakan tentang Yuiga Nariyuki, siswa kelas 3 SMA yang ingin mendapatkan *VIP* yaitu beasiswa kuliah agar dirinya bisa memberi keluarganya yang miskin kehidupan yang lebih baik. Hanya Nariyuki Yuiga saja walaupun dia cerdas di semua mata pelajaran, prestasi dirinya tertutupi oleh 2 siswi di sekolahnya yaitu Rizu Ogata sang jenius sains, dan Fumino Furuhashi sang jenius sastra. Nariyuki Yuiga akhirnya mendapat kesempatan untuk menerima beasiswa, namun dengan syarat dirinya harus mengajar Rizu Ogata dan Fumino Furuhashi agar masuk ke Universitas favorit mereka. Hanya saja keduanya ternyata sangat payah dalam mata pelajaran lainnya yang mereka tidak kuasai untuk masuk universitas favorit mereka dan Nariyuki harus mencari cara untuk mengajari keduanya secara efektif demi untuk mendapatkan beasiswa tersebut.

Kisah dalam *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* sangat menarik karena fenomena psikologi belajar tergambar dalam perilaku tokoh. Psikologi belajar adalah ilmu pengetahuan yang berusaha mempelajari menganalisis prinsip perilaku manusia dalam proses belajar dan pembelajaran. W.S. Winkel dalam bukunya "Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar" menyatakan bahwa psikologi pendidikan adalah salah satu

cabang dari psikologi praktis yang mempelajari prasyarat-prasyarat (fakta- fakta) bagi belajar di sekolah berbagai jenis belajar dan fase-fase dalam semua proses belajar

Berdasarkan isi cerita manga, penulis sangat tertarik untuk menganalisis lebih jauh tentang perilaku belajar dari tokoh Rizu Ogata dalam proses mempelajari ilmu sastra berdasarkan perspektif psikologi belajar. Penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian ini karena dalam rangka untuk memahami bagaimana perilaku seseorang dalam kegiatan belajar, sehingga dapat dijadikan referensi terkait bentuk-bentuk perilaku belajar serta hal-hal yang memotivasi perilaku belajar tersebut.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Astriana Puspitasari (2017) meneliti mengenai Perkembangan Analisis Pengaruh Tokoh Sosaku Kobayashi Terhadap Tokoh Totto Chan Dalam Novel Madogiwa No Totto Chan Karya Tetsuko Kuroyanagi Pendekatan Psikologi Sastra. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini Karakter Totto chan dianalisis dengan menggunakan teknik penggambaran tokohnya, sedangkan karakter tokoh Kepala Sekolah yang mempengaruhi perubahan karakter tokoh Totto chan akan diteliti berdasarkan teori behavioristik B.F Skinner (2013).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan pendekatan psikologi yang berjudul “Perilaku dan Motivasi Belajar dalam Manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* Karya Taishi Tsutsui.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian diatas rumusan masalah penelitian adalah :

- a. Bagaimana perilaku belajar Rizu Ogata dalam manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai?*
- b. Apa motivasi belajar Rizu Ogata dalam manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai?*

1.3 Batasan Masalah

Perilaku belajar Rizu Ogata akan dianalisis berdasarkan Teori Perilaku Belajar oleh Muhibbin Syah, (2005). Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi mempelajari ilmu sastra bagi tokoh Rizu Ogata. Motivasi belajar tokoh akan dianalisis berdasarkan teori Motivasi oleh Abraham Mashlow (1993). Baik perilaku maupun motivasi belajar akan dinalisis melalui karakterisasi tokoh berdasarkan teori karakterisasi oleh Albertine Minderop (2005).

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Menganalisis perilaku belajar Rizu Ogata dalam mempelajari ilmu sastra dalam manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai*.

- b. Menganalisis motivasi belajar Rizu Ogata dalam manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai*.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis

Pembuktian relevansi teori-teori psikologi dalam penokohan karya sastra, khususnya teori Perilaku Belajar Muhibbin Syah, (2005) dan teori Motivasi Abraham Maslow, (1993) dalam manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* karya Taishi Tsutsui.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Penulis

Memperdalam dan mengasah pengetahuan dan wawasan penulis dalam kajian psikologi sastra.

- 2) Pembaca

- (a) Memperoleh manfaat dari aspek pendidikan karya sastra yang berhubungan dengan perilaku dan motivasi belajar.

- (b) Referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun dalam lima bab yang disusun secara sistematis, adapun rancangan sistematika pembahasan laporan ini sebagai berikut :

- a. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan sebagai dasar penelitian.

b. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi definisi komik, psikologi sastra, teori perilaku belajar dan motivasi belajar, unsur pembangun manga dari manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai*. Selain itu, terdapat teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu teori psikologi sastra, teori karakterisasi oleh Minderop (2011), sebagai acuan dari penelitian.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi metode penelitian, sumber data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data.

d. BAB IV Temuan Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai temuan penelitian, pembahasan mengenai analisis perilaku belajar dan motivasi belajar karakter tokoh Rizu Ogata, dalam manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai*. Dan juga mengenai keterbatasan penelitian.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan dan saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya.