

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Resepsi Sastra

Resepsi sastra dimaksudkan bagaimana “pembaca” memberikan makna terhadap karya sastra yang dibacanya, sehingga dapat memberikan reaksi atau tanggapan terhadapnya. Yaitu bagaimana seorang pembaca dapat memahami karya itu (Junus, 1985:1). Dalam hal ini, untuk memahami karya sastra pembaca harus teliti dengan isi yang disampaikan oleh penulis.

Kemudian Endraswara (2008:158) mengatakan bahwa resepsi adalah penerimaan. Penerimaan sastra oleh pembaca bisa berbeda-beda tafsirnya. Tafsir yang beragam dan plural, akan memperkaya pesan. Dalam sastra ada sejumlah kode-kode psikologis yang bisa memunculkan persepsi lain. Tafsir psikologi akan membangkitkan imajinasi yang berharga. Pembaca sering berimajinasi lain ketika menyikapi karya sastra. Kondisi kejiwaan sastra akan berpengaruh pada efek pembaca.

Dalam hal tersebut dapat dilihat bahwa pengolahan teks dalam karya sastra yang disampaikan pengarang akan memberikan pemahaman kepada pembaca tergantung dengan kondisi kejiwaan pembaca sebelumnya. Sehingga kondisi kejiwaan pada pembaca akan menghasilkan dampak yang berbeda-beda.

Resepsi pembaca secara psikologi pasti akan terjadi. Penerimaan nilai sastra biasanya justru berasal dari aspek psikologi. Dengan modal kejiwaan, karya sastra akan meresap secara halus dalam diri pembaca. Oleh sebab itu pembaca yang bagus

tentu meladeni aspek-aspek penting dalam sastra. Nilai-nilai dalam sastra yang membentuk sikap dan perilaku, akan diinternalisasikan dalam diri pembaca (Endraswara, 2008:155). Berdasarkan penjelasan tersebut terlihat bahwa resepsi pembaca masuk ke dalam pembahasan psikologi sastra.

2.2 Psikologi Sastra

Perkembangan kajian sastra yang bersifat interdisipliner telah mempertemukan ilmu sastra dengan berbagai ilmu lain, seperti psikologi, sosiologi, antropologi, gender, dan sejarah. Pertemuan tersebut telah melahirkan berbagai macam pendekatan dalam kajian sastra, antara lain psikologi sastra, sosiologi sastra, antropologi sastra, kritik sastra feminis, dan *new historicism*. Di samping itu, juga melahirkan berbagai kerangka teori yang dikembangkan dari hubungan antara sastra dengan berbagai disiplin tersebut, seperti psikoanalisis atau psikologi sastra, psikologi pengarang, psikologi pembaca, sosiologi pengarang, sosiologi pembaca, sosiologi karya sastra, juga strukturalisme genetik, sosiologi sastra marxisme (Wiyatmi, 2011:6).

Pada saat ini psikologi sastra perkembangannya sudah berkembang pesat, terlihat dari perkembangan teori-teori yang semakin bertambah jumlahnya. Berikut ini akan dijabarkan beberapa pengertian psikologi sastra menurut beberapa ahli.

Ratna (2015:340) mengatakan bahwa psikologi sastra dapat diartikan sebagai analisis dalam sastra yang kaitannya dengan psikis, dengan aspek kejiwaan pengarang, pembaca maupun tokoh. Hal tersebut didukung juga oleh Endraswara (2008:96) yang mengartikan bahwa psikologi sastra merupakan kajian sastra yang

memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan. Sastra itu wakil jiwa dalam simbol bahasa. Simbol yang mewadahi jiwa hingga sastra itu menarik. Sehingga dapat dilihat bahwa psikologi sastra lahir dari pengekspresian endapan pengalaman yang telah lama ada dalam jiwa dan telah mengalami proses pengolahan jiwa secara mendalam melalui imajinasi. Hal ini yang menyebabkan adanya keterkaitan manusia dengan sastra.

Menurut Wellek dan Warren (dalam Endraswara, 2008:64) psikologi sastra diuraikan dalam bentuk esai kritis yang panjang yang mempunyai empat kemungkinan pengertian, yaitu: a) studi pemahaman kejiwaan psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi; b) studi proses kreatif dari karya sastra; c) studi tipe dan hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra; d) studi dampak sastra pada kondisi kejiwaan terhadap pembaca. Dalam teori Wellek dan Warren ini memang ada perbedaan dengan para ahli yang lainnya, terlihat dari studi proses karya sastra dan hukum yang diterapkan pada karya sastra. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa psikologi sastra ini lahir karena adanya hubungan antara sastra dengan penciptaan karya sastra yaitu pengarang sebagai penulisnya, kemudian kejiwaan tokoh yang ada dalam karya sastra, dan penerima karya sastra yaitu pembaca sebagai dampak dari karya sastra itu sendiri.

Tujuan psikologi sastra ini untuk memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam suatu karya, sehingga dapat dilihat bahwa karya sastra memberikan pemahaman terhadap masyarakat secara tidak langsung. Melalui pemahaman tersebut, pembaca misalnya, masyarakat dapat memahami perubahan,

kontradiksi, dan penyimpangan yang drastis terjadi dalam masyarakat, khususnya dalam kaitan kejiwaan (Ratna, 2015:342-343).

Perubahan tersebut dapat dilihat dari bagaimana pembaca menerima karya sastra itu sendiri, namun sebelumnya, pembaca harus berhubungan dengan psikologis yang ada di dalam dirinya sendiri.

2.3 Psikologi Pembaca

Psikologi pembaca merupakan salah satu jenis kajian psikologi sastra yang memfokuskan pada pembaca, yang ketika membaca dan menginterpretasikan karya sastra mengalami berbagai situasi kejiwaan. Yang menjadi subjek kajian dalam psikologi pembaca adalah pembaca yang secara nyata membaca, menghayati, dan menginterpretasikan karya sastra. Sebagai manusia yang memiliki aspek kejiwaan, maka ketika membaca, menghayati, dan menginterpretasikan karya sastra yang dibacanya, pembaca akan mengadakan komunikasi antara interaksi dan dialog dengan karya sastra yang dibacanya (Wiyatmi, 2011:56-57).

Komunikasi tersebut dapat menghasilkan beberapa kejiwaan yang terjadi yaitu berupa emosi yang dikeluarkan pada saat membaca, seperti ketika membaca sebuah karya sastra (manga), kita akan ikut merasakan perasaan sedih, gembira, marah, dan menangis karena tersentuh dengan penggambaran pengalaman yang diperlihatkan oleh tokoh yang berada dalam karya sastra. Pada proses pembacaan, pembaca akan mengalami penerimaan atau pemahaman terhadap karya sastra yang dibacanya. Penerima karya sastra tersebut sering disebut dengan resepsi pembaca.

Endraswara (2008:155) mengatakan bahwa resepsi pembaca secara psikologi pasti akan terjadi, dibandingkan resepsi pada yang lainnya. Penerimaan nilai sastra biasanya justru berasal dari aspek psikologi. Dengan modal kejiwaan, karya sastra akan meresap secara halus dalam diri pembaca. Oleh sebab itu pembaca yang baik akan meladeni aspek penting dalam sastra. Nilai dalam sastra tersebut mampu membentuk sikap dan perilaku, dan akan diinternalisasikan dalam diri pembaca.

Sementara itu Holland (dalam Endraswara 2008:156) mengatakan bahwa psikologi pembaca menempatkan sastra sebagai pengalaman yaitu pengalaman pembaca yang dipengaruhi oleh sastra. Setelah membaca sastra, pembaca akan terlibat didalamnya. Akibatnya, dapat terjadi jiwa pembaca terpengaruh jiwa sastra. Keterlibatan pembaca ke dalam komponen-komponen kejiwaan itu hanya dapat terpenuhi apabila karya sastra mengandung aspek-aspek yang kontradiktif, ambigu, tumpang-tindih, dan samar, dengan kata lain, irama “konflik” (dalam teks) dan “solusi” (oleh pembaca). Pengaruh tersebut kemungkinan terjadi “kolusi” estetis antara pengarang dan pembaca.

Dalam hal ini terlihat bahwa aspek tersebut haruslah berkaitan dengan pembaca agar menghasilkan reaksi, dimana kaitan tersebut terlihat dari pengalaman di dalam sebuah karya sastra (manga) yang berasal dari pengalaman yang terjadi pada seseorang secara nyata.

Endraswara (2008:155-156) mengemukakan bahwa sastra dalam konteks pembaca akan berpengaruh cepat dan lambat. Pengaruh ini disebut pengaruh daya psikis keras dan daya psikis lunak. Pengaruh cepat merupakan daya keras,

spektakuler dan menantang sehingga pembaca akan berubah sikap dan wataknya. Mungkin pula pembaca akan menirukan gerakan, siulan-siulan, dan model-model yang ditawarkan dalam sastra. Sebaliknya juga sastra juga dapat secara lambat menyerukan daya tertentu, tetapi tetap pasti. Meskipun daya serap pembaca lunak, lembut, namun pengaruh sastra ini sering sulit dihilangkan (*nabet*).

2.4 Daya Psikis Lunak

Daya psikis lunak adalah pengaruh kejiwaan yang merambat pada pola pikir dan perilaku pembaca kemudian secara perlahan akan muncul ke dataran psikis pembaca. Pengaruh daya psikis lunak sedikit demi sedikit, tetapi pasti sehingga menjadi motif kuat dalam jiwa pembaca. Kemungkinan daya psikis ini, bisa jadi akan mengubah pandangan hidup pembaca dan bukan mustahil jika pembaca suatu saat akan berubah kiblat hidupnya (Endraswara 2008:158). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kejiwaan adalah suatu hal yang berhubungan dengan kerohanian individu dalam menyikapi tingkah lakunya. Kemudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), psikis adalah sesuatu yang berhubungan dengan jiwa rohani, batin, dan mental.

Perubahan yang diakibatkan oleh pengaruh daya psikis lunak merupakan perubahan yang mampu membuat pemikiran seseorang berubah sehingga berdampak pada pandangan mengenai suatu hal menjadi berbeda dari sebelumnya. Pengaruh ini sering kali menghasilkan beberapa dampak karena merasa adanya kemiripan dengan karya sastra tersebut, seperti lingkungan keluarga, sosial, atau di

dalam dirinya sendiri namun hal ini juga tergantung pada fakta pendukung yang memunculkan perubahan kepribadian.

2.5 Hubungan Daya Psikis Lunak dengan Teori Kepribadian Lewin

Seperti yang dipaparkan diatas bahwa kemungkinan daya psikis lunak, bisa jadi akan mengubah pandangan hidup pembaca dan bukan mustahil jika pembaca suatu saat akan berubah kiblat hidupnya (Endraswara 2008:158). Hal ini dapat diartikan bahwa karya sastra dapat menyebabkan perubahan kepribadian pada pembaca.

Dengan alasan tersebut maka penulis menggunakan teori Lewin (dalam Hall & Lindzey, 1985:281), sebagaimana dikemukakannya bahwa:

A number of important behavioral changes occur during development. The variety of our activities, emotions, needs, relationship, and so on increases as we grow older. (This variety may begin to decrease late in life.) Moreover, as we grow, we gain freedom of movement, and time becomes extended. Young children are pretty much creatures of the present, but as people mature, they begin to think about the past, to plan for the future and, thus, to incorporate in their current life spaces a time perspective somewhat longer than just a few minutes, an hour, or a day.

‘Hal yang paling penting dalam perubahan perilaku terjadi pada saat perkembangan. Variasi seperti variasi aktivitas, emosi, kebutuhan, informasi, hubungan sosial, dan lain sebagainya akan meningkat pada saat kita tumbuh dewasa (variasi mungkin akan mulai menurun pada saat usia tertentu.) Terlebih lagi pada saat kita tumbuh, kita memperoleh kebebasan untuk bergerak, dan menuju waktu secara luas. Anak kecil lebih sering menciptakan masa depan, tetapi ketika orang bertambah dewasa, ia mulai memikirkan masa lampau, merencanakan masa depan, hingga menggabungkan arus ruang hidup mereka pada perspektif waktu yang sedikit lebih panjang daripada beberapa menit, jam, atau hari.’

Berdasarkan teori yang telah disebutkan diatas, dapat dipahami bahwa perubahan perilaku terjadi pada saat perkembangan dikarenakan variasi berupa

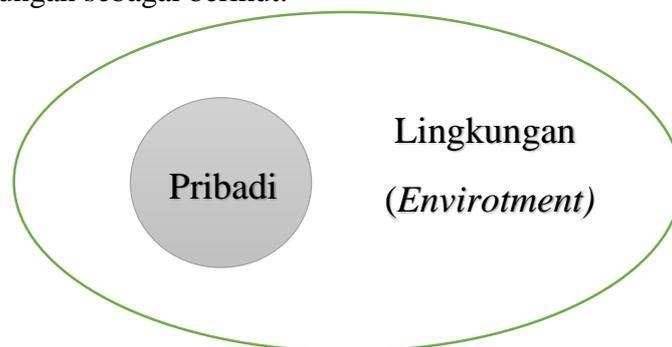
informasi yang didapatkan ketika kita mendapatkan kebebasan untuk bergerak. Informasi ini bisa didapatkan dari mana saja. Kemudian, kebebasan yang dimaksud yaitu bukan terlepas dari kekangan orangtua, namun bisa dikatakan ketika kita sudah dewasa bisa mengambil keputusan atas hidupnya sendiri dengan sadar dan bertanggung jawab pada setiap keputusan dan perilaku sehingga akan menggabungkan arus ruang hidup dengan pribadi.

Kemudian Lewin (dalam Hall & Lindzey, 1985: 286) memaparkan bahwa:

Lewin usually represented the person as an enclosed circle, indicating that the person is an entity set apart from everything else in the world and yet include within that world, enclosing the circle in a (larger) ellipse indicated that the person is both differentiated from include within the life space, which, as we will see, comprises everything within the ellips.

‘Lewin biasanya menggambarkan pribadi merupakan suatu lingkaran tertutup dari segala suatu hal diluarnya, namun, perlu diperhatikan juga bahwa pribadi merupakan bagian dari lingkungan. Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa pribadi memiliki dua sisi, yaitu, pemisahan dari yang lain-lainnya di dunia oleh suatu batas yang bersinambung, dan pemasukan ke dalam suatu bidang yang lebih luas. Jadi, pribadi digambarkan sebagai sesuatu yang terpisahkan, namun juga termasuk dalam suatu keseluruhan yang lebih luas. (dalam Hall & Lindzey, 1985:268).’

Untuk lebih memahami teori di atas penulis telah memaparkan gambar pribadi dalam lingkungan sebagai berikut.



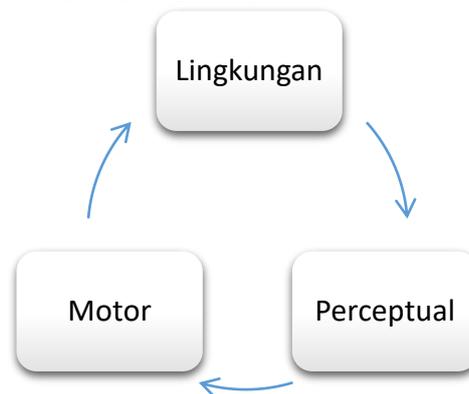
Gambar 2.1 Pribadi dalam Lingkungan

Berdasarkan hal itu dapat dilihat bahwa kita sebagai pribadi termasuk ke dalam lingkungan yang ada di sekitarnya. Pribadi tersebut tidak hanya terpisah dari

lingkungan tetapi dibedakan dalam dirinya sendiri. Seperti gambar 1.1 Lewin melihat pribadi tersebut terbagi menjadi dua wilayah utama: yaitu, daerah perseptual motor dan daerah dalam personal.

Hal ini dapat dilihat dalam teori Lewin (dalam Hall & Lindzey, 1985:268) yang menjelaskan bahwa daerah perseptual motor memiliki peranan sebagai suatu kesatuan, artinya menjadi suatu bentuk tindakan yang terjadi pada saat-saat tertentu saja. Daerah perseptual motor ini memiliki sistem-sistem yang berdiri sendiri pula, yang terdiri dari sistem perseptual dan sistem motor. Perlu diketahui, bahwa kedua sistem ini bekerja secara terpisah-pisah. Jadi, jika sistem perseptual yang bekerja, maka hal yang terjadi adalah pengaruh lingkungan terhadap pribadi. Sedangkan, jika yang bekerja adalah sistem motor, maka yang terjadi adalah pengaruh pribadi terhadap lingkungan. Dalam kasus yang penulis temukan, sistem yang bekerja adalah sistem perseptual yang selanjutnya dikeluarkan oleh sistem motor.

Gambar 2.2 Sistem Kerja Perubahan Kepribadian
Dalam hal ini, yang terjadi pada pembaca *manga* (komik) *Imaginary Beasts*



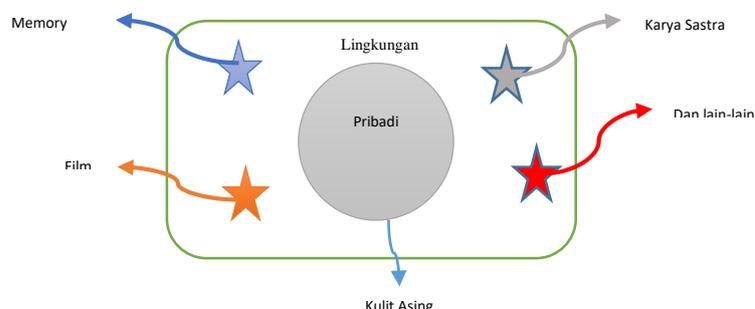
yang bekerja adalah sistem *perceptual* sehingga akan menghasilkan sistem motor.

Kemudian Lewin (dalam Hall & Lindzey, 1985:269) memaparkan bahwa:

“the psychological environment, like the person, is divided into regions. Notice that again, some boundaries are permeable (thin lines) whereas others are impermeable (heavy lines).”

‘Di dalam maupun luar ruang hidup itu terdapat fakta-fakta. namun di antara keduanya terdapat batas yang dapat ditembus, atau disebut sebagai kulit asing dalam arti.’

Berdasarkan hal tersebut memungkinkan dunia luar dapat mempengaruhi dunia di dalam ruang hidup. Dunia luar ini biasanya terdiri dari fakta-fakta dunia fisik yang dapat mempengaruhi pribadi, namun, sebelumnya harus dapat mempengaruhi lingkungan psikologisnya terlebih dahulu. Seperti yang terdapat pada gambar tersebut:



Gambar 2.3 Fakta Ruang Hidup

Lingkungan psikologis disini dapat terlihat dari latar belakangnya mengenai kejadian-kejadian yang dialami pembaca *manga* (komik) *Imaginary Beasts*.

2.6 Manga sebagai Fakta Perubahan Kepribadian

Lewin (dalam Hall & Lindzey, 1985:269) menggunakan istilah ruang hidup dalam teori kepribadiannya, sebagaimana dikemukakannya bahwa:

A person's life space is the total set of facts that, at a given instant, affect his or her behavior. A person's life space might include, for example, his perception of himself in his particular physical and social environment; his needs, wishes, and intentions; his memories of particular past events and his

imaginings about future ones; any emotions he might be feeling; and so forth.

‘Ruang hidup adalah totalitas dari fakta-fakta yang mempengaruhi perilaku seseorang, melingkupi persepsi diri seseorang terhadap dirinya sendiri, baik fisik, maupun lingkungan sosial. Contohnya, kebutuhan-kebutuhan, harapan-harapan, ingatan-ingatan terhadap kejadian di masa lalu, imajinasi-imajinasi tentang masa depan, dan emosi-emosi yang akan dirasakannya.’

Dalam teori Lewin tersebut dapat dikatakan semua yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang disebut sebagai fakta, baik berupa fisik maupun lingkungan. Fakta fisik yaitu berupa fakta yang ada secara nyata dan dapat digenggam oleh seseorang, seperti buku-buku. Sedangkan fakta lingkungan sosial yaitu fakta yang ada hubungannya dengan harapan, trauma, imajinasi, dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa karya sastra manga sebagai salah satu fakta yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku atau kepribadian.

2.7 Faktor Yang Menyebabkan Perubahan Kepribadian Berdasarkan Teori Lewin

Lewin (dalam Hall & Lindzey, 1985:270) mengemukakan beberapa kemungkinan yang dapat mempengaruhi perubahan kepribadian yaitu pertemuan yang tidak sengaja, kejadian yang tidak terduga, dan kejadian lainnya. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa kejadian lainnya yang menyebabkan perubahan kepribadian. Kejadian lainnya tersebut dapat dijelaskan oleh teori Bucklew (Sadarjoen, 2011:21-23) yaitu peristiwa yang spesifik berupa a) *precipitating event*; b) *traumatic event*; c) *conditioning event*, yaitu:

a) *Precipitating Event*

Precipitating event merupakan kejadian yang memiliki pengaruh luar biasa terhadap individu, dan merupakan pencetus terjadinya suatu konflik atau gangguan dalam diri individu. Dalam penelitian ini *precipitating event* meliputi pola asuh orangtua yang terlalu mengekang pribadi individu dalam urusan agama.

b) *Traumatic Event*

Merupakan kejadian khusus yang sangat dramatik, dimana kehidupan individu telah terancam, atau egonya terganggu secara parah oleh suatu situasi yang tidak dapat dikuasainya. Namun dalam hal ini traumatik event bisa muncul atau tidak pada para pembaca *manga Imaginary Beasts*.

c) *Conditioning Event*

Conditioning event merupakan bentuk tingkah laku yang dilakukan seseorang yang memperoleh *reinforcement* guna memuaskan beberapa motif yang tidak terpuaskan, sehingga cenderung untuk diulangi. *Conditioning event* pada penelitian ini terjadi saat subjek menyampaikan bahwa dirinya tidak lagi melaksanakan perintah agamanya (menjalankan ibadah) dan ingin pindah agama.

2.8 Manga *Imaginary Beasts*

Komik adalah sebuah bentuk seni yang menggunakan serangkaian pencitraan yang statis dalam kejadian-kejadian yang ditetapkan. Teks tertulis ini sering kali berkesinambungan. Dua bentuk yang umum ditemukan adalah “*comic strips*” atau cerita komik lepas dan “*manga*” atau cerita komik dalam bentuk buku.

Cerita komik lepas (*comic strips*) sering terdapat di surat kabar sedangkan cerita komik dalam bentuk buku (*manga*) merupakan serangkaian cerita yang mempunyai gambar dan berisi lebih dari satu judul dan tema. Menurut McCloud, komik adalah pencitraan karakter yang saling berhubungan dan bertujuan untuk menyampaikan informasi pada pembaca (<http://dictionary.laborlawtalk.com/Comics>).

Manga *Imaginary Beasts* atau dalam bahasa Jepangnya *幻獣の星座* (*Genjū no Seiza*) ini adalah manga supranatural yang ditulis Matsuri Akino pada tahun 2000 sampai 2007 yang diterbitkan Akita Shoten dalam 14 volume. Kemudian didistribusikan di Amerika dan diterbitkan oleh Tokyopop. pada tahun 2008, manga ini didistribusikan di Indonesia yang diterbitkan PT Elex Media Komputindo.

2.9 Ringkasan Cerita

Di negara terpencil Darashaal, mereka telah menemukan pemimpin mereka yang berusia lima belas tahun. Dia adalah Imam Besar ke-42 dari Darashaal, dan seharusnya menjadi reinkarnasi pemimpin spiritual pertama. Tapi dia bukanlah Imam besar. Dia sebenarnya adalah penipu yang ditunjuk oleh pemerintah China dan dewa Naga sehingga orang China bisa mengklaim negara yang ketakutan. Penguasa yang sebenarnya ada di Jepang bernama Kashima Fuuto. Kamishina Fuuto adalah remaja normal yang baru saja pindah sekolah. Suatu hari Fuuto bertemu dengan manusia setengah burung yang bernama Garuda. Dia mengklaim bahwa Fuuto adalah pewaris takhta sejati Darashaal. Sepanjang ceritanya, meskipun Fuuto menolak untuk mengambil perannya sebagai Raja, namun Fuoto belajar pelajaran yang sama seperti yang seharusnya dimiliki Raja. Menurut

legenda, Dhalashar adalah Negara bergurun pasir yang terletak di Asia tengah seperti Negara gersang yang ditelantarkan oleh para dewa. Hanya orang-orang yang sekarat yang bisa ditunjukkan dan masuk kedalamnya, sementara itu pihak dari Dhalashar menggap Fuuto sebagai Huouo palsu dan mereka mengirimkan makhluk suci hewan pelindung penjaga Huouo untuk membunuh Fuuto. Suatu hari dengan naluri Fuuto yang dimiliki mempertemukannya dengan Mayu, seorang gadis cacat dan professor Ochijo. Mayu adalah seorang gadis yang ternyata reinkarnasi dari Miko yang bertujuan menenangkan dirinya jika lepas kendali. Mahtkuk suci yang dikirimkan untuk membunuh Fuuto juga berubah menjadi sahabatnya karena mereka menganggap Fuuto adalah Huouo asli. Fuuto dan para sahabatnya membantu menyelesaikan hal-hal gaib yang terjadi disekitarnya. Untuk menyelesaikan berupa hal-hal tersebut Fuuto berkelana ke masa lalu dikarenakan Fuuto memiliki kemampuan menjelajah waktu.

2.10Unsur Intrinsik

Dalam menelaah sebuah karya sastra kita tidak bisa menilai dari satu sisi saja. Dibutuhkan beberapa penilaian dalam pembentukan karya sastra itu sendiri. Oleh karena itu dibutuhkan teori structural untuk mengetahui makna dalam sebuah karya sastra. Seperti yang dikatakan oleh Teewu (1984: 61) bahwa analisis struktural sangatlah penting karena dengan tidak adanya analisis struktural, akan sangat sulit untuk mendapatkan makna dari sebuah karya sastra secara optimal.

Sehingga dalam mengupas sebuah karya sastra diperlukan struktur dasar. Struktur tersebut merupakan langkah pendahuluan dalam penelitian karya sastra. Dalam struktural karya sastra ada dua jenis unsur pembangun, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

Teeuw (dalam Wiyatmi, 2006:89) mengatakan bahwa unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra dari dalam berupa alur, tokoh dan penokohan, latar dan pelataran, pusat pengisahan, tema, serta amanat, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra dari luar berupa latar belakang sosial pengarang, pendidikan pengarang, dan lain-lain.

2.10.1 Tema

Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2010:67) mengemukakan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Namun ada banyak makna yang dikandung dan ditawarkan oleh cerita.

2.10.2 Alur

Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2010:113) mengungkapkan bahwa alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian. Sehingga dapat terlihat bahwa alur adalah peristiwa kejadian yang terdapat dalam sastra.

2.10.3 Latar

Abrams (1981) mengemukakan bahwa latar sebagai landas tumpu, menyanan pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2010:214).

2.10.4 Amanat

Menurut Siswandarti (2009:44) mengatakan bahwa amanat adalah pesan-pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita, baik tersurat, maupun tersirat.

2.11 Nilai Sastra

Dalam karya sastra terdapat nilai-nilai yang bermanfaat bagi seseorang. Sehingga Pepper (dalam Djajasudarma, 1997:11) mengatakan bahwa nilai adalah segala sesuatu yang menarik bagi manusia sebagai subjek.

2.12 Biografi Pengarang

Matsuri Akino lahir pada tanggal 7 Juli di Tokyo. Ia adalah seorang seniman manga Jepang dari Mitaka, Tokyo, Karya-karyanya perpaduan antara genre fantasi, misteri, dan horor.