

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Komik Sebagai Karya Sastra

Komik merupakan salah satu karya sastra yang tercipta dari imajinasi kreatif pengarang. Komik adalah sekumpulan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang bersebelahan, berdekatan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Dengan hanya membaca komik, pembaca „dipaksa“ untuk mengaktifkan semua indra mereka (McCloud, 2008:9). Komik memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki urutan cerita yang mengandung pesan yang besar namun disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terutama dengan bahasa verbal dialogis. Di Jepang komik disebut juga dengan sebutan manga. Manga (漫画) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang; di luar Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang (Atmam, 14 2014: 5).

Komik merupakan karya sastra yang memiliki unsur-unsur dalam pembuatannya, dan unsur pembentuk komik pada umumnya tidak lebih yaitu gambar dan cerita. Unsur pembentuk komik antara lain :

a. Ilustrasi

Komik merupakan sekumpulan gambar yang terangkai membentuk alur cerita. Komikus harus memiliki keahlian membuat gambar dengan konsisten dan mimik dan sudut pandang yang berbeda.

b. Cerita atau Skenario

Komikus harus mampu membuat rangkaian cerita semenarik mungkin, Menyusun dialog yang hidup, mampu membuat klimaks dan anti klimaks, juga mampu mendeteksi kebutuhan pembacanya. Dan wawasan yang sangat luas berpikiran terbuka dan imajinatif.

c. Teater

Karakter yang memiliki jiwa nyawa dan konsisten. Komikus harus mampu menyusun dan menciptakan karakter atau tokoh yang hidup, menghadirkan gestur mimik muka, gerakan dan lainnya.

d. Gaya Busana

Menghadirkan karakter hidup dan menghadirkan tata busana yang sesuai karena setiap karakter dalam komik tampil dengan busana berbeda-beda sesuai dengan watak dan keinginan tokoh tersebut.

e. Psikologi

Komikus dituntut untuk memiliki kemampuan psikologi, minimal psikologi dasar manusia, karena pasti setiap karakter memiliki psikologi yang berbeda, reaksinya terhadap masalah tentu berbeda caranya menanggapi, dan reaksi-reaksi tersebut yang harus mampu dihadirkan oleh komikus ke gambar.

2.2 Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah suatu karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan (Minderop. 2013). Dalam mencerna suatu karya psikologis hal yang perlu dipahami adalah sejauh mana keterlibatan psikologi

pengarang dan kemampuan pengarang menampilkan tokoh rekaan yang terlibat dengan masalah kejiwaan.

Karya sastra yang dikaitkan dengan psikologi penting untuk diteliti, sebab menurut (Wellek Warren 1993) bahwa psikologi membantu dalam mengumpulkan kepekaan peneliti pada kenyataan, mempertajam kemampuan, pengamatan, dan memberi kesempatan untuk mempelajari pola-pola yang belum terjamah sebelumnya lewat perilaku tokoh-tokohnya.

Tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam karya sastra. Meskipun demikian, bukan berarti bahwa analisis psikologi sastra sama sekali terlepas dari kebutuhan masyarakat sesuai dengan hakikat karya sastra memberikan pemahaman kepada masyarakat secara tidak langsung melalui pemahaman tokoh-tokohnya.

2.3 Psikologi Penokohan

Tokoh adalah figur yang dikenai dan sekaligus mengenai tindakan psikologis (Endraswara, 2008:179). Tokoh yang muncul dibangun untuk melakukan sebuah objek tokoh yang dimaksud secara psikologi menjadi wakil sastrawan. Sastrawan kadang menyelinapkan pesan lewat tokoh. Kemarahan sastrawan sering kali dimunculkan dalam sastrawan (Endraswara 2008:184). Umumnya dalam analisis psikologi sastra yang menjadi tujuan adalah tokoh utama sedangkan tokoh kedua, tokoh ketiga dan seterusnya kurang mendapat penekanan (Endraswara 2008:184)

Untuk memahami tokoh dalam sastra diperlukan teori psikologi khusus. Hal ini, seperti pada pernyataan Wright (dalam endraswara 2008:184) bahwa “untuk mengungkap unsur-unsur psikologi dalam karya sastra, diperlukan bantuan teori-teori psikologi. Teori ini disesuaikan dengan hal yang akan digali dari tokoh. Perwatakan dominan biasanya yang menjadi tumpuan dalam tokoh”.

Dalam hal ini karena sastra melibatkan tokoh yang merupakan gambaran manusia dalam cerita. Maka psikologi dapat meneliti tokoh sebagai cerminan manusia dalam cerita, karena manusia memiliki unsur kejiwaan walaupun tertulis dalam karya sastra. Karya sastra memungkinkan ditelaah melalui psikologi karena karya sastra menampilkan watak para tokoh, walaupun imajinatif, dapat menampilkan berbagai problem psikologis (Minderop 2011:55)

2.4 Psikologi Belajar

Psikologi belajar adalah ilmu pengetahuan yang berusaha mempelajari dan menganalisis prinsip perilaku manusia dalam proses belajar dan pembelajaran. Winkel (1997:193) berpendapat bahwa belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Belajar tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja, namun dapat dilakukan dimana-mana, seperti di rumah ataupun dilingkungan masyarakat.

2.5 Teori Perilaku Belajar

Perilaku belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas belajar. Konsep dan pengertian belajar sendiri sangat beragam, tergantung dari sisi pandang setiap orang mengamatinya. Belajar diartikan sebagai perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh kemudian dari pengalaman-pengalaman (Davidoff 1998: 178)

Morgan dikutip oleh Walgito (2003: 166), memberikan definisi tentang belajar bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang relatif menetap pada perilaku yang terjadi sebagai akibat dari latihan atau pengalaman. Hal yang muncul dalam definisi ini adalah bahwa perubahan perilaku atau performa itu relatif permanen. Di samping itu juga dikemukakan bahwa perubahan perilaku itu sebagai akibat belajar karena latihan (*practice*) atau karena pengalaman (*experience*). Pada pengertian latihan dibutuhkan usaha dari individu yang bersangkutan, sedangkan pada pengertian pengalaman usaha tersebut tidak tentu diperlukan. Ini mengandung arti bahwa dengan pengalaman seseorang atau individu dapat berubah perilakunya, di samping perubahan itu dapat disebabkan oleh karena latihan. Dikutip oleh (Walgito 2003: 166)

Menurut Syah (2005: 92), belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Lebih lanjut Syah (2005: 118) menyatakan bahwa dalam memahami arti belajar dan inti dasar perubahan sikap karena belajar, para ahli sependapat bahwa perilaku belajar diwujudkan dalam sembilan bentuk, yaitu: kebiasaan, ketrampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan

daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap, inhibisi, apresiasi, dan tingkah laku afektif.

Adapun penjabaran dari ke sembilan bentuk perilaku belajar adalah:

a. Kebiasaan

Kebiasaan, setiap siswa yang telah mengalami proses belajar, kebiasaannya akan berubah. Kebiasaan itu timbul karena proses penyusutan kecenderungan respons dengan menggunakan stimulasi yang berulang. Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan, karena proses penyusutan inilah muncul suatu pola bertingkah laku baru yang relatif menetap dan otomatis.

b. Ketrampilan

Ketrampilan adalah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat saraf dan otot (neuromuskuler) yang biasanya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olah raga, dan sebagainya. Meskipun sifatnya motorik, namun ketrampilan itu membutuhkan koordinasi gerakan yang cermat dan kesadaran yang tinggi. Dengan demikian, siswa yang melakukan gerakan motorik dengan koordinasi dan kesadaran yang rendah dapat dianggap kurang atau tidak terampil. Disamping itu, ketrampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Ketrampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif. Konotasinya pun luas sehingga sampai pada mempengaruhi atau mendayagunakan orang lain.

Artinya, orang yang mampu mendayagunakan orang lain secara tepat juga dianggap sebagai orang yang terampil.

c. Pengamatan

Pengamatan adalah proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indra-indra seperti mata dan telinga. Berkat pengalaman belajar seorang siswa akan mampu mencapai pengamatan yang benar, obyektif sebelum mencapai pengertian. Pengamatan yang salah akan mengakibatkan pengertian yang salah pula. Perwujudan perilaku belajar ini dapat mewakili variabel bebas kemandirian dan dukungan sosial.

d. Berpikir asosiatif dan daya ingat,

Berpikir asosiatif dan daya ingat, secara sederhana dapat diartikan berpikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya. Berpikir asosiatif itu merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respons. Dalam hal ini perlu dicatat bahwa kemampuan siswa untuk melakukan hubungan asosiatif yang benar sangat dipengaruhi oleh tingkat pemahaman atau pengetahuan itu diperoleh dari hasil belajar. Di samping itu daya ingat pun merupakan perwujudan belajar, sebab merupakan unsur pokok dalam berpikir asosiatif. Jadi, siswa yang telah mengalami proses belajar akan ditandai dengan bertambahnya simpanan materi (pengetahuan dan pengertian) dalam memori, serta meningkatnya kemampuan menghubungkan materi tersebut dengan situasi atau stimulus yang sedang dia hadapi. Perwujudan perilaku belajar ini dapat mewakili variabel bebas kemandirian.

e. Berpikir rasional dan kritis

Berpikir rasional dan kritis, adalah perwujudan perilaku belajar terutama yang bertalian dengan pemecahan masalah. Pada umumnya siswa yang berpikir rasional akan menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan “bagaimana” (*how*) dan “mengapa” (*why*). Dalam berpikir rasional, siswa dituntut menggunakan logika (akal sehat) untuk menentukan sebab akibat, menganalisis, menarik kesimpulan-kesimpulan, dan bahkan juga menciptakan hukum-hukum (kaidah teoretis) dan ramalan-ramalan. Dalam hal berpikir kritis, siswa dituntut menggunakan strategi kognitif tertentu yang tepat untuk menguji keandalan gagasan pemecahan masalah dan mengatasi kesalahan atau kekurangan. Perwujudan perilaku belajar ini dapat mewakili variabel bebas dukungan sosial.

f. Sikap

Sikap, dalam arti yang sempit diartikan sebagai pandangan atau kecenderungan mental. Sikap (*attitude*) adalah kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu. Dengan demikian, pada prinsipnya sikap itu dapat kita anggap suatu kecenderungan siswa untuk bertindak dengan cara tertentu. Dalam hal ini, perwujudan perilaku belajar siswa akan ditandai dengan munculnya kecenderungan-kecenderungan baru yang telah berubah (lebih maju dan lugas) terhadap suatu obyek, tata nilai, peristiwa, dan sebagainya. Perwujudan perilaku belajar ini dapat mewakili variabel bebas kemandirian.

g. Inhibisi

Inhibisi, secara ringkas diartikan sebagai upaya pengurangan atau pencegahan timbulnya suatu respon tertentu karena adanya proses respon lain yang sedang berlangsung. Dalam hal belajar, yang dimaksud dengan inhibisi adalah kesanggupan siswa untuk kurangi atau hentikan tindakan yang tidak perlu memilih atau melakukan tindakan lainnya yang lebih baik ketika ia berinteraksi dengan lingkungannya. Kemampuan siswa dalam melakukan inhibisi pada umumnya diperoleh lewat proses belajar. Oleh sebab itu, makna dan perwujudan perilaku belajar seorang siswa akan tampak pula dalam kemampuannya melakukan inhibisi ini. Perwujudan perilaku belajar ini dapat mewakili variabel bebas dukungan sosial.

h. Apresiasi

Apresiasi, pada dasarnya berarti suatu pertimbangan (*judgment*) tentang signifikansi atau nilai sesuatu. Dalam penerapannya, apresiasi sering diartikan sebagai penghargaan atau penilaian terhadap benda-benda baik abstrak maupun konkret yang memiliki nilai luhur. Apresiasi adalah gejala ranah afektif yang pada umumnya ditujukan pada karya-karya seni budaya seperti seni sastra, musik, lukis, drama, dan sebagainya. Tingkat apresiasi seorang siswa terhadap nilai sebuah karya sangat bergantung pada tingkat pengalaman belajarnya. Dengan demikian, pada dasarnya, seorang siswa baru akan memiliki apresiasi yang memadai terhadap obyek jika dia sebelumnya mempelajari materi itu berkaitan dengan obyek yang dianggap

mengandung nilai penting dan indah tersebut. Perwujudan perilaku belajar ini dapat mewakili variabel bebas dukungan sosial.

i. Tingkah laku afektif

Tingkah laku afektif adalah tingkah laku yang menyangkut keanekaragaman perasaan seperti takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, waswas, dan sebagainya. Tingkah laku seperti ini tidak lepas dari pengaruh pengalaman belajar. Oleh karenanya, dia juga dapat dianggap sebagai perwujudan perilaku belajar.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa perilaku belajar terwujud dalam bentuk kebiasaan, ketrampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap, inhibisi, apresiasi dan tingkah laku afektif.

2.6 Teori Motivasi Humanistik

Teori Motivasi yang dikembangkan oleh Abraham Maslow (1993) adalah psikolog humanis yang berpendapat bahwa manusia dapat bekerja ke arah kehidupan yang lebih baik. Maslow mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia. Kelima tingkatan kebutuhan pokok inilah yang kemudian dijadikan pengertian kunci dalam mempelajari motivasi manusia.

Abraham Maslow meyakini bahwa pada dasarnya manusia itu baik dan menunjukkan bahwa individu memiliki dorongan yang tumbuh secara terus menerus yang memiliki potensi besar. Sistem hierarki kebutuhan, dikembangkan oleh Maslow, merupakan pola yang biasa digunakan untuk menggolongkan motif manusia. Sistem hierarki kebutuhan meliputi lima kategori motif yang disusun dari kebutuhan yang

paling rendah yang harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi (Wallace, Goldstein dan Nathan, 2007: 277)

Dalam teori motivasinya, Abraham Maslow mengkonstruksi teori motivasinya berdasarkan hierarki atau yang lebih dikenal dengan Maslow's Needs Hierarchy Theory/A Theory of Human Motivation. Baginya, seseorang berperilaku atau bekerja karena didorong oleh berbagai jenis kebutuhan. Maslow berpendapat, kebutuhan yang diinginkan seseorang itu berjenjang, jika kebutuhan yang pertama dan kedua telah terpenuhi, maka kebutuhan tingkat ketiga dan seterusnya sampai tingkat kebutuhan kelima. Berdasarkan paparan di atas, Abraham Maslow, membagikan kebutuhan tersebut ke dalam beberapa jenjang yaitu:

a. Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar yang bersifat primer dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar dari organisme manusia seperti kebutuhan akan pangan, sandang dan papan, kesehatan fisik, kebutuhan seks, dan sebagainya.

b. Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (*safety and security*)

Seperti terjamin keamanannya, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil, dsb.

c. Kebutuhan sosial (*social needs*)

Yang meliputi antara lain kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai anggota kelompok, rasa setia kawan, kerja sama.

d. Kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*)

Termasuk kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status, pangkat, dsb.

e. Kebutuhan akan aktualisasi diri (*self actualization*)

Kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreativitas dan ekspresi diri.

Jika pekerjaan telah memenuhi beberapa kebutuhan yang lebih tinggi maka hal tersebut akan menentukan dalam motivasi kerja. Tingkat aspirasi sangat berhubungan erat dengan hirarki kebutuhan, dan sikap akan menentukan jalan yang akan ditempuh seseorang untuk pencapaian kebutuhannya (Haiman, 2003, 219).

Kebutuhan-kebutuhan yang disebut pertama (fisiologis) dan kedua (keamanan) kadang diklarifikasikan dengan cara lain, misalnya dengan menggolongkan sebagai kebutuhan primer, sedangkan yang lainnya dikenal pula dengan klasifikasi kebutuhan skunder. Terlepas dari cara klasifikasi kebutuhan manusia itu, yang jelas adalah bahwa sifat jenis dan intensitas kebutuhan manusia berbeda satu orang dengan yang lainnya karena manusia merupakan individu yang unik. Juga jelas bahwa kebutuhan manusia itu tidak hanya bersifat materi akan tetapi bersifat psikologis, mental, intelektual dan bahkan juga spiritual.

2.7 Teori Karakterisasi

Menurut Albertine Minderop (2005: 3), karakterisasi tokoh dapat ditelaah dengan lima metode yakni, metode langsung (*telling*), metode tidak langsung (*showing*), metode sudut pandang (*point of view*), metode telaah arus kesadaran (*stream of consciousness*), dan metode telaah gaya bahasa (*figurative language*).

Metode *telling* mengandalkan pemaparan watak tokoh pada eksposisi dan

komentar langsung dari pengarang. Melalui metode ini keikutsertaan atau turut campurnya pengarang dalam menyajikan perwatakan tokoh sangat terasa, sehingga pembaca memahami dan menghayati perwatakan tokoh berdasarkan paparan pengarang. Metode *showing* memperlihatkan pengarang menempatkan diri di luar kisah dengan memberikan kesempatan kepada para tokoh untuk menampilkan perwatakan mereka melalui dialog percakapan dan tindakan; tingkah laku tokoh. (Minderop, 2005: 2-50) Berikut adalah penjelasan mengenai metode langsung dan tidak langsung.

a. Metode Langsung (*telling*)

Metode pemaparan karakter tokoh yang dilakukan secara langsung oleh si pengarang. Metode ini biasanya digunakan oleh kisah-kisah rekaan zaman dahulu sehingga pembaca hanya mengandalkan penjelasan yang dilakukan pengarang semata. Pada metode ini, karakterisasi dapat melalui penggunaan nama tokoh, penampilan tokoh, dan tuturan pengarang. Penggunaan nama tokoh digunakan untuk memperjelas dan mempertajam perwatakan tokoh serta melukiskan kualitas karakteristik yang membedakannya dengan tokoh lain.

b. Metode Tidak Langsung (*showing*)

Metode yang mengabaikan kehadiran pengarang sehingga para tokoh dalam karya sastra dapat menampilkan diri secara langsung melalui tingkah laku mereka. Pada metode ini, karakterisasi dapat mencakup enam hal, yaitu karakterisasi melalui dialog; lokasi dan situasi percakapan; jatidiri tokoh yang dituju oleh penutur; kualitas mental para tokoh; nada suara, tekanan,

dialek, dan kosa kata; dan karakterisasi melalui tindakan para tokoh. Pembaca harus memperhatikan substansi dari suatu dialog. Apakah dialog tersebut sesuatu yang terlalu penting sehingga dapat mengembangkan peristiwa-peristiwa dalam suatu alur atau sebaliknya.

2.8 Manga Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai

Manga *Bokutachi wa Benkyou ga dekinai* (ぼくたちは勉強ができない), diartikan "Kami Tidak Bisa Belajar", dikenal sebagai Bokuben (ぼく勉), adalah serial manga Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Taishi Tsutsui. Serial manga terbit di majalah mingguan Shonen Jump pada Februari 2017, dengan bab individualnya dikumpulkan dan diterbitkan oleh Shueisha dalam 20 jilid *tankōbon* pada Oktober 2020. Diadaptasi menjadi serial televisi anime oleh studio silver dan arvo animation ditayangkan dari April hingga juni 2019, dan musim kedua ditayangkan dari oktober hingga desember di tahun yang sama. Manga ini juga melahirkan dua spin-off novel ringan yang dirilis pada tahun 2019.

2.8.1 Unsur Instrinsik

a. Cerita

Mengisahkan tentang Nariyuki Yuiga, ketika dirinya mengajari tiga orang jenius dari berbagai mata pelajaran di sekolahnya demi mendapatkan beasiswa. Fumino Furuhashi adalah seorang yang jenius dalam bidang sastra tetapi payah dalam bidang matematika, Rizu Ogata adalah orang yang jenius dalam bidang matematika dan sains tetapi sastra dan seni adalah mata pelajaran yang mengerikan baginya. Bersama-sama, mereka belajar

sangat keras dan ingin menjadi yang terbaik pada mata pelajaran terburuk bagi mereka, sementara Fumino dan Ogata ingin kuliah dan bekerja pada bidang tersebut seumur hidup. Di saat mereka bekerja keras bersama dengan Nariyuki demi mencapai tujuan akademik mereka, mereka juga harus menghadapi perasaan mereka yang semakin besar terhadapnya.

b. Tema

Perjuangan murid SMA Nariyuki Yuiga demi mendapatkan beasiswa dengan mengajari dua orang genius di sekolahnya yaitu Furuhashi Fumino yang genius pada bidang sastra tetapi memilih sains dan Rizu Ogata yang genius dibidang matematika memilih sastra yang berusaha untuk melanjutkan ke universitas favorit mereka masing-masing.

c. Tokoh dan penokohan

1. Nariyuki Yuiga

Seorang siswa kelas 3 SMA yang hidup dalam kemiskinan.

Mempunyai motivasi yang kuat dalam belajar demi mendapatkan beasiswa ke Universitas.

2. Fumino Furuhashi

Siswa kelas 3 SMA yang memiliki kegeniusan pada bidang sastra.

Namun dia memilih untuk melanjutkan pendidikan pada bidang sains.

Latar belakang keluarganya merupakan orang kaya.

3. Rizu Ogata

Siswa kelas 3 SMA yang memiliki kegeniusan pada bidang matematika dan fisika. Namun memilih melanjutkan pada bidang sastra karena

ingin memahami emosi manusia. Latar belakang keluarganya merupakan anak dari pemilik kedai udon.

d. Plot

Plot atau jenis plot yang digunakan dalam manga ini adalah plot campuran. Hal ini dikarenakan plot tersebut berbanding lurus dengan perjalanan waktu, namun terdapat beberapa bagian yang menunjukkan kilas balik karakter lain dari sudut pandang tokoh utama Rizu Ogata dan tokoh lainnya. Alur atau plot merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tidak sedikit orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting di antara berbagai unsur fiksi yang lain. Secara teoritis, plot dapat diurutkan atau dikembangkan ke dalam tahap-tahap tertentu secara kronologis, namun dalam praktiknya yang dilakukan pengarang tak selamanya tunduk pada teori itu (Nurgiyantoro, 2013: 149-150). Secara teoritis kronologis tahap-tahap pemplotan menurut Nurgiyantoro (2013) adalah sebagai berikut:

(1) Penyituasian

Berisi pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh cerita. Tahap ini adalah pembukaan cerita dan pemberian informasi awal yang melandasi cerita. Pada manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai*, tahap penyituasian terjadi pada chapter awal dari manga, yaitu sebagai berikut.

Pengenalan latar yang berada di kelas. Nariyuki Yuiga yang bersiap untuk menjawab pertanyaan di papan tulis tetapi Rizu Ogata yang sudah beranjak dari bangkunya sudah menjawab pertanyaan di papan tulis dengan benar

dan cepat. Lalu tokoh Nariyuki Yuiga dari dialognya memperkenalkan tokoh Rizu Ogata yang duduk disebelahnya yang adalah si genius sains.

(2) Pemunculan konflik

Masalah dan peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan. Tahap awal munculnya konflik yang akan berkembang pada tahap berikutnya. Pada manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* tahap konflik sudah ada di awal chapter dari manga tersebut. Yaitu Ketika berada di taman tokoh Nariyuki Yuiga sedang mengetes Ogata dan Fumino dengan pelajaran yang mereka tidak menguasainya. Lalu Nariyuki melihat hasilnya dan menyarankan untuk mengambil jurusan kuliah yang mereka kuasai dikarenakan mereka hanya 1 tahun sebelum ujian masuk ke universitas, tetapi Rizu Ogata marah dan menolak tawaran itu.

(3) Peningkatan konflik

Konflik yang telah dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang dan dikembangkan kadar intensitasnya. Peristiwa-peristiwa dramatik yang menjadi inti cerita semakin mencekam dan menegangkan. Pada manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* tahap konflik sudah ada di awal chapter dari manga tersebut. Yaitu pada chapter 2 jilid 1 ketika Rizu Ogata mengungkapkan alasan kenapa dia harus masuk ke jurusan sastra dikarenakan kelemahannya untuk memahami emosi manusia dan bertekad untuk belajar sastra daripada sains.

(4) Klimax penyelesaian

Konflik yang telah mencapai klimaks diberi penyelesaian, ketegangan dikendorkan. Tahap penyelesaian adalah dimana konflik yang telah mengalami titik klimaks, diselesaikan dan diturunkan intensitasnya. Pada manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* tahap akhir pertengahan dan akhir dimana Rizu Ogata berjuang saat ujian sastra dan mengingat Kembali dukungan yang diberikan oleh Nariyuki Yuiga selaku pengajarnya yang membuat Rizu Ogata berhasil meraih nilai yang bagus dipelajaran sastra.

e. Latar

Latar dari manga adalah percakapan yang berlangsung secara pribadi dalam sebuah ruangan kelas di sekolah, perpustakaan, rumah, dan memiliki kesan yang di mana perilaku dari tokoh terlihat, dan percakapan di tempat umum pada siang hari atau malam hari di manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai*.

f. Sudut Pandang

Sudut pandang dalam komik akan lebih menambah nilai imajinasi pembacanya melalui gambar-gambar yang telah disampaikan. Maharsi (2011, 77), yang menjelaskan komik merupakan citra visual filmis, hal ini karena rangkaian gambar yang dibuat memakai pola yang dipakai film, artinya logika gerak-gerik kamera bisa dipakai dalam visual komik. Manga ini menggunakan dua sudut pandang, yaitu sudut pandang dari Nariyuki Yuiga, dan sudut pandang dari Rizu Ogata.

g. Gaya Bahasa

Keraf (2010:113) gaya bahasa adalah sebagai cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis. Gaya bahasa yang dipakai dalam manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* adalah gaya bahasa ringan yang mudah dimengerti.

h. Amanat

Amanat dari cerita dalam manga *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* bahwa seseorang dapat mencapai sesuatu melalui usaha dan pengorbanan sendiri meskipun tanpa dukungan orang lain.

2.8.2 Unsur Ekstrinsik

Pengarang

Taishi Tsutsui (Tsutsui Taishi, 筒井大志) adalah seorang seniman manga profesional dan penulis, manga komedi harem yang berseri dalam Weekly Shounen Jump. Dia memulai karir manga dari tahun 2008, debutnya adalah *Esprit* di Monthly Comic Blade. Dia mulai membuat serial komik Shueisha dari tahun 2013, seri pendek diterbitkan di Grand Jump dan Grand Jump Premium. Dia menggambar *Magical Pâtissière Kosaki-chan !!*, cerita sampingan *Nisekoi* (penulis asli: Naoshi Komi) di Shounen Jump Plus pada 2014-2016. *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai* adalah serial mingguan Shounen Jump pertamanya, serta serial manga animasi pertamanya.