

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sastra adalah ungkapan pribadi manusia berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, maupun gagasan dalam bentuk gambaran yang kongkret dan dituangkan dengan gaya berbahasa tertentu. Jenis karya sastra pun beraneka ragam, salah satunya adalah prosa. Prosa merupakan karya sastra yang berbentuk karangan bebas. Ada 2 jenis prosa yaitu prosa lama yang di antaranya adalah hikayat, sejarah, dongeng, serta prosa baru yang di antaranya adalah novel, cerpen, kritik dan fiksi. Prosa baru umumnya lebih mudah ditemukan dibandingkan prosa lama. Prosa baru memiliki berbagai jenis cerita seperti novel, puisi bebas, fiksi dan cerita anak. Pada umumnya prosa baru sendiri lebih sering ditemukan sebagai cerita anak karena pada umumnya ceritanya ringan, ringkas dan penuh fantasi. Selain itu cerita anak memiliki pesan moral yang mendalam.

Menurut Lukens dalam Kurniawan (2013:2), cerita anak atau sastra anak adalah sebuah karya yang menawarkan dua hal utama: kesenangan dan pemahaman. Sastra anak hadir guna menghibur pembaca karena menampilkan cerita yang menarik, mengajak pembaca untuk ikut masuk ke dalam fantasi. Cerita anak adalah karya fiksi, dengan demikian menunjuk pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga tidak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata.

Dalam menulis prosa dibutuhkan kreativitas. Kreativitas manusia melahirkan penciptaan besar yang mewarnai sejarah kehidupan karena dengan kreativitaslah manusia dapat menciptakan karya-karya besar yang hingga saat ini pun berguna bagi semua orang. Orang yang kreatif menggunakan pengetahuan yang ia miliki dan membuat sebuah inovasi atas apa yang mereka pikirkan dengan memandang segala sesuatu dengan cara-cara yang baru. Mereka juga akan mengembangkan atau menyempurnakan segala sesuatu yang dikiranya “belum sempurna”. Misalnya adalah ilmuwan dan penemu benda masa kini (pesawat, telepon, HP, dan lain-lain).

Di balik sebuah kreativitas ada beberapa hal penting yang menentukan pola

berpikir seseorang, salah satunya adalah imajinasi. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), imajinasi merupakan daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang (<https://kbbi.web.id/imajinasi>). Imajinasi sendiri dituangkan ke dalam berbagai media sebagai distributor. Imajinasi membutuhkan media sebagai wadah imajinasi seseorang biasanya berupa ruang kosong biasanya berupa sebuah gambaran ataupun karya sastra (tulisan). Sedangkan menurut teori psikologi imajinasi dari Jean-Paul (Darmanto, 2016:29), imajinasi adalah sebuah kegiatan representasi dari sebuah objek atau kesadaran.

Imajinasi sangat membutuhkan media sebagai wadah. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), media merupakan sesuatu yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya), dan juga merupakan perantara atau penghubung antara imaji dan kreatifitas seseorang (<https://kbbi.web.id/media>).

Pada penulisan skripsi ini, penulis akan membahas tentang cerita anak yang berjudul *Momoiro no kirin* karya Nakagawa Rieko. Nakagawa Rieko lahir di Sapporo pada tahun 1935, ia menjadi seorang penulis berawal dari kegemarannya menulis di saat masih duduk sebagai murid sekolah keperawatan. Cerita anak karyanya yang terbit pada tahun 1962 dengan judul *Iyayaen* memperoleh bermacam-macam penghargaan yaitu *Kōsei daijin-shō*, *Sankei jidō shuppan bunka-shō*, *Noma jidō bungei suishō sakuhin-shō* dan *NHK jidō bungaku shōrei-shō*. Karya terkenal lain Nakagawa adalah *Kaeru no Elta*. Nakagawa juga menangani penulisan cerita dari banyak buku cerita bergambar seperti *Guritogura* dan *Sora iro no Tane*. (<https://www.shinchosha.co.jp/writer/4851/>)

Buku cerita anak bergambar yang berjudul *Momoiro no kirin* juga merupakan karya keempat Nakagawa Rieko yang diterbitkan pada tahun 1965, menceritakan tentang seorang anak bernama Ruruko yang sangat menyukai krayon. Ruruko menggambar jerapah dengan leher terpanjang, badan terkuat dan kaki terpendek namun tercepat di dunia. Jerapah berwarna merah muda tersebut pun hidup dan menjadi nyata di mata Ruruko. Jerapah merah jambu tersebut diberi nama Kirika. Mereka pun bermain bersama-sama, namun ketika malam tiba dan Ruruko akan tidur, Kirika tidak dapat

masuk ke dalam kamaranya karena tubuhnya yang tinggi. Pada akhirnya Ruruka membuka jendela untuk kepala Kirika agar ia bisa tidur dengan nyaman. Sayangnya malam itu Kirika kehujanan. Karena tubuhnya terbuat dari kertas, ia pun tak dapat bangkit jika terkena air hujan.

Esok pagi, Ruruko bergegas menjemur Kirika sampai kering dan memperbaiki bagian-bagian yang rusak. Tak berapa lama kemudian Kirika pun kering seperti semula. Sayangnya warna Kirika luntur. Ia pun menggendong Ruruko dan mereka pun pergi bermain. Di tengah perjalanan tiba-tiba saja Kirika melihat sebuah bukit besar dari jauh dengan pohon berwarna-warni, sedangkan Ruruko tidak dapat melihat apa-apa. Ruruko pun naik ke leher Kirika dan melihat bukit tersebut. Karena kemauan Ruruko akhirnya mereka bergegas ke gunung tersebut, walaupun jauh namun akhirnya mereka sampai karena Kirika adalah jerapah yang memiliki kaki tercepat di dunia.

Sesampainya di gunung tersebut terdapat satu pohon besar yang seluruh daunnya berbentuk krayon beraneka warna. Melihat pohon tersebut Ruruko sangat senang, karena akhirnya ia dapat memperbaiki warna pada tubuh Kirika, namun penghuni bukit tersebut ternyata memantau gerak-gerik Ruruko dan Kirika. Satu per satu penghuni gunung tersebut muncul dengan malu-malu dan mencoba melarang mereka mendekati pohon tersebut.

Ruruko bersikeras ingin mengambil krayon tersebut untuk memperbaiki warna Kirika yang telah luntur karena kehujanan. Para penghuni gunung pun tetap melarang mereka karena takut akan suatu hal. Setelah diberitahu, barulah Kirika tahu apa yang ditakuti penduduk gunung, yaitu seekor beruang kertas berwarna jingga yang cukup besar dan kuat. Karakternya kikir dan selalu bertindak buruk pada penghuni gunung. Percekcokan pun terjadi, Kirika yang kuat melawan beruang besar tersebut, lalu tak berapa lama kemudian beruang tersebut kalah dan terlempar ke hutan dan tubunya pun luntur seperti binatang yang lain.

Pada akhirnya Kirika, Ruruko dan teman-temannya tidak perlu merasa khawatir

lagi. Kirika dengan lehernya yang panjang meraih krayon merah jambu dan memberikannya kepana Ruruko, lalu Ruruko pun mewarnai Kirika agar warnanya indah seperti semula. Melihat hal itu Kirika pun dipuji-puji penghuni bukit. Salah satu penghuni bukit pun berkata bahwa ia juga ingin menjadi seindah Kirika, lalu dengan senang hati Ruruko pun mewarnai mereka satu-persatu.

Tak berapa lama kemudian seluruh penghuni bukit pun terlihat cantik dan berwarna. Mereka pun berterima kasih pada Ruruko dan sebagai gantinya mereka boleh mengambil krayon sesuka hati, namun tiba-tiba saja mereka mendengar suara dari sekitar semak-semak. Ternyata, itu adalah si beruang. Beruang meminta maaf dan berkata bahwa ia juga ingin menjadi cantik seperti teman-temannya. Ruruko pun memaafkan dan akhirnya mewarnai si beruang. Beruang pun sangat senang. Waktu telah malam akhirnya Ruruko dan Kirika bergegas pulang ke rumah. Sesampainya dirumah Ruruko memutuskan untuk membuat rumah baru untuk kirika sehingga Kirika dapat tidur dengan nyaman tanpa harus kehujanan lagi.

Alasan penulis memilih cerita anak berjudul *Momoiro no Kirin* ini sebagai penelitian adalah karena cerita ini menggambarkan bagaimana seorang tokoh bernama Ruruko, memiliki kreatifitas dan imajinasi tinggi. Ia menuangkan gagasan atau imaji dalam imajinasinya dalam bentuk gambar dan kemudian membuatnya seakan-akan hidup berdampingan. Dengan demikian penulis akan menelaah imajinasi tokoh Ruruko terhadap figur jerapah yang hidup dengan teori psikologi imajinasi dari Jean-Paul Satre.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- Imajinasi tokoh Ruruko terhadap jerapah.
- Media yang digunakan tokoh Ruruko untuk menyalurkan imajinasinya.
- Hubungan antara imajinasi tokoh Ruruko dengan kehidupan nyata.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah penelitian pada imajinasi tokoh Ruruko-chan dengan teori psikologi imajinasi dari Jean Paul Sartre.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang dicapai, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimanakah analisis unsur intrinsik dalam cerita anak *Momoiro no Kirin*?
- Seperti apa imajinasi tokoh Ruruko ditelaah dengan teori psikologi imajinasi dari Jean Paul Sartre?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan tentang imajinasi tokoh Ruruko. Agar penelitian ini dapat lebih terarah maka penulis melakukan tahapan sebagai berikut :

1. Dapat menganalisis unsur instrinsik (tokoh dan penokohan, latar dan alur) dalam buku cerita anak *Momoirono Kirin*
2. Menelaah imajinasi tokoh Ruruko dengan teori psikologi imajinasi dari Jean Paul Sartre.

#### 1.6 Landasan Teori

Landasan teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini terdiri dari ilmu sastra untuk menelaah unsur intrinsik cerita, tokoh penokohan, latar, alur dan ilmu psikologi untuk menelaah unsur ekstrinsiknya melalui teori psikologi imajinasi Sartre.

##### A. Unsur Intrinsik:

##### 1. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan merupakan unsur yang penting dalam cerita fiksi. Penokohan dan karakterisasi seing juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak

tertentu. Tokoh dalam suatu cerita adalah representasi manusia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga harus diceritakan dengan sehidup dan sealamiah mungkin agar pembaca dapat menikmati cerita tersebut (Kurniawan, 2013:162). Menurut Stanton dalam Kurniawan (2013:74), berdasarkan tingkat perannya, tokoh dapat dibagi menjadi dua: tokoh tambahan dan tokoh utama. Tokoh utama adalah tokoh yang paling diprioritaskan dalam sebuah cerita, seperti pada novel atau karya lainnya.

Sedangkan tokoh tambahan bisa disebut sebagai tokoh pembantu yang bertugas untuk membantu peran tokoh utama. Selain itu, tokoh tambahan hanya muncul pada suatu kejadian yang berkaitan dengan peran yang dilakukan oleh tokoh utama.

Menurut Jones dalam Nurgiyantoro (2015:247), istilah “penokohan” adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan menjabarkan tentang perilaku dan sifat tokoh dalam cerita sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

## 2. Latar

Menurut Kurniawan (2013:166), latar dalam karya sastra anak merupakan satu elemen pembentuk cerita yang sangat penting karena elemen tersebut akan menentukan situasi umum sebuah karya sastra. Latar atau setting disebut juga sebagai landas tumpuan yang menyorankan pada pengertian tempat, hubungan waktu dan hubungan sosial tempat terjadinya suatu peristiwa yang diceritakan.

Latar berfungsi memberikan informasi tentang situasi sebagaimana adanya yang dapat dibedakan ke dalam tiga unsur latar tempat, waktu dan sosial.

### a) Latar Tempat

Latar tempat diambil dari lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

### b) Latar waktu

Latar waktu berhubungan dengan “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi, masalah “kapan” tersebut biasanya di hubungkan dengan faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah.

### 3. Alur

Menurut Stanton dalam Kurniawan (2013:71), alur adalah bagian peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerita, yaitu rangkaian peristiwa yang terbentuk karena proses sebab akibat (kausal) dari peristiwa-peristiwa lainnya. Dengan demikian, alur itu merupakan perpaduan unsur-unsur yang membangun cerita sehingga menjadikannya kerangka cerita.

#### B. Unsur Ekstrinsik:

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangun atau sistem organisme teks sastra. Unsur ekstrinsik dapat meliputi nilai yang terkandung dalam suatu cerita, psikologi tokoh pada suatu cerita dan lain-lain. Pada cerita anak *Momoiro no Kirin* penulis akan membahas unsur ekstrinsik dari segi psikologi tokoh utama menggunakan teori psikologi imajinasi dari Jean-Paul Sartre. Teori ini menjabarkan proses dan bagaimana imajinasi tokoh Ruruko terbentuk serta apa saja faktor kemungkinan terbentuknya Imajinasi tersebut. Menurut Sartre (2016:29), imajinasi adalah sebuah kegiatan representasi dari sebuah objek atau kesadaran.

## 1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis dan pengumpulan data dari sumber tertulis yaitu buku cerita anak *Momoiro no Kirin* karya Nakagawa Rieko serta didukung oleh berbagai sumber tertulis yang relevan. Penelitian dilakukan dengan cara menganalisa buku cerita *anak Momoiro no Kirin*, membaca buku-buku referensi dan sumber pustaka lainnya dengan konsep

sastra yang menunjang penelitian.

### 1.8 **Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian bagi penulis yaitu untuk menambah wawasan dalam bidang kesusastraan serta dalam mengkaji karya sastra secara kritis dan mendalam dengan teori psikologi imajinasi Sartre. Manfaat penelitian bagi pembaca yaitu menambah wawasan tentang imajinasi lewat karya sastra yang juga merupakan fenomena dalam kehidupan sehari-hari..

### 1.9 **Sistematika Penyajian**

Dalam penulisan skripsi ini penulis membaginya menjadi beberapa bab, tiap bab terdiri dari beberapa sub, melalui beberapa bab dapat diuraikan menjadi sistematika penyajian sebagai berikut:

#### Bab I Pendahuluan

Dalam Bab ini akan dijabarkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penyajian.

#### Bab II Unsur intrinsik pada cerita anak *Momoiro no Kirin*

Dalam bab ini penulis akan menelaah unsur-unsur intrinsik dalam cerita anak *Momoiro no Kirin*, yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, dan alur.

#### Bab III Unsur ekstrinsik pada cerita anak *Momoiro no Kirin*

Dalam bab ini penulis akan menelaah tokoh Ruruko terhadap gambar jerapah yang hidup, dengan teori psikologi imajinasi dari ahli Jean-Paul Sartre.

#### Bab IV Kesimpulan

Dalam bab ini penulis akan menjabarkan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.

## **BAB II**