

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Melalui karya sastra, seorang pengarang dapat menyampaikan pandangannya mengenai kehidupan sekitar. Oleh karena itu, mengapresiasi karya sastra berarti menemukan nilai kehidupan yang terkandung dalam karya sastra tersebut. Sastra melalui proses perenungan mengenai hakikat hidup serta kehidupan dihasilkan dari pengolahan jiwa pengarang.

Karya sastra terbagi menjadi dua, yaitu sastra imajinatif dan sastra non-imajinatif. Sastra imajinatif adalah sastra yang berupaya untuk menerangkan, menjelaskan, memahami, membuka pandangan baru, dan memberikan makna realitas kehidupan agar manusia lebih mengerti dan bersikap yang semestinya terhadap realitas kehidupan. Sastra imajinatif dibagi menjadi tiga yaitu puisi, fiksi atau prosa dan drama. Prosa terbagi menjadi tiga yaitu novel, roman dan cerita pendek. Novel adalah suatu karya sastra berbentuk prosa naratif yang panjang, dimana di dalamnya terdapat rangkaian cerita tentang kehidupan seorang tokoh dan orang-orang di sekitarnya dengan menonjolkan sifat dan watak dari setiap tokoh dalam novel tersebut.

Novel yang akan penulis bahas dalam penelitian ini berjudul *Shuuen no Shiori* karya Suzumu. Suzumu lahir pada tanggal 19 April tahun 1992. Ia merupakan penulis novel dan lirik lagu dari *Bookmark of Demise Project* (dalam Bahasa Jepang dikenal sebagai *Shuuen no Shiori Purojekuto* (終焉ノ葉プロジェクト)). Kemudian ia juga membuat lagu orisinal VOCALOID miliknya sendiri. VOCALOID adalah perangkat lunak penghasil suara nyanyian manusia yang diproduksi oleh Yamaha Corporation. Lagu pertamanya berjudul *Hitori no Kimi to Hitori no Boku ni* yang Suzumu tulis sendiri baik lirik lagu maupun musiknya. Lagu tersebut diunggah di website *Nico Nico Douga* pada 23 Januari 2013.

Shuuen no Shiori awalnya merupakan proyek seri lagu VOCALOID yaitu *Shuuen no Shiori Purojekuto* (終焉ノ葉プロジェクト) yang diunggah di website *Nico Nico Douga*. Proyek lagu itu digarap oleh 150P (dibaca wanhafu atau one half) pada bagian musik dan Suzumu di bagian menulis lirik lagu. Lagu pertama yang dirilis dalam proyek ini adalah *Kodoku no Kakurenbo* pada 12 Mei 2012. Kemudian pada 10 Juni 2012 diterbitkan lagu kedua berjudul *Nisemono Chuuihou*. Lagu ketiga diluncurkan pada 23 Juni 2012 dengan judul *Kanzen Hanzai Love Letter*. Lagu keempat dengan judul *Saru Mane Isu Tori Geemu* dipublikasikan pada 27 Oktober 2012. Keempat lagu tersebut diunggah di website yang sama yaitu *Nico Nico Douga*. Masing-masing lagu menceritakan cerita tersendiri. Pada lagu *Kodoku no Kakurenbo* menceritakan mengenai latar belakang tokoh A-ya, *Nisemono Chuuihou* menceritakan mengenai tokoh B-ko, *Kanzen Hanzai Love Letter* menceritakan tentang tokoh C-ta, dan *Saru Mane Isu Tori Geemu* menceritakan tentang tokoh D-ne.

Tak lama kemudian adaptasi komik diterbitkan oleh *Japanese Magazine Comic Gene* pada 15 Desember 2012. Komik tersebut diterbitkan menjadi 7 volume. Cerita itu ditulis oleh Suzumu dan diilustrasikan oleh Amino Yuuki. Setelah itu proyek *Shuuen no Shiori* diubah menjadi novel. Novel tersebut dipublikasikan oleh *Media Factory* yang rilis pada 25 Februari 2013. Novel ini memiliki jalan cerita yang sama seperti versi komiknya. Cerita novel *Shuuen no Shiori* ditulis oleh Suzumu, cover novel diilustrasikan oleh Saine dan Komine.

Novel ini menceritakan tentang sejarah tragedi di suatu sekolah, yakni 10 tahun yang lalu beberapa siswa dibunuh secara sadis dan misterius. Tidak ada siapapun yang tahu detail ceritanya hingga 10 tahun kemudian cerita ini terjadi. Di sekolah tersebut, terdapat rumor terkenal. Rumor itu adalah jika menemukan buku kosong bersampul hitam yang di dalamnya terdapat pembatas buku bergambar kucing hitam, maka tidak boleh disentuh. Rumor mengatakan bahwa benda itu disebut *Shuuen no Shiori*. *Shuuen no Shiori* secara harfiah berarti penanda buku kematian. Berdasarkan rumor, dikatakan bahwa *Shuuen no Shiori* akan mengubah halaman tempat di mana pembatas buku berada menjadi kenyataan.

Shuuen no Shiori adalah cerita yang berputar di sekitar karakter utama yang berada di dalam klub penggemar cerita misteri. A-ya merupakan remaja yang

terobsesi dengan mitos dan cerita rakyat atau urban legenda, menemukan bahwa ada salah satu rumor terkenal yang berlatar di gedung sekolah lama mereka. Ia mendorong teman-temannya untuk melakukan pencarian benda yang telah menyebabkan insiden tragis. Benda yang dimaksud adalah *Shuuen no Shiori*. *Shuuen no Shiori* secara harfiah berarti penanda buku kematian. Untuk mendapatkan *Shuuen no Shiori*, mereka harus melakukan ritual pemanggilan arwah *Kokkuri-san*. *Kokkuri-san* adalah ramalan di mana orang dikatakan memanggil rubah dan roh-roh lain untuk mendengarkan pertanda mereka. Setelah melakukan *Kokkuri-san*, tidak disangka mereka terjebak untuk bermain *Shuuen Game* atau Permainan Kematian.

Untuk menyelesaikan permainan ini A-ya, B-ko, C-ta dan D-ne harus mencari pengkhianat yang disebut rubah. Namun terdapat beberapa peraturan yang harus dipatuhi para pemain. Aturan-aturan permainan tersebut terdapat pada novel *Shuuen no Shiori* vol. 1 halaman 13:

Aturan tersebut adalah:

- 1) untuk mencapai akhir permainan, rubah harus dibunuh (ゲームの終焉を迎えるには「キツネ」を殺せ),
- 2) jika rubah tidak ditemukan, semua pemain akan mati (「キツネ」を見つけることが出来なければそれ以外は死ぬ),
- 3) ketika mencari rubah, permintaan *Kokkuri-san* harus dilakukan (「キツネ」を探しながら、こっくりさんのお願いに従え),
- 4) permintaan *Kokkuri-san* dikirim melalui surat (こっくりさんのお願いは手紙で届く),
- 5) batas waktu untuk melakukan permintaan *Kokkuri-san* adalah satu minggu (こっくりさんのお願いを遂行する猶予は一週間とする),
- 6) jika permintaan tersebut tidak dipenuhi, pemain akan mati (お願いが訊けない場合には死ぬ),
- 7) jika permintaan juga diabaikan, pemain akan mati (指示の遂行を放棄した場合にも死ぬ),
- 8) jika permintaan tersebut ditunjukkan pada orang di luar pemain, maka orang tersebut akan mati (お願いの内容を部外者に見られたり、知られた場合には、知ったその者が死ぬ),
- 9) sampai akhir dari permainan selesai, para pemain tidak dapat melarikan diri (このゲームは終焉を迎えるまで絶対に抜け出すことは出来ない).

Semenjak A-ya, B-ko, C-ta dan D-ne terlibat dalam *Shuuen Game*, banyak hal aneh yang tampak seperti kebohongan terjadi. Orang yang pertama kali mendapatkan surat permintaan permainan adalah A-ya. Hal itu terjadi sehari setelah mereka melakukan ritual *Kokkuri-san*. Ketika A-ya baru sampai di sekolah, terdapat surat misterius di dalam lokernya. Sebelum ia sempat membukanya, surat itu diambil oleh teman sekelas A-ya. Setelah membaca surat, teman sekelas A-ya tidak mengatakan apapun. Bahkan setelah membaca surat temannya langsung pergi meninggalkan A-ya. Lalu hal aneh terjadi pada saat jam istirahat siang, yaitu ditemukan mayat teman A-ya yang tadi pagi membaca surat misterius tersebut. Kondisi mayatnya sangat tidak masuk akal, badannya terbelah menjadi dua. Kemudian sekolah mereka ditutup sementara selama satu minggu. Supaya tidak mengulangi kesalahan yang sama, A-ya akhirnya mencoba membaca buku *Shuuen no Shiori* yang terdapat pembatas buku di dalamnya. Di sana terdapat permintaan bahwa ia harus melakukan salah satu legenda urban yaitu *Hitori no Kakurenbo* atau Petak Umpet Sendiri. Tapi sebelum menyelesaikan permainan, ia dibunuh oleh salah satu teman yang ia ajak untuk bermain *Kokkuri-san* pada saat itu.

Selanjutnya orang kedua yang menerima surat permintaan adalah B-ko. B-ko diminta oleh *Kokkuri-san* untuk melakukan permainan *doppelganger*. Akan tetapi karena terlalu takut, B-ko mengabaikan surat itu. B-ko teringat pada rumor yang dibuat oleh A-ya, katanya jika bertemu dengan *doppelganger*-nya maka orang itu akan mati. Hal ini bermula ketika teman sekelasnya memberitahu bahwa ia sedang berada di dalam mall pusat perbelanjaan. Tetapi di saat yang sama, sebenarnya saat itu B-ko sedang berada di dalam rumah. Kesaksian dari teman-teman sekelasnya semakin aneh, B-ko curiga bahwa akhir-akhir ini muncul penirunya atau dengan kata lain *doppelganger*. Sayangnya ketika B-ko belum menemukan siapa pelakunya, ia sudah dibunuh terlebih dulu oleh *doppelganger*-nya.

Kemudian orang ketiga yang menerima surat permintaan dari *Kokkuri-san* adalah C-ta. Ketika memantau A-ya dari kamera tersembunyi yang C-ta taruh di kamar A-ya seperti biasa, terjadi suatu hal yang mengejutkan. Secara tiba-tiba ia mendapati sebuah buku berwarna hitam dan surat tergeletak di atas tempat tidurnya. Karena ketakutan, C-ta segera memasukkannya ke dalam tas. Keesokan harinya, ia

melihat A-ya mendapat surat yang ia kira dari *Kokkuri-san*. Karena ketika jam makan siang, teman sekelas A-ya yang tadi pagi melihat isi surat itu terbunuh. Karena itulah C-ta curiga A-ya adalah si rubah atau pengkhianat. Dengan pikiran ia harus menyelamatkan A-ya yang asli, ia membunuh A-ya yang C-ta yakini sebagai rubah. Tetapi ia salah, A-ya bukanlah sang rubah. Saat ia merenungkan penyesalan, tiba-tiba muncul notifikasi pesan pribadi twitter dari akun mearry123. Pesan itu berisi orang yang memiliki akun mearry123 tersebut perlahan-lahan mengikuti jejak C-ta berada. Karena mengira itu hanya pesan anonim iseng, C-ta mengabaikan pesan tersebut. Tak lama kemudian panggilan telepon tak dikenal muncul. Secara tak sengaja, C-ta mengangkatnya dan ternyata itu adalah telepon dari legenda urban *mary-san*. Setelah C-ta terbunuh, selebar surat terdapat di kamarnya. Surat itu bertuliskan ‘jangan pernah mengangkat telepon dari *mary-san*’.

Terakhir yang mendapat surat permintaan adalah D-ne. Dulu sewaktu kecil, D-ne memiliki boneka yang sangat cantik bernama Ririka. Ia mengagumi boneka itu bahkan di novel digambarkan D-ne sangat mencintainya. Namun saat mengetahui bahwa ia tidak bisa menjadi cantik seperti bonekanya, ia berhenti mengagumi Ririka. Tak lama kemudian D-ne bertemu dengan gadis yang cantik seperti bonekanya di sekolah, gadis itu bernama B-ko. D-ne pun jatuh cinta padanya. Setelah itu ia bergabung dengan klub yang sama seperti B-ko supaya menjadi lebih dekat dengannya. Saat insiden mengerikan terjadi di sekolah setelah mereka bermain *Kokkuri-san*, D-ne berpikir untuk menyelamatkan B-ko dari sang rubah. Di tengah itu, ia mendapatkan surat berisi ‘gunakan tangan monyet dan lawanlah takdir’ bersamaan dengan sebuah tangan monyet yang terbungkus di dalam tasnya. Karena tergoda sebab tangan monyet itu katanya dapat mengabulkan permintaan, tanpa sadar ia telah menjadi peniru sempurna B-ko. Berniat untuk menyelamatkan B-ko, ia pergi dan masuk ke dalam kamar B-ko. Di sana D-ne melihat B-ko yang sedang meringkuk ketakutan. D-ne beranggapan B-ko tidak mungkin terlihat menyedihkan seperti itu. Karena mengira B-ko yang ketakutan bukanlah B-ko yang asli, D-ne membunuh B-ko. Setelah B-ko tewas, D-ne menggantikan peran B-ko dengan menjadi diri B-ko sepenuhnya. Namun tak lama setelah D-ne menjadi peniru B-ko, D-ne bertemu dengan *doppelganger* B-ko. D-ne pun tewas dibunuh oleh sosok *doppelganger* misterius tersebut.

Penulis memilih novel ini sebagai bahan penelitian skripsi karena merasa tertarik dengan tokoh C-ta dan D-ne yang mencerminkan karakteristik *yandere*. Cara kedua tokoh tersebut dalam menyelesaikan permainan *Shuuen no Shiori* pun terbilang sedikit tidak biasa. Hal itu mendorong penulis untuk melakukan penelitian mengenai tokoh C-ta dan D-ne.

1.2 Penelitian yang Relevan

Agar penelitian ini menjadi suatu penelitian yang terbaru, penulis telah membaca beberapa sumber penelitian lain, yaitu :

1. Dyah Puspita R, Skripsi, 2017 dari Universitas Gadjah Mada dengan judul “*Analisis Kepribadian Empat Tokoh Utama Dalam Novel Shuuen no Shiori Karya Suzumu: Kajian Psikologi Analitik Jung*”. Skripsi ini menjabarkan mengenai tipe kepribadian keempat tokoh menggunakan teori Jung. Persamaan dengan penelitian penulis adalah menggunakan bahan penelitian yang sama yaitu novel *Shuuen no Shiori*. Perbedaannya adalah penelitian tersebut mengangkat tema analisis empat tokoh utama menggunakan kajian psikologi analitik. Sedangkan penelitian penulis mengambil tema cerminan *yandere* pada dua dari empat tokoh utama menggunakan konsep psikologi abnormal obsesi serta *yandere*.
2. Aditya Rizqi Fadhillah, Skripsi, 2018 dari Universitas Darma Persada dengan judul “*Analisis Perilaku Yandere Tokoh Sumikawa Sayuri dalam Novel Ankoku Joushi Karya Akiyoshi Rikako Dengan Konsep Naluri Kematian Dari Sigmund Freud*”. Skripsi ini fokus membahas mengenai kepribadian *yandere* tokoh Sumikawa Sayuri. Persamaan dengan penelitian penulis terletak pada pembahasan mengenai *yandere*. Sedangkan perbedaannya terletak pada bahan penelitian serta konsep yang dipilih untuk penelitian penulis. Bahan penelitian skripsi tersebut adalah novel *Ankoku Jyoushi*, sedangkan penulis menggunakan novel *Shuuen no Shiori*. Kemudian konsep yang digunakan pada skripsi tersebut adalah konsep naluri kematian dari Sigmund Freud, sedangkan penulis menggunakan konsep obsesi dari Gerald C. Davison.

1.3 Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini difokuskan pada cerminan *yandere* yang dialami oleh tokoh C-ta dan D-ne. Cerminan *yandere* pada tokoh C-ta dan D-ne adalah sebagai berikut:

1. Tokoh C-ta terobsesi pada teman masa kecilnya, yaitu A-ya.
2. Tokoh D-ne terobsesi pada teman yang dikaguminya, yaitu B-ko.
3. Tokoh C-ta dan D-ne mengalami penyimpangan kejiwaan karena obsesi yang sangat besar terhadap seseorang yang disayanginya. Hal tersebut menyebabkan mereka menjadi *yandere*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini pada cerminan *yandere* pada tokoh C-ta dan D-ne dalam novel *Shuuen no Shiori* ditelaah dengan konsep obsesi Gerald C. Davison.

1.5 Perumusan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah novel *Shuuen no Shiori* ditelaah melalui unsur intrinsiknya (tokoh dan penokohan, alur, dan latar)?
2. Bagaimanakah cerminan *yandere* pada tokoh C-ta dan D-ne dalam novel *Shuuen no Shiori* ditelaah dengan konsep obsesi Gerald C. Davison?

1.6 Tujuan Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, penulis melakukan tahapan penelitian sebagai berikut:

1. Memahami novel *Shuuen no Shiori* dengan menelaah unsur intrinsik (tokoh dan penokohan, alur, dan latar).
2. Mengetahui, menganalisis, dan memahami cerminan *yandere* pada tokoh C-ta dan D-ne dalam novel *Shuuen no Shiori* ditelaah dengan konsep obsesi Gerald C. Davison.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori yang penulis gunakan adalah menelaah unsur intrinsik dan pendekatan psikologi abnormal dengan konsep obsesi Gerald C. Davison serta *yandere* untuk menelaah unsur ekstrinsiknya.

1. Unsur Instrinsik

Menurut Nurgiyantoro (2013:30) unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, unsur secara faktual akan dijumpai jika seseorang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Unsur yang dimaksud yaitu peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain.

a) Tokoh dan penokohan

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2013:247), tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Sedangkan penokohan adalah kehadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung. Serta mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya melalui kata atau tindakan.

b) Alur

Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian. Namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Stanton dalam Nurgiyantoro, 2013:167).

c) Latar

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2013:301) latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

2. Unsur Ekstrinsik

Nurgiyantoro (2013:30) berpendapat bahwa unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar karya sastra dan secara tidak langsung memengaruhi konstruksi karya sastra. Dengan kata lain unsur ekstrinsik adalah unsur yang memengaruhi penceritaan suatu karya sastra tetapi tidak merupakan bagian di dalamnya. Berdasarkan judul skripsi ini, penulis akan menelaah cerminan *yandere* dengan pendekatan psikologi abnormal, dengan konsep obsesi dari Gerald C. Davison.

a) Psikologi Abnormal

Psikologi abnormal adalah salah satu cabang psikologi yang bertujuan untuk memahami pola perilaku abnormal dan cara menolong orang-orang yang mengalaminya (Jeffrey S. Nevid, 2005:4). Psikologi abnormal mencakup sudut pandang yang lebih luas tentang perilaku abnormal dibandingkan studi mengenai gangguan mental. Abnormal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tidak sesuai dengan keadaan yang biasa, mempunyai kelainan, atau tidak normal.

Pola perilaku abnormal meliputi gangguan fungsi psikologis atau gangguan perilaku mental. Istilah penyakit mental secara kolektif mengacu pada semua gangguan mental yang dapat didiagnosis. Gangguan yang termasuk ialah gangguan kecemasan, gangguan mood, skizofrenia, disfungsi seksual, dan gangguan penyalahgunaan zat.

b) *Dere*

Dilansir dari *Nihongo Journal.jp* (日本語ジャーナル), *dere* merupakan istilah unik Jepang yang diciptakan untuk mengekspresikan kepribadian karakter dalam *manga* dan *anime* dengan cara yang mudah dipahami. Setiap *dere* memiliki ciri khas dalam menentukan tindakan serta kepribadiannya. Berikut adalah beberapa tipe *dere* yang sering dimunculkan dalam karakter fiksi Jepang:

1) *Tsundere*

Istilah '*tsundere*' mengacu pada dualitas antara aspek *tsuntsun* (malu-malu) dan *dere dere* (ceroboh/penyayang) seseorang. Istilah ini menggambarkan kesenjangan antara seseorang yang biasanya dingin atau kasar, tetapi tiba-tiba menjadi manis pada saat tertentu. *Tsundere* juga merupakan pemandangan yang umum dalam *manga* dan *anime*, di mana orang tersebut malu atau bangga menjadi *tsuntsun* di depan orang yang mereka sukai, tetapi ketika mereka hanya berdua dengan orang tersebut, mereka menjadi manis.

2) *Deredere*

Deredere adalah tipe karakter yang pada awalnya mereka dingin dan tidak bisa didekati, tetapi ketika mereka semakin dekat, mereka menjadi lebih manis. Istilah ini juga merujuk pada kasus di mana seseorang memiliki sikap dingin terhadap seseorang yang mereka sukai, tetapi menjadi *dere* karena suatu alasan.

3) *Kuudere*

Karakter *kuudere* memiliki kepribadian yang tenang, dingin, dan tidak banyak bicara. Hal ini tidak berarti mereka takut terhadap orang lain, namun karena mereka hanyalah tipe yang lebih suka menyendiri dan tak suka berbasa-basi.

4) *Yandere*

Yandere merupakan gabungan dari kata 'sakit' 「病んでいる」 dan 'dere' 「デレ」. Kata ini mengacu pada keadaan sakit mental karena 'dere' yang berlebihan menyebabkan seseorang terlalu menyukai orang lain, dan juga karena keterikatan yang tidak normal pada orang yang disukainya. Karakter *yandere* sangat terobsesi dengan orang yang mereka cintai. Mereka tidak akan ragu melakukan hal mengerikan seperti menguntit dan membunuh atas dasar cinta.

1.8 Metode Penelitian

Berdasarkan landasan teori di atas, penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan metode dekriptif analitis. Hal itu berarti penulis menguraikan dan

juga memberikan pemahaman serta penjelasan objek yang akan diteliti. Adapun sumber data yang digunakan berupa novel *Shuuen no Shiori* sebagai data primer dan data sekunder yang mendukung penelitian ini seperti buku-buku, jurnal yang relevan, serta situs internet. Penelitian dilakukan dengan membaca novel *Shuuen no Shiori* sebanyak empat volume selama 6 bulan sebagai data primer. Serta memahami data-data sekunder yang berkaitan dengan penelitian seperti teori-teori maupun konsep-konsep terkait. Pengolahan data dimulai sejak 6 April 2022.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi mereka yang berminat memperdalam pengetahuan terhadap *yandere*. Selain itu penulis juga berharap agar penelitian ini dapat lebih memperkenalkan serta memahami kondisi penyimpangan kejiwaan *yandere* dari orang-orang di sekitar kita.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Berikut merupakan sistematika penyusunan skripsi yang penulis gunakan:

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, tinjauan pustaka, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Berisi pemaparan tentang unsur intrinsik dari suatu karya sastra dan konsep obsesi sebagai unsur ekstrinsiknya.

Bab III Cerminan *yandere* pada Tokoh C-ta dan D-ne dalam novel *Shuuen no Shiori*

Berisi analisis unsur intrinsik yang membahas tentang tokoh dan penokohan, latar, dan alur. Sebagai unsur ekstrinsiknya penulis menggunakan psikologi abnormal untuk menganalisis tokoh C-ta dan D-ne dengan konsep obsesi Gerald C. Davison serta menghubungkannya dengan *yandere*.

Bab IV Simpulan

Berisi kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.

