

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karya sastra merupakan sebuah karya naratif yang tercipta dari sebuah pemikiran atau ide yang kemudian dikreasikan oleh penulis menggunakan bahasa komunikatif yang menjunjung estetika dan keindahan. Menurut Wicaksono (2017 : 1), karya sastra adalah kreativitas seseorang yang berisi ungkapan batin yang berdasarkan realitas atas sebuah rekaman peristiwa yang terjadi di kehidupan nyata atau murni hasil imajinasi pengarang yang tidak berkaitan dengan kehidupan nyata ataupun dambaan intuisi sang pengarang yang dibentuk dan digambarkan dengan menggunakan bahasa sebagai medianya.

Karya sastra pada umumnya adalah hasil dari pekerjaan seni yang menjadikan manusia dan kehidupannya sebagai objek. Atau bisa juga dikatakan karya sastra adalah penggambaran dari kehidupan yang dituang melalui media tulisan atau naratif. Tak jarang karya sastra yang mengangkat masalah yang ada di kehidupan nyata. Bahkan, ilmu-ilmu dalam berbagai aspek kehidupan nyata pun dapat masuk ke dalam karya sastra, seperti religi, psikologi, dan sosial-budaya.

Karya sastra dibedakan menjadi dua jenis, yakni fiksi dan non-fiksi. Yang termasuk dalam karya sastra fiksi adalah prosa, puisi, dan drama. Sedangkan contoh karya sastra yang termasuk nonfiksi adalah esai, biografi, autobiografi, dan kritik sastra. Karya sastra fiksi yang mencakup prosa, puisi, dan drama juga dibagi lagi menjadi beberapa jenis contoh. Beberapa contoh karya sastra fiksi jenis prosa ialah novel, novela, cerita pendek, cerita bersambung, cerita bergambar atau komik.

Pendapat Bonnef yang dikutip Soedarso (2015 : 497), menyatakan bahwa komik ialah perpaduan gambar dengan kata yang disusun dan memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi kepada para pembaca. Komik adalah ide yang diekspresikan melalui gambar dan biasanya dikombinasikan dengan teks ataupun informasi visual lainnya. Dalam membuat suatu komik, hal yang selalu diperhatikan ialah ruang dan tata letak untuk gambar. Hal tersebut dimaksudkan agar susunan gambar dapat membentuk serangkaian cerita karena komik termasuk dalam karya sastra bergambar. Komik memiliki gaya khas masing-masing

tergantung dari negara mana komik itu berasal. Komik yang berasal dari Jepang disebut *manga*.

Manga merupakan salah satu budaya populer di Jepang, dan didefinisikan sebagai karikatur, komik strip, komik berbentuk buku, atau komik Jepang. Istilah *manga* pertama kalinya digunakan pada zaman Edo oleh seorang pelukis bernama Katsushika Hokusai. Perkembangan pesat *manga* terjadi pada zaman Showa, khususnya pada tahun 1989 ketika ratusan juta *manga*, majalah *manga* mingguan maupun bulanan diterbitkan dan menjadi bangkitnya Jepang pasca-Perang Dunia II (e-jurnal, 2016). Semakin berkembangnya zaman, *manga* juga semakin terkenal dan mendunia. Terkenalnya *manga* hingga luar negeri dikarenakan karya-karya *mangaka* Osamu Tezuka. Karyanya yang paling terkenal adalah 鉄腕アトム atau dikenal juga sebagai *Astro Boy* yang mulai diterbitkan pada 1952 di majalah 週刊少年マガジン (*Weekly Shonen Magazine*) setiap minggu. Keberhasilan Osamu Tezuka dalam mempopulerkan tata letak *manga* modern serta menciptakan berbagai *genre* pada *manga* membuat berbagai penerbit besar mulai mendukung penerbitan majalah *manga*. *Manga* pun mulai populer hingga kini dan digemari banyak orang dari berbagai negara, bahkan Indonesia.

Sebagai karya sastra, cerita dalam komik atau *manga* pun beragam. Cerita dalam komik atau *manga* yang mengangkat berbagai permasalahan dalam berbagai aspek di kehidupan nyata pun tidak jarang. Salah satu aspek kehidupan nyata yang ada dalam *manga* adalah aspek sosial. Aspek sosial tersebut bisa dilihat dari cerita *manga* yang membahas bagaimana hubungan manusia dengan lingkungan, dan bagaimana lingkungan memengaruhi mental dan karakter seseorang ataupun sebaliknya. Karakter tokoh dalam *manga* pun biasanya diceritakan perkembangan mengenai mental dan pribadinya sesuai dengan alur cerita. Hal ini pun termasuk ke dalam aspek psikologi sosial, ilmu psikologi yang membahas mengenai perilaku seseorang terhadap lingkungan sosial.

Di dalam lingkungan sosial, pikiran manusia dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Selain pikiran, perilaku manusia pun dapat terbentuk karena adanya interaksi sosial dalam lingkungannya. Interaksi sosial yang dimaksud adalah bagaimana seorang manusia berhubungan dengan orang lain. Dalam interaksi sosialnya, seseorang juga dapat mempelajari bagaimana orang lain

bertindak. Contohnya, ketika beradaptasi dengan lingkungan baru, seseorang akan melakukan pengamatan pada lingkungannya dan menirukan bagaimana orang lain bertindak dalam lingkungan tersebut. Seperti yang dikemukakan dalam teori kognitif sosial oleh Albert Bandura, bahwa manusia bersifat fleksibel dan dapat mempelajari macam-macam sikap dan perilaku melalui berbagai pengalaman yang dilewatinya (Jurnal At-Tarbiyyah, 2020 : 50). Dalam hal beradaptasi, manusia mempelajari perilaku orang lain dengan melakukannya sendiri sebagai pengalaman agar dapat membiasakan diri dengan lingkungannya. Tidak hanya dilakukan untuk beradaptasi, tetapi mempelajari perilaku seseorang dan menirukannya juga dikarenakan pengaruh dari tindakan orang lain yang dilakukan pada seseorang.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *manga* berjudul *NO.6* (ナンバーシックス) sebagai objek penelitian skripsi. *Manga* berjudul *NO.6* (ナンバーシックス) adalah sebuah *manga* yang diadaptasi dari novel yang ditulis oleh novelis bernama Atsuko Asano, yang kemudian diilustrasikan menjadi *manga* oleh Hinoki Kino dan mulai diserealisasikan pada Maret 2011 melalui majalah *Aria* milik Kodansha. Atsuko Asano, sebagai penulis asli cerita *NO.6* (ナンバーシックス) telah menulis karya lainnya seperti seri novel anak-anak berjudul *テレパシー少女蘭* (*Telepathy Shoujo Ran*) dan seri *manga* berjudul *The Manzai Comics*. Dia mulai menulis novel anak-anak ketika masih duduk di bangku kuliah. Dia lulus dari Universitas Aoyama Gakuin dengan gelar *Bachelors of Letters*. Setelah itu, dia bekerja sebagai guru sementara di sebuah sekolah dasar di Okayama selama dua tahun. Dia menerbitkan *ほたる館物語* (*Hotarukan Monogatari*) sebagai novel pertamanya pada 1991.

Penulis tertarik menggunakan *manga* yang berjudul *NO.6* (ナンバーシックス), karena *manga* ini memiliki isi cerita yang berhubungan dengan kehidupan manusia yang berkaitan dengan lingkungan sosialnya, seperti bagaimana pikiran dan kepribadian seseorang dipengaruhi dan terbentuk karena interaksi sosial dengan orang lain maupun dengan lingkungannya, dan juga bagaimana seseorang bertindak berkat dorongan dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan sekitarnya.

Judul *manga NO.6* (ナンバーシックス) sama seperti nama sebuah kota yang menjadi permasalahan utama dalam cerita di *manga* ini. Kota NO.6

dideskripsikan sebagai sebuah kota futuristis dan ideal, tempat segala ilmu pengetahuan dan teknologi terbaik umat manusia berada. Kota NO.6 digambarkan sebagai kota benteng modern. Kota NO.6 juga menjadi tempat bagi para ilmuwan terbaik, pengobatan mutakhir untuk segala penyakit pun ada di kota ini. Di Kota NO.6, persentase kejahatan juga dinilai nol persen. Kota NO.6 ini juga sangat menjunjung moral dan norma masyarakat. Cerita dalam *manga* ini menyorot seorang tokoh laki-laki bernama Shion yang merupakan salah satu warga kota NO.6 yang memiliki hak khusus sebagai warga elit dikarenakan kecerdasan yang dimilikinya. Ibunya yang bernama Karan merupakan salah satu tokoh yang berperan penting dalam pembangunan kota NO.6. Selain tinggal di pemukiman khusus warga elit yang disebut “Kronos”, mereka mendapatkan perlakuan khusus dan menikmati keindahan kota NO.6 secara bebas, Shion juga bersekolah di sekolah elit dan berteman baik dengan seorang gadis bernama Safu.

Namun, kebebasan yang Shion dapatkan itu akan segera berubah. Pada suatu malam saat Shion berulang tahun ke-12, Shion memberikan perlindungan pada seorang anak yang terluka bernama Nezumi dengan mengobati lukanya dan memberikannya makanan. Secara tidak sengaja, Shion juga mengetahui bahwa Nezumi adalah seorang kriminal yang sedang melarikan diri ke daerah Kronos. Meskipun begitu, Shion tetap membiarkan Nezumi untuk istirahat di kamarnya. Keesokan harinya, Nezumi sudah tidak ada di kamar Shion. Beberapa hari setelah kejadian itu, Shion diinterogasi oleh Divisi Keamanan Kota NO.6 dan perlakuan khususnya sebagai warga Kronos dicabut, dia dan ibunya dipindahkan ke pemukiman pinggir kota yang ramai bernama Lost Town.

Empat tahun sejak peristiwa itu, kasus kematian misterius berturut-turut muncul di sekitar Shion. Kematian misterius itu membuat rekan kerjanya jadi menua hanya dalam hitungan menit, dan setelah benar-benar mati, ada seekor lebah keluar dari leher rekannya. Setelahnya, Shion mendapat tuduhan atas pembunuhan rekan kerjanya tersebut. Dengan dibantu Nezumi, Shion berhasil melarikan diri ke Blok Barat, meskipun hampir mati saat menuju ke tempat itu. Di lingkungan keras Blok Barat, tindak kekerasan, senjata, kematian telah menjadi hal yang wajar dalam kehidupan sehari-hari, dan Shion harus membiasakan diri dengan kehidupan Blok Barat ini.

Selama tinggal di Blok Barat, Shion harus membiasakan dirinya dengan kehidupan Blok Barat yang berlawanan dengan kehidupannya yang damai di kota NO.6. Nezumi mengingatkan Shion untuk tidak manja dan menyuruhnya belajar untuk menjaga dirinya sendiri kalau mau bertahan hidup di Blok Barat. Shion memutuskan untuk tinggal di sini seumur hidupnya walaupun belum terbiasa. Lingkungan Blok Barat yang keras serta dorongan dari Nezumi membuat Shion membentuk perilaku yang tidak terduga. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “*Pembentukan Perilaku Tokoh Shion dalam Manga NO.6 (ナンバーシックス) karya Atsuko Asano melalui Kajian Teori Kognitif Sosial.*”

1.2 Penelitian Yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian, penulis telah berusaha untuk mencari penelitian terdahulu yang terkait dengan judul manga *NO.6 (ナンバーシックス)* sebagai berikut:

1. John Francis (2016) dalam jurnalnya membahas tentang pemberontakan yang terjadi di kota NO.6 dan tokoh Shion tumbuh dari pribadi yang baik menjadi seseorang yang berani berperilaku negatif akibat lingkungannya. Penelitian menganalisis bagaimana kota NO.6 berubah dari kota utopia futuristik menjadi distopia disintegrasi. Analisis ini dilakukan dengan mengenal tokoh Shion yang berposisi sebagai warga Kota NO.6 yang baik dan menjunjung moral. Kemudian, dia menjadi buronan, dan akhirnya menjadi pribadi yang tidak terduga. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *queer*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penemuan identitas dan pembentukan karakter tokoh Shion diwujudkan melalui pemberontakan.
2. Shevira Awaliyah Rahman (2022) dari Universitas Darma Persada dalam skripsinya membahas tentang perilaku peniruan yang dilakukan oleh tokoh Kotaro dalam anime *Kotaro wa Hitorigurashi*. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi unsur intrinsik dan perilaku peniruan yang dilakukan oleh Kotaro dalam anime *Kotaro wa Hitorigurashi*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Struktural Sastra dan Teori Belajar Sosial dari

Albert Bandura. Hasil penelitian ini, terdapat empat proses tahapan dalam perilaku peniruan. Dalam proses peniruan terdapat tiga bentuk penguatan dan terdapat tiga bentuk peniruan yang dilakukan oleh tokoh utama Kotaro.

3. Habib Maulana Maslahul Adi (2020) dalam jurnalnya membahas tentang teori belajar sosial atau teori kognitif sosial Albert Bandura dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran observasional, atau lebih dikenal sebagai teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura, memiliki implikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Arab di antaranya adalah: penyajian materi banyak dengan *hiwār*, peniruan idiom, pembiasaan, tidak mengajarkan *qawā'id* secara terpisah. Kemudian, semua pembelajarannya dicapai dengan mengoptimalkan lingkungan bahasa (*bī'ah/environment*).

Dari beberapa referensi penelitian di atas, dapat diketahui bahwa ketiga penelitian tersebut memiliki pembahasan yang berbeda, yakni hubungan sebab-akibat dalam lingkungan sosial, peniruan tingkah laku, dan penerapan teori kognitif sosial dalam pembelajaran. Satu penelitian menggunakan teori queer, dan dua penelitian lainnya menggunakan teori kognitif sosial menurut Albert Bandura. Penulis menggunakan ketiga penelitian ini sebagai referensi untuk menulis penelitian "*Pembentukan Perilaku Tokoh Shion dalam Manga NO.6 (ナンバーシックス)* karya Atsuko Asano melalui kajian teori kognitif sosial Albert Bandura".

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijabarkan, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Shion bertemu dengan Nezumi yang merupakan kriminal Kota NO.6 dan tertarik padanya.
2. Suatu hari, Shion dituduh membunuh rekan kerjanya yang mati secara misterius di hadapannya. Shion dibawa ke Lembaga Pemasyarakatan, namun berhasil melarikan diri ke Blok Barat dengan dibantu Nezumi.

3. Karena terlahir di kota tanpa kekerasan dan kejahatan, Shion merasa susah untuk beradaptasi dengan lingkungan keras Blok Barat.
4. Shion yang awalnya menjunjung tinggi moral dan norma masyarakat akhirnya berubah menjadi seseorang yang berani melakukan kekerasan fisik hingga menembak mati seseorang.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian pada pembentukan perilaku tokoh Shion dalam manga *NO.6* (ナンバーシックス) menggunakan teori kognitif sosial menurut Albert Bandura.

1.5 Perumusan Masalah

Pada penelitian ini, penulis merumuskan masalah dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis unsur intrinsik yang ada di dalam manga *NO.6* (ナンバーシックス) yang ditelaah berdasarkan teori struktural sastra?
2. Bagaimana pembentukan perilaku pada tokoh Shion dalam manga *NO.6* (ナンバーシックス) berdasarkan teori kognitif sosial menurut Albert Bandura?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami unsur intrinsik dalam manga *NO.6* (ナンバーシックス) berdasarkan teori struktural sastra.
2. Memahami pembentukan perilaku pada tokoh Shion dalam manga *NO.6* (ナンバーシックス) berdasarkan teori kognitif sosial menurut Albert Bandura.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Teori Struktural Sastra

Teori struktural sastra adalah sebuah teori pendekatan dalam menganalisis suatu teks sastra yang menekankan hubungan keseluruhan unsur dalam karya sastra secara struktural. Menurut Raharjo dan Nugraha (2022 : 16) strukturalisme menekankan konsep kuat pada sebuah karya sebagai satu kesatuan yang saling terikat dan terkait satu dengan yang lainnya. Menurut Stanton (dalam Raharjo dan Nugraha, 2022 : 20) langkah-langkah penerapan strukturalisme dalam menganalisis suatu karya sastra yaitu mengidentifikasi, mengkaji, mendeskripsikan, dan menghubungkan unsur-unsur dalam karya sastra atau disebut juga unsur intrinsik.

Unsur intrinsik merupakan satu dari dua unsur inti pembangun karya sastra. Menurut Nurgiyantoro (2018 : 30), unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Secara umum, unsur intrinsik terdiri dari beberapa unsur, yaitu tokoh dan penokohan, latar, alur, tema, sudut pandang, dan gaya bahasa. Namun, dalam penelitian ini penulis hanya membahas tentang:

A. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah orang-orang yang muncul dalam suatu karya naratif atau drama yang digambarkan pembaca memiliki kualitas dan kecenderungan moral tertentu untuk diwujudkan dalam bahasa dan tindakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2018 : 247). Penokohan adalah penyajian gambaran yang jelas tentang orang yang tampil dalam sebuah cerita (Jones dalam Nurgiyantoro, 2018 : 165).

B. Latar

Unsur latar atau *setting* dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya walaupun masing-masing dari ketiga unsur tersebut memiliki persoalan yang berbeda dan dapat dibahas secara sendiri-sendiri (Nurgiyantoro, 2018 : 314).

C. Alur atau Plot

Alur atau plot merupakan unsur penting dalam suatu karya sastra fiksi. Tanpa adanya alur, tentu saja karya sastra fiksi bukanlah suatu karya sastra yang dapat dinikmati pembaca. Menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2018 : 167), alur adalah cerita yang berisi serangkaian peristiwa, tetapi hanya dihubungkan oleh sebab akibat, dan satu peristiwa memicu peristiwa lainnya.

1.7.2 Teori Kognitif Sosial dari Albert Bandura

Menurut Nurgiyantoro (2018 : 30), unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi tidak secara langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau, secara lebih khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun sendiri tidak ikut menjadi bagian di dalamnya.

Adapun penulis menganalisis unsur ekstrinsik melalui teori kognitif sosial menurut Albert Bandura. Menurut Bandura dalam Walgito (2004 : 175), tingkah laku tidak selalu otomatis dipicu oleh stimulus eksternal, tetapi juga dapat aktif dengan sendirinya (internal). Menurut Bandura, pembentukan dan perubahan perilaku individu terjadi melalui situasi sosial, seperti interaksi sosial dengan orang lain.

1.8 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif analitis. Data primer yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah manga *NO.6* (ナンバーシックス). Kepribadian yang ada pada tokoh Shion merupakan objek penelitian yang penulis angkat. Hal yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah membaca manga *NO.6* (ナンバーシックス) versi orisinal berbahasa Jepang dan manga *NO.6* (ナンバーシックス) versi terjemahan Bahasa Indonesia selama dua minggu. Penulis juga membaca dan memahami teori-teori maupun konsep-konsep terkait dengan penelitian sebagai data sekunder. Pengolahan data dimulai sejak 12 Desember 2022.

1.9 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang-orang yang memiliki minat untuk mencari tahu tentang penelitian serupa dan dapat menjadi referensi untuk penelitian baru di masa yang akan datang, serta dapat mengenal dan menyikapi peristiwa sosial yang bersangkutan dengan penelitian dengan bijak dan menerima kenyataan yang ada di sekitar.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penulis menggunakan sistematika penyusunan skripsi sebagai berikut:

- | | |
|---------|---|
| Bab I | <p>Pendahuluan</p> <p>Berisi latar belakang masalah, tinjauan pustaka, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyajian.</p> |
| Bab II | <p>Kajian Pustaka</p> <p>Bab ini menguraikan teori yang penulis gunakan dalam penelitian, yaitu teori struktural sastra untuk membahas unsur intrinsik, dan teori kognitif sosial menurut Albert Bandura untuk membahas unsur ekstrinsiknya.</p> |
| Bab III | <p>Pembentukan Perilaku Tokoh Shion dalam Manga <i>NO.6</i> (ナンバーシックス) Karya Atsuko Asano melalui Kajian Teori Kognitif Sosial</p> <p>Bab ini membahas tentang analisis manga <i>NO.6</i> (ナンバーシックス) melalui unsur intrinsiknya dan unsur ekstrinsiknya dengan menggunakan teori kognitif sosial dari Albert Bandura.</p> |
| Bab IV | <p>Simpulan</p> <p>Berisi kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.</p> |