

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah sebuah karya fiksi yang diciptakan melalui imajinasi dan kreativitas manusia. Karya sastra biasanya dikenal sebagai karya tertulis yang mempunyai makna yang mendalam yang dapat diinterpretasikan oleh pembaca dari karya sastra tersebut. Definisi sastra secara umum adalah karya seni yang bermediumkan bahasa, bersifat inovatif, dan unsur imajinatifnya sangat menonjol (Maslikatin, 2007:2). Karya sastra secara umum dikenal dalam dua bentuk, fiksi dan non-fiksi. Fiksi adalah suatu karya sastra bersifat non-ilmiah atau tidak nyata dan terbuat dari imajinasi dan kreativitas dari seorang penulis, sebaliknya non-fiksi adalah suatu karya yang bersifat ilmiah atau informatif yang penulisnya harus bertanggung jawab akan kebenaran atau akurasi dari peristiwa serta cerita dari karya yang disajikan.

Salah satu jenis karya sastra yang sudah tersebar dan dikonsumsi oleh banyak orang adalah karya sastra fiksi prosa. Prosa adalah suatu karya sastra berbentuk fiksi yang menggunakan teks naratif untuk menyampaikan cerita. Prosa terbagi menjadi dua jenis yaitu prosa lama dan prosa baru, contoh dari prosa lama yang paling terkenal adalah dongeng sedangkan untuk prosa baru yang paling dikenal adalah novel. Dongeng dan novel memiliki kesamaan dalam menggunakan teks naratif untuk membawakan cerita untuk perbedaannya ada dalam jangka waktu cerita tersebut. Dongeng biasanya lebih singkat dibandingkan dengan novel, novel pada umumnya memiliki banyak volume, bab dan halaman yang banyak. Seiring berjalannya waktu karya sastra fiksi memiliki jenis baru dari negeri Jepang yang bernama manga.

Manga adalah karya sastra yang berisikan cerita bergambar yang menggunakan teks naratif untuk menyampaikan cerita, menurut Kosasih (2008:51) manga adalah karya sastra yang disusun dalam bentuk cerita atau narasi. Manga dapat dibagi menjadi 2 jenis, manga original dan manga adaptasi. Manga original adalah manga yang memiliki cerita asli yang dibuat oleh pengarang, sedangkan

manga adaptasi adalah manga yang mengadaptasikan cerita dari media lain seperti novel, game, sejarah dan lainnya. Manga original memerlukan pengarang untuk membuat dan membangun dunia imajiner sebagai latar dari cerita yang ingin disampaikan, hal ini dikenal dengan istilah *world-building*.

Pembangunan dunia imajiner atau *world-building* yang detail biasanya dapat ditemukan banyak dalam suatu cerita dengan genre yang tidak ada dalam dunia realita seperti genre fantasi yang biasanya terdapat unsur sihir, monster dan semacamnya lalu ada juga genre *sci-fi* yang memiliki teknologi yang jauh lebih canggih dari teknologi yang ada di dalam dunia nyata. Penggunaan *world-building* dalam sebuah manga dapat dibagi menjadi tiga, yang pertama adalah penggunaan *world-building* hanya sebagai latar atau tempat bagi manga tersebut, penggunaan seperti ini biasanya dapat ditemukan dalam manga yang mengambil tema dunia di zaman sekarang tanpa perubahan apapun. Beberapa contoh manganya adalah *Crayon Shin-chan*, *Yotsuba&!*, *Azumanga Daioh*. Penggunaan kedua adalah *world-building* yang melakukan paralel dengan dunia nyata seperti penggunaan pertama tetapi menambahkan hal yang seharusnya tidak ada di dunia nyata contohnya seperti teknologi super canggih dan kekuatan supernatural atau *superpower*. Beberapa contoh manganya adalah *Doraemon*, *Jujutsu Kaisen*, *My Hero Academia*. Penggunaan ketiga adalah *world-building* yang benar-benar menciptakan dan membangun dunia fiksi sendiri yang tidak mengambil tema atau latar belakang di dunia nyata. Beberapa contoh manganya adalah *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*.

Manga adalah karya sastra yang menggunakan ilustrasi atau gambar untuk isinya maka dari itu *world-building* merupakan salah satu hal yang harus dicermati oleh para pembuatnya karena penggambaran dari dunia atau latar untuk sebuah manga itu dinilai sangat penting agar pembaca dapat mencermati cerita yang disampaikan dan tentunya agar pembaca tidak bosan saat melihat ilustrasi panel dari sebuah manga. Manga yang benar-benar membangun dunia imajiner sendiri yang original untuk ceritanya perlu hati-hati saat melakukan *world-building*, ini dikarenakan dunia imajiner itu dunia baru yang tidak ada di dunia nyata maka untuk membuat dunia imajiner terasa natural dan tidak aneh maka *world-building* harus direncanakan semaksimal mungkin. Pada pembuatan dunia imajiner original

beberapa unsurnya pasti akan ada yang mirip atau bahkan sama dengan unsur dari dunia nyata, misalnya nama makhluk hidup yang sama seperti manusia = manusia atau kucing = kucing lalu ada juga unsur seperti ekosistem dengan istilah tumbuh-tumbuhan yang sama dan unsur unsur lain untuk membuat dunia imajiner tersebut terasa natural dan hidup seperti budaya, sejarah, mitologi dan semacamnya.

Salah satu pengarang manga Jepang yang menciptakan dunia imajiner dengan detail adalah Kanehito Yamada. Kanehito Yamada memulai karirnya sebagai penulis manga pada tahun 2013 dengan karya berjudul *Nanashi wa Ittai Dare Deshou?* yang digambar oleh Kousuke Okazuke dan diserialisasikan oleh *Shounen Sunday Super*. Pada tahun 2016 Kanehito Yamada menulis manga baru berjudul *Bocchi Hakase to Robot Shoujo no Zetsubouteki Utopia* manga ini juga digambar sendiri oleh Kanehito Yamada dan diserialisasikan oleh *Sunday Webry*. Lalu pada tahun 2020 Kanehito Yamada menulis manga yang berjudul *Sousou no Frieren* yang digambar oleh Tsukasa Abe dan diserialisasikan oleh *Shounen Sunday*. Dari semua karya yang telah ditulis oleh Kanehito Yamada karyanya yang berjudul *Sousou no Frieren* memiliki ketenaran yang luar biasa dari dalam Jepang maupun luar Jepang, bahkan pada tahun 2021 manga ini memenangkan penghargaan Manga Taishou ke-14 dan penghargaan Kebudayaan Osamu Tezuka ke-25. *Sousou no Frieren* juga diadaptasi menjadi anime yang diproduksi oleh Studio Madhouse dan tayang pada September 2023 hingga Maret 2024 dengan total 28 episode.

Manga *Sousou no Frieren* karya Kanehito Yamada adalah manga bertema fantasi yang menceritakan tentang Frieren si penyihir *elf* yang merupakan mantan anggota kelompok pahlawan yang mengalahkan *Demon King* dan mengembalikan kedamaian di dunia. Dalam kelompok pahlawan tersebut selain Frieren si penyihir *elf*, ada juga Himmel si pahlawan manusia, Heiter si pendeta manusia dan Eisen si pendekar *dwarf*. Mereka berpetualang selama 10 tahun dengan tujuan untuk mengalahkan *Demon King* untuk mengakhiri perang antara manusia dan *demon*. Setelah mencapai tujuannya, kelompok tersebut kembali ke ibu kota kerajaan untuk menyampaikan berita kekalahan *Demon King* dan pada akhirnya kelompok tersebut akan dibubarkan karena sudah berhasil menyelesaikan tujuannya. Sebelum berpisah mereka bersama-sama mengamati Hujan Meteor Era, hujan meteor yang

muncul 50 tahun sekali. Lalu Frieren menawarkan untuk bertemu kembali 50 tahun ke depan untuk melihat kembali hujan meteor dengan tempat yang memiliki pemandangan yang lebih baik. Mereka semua setuju lalu berpisah, Frieren pergi berkelana sendiri mengelilingi dunia untuk memperkaya pengetahuan serta kekuatan sihirnya. Setelah 50 tahun, Frieren kembali ke ibu kota. Namun, setelah 50 tahun sudah banyak yang berubah dan teman-teman petualangnya sudah tua renta. Frieren lalu menepati janjinya dan membawa teman temannya melihat Hujan Meteor Era sekali lagi di tempat yang berbeda. Keesokan harinya, Himmel sang pahlawan meninggal dunia. Saat pemakaman Frieren yang hampir jarang mengeluarkan emosinya mulai menangis karena menyesal untuk tidak berusaha mengenal Himmel lebih baik. Frieren kemudian kembali berkelana dengan motivasi baru yaitu mengenal lebih banyak tentang manusia. Setelah 20 tahun sejak kematian Himmel, Frieren mengunjungi Heiter si pendeta yang merupakan mantan rekannya. Frieren menerima tawaran Heiter untuk mengajar dan mengasuh Fern, seorang anak yatim piatu yang diadopsi oleh Heiter. Frieren juga menerima usulan dari Heiter untuk berbicara sekali lagi pada arwah Himmel untuk mengucapkan selamat tinggal serta perasaannya. Dimulailah petualangan baru Frieren dengan tujuan untuk pergi ke tempat peristirahatan para arwah untuk menemui arwah Himmel dan kali ini perjalanannya ditemani oleh Fern yang merupakan anak didik sihir dari Frieren.

Pada penelitian ini, penulis akan membahas dan meneliti *world-building* dan efeknya dalam pembangunan *storytelling* dalam manga *Sousou No Frieren*. *World-building* pembangunan dunia imajiner atau sebuah latar yang memiliki keterkaitan dengan *fictional universe* atau alam semesta fiksi (John Hamilton (2009:8). *Storytelling* adalah penggambaran gagasan atau cara menyampaikan sebuah keyakinan, pengalaman pribadi, pengalaman hidup yang jelas melalui narasi atau cerita yang dapat membangkitkan emosi dan wawasan yang kuat (Olivier Serrat (2008:10). Penulis akan meneliti *world-building* pada manga *Sousou no Frieren* menggunakan konsep struktur dunia imajiner yang dikemukakan oleh Mark J. P. Wolf dalam bukunya yang berjudul *Building Imaginary Worlds : The Theory and History of Subcreation*. Kemudian menganalisis apakah struktur

tersebut tidak hanya berkerja sebagai sebuah latar tempat untuk terjadinya sebuah cerita dan bahkan mampu untuk membantu membangun *storytelling* di dalam manga *Sousou No Frieren* karya Kanehito Yamada.

Beberapa penelitian sastra mengenai karya fiksi banyak berfokus terhadap karakter dan konflik cerita dan masih sedikit yang berfokuskan terhadap *world-building* dari sebuah cerita. Padahal dalam sebuah cerita fiksi, *world-building* adalah salah satu komponen utama karena dunia dalam cerita tersebut sudah pasti berbeda dengan dunia asli sehingga diperlukan struktur, aturan dan batasan agar cerita tersebut terkesan natural dan dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin membahas *world-building* lebih dalam karena *world-building* adalah salah satu komponen penting dalam pembuatan cerita fiksi.

1.2 Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai acuan dalam proses penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Muhammad Reza Fahlevi (2022), Universitas Darma Persada dengan judul *Pengaruh World-Building Terhadap Perkembangan Alur Cerita Novel Honzuki No Gekokujou Volume 1-3 Karya Miya Kazuki*.

Penelitian Muhammad Reza Fahlevi membahas tentang struktur *world-building* dari novel *Honzuki No Gekokujou* volume 1-3 serta pengaruhnya terhadap alur cerita novel tersebut. Persamaan dari penelitian Reza adalah pembahasan mengenai struktur *world-building* serta pengaruhnya terhadap alur cerita lalu persamaan lainnya adalah penggunaan konsep struktur dunia imajiner milik Mark J.P. Wolf. Perbedaannya terletak pada objek penelitian serta fokus penelitiannya yang dimana Muhammad Reza Fahlevi menggunakan novel *Honzuki No Gekokujou* karya Miya Kazuki sebagai objek penelitiannya dan lebih berfokus terhadap efek *world-building* dalam perkembangan alur cerita dari novel tersebut dan penulis menggunakan manga *Sousou No Frieren* karya Kanehito Yamada sebagai objek penelitian dan lebih berfokus

mengenai konsep *world-building* yang membangun *story-telling* dalam manga ini.

2. Ayuditra Azania Chair (2022), Universitas Hasanuddin dengan judul *Unsur Fantasi dalam Novel Les Fiancés de L'Hiver Karya Christelle Dabos*. Penelitian Ayuditra Azania Chair berfokus pada unsur fantasi dalam novel *Les Fiancés de L'Hiver Karya Christelle Dabos* dan pengklasifikasiannya menggunakan taksonomi Farah Mendleson dan hanya mengungkit sedikit penggunaan konsep *world-building* dalam pembuatan unsur fantasi dalam sebuah latar karya sastra, berbeda dengan penulis yang berfokus terhadap konsep *world-building* itu sendiri.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pengaruh dari *world-building* untuk alur cerita, latar, tokoh dan tema dalam manga *Sousou No Frieren*.
2. Unsur-unsur *world-building* yang ada dalam pembuatan dan pembangunan dunia imajiner dari manga *Sousou No Frieren*.
3. Pengetahuan umum mengenai *world-building* yang hanya bekerja sebagai latar tempat untuk terjadinya sebuah narasi atau cerita.
4. Pembangunan serta perkembangan *storytelling* yang ada di dalam manga *Sousou No Frieren*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, agar penelitian tidak meluas lebih jauh dari pembahasan yang dimaksud, penulis membatasi masalah penelitian pada alur cerita serta struktur *world-building* yang terdapat pada manga *Sousou no Frieren* volume 1-3.

1.5 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana alur cerita, penokohan, latar dan tema dalam manga *Sousou no Frieren* karya Kanehito Yamada ?
2. Apa saja struktur dan pengaruh *world-building* dalam manga *Sousou no Frieren* karya Kanehito Yamada berdasarkan konsep struktur dunia imajiner menurut Mark J.P Wolf. ?
3. Bagaimana konsep *world-building* dapat bekerja tidak hanya sebagai latar dan dapat membantu membangun *storytelling* dalam manga *Sousou No Frieren* karya Kanehito Yamada ?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui alur cerita, penokohan, latar, dan tema dalam manga *Sousou No Frieren* karya Kanehito Yamada.
2. Untuk mengetahui struktur dan pengaruh *world-building* dalam manga *Sousou no Frieren* karya Kanehito Yamada berdasarkan konsep struktur dunia imajiner menurut Mark J.P Wolf.
3. Untuk mengetahui apakah konsep *world-building* tidak hanya dapat bekerja sebagai latar tetapi juga dapat membantu membangun *storytelling* dalam manga *Sousou No. Frieren* karya Kanehito Yamada

1.7 Landasan Teori

Teori yang akan digunakan oleh penulis adalah pendekatan unsur intrinsik, yaitu tokoh dan penokohan, alur serta latar yang terjadi di dalam manga dan konsep struktur dunia imajiner yang dikemukakan oleh Mark J.P. Wolf.

1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur Intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun sebuah karya sastra. Unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Tokoh dan Penokohan

Tokoh menunjuk kepada orang atau pelaku cerita di dalam sebuah karya sastra. Tokoh menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2018:247) adalah orang yang ditampilkan dalam sesuatu 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.

b. Plot atau Alur Cerita

Plot atau alur cerita adalah sebuah urutan peristiwa yang terjadi dalam suatu karya sastra. Menurut Al-Ma'ruf (2017:86) plot atau alur cerita adalah sebuah rangkaian peristiwa yang sambung-sinambung yang terjalin dalam hubungan kausalitas (sebab-akibat) guna membangun jalannya cerita secara terpadu dan utuh.

c. Latar

Latar adalah salah satu unsur penting dalam sebuah cerita yang di mana latar menunjuk kepada tempat, waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa di dalam sebuah cerita. Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2018:302) latar atau *setting* disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu, sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

d. Tema

Tema adalah sebuah ide pokok atau gagasan utama dalam sebuah cerita. Menurut Nurgiyantoro (2018:115) tema ialah memiliki sifat abstrak dengan cara berulang memunculkan melalui motif dan seringnya dijalankan dengan cara implisit serta makna dasar umum untuk menunjang suatu karya sastra menjadi struktur semantik.

1.7.2 Konsep Struktur Dunia Imajiner

Dunia imajiner adalah sebuah dunia khayalan atau fiksi yang dibuat oleh seseorang. Dunia imajiner akan selalu diisi oleh banyak hal yang tidak terdapat dalam dunia nyata, contoh populer belakangan ini biasanya adalah sihir

yang terdapat dalam dunia imajiner bertemakan fantasi dan teknologi super canggih yang terdapat dalam dunia imajiner bertemakan *sci-fi*, tetapi dunia imajiner biasanya memiliki kesamaan dengan dunia nyata. Mark J.P. Wolf dalam bukunya yang berjudul *Building Imaginary Worlds : The Theory and History of Subcreation* memberikan konsep struktur dunia imajiner berdasarkan struktur dunia nyata. Struktur ini terdiri dari 8 komponen yaitu :

1. *Map* (Peta)
2. *Timeline* (Garis Waktu)
3. *Genealogies* (Silsilah)
4. *Nature* (Alam)
5. *Culture* (Budaya)
6. *Language* (Bahasa)
7. *Mythology* (Mitologi)
8. *Philosophy* (Filsafat)

Kemudian 8 komponen ini dapat dibagi menjadi 2 kategori yaitu Komponen Utama dan Komponen Sekunder. Komponen Utama adalah komponen yang menjadi dasar pembentukan dunia imajiner, komponen-komponen tersebut adalah *maps* (peta), *timeline* (garis waktu) dan *genealogies* (silsilah). Ketiga komponen ini akan selalu hadir dalam sebuah dunia imajiner, fungsi dari ketiga komponen utama ini adalah: peta yang memberi ruang atau latar, garis waktu yang memberi urutan kejadian, dan silsilah yang menunjukkan hubungan antar tokoh. Komponen Sekunder terdiri dari *nature* (alam), *culture* (budaya), *language* (bahasa), *mythology* (mitologi), dan *philosophy* (filsafat) yang merupakan berbagai sistem yang saling membangun untuk membentuk dunia imajiner sesuai dengan imajinasi pembuatnya. Berikut adalah penjelasan dari komponen utama dan sekunder.

1. Komponen Utama

a. *Map* (Peta)

Map atau Peta dalam konsep dunia imajiner berfungsi untuk menggabungkan serangkaian lokasi menjadi satu agar menjadi sebuah dunia. Peta memberikan gambaran jelas dari sebuah dunia

imajiner dan membantu memberikan informasi seperti lokasi, batas dunia dan tempat-tempat lain yang tidak pernah muncul atau dikunjungi oleh tokoh-tokoh.

b. *Timeline* (Garis waktu)

Timeline atau garis waktu adalah bentuk dari rangkaian peristiwa dalam cerita yang berfungsi untuk menggabungkan peristiwa-peristiwa menjadi sebuah sejarah. Garis waktu adalah sebuah metode yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan serta sebab akibat dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita. Garis waktu juga membantu menjaga konsistensi dan memberikan konteks terhadap peristiwa lain sehingga semua peristiwa tersebut dapat terhubung dan menciptakan sebuah sejarah.

c. *Genealogies* (Silsilah)

Genealogies atau silsilah berfungsi untuk memberikan konteks lebih detail dari sebuah cerita. Dalam konsep struktur dunia imajiner, yang dimaksud sebagai silsilah itu bukan hanya garis keturunan darah seperti silsilah pada umumnya. Tetapi juga bisa membahas garis kekerabatan, daftar penguasa suatu negara, garis warisan pengetahuan, dan lain-lain.

2. Komponen Sekunder

a. *Nature* (Alam)

Nature atau alam berfungsi untuk memberikan gambaran fisik dari sebuah dunia imajiner seperti geologi, biologi, ekosistem dan lain-lain lalu menyatukannya dan membentuk alam dari dunia imajiner tersebut. Dalam konsep struktur dunia imajiner, alam bukan hanya berupa tanaman dan tumbuhan. Alam yang dimaksud dalam struktur ini mencakup materi pembentuknya hingga sampai ke aturan fisika dalam dunia tersebut.

b. *Culture* (Budaya)

Culture atau budaya dalam konsep ini berfungsi sebagai penghubung antara alam dan sejarah. Hal ini karena budaya muncul

dari bagaimana penghuni dunia itu memanfaatkan sumber daya yang ada di alam dalam bentuk agrikultur, arsitektur, pakaian, kendaraan, dan lainnya. Biasanya budaya merupakan bagian penting dalam situasi unik yang membuat konflik terjadi dalam cerita. Selain itu budaya dalam dunia imajiner juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan penulis agar cerita dan narasi dapat berjalan lancar.

c. *Language* (Bahasa)

Language atau bahasa adalah sarana komunikasi yang muncul dari budaya dan mengandung pandangan dunia dari budaya masyarakat tersebut karena bahasa mengatur apa yang bisa diekspresikan dan bagaimana cara mengekspresikannya.

d. *Mythology* (Mitologi)

Mythology atau mitologi dalam struktur dunia imajiner mengacu kepada legenda dan cerita asal-usul yang menyediakan latar belakang kepada kejadian yang ada di dalam dunia imajiner tersebut. Mitologi terbuat dari kombinasi beberapa komponen seperti alam, sejarah, budaya dan bahasa yang muncul dari perspektif bagaimana penghuni dunia imajiner tersebut melihat dan mengingat dunianya.

e. *Philosophy* (Filsafat)

Philosophy atau filsafat dalam struktur dunia imajiner adalah sekumpulan pengetahuan tentang dunia yang muncul dari dunia itu sendiri, yang mengandung tidak hanya ideologi yang dimiliki penduduk dunia tersebut, melainkan juga hal-hal yang ingin disampaikan oleh penulis melalui struktur dunia dan kejadian.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dengan sumber data yang berasal dari manga *Sousou No Frieren* karya Kanehito Yamada, dan sumber data pendukung sekunder yaitu buku *Building Imaginary Worlds : The Theory and*

History of Subcreation oleh Mark J. P. Wolf, serta beberapa sumber lainnya yang berasal dari buku-buku teks, jurnal ilmiah, *e book* dan sebagainya. Pengolahan data dilakukan pada bulan April 2024 hingga bulan Juni 2024 dengan membaca manga *Sousou No Frieren* karya Kanehito Yamada, serta pengumpulan data-data referensi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian.

1.9 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap hasil penelitian ini mampu memberikan pengetahuan lebih dan meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya *world-building* dalam sebuah cerita beserta fungsi dan kegunaannya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini pun diharapkan mampu menambah pengetahuan penulis mengenai *world-building* serta menjadi referensi bagi penelitian lain, khususnya yang membahas mengenai *world-building*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematis penyajian penelitian ini disusun sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan unsur intrinsik dalam manga *Sousou No Frieren* dan konsep struktur dunia imajiner Mark J. P. Wolf sebagai acuan dalam

analisis struktur *world-building* dari manga *Sousou No Frieren*.

Bab III Analisis Pengaruh *World-Building* Pada Alur Cerita Serta Tokoh-Tokoh Dalam Manga *Sousou No Frieren*
Bab ini membahas analisis unsur intrinsik manga dan struktur dunia imajiner dari manga *Sousou No Frieren* berdasarkan konsep struktur dunia imajiner Mark J. P. Wolf serta bahasan yang menjawab pertanyaan dari penelitian.

Bab IV Simpulan
Bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

