

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam buku *Fiksi Populer: Teori dan Metode Kajian*, sastra dalam bahasa Inggris “*literature*” sehingga “*popular literature*” dapat diterjemahkan sebagai sastra populer. Banyak orang mencoba mendefinisikan sastra. Eagleton (1983:1) dalam Ida Rochani (2011:14-15) mendefinisikan sastra sebagai ‘*imaginative writing*’ (tulisan imajinatif). Pendapatnya tersebut tentu saja mengacu pada fiksi, padahal yang disebut sastra dapat saja berupa non-fiksi dan hal ini juga ditegaskannya dengan mengajukan argumentasi tentang berbagai tulisan yang bersifat non-fiksi yang juga dapat dikategorikan sebagai “*literature*”. Membicarakan karya sastra rekaan atau imajinasi kadang-kadang disebut sebagai karya sastra kreatif untuk membedakan dengan karya sastra non-imajinasi yang berdasarkan pada data.

Istilah fiksi berarti cerita rekaan atau cerita khayalan. Hal ini disebabkan fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyaran pada kebenaran faktual, sesuatu yang benar-benar terjadi. (Abrams, 1999: 94). 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.

Novel (Jerman: *novelle*, Italia: *novella*) adalah karya sastra yang disebut sebagai fiksi. Secara harfiah *novella* berarti ‘sebuah barang baru yang kecil’, dan kemudian diartikan sebagai ‘cerita pendek dalam bentuk prosa’ (Abrams, 1999:190). Dewasa ini istilah *novella* dan *novelle* mengandung pengertian yang sama dengan istilah Indonesia ‘novelet’ yang berarti sebuah karya prosa fiksi yang panjangnya cukup, tidak terlalu panjang, namun juga tidak terlalu pendek. (Nurgiyantoro, 2013: 11-12).

Meskipun karya fiksi berupa khayalan bukan berarti karya tersebut tidak memiliki pesan yang ingin disampaikan. Atas dasar itulah, penciptaan karya sastra, salah satunya karya fiksi merupakan media yang digunakan pengarang untuk menceritakan sebuah kisah agar pembaca bisa mengambil hikmah dari dalam novel tersebut. Hikmah dalam karya fiksi, terutama novel bisa berupa apa saja tergantung dari segi apa pembaca menilai karya tersebut.

Hal pertama yang bisa dinilai adalah emosi yang diperlihatkan oleh para tokoh di dalam novel. Setiap tokoh memiliki berbagai macam emosi tergantung situasi yang mereka hadapi. Untuk memahami emosi tokoh yang diimplikasikan dalam kehidupan nyata terutama emosi tiap manusia bukanlah hal yang mudah karena kepribadian tiap orang berbeda dan tak mungkin bagi kita untuk bisa memahami keseluruhannya. Maka dari itu, untuk mempelajari klasifikasi emosi yang ditunjukkan oleh manusia salah satu caranya dengan melihat perilaku para tokoh di dalam karya sastra baik berupa cerpen, novel, drama, dan lain sebagainya.

Salah satu karya fiksi yang ingin penulis kaji mengenai klasifikasi emosi manusia ada di dalam novel berjudul *Kakumeiki Valvrave* (). Sebelum dijadikan bentuk novel, *Kakumeiki Valvrave* atau yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris berjudul *Valvrave The Liberator* adalah *anime* bergenre *mecha* (perkembangan robot yang dikendalikan oleh manusia). *Anime* tersebut diproduksi oleh studio *anime* Sunrise dan penulis naskahnya adalah Okouchi Ichirou. *Kakumeiki Valvrave* ditayangkan pada 12 April tahun 2013 sampai 27 Juni 2013 setiap hari Jumat pukul 01.35 dini hari di stasiun televisi MBS dengan jumlah episode sebanyak 12 yang merupakan seri pertama *anime* tersebut kemudian dilanjutkan pada 10 Oktober tahun 2013 sampai 26 Desember 2013 sebanyak 12 episode yang merupakan seri lanjutan dari sebelumnya.

Adaptasi novel *Kakumeiki Valvrave* sendiri yang ditulis oleh Otono Yomoji dianggap sebagai penjelas terhadap beberapa adegan yang tak dikupas secara rinci

dalam *anime*. Novel tersebut dipublikasikan oleh ASCII Media Works dan dicetak oleh Dengeki Bunko yang terdiri dari tiga jilid, pertama kali rilis pada bulan Agustus 2013 hingga Maret 2014. Dua jilid pertama memuat seri pertama *anime* tersebut, kemudian seluruh jilid ketiga memuat seri kedua *anime* hingga tamat. Keseluruhan inti cerita novel ini sama persis dengan isi *anime*-nya dengan beberapa tambahan adegan di dalamnya. Untuk novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III berisi tujuh bagian dan satu epilog yang memuat keseluruhan seri kedua *anime* tersebut hingga tamat.

Kakumeiki Valvrave menceritakan tentang seorang pemuda kelas dua SMA sekolah Sakimori bernama Tokihima Haruto () yang menemukan sebuah robot raksasa bernama Valvrave () ketika negaranya, JIOR, diserang oleh Dorssia lalu mengendarai robot tersebut untuk melindungi teman-temannya. Setelah mengendarai robot tersebut, Haruto tak dapat dibunuh dan tanpa disadari ia menyerang manusia untuk dapat terus menggunakan Valvrave karena robot tersebut membutuhkan manusia sebagai sumber tenaganya. Merasakan adanya perubahan drastis dalam dirinya, Haruto memutuskan untuk tidak melibatkan teman-temannya dan memikul beban seorang diri sebagai pilot Valvrave.

Di sisi lain, L-Elf Karsletin () dengan nama asli Mikhail () sang mata-mata negara Dorssia yang menyusup ke Module 77 telah dianggap sebagai pengkhianat negara karena menyerang rekan sendiri. Selama di Module 77, ia telah mengamati pergerakan Haruto dan berniat mengajak pemuda itu untuk membantunya menjalankan revolusi untuk Dorssia. Mereka merasa memiliki tujuan yang sama sehingga memutuskan untuk saling bekerja sama dengan para murid Sakimori.

Haruto dan teman-teman memiliki misi untuk menyelamatkan warga JIOR yang ditahan Dorssia. L-Elf pun ingin menyelamatkan putri negara Dorssia yaitu

Lieselotte () yang selama ini ditahan oleh para petinggi negara tersebut.

Ia berhasil menyelamatkan Lieselotte dan meminta Haruto untuk membawa gadis itu pergi selama ia melarikan diri dari kejaran pasukan yang menyerangnya. Selama berada dalam perlindungan Haruto, Lieselotte menjelaskan alasan ia ditahan oleh para petinggi karena memihak manusia dan mengatakan bahwa ia adalah Magius yaitu ras yang berasal dari luar angkasa dan datang ke bumi dengan merasuki makhluk hidup di bumi untuk bertahan hidup, memanfaatkan tubuh itu lalu mengambil jiwanya.

Haruto meminta Lieselotte untuk memberitahukan hal tersebut pada L-Elf, tetapi sang gadis tak bisa melakukannya karena masa hidupnya sudah semakin menipis. Ia pun bercerita bahwa L-Elf menyatakan cinta padanya dan ingin membalas perasaan tersebut tapi tak bisa karena dirinya bukanlah manusia. Meskipun tak bisa membalas perasaan itu, Lieselotte ingin melakukan sesuatu demi L-Elf. Usaha keras L-Elf untuk menyelamatkan Lieselotte berujung sia-sia ketika sang putri tewas demi melindungi warga JIOR yang hendak ke bulan dan L-Elf pun sangat sedih akan hal tersebut hingga berujung pada dirinya yang mengurung diri dan tak ingin bertemu dengan siapa pun.

Alasan penulis memilih novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III sebagai bahan penelitian dikarenakan rasa cinta pada tokoh L-Elf sangat terlihat pada tokoh Lieselotte dan kisah cinta tersebut berakhir dengan tragedi hingga menyebabkan kesedihan yang terlihat dengan jelas pada tokoh L-Elf sehingga penulis lebih tertarik untuk mengkajinya dalam klasifikasi emosi David Krech yaitu dengan emosi cinta dan kesedihan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah pada novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III sebagai berikut:

1. Kerja sama antara L-Elf dan seluruh murid Sakimori untuk menyelamatkan warga JIOR yang ditahan Dorssia dan tindakan mereka untuk menghentikan penyerangan yang dilakukan oleh Dorssia.
2. Tragedi yang terjadi pada kisah cinta L-Elf dan Lieselotte dikarenakan ketika L-Elf berusaha menyelamatkan Lieselotte, sang gadis pada akhirnya tewas sehingga cinta keduanya pun tak bisa bersama.
3. Depresi yang dirasakan L-Elf atas kematian Lieselotte dan ia yang berusaha bangkit dari rasa depresi juga kesedihan tersebut dengan caranya sendiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah pada analisis cinta berujung tragedi pada tokoh L-Elf melalui klasifikasi emosi dalam novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah unsur intrinsik yang terkandung dalam novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III?
2. Bagaimanakah analisis cinta berujung tragedi pada tokoh L-Elf melalui klasifikasi emosi dalam novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penulis menuliskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui unsur intrinsik di dalam novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III.
2. Untuk memahami analisa cinta berujung tragedi pada tokoh L-Elf melalui klasifikasi emosi dalam novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III.

1.6 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan sastra yang menelaah unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, latar dan alur lalu unsur ekstrinsik yang membahas teori David Krech mengenai klasifikasi emosi terhadap cinta dan kesedihan.

1.6.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang secara langsung turut serta membangun cerita misalnya peristiwa, cerita, plot, tokoh dan penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, gaya bahasa dan lainnya. (Nurgiyantoro, 2013:30). Unsur intrinsik yang akan penulis bahas adalah tokoh, penokohan, latar dan alur.

1) Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita (*character*), sebagaimana dikemukakan Abrams (1999:32-33) 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. Baldic (2001:37) menjelaskan penokohan (*characterization*) adalah kehadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya.

2) Latar

Latar disebut juga landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang

diceritakan. (Abrams, 1999:284). Unsur latar pun dibagi menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial-budaya.

a) Latar Tempat

Latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas. (Nurgiyantoro, 2013:314)

b) Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. (Nurgiyantoro, 2013:318). Masalah waktu dalam karya naratif, kata Genette (1980:33, 35) latar waktu dapat bermakna ganda: di satu pihak menunjuk pada waktu penceritaan, waktu penulisan cerita dan di lain pihak menunjuk pada waktu dan urutan waktu yang terjadi dalam cerita.

c) Latar Sosial-Budaya

Latar sosial-budaya menunjuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Di samping itu, latar sosial-budaya juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah dan atas. (Nurgiyantoro, 2013:322)

3) Alur atau plot

Kenny (1966:14) mengemukakan bahwa plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat. Plot pun terbagi menjadi lima tahap, yaitu.

a) Tahap penyituasian

Tahap ini merupakan tahap pembuka cerita, pemberian informasi awal dan lainnya yang menjadi landasan cerita yang dikisahkan pada tahap berikutnya.

b) Tahap pemunculan konflik

Tahap ini merupakan tahap awal pemunculan konflik dan konflik itu akan berkembang menjadi konflik-konflik pada tahap berikutnya.

c) Tahap peningkatan konflik

Tahap ini terjadi ketika konflik yang telah dimunculkan sebelumnya semakin berkembang dan dikembangkan lagi kadar intensitasnya.

d) Tahap klimaks

Tahap ini terjadi ketika konflik yang dilakukan atau ditimpakan kepada para tokoh cerita mencapai titik intensitas puncak. Sebuah fiksi yang panjang, mungkin saja memiliki lebih dari satu klimaks, atau paling tidak, dapat ditafsirkan demikian.

e) Tahap penyelesaian

Tahap ini terjadi ketika konflik yang telah mencapai klimaks diberi jalan keluar dan cerita diakhiri.

1.6.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar teks sastra itu, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangun atau sistem organisme teks sastra. (Nurgiyantoro, 2013:30). Unsur ekstrinsik yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah klasifikasi emosi menurut David Krech.

Krech dalam Minderop (2016:39-40) mengatakan bahwa kegembiraan, kemarahan, ketakutan, dan kesedihan kerap kali dianggap sebagai emosi yang paling

mendasar. Situasi yang membangkitkan perasaan-perasaan tersebut sangat terkait dengan tindakan yang ditimbulkannya dan mengakibatkan meningkat ketegangan.

1. Kesedihan

Kesedihan atau dukacita (*grief*) berhubungan dengan kehilangan sesuatu yang penting dan bernilai. Intensitas kesedihan tergantung pada nilai, biasanya kesedihan yang teramat sangat bila kehilangan orang yang dicintai. Kesedihan yang mendalam bisa juga karena kehilangan milik yang sangat berharga yang mengakibatkan kekecewaan atau penyesalan. (Minderop, 2016: 43-44)

2. Cinta

Gairah cinta dari cinta romantis tergantung pada si individu dan objek cinta, adanya nafsu dan keinginan untuk bersama-sama. Gairah seksual yang kuat kerap timbul dari perasaan cinta.

Perasaan cinta bervariasi dalam beberapa bentuk; intensitas pengalaman pun memiliki rentang dari yang terlembut sampai kepada yang amat mendalam; derajat tensi dari rasa sayang yang paling tenang sampai pada gelora nafsu yang kasar dan agitatif. Jika demikian, esensi cinta adalah perasaan tertarik kepada pihak lain dengan harapan sebaliknya. (Minderop, 2016: 45)

1.7 Metode Penelitian

Penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode deskriptif analisis di mana penulis membaca novel secara keseluruhan lalu mendeskripsikan fakta-fakta yang berada di dalam novel kemudian menganalisis novel yang dikaji dan menarik kesimpulan yang didapat sebagai data primer. Penulis pun menggunakan pendekatan kualitatif dengan melihat video *anime Kakumeiki Valvrave* seri kedua sebagai data

sekunder ditambah dengan data kepustakaan dan beberapa buku literatur yang menguatkan teori serta internet.

1.8 Manfaat Penelitian

Bagi penulis sendiri, penelitian ini bermanfaat untuk menguak klasifikasi emosi cinta dan kesedihan tokoh utama di dalam novel. Penulis pun berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi yang membaca skripsi ini dengan menambah pengetahuan mengenai ilmu sastra khususnya mengenai klasifikasi emosi tentang cinta juga kesedihan yang dihubungkan dengan tragedi. Penelitian ini pun diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa universitas Darma Persada jurusan Sastra Jepang yang akan membahas mengenai klasifikasi emosi.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian yang digunakan dalam makalah ini terdiri dari empat bab yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Di bagian pendahuluan akan membicarakan pengantar ke pokok permasalahan. Dalam bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, alasan pemilihan judul, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Analisis Unsur Intrinsik dalam Novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III

Di dalam bab ini, penulis akan menganalisis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III.

BAB III Klasifikasi Emosi pada Tokoh L-Elf dalam Novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III Karya Otono Yomoji

Di dalam bab ini penulis menganalisis tema skripsi terhadap klasifikasi emosi pada salah satu tokoh utama yaitu L-Elf dalam novel *Kakumeiki Valvrave* jilid III yang diteliti melalui konsep klasifikasi emosi dan diperkuat dengan teori cinta.

BAB IV Kesimpulan

Di dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab-bab yang telah dianalisis sebelumnya.

