

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi di era modern sekarang telah memudahkan penyebaran budaya-budaya dari berbagai negara ke negara lainnya. Budaya pop Jepang merupakan salah satu bagian dari budaya Jepang yang kini telah menyebar luas ke berbagai negara oleh karena adanya perkembangan teknologi dan informasi. Budaya pop Jepang yang berkembang secara global adalah anime, *J-fashion*, *J-Pop*, dan *manga* (Firdaus, 2023:98-99). *Manga* merupakan bentuk komik Jepang yang memiliki ciri khas visual dan naratifnya sendiri (Syam, 2023:24). Ciri khas yang dimiliki oleh *manga* Jepang adalah pewarnaannya yang hitam putih serta cara membacanya. Panel pada *manga* dibaca dari kanan ke kiri berbeda dengan komik-komik yang diproduksi oleh negara-negara barat (Woods, 2010:5s). Ciri khas lain yang dimiliki oleh *manga* terdapat pada ciri khas visual yang dimiliki karakter-karakternya. Karakter-karakter dalam *manga* umumnya digambarkan dengan mata yang besar, wajah kecil, tubuh langsing, dan kaki yang panjang (Vidi, 2024:76). Woods (2010:8) juga menyampaikan bahwa *manga* terdiri dari berbagai macam genre berdasarkan target demografinya seperti *seinen*, *shounen*, *josei*, dan *shoujo*. Meski demikian, *manga* juga dapat diklasifikasikan berdasarkan kategori yang lebih tradisional seperti romansa, fantasi, dan *science-fiction*.

Manga telah menjadi salah satu budaya pop Jepang yang berkembang pesat di Indonesia sejak tahun 1990-an dan mengalahkan minat masyarakat terhadap

komik Indonesia. Minat masyarakat Indonesia terhadap *manga* semakin meningkat pada era 2000-an seiring dengan perkembangan internet (Hengrisky, 2023:52). Penyajian *manga* yang unik dan memudahkan untuk membentuk imajinasi menjadi alasan mengapa banyak generasi muda yang menyukai *manga* (Vidi, 2024:76). Wahidati (dalam Vidi, 2024:76) mengemukakan bahwa kemudahan untuk mengakses versi asli *manga-manga* Jepang berkat perkembangan internet juga menjadi salah satu alasan mengapa *manga* banyak diminati oleh generasi muda di Indonesia.

Bonneff dan Noor (dalam Yuana, 2023:156)) menyampaikan bahwa komik identik dengan karya sastra fiksi yaitu cerita fiksi bergambar. Dalam sebuah cerita fiksi, terdapat unsur yaitu tokoh dan penokohan. Tokoh merupakan unsur dalam cerita fiksi yang berperan sebagai pelaku. Karakterisasi atau penokohan merupakan salah satu unsur pembentuk yang ada pada *manga*. Minderop (2005:2) menyampaikan bahwa karakterisasi merupakan pemeranan, pelukisan watak. Karakterisasi atau penokohan merupakan cara penulis menyampaikan watak sebuah tokoh kepada pembaca. Sementara itu, Nurgiyantoro (2019:247) mendefinisikan karakterisasi atau penokohan sebagai seseorang atau sekelompok orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif. Para pembaca dapat melihat kecenderungan yang diekspresikan oleh tokoh tersebut baik melalui ucapan maupun tindakan.

Penelitian mengenai karakterisasi atau penokohan pernah dilakukan sebelumnya oleh Ayu Syahrina Sinaga (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "*Analisis Penokohan dalam Film "Little Mom" Sutradara Guntur Soeharjanto.*" Penelitian ini menyampaikan bahwa penokohan merupakan penggambaran

mengenai seseorang yang tampil dalam sebuah cerita yang berperan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang pada pembaca. Penelitian ini menemukan bahwa berdasarkan sudut pandang, terdapat dua macam tokoh yaitu: tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama dalam cerita adalah tokoh yang paling banyak muncul dalam sebuah cerita dan berperan sebagai pendorong. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam suatu cerita akan selalu berkaitan dengan tokoh utama meskipun tokoh tersebut tidak muncul dalam peristiwa yang sedang diceritakan. Sebaliknya, tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya muncul pada beberapa bagian dalam cerita saja dan penceritaannya lebih pendek. Selain itu, keberadaan tokoh tambahan ini selalu memiliki relasi dengan tokoh utama dalam cerita baik secara langsung maupun tidak.

Penelitian berikutnya yang membahas mengenai karakterisasi tokoh dalam karya sastra adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2023) dengan judul “Analisis Karakter Tokoh Utama Okaasan sebagai Tokoh Utama dalam Anime Atashinichi”. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi metode karakterisasi dalam karya sastra melalui dialog yang diucapkan oleh karakter, gaya bahasa, tingkah laku karakter, penilaian dari tokoh lain, ekspresi wajah, dan reaksi dari tokoh lain.

Kedua penelitian di atas berfokus pada tokoh dan karakterisasi yang ada pada karya sastra. Penelitian membahas klasifikasi tokoh dan metode karakterisasi yang terdapat pada sebuah karya sastra dalam bentuk film dan *manga*. Kedua penelitian di atas berhasil menemukan tokoh apa saja yang ada pada sebuah cerita dan bagaimana pengarang menggambarkan karakterisasi tokoh tersebut. Pada penelitian ini, akan dibahas pula alasan pengarang menggunakan metode karakterisasi tersebut.

Manga Another oleh Yukito Ayatsuji dan Hiro Kiyohara merupakan salah satu bentuk karya sastra berupa *manga* yang bergenre horor misteri. Cerita yang terdapat pada *manga* ini diadaptasi dari novel dengan judul *Another* karya Ayatsuji Yukito yang terbit pada tahun 2009. *Manga* ini pertama kali diterbitkan di Jepang oleh Kadokawa Shoten pada 2010 dan terdiri dari empat volume. *Manga* ini diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan diterbitkan oleh penerbit Akasha pertama kali pada tahun 2020. Tokoh utama dalam *manga* ini adalah seorang siswa SMP bernama Kouichi Sakakibara yang pindah ke sebuah kota bernama Yomiyama. Saat tinggal di Yomiyama, ia bertemu dengan seorang gadis misterius bernama Mei Misaki yang mengenakan penutup mata pada mata kirinya. Ketika memulai keseharian di sekolah barunya, Kouichi terkejut ketika ia mengetahui bahwa Mei Misaki adalah teman sekelasnya di kelas 3-3. Akan tetapi, keberadaan Mei tidak diakui oleh teman-teman sekelasnya. Hal ini dilakukan sebagai upaya anggota kelas 3-3 untuk menanggulangi sebuah kutukan yang menimpa kelas mereka di mana tiap bulan akan ada siswa kelas 3-3 atau anggota keluarga mereka yang berada di kota Yomiyama (orang tua dan saudara kandung) yang mati mengenaskan. Guna menguak misteri dan menghentikan kutukan tersebut, Kouichi dan Mei beserta beberapa teman mereka memutuskan untuk menyelidiki asal muasal kutukan tersebut dan mencari cara untuk menanggulangi kutukan tersebut secara tuntas. Selain tokoh Kouichi Sakakibara dan Mei Misaki, terdapat pula tokoh-tokoh lainnya seperti Reiko Sakakibara/Reiko Mikami yang merupakan adik dari ibu kandung Kouichi sekaligus bibinya, Naoya Teshigawara dan Yuuya Mochizuki yang merupakan teman sekelas Kouichi di kelas 3-3, dan sebagainya.

Memahami dan mengetahui metode karakterisasi apa yang digunakan pengarang dan mengapa pengarang menggunakan metode karakterisasi tersebut penting untuk dilakukan untuk memastikan bahwa apa yang ingin disampaikan oleh pengarang tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis karakterisasi pada *manga* *Another* karya Yukito Ayatsuji dan Hiro Kiyohara dan alasan pengarang menggunakan metode karakterisasi tersebut. Alasan pemilihan *manga* *Another* karya Yukito Ayatsuji dan Hiro Kiyohara adalah karena pada *manga* ini terdapat banyak karakterisasi tokoh yang mendorong alur *manga* ini untuk berlanjut. Selain itu, beberapa karakterisasi pada *manga* ini juga secara tersirat memberi jawaban atas konflik utama yang dialami para tokoh yakni sumber dari kutukan yang mereka alami. Karakterisasi yang memengaruhi alur cerita dan memberi jawaban tersirat atas konflik utama dalam cerita ini yang menjadi alasan ketertarikan penulis untuk meneliti sumber data. Selain itu, alasan pemilihan bentuk adaptasi berupa *manga* adalah karena pada versi *manga* terdapat beberapa karakter yang karakterisasinya lebih dikembangkan dibanding versi novel. Menganalisis karakterisasi pada *manga* bertujuan untuk memahami lebih jauh bagaimana penulis menggambarkan watak atau sifat para tokoh yang terdapat pada *manga* ini dan mengapa pengarang menggambarkan tokoh tersebut sedemikian rupa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah karakterisasi tokoh dalam *manga* *Another* karya Ayatsuji Yukito dan Hiro Kiyohara?

2. Mengapa pengarang menggunakan metode karakterisasi tersebut pada tokoh dalam *manga* Another karya Ayatsuji Yukito dan Hiro Kiyohara?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang disampaikan oleh penulis, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan bagaimana penokohan yang terdapat dalam *manga* Another karya Yukito Ayatsuji dan Hiro Kiyohara
2. Menemukan alasan pengarang menggunakan metode karakterisasi tersebut pada tokoh dalam *manga* Another karya Yukito Ayatsuji dan Hiro Kiyohara

1.4. Batasan Masalah

Guna menjaga agar penelitian ini lebih terfokus, diperlukan pembatasan masalah. Hal ini dilakukan agar penulis dapat lebih terfokus dalam menganalisis tokoh-tokoh yang memiliki peran yang lebih dominan dalam *manga* Another karya Yukito Ayatsuji dan Hiro Kiyohara pada volume 1-4. Peran dominan yang dimaksud di sini adalah tokoh-tokoh yang paling banyak muncul dan berperan dalam cerita yang terdapat pada *manga* ini.

1.5. Manfaat Penelitian

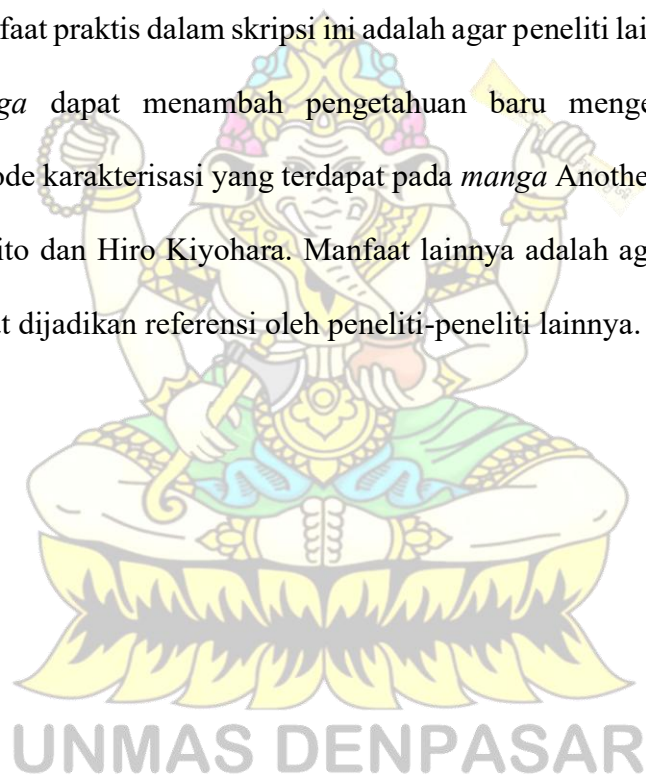
Terdapat manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya peran sebuah tokoh dalam sebuah *manga* dan dapat memberikan wawasan baru mengenai penokohan yang ada dalam *manga* untuk dijadikan referensi dalam penelitian lebih lanjut mengenai *manga*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam skripsi ini adalah agar peneliti lain serta penikmat *manga* dapat menambah pengetahuan baru mengenai bagaimana metode karakterisasi yang terdapat pada *manga* Another karya Ayatsuji Yukito dan Hiro Kiyohara. Manfaat lainnya adalah agar penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti-peneliti lainnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, DAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Kajian pustaka didefinisikan sebagai pengumpulan data-data ilmiah dalam bentuk teori, metode, atau penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya baik dalam bentuk buku, jurnal, dan sebagainya yang sudah tersedia di perpustakaan (Pohan, 2007:42). Penelitian-penelitian yang digunakan sebagai kajian pustaka memaparkan mengenai karakterisasi yang ada dalam suatu karya sastra dan penelitian mengenai tokoh-tokoh yang terdapat pada karya-karya yang termasuk pada budaya pop Jepang seperti anime dan *manga*.

Mubasyira (2017) dalam penelitiannya yakni “Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Film *My Name is Khan* karya Karan Johar” menyatakan bahwa di dalam suatu karya film terdapat unsur yang merupakan pelaku yang mengalami kejadian-kejadian di dalam film agar runtutan kejadian tersebut dapat membentuk suatu cerita. Pelaku yang mengalami peristiwa-peristiwa tersebut adalah tokoh. Tokoh yang ada di dalam suatu film bukan merupakan sosok yang sebenarnya ada melainkan sebuah gambaran dari penulis tokoh itu yang dianggap sesuai dengan kisah yang akan diceritakan melalui film. Ketika membuat sebuah tokoh, penulis akan memilih karakteristik-karakteristik apa saja yang dimiliki oleh manusia yang menurutnya cocok digunakan sebagai identitas tokoh tersebut. Di dalam penelitian ini juga disampaikan pula beberapa klasifikasi tokoh yang ada di dalam film yaitu: tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh protagonis, tokoh antagonis, tokoh sederhana, tokoh bulat, tokoh statis, dan tokoh berkembang. Selain itu, penokohan juga dapat

diklasifikasikan secara psikologis yang meliputi: tipe sanguine, tipe kolerik, tipe melankolik, dan tipe plegmatik.

Ayu Syahrina Sinaga (2022) dalam penelitiannya yang berjudul *“Analisis Penokohan dalam Film “Little Mom” Sutradara Guntur Soeharjanto”* memaparkan bahwa tokoh merupakan salah satu unsur penting dalam mengembangkan dan mengutarakan sebuah cerita di dalam film yang berfungsi untuk melakukan suatu tindakan dengan mengekspresikannya melalui dialog dan aksi yang dilakukannya. Sementara itu, penokohan merupakan penggambaran mengenai seseorang yang tampil dalam sebuah cerita. Sebuah cerita dapat tersampaikan dengan baik apabila tokoh dalam cerita tersebut ditempatkan dengan tepat. Berdasarkan sudut pandang, terdapat dua macam tokoh yaitu: tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama dalam cerita adalah tokoh yang paling sering dihadirkan dalam sebuah cerita dan merupakan pendorong utama cerita. Segala peristiwa yang terjadi dalam suatu cerita akan selalu berkaitan dengan tokoh utama meskipun tokoh tersebut tidak muncul dalam peristiwa yang sedang diceritakan. Sebaliknya, tokoh tambahan adalah tokoh dalam cerita yang hanya muncul di beberapa bagian saja. Penceritaan tokoh tambahan bersifat lebih pendek dibandingkan dengan tokoh utama. Selain itu, keberadaan tokoh tambahan ini selalu memiliki relasi dengan tokoh utama dalam cerita baik secara langsung maupun tidak langsung.

Persamaan kedua penelitian di atas adalah mengenai penokohan dalam film. Kedua penelitian tersebut memaparkan mengenai fungsi sebuah tokoh dalam cerita. Tokoh merupakan unsur yang penting dalam cerita karena merupakan pendorong berjalannya alur sebuah cerita. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah mengenai

klasifikasi tokoh yang ada di dalam cerita. Penelitian dari Mu'thia Mubasyira mengemukakan bahwa jenis tokoh dapat dibagi menjadi tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh protagonis, tokoh antagonis, tokoh sederhana, tokoh bulat, tokoh statis, dan tokoh berkembang. Mu'thia (2017) juga menyampaikan bahwa tokoh dalam cerita dapat diklasifikasikan secara psikologis yaitu: tipe sanguine, tipe kolerik, tipe melankolik, dan tipe plegmatik. Selanjutnya, Ayu Syahrina Sinaga (2022) mengemukakan bahwa tokoh dapat diklasifikasikan berdasarkan sudut pandangnya yaitu: tokoh utama dan tokoh tambahan.

Penelitian berikutnya yang membahas mengenai karakterisasi tokoh dalam karya sastra adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2023) dengan judul “Analisis Karakter Tokoh Utama Okaasan sebagai Tokoh Utama dalam Anime Atashinichi”. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi metode karakterisasi dalam karya sastra melalui dialog yang diucapkan oleh karakter, gaya bahasa, tingkah laku karakter, penilaian dari tokoh lain, ekspresi wajah, dan reaksi dari tokoh lain.

Penelitian berikutnya membahas mengenai analisis tokoh pada *manga* Kuroshitsuji karya Yana Toboso yang dilakukan oleh Jatigenara, dkk (2023). Penelitian ini berfokus pada analisis personologi tokoh Ciel Phantomhive yang terdapat pada *manga* Kuroshitsuji menggunakan teori milik Henry Murray. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh Ciel memiliki *need achievement* yang ditunjukkan dari perilaku Ciel yang dapat diandalkan dan dapat menyelesaikan masalah. Berikutnya adalah *need aggression* yaitu kecenderungan Ciel yang hanya akan memulai sesuatu apabila lawan mendorongnya. Berikutnya adalah *need autonomy* yang tercermin pada keinginannya untuk bebas dari musuh sehingga ia berani mengambil resiko besar untuk meraihnya. Tokoh Ciel juga

menunjukkan *need counteraction* yang tercermin pada perbuatannya untuk memperoleh kembali nama baik keluarganya dan mempertahankan harga dirinya. Terakhir, tokoh Ciel juga menunjukkan *need defendance* yang tercermin dari sikapnya untuk mempertahankan dirinya dari serangan.

Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu keduanya membahas bagian dari budaya pop Jepang yaitu anime dan *manga*. Penelitian oleh Dewi, dkk (2023) menggunakan anime Atashinichi sebagai obyek penelitian sementara itu Jatinegara, dkk (2023) menggunakan *manga*. Perbedaan yang terdapat pada kedua penelitian di atas terletak pada tema penelitian. Penelitian oleh Dewi, dkk (2023) berfokus pada metode karakterisasi tokoh yang terdapat pada anime Atashinichi. Sementara itu, penelitian oleh Jatinegara, dkk (2023) membahas mengenai analisis personologi tokoh Ciel Phantomhive pada *manga* Kuroshitsuji.

2.2. Konsep

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) konsep adalah ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret. Pada penelitian ini, terdapat beberapa konsep-konsep yang berkaitan dengan topik penelitian. Berikut adalah konsep-konsep tersebut, yaitu:

2.2.1. Karakterisasi

Karakterisasi dalam bahasa Jepang adalah 性格描写 (*seikaku byoushi*). Karakterisasi menurut Kamus Besar Bahasa Jepang (日本語大辞典 *Nihongo Daijiten*, 1997:1172) adalah:

小説・戯曲で、人物の個性を描き分けること。

Shousetsu ・ gikyoku de, jinbutsu no kosei wo kakiwakeru koto.

Penggambaran kepribadian seseorang dalam novel atau drama.

Sementara itu, Nurgiyantoro (2019:247:248) mengemukakan bahwa bahwa penokohan atau karakterisasi adalah kehadiran sebuah tokoh dalam sebuah cerita atau drama imajinatif, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang dapat membuat pembaca menafsirkan sisi kualitas dirinya dengan perkataan dan tindakannya. Dengan demikian, karakterisasi dapat didefinisikan sebagai perwatakan sebuah tokoh dalam cerita atau drama imajinatif yang disampaikan baik secara langsung maupun tidak yang dapat membantu pembaca dalam menafsirkan kualitas diri tokoh tersebut melalui perkataan dan tindakannya.

Karakterisasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggambaran kepribadian dan kehadiran sebuah tokoh dalam sebuah cerita atau drama imajinatif, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang dapat membuat pembaca menafsirkan sisi kualitas dirinya dengan perkataan dan tindakannya.

2.2.2. Tokoh

Dalam bahasa Jepang, tokoh disebut dengan キャラクター (*kyarakutaa*).

Tokoh menurut Kamus Besar Bahasa Jepang (日本語大事典 *Nihongo Daijiten*, 1997: 529):

映画・演劇・漫画など登場人物。また、その役柄。

Eiga · engeki · manga nado tōjō jinbutsu. Mata, sono yakugara

Seseorang yang terdapat pada sebuah film, drama, atau manga yang memiliki peran.

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2019:247) mendefinisikan tokoh sebagai orang yang disajikan dalam sebuah karya naratif atau drama yang kualitas moral dan kecenderungannya dalam ucapan atau tindakannya dinilai oleh pembaca. Karya naratif digunakan dalam fiksi sebagai deskripsi penulis mengenai bagaimana suatu

peristiwa terjadi tetapi dapat juga ditemukan ketika menjelaskan urutan suatu aktivitas biasa.

Istilah “tokoh” yang digunakan dalam penelitian adalah orang yang disajikan dalam sebuah karya naratif berupa drama, *manga*, atau film yang kualitas moral dan kecenderungannya dalam ucapan atau tindakannya dinilai oleh pembaca.

2.2.3. Manga

Manga merupakan bentuk komik Jepang yang memiliki ciri khas visual dan naratifnya sendiri (Syam, 2023). Definisi *manga* menurut Kotobank (kotobank.jp):

絵を連続させ、多くは台詞を伴って物語風にしたもの。

E wo renzokusase, ōkuwa serifu wo tomonatte monogatarifūni shita mono.

Susunan banyak gambar yang disertai dengan dialog yang membentuk narasi.

Woods (2010:7) mengemukakan bahwa salah satu ciri khas visual yang dimiliki oleh *manga* adalah pewarnaannya yang berbeda dengan komik-komik gaya barat. Komik-komik gaya barat cenderung lebih berwarna sementara itu, *manga* atau komik Jepang memiliki pewarnaan yang bersifat hitam putih. Woods (2010:7) juga menyampaikan bahwa metode membaca *manga* berbeda dengan komik gaya barat yang dibaca dari kiri ke kanan. *Manga* dibaca dari kanan ke kiri. Estetika pada *manga* juga terdiri dari berbagai macam teknis grafis. Genre yang dimiliki oleh *manga* juga sangat luas. Salah satu metode yang digunakan untuk mengklasifikasikan *manga* adalah klasifikasi berdasarkan target demografinya yaitu: *seinen* (pria dewasa), *shounen* (remaja laki-laki), *josei* (wanita dewasa), dan *shoujo* (remaja perempuan).

Selain klasifikasi berdasarkan target demografi, beberapa genre yang sering diasosiasikan dengan *manga* menurut Woods (2010:8-9) yaitu *doujinshi*, *gekiga*, *kodomo*, *mecha*, *shounen ai*, *shoujo ai*, dan sebagainya. Akan tetapi, klasifikasi

manga berdasarkan genre secara tradisional seperti *romance*, fantasi, dan fiksi ilmiah juga dapat dilakukan.

Definisi *manga* yang digunakan dalam penelitian ini adalah yaitu susunan gambar yang disertai dengan dialog yang membentuk cerita atau narasi yang memiliki ciri khas visual dan dapat diklasifikasi berdasarkan genre atau target demografinya.

2.3. Teori

Teori dalam penelitian berfungsi agar hipotesis yang ada di dalam penelitian dapat disampaikan dan dikembangkan. Pada penelitian ini, teori yang digunakan adalah teori karakterisasi yang dikemukakan oleh Albertine Minderop (2005). Teori Karakterisasi Minderop ditetapkan sebagai sebagai teori utama untuk menganalisis data yang terdapat pada penelitian ini.

2.3.1. Teori Karakterisasi

Teori dalam penelitian berfungsi agar hipotesis yang ada di dalam penelitian dapat disampaikan dan dikembangkan. Pada penelitian ini, teori yang digunakan adalah teori karakterisasi sebagai teori utama.

Minderop (2005:2) mengungkapkan bahwa karakterisasi atau penokohan adalah pemeranan, pelukisan watak. Metode karakterisasi menurut Minderop (2005:6) terbagi menjadi dua macam yaitu metode langsung (*telling*) dan metode tidak langsung (*showing*).

Pada metode karakterisasi *telling*, watak tokoh disampaikan secara langsung oleh penulis. Metode karakterisasi *telling* disampaikan melalui nama tokoh, penampilan tokoh, dan penuturan dari pengarang mengenai tokoh tersebut.

1. Karakterisasi melalui nama tokoh

Nama tokoh dalam sebuah karya sastra memiliki tujuan untuk menyampaikan watak paling menonjol dari sebuah tokoh. Nama sebuah tokoh dalam karya sastra juga dapat menggunakan kiasan susastra atau historis dalam bentuk asosiasi (Minderop, 2005:9)

2. Karakterisasi melalui penampilan tokoh

Penampilan sebuah tokoh merupakan salah satu aspek penting dalam menyampaikan sifat sebuah tokoh. Pembaca dapat mengetahui usia, keadaan fisik, dan tingkat kesejahteraan sebuah tokoh melalui penampilan tokoh tersebut (Minderop, 2005:12).

3. Karakterisasi melalui penuturan dari pengarang

Pengarang secara langsung memaparkan watak dari sebuah tokoh. Persepsi pembaca terhadap tokoh tersebut terbentuk melalui komentar dan deskripsi penulis tentang tokoh tersebut.

Pada metode karakterisasi *showing*, perwatakan tokoh tidak disampaikan secara langsung oleh penulis melainkan melalui tokoh itu sendiri. Metode karakterisasi *showing* ditunjukkan melalui dialog dan tingkah laku tokoh. Karakterisasi melalui dialog dibagi menjadi:

1. Hal yang diucapkan penutur

Pickering dan Hooper dalam Minderop (2005), menyampaikan bahwa memerhatikan substansi dalam suatu dialog sangat penting. Penting untuk mengetahui apakah dialog tersebut penting dan dapat mengembangkan peristiwa dalam suatu alur atau sebaliknya.

2. Jatidiri Penutur

Jatidiri penutur merupakan ucapan yang dilakukan oleh tokoh protagonis dan tokoh bawahan. Apa yang dituturkan oleh tokoh protagonis dianggap lebih penting daripada apa yang dituturkan oleh tokoh bawahan. Meski demikian, tokoh bawahan juga sering memberikan informasi penting yang tersembunyi mengenai tokoh lainnya.

3. Lokasi dan Situasi Percakapan

Lokasi dan situasi dalam sebuah percakapan dapat menentukan bagaimana suasana percakapan tersebut berlangsung. Lokasi dan situasi percakapan dapat menentukan seberapa jelas dan seberapa serius topik yang sedang dibicarakan. Pembaca harus mampu mengidentifikasi mengapa pengarang memilih lokasi atau situasi tertentu di mana percakapan tersebut terjadi.

4. Jatidiri Tokoh yang Dituju oleh Penutur

Sebuah tokoh dapat menuturkan sifat dari tokoh lainnya. Tuturan dari sebuah tokoh mengenai tokoh lainnya juga dapat menentukan bagaimana pelukisan sebuah tokoh dalam cerita.

5. Kualitas Mental para Tokoh

Pickering dan Hooper dalam Minderop (2005:33) menyampaikan bahwa kualitas mental tokoh dapat diidentifikasi melalui alunan dan aliran tokoh ketika sedang berbincang-bincang.

6. Nada Suara, Tekanan, Dialek, dan Kosa Kata

Nada suara, baik diekspresikan secara eksplisit maupun implisit dapat menyampaikan sifat sebuah tokoh kepada pembaca. Misalnya, nada suara dapat menunjukkan apabila sebuah tokoh memiliki sifat yang percaya diri atau pemalu. Tekanan yang terdapat ketika sebuah tokoh berbicara dapat mencerminkan pendidikan, pekerjaan, dan kelas dari mana tokoh tersebut berasal (Pickering dan Hooper (dalam Minderop, 2005:36)). Penekanan ketika sebuah tokoh berbicara juga dapat menunjukkan emosi yang sedang dirasakan tokoh tersebut. Sementara itu, dialek dan kosa kata dapat menunjukkan keaslian watak sebuah tokoh dan profesi, pendidikan, serta status sosial tokoh tersebut.

Selain melalui dialog, karakterisasi sebuah tokoh juga dapat disampaikan melalui tingkah laku tokoh tersebut. Perbuatan dan tingkah laku secara logis merupakan pengembangan psikologis dan kepribadian. Ekspresi wajah sebuah tokoh juga dapat menunjukkan watak yang dimiliki tokoh tersebut. Motivasi yang melandasi tingkah laku sebuah tokoh pun digunakan untuk mengetahui bagaimana watak sebuah tokoh dalam karya sastra.

1. Melalui Tingkah Laku

Tanggapan sebuah tokoh terhadap peristiwa yang ia alami dapat mencerminkan watak tokoh tersebut beserta kondisi emosi dan psikisnya.

2. Ekspresi Wajah

Bahasa tubuh atau ekspresi wajah umumnya tidak terlalu signifikan jika dibandingkan dengan tingkah laku. Akan tetapi, tingkah laku yang

samar-samar atau spontan yang tidak disadari bisa memberi gambaran mengenai karakterisasi sebuah tokoh.

3. Motivasi yang Melandasi

Mengetahui motivasi yang menjadi penyebab perbuatan sebuah tokoh dapat membantu dalam memahami sifat tokoh yang disadari maupun tidak.

