

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoretis

Dalam bab ini akan dijabarkan mengenai teori karakter, tipologi temperamen, tokoh utama, dan komik, yaitu:

A.1. Karakter

Definisi karakter diungkapkan oleh Wilpert (2001:128) bahwa, “*Die Beschreibung und Analyse einer bestimmten Kombination von Charaktereigenschaften, Verhaltensweisen, Tugenden und Lasten*”. Karakter dapat digambarkan melalui gabungan sifat, sikap, kebaikan, dan juga keburukan seseorang. Dengan demikian karakter yang dimiliki oleh tokoh cerita sama dengan manusia pada umumnya, yakni karakter yang bersifat positif dan negatif.

Selain itu, karakter dikenal juga sebagai watak dan perwatakan, serta merupakan penggambaran sifat dan sikap tokoh dalam sebuah cerita. Seperti yang dinyatakan oleh Nurgiyantoro (2013:247) bahwa, “Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca, lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh”. Oleh sebab itu, melalui karakter dapat diketahui kualitas seorang tokoh pada cerita.

Selanjutnya Minderop (2005:95) menjelaskan bahwa karakter menelaah kualitas nalar dan perasaan para tokoh di dalam suatu karya fiksi yang dapat

mencakup tidak saja tingkah laku atau tabiat dan kebiasaan, tetapi juga penampilan. Oleh karena itu karakter melukiskan tidak hanya sikap, tetapi juga kebiasaan dan penampilan yang dimiliki oleh seorang tokoh dalam sebuah cerita.

Karakter tokoh dihadirkan oleh pengarang melalui metode yang disebut penokohan. Frey (2014:38) mengemukakan bahwa, *“Die Charakterisierung von literarischen Figuren beschreibt die Figur nicht nur äusserlich, sondern versucht in aller Regel, ein Gesamtbild von der Persönlichkeit dieser Figur zu entwerfen”*. Penokohan menggambarkan secara keseluruhan karakter seorang tokoh dalam sebuah cerita. Melalui penokohan, segala sesuatu mengenai seorang tokoh dalam sebuah cerita, baik fisik, sifat, dan sikap dapat diketahui dengan jelas.

Minderop (2005:6) berpendapat bahwa pada umumnya penokohan ditentukan melalui dua metode, yaitu metode langsung dan tidak langsung. Hal yang sama juga dijelaskan oleh Gigl (2005:23-24) bahwa, *“Die Charakterisierung einer Figur kann auf verschiedene Arten erfolgen: direkte Charakterisierung und indirekte Charakterisierung”*. Gigl membagi penokohan menjadi penokohan langsung dan penokohan tidak langsung. Penokohan langsung menurut Gigl (2005:24) dapat dilihat melalui pengarang yang mendeskripsikan tokoh, perkataan tokoh lain kepada tokoh yang bersangkutan, dan tokoh itu sendiri baik dengan perkataan maupun pemikirannya. Sementara penokohan tidak langsung dapat diketahui melalui tingkah laku tokoh dan gambaran penampilannya pada cerita.

Dapat dikatakan bahwa karakter adalah penggambaran penampilan, sikap, dan sifat, baik yang menunjukkan hal positif maupun negatif seorang tokoh dalam sebuah cerita. Karakter tokoh tersebut disajikan oleh pengarang melalui dua

metode, yakni metode langsung dan tidak langsung. Sementara itu, untuk mengetahui karakter tokoh pada sebuah cerita digunakan psikologi kepribadian, atau juga dikenal dengan tipologi (*Typologie*). Berkaitan dengan hal tersebut, maka dijelaskan juga mengenai tipologi yang digunakan dalam penelitian ini.

A.2. Tipologi Temperamen

Tipologi dapat disebut juga dengan ilmu watak. Oleh karena itu melalui tipologi dapat diketahui karakter seorang tokoh dalam sebuah karya sastra. Pada umumnya terdapat tiga jenis tipologi, yaitu tipologi konstitusi, tipologi temperamen, dan tipologi berdasarkan nilai kebudayaan. Tipologi yang digunakan pada penelitian ini ialah tipologi temperamen.

Galenus dalam Suryabrata (2011:51) menjelaskan bahwa temperamen merupakan sifat-sifat kejiwaan yang ditentukan oleh campuran cairan-cairan dalam tubuh. Sementara Suryabrata (2011:52) mengatakan bahwa temperamen ialah aspek kejiwaan yang dibawa sejak lahir. Hal serupa dikatakan oleh Allport dalam Suryabrata (2011:207) bahwa temperamen adalah karakteristik dari sifat emosi individu, termasuk juga mudah tidaknya kena rangsangan emosi, kekuatan serta kecepatannya bereaksi, kualitas suasana hatinya, dan terutama berasal dari keturunan. Maka dari itu, tipologi temperamen dapat dilihat melalui aspek kejiwaan, yaitu emosi, reaksi, dan suasana hati.

Dapat dikatakan bahwa tipologi temperamen merupakan tipologi yang dilihat berdasarkan cairan tubuh dan aspek kejiwaan, yaitu emosi, reaksi dan suasana hati seorang tokoh. Pada penelitian ini tipologi temperamen yang

digunakan ialah tipologi temperamen dari Hippokrates yang melihat karakter tokoh melalui cairan-cairan tubuh yang sudah dimiliki sejak lahir.

A.2.1. Tipologi Temperamen Hippokrates

Tipologi temperamen dari Hippokrates merupakan teori tertua mengenai karakter yang memberikan pengaruh besar terhadap teori-teori karakter lainnya. Suryabrata (2011:10) mengatakan bahwa Hippokrates dikenal sebagai bapak ilmu kedokteran yang membahas empat tipe karakter manusia berdasarkan cairan-cairan dalam tubuh.

Selanjutnya, tipologi temperamen dari Hippokrates terpengaruh oleh Kosmologi Empedokles, yang menganggap bahwa alam semesta beserta isinya tersusun dari empat unsur dasar, yakni tanah yang mendukung sifat kering, air yang mendukung sifat basah, udara yang mendukung sifat dingin, dan api yang mendukung sifat panas. Empat tipe karakter manusia berdasarkan tipologi temperamen dari Hippokrates dijelaskan oleh Benecke pada situs daring *Krisen-, Konflikt- und Paarberatung* dengan judul *Die hippokratische Temperamentenlehre* sebagai berikut:

A.2.1.1. Tipe Choliker

Cairan dalam tipe *Choliker* didominasi oleh sifat kering dari *chole* (empedu kuning). Manusia pada tipe ini merupakan seseorang yang berkemauan keras, berambisi, dan percaya diri. Kant dalam Suryabrata (2011:58) mengatakan bahwa manusia bertipe *Choliker* suka melindungi orang lain, tapi hal tersebut dilakukan bukan karena mereka berempati pada orang tersebut, melainkan untuk mendapatkan pujian. Mereka lebih mementingkan dirinya sendiri dan dapat

memperalat orang lain demi kepentingan pribadi. Selain itu, mereka tidak bisa hanya berdiam diri, mendominasi, suka bertengkar dengan orang lain, dan senang dipuji.

Ciri khas pada tipe *Choleriker*, yaitu ambisius (*ehrgeizig*), berterus terang (*direkt*), berani (*mutig*), berkeinginan kuat (*willensstark*), produktif (*produktiv*), tidak bergantung (*unabhängig*), suka bertualang (*abenteuerlustig*), mandiri (*selbstständig*), pasti (*sicher*), percaya diri (*selbstbewusst*), persuasif (*überzeugend*), energik (*energisch*), gigih (*hartnäckig*), tegas (*bestimmend*), banyak akal (*einfallreich*), determinatif (*entscheidungsfreudig*), aktif (*aktiv*), panas (*hitzig*), bernai (*dreist*), manipulatif (*manipulierend*), sombong (*überheblich*), rajin (*arbeitssüchtig*), mendominasi (*dominierend*), meremehkan (*abweisend*), tidak sabar (*ungeduldig*), suka bertengkar (*streitsüchtig*), suka memerintah (*herrisch*), membanggakan diri (*stolz*), keras kepala (*dickköpfig*), ceroboh (*unbesonnen*), tidak toleran (*intolerant*), kaku (*stur*), tidak berperasaan (*taktlos*), egosentris (*egozentrisch*), mudah marah (*hitzköpfig*), teatrikal (*theatralisch*).

A.2.1.2. Tipe *Melancholiker*

Cairan dalam tipe *Melancholiker* didominasi oleh sifat basah dari *melanchole* (empedu hitam). Manusia pada tipe ini ialah seorang yang berperilaku tidak mencolok dan suasana hatinya mudah berubah. Mereka juga sosok yang perfeksionis dan mudah marah, sehingga apabila mereka dikritik secara tidak adil oleh orang lain, mereka dapat bermusuhan dengan orang tersebut. Di sisi lain, mereka setia, jujur, dan merupakan pendengar yang baik.

Selain itu, Kant dalam Suryabrata (2011:57) menambahkan bahwa manusia bertipe *Melancholiker* tidak mudah membuat janji, karena mereka selalu berusaha menepati janji yang telah dibuat.

Ciri khas pada tipe *Melancholiker*, yaitu peka (*sensibel*), tertib (*ordentlich*), setia (*treu*), loyal (*loyal*), rela berkorban (*aufopferungsvoll*), mendalam (*tiefgründig*), terorganisir (*organisiert*), terencana (*planend*), gigih (*hartnäckig*), akurat (*genau*), hormat (*respektvoll*), idealis (*idealistisch*), penuh perhatian (*rücksichtsvoll*), sederhana (*bescheiden*), bijaksana (*nachdenklich*), teliti (*gewissenhaft*), artistik (*musisch*), kritis (*kritisch*), suasana hati mudah berubah (*launisch*), percaya diri rendah (*unsicher*), ragu-ragu (*selbstzweiflerisch*), pemalu (*kontaktscheu*), malu-malu (*schüchtern*), picik (*kleinlich*), skeptis (*skeptisch*), tertutup (*verschlossen*), sungguh-sungguh (*ernst*), pemikir (*gedankenvoll*), pesimis (*pessimistisch*), mutakhir (*anspruchsvoll*), sangat perasa (*überempfindlich*), curiga (*misstrauisch*), tidak praktis (*unpraktisch*), penakut (*ängstlich*), pencemas (*besorgt*).

A.2.1.3. Tipe *Phlegmatiker*

Cairan dalam tipe *Phlegmatiker* didominasi oleh sifat dingin dari *phlegma* (lendir). Manusia pada tipe ini ialah seorang pecinta damai, ketenangan, dan menerima keadaannya apa adanya. Selain itu, mereka juga lambat dalam bertindak, sehingga butuh tekanan untuk bekerja lebih cepat. Kant dalam Suryabrata (2011:58) menjelaskan bahwa manusia bertipe *Phlegmatiker* tidak peka dan tidak mudah marah.

Ciri khas pada tipe *Phlegmatiker*, yaitu beradaptasi (*anpassungsfähig*), sabar (*geduldig*), toleran (*tolerant*), pemalu (*schüchtern*), stabil (*beständig*), diplomatis (*diplomatisch*), penengah (*vermittelnd*), lucu (*humorvoll*), terikat (*verbindlich*), dikontrol (*beherrscht*), berhati-hati (*zurückhaltend*), damai (*friedlich*), seimbang (*ausgeglichen*), hemat (*genügsam*), ramah (*freundlich*), masuk akal (*vernünftig*), tekun (*beharrlich*), tenang (*ruhig*), ragu (*zweifelnd*), kaku (*starr*), cemas (*sorgenvoll*), tidak peduli (*unbeteiligt*), ragu-ragu (*zögernd*), lepas (*lässig*), penting (*ziellos*), bimbang (*unschlüssig*), penakut (*ängstlich*), lambat (*langsam*), tidak mencolok (*unauffällig*), acuh tak acuh (*gleichgültig*), lambat (*träge*), ogah-ogahan (*widerwillig*), *begeisterungslos*, rapuh (*spröde*), malu-malu (*zaghaf*), patuh (*unterwürfig*).

A.2.1.4. Tipe Sanguiniker

Cairan dalam tipe *Sanguiniker* didominasi oleh sifat panas dari *sanguis* (darah). Manusia pada tipe ini ialah seorang yang ramah, mudah bergaul, tetapi sulit untuk fokus. Ia dapat melukai orang lain tanpa disadari. Menurut Kant dalam Suryabrata (2011:57), manusia bertipe *Sanguiniker* sering menjanjikan sesuatu tapi jarang menepatinya.

Ciri khas pada tipe *Sanguiniker*, yaitu main-main (*verspielt*), meyakinkan (*überzeugend*), riang (*fröhlich*), latah (*gesprächig*), populer (*beliebt*), supel (*kontaktfreudig*), optimis (*optimistisch*), supel (*gesellig*), spontan (*spontan*), menyenangkan (*lustig*), lincah (*lebhaft*), menyegarkan (*erfrischend*), merangsang (*anregend*), riang (*munter*), tak terkendali (*überschwänglich*), yang baik hati (*gutmütig*), riang (*sorglos*), penuh harapan (*hoffnungsvoll*), puas (*zufrieden*), naif

(*naiv*), tidak konsisten (*inkonsequent*), gelisah (*rastlos*), plintat-plintut (*wankelmütig*), pemarah (*reizbar*), lembut (*nachgiebig*), bermuka tebal (*unverschämt*), tidak disiplin (*undiszipliniert*), pelupa (*vergesslich*), semena-mena (*willkürlich*), tak terduga (*unberechenbar*), latah (*redselig*), tidak tersusun (*unorganisiert*), bermegah-megahan (*angeberisch*), bingung (*zerstreut*), dangkal (*oberflächlich*), membosankan (*aufdringlich*).

Jadi dapat dijelaskan bahwa berdasarkan tipologi temperamen dari Hippokrates terdapat empat tipe karakter manusia berdasarkan cairan-cairan tubuh, yakni tipe *Choleriker* (sifat kering dalam *chole*), tipe *Melancholiker* (sifat basah dalam *melanchole*), tipe *Phlegmatiker* (sifat dingin dalam *phlegma*), dan tipe *Sanguiniker* (sifat panas dalam *sanguis*). Maka dari itu karakter tokoh utama dalam komik *Lästermaul und Wohlstandskind: Neue Berliner Geschichten* karya Tim Dinter akan dianalisis berdasarkan tipologi temperamen dari Hippokrates.

A.3. Tokoh Utama

Tokoh adalah unsur penting dalam sebuah karya sastra. Dittmar dalam Abel dan Klein (2016:102) mengatakan bahwa, “*Neben den Raum zählen die Figuren zu den Grundkomponenten der erzählten Welt im Comic*”. Di samping latar, tokoh merupakan komponen dasar cerita sebuah komik. Akan tetapi, tidak semua tokoh pada cerita mendapatkan simpati dari pembaca, karena hal tersebut tergantung oleh perilaku, gaya hidup, dan penampilan tokoh yang digambarkan dalam sebuah cerita. Gigl (2008:23) berpendapat bahwa:

“Nicht alle Personen, die in einer Erzählung oder in einem Roman auftreten, wirken auf den Leser gleichermaßen sympathisch. Das liegt an

den persönlichen Vorlieben des Lesers für bestimmte Verhaltensweisen, eine bestimmte Lebenseinstellung oder das Aussehen von anderen”.

Berdasarkan pentingnya peranan seorang tokoh dalam cerita, tokoh disebut sebagai tokoh utama dan tokoh tambahan, seperti yang dijelaskan oleh Gigl (2008:51) bahwa, “*Nach dem Grad ihrer Wichtigkeit nennt man sie Haupt- oder Nebenfiguren*”. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Nurgiyantoro (2013:258-259) yang menyampaikan bahwa tokoh digolongkan menjadi dua jenis, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan dilihat dari peran dan kepentingan seorang tokoh dalam cerita.

Terkadang tokoh utama sebuah cerita bisa terdiri lebih dari satu orang. Menurut Wicaksono (2017:185), tokoh utama adalah tokoh sentral yang diceritakan terus menerus dan mendominasi cerita. Oleh karena itu, tokoh utama seringkali disebut sebagai tokoh sentral karena keberadaannya paling banyak dikisahkan dalam sebuah cerita.

Schmidt pada situs daring *BOOKS on DEMAND* dengan judul *Buch Schreiben (Teil 2/3): Plot und Hauptfigur* mengungkapkan bahwa sebagai tokoh sentral, tokoh utama berperan penting dalam jalannya sebuah cerita, sehingga tokoh dan alur cerita tidak dapat dipisahkan. Apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh tokoh utama memengaruhi jalannya sebuah cerita. Begitu juga sebaliknya, bagaimana jalannya cerita memengaruhi tokoh utama pada cerita tersebut

Sementara Sayuti dalam Wicaksono (2017:186-187) mengungkapkan syarat seorang tokoh dianggap sebagai tokoh utama dalam cerita, yaitu bahwa tokoh bertindak sebagai pusat pembicaraan dan sering diceritakan, sebagai pihak

yang paling erat kaitannya dengan cerita, dan lebih sering melakukan interaksi dengan tokoh lain dalam cerita. Dengan demikian seorang tokoh merupakan tokoh utama apabila berhubungan dengan tokoh tambahan, menjadi pusat perhatian pembaca, dan menjadi penentu perkembangannya sebuah cerita.

Maka dapat dikatakan bahwa tokoh utama adalah tokoh sentral yang mendominasi dan menentukan jalannya sebuah cerita, sehingga menjadi pusat perhatian pembaca.

Untuk dapat memahami cerita dalam sebuah karya sastra, dibutuhkan pemahaman mengenai karakter tokoh pada cerita tersebut. Hal tersebut dilakukan karena karakter dan tokoh merupakan kesatuan yang utuh. Berkaitan dengan penelitian ini, maka dijelaskan juga mengenai salah satu bentuk karya sastra, yaitu komik.

A.4. Komik

Kunzle dalam Dittmar (2008:47) menyampaikan bahwa, *“Comics sind ein Hybrid aus Text- und Bildteilen, wobei die Bilder die größere Bedeutung für den Transport der Erzählung tragen und das primäre Erkennungsmerkmal des Comics sind”*. Komikus memvisualisasikan cerita pada komik melalui gabungan gambar dan teks. Gambar menjadi ciri khas dan berperan besar dalam menyampaikan cerita sebuah komik. Sementara itu, Dittmar (2008:41) mengatakan bahwa, *“Im Comic wird mit einzelnen Bildern und zugleich mit Bildfolgen erzählt. Die Bilder zeigen, die Textebene berichtet, was nicht gezeigt wird”*. Komik terdiri dari gambar yang disusun secara berurutan. Selain itu

gambar dan teks pada komik juga saling melengkapi. Dengan demikian, Eisner (2000:7) mengungkapkan bahwa komik juga seringkali disebut sebagai *sequential art* yang berarti seni berurutan.

Shannon dalam Dong (2012:11) menyatakan bahwa komik merupakan salah satu bentuk karya sastra. Sebagai sebuah karya sastra, komik berfungsi sebagai media hiburan dan penyampaian informasi kepada pembaca melalui cerita di dalamnya. Seperti yang dijelaskan oleh Lippold dalam Abel dan Klein (2016:56) bahwa, "*Der Comic ist ein Erzählmedium wie jedes andere auch*". McCloud dalam Bramlett (2012:1) mengatakan bahwa, "*Words, pictures, and other icons are the vocabulary of the language called comics*". Dasar dari sebuah komik ialah kesatuan antara teks, gambar, dan unsur lainnya. Melalui gambar dan teks, komikus menyampaikan cerita tidak hanya mengenai kegiatan dan pemikiran tokoh itu sendiri, tetapi juga percakapan dengan tokoh lain. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Dittmar (2008:47) bahwa, "*Comics zeigen im Zusammenspiel von Bildern und Texten personenbezogene Einheiten von Worten und Bildern insofern, dass sie fiktionale Figuren und deren Handlungen, deren Denken und Reden darstellen*".

Maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu bentuk karya sastra dan terdiri dari teks, gambar, serta unsur lainnya yang membentuk sebuah cerita.

Selain teks dan gambar, komik juga terdiri dari empat unsur lainnya, yaitu panel, *Sprechblase* (balon kata), *Denkblase* (balon pikiran), dan *Blocktext* (boks teks). Berikut uraian mengenai teks, gambar, dan keempat unsur tersebut:

A.4.1. Teks dan Gambar

Teks dan gambar pada komik merupakan perpaduan yang saling mengikat dan mempunyai pengaruh satu sama lain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Royal dalam Dong (2012:67) bahwa, *“Comics are a composite text made up of words and images that, taken together, can have an impact far different from that produced by more traditional modes of narrative such as the short story or the novel”*. Dittmar (2008:43) menjelaskan bahwa, *“Comic ist eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen”*. Komikus memvisualisasikan cerita karangannya melalui gambar-gambar yang disusun secara berurutan, agar jalan cerita sebuah komik lebih mudah dimengerti oleh pembaca. Hal tersebut menjadikan teks dan gambar pada komik saling berkaitan erat dan menjadi ciri khas tersendiri yang dimiliki oleh sebuah komik.

Mengenai keterkaitan yang erat antara teks dan gambar pada komik, McCloud (1994:152-155) mengatakan bahwa terdapat beberapa penjelasan mengenai hubungan keduanya, yaitu:

1. *“First, we have the word specific combinations, where pictures illustrate, but don't significantly add to a largely complete text”*,

Gambar berfungsi sebagai ilustrasi tetapi tidak mengubah makna teks secara signifikan.

2. *“Then there are picture specific combinations where words do little more than add a soundtrack to a visually told sequence”*,

Terdapat kombinasi beberapa gambar dan teks yang menambahkan efek bunyi

pada gambar tersebut.

3. *“And, of course, duo-specific panels in which both words and pictures send essentially the same message”*,

Teks dan gambar menyampaikan isi cerita yang sama.

4. *“Another type is the additive combination where words amplify or elaborate on an image or vice versa”*,

Kombinasi teks yang memperkuat gambar, begitu juga sebaliknya.

5. *“In parallel combinations, words and pictures seem to follow very different courses—without intersecting”*,

Kombinasi paralel, yaitu gabungan beberapa teks yang langsung terdapat dalam satu gambar.

6. *“Still another option is the montage where words are treated as integral parts of the picture”*,

Montage, yakni teks dituliskan sebagai bagian integral dari gambar.

7. *“Perhaps the most common type of word /picture combination is the interdependent, where words and pictures go hand in hand to convey an idea that neither could convey alone”*.

Keterkaitan paling umum adalah *interdependent*, yaitu teks dan gambar yang tidak dapat menyampaikan cerita tanpa salah satu dari keduanya.

A.4.2. Panel

Komikus memvisualisasikan gambar pada komik di dalam panel.

Selanjutnya panel-panel tersebut disusun secara berurutan sehingga membentuk suatu rangkaian cerita. Panel pada komik saling berkaitan dan memiliki makna.

Seperti yang dinyatakan oleh Schikowski (2014:23) bahwa, *“Das Panel funktioniert als solches aber nur in Zusammenhang mit einem anderen Panel, zwischen beiden ist ein schmaler Steg”*.

Dikatakan oleh Eisner (2000:28) bahwa, *“In essence the panel (or box) makes that postulate a reality for the comic book reader”*. Panel pada komik ialah bidang gambar yang berfungsi sebagai acuan pembaca untuk memahami alur cerita sebuah komik. Sementara itu, Abel dan Klein (2016:91) menjelaskan bahwa, *“Der Panelrahmen hat damit ganz prinzipiell die Funktion, die Seite zu strukturieren und jenen Raum zu markieren, in dem Gegenstände und Handlungen eines einzelnen Panels positioniert werden können”*. Pada dasarnya panel bertujuan untuk menjadikan cerita pada komik lebih terstruktur. Eisner (2000:44) mengatakan bahwa bentuk panel komik beragam, misalnya persegi panjang dengan garis lurus, persegi panjang dengan garis bergelombang, dan bergerigi. Macam-macam bentuk panel tersebut memiliki makna yang berbeda satu sama lain.

Untuk dapat memahami jalannya cerita sebuah komik, panel dibaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Seperti yang dijelaskan oleh Schikowski (2014:23) bahwa, *“In einem Comic breiten sich die Panels allerdings auf einer Seite aus, verteilen sich als Folge und werden – zumindest im westlichen Kulturraum – von links nach rechts und von oben nach unten gelesen”*. Agar lebih memudahkan pembaca memahami jalan cerita komik, Schikowski (2014:23) menyatakan bahwa panel pada komik disusun tidak saling menempel satu sama

lain dan dipisahkan oleh ruang kosong berwarna putih yang dikenal sebagai *gutter*.

Jadi dapat dijelaskan bahwa panel merupakan bidang gambar yang dibaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah, serta disusun secara berurutan dan berfungsi sebagai acuan untuk memudahkan pembaca memahami jalan cerita sebuah komik.

A.4.3. *Sprechblase*

Teks pada komik memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah teks yang dituliskan di dalam *Sprechblase* (balon kata). Carrier dalam Dittmar (2008:47) menjelaskan bahwa, “*The word balloon, by externalizing thoughts, makes visible the (fictional!) inner world of represented figures, externalizing their inner lives, making them transparent to readers*”. *Sprechblase* membuat pembaca memahami cerita yang dialami oleh tokoh pada komik. Teks pada *Sprechblase* adalah pemikiran yang disampaikan oleh tokoh, sebagaimana dinyatakan oleh Eisner (2000:27) bahwa, “*Inside the balloon, the lettering reflects the nature and emotion of the speech*”.

Schikowski (2014:22) mengatakan bahwa, “*Die Sprechblase ist das Werkzeug im Comic, um Figuren sprechen zu lassen. In einer Sprechblase, die durch einen verlängerten Dorn einer Figur zugeordnet ist, finden sich gedruckte Dialoge*”. *Sprechblase* merupakan sarana bagi tokoh komik untuk berbicara dengan tokoh lain, karena teks yang dituliskan dalam *Sprechblase* berupa dialog. Hal serupa juga diungkapkan oleh Yomtov (2014:5) bahwa, “*A word balloon*

contains the dialogue that a character speaks". Komikus menuliskan percakapan para tokoh cerita dalam bentuk dialog di *Sprechblase*.

Pengertian dialog dijelaskan oleh Gigl (2008:61) bahwa, "*Spricht eine Figur mit einer oder mehreren anderen, nennt man das Dialog*". Dialog merupakan percakapan antara dua orang atau lebih. Sementara itu Laval (2006:5) berpendapat bahwa, "*Dialogue refers to the mutual exchange of experience, ideas and opinions between two or more parties; i.e., a conversation*". Tokoh pada cerita menyampaikan hal yang ingin dikatakan kepada tokoh lain melalui dialog.

Maka dapat dikatakan bahwa *Sprechblase* ialah balon yang berfungsi untuk menampilkan teks berupa dialog yang ingin disampaikan oleh tokoh pada komik.

A.4.4. Denkblase

Selain melalui *Sprechblase*, teks berupa pemikiran tokoh pada komik juga terdapat di dalam *Denkblase* (balon pikiran). Clausberg dalam Abel dan Klein (2016:100) mengatakan bahwa, "*Die Wiedergabe der Rede oder der Gedanken von Figuren findet häufig in Gestalt von Sprech- oder Denkblase statt*". Dittmar (2008:112) mengungkapkan bahwa, "*Gedankenblasen enthüllen dem Leser die Gedanken, die ihm, aber nicht den Figuren der Erzählung untereinander bekannt gemacht werden*". Berbeda dengan *Sprechblase*, melalui *Denkblase* komikus menuliskan pemikiran yang tidak disampaikan oleh tokoh komik. Seperti yang dijelaskan oleh Eisner (2000:27) bahwa teks yang dituliskan dalam *Denkblase* berupa pikiran tokoh yang tidak diucapkan.

Denkblase menurut Yomtov (2014:5) pada umumnya diikuti gelembung-gelembung kecil yang menghubungkannya dengan gambar dalam panel. Dengan *Denkblase*, tokoh komik dapat berbicara dengan dirinya sendiri. Pembicaraan tokoh tersebut dikenal sebagai monolog. Definisi monolog disampaikan oleh Gigl (2008:61) bahwa, “*Spricht sie zu sich selbst, nennt man es Monolog*”. Monolog diartikan sebagai pembicaraan yang dilakukan oleh seorang tokoh dengan dirinya sendiri. Davis (2007:179) mengatakan bahwa, “*Soliloquy, however, is impersonal, in that no one other than the actor is intended to hear these words*”. Monolog seorang tokoh tidak diketahui oleh tokoh lain, melainkan dirinya sendiri.

Jadi dapat dikatakan bahwa *Denkblase* adalah balon yang menampilkan teks berupa monolog tokoh pada komik.

A.4.5. Blocktext

Tidak hanya melalui *Denkblase*, monolog tokoh pada komik juga dapat dituliskan di *Blocktext* (boks teks). Schikowski (2014:23) menjelaskan bahwa:

“Erzählender Text findet sich in Blocktexten, also in abgegrenzten Texten in einer Ecke des Panels. Heutzutage begegnen einem kaum noch Gedankenblasen. Innerer Monolog (quasi Selbstgespräche der Figur) findet sich stattdessen verteilt im Bild in Blocktexten”.

Dewasa ini, monolog sudah jarang dituliskan dalam *Denkblase*, melainkan lebih sering ditemukan di *Blocktext*. Selain monolog, teks pada *Blocktext* biasanya berbentuk narasi yang ingin disampaikan oleh komikus. Sementara itu, Yomtov (2014:5) mengatakan bahwa, “*A caption is used for narration, or words that are used to help tell the story. Captions usually have rectangular borders*”. Selain narasi dan monolog, teks pada *Blocktext* dapat berupa kalimat lain yang membantu komikus untuk bercerita. Penggunaan *Blocktext* pada komik

menambah variasi untuk komikus menuliskan teks pada komik, sehingga komik tidak terkesan monoton. Selain itu, *Blocktext* pada umumnya berbentuk persegi panjang.

Dittmar dalam Abel dan Klein (2016:101) menjelaskan bahwa, “*Eine weitere Möglichkeit, Rede im Comic zu präsentieren, ist der Blocktext (auch Blockkommentar), ein Textkasten, der in der Regel ohne grafischen Verweis auf eine einzelne Figur an das Panel ober- oder unterhalb angrenzt*”. *Blocktext* adalah cara lain untuk menampilkan teks pada komik dan biasanya terletak di atas atau di bawah panel.

Maka dapat dikatakan bahwa *Blocktext* ialah boks yang berfungsi sebagai tempat untuk komikus menuliskan narasi atau monolog tokoh komik itu sendiri dan terletak di atas atau di bawah panel komik.

Yomtov (2014:5) mengatakan bahwa selain dialog, narasi, dan monolog, terdapat satu jenis teks lain pada komik, yaitu teks yang merupakan efek bunyi, salah satu contohnya ialah kata “*POW!*”. Menurut Badman dalam situs daring *COMIX TALK* dengan judul *Panels & Pictures: Text in Comics* bahwa efek bunyi tersebut tidak dituliskan baik di dalam *Sprechblase*, *Denkblase*, maupun *Blocktext*, melainkan berdiri sendiri dan tetap berada dalam panel. Efek bunyi pada komik berbentuk *Onomatopoeia*, yaitu kata-kata yang menirukan bunyi sesuatu yang digambarkannya. Contoh lainnya ialah kata “*Doink*” dan “*Crack*”.

Sampai saat ini komik masih banyak peminatnya, karena isi cerita dan bentuk komik mengalir mengikuti perkembangan pola pikir masyarakat.

Hoffmann dalam Dittmar (2008:7) mengungkapkan bahwa, “*Comics sind*

Bildergeschichten, die die Verhältnisse, unter denen wir leben, huldigend, parodierend oder satirisch beschreiben. Wer über Comics spricht, muss auch über die Gesellschaft, die sie produziert, nachdenken". Agar dapat berterima di masyarakat, para komikus membuat komik yang sesuai dengan kehidupan masyarakat di sekitarnya. Seiring perkembangan zaman, komik kini dapat pula diakses melalui media elektronik, sehingga aktivitas membaca komik menjadi lebih efisien.

Jika dilihat kembali dari sejarah perkembangannya, dahulu komik hanya bisa dibaca melalui media cetak dan terdiri dari tiga jenis komik. Dittmar (2008:21-25) menyatakan bahwa komik yang pertama kali muncul adalah komik strip (*Comic-Strips*). Komik strip ialah komik yang tamat di setiap serinya, memiliki cerita yang pendek, dan hanya terdiri dari beberapa panel. Komik ini terbit di media cetak harian seperti koran secara berkala. Kemudian hadir buku komik (*Comic-Hefte*) yang diterbitkan dalam bentuk buku dan ceritanya berkelanjutan. Cerita pada komik ini lebih panjang dibandingkan komik strip dan bersambung-sambung dengan terbitan berikutnya. Selanjutnya muncul novel grafis (*Graphic-Novel*). Novel grafis merupakan komik yang terbit dalam satu kali dan tidak berseri. Biasanya novel grafis dianggap sebagai roman dalam bentuk komik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa gambar pada komik divisualisasikan di dalam panel yang kemudian disusun secara berurutan agar jalan cerita tersampaikan dengan jelas kepada pembaca. Selain itu, teks pada komik dapat

berupa dialog tokoh yang ditampilkan di *Sprechblase*, monolog tokoh dalam *Denkblase*, narasi atau monolog tokoh pada *Blocktext*, dan efek bunyi.

Komik *Lästermaul und Wohlstandskind: Neue Berliner Geschichten* karya Tim Dinter menceritakan tentang kehidupan sehari-hari dua orang tokoh utama, yaitu *der Mann* dan *die Frau*. Kedua tokoh utama tersebut tidak memiliki nama dan merupakan sepasang teman yang tinggal di kota Berlin, juga diperkirakan berusia di pertengahan 20 sampai akhir 30-an. Mereka dikisahkan sebagai pengangguran dan sedang dalam perjalanan mencari pasangannya masing-masing. Berdasarkan jenis-jenis komik yang telah disebutkan sebelumnya, komik *Lästermaul und Wohlstandskind: Neue Berliner Geschichten* karya Tim Dinter merupakan komik strip karena cerita pada komik ini tamat dalam satu seri yang diterbitkan setiap minggunya di media harian Jerman, yakni *Tagesspiegel*. Sementara itu, dilihat dari beberapa jenis teks yang telah dijabarkan, teks dalam komik *Lästermaul und Wohlstandskind: Neue Berliner Geschichten* karya Tim Dinter yaitu berupa dialog pada *Sprechblase*, monolog di *Denkblae*, monolog dalam *Blocktext*, dan efek bunyi.

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini ditemukan dua penelitian yang relevan. Penelitian relevan pertama yang dilakukan oleh Nabila Dwi Astuti dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta berjudul “Karakter Tokoh Utama Roman *Heidis Lehr- und Wanderjahre* Karya Johanna Spyri Menurut Tipologi Temperamen Heymans”. Tujuan dari penelitian tersebut ialah untuk

mengetahui karakter tokoh utama dalam roman *Heidis Lehr- und Wanderjahre* dengan menggunakan tipologi temperamen dari Heymans sebagai acuannya.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena sama-sama menganalisis karakter dan tokoh utama, akan tetapi sumber data yang diteliti berbeda. Nabila meneliti roman, sementara pada penelitian ini adalah komik yang dijadikan sebagai sumber data.

Penelitian relevan lainnya berjudul “Tokoh dan Penokohan Ashiya Mizuki dalam *Manga Hanzakari no Kimitachi he*” yang dilakukan oleh Wita Aulya dari Program Studi Sastra Jepang Universitas Indonesia. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk memerikan gambaran tokoh dan penokohan Ashiya Mizuki dalam *Manga Hanzakari no Kimitachi he*. Hasil penelitian tersebut ialah hubungan asmara dan persahabatan menjadi titik fokus dalam cerita. Tokoh Ashiya Mizuki pada cerita digambarkan sebagai seorang tokoh perempuan yang berusaha kuat mewujudkan tujuannya. Selain memiliki rasa keadilan yang tinggi, Mizuki juga memiliki sisi maskulin pada dirinya. Selanjutnya, keberadaan Mizuki sangat berpengaruh dalam berkembangnya cerita, karena kehadirannya memiliki dampak yang besar bagi tokoh-tokoh lain. Selain itu, gejala feminisme ditampilkan sebagai subjek cerita melalui sifat-sifat yang dimiliki oleh Mizuki. Relevansi penelitian tersebut yaitu karena sama-sama menjadikan penokohan sebagai fokus penelitian dan komik sebagai sumber data.

C. Kerangka Berpikir

Karya sastra memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah komik.

Komik terdiri dari teks, gambar, *Sprechblase*, *Denkblase*, dan *Blocktext* yang membentuk sebuah cerita. Teks pada komik memiliki bentuk yang bervariasi, yaitu teks berupa dialog dalam *Sprechblase*, monolog dalam *Denkblase*, dan monolog dalam *Blocktext*. Sementara itu, gambar pada komik divisualisasikan ke dalam panel dan disusun secara berurutan membentuk rangkaian cerita, sehingga memudahkan pembaca memahami jalan cerita pada komik.

Selanjutnya untuk memahami sebuah cerita, dibutuhkan pemahaman mengenai karakter tokoh pada cerita tersebut. Hal tersebut karena tokoh dan karakter merupakan kesatuan yang utuh. Karakter adalah penggambaran penampilan, sikap, dan sifat seorang tokoh. Selain itu, karakter yang dimiliki oleh seorang tokoh beragam, sehingga terdapat karakter yang dominan pada diri seorang tokoh.

Komik yang merupakan sumber data penelitian ini ialah komik *Lästermaul und Wohlstandskind: Neue Berliner Geschichten* karya Tim Dinter yang terdiri dari 50 komik strip. Tokoh utama dalam komik *Lästermaul und Wohlstandskind: Neue Berliner Geschichten* karya Tim Dinter terdiri dari dua orang, yakni *der Mann* dan *die Frau*.

Untuk mengetahui karakter *der Mann* dan *die Frau*, peneliti memilih data berupa dialog di *Sprechblase*, monolog di *Denkblase*, dan monolog di *Blocktext* dalam komik strip tersebut. Setelah itu peneliti mengklasifikasikan data-data berdasarkan empat tipe karakter manusia menurut tipologi temperamen dari Hippokrates. Kedua tokoh utama dapat memiliki hanya satu atau lebih dari satu karakter. Selanjutnya peneliti menginterpretasikan data-data yang telah dianalisis.

Dan terakhir peneliti menyimpulkan karakter apa saja yang dimiliki tokoh utama dalam komik *Lästermaul und Wohlstandskind: Neue Berliner Geschichten* karya Tim Dinter.