

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Karya Sastra adalah media untuk menyampaikan “pemahaman” tentang kehidupan dengan caranya sendiri, dapat diibaratkan sebagai “potret” atau “sketsa” kehidupan tetapi agak sedikit berbeda dengan kenyataan karena terdapat pendapat dan pandangan penulis darimana dan bagaimana ia melihat kehidupan tersebut. Selain itu dalam pembuatan karya sastrapun, para sastrawan lebih mengembangkan imajinasinya (Melani, 2003: 20). Sehingga dapat diketahui bahwa karya sastra merupakan buah hasil olah pemikiran, perasaan, atau sikap masyarakat dari si penulis.

Melalui karya sastra dapat diketahui bagaimana manusia harus bersikap dalam menghadapi permasalahan sehari-hari, seperti masalah ekonomi, teknologi, hukum dan pendidikan. Dalam kehidupan sehari-hari, karya sastra merupakan mediakomunikasi yang melibatkan tiga komponen yaitu, pengarang sebagai pengirim pesan, karya sastra sebagai pesan, dan pembaca sebagai penerima pesan (Melani, 2003: 20). Pesan yang disampaikan biasanya berisi tentang pendidikan moral yang memperlihatkan sikap dan perilaku para tokoh yang menggambarkan perasaan dan pikiran pengarang berdasarkan pengalaman pribadi ataupun keadaan sosial dalam masyarakat.

Salah satu artikel dari *Concept Magazine* (edisi 04 vol. 20) menyebutkan bahwa komik atau *comic* merupakan sebutan Internasional untuk cerita yang

dituturkan lewat gambar di atas kertas, namun beberapa negara mempunyai sebutan sendiri-sendiri, misalnya Jepang dengan *Manga*, China dengan *Manhua*, Korea dengan *Manhwa* dan Indonesia dengan Cergam.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Komik adalah salah satu karya sastra populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk cerita. Orang yang pekerjaannya membuat komik disebut “Komikus”. Jadi komik adalah suatu karya sastra yang berupa cerita dalam bentuk gambar

*Crayon Shinchan* merupakan salah satu komik Jepang yang sangat terkenal, bukan hanya di negara asalnya saja, tetapi juga di luar negeri, seperti China, Malaysia, Singapura dan Indonesia. Komik *Crayon Shinchan* sangat digemari mulai dari usia anak-anak, remaja bahkan orang dewasa juga membaca komik ini. Komik *Crayon Shichan* sudah ada versi animenya dan telah tayang di salah satu televisi nasional indonesia sejak pertengahan tahun 1992. Komik *Crayon Shinchan* bercerita mengenai seorang anak yang bernama Nohara Shinosuke dan kehidupan siswa Taman Kanak-kanan di kota Kasukabe, Jepang. Sinchan dalam kesehariannya sering membuat onar dan masalah terhadap teman sebaya, orang tua maupun guru-guru di sekolahnya, seperti apabila Shinchan disuruh ibunya untuk menjaga rumah, ketika ibunya pergi berbelanja, maka Shinchan akan membuat berantakan isi rumah dan membuat ibunya marah. Bahkan, Shinchan

juga gemar menggoda gadis-gadis cantik yang ditemuinya. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk menganalisis penyimpangan nilai moral apa saja yang dilakukan oleh tokoh utama Shinohara Shinosuke dalam komik *Crayon Shinchan* volume 23 karya Yoshito Usui. Alasan penulis memilih judul “Analisis Penyimpangan Nilai Moral Pada Tokoh Utama Nohara Shinosuke ( Shinchan ) Dalam Komik *Crayon Shinchan* Volume 23 Karya Yoshito Usui” adalah banyaknya Tugas Akhir yang menganalisis karya sastra dari segi pesan moralnya saja, tetapi jarang yang menganalisis karya sastra dari segi nilai negatifnya.

#### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah “Penyimpangan nilai moral apa saja yang telah dilakukan oleh tokoh Nohara Sinosuke dalam komik *Crayon Shinchan* volume 23”?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah “untuk mengetahui penyimpangan nilai moral apa saja yang telah dilakukan oleh tokoh Nohara Sinosuke dalam komik *Crayon Shinchan* volume 23”

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bidang ilmu, khususnya bidang ilmu sastra tentang penyimpangan nilai moral.

## 2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang penyimpangan nilai moral anak kepada para pembaca, terutama dalam karya sastra yang berupa komik.

### **E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah kajian sastra yang hanya membahas penyimpangan moral dengan teori moral Suseno. Sedangkan batasan masalah dalam penelitian ini hanya pada tokoh Nohara Sinosuke (Shinchan) saja.

### **F. Sistematika Tugas Akhir**

Sistematika Tugas Akhir terdiri atas beberapa bab yaitu:

**BAB I** Pendahuluan yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, ruang lingkup dan batasan masalah, sistematika tugas akhir.

**BAB II** Perbandingan dengan penelitian sebelumnya, konteks/teori yang terkait (dengan Rumusan Masalah).

**BAB III** Metode penelitian yang berisi desain penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

**BAB IV** Pembahasan dan Hasil Penelitian

**BAB V** Penutup, Simpulan dan Saran,