

**PENOKOHAN DALAM FILM ANIMASI THE JOURNEY KARYA  
SHIZUNO KOBUN  
(TINJAUAN INTRINSIK)**



**MUHAMMAD LUTHFI SYAHARUDDIN**

**F031191031**



**PROGRAM STUDI SASTRA ASIA BARAT**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2024**

**PENOKOHAN DALAM FILM ANIMASI THE JOURNEY KARYA  
SHIZUNO KOBUN  
(TINJAUAN INTRINSIK)**

**MUHAMMAD LUTHFI SYAHARUDDIN**

**F031191031**



**PROGRAM STUDI SASTRA ASIA BARAT  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2024**

**PENOKOHAN DALAM FILM ANIMASI THE JOURNEY KARYA  
SHIZUNO KOBUN  
(TINJAUAN INTRINSIK)**

**MUHAMMAD LUTHFI SYAHARUDDIN  
F031191031**

**SKRIPSI  
DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI SALAH SATU SYARAT UJIAN  
GUNA MEMPEROLEH GELAR SARJANA SASTRA  
PADA FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**PROGRAM STUDI SASTRA ASIA BARAT  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
2024**

## SKRIPSI

**PENOKOHAN DALAM FILM ANIMASI THE JOURNEY KARYA  
SHIZUNO KOBUN**

**(TINJAUAN INTRINSIK)**

Disusun dan diajukan oleh:

**MUHAMMAD LUTHFI SYAHARUDDIN**

Nomor Pokok : F031191031

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 25 Juli 2024


dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Menyetujui

Komisi Pembimbing

Konsultan I,

Konsultan II,

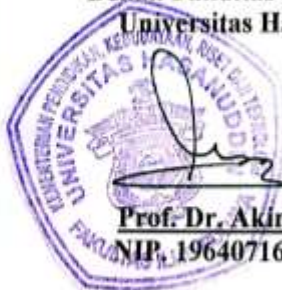


**Dr. Sitti Wahidah Masnani, M.Hum.**  
NIP. 196904271994032001



**Mujadilah Nur, S.S., M.Hum.**  
NIP. 198704232018016001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



**Prof. Dr. Akin Duli, M.A.**  
NIP. 196407161991031010

Ketua Departemen  
Sastra Asia Barat




**Haeruddin, S.S., M.A.**  
NIP. 197810052005011002

قرار عميد كلية العلوم الإنسانية  
جامعة حسن الدين  
كلية العلوم الإنسانية

وقفا لتكليف عميد كلية العلوم الإنسانية بجامعة حسن الدين برقم: 1010/UN4.9.1/KEP/2023 في ٠٨ أغسطس ٢٠٢٣ م، يعلن قبول أطروحة الطالب و الموافقة عليها باسم: محمد لطفي شهر الدين (F031191031) لإحالتها إلى لجنة فحص أطروحة قسم آداب آسيا الغربية بكلية العلوم الإنسانية جامعة حسن الدين.

مكاسر، ٢٥ يونيو ٢٠٢٤ م  
المشرفة الثاني،

المشرفة الأولى،

  
مجادلة نور، الماجستير  
NIP. 198704232018016001

  
الدكتور ستي واحدة مستاني، الماجستير  
NIP. 196904271994032001

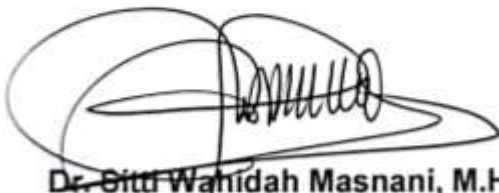
صرخت هذه الرسالة للمناقشة  
أمام لجنة المناقشة  
عميد كلية العلوم الإنسانية  
عنه: رئيس قسم آداب آسيا الغربية  
  
خير الدين، الماجستير  
NIP. 197810052005011002

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA ASIA BARAT**

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1010/UN4.9.1/KEP/2023 tanggal 08 Agustus 2023, dengan ini menyatakan menerima dan menyetujui skripsi mahasiswa, atas nama: Muhammad Luthfi Syaharuddin (F031191031) untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Asia Barat Fakultas Ilmu Budaya universitas Hasanuddin.

Makassar, 25 Juni 2024

Konsultan I



Dr. Siti Wahidah Masnani, M.Hum.

NIP. 196904271994032001

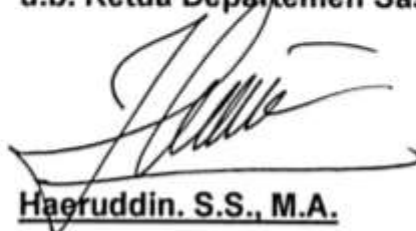
Konsultan II



Mujadilah Nur, S.S., M.Hum.

NIP. 198704232018016001

**Disetujui untuk diteruskan**  
**Kepada Panitia Ujian Skripsi**  
**Dekan**  
**u.b. Ketua Departemen Sastra Asia Barat**



Haeruddin. S.S., M.A.

NIP. 197810052005011002

قرار لجنة مناقشة  
جامعة حسن الدين كلية العلوم الإنسانية  
قسم آداب آسيا الغربية

في اليوم، 25 يوليو 2024 قد انفتحت لجنة المناقشة على هذه الرسالة العلمية بموضوع : الشخصية  
في فيلم "الرحلة" الكرتوني لسيزونو كوبون (دراسة داخلية).

قدمت لاستفتاء بعض الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا (ليسانس) في اللغة العربية  
بقسم آداب آسيا الغربية كلية العلوم الإنسانية جامعة حسن الدين.

مكاسر، ٢٥ يوليو ٢٠٢٤ م

لجنة المناقشة



١. الرئيسة : د. ستي واحدة مسناني، الماجستير



٢. السكرتيرة : مجادلة نور، الماجستير



٣. المناقش الأولى : د. آندي أجوس سالم، الماجستير



٤. المناقش الثاني : د. شمس البحري عبد الحميد، الماجستير



٥. المشرفة الأولى : د. ستي واحدة مسناني، الماجستير



٦. المشرفة الثاني : مجادلة نور، الماجستير

## SURAT PERNYATAAN

YANG BERTANDATANGAN DIBAWAH INI:

NAMA : MUHAMMAD LUTHFI SYAHARUDDIN  
NIM : F031191031  
JURUSAN : SASTRA ASIA BARAT/ARAB  
JUDUL SKRIPSI : PENOKOHAN DALAM FILM ANIMASI THE JOURNEY  
KARYA SHIZUNO KOBUN (TINJAUAN INTRINSIK)

MENYATAKAN DENGAN SEBENAR-BENARNYA BAHWA SKRIPSI INI ADALAH HASIL KARYA ASLI SAYA SENDIRI DAN BUKAN MERUPAKAN HASIL PLAGIARISME KARYA ORANG LAIN ATAU PUN SEGALA KEMUNGKINAN LAIN YANG PADA HAKEKATNYA BUKAN MERUPAKAN KARYA TULIS SKRIPSI SAYA SECARA ORISINIL DAN OTENTIK.

BILA DIKEMUDIAN HARI DIDUGA KUAT ADA KETIDAKSESUAIAN ANTARA FAKTA DENGAN PERNYATAAN INI, SAYA BERSEDIA MENERIMA SANKSI YANG SESUAI DENGAN PERATURAN YANG BERLAKU.

DEMIKIAN SURAT PERNYATAAN INI DIBUAT DENGAN KESADARAN TANPA ADA PAKSAAN DARI PIHAK MANAPUN.

MAKASSAR, 25 JULI 2024

  
  
(MUHAMMAD LUTHFI SYAHARUDDIN)



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, yang menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya, yang melimpahkan kepada kita nikmat-Nya yang tampak dan tersembunyi, dan yang mengutus kepada kita Nabi Muhammad sebagai petunjuk dan rahmat bagi seluruh alam. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada beliau, keluarganya, para sahabatnya, dan siapa saja yang mengikuti mereka dengan baik hingga hari kiamat.

Merupakan suatu kebahagiaan dan kebanggaan bagi penulis untuk mempersembahkan penelitian ilmiah ini dengan judul "PENOKOHAN DALAM FILM ANIMASI KARYA SHIZUNO KOBUN (TINJAUAN INTRINSIK)" sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Departemen Sastra Asia Barat Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Penelitian ini adalah hasil dari upaya terus-menerus dan dedikasi dalam bekerja serta keinginan untuk memperoleh pengetahuan.

Selanjutnya penulis haturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda Ir. Syaharuddin Sose R. dan Ibunda Musrina Ramli orang yang paling berjasa bagi penulis. Terima kasih telah menjadi orang tua terbaik dan terhebat bagi penulis, telah membesarkan penulis dengan segenap kasih sayang, tanggung jawab, dan kemampuan yang Ayahanda dan Ibunda miliki. Untuk semua kesabaran Ayahanda dan Ibunda yang tidak terbatas dalam menghadapi berbagai sikap dari penulis yang mungkin kadang tidak sesuai keinginan. Atas doa restu yang Ayahanda dan Ibunda berikan sehingga penulis dapat dengan mudah menyelesaikan tugas-tugas akademik tepat pada waktunya, begitu juga dengan penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Sitti Wahidah Masnani., M.Hum. dan Ibu Mujadilah Nur, S.S., M.Hum. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran demi keberhasilan dan kesuksesan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Mohon maaf apabila saya pernah berbuat hal yang kurang berkenan di hati sensei. Sekali lagi saya ucapkan terima kasih.

Selain dari itu, penulis haturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah bersedia meluangkan waktu dan bantuannya dalam proses penyusunan skripsi ini, di antaranya:

1. Dr. Andi Agussalim, S.S., M.Hum. dan Dr. Syamsul Bahri Abd. Hamid, L.C., M.A. selaku dosen penguji, penulis mengucapkan terima kasih untuk saran dan kritiknya yang membantu penulis dalam memperbaiki isi maupun pembahasan dalam skripsi ini.

2. Bapak Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc sebagai Rektor Universitas Hasanuddin beserta stafnya yang telah memimpin dan menjadi penanggung jawab Universitas Hasanuddin.
3. Bapak Prof. Dr. Akin Duli, M.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
4. Bapak Haeruddin, S.S, M.A selaku Ketua Departemen Sastra Asia Barat Universitas Hasanuddin.
5. Ibu Haeriyah., S.Ag. M.Pd.I selaku sekretaris Departemen Sastra Asia Barat Universitas Hasanuddin.
6. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
7. Kakakku Ryan, Ummu, Ummi, Hilman, Sofia, Adikku Marsya, Nabil, Zahran, Zea serta keluarga besar penulis yang telah banyak memberikan semangat, bantuan, dan doanya dalam penulisan skripsi ini.
8. Om Muh. Natsir Reza, S.E., Ak. dan Tante Dewi. Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan, dukungan, semangat, motivasi, doa dan saran-saran yang sangat membangun disaat penulis sedang membutuhkan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi, Sara, Inka, Azman, Dinda, Elita, Dita, Tasyrif, Jafir, Aqilla, Muhlisa, Asnam, Yana, Farida, Hikmah, Juddah, Rendi, Suci, Zayyan, Fikriyah dan Diah. Penulis ucapkan terima kasih atas doa, semangat, dan dukungannya.
10. Terima kasih untuk senior dan junior yang memberikan banyak bantuan dan semangat baik secara langsung maupun tidak langsung.
11. Teman-teman TPQ Ismul Adzam, Kakak Uni, Kakak Anni, Aldi, Dira, Fani, Baits, Ana, Nisa dan Diva, serta guru kami Mansyur Syam, S.E., dan Rosmala Nurjannah yang telah membina dan membimbing kami.
12. Teman-teman KKN Kecamatan Maros Baru Desa Majannang Gel. 108, Fariyah, Marhama, Salsa, Nabila, Arsyi, Shelly, Mufidah, Michelle, Sahdan, Agus dan Ian. Terima kasih atas doa, semangat, dan dukungannya.
13. Kepada semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang berkenan memberikan bantuan, baik moril maupun materil hingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kiranya pembaca berkenan memberikan saran dan kritik demi perbaikan penelitian ini kedepannya. Semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang terlibat. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Makassar, 25 Juli 2024

Penulis

## الملخص

محمد لطفي شهر الدين. الشخصية في فيلم "الرحلة" الكرتوني لسيزونو كوبون (دراسة داخلية) كلية العلوم الإنسانية جامعة حسن الدين. بإشراف د. ستي واحدة مسناني, الماجستير. و مجادلة نور، الماجستير.

يهدف هذا البحث إلى: (1) يشرح أدوار الشخصيات في فيلم الرحلة الكرتوني لسيزونو كوبون، (2) تحديد الطابع الشخصية في فيلم الرحلة الكرتوني سيزونو كوبون، (3) تحليل تصوير الشخصيات في فيلم الرحلة الكرتوني لسيزونو كوبون باستخدام دراسة داخلية.

ونوع البحث المستخدم هو البحث المكتبي، وهو البحث النوعي الوصفي. البيانات الواردة في هذا البحث هي مشاهد وحوار في فيلم الرسوم المتحركة "الرحلة" للمخرج سيزونو كوبون. تستخدم تقنية جمع البيانات تقنية تدوين الملاحظات.

تظهر نتائج هذا البحث أن الشخصيات في فيلم الرسوم المتحركة الرحلة لها أدوار وشخصيات مختلفة. الشخصية الرئيسية في هذا الفيلم هو أوس بن جبير الذي يلعب دور جندي متطوع من مكة يتمتع بشخصية شجاعة وصابرة وصامدة ورحيمة. ويلعب أبرهة، وهو شخصية إضافية، دور ملك متغطرس ومتغطرس. يلعب زارة دور المرتزق ذو الطبيعة المتعجرفة ولكنه أيضاً يهتم بالآخرين. شغل مصعب منصب القائد الرئيسي لقوات مدينة مكة. يتمتع مصعب بطبع حنون وثقة عالية بالنفس. يلعب نزار دور القائد الذي يقود قوات مدينة مكة، وهو منفتح ولا يتخلى عن الطبيعة أبداً. هشام جندي متطوع ذو شخصية مرحة وخجولة. يلعب عبد المطلب دور زعيم مدينة مكة الذي يتمتع بشخصية حكيمة ومهتمة وشجاعة.

الكلمات المفتاحية: الشخصية، داخلية، الرحلة

## ABSTRACT

**MUHAMMAD LUTHFI SYAHARUDDIN. CHARACTERISTICS IN THE ANIMATED FILM THE JOURNEY BY SHIZUNO KOBUN (INTRINSIC REVIEW). Hasanuddin University Faculty of Cultural Sciences. Supervised by Dr. Sitti Wahidah Masnani, M.Hum. and Mujadilah Nur, S.S., M.Hum.**

This research aims to: (1) Explain the roles of the characters in the film The Journey by Shizuno Kobun, (2) Identify the characters in the film The Journey by Shizuno Kobun, (3) Analyze the depiction of the characters in the film The Journey by Shizuno Kobun by using an intrinsic approach.

The type of research used is library research, namely descriptive qualitative. The data in this research are scenes and dialogue in the animated film "The Journey" by Shizuno Kobun. The data collection technique uses the note-taking technique.

The results of this research show that the characters in the animated film The Journey have various roles and characters. The main character in this film is Aws bin Jubair who plays a Mecca volunteer soldier who has a brave, patient, steadfast and compassionate character. Abrahah, who is an additional character, plays the role of an arrogant and arrogant king. Zurarah plays the role of a mercenary who has an arrogant nature but also cares for others. Musab served as the main commander of the troops of the city of Mecca. Musab has a caring nature and has high self-confidence. Nizar plays the role of commander who leads the troops of the city of Mecca who has an openness and never gives up nature. Hisyam is a volunteer soldier who has a cheerful and timid character. Abdul Muttalib plays the role of the leader of the city of Mecca who has a wise, caring and brave character.

Keywords: Characterization, Intrinsic, The Journey

## ABSTRAK

**MUHAMMAD LUTHFI SYAHARUDDIN. PENOKOHAN DALAM FILM ANIMASI THE JOURNEY KARYA SHIZUNO KOBUN (TINJAUAN INTRINSIK). Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Dibimbing oleh Dr. Sitti Wahidah Masnani, M.Hum. dan Mujadilah Nur, S.S., M.Hum.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menjelaskan peran para tokoh dalam Film The Journey karya Shizuno Kobun, (2) Mengidentifikasi watak para tokoh dalam Film The Journey karya Shizuno Kobun, (3) Menganalisis pelukisan karakter tokoh dalam Film The Journey karya Shizuno Kobun dengan menggunakan pendekatan intrinsik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pustaka yaitu deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa adegan dan dialog yang terdapat dalam film animasi "The Journey" karya Shizuno Kobun. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak-catat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh dalam film animasi The Journey memiliki peran dan karakter yang bermacam-macam. Tokoh utama dalam film ini adalah Aws bin Jubair yang berperan sebagai seorang tentara relawan Mekkah yang memiliki karakter pemberani, sabar dan teguh dalam pendirian dan penyayang. Abrahah yang merupakan tokoh tambahan berperan sebagai raja yang angkuh dan sombong. Zurarah peranan seorang tentara bayaran yang memiliki sifat angkuh namun juga peduli terhadap sesama. Musab berperan sebagai komandan utama pasukan kota Mekkah. Musab yang memiliki sifat peduli dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Nizar berperan sebagai komandan yang memimpin pasukan kota Mekkah yang memiliki sifat keterbukaan dan pantang menyerah. Hisyam merupakan tentara sukarelawan yang memiliki karakter periang dan penakut. Abdul Muthalib berperan sebagai pemimpin kota Mekkah yang memiliki karakter bijaksana, peduli dan pemberani.

Kata kunci: Penokohan, Intrinsik, The Journey

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 LATAR BELAKANG</b> .....	1
<b>A. Identifikasi Masalah</b> .....	4
<b>B. Batasan Masalah</b> .....	4
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>D. Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>1.2 Landasan Teori</b> .....	5
<b>1.3 Penelitian Relevan</b> .....	13
<b>BAB II METODE PENELITIAN</b> .....	16
<b>2.1 Jenis penelitian</b> .....	16
<b>2.2 Data dan sumber data</b> .....	16
<b>2.3 Populasi dan sampel penelitian</b> .....	16
<b>2.4 Metode pengumpulan data</b> .....	17
<b>2.5 Metode analisis data</b> .....	17
<b>2.6 Instrumen penelitian</b> .....	18
<b>2.7 Prosedur penelitian</b> .....	18
<b>BAB III HASIL</b> .....	19
<b>3.1 Profil Film The Journey</b> .....	19
<b>3.2 Sinopsis Film</b> .....	20
<b>3.3 Hasil</b> .....	22
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	24
<b>4.1 Peran Para Tokoh</b> .....	24
<b>4.2 Watak Para Tokoh</b> .....	35
<b>4.2.1 Watak Tokoh Utama</b> .....	35
<b>4.2.2 Watak Tokoh Tambahan</b> .....	38
<b>4.3 Pelukisan Karakter Tokoh</b> .....	48
<b>4.3.1 Teknik cakapan</b> .....	48

4.3.2 Teknik tingkah laku .....	50
4.3.3 Teknik pikiran dan perasaan.....	52
4.3.4 Teknik reaksi tokoh lain.....	53
4.3.5 Teknik pelukisan fisik.....	54
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran .....	57
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>58</b>



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Kata sastra pada zaman sekarang berarti tuturan fasih yang menyentuh hati pembacanya, baik berupa puisi maupun prosa. Konsep ini berkembang seiring berjalannya waktu dan mempunyai banyak makna hingga terbentuklah kata-kata dan makna ini. Salah satu tujuan kehadiran sastra dalam masyarakat adalah untuk berupaya meningkatkan martabat dan kehormatan manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berpikir, dan berkepribadian.

Karya sastra, baik itu dalam bentuk puisi, cerpen, novel, atau bentuk sastra lainnya, adalah hasil ekspresi manusia yang mencerminkan pemikiran, perasaan, dan pengalaman mereka terhadap dunia dan kehidupan. Sastra menciptakan ruang untuk penulis menggambarkan realitas dengan cara yang unik, mendalam, dan seringkali abstrak. Sebagaimana (Masnani S. W., 2023) bahwa karya sastra merupakan bagian dari kehidupan manusia yang kehadirannya menjadi cermin kehidupan sosial dimana sastra diciptakan.

Dalam proses menciptakan karya sastra, penulis menggabungkan imajinasi dan kreativitas mereka dengan pengalaman hidup dan pengamatan terhadap dunia sekitar. Hal ini disebabkan, karya sastra merupakan karya yang bersifat imajinatif. Sebagai sastra yang bersifat imajinatif seorang pengarang mempunyai kebebasan dalam mengolah bahan yang bertolak dari hasil imajinasinya dan tidak terikat dengan kenyataan yang telah terjadi namun mengungkapkan sesuatu yang mungkin terjadi maupun tidak mungkin terjadi (Hasniar, 2024).

Sebagai sebuah media audio visual, film memiliki kelebihan dibanding media lain. Film merupakan serangkaian gambar yang diambil dari obyek yang bergerak memperlihatkan suatu peristiwa-peristiwa gerakan secara berkesinambungan, yang berfungsi sebagai media hiburan, pendidikan dan informasi. Film mempunyai nilai tertentu seperti dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, pelengkap catatan menjelaskan hal-hal abstrak dan lain-lain (Damara, 2010).

Film yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah film animasi yang berjudul *The Journey*. Film yang dirilis pada tahun 2021 dan disutradarai

oleh Shizuno Kobun yang diproduksi oleh Toei Animation Jepang dan Manga Productions Arab Saudi. Manga Productions adalah anak perusahaan Yayasan Misk milik putra mahkota Arab Saudi, Pangeran Muhammad bin Salman yang lebih dikenal sebagai MBS, dan berfokus pada produksi konten kreatif dengan animasi. Karena cara pengemasan dan kesenian yang menarik, sehingga film yang disutradarai oleh Shizuno Kobun ini mendapatkan penghargaan sebagai film eksperimental terbaik pada festival film Septimus di Amsterdam, Belanda.

Film animasi "The Journey" memberikan gambaran tentang peristiwa sejarah pada masa peradaban Arab 1.500 tahun yang lalu, dengan sentuhan kreatif dan imajinatif dalam bentuk animasi. Cerita ini mengambil inspirasi dari sejarah Mekkah dan peristiwa yang melibatkan seorang jenderal perang bernama Abrahah.

Film animasi ini mengambil inspirasi dari salah satu surah dalam Al-Qur'an, mengeksplorasi kisah seorang pemuda bernama Aws bin Jubair. Pada masa kecilnya, Aws adalah seorang perampok, Terlepas dari masa lalunya yang kelam, Aws digambarkan sebagai tokoh yang pantang menyerah, ramah dan bijak dalam mengambil keputusan, perubahan ini terjadi berkat didikan dari orang tua angkatnya dan keinginan Aws untuk berubah menjadi lebih baik. Ini menunjukkan kompleksitas dari tokoh Aws yang memiliki sisi baik terlepas dari masa lalunya yang buruk.

Dari awal hingga akhir kemunculannya dalam cerita, Aws memiliki peran penting dalam menggerakkan narasi, baik melalui tindakan, keputusan, maupun perkembangan emosionalnya. Meskipun memiliki masa lalu yang buruk, tetap memiliki sisi baik yang luar biasa. Kesungguhan dan tekadnya untuk memperbaiki diri menciptakan pesan yang sangat kuat. Melalui perubahan dirinya, film ini menyampaikan pelajaran tentang pentingnya kesempatan kedua, ketabahan, dan kebijaksanaan dalam menghadapi tantangan kehidupan.

Kisah penuh inspirasi ini bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sebuah teladan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral. Pengalaman hidup Aws memberikan pelajaran berharga bagi penonton, terutama bagi umat Islam, dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Pesan tentang perubahan, penebusan, dan kebaikan hati menjadi inti dari film ini, mengajarkan bahwa setiap orang memiliki potensi untuk berubah menjadi lebih baik meskipun mereka memiliki masa lalu yang sulit. Dengan demikian, keberadaan karakter ini dari awal hingga akhir film menciptakan kontinuitas dan keterhubungan emosional dengan penonton, serta memainkan peran kunci dalam resolusi cerita.

Film ini juga menceritakan beberapa perubahan karakter tokoh, salah satunya yaitu Hisyam yang merupakan teman dekat Aws digambarkan dengan tubuh gemuk dan pendek yang sama sekali tidak mencerminkan seorang pejuang. Hisyam mendengar kabar bahwa komandan Musab sedang mencari sukarelawan kemudian mengajak Aws untuk ikut berperang. Abrahah yang pada saat itu telah menguasai beberapa kota dengan tentara bergajahnya, membuat Hisyam ketakutan terhadap apa yang akan terjadi padanya dan kota Mekkah. Namun, karena kecintaannya terhadap kota kelahirannya sehingga mengalahkan rasa takutnya, Hisyam memilih untuk ikut berjuang mempertahankan kota kelahirannya itu. Hal ini menunjukkan kemampuan Hisyam dalam mengalahkan rasa takutnya sehingga membawa perubahan positif terhadap dirinya.

Tokoh-tokoh dalam film tersebut pun mempunyai peran dan watak yang penting dalam perkembangan cerita dalam film tersebut. Selain Aws dan Hisyam di antaranya ada Musab sosok komandan yang bertanggung jawab atas tentara sukarelawan Mekkah, Abdul Muthalib yang merupakan salah satu pemimpin Mekkah yang paling dihormati, Nizar yang merupakan pejuang hebat dan terpercaya Mekkah, dan Zurarah teman masa kecil Aws.

Selain itu, ada beberapa konflik sosial yang terdapat dalam film ini salah satunya konflik yang terjadi antara Aws dan Zurarah. Zurarah merupakan seorang perampok pada masa kecilnya sama seperti Aws. Aws yang mengetahui teman lamanya telah kembali setelah sekian lama, berusaha mengajak Zurarah untuk membantu melindungi kota Mekkah. Namun Zurarah menolak dengan alasan tidak mempercayai siapapun bahkan mengaku tidak beriman. Singkat cerita, Zurarah bersedia membantu Aws melindungi kota Mekkah dengan syarat Aws harus bertarung dengan Zurarah, dengan hasil yang seimbang Zurarah mengakui kemampuan berpedang Aws dan bersedia membantu Aws untuk melindungi kota Mekkah. Zurarah awalnya adalah tokoh antagonis yang memulai perkelahian dengan salah seorang pejuang Mekkah dan menyerang komandan Nizar. Namun, saat cerita berkembang, sisi baik dirinya mulai terungkap melalui interaksi dengan Aws dan para sukarelawan Mekkah.

Gambaran cerita di atas menggambarkan pemeran tokoh yang mengalami perubahan seiring berjalannya cerita. Tokoh dalam cerita dengan cara yang realistis sehingga penulis mempunyai ketertarikan untuk meneliti penokohan pada film "The Journey".

Berdasarkan penjelasan singkat mengenai film *The Journey* yang diperankan oleh karakter fiksi Aws Bin Jubair, penulis tertarik untuk lebih jauh lagi meneliti penokohan dengan menggunakan pendekatan instrinsik.

Pendekatan intrinsik dalam analisis sastra adalah cara untuk memahami dan mengevaluasi sebuah karya sastra dengan fokus pada unsur-unsur yang terdapat dalam teks itu sendiri, seperti karakter, plot, tema, dan gaya penulisan.

### **A. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menemukan beberapa masalah yang layak untuk dikaji lebih lanjut yaitu:

1. Perkembangan karakter tokoh dalam film. Awalnya, Zurarah digambarkan sebagai tokoh antagonis yang tidak mempercayai siapapun dan memiliki latar belakang sebagai perampok. Namun, melalui interaksi dengan Aws dan cerita tentang Nabi, karakter Zurarah mengalami perubahan.
2. Pesan moral yang ingin disampaikan oleh tokoh utama Aws bin Jubair bahwa pentingnya untuk memiliki keimanan yang kuat kepada Tuhan dan mengandalkan-Nya dalam semua aspek kehidupan
3. Konflik sosial yang terjadi antara Aws dan Zurarah. Awalnya, konflik timbul karena ketidakpercayaan Zurarah terhadap orang lain dan keyakinannya yang rapuh. Namun melalui konflik tersebut, nilai-nilai seperti kepercayaan, persahabatan, dan keberanian diungkapkan, menggambarkan proses konversi nilai-nilai dalam diri Zurarah.
4. Perubahan karakter Zurarah dari tokoh antagonis menjadi sekutu membuka peluang untuk menggali lebih dalam latar belakang, motivasi, dan perubahan nilai-nilai dalam dirinya. Pengembangan karakter antagonis seperti ini menambah dimensi ke dalam cerita, menciptakan ketertarikan dan kompleksitas dalam penokohan.

### **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dan melihat akan luasnya pembahasan, maka penulis membatasi pembahasan pada aspek penokohan dalam film *The Journey* dengan menggunakan pendekatan intrinsik.

### **C. Tujuan Penelitian**

Setiap permasalahan yang diteliti tentu memiliki tujuan yang hendak dicapai, demikian pula dalam penelitian ini. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan peran para tokoh dalam Film *The Journey* karya Shizuno Kobun
2. Mengidentifikasi watak para tokoh dalam Film *The Journey* karya Shizuno Kobun

3. Menganalisis pelukisan karakter tokoh dalam Film *The Journey* karya Shizuno Kobun

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

Hasil dari penelitian ini diharap dapat bermanfaat dari segi teoritis maupun praktis, sehingga penelitian ini kedepannya dapat bermanfaat bagi seluruh yang membaca terkhusus dalam lingkup universitas.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, khususnya jurusan Sastra Arab untuk memperkaya khasanah penelitian terutama dalam pendekatan yang menggunakan unsur intrinsik saat meneliti karya sastra. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dan pelajaran pada mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian dalam karya sastra, khususnya yang berkaitan dengan penokohan.

##### **2. Manfaat Praktis**

Dalam bidang pengajaran, sebagian hasil penelitian ini seperti cuplikan dialognya dapat diajarkan di lembaga belajar Bahasa Arab sebagai materi pembelajaran bahasa. Khususnya dalam keterampilan berbahasa seperti berbicara, dan pemahaman bacaan.

#### **1.2 Landasan Teori**

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa objek penelitian ini adalah film *The Journey*, dan dalam sebuah penelitian diperlukan adanya landasan teori untuk memudahkan peneliti dalam mengkaji penelitiannya. Adapun hal yang dianggap penting dalam penelitian ini yaitu mencakup tentang pengertian sastra, film, pengertian penokohan, pelukisan karakter, dan pengertian unsur intrinsik.

##### **A. Sastra**

Sastra merupakan sarana penumpahan ide atau pemikiran tentang kehidupan dan sosialnya dengan menggunakan kata-kata yang indah. Yang terdiri dari tiga macam genre, yaitu puisi, prosa, dan drama (Ahyar, 2019)

Sebagaimana (Dewojati, 2012) mengemukakan bahwa sastra dibagi menjadi tiga yaitu puisi, prosa dan drama. Sementara film merupakan salah satu genre karya sastra berbentuk prosa. Film juga merupakan salah satu genre karya sastra yang unik karena memiliki unsur-unsur pembangun yang berbeda dengan genre karya sastra yang lainnya.

Sastra dapat menghibur dengan menyajikan keindahan, memberikan makna terhadap kehidupan (kematian, kesengsaraan, maupun kegembiraan), atau memberikan pelepasan ke dunia imajinasi. Bagi banyak orang, karya sastra menjadi sarana untuk menyampaikan pesan tentang kebenaran, tentang apa yang baik dan buruk. Karya sastra dipakai untuk menggambarkan apa yang

ditangkap sang pengarang tentang kehidupan di sekitarnya. Sastra ibarat “potret” atau “sketsa” kehidupan. Kemampuan sastra dalam menyampaikan pesan menempatkannya juga menjadi sarana kritik sosial.

Sastra juga dapat menjadi medium katarsis: pelepasan emosi saat badai masalah tumpah ruah dalam pikiran si penulis, bertumpuk-tumpuk, bersilangan, yang membebani dan membuat ruang pikir dan rasa kita terasa sempit. Sastra dapat melepaskan separuh beban itu. Bagi Kaum Romantik, sastra (puisi) adalah limpahan perasaan yang meluap yang timbul dari renungan dalam kegelisahan. Mereka mengusung pengungkapan perasaan yang terdalam, luapan emosi yang spontan, dan ketulusan hati dalam mengangkat nilai-nilai kemanusiaan (Ahyar, 2019).

Dengan demikian, penulis berpendapat bahwa Sastra adalah karya-karya yang diciptakan menggunakan bahasa dengan tujuan untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan pengalaman manusia. Bentuknya sangat bervariasi, mulai dari puisi, prosa fiksi, drama, hingga esai. Sastra tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai cermin bagi masyarakat dan sebagai cara untuk memahami diri sendiri dan dunia di sekitar kita.

## **B. Film**

Menurut (Vera, 2014) film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim.

Dalam memenuhi kebutuhan umum, film merupakan salah satu media audio visual yang sangat populer dan disukai karena keunikan dimensinya serta sifat hiburanannya. Sebagai komunikator gagasan, pesan, dan realitas, film dianggap sebagai media yang paling efektif.

Berbagai macam pengalaman dapat diperoleh melalui karya sastra. Film misalnya, melalui jalan cerita dan konflik-konflik yang dialami para tokoh. Film dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan akan makna hidup yang ada dalam film dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, tidak menutup kemungkinan menonton film dapat menjadikan seseorang mengenal gejala-gejala kehidupan, dan dapat membuat penonton bertingkah laku dan bertindak lebih baik atau dengan kata lain menjadi lebih arif dalam menjalani kehidupan melalui karakter yang diperankan oleh tokoh dalam film (Sitti Wahidah Masnani, 2023).

Berdasarkan pengertian di atas penulis berpendapat bahwasanya film merupakan salah satu media komunikasi massa karena menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal.

Oleh karena itu, film dianggap sebagai media yang paling efektif dalam menyampaikan pesan dan memenuhi kebutuhan umum.

### **C. Unsur Film**

Menurut (Pratista, 2017) film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

#### **a. Unsur naratif**

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film (fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan.

#### **b. Unsur sinematik**

Unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. unsur yang merealisasikan sebuah cerita menjadi sebuah produksi film. Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam sebuah produksi film. Ada empat elemen pokok dalam unsur sinematik, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara.

### **D. Unsur Intrinsik Dalam Film**

Pengertian unsur-unsur intrinsik adalah suatu unsur yang menyusun suatu karya sastra dari dalam yang mewujudkan struktur sebuah karya sastra seperti unsur-unsur yang terdapat dalam unsur-unsur intrinsik. Intrinsik itu terdiri dari unsur-unsur seperti: Tema, Alur/plot, Latar/setting, Gaya bahasa (Lauma, 2017).

Nurgiyantoro (2007) berpendapat bahwa unsur-unsur intrinsik secara langsung ikut serta dalam membangun cerita meliputi: tema, alur, latar, tokoh, gaya bahasa, dan sudut pandang.

#### **a. Tema**

Tema adalah suatu istilah: suatu hal, persoalan, atau makna yang berkaitan dengan suatu segi kehidupan, baik dalam keyakinan, tingkah laku, pemikiran, maupun wujud alam semesta, baik yang disebutkan dalam Al-Qur'an maupun dalam salah satu kitab suci, seni pengetahuan dan sains. Tema menurut Stanton dan Kenny dalam (Nurgiyantoro, 2007), adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Selanjutnya (Stanton, 2007) mengemukakan beberapa kriteria tema yang baik yaitu:

- a) Interpretasi yang baik hendaknya selalu mempertimbangkan berbagai detail menonjol dalam sebuah cerita
- b) Interpretasi yang baik hendaknya tidak terpengaruh oleh berbagai detail cerita yang saling berkontradiksi.
- c) Interpretasi yang baik hendaknya tidak sepenuhnya bergantung pada buktibukti yang tidak secara jelas diutarakan.

- d) Interpretasi yang dihasilkan hendaknya diujarkan secara jelas oleh cerita bersangkutan.

Dengan demikian tema berarti inti yang terkandung dalam sebuah cerita yang mencakup berbagai aspek kehidupan seperti keyakinan, tingkah laku, dan pemikiran. Interpretasi tema yang baik harus mempertimbangkan semua detail penting dalam cerita dan tidak terpengaruh oleh detail yang bertentangan. Selain itu, interpretasi tidak boleh bergantung pada bukti yang implisit, melainkan harus didukung oleh bukti yang jelas dalam cerita.

b. Alur/Plot

Alur atau plot adalah rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang dimulai dengan pengenalan dan diakhiri dengan penutupan. Dalam rangkaian cerita tersebut, peristiwa-peristiwa diatur sedemikian rupa sehingga tampak seperti kisah yang benar-benar hidup atau nyata.

Menurut Aminuddin (1987) plot adalah Rangkaian peristiwa yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga membentuk suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Hal yang sama dikemukakan oleh Oemaryati (1962) plot adalah Struktur penyusunan terjadi-kejadian dalam cerita tapi disusun secara logis. Sedangkan plot menurut Sumardjo dan Saini KM (1986) yaitu jalan cerita yang memuat kejadian, tetapi suatu kejadian ada karena ada sebabnya, dan ada Alasannya, yang menggerakkan kejadian cerita tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis berpendapat bahwa plot merujuk pada rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang disusun secara logis dan berkaitan sebab-akibat. Dengan demikian, plot adalah elemen penting dalam narasi yang menghubungkan peristiwa-peristiwa secara logis dan beralasan.

c. Latar/seting

Penunjukkan latar dalam karya sastra tidak terbatas pada penempatan lokasi-lokasi tertentu, atau sesuatu yang bersifat fisik saja, melainkan yang berupa tata cara, adat-istiadat, kepercayaan dan nilai-nilai yang berlaku ditempat yang bersangkutan.

Latar adalah penggambaran situasi tempat dan waktu serta suasana terjadinya peristiwa (Suroto, 1989). Latar adalah segala keterangan mengenai waktu, ruang, dan suasana terjadinya lakuan dalam karya sastra. Latar dapat bersifat fisik, realitis, dokumenter dapat pula berupa deskripsi perasaan. Sebuah cerita haruslah jelas di mana dan kapan suatu kejadian berlangsung. Pengarang memilih latar tertentu untuk ceritanya dengan mempertimbangkan unsur-unsur watak para tokohnya dan persoalan atau tema yang dikerjakannya. Sebuah cerita menjadi kuat jika latarnya tidak asal dipilih oleh pengarangnya. Menurut Aminuddin (2013:67) setting adalah latar peristiwa dalam kaya fiksi, baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa. Latar dalam suatu cerita bisa bersifat factual atau bisa pula yang imajiner. Latar berfungsi untuk memperkuat atau



mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya suatu cerita. Sedangkan Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2007:216) Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi (Nurgiyantoro, 2007:217).

Dengan demikian penulis berpendapat bahwa Latar dalam karya sastra mencakup tempat, waktu, dan suasana peristiwa, yang dapat berupa deskripsi fisik atau emosional. Latar bisa bersifat faktual atau imajiner dan berfungsi memberikan pijakan konkret serta menciptakan kesan realistis dan suasana tertentu bagi pembaca.

#### d. Gaya bahasa

Gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa) (Keraf, 2007:133). Kemudian (Nurgiyantoro, 2007: 272) berpendapat bahwa bahasa merupakan sarana pengungkapan sastra. Di pihak lain sastra lebih dari sekedar bahasa, deretan kata, namun unsur “kelebihan”-nya itu pun hanya dapat diungkap dan ditafsirkan melalui bahasa. Jika sastra dikatakan ingin menyampaikan sesuatu, mendialogkan sesuatu, sesuatu tersebut hanya dikomunikasikan lewat sarana bahasa. Bahasa dalam sastra pun mengemban fungsi utamanya: fungsi komunikatif.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa Gaya bahasa dalam karya sastra merupakan penggunaan teknik dan pilihan kata yang khas oleh pengarang untuk menyampaikan cerita, menggambarkan karakter, dan menciptakan suasana. Gaya bahasa berfungsi untuk memperkuat pesan, membangkitkan emosi, dan memberikan keindahan serta kedalaman pada teks sastra, menjadikannya lebih menarik dan bermakna bagi pembaca.

#### e. Sudut pandang

Sudut pandang, *point of view*, *viewpoint* menyoroti pada cara sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara dan atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar. Dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca (Abrams, dalam Nurgiyantoro, 2007: 246). Dengan demikian, sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Sudut pandang adalah cara yang dipergunakan pengarang untuk menemukan dan menyampaikan makna karya artistiknya, untuk sampai dan dapat terhubung dengan pembaca (Booth, dalam Nurgiyantoro 2007: 249 )

Berdasarkan uraian di atas, penulis berpendapat bahwa Sudut pandang dalam karya sastra adalah perspektif dari mana cerita disampaikan kepada

pembaca serta dapat memengaruhi kedalaman informasi yang diberikan kepada pembaca, cara pembaca terhubung dengan tokoh, dan keseluruhan pengalaman membaca.. Ini menentukan bagaimana informasi tentang peristiwa dan tokoh dalam cerita disajikan dan dipersepsikan.

### **E. Tokoh dan Penokohan**

Tokoh dan penokohan dalam fiksi memiliki arti tersendiri. Menurut Aminuddin (2011:79) tokoh adalah pelaku yang mengemban peran dalam cerita sehingga mampu menjalin suatu cerita. sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku disebut dengan penokohan. Jadi pada dasarnya tokoh merupakan pelaku suatu cerita, sedangkan penokohan merupakan segala hal yang melekat pada diri tokoh sebagai bentuk penggambarannya sehingga ketika membaca atau menonton sebuah cerita pembaca penonton dapat mengetahui karakter tokoh melalui kata dan tindakan yang digambarkan oleh pengarang melalui tokoh.

Dalam film, tokoh merupakan elemen penting dan dapat memiliki peran yang beragam, mulai dari protagonis utama yang menggerakkan cerita hingga antagonis yang bertentangan dengan protagonis, serta karakter pendukung yang memberikan nuansa dan mendukung perkembangan cerita. Tokoh dalam film biasanya dibawakan oleh aktor atau aktris, dan mereka memiliki sifat, latar belakang, tujuan, dan konflik tertentu yang memengaruhi alur cerita.

Penokohan menurut Aminuddin (1987: 79), adalah cara menampilkan pelaku atau tokoh gambaran mengenai lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa pandangan hidup tokoh dan sebagainya yang tampak pada penokohan dan perwatakan.

Istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menyaran pada teknik pewujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2007).

Penokohan adalah proses dan teknik yang digunakan oleh pengarang untuk mengembangkan dan menggambarkan karakter dalam sebuah cerita. Penokohan melibatkan berbagai aspek yang memperlihatkan siapa karakter itu, baik dari segi fisik, psikologis, sosial, maupun moral. Melalui penokohan, pengarang memberikan kedalaman dan keunikan pada setiap tokoh, memungkinkan pembaca untuk memahami motivasi, perasaan, dan perubahan yang dialami oleh tokoh tersebut sepanjang cerita.

Teknik penokohan meliputi penggunaan deskripsi fisik, dialog, tindakan, pikiran, dan perasaan tokoh, serta interaksinya dengan tokoh lain. Setiap elemen ini berkontribusi dalam membentuk persepsi pembaca tentang karakter,

menjadikannya lebih hidup dan realistis. Penokohan yang efektif tidak hanya menggambarkan tokoh secara detail, tetapi juga menciptakan koneksi emosional dengan pembaca, sehingga mereka dapat merasakan dan memahami perjalanan serta perkembangan tokoh dalam narasi.

Berdasarkan uraian di atas penulis berpendapat bahwa Penokohan yang efektif dapat membuat tokoh-tokoh dalam cerita menjadi lebih hidup, realistis, dan menarik. Dengan memahami elemen-elemen ini, pengarang dapat menciptakan karakter yang kompleks dan berdimensi, yang mampu meninggalkan kesan mendalam pada pembaca dan memberikan makna lebih dalam pada cerita yang disampaikan.

## **F. Jenis-jenis Tokoh**

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang termasuk penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga mendominasi sebagian cerita, dan sebaliknya, ada tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itu pun mungkin dalam kategori penceritaan yang relatif pendek. Tokoh yang disebut pertama adalah tokoh utama dan yang kedua adalah tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan dalam sebuah cerita. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling sering diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian ataupun yang dikenai kejadian. Bahkan juga, senantiasa hadir dalam setiap kejadian dan dapat ditemui dalam setiap lembaran buku cerita. Karena tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, ia sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan (Nurgiyantoro, 2007). Sedangkan, tokoh tambahan (tokoh lain) adalah tokoh yang munculnya kurang atau lebih sedikit, dan mempunyai peranan yang berpengaruh pada tokoh utama, sehingga perlu mengungkapkan beberapa sifat yang dimiliki tokoh lain (Masnani S. W., 2023).

Tokoh cerita dalam sebuah karya fiksi dapat dibedakan kedalam beberapa jenis, yaitu:

### **a. Berdasarkan peran**

Altenbernd dan Lewis (dalam Nugiyantoro, 2007: 178) membedakan tokoh secara fungsi penampilannya menjadi dua yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi, karena menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan kita, dan harapan-harapan kita. Tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik, serta merupakan kebalikan dari sifat tokoh protagonis. Jadi tokoh protagonis adalah karakter utama yang sering dikagumi oleh pembaca karena tindakannya mencerminkan nilai-nilai dan harapan yang positif. Biasanya menunjukkan sifat-sifat yang selaras dengan pandangan moral atau etika pembaca. Sebaliknya, tokoh antagonis adalah karakter yang menciptakan konflik dalam cerita, sering kali

bertindak sebagai lawan dari tokoh protagonis yang menunjukkan sifat-sifat yang bertentangan dengan tokoh protagonis dan sering menjadi sumber ketegangan dan tantangan dalam alur cerita.

b. Berdasarkan watak

Berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan, tokoh dibedakan ke dalam tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial tidak mengalami perubahan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi. Dalam tokoh statis dibedakan menjadi tokoh statis hitam (dikonotasikan sebagai tokoh jahat) dan tokoh statis putih (dikonotasikan sebagai tokoh baik). Tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan peristiwa dan plot yang dikisahkan (Nurgiyantoro, 2007: 188-189).

Menurut Aminuddin (1987) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk memahami watak tokoh:

1. Tuturan pengarang lewat karakteristik pelakunya
2. Gambaran yang diberikan pengarang lewat gambaran lingkungan hidupnya maupun cara berpakaian
3. Menunjukkan bagaimana perilakunya
4. Melihat bagaimana tokoh itu bercerita tentang dirinya sendiri
5. Memahami bagaimana jalan pikirannya
6. Melihat bagaimana tokoh lain berbicara tentangnya
7. Melihat bagaimana tokoh-tokoh lain itu memberikan reaksi terhadapnya
8. Melihat bagaimana tokoh itu dalam mereaksi tokoh yang lainnya

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berpendapat bahwa Perwatakan merujuk kepada sifat-sifat, sikap, dan perilaku tokoh dalam berinteraksi dengan tokoh yang lainnya., dan merespon situasi tertentu.

## **G. Pelukisan Karakter Tokoh**

Teknik pelukisan tokoh terbagi menjadi dua teknik yaitu pelukisan secara langsung dan pelukisan secara tidak langsung. Teknik pelukisan langsung disebut juga teknik analitis. Pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung, tidak berbelit-belit berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, atau bahkan juga ciri fisiknya yang biasanya diungkapkan pada tahap pengenalan. Metode pelukisan tokoh secara langsung ini menurut Mido (1994:22) dapat digunakan untuk melukiskan aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis tokoh melalui penggunaan nama dan penampilan tokoh.

Nurgiyantoro (2007) berpendapat pelukisan secara tidak langsung artinya pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan

kediriannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, baik secara verbal maupun nonverbal, dan juga melalui peristiwa yang terjadi.

Penampilan tokoh secara dramatik dapat dilakukan dengan sejumlah teknik (Nurgiyantoro, 2007), antara lain:

1. Teknik cakapan: Teknik cakapan yaitu teknik yang dilakukan oleh tokoh-tokoh cerita biasanya juga dimaksudkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh yang bersangkutan.
2. Teknik tingkah laku: Teknik tingkah laku menyaran pada tindakan yang bersifat nonverbal, fisik.
3. Teknik pikiran dan perasaan: Teknik pikiran dan perasan yaitu teknik yang berfokus pada bagaimana keadaan dan jalan pikiran serta perasaan, apa yang melintas di dalam pikiran dan perasaan, serta apa yang (sering) dipikir dan dirasakan oleh tokoh.
4. Teknik arus kesadaran: Teknik arus kesadaran (*stream of consciousness*) teknik ini berkaitan erat dengan teknik pikiran dan perasaan. Aliran kesadaran berusaha menangkap dan mengungkapkan proses kehidupan batin, yang memang hanya terjadi di batin.
5. Teknik reaksi tokoh: Teknik reaksi tokoh dimaksudkan sebagai reaksi tokoh terhadap suatu kejadian, masalah, keadaan, kata, dan sikap tingkah laku orang lain, dan sebagainya yang berupa rangsangan dari luar diri tokoh yang bersangkutan.
6. Teknik reaksi tokoh lain: Teknik reaksi tokoh lain maksudnya reaksi yang diberikan oleh tokoh lain terhadap tokoh utama, atau tokoh yang dipelajari kediriannya, yang berupa pandangan, pendapat, komentar, dan lain-lain.
7. Teknik pelukisan latar: Teknik pelukisan latar dapat lebih mengintensifkan sifat kedirian tokoh.
8. Teknik pelukisan fisik: Teknik pelukisan fisik berkaitan dengan keadaan kejiwaannya, atau paling tidak, pengarang sengaja mencari dan memperhubungkan adanya keterkaitan itu.

### **1.3 Penelitian Relevan**

#### **1. Nuraida Anggraeni (2022)**

Penelitian yang dilakukan oleh Nuraida Anggraeni mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022 dengan judul jurnal "Analisis Penokohan Dalam Novel Karya Asma Nadia". Kedua penelitian yang dibandingkan ini fokus pada karakterisasi, meskipun dalam konteks media yang berbeda, yaitu novel dan film. Baik penelitian Nuraida Anggraeni maupun penelitian yang Anda lakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis karakter dalam karya yang mereka teliti.

Sumber data keduanya terdiri dari data primer, yang berasal langsung dari novel atau film yang menjadi objek penelitian, serta data sekunder yang didapat dari referensi seperti buku dan artikel lainnya.

Perbedaan utama antara kedua penelitian tersebut terletak pada objek penelitian dan metode pengumpulan data. Nuraida Anggraeni memfokuskan penelitiannya pada karakterisasi dalam novel karya Asma Nadia tanpa spesifikasi yang jelas mengenai populasi dan sampelnya. Sebaliknya, penelitian ini memilih film *The Journey* karya Shizuno Kobun sebagai objek penelitian dengan menetapkan keseluruhan film sebagai populasi, serta menggunakan teknik nonprobability sampling untuk memilih sampel yang relevan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik catat, yang melibatkan pengamatan langsung terhadap film dan pencatatan data dari hasil observasi tersebut. Di sisi lain, metode pengumpulan data yang digunakan oleh Nuraida Anggraeni tidak dijelaskan secara rinci dalam sumber yang tersedia. Dalam hal analisis data, penelitian Anda menjelaskan tahapan analisis dari identifikasi, klarifikasi, deskripsi, hingga interpretasi data, sementara Nuraida Anggraeni menggunakan metode deskriptif kualitatif tanpa menjelaskan tahapan analisis data secara terperinci.

Secara keseluruhan, perbandingan ini menyoroti pendekatan yang berbeda dalam memeriksa dan menginterpretasikan karakter dalam konteks sastra dan film, serta penggunaan metode yang berbeda dalam mengumpulkan dan menganalisis data untuk mencapai tujuan penelitian masing-masing.

## **2. Mu'thia Mubasyira (2017)**

Jurnal yang ditulis oleh Mu'thia Mubasyira merujuk pada Analisis Tokoh dan Penokohan Dalam Film "My Name is Khan" Karya Karan Johar di Universitas Indraprasta PGRI. Dalam penelitian tersebut, Mu'thia Mubasyira menganalisa secara cermat, bahwa kajian ini memfokuskan pada penokohan pada film. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan unsur intrinsik.

Berdasarkan tabel identifikasi penemuan tokoh dalam jurnal ini, ditemukan bahwa presentase tertinggi terdapat pada tokoh tambahan sebesar 18,75%, sedangkan presentase terendah terdapat pada tokoh utama, tokoh protagonis, tokoh antagonis, tokoh sederhana, dan tokoh bulat, masing-masing sebesar 6,25%. Hal ini menunjukkan bahwa film "My Name is Khan" memiliki banyak karakter tambahan yang mendukung perkembangan cerita, sementara karakter utama dan karakter dengan peran khusus memiliki presentase yang lebih rendah.

Penelitian di atas mempunyai relevansi dengan penelitian ini, yaitu sama-sama terfokus pada aspek penokohan dalam suatu karya sastra serta pendekatan yang digunakan adalah unsur intrinsik. Yang menjadi perbedaan pada penelitian ini yaitu, penulis menggunakan objek film *The Journey* karya Shizuno Kobun.

## BAB II

### METODE PENELITIAN

#### 2.1 Jenis penelitian

Dalam rangka melakukan pemecahan masalah pada suatu penelitian, maka metode sangat diperlukan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah penelitian seharusnya dilakukan, serta berfungsi untuk menyederhanakan masalah, sehingga lebih mudah untuk dipahami. Oleh sebab itu, penulis menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode pengumpulan data yang datanya bersifat deskriptif, maksudnya data berupa gejala-gejala yang di kategorikan ataupun dalam bentuk lainnya seperti foto, dokumen, artefak, dan catatan-catatan lapangan saat penelitian dilaksanakan (Sarwono, 2006).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif (Masnani S. W., 2023). Pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, ciri-cirinya adalah data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar atau keduanya, dan bukan angka-angka. Laporan penelitian akan berisi gambaran penyajian laporan tersebut (Wibowo, 2013).

Penelitian kualitatif memberikan perhatian terhadap data alamiah, data dalam hubungannya dengan konteks keberadaannya. Cara-cara inilah yang mendorong penelitian kualitatif dianggap sebagai multimetode karena penelitian pada gilirannya melibatkan sejumlah besar gejala-gejala sosial yang relevan. Dalam penelitian karya sastra, misalnya akan dilibatkan pengarang, lingkungan sosial di mana pengarang berada, termasuk unsur-unsur kebudayaan pada umumnya (Ratna, 2008). Penelitian kualitatif lebih mengutamakan proses dibandingkan dengan hasil penelitian, sehingga makna akan selalu berubah, serta bersifat sementara karena penelitian bersifat terbuka.

#### 2.2 Data dan sumber data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder:

##### a. Sumber data primer

Data Primer adalah data utama yang berasal langsung dari sumber aslinya.

Data primer dalam penelitian ini adalah Film *The Journey*

##### b. Sumber data sekunder

Data sekunder, yaitu data-data tambahan yang diperoleh dari hasil membaca referensi yang relevan dengan objek kajian dalam penelitian ini seperti, buku teori pendukung cetak maupun pdf, skripsi, artikel cetak maupun online, dan sebagainya.

#### 2.3 Populasi dan sampel penelitian

Populasi dan sampel merupakan bagian penting dalam suatu penelitian. Populasi adalah kelompok utama yang menjadi fokus penelitian dan sampel



adalah bagian atau subkelompok yang diambil dari populasi untuk dianalisis dalam penelitian (Masnani, S. W., 2023:55). Adapun populasi dan sampel yang dimaksud adalah:

a. Populasi

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan film *The Journey* karya Shizuno Kobun sebagai objek penelitian.

b. Sampel

Dalam penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan yaitu *nonprobability sampling*. Metode sampling ini dianggap lebih sesuai untuk penelitian kualitatif yang memiliki tiga karakteristik utama; mengambil fakta berdasarkan pemahaman subyek (*verstehen*), hasil pengamatan secara rinci dan mendalam (*thick description*), dan berupaya menemukan hasil teoretis baru (Kholifah, 2018). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan film yang membahas tentang penokohan dalam film *The Journey* karya Shizuno Kobun.

## 2.4 Metode pengumpulan data

Pengumpulan data dalam suatu penelitian ilmiah seyogyanya dimaksudkan untuk memperoleh bahan yang relevan, akurat dan *reliable* (Jabrohim, 2015). Dalam hal ini peneliti menggunakan metode simak yang melibatkan pengamatan langsung terhadap kejadian, perilaku, atau situasi dalam film yang sedang diteliti dan adapun tekniknya adalah teknik catat yang melibatkan pencatatan data atau informasi yang ditemukan peneliti. Data ini bisa berupa catatan tertulis, audio, atau bahkan catatan visual seperti foto dan video. Adapun tahapan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu:

- a. Menonton film *The Journey* secara berulang-ulang dan teliti
- b. Melakukan analisis perbandingan terhadap beberapa film yang memiliki tema serupa
- c. Mencatat kemudian mengklasifikasikan data terkait penokohan pada film *The Journey*

## 2.5 Metode analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Metode deskriptif analitik dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis (Ratna, 2008). Adapun tahapan-tahapan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Identifikasi data, mengidentifikasi data yang relevan dan penting yang tergolong kedalam aspek penokohan pada film *The Journey* karya Shizuno Kobun

- b. Klarifikasi data, melakukan klarifikasi data yang termasuk kedalam aspek penokohan pada film *The Journey* karya Shizuno Kobun
- c. Deskripsi data, peneliti secara sistematis menggambarkan data yang telah dikumpulkan.
- d. Interpretasi data, memberi hasil analisis data ke dalam pemahaman yang lebih luas atau temuan yang relevan dengan tujuan penelitian.

## **2.6 Instrumen penelitian**

Dalam melakukan penelitian diperlukan instrumen/alat untuk mengumpulkan data. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu:

- a) Pulpen berfungsi untuk mencatat data yang berhubungan dengan objek penelitian
- b) Laptop untuk mengetik
- c) Flashdisk berfungsi untuk menyimpan dan memindahkan file
- d) Handphone berfungsi untuk mencari data yang berkaitan dengan penelitian

## **2.7 Prosedur penelitian**

Adapun prosedur atau langkah penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a) Menentukan objek yang diteliti yaitu film *The Journey* karya Shizuno Kobun
- b) Merumuskan masalah dan tujuan penelitian
- c) Mengumpulkan hasil penelitian yang relevan
- d) Menonton film *The journey* berulang-ulang untuk mengetahui dan memahami isinya sehingga menemukan data
- e) Mengklasifikasikan karakter tokoh pada film *The Journey*
- f) Menyimpulkan hasil penelitian.