

ANALISIS PERWATAKAN TOKOH UTAMA PADA FILM *STORY OF KALE: WHEN SOMEONE’S IN LOVE* KARYA M.IRFAN RAMLI

DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN

BAHASA INDONESIA DI SMA

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat dalam Rangka Penyelesaian Studi

Strata 1 untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh:

SELVIA JUMAROH

NPM 1520600009

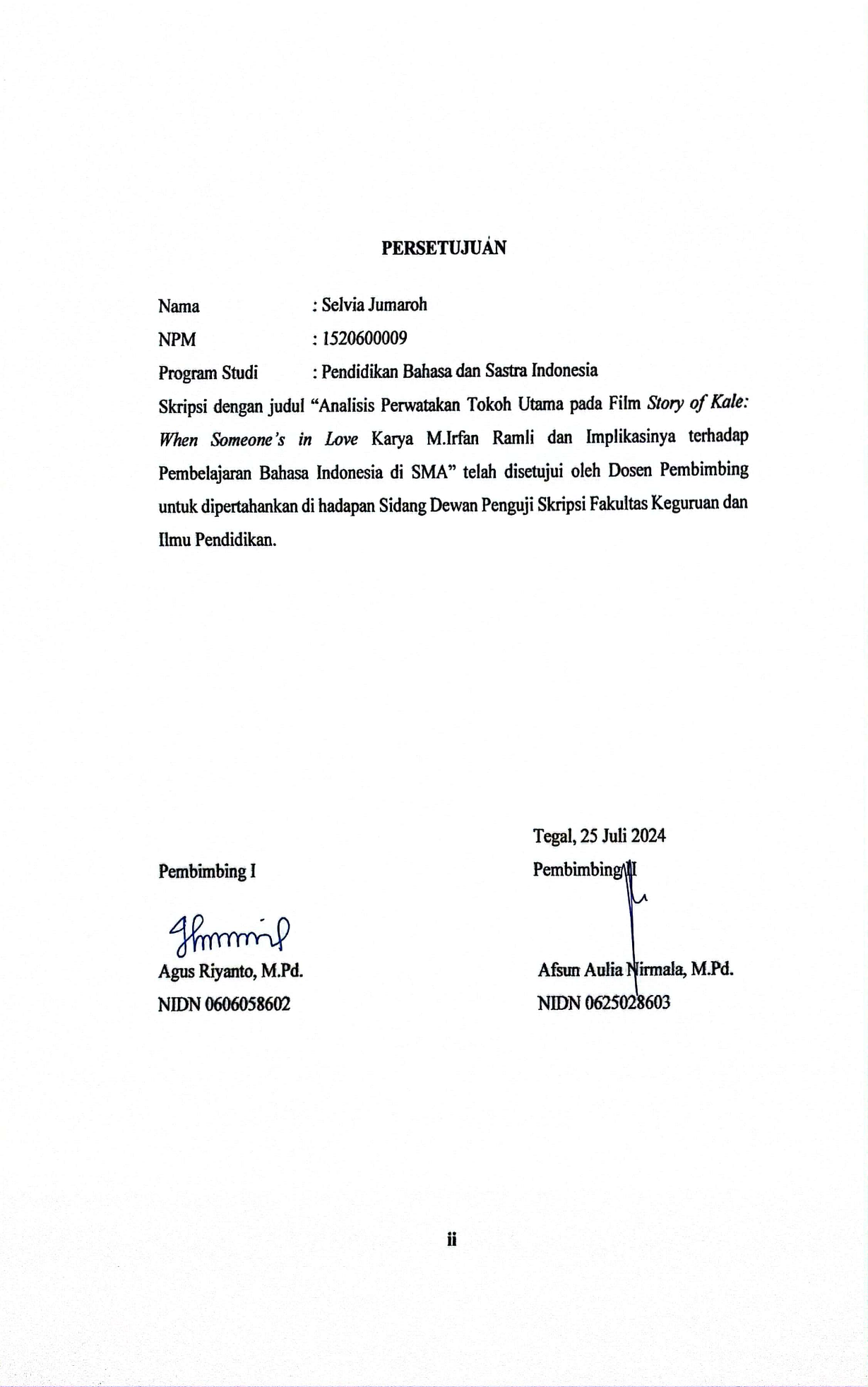
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL

2024

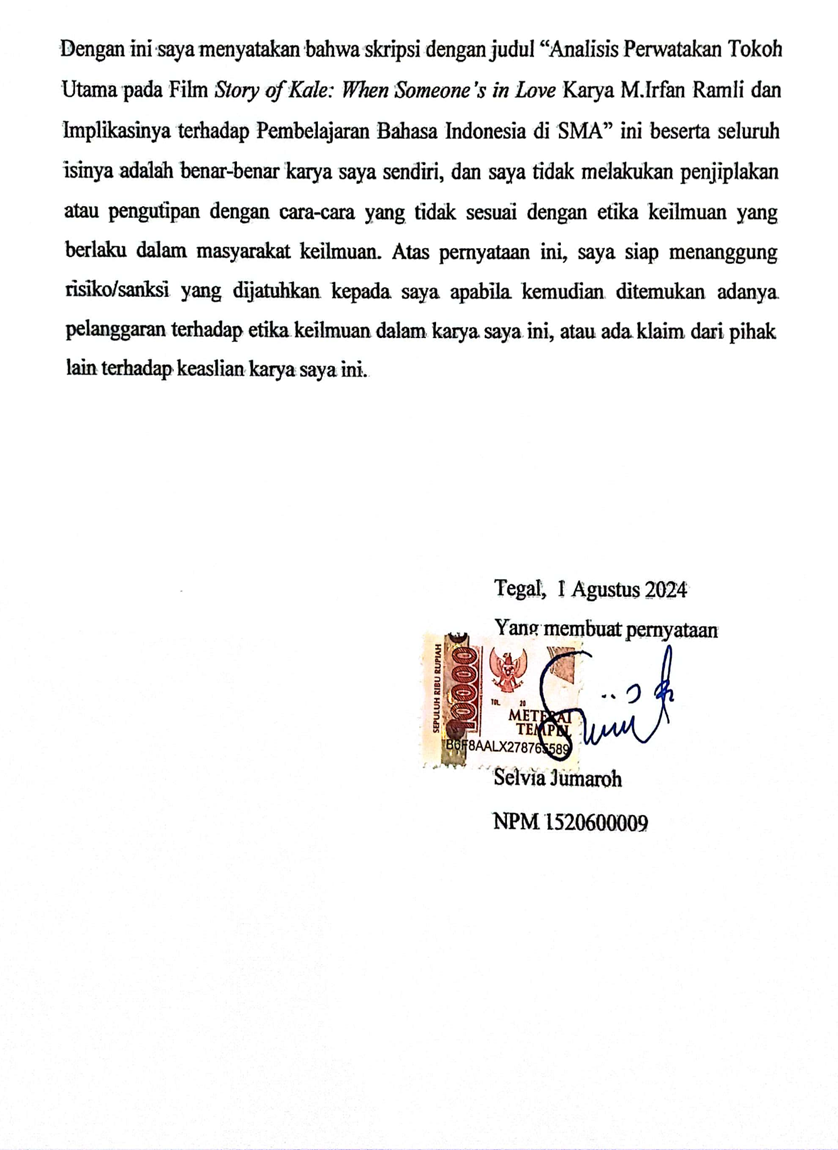
# PERSETUJUAN



# PENGESAHAN



# PERNYATAAN



# MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Terlahir dari keluarga sederhana, tidak akan menghalangi seseorang untuk bisa meraih cita-cita”

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Wiyono dan Ibu Juriyah yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan hingga ke tahap ini dan selalu memberikan doa dan dukungan tanpa henti. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu, yang telah membuktikan kepada dunia bahwa anak dari seorang petani dan pedagang pun dapat meraih gelar sarjana.
2. Kepada diriku sendiri, Selvia Jumaroh, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Terima kasih sudah menjadi sosok yang selalu berusaha dan tidak pernah lelah untuk mencoba, meskipun banyak rintangan yang harus dihadapi. Saya menghargai setiap usaha dan pengorbanan yang telah dilakukan, terutama selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena telah bertahan sejauh ini, meskipun terkadang merasa putus asa. Kamu telah menunjukkan ketekunan dan dedikasi yang luar biasa, dan akhirnya berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik dan semaksimal mungkin.

# PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal. Keberhasilan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, nasihat dan arahan dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat mengatasi kesulitan yang dihadapi. Untuk itu, dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Dr. Taufiqulloh, M.Hum., Rektor Universitas Pancasakti Tegal.
2. Dr. Yoga Prihatin, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberikan izin penulisan skripsi ini.
3. Bapak Syamsul Anwar, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal.
4. Bapak Agus Riyanto, M.Pd., dosen pembimbing I, yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Afsun Aulia Nirmala, M.Pd., dosen pembimbing II, yang telah memberikan arahan yang baik dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Penidikan, Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
7. Semua pihak yang telah mendukung serta membantu sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

# ABSTRAK

JUMAROH, SELVIA. 2024. Analisis Perwatakan Tokoh Utama pada Film *Story Of Kale: When Someone's in Love* Karya M.Irfan Ramli dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*.* Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pancasakti Tegal.

Pembimbing I : Agus Riyanto, M.Pd.

Pembimbing II : Afsun Aulia Nirmala, M.Pd.

Kata Kunci : Perwatakan tokoh utama, metode langsung dan tidak langsung, implikasi.

Penelitian ini mengkaji tentang perwatakan tokoh utama pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love* Karya M.Irfan Ramli dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perwatakan tokoh utama dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M. Irfan Ramli dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah film *Story of Kale: When Someone’s in Love*. Teknik Pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat. Data dianalisis menggunakan teori dari Albertine Minderop (2005) yaitu metode langsung *(telling)* dan metode tidak langsung *(showing).* Penyajian hasil analisis data, data dipaparkan dalam bentuk potongan *Scene* atau gambar yang diambil dari film serta dalam bentuk informal menggunakan deskripsi yang berupa penggalan teks dalam dialog.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tujuh belas data perwatakan dari keseluruhan tokoh Kale dan Dinda. Berdasarkan analisis metode langsung, Kale memiliki watak ramah dan percaya diri. Metode tidak langsung, Kale memiliki watak percaya diri, peduli, rela berkorban, dan posesif. Sementara itu, Dinda dalam analisis metode langsung memiliki watak mandiri dan tenang. Sedangkan analisis metode tidak langsung, Dinda memiliki watak tenang, jujur, optimis, dan ketidaksetiaan. Penelitian ini dapat diimplikasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas XI, pada capaian pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka: peserta didik menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian- kejadian dalam pementasan drama.

# ABSTRACT

*JUMAROH, SELVIA. 2024.* *Character Analysis of the Main Characters in the Film "Story Of Kale: When Someone's in Love" by M.Irfan Ramli and Its Implications for Indonesian Language Education in Senior High Schools. Undergraduate Thesis. Indonesian Language and Literature Education. Faculty of Teacher Training and Education. Universitas Pancasakti Tegal.*

*Advisor* *I: Agus Riyanto, M.Pd.*

*Advisor II: Afsun Aulia Nirmala, M.Pd.*

*Keywords: Character of the main character, direct and indirect methods, implications.*

*This research examines the characterization of the main characters in the film "Story of Kale: When Someone’s in Love" by M. Irfan Ramli and its implications for Indonesian language education in senior high schools. The aim of this study is to describe the characterization of the main characters in the film "Story of Kale: When Someone’s in Love" by M. Irfan Ramli and its implications for Indonesian language education in senior high schools.*

*This research employs a qualitative approach. The data source for this study is the film "Story of Kale: When Someone’s in Love". Data collection techniques involve observation and note-taking. Data analysis utilizes Albertine Minderop's theory (2005), specifically the direct method (telling) and indirect method (showing). The presentation of data analysis results includes scene excerpts or images taken from the film, as well as informal descriptions such as excerpts of dialogue.*

*The research findings indicate there are seventeen character data points for the main characters Kale and Dinda. Based on direct method analysis, Kale exhibits friendly and confident traits. Through indirect method analysis, Kale demonstrates traits of confidence, caring, willingness to sacrifice, and possessiveness. Meanwhile, Dinda, in direct method analysis, shows characteristics of independence and calmness. In indirect method analysis, Dinda displays traits of calmness, honesty, optimism, and unfaithfulness. This study can be applied to Indonesian language education in senior high school level XI under the Merdeka Curriculum: students can infer the feelings and characteristics of characters and other intrinsic elements such as the story's setting and events in drama performances.*

# DAFTAR ISI

[JUDUL i](#_Toc173701259)

[PERSETUJUAN ii](#_Toc173701237)

[PENGESAHAN iii](#_Toc173701238)

[PERNYATAAN iv](#_Toc173701239)

[MOTTO DAN PERSEMBAHAN v](#_Toc173701240)

[PRAKATA vi](#_Toc173701241)

[ABSTRAK viii](#_Toc173701242)

[*ABSTRACT* ix](#_Toc173701243)

[DAFTAR ISI x](#_Toc173701244)

[DAFTAR BAGAN xiii](#_Toc173701245)

[DAFTAR GAMBAR xiv](#_Toc173701246)

[DAFTAR TABEL xv](#_Toc173701247)

[DAFTAR LAMPIRAN xvi](#_Toc173701248)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc173701249)

[1.1 Latar Belakang Masalah 1](#_Toc173701251)

[1.2 Identifikasi Masalah 4](#_Toc173701252)

[1.3 Pembatasan Masalah 5](#_Toc173701253)

[1.4 Rumusan Masalah 5](#_Toc173701254)

[1.5 Tujuan Penelitian 6](#_Toc173701255)

[1.6 Manfaat Penelitian 6](#_Toc173701256)

[BAB II KAJIAN TEORI 9](#_Toc173701259)

[2.1 Landasan Teori 9](#_Toc173701261)

[2.1.1 Karya Sastra 9](#_Toc173701262)

[2.1.2 Unsur Intrinsik 10](#_Toc173701263)

[2.1.3 Unsur Ekstrinsik 15](#_Toc173701264)

[2.1.4 Karakter Tokoh 17](#_Toc173701265)

[2.1.5 Tokoh dan Penokohan 20](#_Toc173701266)

[2.1.6 Definisi Film 28](#_Toc173701267)

[2.1.7 Konteks 29](#_Toc173701268)

[2.1.8 Jenis – jenis Film 33](#_Toc173701269)

[2.1.9 Implikasi Pembelajaran Sastra 39](#_Toc173701270)

[2.2 Penelitian Terdahulu 39](#_Toc173701271)

[2.3 Kerangka Pikir 44](#_Toc173701272)

[BAB III METODOLOGI PENELITIAN 46](#_Toc173701273)

[3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian 46](#_Toc173701275)

[3.2 Prosedur Penelitian 48](#_Toc173701278)

[3.3 Sumber Data 48](#_Toc173701279)

[3.4 Wujud Data 49](#_Toc173701280)

[3.5 Teknik Pengumpulan Data 50](#_Toc173701281)

[3.6 Teknik Analisis Data 51](#_Toc173701282)

[3.7 Teknik Penyajian Hasil Analisis 52](#_Toc173701283)

[BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 53](#_Toc173701259)

[4.1 Hasil Penelitian 51](#_Toc173701282)

[4.2 Pembahasan 74](#_Toc173701282)

[BAB V PENUTUP 78](#_Toc173701259)

[5.1 Simpulan 78](#_Toc173701282)

[5.2 Saran 79](#_Toc173701282)

[DAFTAR PUSTAKA 80](#_Toc173701259)

[LAMPIRAN 84](#_Toc173701288)

[BIODATA PENULIS 99](#_Toc173701288)

# DAFTAR BAGAN

[Bagan 1 Kerangka Pikir 44](file:///C:\SKRIPSI%202024\Proposal%20Skripsi%20Revisi.docx#_Toc158474746)

[Bagan 2 Desain Penelitian 47](file:///C:\SKRIPSI%202024\Proposal%20Skripsi%20Revisi.docx#_Toc158474747)

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penampilan Kale 55

Gambar 2. Penampilan Kale 55

Gambar 3. Penampilan Dinda 56

Gambar 4. Penampilan Dinda 56

Gambar 5. Tindakan Peduli Kale 69

Gambar 6. Tindakan Peduli Kale 69

Gambar 7. Tindakan Posesif Kale 70

Gambar 8. Tindakan Dinda 72

# DAFTAR TABEL

[Tabel 4.2.1 Watak Kale dan Dinda 1 75](#_Toc173696640)

# DAFTAR LAMPIRAN

[Lampiran 1 Sinopsis film *Story of Kale: When Someone’s in Love* 85](#_Toc173696640)

[Lampiran 2 Profil Penulis Film 86](#_Toc173696640)

[Lampiran 3 Modul Ajar 87](#_Toc173696641)

[Lampiran 4 Jurnal Bimbingan 93](#_Toc173696643)

[Lampiran 5 Berita Acara Bimbingan Skripsi 96](#_Toc173696643)

[Lampiran 6 Berita Acara Ujian Skripsi 97](#_Toc173696643)

[Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Plagiat 98](#_Toc173696643)

# BAB I

# PENDAHULUAN

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ratna (2005) karya sastra merupakan rekaan atau yang lebih sering disebut imajinasi. Imajinasi dalam karya sastra adalah imajinasi yang berdasarkan kenyataan. Sugihastuti (2007) karya sastra merupakan media yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan gagasan-gagasan dan pengalamannya. Karya sastra juga dapat merefleksikan pangdangan pengarang terhadap berbagai masalah yang diamati di lingkungannya. Karya sastra dapat diartikan sebagai sebuah ungkapan batin seseorang melalui bahasa sebagai penggambarannya atas wawasan pengarang mengenai kenyataan yang ada di dalam kehidupan, khayalan murni pengarang yang tidak berkaitan dengan realita hidup dan dapat pula digambarkan dengan pencampuran kedua hal tersebut, Rohman & Wicaksono (dalam Habibati, dkk. 2022).

Karya sastra tidak hanya muncul dalam bentuk novel, cerpen, puisi, atau drama, tetapi juga dapat ditemukan dalam bentuk film. Film merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sangat populer saat ini, karena menggabungkan unsur visual dan audio untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik. Kedua komponen ini, yaitu visual dan audio bekerja sama untuk membentuk suatu media yang efektif dalam menyampaikan berbagai informasi. Film dapat digunakan untuk mengangkat isu-isu sosial, memberikan hiburan atau menyampaikan materi pendidikan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Film didefinisikan sebagai sebuah karya seni yang berasal dari kombinasi berbagai komponen kreatif, Seperti musik, seni rupa, seni suara, drama atau teater dan teknologi dan menggunakan gambar sebagai bentuk visualisasinya. Film merupakan sarana komunikasi yang efektif. Film menjadi bentuk karya sastra yang dapat menggambarkan kehidupan masyarakat dengan baik.

Perkembangan industri film di Indonesia semakin berkembang. Genre film juga bervariatif. Mulai dari genre romantis, komedi, horor dan lain sebagainya. Di Indonesia, terdapat beberapa genre film yang populer di kalangan masyarakat khususnya di kalangan remaja, salah satunya adalah genre film romantis. Film romantis banyak digemari oleh remaja karena film ini menayangkan kisah atau cerita cinta yang mampu menghangatkan hati dan dapat membangkitkan beragam emosi. Film romantis Indonesia juga sering mengangkat kisah cinta remaja, hal ini juga yang memungkinkan membuat remaja merasa lebih terhubung dengan alur ceritanya.

Tokoh merupakan aktor atau pemain dalam sebuah cerita, sedangkan cara pengarang menggambarkan karakter atau watak dalam cerita film dikenal sebagai penokohan. Perwatakan para tokoh atau pemain dalam karya fiksi adalah sebuah nalar dan perasaan mereka, yang dapat mencakup penampilan dan kebiasaan mereka (Minderop, 2005:95). Perwatakan tokoh atau pemain menjadi unsur penting dalam sebuah film. Melalui gambaran perwatakan tokoh, penonton bisa mengetahui alur pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Penggambaran watak tokoh dapat dipengaruhi oleh banyak faktor seperti, faktor kepribadian, penampilan tokoh atau faktor lain yang berperan dalam proses pembentukkan watak tokoh dalam sebuah cerita (Albertine Minderop, 2005:8-9).

Watak merupakan sifat manusia yang timbul dari faktor bawaan sejak lahir, pengaruh pendidikan, dan pengalaman yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar atau orang lain disekitarnya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang juga dapat mempengaruhi watak dan karakter seseorang, khususnya pada peserta didik dalam dunia Pendidikan. Realita yang terjadi saat ini, banyak kasus yang menunjukkan lemahnya watak dan karakter peserta didik di dunia Pendidikan. Ini sejalan dengan pandangan bahwa era modern ini, karakter menjadi faktor yang sangat penting. Namun, karakter pada generasi muda telah menunjukkan tanda-tanda penurunan, Mardiana (dalam Nofasari, dkk. 2023). Usia remaja yang labil dan lingkungan yang tidak kondusif menyebabkan peserta didik terjerumus ke dalam lingkaran pergaulan yang salah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam membangun watak dan karakter pada peserta didik. Pembelajaran sastra dalam mata pelajaran Bahasa dan sastra Indonesia menggunakan karya sastra untuk memperluas wawasan, meningkatkan moralitas, serta meningkatkan keterampilan berbahasa, Safitri & dkk (dalam Nofasari, dkk. 2023). Dengan mempelajari tokoh dan perwatakan dalam sastra, diharapkan peserta didik dapat mengaitkan karya sastra dengan pengalaman kehidupan nyata yang mereka alami, Desetyawan (dalam Nofasari, dkk. 2023).

Film *Story of Kale: When Someone’s in Love* sebuah film karya M.Irfan Ramli dan di sutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko menarik perhatian penulis untuk meneliti dan mengulas isi di dalamnya, karena Film ini menceritakan kisah hubungan asmara yang sering terjadi di kehidupan nyata serta pentingnya membentuk watak baik sejak dini. Peneliti akan menganalisis watak tokoh atau pemeran utama pada film menggunakan teori dari Albertine Minderop (2005) yaitu dengan menggunakan metode langsung *(telling)* dan metode tidak langsung *(showing)*. Teori ini dapat digunakan untuk menganalisis perwatakan tokoh dalam suatu cerita dilihat dari nama tokoh, dialog, penampilan tokoh, dan tindakan atau tingkah laku (Albertine Minderop, 2005:8-27). Peneliti tertarik untuk membahas mengenai bagaimana perwatakan tokoh utama pada film yang berjudul *Story of Kale: When Someone’s in Love* Karya M.Irfan Ramli dan implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dengan demikian, dapat di identifikasikan permasalahan penelitiannya yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana unsur intrinsik pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli?
2. Bagaimana unsur ekstrinsik pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli?
3. Bagaimana penokohan pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli?
4. Bagaimana watak tokoh Kale dan Dinda pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli?
5. Mengapa tokoh Kale pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love* melakukan tindak kekerasan terhadap kekasihnya?
6. Bagaimana implikasi pembelajaran watak tokoh utama pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli?

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokus secara khusus pada watak tokoh utama dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love*. Dengan pembatasan ini, peneliti akan lebih terfokus sehingga menghasilkan analisis yang lebih komprehensif. Hal ini juga memungkinkan peneliti untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana watak pada tokoh utama serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana perwatakan tokoh Kale dan Dinda dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli?
2. Bagaimana implikasi pembelajaran perwatakan tokoh utama dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli di SMA?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan penelitian tersebut, tujuan penelitiannya dirumuskan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perwatakan tokoh utama yaitu Kale dan Dinda dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli.
2. Mendeskripsikan implikasi pembelajaran perwatakan tokoh utama dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli di SMA.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk memperluas pemahaman dan memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang kajian sastra dan pendidikan. Temuan-temuan yang dihasilkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin menggali lebih dalam mengenai perwatakan dalam film serta implikasinya dalam konteks pendidikan. Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan solusi nyata terhadap permasalahan yang diteliti atau mendukung pengambilan keputusan yang lebih efektif san akurat.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian adalah manfaat yang relevan secara ilmiah, karena dapat mengembangkan suatu ilmu dari sudut pandang teoretis. Manfaat teoretis merupakan keuntungan yang terkait dengan kemajuan teori pembelajaran dalam jangka panjang. Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi diantaranya, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam ilmu kajian karya sastra, untuk mengungkap sebuah watak tokoh menggunakan teori Albertine Minderop (2005) yaitu metode langsung *(telling)* dan metode tidak langsung *(showing)*. Kemudian, Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan tentang perwatakan tokoh dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis mempengaruhi komponen pembelajaran secara langsung. Manfaat praktis dapat membantu memecahkan masalah secara praktis dan mudah. Hasil penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik, tetapi juga dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat secara langsung, karena solusi yang diusulkan dapat diimplementasikan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, manfaat praktis ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar bagi siswa dan dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat secara langsung.

1. Bagi pendidik, penelitian ini dapat di gunakan sebagai acuan dalam memilih materi pembelajaran, terutama dalam konteks pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya satra.
2. Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sastra. Selain itu, perwatakan yang sudah diperoleh diharapkan bisa diterapkan siswa dalam berperilaku pada kehidupan sehari-hari.
3. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini bisa menjadi inspirasi bagi peneliti lain sebagai acuan dalam meneliti perwatakan pada tokoh.

# BAB II

# KAJIAN TEORI

## **2.1 Landasan Teori**

### 2.1.1 Karya Sastra

Sastra dapat diartikan sebagai karya tulis yang bersifat imajinatif atau khayalan, yang artinya bukan suatu karya tulis yang sesuai dengan kenyataan atau fakta (Minderop, 2018:72). Karya sastra merupakan karya imajinatif, karya fiksi, dan juga ungkapan ekspresi pengarang, Susanto (dalam Hermawan, 2019). Orang menggunakan karya sastra untuk mengungkapkan perasaan dan di pikirkannya melalui penggambaran yang imajinatif. Karya sastra adalah tempat seni yang menunjukkan keindahan dengan menggunakan bahasa yang menarik dan penuh imajinasi, Keraf (dalam Adampe, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karya sastra adalah karya tulis yang bersifat imajinatif dan kreatif. Hasil karya sastra ini bisa bervariasi, termasuk puisi, pantun, cerpen, dan novel. Dengan demikian, karya sastra tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan wawasan dan pengalaman baru bagi pembaca, mengajak mereka untuk merasakan dan memahami berbagai perspektif melalui kata-kata yang dipilih dengan cermat.

### 2.1.2 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik dalam sebuah cerita merupakan elemen-elemen yang membentuk struktur dan karakteristik cerita yang terdapat dalam sebuah film. Menurut Ramdan (2020), unsur intrinsik mencakup beberapa aspek penting, seperti tema, tokoh dan penokohan, plot, latar, sudut pandang, gaya bahasa dan amanat. Setiap unsur ini saling berkontribusi dalam membangun keseluruhan cerita. Berikut unsur-unsur intrinsik dalam cerita:

1. Tema

Setiap karya atau tulisan tentunya memiliki sebuah tema. Sutarni dan Sukardi (2008), tema merupakan inti dari cerita yang mempengaruhi semua aspek di dalamnya, baik unsur ektrinsik maupun unsur intrinsik. Tema sebuah cerita adalah ide utama atau gagasan utama yang disampaikan pengarang. Tema bisa disampaikan secara jelas, di mana pengarang dengan tegas mengemukakan maksudnya, atau secara samar, di mana ide tersebut tersirat dan memerlukan interpretasi dari pembaca. Dalam kedua cara tersebut, tema memainkan peran penting dalam membentuk makna keseluruhan cerita, membantu pembaca memahami pesan yang ingin disampaikan, serta menciptakan hubungan emosional antara pembaca dan karya yang dibaca

1. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita. tokoh dalam cerita secara tidak langsung membantu pembaca untuk memahami sebuah peristiwa. Sedangkan penokohan merupakan cara bagi penulis atau pengarang untuk menguraikan watak dan karakter tokoh tersebut, sehingga pembaca dapat mengenali dan memahami siapa mereka. Proses penokohan ini dapat tercermin dalam berbagai elemen, seperti percakapan yang diucapkan oleh tokoh, pemikiran dan perasaan mereka, serta bagaimana mereka bereaksi dan menghadapi berbagai situasi yang muncul dalam cerita. Penokohan yang baik juga dapat meningkatkan daya tarik cerita, membuat pembaca semakin tertarik untuk mengikuti perjalanan dan perkembangan para tokoh sepanjang alur.

1. Plot

Plot atau alur cerita didefinisikan sebagai keseluruhan rangkaian peristiwa yang terjadi dalam cerita, plot atau alur cerita merupakan komponen penting dalam membentuk sebuah karya. Plot, yang juga dikenal sebagai alur, terdiri dari kumpulan peristiwa atau kejadian yang menggambarkan hubungan sebab dan akibat dari berbagai situasi yang dialami oleh tokoh. Dalam sebuah cerita, plot tidak hanya sekadar menjelaskan apa yang terjadi, tetapi juga menghubungkan peristiwa-peristiwa tersebut secara logis dan emosional. Melalui plot yang kuat dan terencana dengan baik, pembaca dapat merasakan keterlibatan yang mendalam dengan cerita, serta memahami pesan dan tema yang ingin disampaikan oleh pengarang.

1. Latar

Latar merupakan elemen cerita yang mencangkup semua informasi terkait dengan setting di mana cerita itu berlangsung. Elemen ini mencangkup waktu, lokasi atau tempat kejadian, serta suasana yang melingkupi peristiwa yang diceritakan. Dengan menghadirkan latar yang terperinci, penulis dapat menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan membantu pembaca merasakan dan memahami konteks di mana tokoh-tokoh berinteraksi dan peristiwa terjadi. Wicaksono (2017), latar adalah elemen cerita yang memberikan dasar atau fondasi yang mengacu pada situasi tempat, waktu, dan konteks sosial yang digunakan untuk mengembangkan peristiwa cerita.

1. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara penulis melihat atau menempatkan dirinya dalam cerita dan memiliki peran yang sangat penting dalam memengaruhi bagaimana cerita tersebut disampaikan kepada pembaca. Sudut pandang merupakan teknik, strategi, dan taktik yang dipilih secara sengaja oleh penulis untuk menyampaikan ide-ide dalam cerita. Sudut pandang yang konsisten dan efektif dapat meningkatkan kekuatan narasi, membantu pembaca untuk lebih terhubung dengan cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Jenis-jenis sudut pandang dalam cerita:

1. Sudut pandang orang pertama

Sudut pandang orang pertama menggunakan kata ganti “aku” untuk menjadikan karakter utama. Dengan menggunakan sudut pandang ini, penulis memungkinkan pembaca untuk merasakan pengalaman secara langsung melalui mata dan pikiran karakter utama. Hal ini menciptakan keterlibatan emosional yang mendalam, karena pembaca dapat merasakan perasaan, pikiran, dan konflik yang dialami oleh tokoh utama seolah-olah mereka juga mengalaminya. Teknik ini tidak hanya membuat alur cerita lebih hidup, tetapi juga memberikan dimensi tambahan pada pengalaman membaca, sehingga pembaca dapat merasakan nuansa yang lebih kaya dan mendalam dari setiap peristiwa yang terjadi dalam cerita

1. Sudut pandang orang kedua

Sudut pandang orang kedua menggunakan kata ganti "kamu" sebagai karakter utama. Dengan menggunakan sudut pandang ini, penulis menciptakan pengalaman di mana pembaca merasa seolah-olah sedang berbicara langsung dengan tokoh lain dalam cerita. Pembaca dibuat seperti melakukan komunikasi dengan pihak yang lain dalam cerita. Teknik ini memberikan nuansa yang unik, karena pembaca tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga merasa seolah-olah mereka aktif berpartisipasi dalam alur cerita.

1. Sudut pandang orang ketiga

Sudut pandang orang ketiga biasanya berfokus pada kata ganti seperti "dia, ia, dan mereka". Dengan menggunakan sudut pandang ini, penulis dapat memberikan gambaran yang lebih luas tentang peristiwa yang terjadi, karena narator memiliki pengetahuan yang lebih lengkap tentang semua karakter dan situasi yang ada. Dengan cara ini, penulis dapat menciptakan ketegangan dan misteri, karena pembaca dapat melihat situasi dari sudut pandang yang lebih objektif.

1. Gaya Bahasa

Cara pengarang menguraikan ceritanya atau pengarang menyampaikan pikirannya dengan menggunakan bahasa yang khas dalam penyusunan cerita, sehingga menciptakan kesan yang diinginkan. Gaya bahasa ini dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti penggunaan majas, yang memberikan keindahan dan kedalaman pada tulisan, serta pilihan kata atau diksi yang tepat untuk menggambarkan suasana hati dan karakter. Selain itu, kecermatan dalam memilih kalimat juga berperan penting, karena kalimat yang baik akan memperjelas maksud pengarang dan membuat cerita lebih menarik untuk dibaca.

1. Amanat

Dalam karya sastra, amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Pesan ini sangat penting karena menunjukkan bahwa cerita yang dibaca tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga memiliki makna yang lebih dalam. Dengan adanya amanat, pembaca bisa mendapatkan pelajaran atau wawasan baru dari cerita tersebut. Hal ini berarti bahwa karya sastra bisa memberikan berbagai manfaat, seperti memperluas pemahaman, menggugah emosi, atau bahkan menginspirasi tindakan positif.

### 2.1.3 Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik merupakan elemen-elemen yang membentuk struktur cerita film yang terdapat diluar alur dalam sebuah cerita film. Pemahaman terhadap unsur ekstrinsik ini penting bagi penonton untuk dapat mengapresiasi film secara lebih menyeluruh, melihat bagaimana berbagai faktor luar dapat memengaruhi dan membentuk narasi serta karakter dalam film (dalam Ramdan, 2020). Unsur ekstrinsik mencangkup beberapa aspek, yaitu:

1. Nilai Moral

Nilai moral adalah gagasan atau gambaran tentang perilaku dan perbuatan yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penonton. Nilai-nilai ini sering kali mencakup hal-hal yang positif dan baik, yang bisa dijadikan teladan atau contoh bagi penonton. Nilai moral ini biasanya didasarkan pada budi pekerti atau pendidikan moral yang ada di masyarakat, sehingga dapat memberikan panduan bagi individu dalam bertindak dengan baik. Melalui film, nilai moral dapat disampaikan dengan cara yang menarik, membuat penonton tidak hanya terhibur, tetapi juga terinspirasi untuk menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

1. Psikologi Pengarang

Psikologi pengarang sangat berpengaruh dalam memilih tema, membuat karakter, dan mengembangkan plot cerpen. Psikologi pengarang mencakup perasaan, pikiran, dan kondisi emosional yang dialami pengarang, dan hal-hal ini dapat tercermin dalam cerita yang dibuatnya. Pengarang yang mengalami kondisi psikologis yang rumit atau gelap cenderung mengeksplorasi tema-tema yang kuat dan karakter yang ambigu. Hal ini dapat menghasilkan cerita yang penuh dengan konflik internal yang kuat dan ketegangan emosional. Sebaliknya, jika pengarang berada dalam keadaan mental yang stabil dan bahagia, cerita yang dihasilkan mungkin memiliki nuansa yang lebih optimis dan penuh harapan.

1. Nilai Agama

Nilai agama merujuk pada prinsip-prinsip yang berkaitan dengan ajaran agama tertentu. Dalam sebuah cerita, nilai-nilai ini sering kali muncul melalui penggambaran berbagai aturan dan keyakinan yang dianut oleh karakter-karakter dalam cerita. Kata-kata dan konsep seperti Tuhan, makhluk ghaib, dosa, serta surga dan neraka sering digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan keagamaan. Nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah cerita ini bisa menjadi pelajaran hidup yang berharga, mengajak pembaca atau penonton untuk merenungkan makna dari tindakan dan keputusan yang diambil dalam konteks agama. Melalui cerita, kita bisa belajar tentang bagaimana menjalani hidup yang sesuai dengan prinsip-prinsip agama dan menjalani hubungan yang baik dengan sesama.

1. Nilai Sosial

Nilai-nilai sosial yang terkait dengan kehidupan masyarakat sering kali berupa nasihat-nasihat yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Bagja Waluya (2007), nilai sosial adalah nilai yang ada di masyarakat dan berkaitan dengan sikap dan tindakan manusia. Nilai sosial dapat dilihat dengan mengamati bagaimana tokoh utama berinteraksi dengan tokoh lainnya atau dengan lingkungan dan masyarakat sekitarnya. Dengan memahami nilai-nilai sosial ini, pembaca atau penonton bisa mendapatkan wawasan tentang norma dan perilaku yang dianggap baik dalam masyarakat, sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

### 2.1.4 Karakter Tokoh

Karakter yang digambarkan dalam karya sastra biasanya disebut sebagai penokohan atau perwatakan. Kosasih (dalam Milawasri, 2017) karakter tokoh atau pelaku merupakan istilah yang digunakan pengarang untuk menggambarkan dan mengembangkan karakter yang terlibat dalam sebuah cerita. Sedangkan menurut Zaidan (dalam Milawasri, 2017) Proses penampilan karakter melalui pemberian sifat pada karakter, kebiasaan, atau watak karakter dalam sebuah cerita dikenal sebagai karakterisasi karakter.

Jenis-jenis karakter pada tokoh:

1. Protagonis

Protagonis merupakan tokoh utama dari suatu karya sastra. Tokoh ini biasanya memiliki karakter yang baik dan diidamkan atau digemari oleh penonton. Tokoh protagonis biasanya memiliki sifat atau watak yang baik dan bersifat positif. Tokoh ini biasamya memiliki watak yang jujur, sabar, rendah hati, suka menolong dan lain-lain. tokoh protagonis tidak selalu menjadi pemeran utama, namun mereka memegang kendali dalam menyelesaikan konflik atau permasalahan dalam sebuah cerita. Tokoh ini sering dihadapkan dengan tokoh antagonis yang memiliki karakter jahat.

1. Antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh yang wataknya di benci atau tidak disenangi oleh penonton karena sifatnya yang dinilai merugikan dan menyebalkan. Tokoh antagonis memiliki karakter yang kuat dimana tokoh ini dapat memunculkan konflik atau permasalahan dalam suatu cerita. Tokoh ini divisualkan sebagai tokoh yang memiliki watak buruk atau bersifat negatif. Contohnya yaitu memiliki watak pembohong, sosok yang sombong, iri dan meghalalkan segala cara agar apa yang di inginkan dapat terpenuhi. Tokoh antagonis ini biasanya menjadi lawan atau memusuhi tokoh protagonis.

1. Tritagonis

Tritagonis disebut sebagai tokoh penengah. tokoh ini biasanya muncul di dalam cerita sebagai penengah antara pertengkaran atau konflik antara tokoh antagonis dan protagonis. Karakter tritagonis sering digambarkan sebagai sosok yang bijak dan berwibawa, karena mereka memiliki kemampuan untuk mendamaikan pihak-pihak yang berselisih. Tokoh ini sering kali menawarkan solusi atau saran yang membantu kedua belah pihak melihat situasi dari sudut pandang yang berbeda. Dapat disimpulkan, bahwa tokoh ini hadir dalam cerita sebagai orang yang mencari solusi yang terbaik dari permasalahan yang terjadi dalam sebuah cerita.

1. Figuran

Tokoh yang bersifat sebagai pelengkap dan tidak terlalu memiliki peranan penting dalam sebuah cerita di sebut dengan tokoh figuran. Dialog milik figuran pun hanya satu atau dua kalimat saja. Namun keberadaannya membuat pembaca bisa merasakan latar tempat, suasana, dan waktu dari sebuah cerita atau film. Tokoh figuran biasanya memiliki watak netral atau busa juga memiliki watak yang senang menyebarkan isu-isu yang belum jelas kepastiannya dan mencampuri urusan orang lain. Tokoh ini sering disebut sebagai tokoh pembantu atau tokoh tambahan.

Maka, dapat di simpulkan bahwa karakter pada tokoh atau pemain merupakan penggambaran karakter diri pada tokoh yang di gambarkan oleh pengarang dalam sebuah karya sastra. Karakter ini membantu pembaca memahami cerita dan terhubung dengan tokoh-tokoh yang ada. Dalam sebuah cerita, karakter dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu tokoh protagonis, antagonis, tritagonis, dan figuran.

### 2.1.5 Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan aktor atau pemain dalam sebuah cerita, sedangkan cara pengarang menggambarkan karakter atau watak dalam cerita film di kenal sebagai penokohan. Watak merupakan sifat atau ciri khas seorang tokoh yang menjadi pembeda antara tokoh satu dengan tokoh yang lainnya dalam suatu cerita, Suhendra (dalam Boimau, dkk. 2022). Watak merupakan kepribadian seseorang yang dikaitkan dengan sifat yang tidak bisa berubah, misalnya sifat jujur yang ada pada seseorang, Kartono (dalam Wibawa, 2009). Dalam megenalkan tokoh dan menentukan watak pada pemain, penulis menggunakan dua cara. Pertama yaitu dengan menggunakan metode langsung atau disebut *telling* dan yang kedua, menggunakan metode tidak langsung atau bisa disebut *showing.* Dalam metode ini, adanya keterlibatan atau partisipasi penulis dalam mengenalkan tokoh agar penonton bisa memahami dan menghayati watak tokoh berdasarkan penjelasan pengarang atau penulis (Minderop, 2005:6).

Metode langsung atau bisa disebut dengan *telling* inimengandalkan watak pada tokoh dan komentar yang keluar secara langsung dari pengarang atau penulis, Pickering dan Hoeper (dalam Minderop, 2005:6). Sedangkan tidak langsung atau *showing* yaitupenulis menempatkan dirinya di luar cerita, dengan memberikan perwatakan mereka melalui dialogdan tindakan*,* Pickering dan Hoeper (dalam Minderop, 2005:6). Untuk menentukan watak pada tokoh menggunakan dua metode yaitu metode langsung atau disebut dengan *telling* dan metode tidak langsung atau *showing,* (Minderop, 2005:6-49).

Dari beberapa uraian di atas, simpulan yang kita dapat ialah watak merupakan kepribadian sifat seseorang yang bersifat tetap atau tidak berubah. Dalam sebuah cerita, kita dapat menemukan watak masing-masing tokoh dengan menggunakan metode langsung atau *telling* dan metode tidak langsung atau *showing.* Metode langsung memungkinkan pengarang untuk secara langsung menjelaskan watak pada tokoh, sedangkan metode tidak langsung pengarang menggambarkan watak tokoh secara tidak langsung atau samar-samar.

1. Metode Langsung atau *Telling*

Metode langsung atau *telling* yaitu pengarang atau penulis secara langsung menguraikan dan menggambarkan bagaimana keadaan watak pada tokoh, misalnya pengarang mengatakan bahwa tokoh tersebut memiliki watak yang keras dan juga cerewet, Dermawan (dalam Putra, 2021). Pemaparan yang dilakukan secara langsung oleh pengarang atau penulis disebut metode langsung. Dengan menggunakan metode langsung ini, pengarang terlibat langsung dalam memperkenalkan watak tokoh dengan jelas. Hal ini memungkinkan pembaca atau penonton untuk memahami dan meresapi perwatakan tokoh berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh pengarang atau penulis, (Minderop, 2005:8). Dalam metode ini pengarang dengan jelas menggambarkan perwatakan tokoh melalui narasinya sendiri. Jadi, pembaca atau penonton secara langsung dapat memahami perwatakan tokoh melalui narasi tersebut. Metode langsung atau *telling* mencangkup: Karakterisasi: Penggunaan Nama Tokoh, Melalui Penampilan Tokoh, dan Melalui Tuturan Pengarang,(Minderop, 2005: 8).

1. Perwatakan menggunakan nama tokoh

Nama tokoh dalam suatu karya sastra seringkali digunakan untuk menciptakan dan mengembangkan ide, untuk memperjelas watak seorang tokoh. Penulis memberikan nama kepada tokoh untuk memberikan karakteristik unik yang membedakan mereka dari tokoh lain. Nama tokoh dapat mengandung kiasan sastra, (Minderop, 2005:8). Watak tokoh disebut juga dengan penokohan. Perwatakan dan penokohan saling berkaitan. Penokohan adalah tentang bagaimana seorang pengarang atau penulis mendefinisikan dan memilih pemainnya serta memberi nama pada pemain tersebut. perwatakan berhubungan dengan bagaimana watak asli atau sifat yang ada sejak lahir dan sulit untuk di ubah yang dimiliki oleh tokoh tersebut.

Misalnya nama Kartini, yang berasal dari budaya Jawa Islam di Indonesia, mmemiliki makna “kegiatan terselubung”. Sesuai dengan namanya, Kartini, anak Bupati Jepara, dikenal sebagai individu yang sangat aktif, cepat tanggap, pandai, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Kartini berkeinginan untuk meningkatkan pendidikan, terutama bagi kaum perempuan, demi masa depan bangsa. Kartini mengajar anak-anak desa secara rahasia di tepi sungai karena orang tua mereka belum mengizinkan anak-anak mereka untuk menuntut ilmu. Di samping itu, pamannya memberi Kartini julukan “Trinil” atau “Nil” yang memiliki makna burung kecil yang lincang dan cerewet, Setyaningrum (2018).

1. Perwatakan melalui penampilan tokoh

Penampilan atau pakaian yang dikenakan oleh tokoh mampu memperjelas dan mempertajam bagaimana watak tokoh tersebut. Penampilan tokoh yang dimaksud, seperti apa yang dikenakannya atau seperti apa ekspresinya, (Minderop, 2005:10-11). Untuk melengkapi penggambaran karakterisasi secara visual pada tokoh di dalam sebuah film, penampilan tokoh perlu diperhatikan. Hal ini membantu menciptakan kesan yang kuat dan memengaruhi cara penonton melihat serta merasakan karakter tersebut.

Misalnya penampilan *konventional style* biasanya terlihat sangat sederhana, dengan memakai pakaian berwarna abu-abu, hitam, putih atau warna pucat lainnya. Orang-orang yang berpakaian dengan cara ini biasanya tidak mempertimbangkan penampilan untuk terlihat keren saat berada di sekolah, kampus, kantor atau lingkungan sekitar. Mereka tergolong memiliki kepribadian yang tertutup, pemalu, tidak percaya diri, membosankan, enggan mengambil risiko, dan lebih suka mengenakan pakaian yang mudah diterima masyarakat dari pada yang mereka inginkan (Binus University, 2021).

1. Perwatakan dengan tuturan pengarang

Metode ini memberi pengarang atau penulis banyak kebebasan untuk menulis sebuah cerita. Pengarang mengomentari watak pada tokoh hingga merasuk ke dalam pikiran, perasaan dan gejolak batin tokoh. Dengan cara ini, pengarang akan mengawasi karakter tokoh-tokoh tersebut. Pengarang tidak hanya menarik perhatian penonton terhadap komentarnya mengenai watak pada tokoh itu, tetapi juga berusaha untuk membentuk persepsi pembaca terhadap tokoh yang di ceritakan, (Minderop, 2005:15-16).

1. Metode Tidak Langsung atau *Showing*

Metode tidak langsung mengharuskan pembaca atau penonton berpikir sendiri tentang karakter yang digambarkan oleh pengarang. Dalam metode ini, pengarang tidak menggambarkan secara langsung watak pada tokohnya. hal ini sependapat dengan Dermawan (dalam Putra, 2021) menyatakan bahwa, jika pengarang samar-samar ketika memberitahukan keadaan tokoh-tokoh dalam cerita, maka bisa dikatakan bahwa penggambaran tokoh-tokohnya menggunakan metode tidak langsung.

(Minderop, 2005:22) Metode tidak langsung atau *showing*, pengarang membiarkan tokoh-tokohnya menggambarkan sendiri watak mereka melalui dialog dan tindakan. Dalam situasi ini, penonton memiliki kesempatan untuk mempertimbangkan karakter masing-masing tokoh secara pribadi. Metode *showing* mencangkup: Dialog dan tingkah laku.

1. Perwatakan melalui dialog

Dialog pada tokoh dapat menggambarkan karakter yang diperankan, sehingga dari dialog, penonton dapat melihat dan berimajinasi mengenai bagaimana watak dari seorang tokoh. Perwatakan melalui dialog ini dapat juga dilihat dari tingi rendahnya suara dan cepat tidaknya cara berbicara. Perwatakan yang muncul melalui dialog terbagi menjadi: apa yang dikatakan penutur (pembicara) dan jati diri atau identitas tokoh yang dituju penutur (pembicara).

1. Apa yang dikatakan penutur (pembicara)

Pembaca atau penonton harus memperhatikan isi dialog. Bila si pembicara selalu menceritakan mengenai dirinya sendiri, maka ia adalah tokoh yang selalu berpusat pada diri sendiri dan membosankan. Kemudian, jika si pembicara terus menerus menceritakan tokoh lain, ia akan terkesan sebagai orang yang senang bergunjing dan suka mengganggu urusan orang lain. (Minderop, 2005-23).

1. Jati diri atau identitas tokoh yang dituju oleh penutur (pembicara)

Identitas penutur merupakan tuturan yang diungkapkan oleh seorang protagonis (tokoh sentral), (Minderop, 2005: 25). Penutur yang dimaksud adalah tuturan yang disampaikan oleh tokoh lain dalam sebuah cerita, tuturan yang diucapkan oleh tokoh tertentu mengenai watak tokoh lainnya. Misalnya ketika tokoh A mengatakan dalam dialognya bahwa tokoh B memiliki karakter yang kurang baik, ia memiliki watak yang suka mencuri dan berbohong.

1. Perwatakan melalui tindakan para tokoh

Perwatakan pada tokoh bisa dilihat melalui tindakan dan tingkah laku para tokoh. Hal ini dimungkinkan karena ketika seorang tokoh melakukan suatu tindakan akan menggambarkan perasaan yang sedang dialami oleh tokoh tersebut. Setiap karakter yang berperan sebagai tokoh dalam cerita memiliki tujuan tertentu berdasarkan tindakan yang mereka lakukan, yang sesuai dengan karakternya.

Perwatakan seorang tokoh dapat dilihat melalui tingkah lakunya. Menurut Henry James, dikutip oleh Pickering dan Hoeper, (dalam Minderop, 2005:38) mengatakan bahwa perkembangan kepribadian pada tokoh dapat dilihat dari tindakan dan perilaku, hal itu bisa menunjukkan bagaimana watak tokoh yang ditampilkan dalam tindakannya. Pengarang biasanya menciptakan watak dan karakter melalui tindakan. Pemahaman peristiwa perlu dilakukan agar bisa memahami watak pada tokoh. Perwatakan melalui tindakan juga bisa dilihat dari tingkah laku, ekspresi dan bahasa tubuh dari para tokoh atau pemain film.

Watak tokoh yang dihadirkan bisa berupa watak baik atau buruk. Tujuan pemaparan kedua watak ini adalah agar pembaca atau penonton dapat mengambil hikmah dibalik watak pada masing-masing tokoh. Perwatakan pada tokoh dapat dilihat dengan menggunakan metode *showing*. Dengan memperhatikan dialog dan tindakan para tokoh atau pemainnya. Perwatakan dibagi menjadi beberapa bagian melalui tindakan para tokoh:

* + - * 1. Perwatakan melalui tingkah laku

Untuk membangun pemahaman watak berdasarkan tingkah laku, penting bagi pembaca atau penonton untuk bisa mengamati secara detail setiap peristiwa apa saja yang ada dalam alur carita. Setiap tindakan, reaksi, dan interaksi yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam cerita mencerminkan bagaimana watak mereka. Peristiwa-peristiwa ini bisa menampilkan watak karakter para tokoh, (Minderop, 2005:38).

Misalnya “Arman melompat ke atas meja yang posisinya ada di paling belakang. Semua temannya melihat kearah arman. Namun, arman tidak peduli. Teman-temannya memberi peringatan kepada arman, agar arman segera turun dari meja. Namun, arman justru menari sambil tertawa terbahak-bahak. Setelah itu, tak lama guru memasuki ruang kelas itu. Arman terkejut dan spontan langsung melompat, bermaksud turun dari meja, tetapi arman jatuh terguling-guling di lantai kelas itu”. Dari contoh ini kita dapat melihat bahwa arman memiliki watak yang nakal dan tidak sopan dari tingkah lakunya (Khatijah, 2020).

* + - * 1. Ekspresi wajah

Ekspresi wajah atau gerakan tubuh biasanya tidak terlalu signifikan dibandingkan dengan tingkah laku, namun hal ini tidak selamanya terjadi. Dalam beberapa kasus, tingkah laku yang tidak jelas atau spontan dan tidak disadari seringkali memberi pembaca gambaran tentang keadaan batin, kondisi mental, atau perasaan sang tokoh, Pickering dan Hoeper (dalam Minderop, 2005:42). Ekspresi wajah dalam karakterisasi berperan dalam membentuk perwatakan atau watak. Mislanya, ekspresi wajah tokoh Christine mencerminkan watak yang penuh tanda tanya, terkadang diselingi senyum mengejek, sambil mengucapkan kata-kata yang menuduh tokoh Lavinia (Vinnie) misterius, (Minderop, 2005:42-23).

### 2.1.6 Definisi Film

Karya sastra yang berupa gambar bergerak dibarengi dengan adegan yang menggambarkan jalannya sebuah alur cerita adalah definisi dari film. Film mengacu pada media audiovisual yang tidak hanya menghibur saja, tetapi juga memberi informasi dan juga dapat menyentuh emosi penontonnya (Palapah dan Syamsudin 1986) film merupakan media yang memadukan kata dan gambar yang bergerak. Hiawan Pratista (dalam Hajar, dkk. 2022), sinema merupakan media audio visual yang memadukan kedua unsur, yaitu cerita dan film. Untuk membentuk sebuah film, kedua komponen ini bekerja sama dan berkesinambungan satu sama lain.

Ada banyak jenis film, termasuk film cerita pendek yang berdurasi kurang dari 60 menit, yang sering digunakan sebagai batu loncatan untuk pembuatan film panjang. Film panjang biasanya berdurasi 90 hingga 100 menit sedangkan film cerita pendek berdurasi kurang dari 60 menit. Jadi, bisa disimpulkan bahwa film adalah karya sastra yang berupa gambar bergerak dibarengi sebuah adegan yang di dalamnya terdapat alur cerita. Film bertujuan untuk menghibur dan menyampaikan informasi.

### 2.1.7 Konteks

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konteks adalah uraian atau kalimat yang mendukung kejelasan sebuah makna atau situasi yang berhubungan dengan suatu kejadian. Konteks merupakan sebuah kalimat pendukung yang digunakan untuk menambah kejelasan makna. Dell Hymes (dalam Rapida, 2019) mengemukakan mengenai teori konteks yang ia singkat dengan teori konteks *SPEAKING.* Teori konteks *SPEAKING* adalah sebuah konsep yang mempelajari bagaimana bahasa digunakan dalam hubungannya dengan situasi sosial. *SPEAKING* merupakan singkatan yang merangkum delapan elemen kunci dalam penggunaan bahasa, yaitu *Setting* (situasi), *Participants* (peserta), *Ends* (tujuan), *Act of sequence* (rangkaian tindakan), *Key* (kunci), *Instrumentalities* (alat), *Norms* (norma), dan *Genre* (jenis).

1. *Setting* (situasi)

*Setting* atau situasi dalam komunikasi mencakup waktu dan tempat di mana percakapan berlangsung, serta kondisi psikologis yang mempengaruhi pembicaraan. Memahami situasi ini sangat penting dalam komunikasi karena membantu kita mengerti konteksnya dan menentukan cara yang tepat untuk berkomunikasi*.*. Hal ini tidak hanya membantu kita dalam memahami pesan yang disampaikan, tetapi juga membimbing kita dalam memilih kata-kata dan gaya berbicara yang sesuai dengan situasi yang sedang berlangsung.

1. *Participants* (peserta)

*Participants* atau peserta dalam komunikasi adalah semua orang yang terlibat dalam percakapan atau interaksi. Mereka bisa berperan sebagai pembicara yang menyampaikan pesan atau pendengar yang menerima informasi. Selain itu, peserta juga bisa berperan sebagai penyapa yang memulai percakapan atau pesapa yang meresponsnya. Dalam komunikasi, peserta tidak hanya terbatas pada individu-individu tersebut; mereka juga bisa mencakup organisasi atau kelompok yang terlibat dalam pertukaran pesan.

1. *Ends* (tujuan)

Ends atau tujuan dalam komunikasi mengacu pada hasil atau tujuan yang ingin dicapai oleh peserta dalam komunikasi. Setiap berkomunikasi pastinya memiliki tujuan tertentu yang mungkin berbeda-beda, seperti meyakinkan orang lain, memberikan informasi yang jelas, atau bahkan hanya untuk membangun hubungan sosial. Peserta harus memahami tujuan mereka dalam berkomunikasi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dengan memahami dan menyadari tujuan komunikasi, kita dapat membuat percakapan menjadi lebih efektif dan bermakna bagi semua orang yang terlibat.

1. *Act of sequence* (rangkaian tindakan)

*Act sequence* atau rangkaian tindakan adalah tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh peserta dalam komunikasi, termasuk tindakan bahasa dan non-bahasa. Peserta harus mempertimbangkan rangkaian tindakan yang sesuai dengan situasi dan tujuan mereka dalam komunikasi. Mengacu pada bentuk ujaran dan isi ujaran. Bentuk ujaran ini berkenaan dengan kata-kata yang digunakan, bagaimana penggunaannya, dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan.

1. *Key* (kunci)

*Key* atau kunci dalam komunikasi merujuk pada cara atau gaya bagaimana pesan disampaikan kepada orang lain. Ini mencakup tidak hanya kata-kata yang digunakan, tetapi juga nada suara, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan isyarat lainnya. Misalnya, kita bisa menyampaikan pesan dengan gembira, serius, sombong, atau dengan cara yang mengandung sindiran. Cara kita menyampaikan pesan ini mempengaruhi bagaimana orang lain memahami dan meresponsnya. Jadi, memilih kunci yang tepat dalam komunikasi membantu kita agar pesan yang ingin kita sampaikan lebih jelas dan efektif dipahami oleh lawan bicara kita.

1. *Intrumentalities* (alat)

Mengacu pada jalur bahasa yang digunakan, seperti jalur lisan, tertulis, melalui pesa singkat atau telepon. Dalam hal ini, penting bagi peserta untuk memilih metode yang sesuai agar tujuan komunikasi mereka dapat tercapai dengan efektif. Pemilihan metode komunikasi yang tepat sangat berpengaruh pada cara pesan disampaikan dan diterima oleh lawan bicara. Peserta harus memilih alat yang tepat untuk mencapai tujuan dan memperhatikan faktor kunci dalam situasi komunikasi.

1. *Norms* (norma)

Mengacu pada norma atau aturan dalam berinteraksi. Norma-norma ini mencakup cara kita berinteraksi seperti cara bertanya, menyampaikan pendapat dan sebagainya. Peserta dalam percakapan perlu memahami norma-norma ini agar komunikasi berjalan lancar dan efektif. Dengan mematuhi norma-norma ini, kita dapat menghindari kesalahan atau kesalahpahaman yang mungkin terjadi, serta membangun hubungan yang baik dengan orang lain dalam berkomunikasi sehari-hari.

1. *Genre* (jenis)

Bentuk-bentuk atau jenis-jenis komunikasi yang digunakan dalam situasi tertentu, termasuk narasi, pidato, dan wawancara. Penting bagi peserta dalam komunikasi untuk memilih genre yang sesuai dengan situasi dan tujuan mereka. Misalnya, saat kita ingin menyampaikan informasi secara detail, mungkin genre narasi akan lebih efektif daripada genre pidato yang lebih formal. Dengan memilih genre yang tepat, pesan yang ingin kita sampaikan akan lebih mudah dipahami dan lebih efektif dalam mencapai tujuan komunikasi kita.

### 2.1.8 Jenis – jenis Film

Berbagai jenis atau genre film mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan perubahan selera penonton dan kemajuan teknologi. Jenis-jenis film ini tidak hanya dapat berdiri sendiri, tetapi juga seringkali dipadukan dengan genre lain untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan inovatif. Kolaborasi antara genre yang berbeda, seperti perpaduan antara komedi dan horor atau aksi dan drama, mampu menghadirkan warna baru dalam film, memberikan suatu hal yang baru dan menarik bagi penonton. Hal ini juga mendorong para pembuat film untuk berinovasi dan menghasilkan karya-karya yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menggugah pemikiran dan emosi penonton (dalam Riandi, 2022). Berikut adalah jenis-jenis pada film:

1. Komedi

Film komedi merupakan kategori film yang mengedepankan humor dan kesenangan, serta bertujuan untuk menghibur penotonnya. Dalam film-film ini, seringkali terdapat situasi konyol, dialog lucu, dan karakter yang unik yang dapat memicu tawa. Biasanya, film komedi memiliki alur cerita yang ringan dan mudah dipahami, dengan konflik yang diselesaikan dengan cara yang menggelikan. Salah satu ciri khas dari film komedi adalah akhir yang bahagia, di mana semua masalah diselesaikan dan karakter-karakternya dapat merayakan momen kebahagiaan. Film komedi mampu memberikan pengalaman menyenangkan dan menghibur, membuat penonton merasa lebih ceria setelah menontonnya.

1. Horor

Film horor adalah jenis film yang berusaha membangkitkan emosi penonton berupa ketakutan, rasa jijik, atau hal-hal menyeramkan lainnya. Dalam film horor, berbagai teknik digunakan untuk menciptakan suasana mencekam, seperti pencahayaan yang gelap, suara yang tiba-tiba, dan efek visual yang mengejutkan. Di Indonesia, film horor sering kali mengambil inspirasi dari cerita-cerita rakyat dan mitos yang telah berkembang di masyarakat, seperti sosok pocong, tuyul, kuntilanak, dan berbagai makhluk halus lainnya. Selain menghadirkan suasana yang menakutkan, film horor Indonesia juga sering menyisipkan pesan moral atau kritik sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

1. Romantis

Film romantis atau romansa merupakan film yang populer dikalangan kaum muda di Indonesia. Film-film ini biasanya mengisahkan tentang perjalanan cinta antara laki-laki dan perempuan, menyoroti dinamika hubungan yang mereka jalani. Dalam film romantis, penonton diajak menyaksikan berbagai momen manis, penuh gairah, dan emosi yang mendalam, yang menjadi bagian tak terpisahkan dari kisah cinta para tokoh utama. Dengan latar belakang yang indah dan alur cerita yang menggugah hati, film romantis biasanya mengarah pada pencarian cinta sejati, yang sering kali berujung pada momen bahagia, seperti pacaran yang serius atau bahkan pernikahan

1. Drama

Genre film drama juga disukai oleh banyak orang karena film drama biasanya mengangkat cerita yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari di masyarakat. Dalam film drama, penonton diajak untuk menyaksikan berbagai aspek kehidupan, termasuk tantangan, kebahagiaan, dan kesedihan yang dialami oleh para karakter. Konflik dalam genre ini cenderung menggambarkan situasi yang realistis dan dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga banyak penonton merasa terhubung dengan cerita yang disajikan. Hal ini menjadikan film drama sangat relevan dan mudah dihubungkan dengan pengalaman pribadi banyak orang.

1. ksi

Film aksi adalah film yang menampilkan kisah cerita si baik dan si jahat yang berhadapan dengan aksi perkelahian, kejar-kejaran, atau bahkan saling menggunakan senjata tajam atau api. Genre film ini memerlukan tokoh atau pemain yang memiliki kekuatan fisik ataupun kemampuan khusus untuk menunjang berjalannya sebuah film. Pemain yang dilibatkan umumnya adalah seorang laki-laki, tetapi tidak menutup kemungkinan jika perempuan juga bisa ikut berpartisipasi dalam film tersebut.

1. Dokumenter

Film dokumenter adalah jenis film yang diambil dari pendokumentasian seseorang atau peristiwa nyata tanpa tambahan dramatisasi. Film ini berfokus pada penggambaran kejadian atau kenyataan yang sesuai dengan fakta, sehingga penonton dapat mendapatkan informasi yang akurat dan mendalam mengenai topik yang dibahas. Dokumenter sering kali digunakan sebagai media untuk menyampaikan kritik sosial dan mengangkat isu-isu yang kelam. dokumenter juga sering digunakan untuk menayangkan biografi seorang tokoh, menggali perjalanan hidup dan kontribusi mereka kepada masyarakat, sehingga penonton dapat lebih memahami latar belakang dan dampak yang ditinggalkan oleh individu tersebut.

1. Animasi

Film animasi atau kartun adalah salah satu jenis film populer di kalangan anak-anak. Film ini menyajikan gambar bergerak yang diciptakan dari kumpulan objek yang disusun rapi dan diatur mengikuti pergerakan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam film animasi, gambar atau objek yang digunakan bisa beragam, mulai dari karakter manusia, hewan, hingga objek-objek yang imajinatif dan fantastis. Film animasi sering kali menghadirkan cerita yang menyenangkan dan mendidik, dengan karakter-karakter yang penuh warna dan menarik perhatian. Film animasi juga sering menyisipkan pesan moral dan nilai-nilai positif, sehingga dapat membantu anak-anak belajar tentang persahabatan, keberanian, dan pentingnya bekerja sama.

1. Fiksi Sains atau *Sci-Fi*

Genre film yang menggunakan penggambaran fenomena yang mengacu pada unsur fiksi ilmiah. Namun itu hanya sains fiksi dan tidak benar-benar terjadi. Tidak sepenuhnya sesuai dengan pembuktian sains ilmiah. Dalam genre ini, penonton diajak untuk menjelajahi dunia imajinatif yang mungkin tidak pernah terjadi di kenyataan, seperti keberadaan bentuk kehidupan di planet lain, robot-robot canggih yang dapat berinteraksi dengan manusia, serta pesawat luar angkasa yang menerbangkan karakter-karakter ke galaksi yang jauh.

1. *Thriller*

Film yang menampilkan aksi-aksi yang menegangkan. Film ini bertujuan agar penonton merasa tegang dan terpacu adrenalinnya. Pertumpahan darah merupakan hal biasa di film ini. Cerita yang diangkat dari film ini biasanya berkisar pada kehidupan yang lebih realistis atau sesuai logika, seperti pada kasus pembunuhan, misteri, mata-mata atau gangguan kejiwaan. Melalui alur cerita yang padat dan penuh aksi, penonton dibawa ke dalam situasi yang mendebarkan, di mana karakter utama sering kali menghadapi berbagai tantangan berbahaya dan konflik yang memerlukan keberanian serta kecerdasan. Film aksi juga sering kali menampilkan keahlian khusus, seperti pertarungan tangan kosong, pengejaran mobil, dan strategi yang cerdik dalam menghadapi musuh

1. Fantasi

Seperti namanya, jenis film ini menggabungkan imajinasi dan fantasi yang kaya dari pengarangnya, menciptakan dunia yang penuh dengan keajaiban dan kemungkinan tanpa batas. Film yang menggambarkan peristiwa yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Cerita dalam film ini biasanya melibatkan sihir dan peristiwa supranatural. Dalam genre ini, penonton dapat menemukan karakter-karakter yang memiliki kemampuan luar biasa, seperti penyihir, peri, atau makhluk mitologis, yang menjalani perjalanan epik untuk menyelamatkan dunia atau menemukan jati diri mereka.

### 2.1.9 Implikasi Pembelajaran Sastra

Nugraha (2021), pembelajaran sastra harus dilihat sebagai alat yang mampu membekali peserta didik dengan skenario dan model pembelajaran yang sesuai, membentuk diri mereka agar menempatkan diri secara baik ke dalam masyarakat untuk kesuksesan kehidupan sosial peserta didik. Tujuan pengajaran sastra memiliki dua aspek utama, yakni memperoleh pengetahuan dan pengalaman sastra. Pertama, seseorang memperoleh pengetahuan sastra dengan mempelajari sejarah, teori, dan juga kritik sastra. Kedua, seseorang mendapatkan pengalaman sastra melalui membaca karya sastra, menghadiri pertunjukan seperti drama dan juga aktif menulis sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk sifat dan karakter pada siswa. Dalam hal ini implikasi pembelajaran sastra yang sesuai untuk pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA pada Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka: peserta didik menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian- kejadian dalam pementasan drama.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yaitu salah satu upaya untuk mencari perbandingan dan untuk menemukan inspirasi bagi penelitian selanjutnya. Dengan mempelajari hasil-hasil penelitian sebelumnya, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai topik yang sedang diteliti. Peneliti dapat memahami berbagai pendekatan dan temuan yang telah ada. Berikut adalah penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema tersebut.

Nirmala, A. A. (2019) mengenai karakter tokoh dimuat dalam Jurnal Sasando volume 2 Nomor 1, April (Halaman 171-179) dengan judul “Karakter Tokoh dalam Cerpen Lengtu Lengmua Karya Triyanto Trowikromo”. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Untuk teknik pengumpulan datanya, peneliti menggunakan metode simak dengan metode catat. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Afsun Aulia Nirmala dapat disimpulkan bahwa penulis menganalisis tokoh yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada empat tokoh yang di analisisis dalam penelitian ini. antara lain yaitu Kiai Siti yang merupakan tokoh agama yang sangat sabar. selanjutya yaitu tokoh yang bernama Jamuri, seseorang yang memiliki watak licik, keras kepala dan ia berani berkelahi demi apa yang di inginkan. Ketiga yaitu tokoh yang bernama Kufah yang merupakan gadis kecil yang kepincut dengan celeng. Terakhir adalah tokoh Rajab, orang yang memiliki pendidikan tinggi dan ingin menyelamatkan desanya dari bahaya celeng. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan perbedaannya yaitu penelitian yang diteliti oleh Afsun Aulia Nirmala adalah meneliti karakter tokoh pada cerpen. Sedangkan penelitian ini meneliti perwatakan tokoh utama pada film.

Dalam artikel Maulida, R. (2019) tentang perwatakan Srintil pada film dimuat dalam Jurnal Akrab Juara yang berjudul “Perwatakan Srintil pada Film Sang Penari serta Aplikasinya dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu tokoh Srintil pada film Sang Penari memiliki watak yang jujur namun mudah terpengaruh, baik namun keras kepala, dan gampang tersinggung. Persamaan yang ada pada penelitian ini terletak pada objek pengkajiannya yang sama-sama mengkaji film dan menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang diteliti oleh Rerin Maulinda adalah meneliti pewatakan tokoh Srintil pada film Sang Penari. Sedangkan penelitian ini meneliti perwatakan tokoh Kale pada film Story of Kale: When Someone’s in Love.

Dalam artikel Ifianti, T., & Rahman, A. K. (2020) tentang kepribadian tokoh dalam film ditulis menjadi artikel yang dimuat dalam Journey (2020), 3 (1): 19-25 dengan judul Analysis of Characterization of the Main Characters of “First Yhey Killed My Fathe” Movie by Angelina Jolie. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan oleh peneliti ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh utama menyangkut penampilan fisik, kepribadian, dan status sosial. Penampilan fisik Loung Ung adalah gadis kecil, tubuh langsing, kulit karamel, dan rambut rata. Penampilan fisik Pak Ung perawakan rata-rata. laki-laki, kulit caramel, dan mata membentuk bulan. Kedua tokoh utama tersebut memiliki kepribadian pemberani, perhatian, serta menyanyangi keluarga. Untuk status sosial mereka adalah keluarga sedang dan tinggal di apartemen di kota. Pa atau Pak Ung merupakan orang yang berpendidikan tinggi karena ia adalah seorang perwira. Persamaan yang ada di penelitian ini yaitu menganalisis sebuah film dan menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaannya yaitu penelitian ini menganalisis penampilan fisik tokoh utama, kepribadian tokoh utama dan status sosial tokoh utama. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki fokus pada analisis watak tokoh utama dan implikasinya terhadap pembelajaran.

Dalam artikel Nurkamila, J., Indriani, D. B., & Simanjuntak, M. B. (2022) tentang karakterisasi tokoh dalam film yang dimuat dalam Jurnal Jurdikbud dengan judul “Thor’s Characterization Analysis in Avengers: Infinity War”. Peneliti menggunakan metode kualiatif untuk melaksanakan penelitian ini, serta dengan dua pendekatan penelitian yaitu struktural untuk mengkaji tokoh Thor, dan pendekatan psikologi sastra menggunakan teori Coogan dan Cawelti rumusan pahlawan super (protagonis). Hasil dari penelitian ini bahwa Thor memiliki 4 karakter yaitu 1) Thor sebagai tokoh utama, 2) Thor sebagai tokoh protagonis, 3) Thor sebagai tokoh datar, 4) Thor merupakan karakter Statis. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menganalisis sebuah film. Perbedaannya terletak pada metode penelitian. Peneliti ini menggunakan metode kualitatif dengan dua pendekatan penelitian yaitu struktural untuk mengkaji tokoh Thor, dan pendekatan psikologi sastra menggunakan teori Coogan dan Cawelti rumusan pahlawan super (protagonis). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori Minderop (2005) dengan metode Telling dan Showing.

Dalam artikel Novasari, E., Damanik, R., & Dewi, H. K. (2023) mengenai karakter tokoh yang dimuat dalam *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia Vol 20, No.1* Hal. 22-31 dengan judul “Karakter Tokoh Utama dalam Novel Di Bawah Lindungan Ka’bah Karya Hamka”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori dari Minderop yaitu metode langsung dan tidak langsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode langsung, tokoh Hamid digambarkan sebagai orang yang pendiam. Namun, dengan metode tidak langsung, tokoh Hamid digambarkan sebagai individu yang sabar, memiliki prasangka baik, penuh rahasia, kerja keras, peduli, dan religius. Persamaan yang ada dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dan menggunakan teori dari Minderop (2005) dengan metode langsung *(telling)* dan tidak langsung *(showing).* Perbedaan hanya terletak pada objek yang diteliti, yaitu novel dan film.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki ciri khas yang membedakannya dari studi-studi sebelumnya. Penelitian sebelumnya tidak memberikan implikasi langsung terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA, sehingga kurang memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan metode pengajaran di kelas. Sebaliknya, penelitian ini dirancang khusus untuk menawarkan implikasi yang dapat diterapkan secara langsung dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata dalam konteks pendidikan di sekolah menengah atas, menjadikannya lebih bermanfaat dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

## **2.3 Kerangka Pikir**

Berdasarkan pembahasan terkait penelitian di atas, maka berikut alur atau kerangka pikir yang digunakan pada penelitian ini.

Analisis Perwatakan Tokoh Utama pada film S*tory of Kale: When Someone’s in Love* Karya M.Irfan Ramli dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

Film

Teori Albertine Minderop (2005)

Metode

tidak langsung

Metode

langsung

Perwatakan menggunakan

nama tokoh

Perwatakan

melalui

dialog tokoh

Perwatakan melalui

penampilan tokoh

Perwatakan dengan

Tuturan pengarang

Perwatakan

melalui tindakan para tokoh

Implikasi terhadap Pembelajaran

Bagan 1 Kerangka Pikir

Dasar penelitian ini yaitu penulis menganalisis perwatakan tokoh utama pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love* dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis watak tokoh utama menggunakan teori dari Albertine Minderop (2005) dengan metode langsung (*telling*) yang mencangkup analisis watak tokoh dengan melihat nama pada tokoh, panampilan, dan melalui tuturan pengarang. Sedangkan pada metode tidak langsung (*showing*) yaitu mengetahui watak tokoh di lihat melalui dialog dan tindakan tokoh utama dalam film tersebut. Kemudian hasil dari penelitian ini di implikasikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## **3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian**

### 1. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian. Pendekatan ini lebih tepat untuk meneliti aspek-aspek seperti perilaku, sikap, dan persepsi subjek (Moleong, 2007). Kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang bersifat umum terhadap kenyataan sosial dari sudut pandang partisipan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Karena sumber datanya berupa film yang berjudul *Story of Kale: When Someone’s in Love.* Penelitian ini menghasilkan data deskriptif. Artinya data terurai bukan dalam bentuk angka, tetapi terurai dalam bentuk kata-kata atau kalimat.

Dengan demikian, hasil analisis pada penelitian ini akan berbentuk deskriptif. Fokus utama dari penelitian ini adalah menganalisis objek kajian berupa perwatakan tokoh utama dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love*. Untuk mengungkap perwatakan tokoh tersebut, penelitian ini akan menggunakan teori dari teori Albertine Minderop (2005) dengan metode langsung *(telling)* dan tidak langsung *(showing)*.

### 2. Desain Penelitian

Film *Story of Kale: When Someone’s in Love*

Pengumpulan Data dan Penyeleksian Data

Perwatakan Tokoh Utama pada Film

*Story of Kale: When Someone’s in Love*

Analisis Menggunakan Teori Albertine Minderop (2005)

Langsung dan Tidak Langsung

Implikasi terhadap Pembelajaran

Bagan 2 Desain Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini berupa film *Story of Kale: When Someone’s in Love*. Pada tahap pengumpulan data dan penyeleksian data, peneliti fokus pada isi film *Story of Kale: When Someone’s in Love* dan mulai mengumpulkan data serta menyeleksi data mengenai watak apa saja yang dimiliki oleh tokoh Kale dan Dinda. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis perwatakan tokoh utama menggunakan teori dari Albertine Minderop (2005) yaitu dengan metode langsung *(telling)* dan metode tidak langsung *(showing)*. Kemudian hasil dari penelitian ini di implikasikan pada pembelajaran di SMA khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.

## **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian dilakukan dengan mengunakan serangkaian langkah yang mencangkup tiga tahap utama, yaiut pra-penelitian, penelitian dan pascapenelitian. Ketiga langkah tersebut sangat penting untuk memastikan bahwa proses penelitian tidak hanya sistematis, tetapi juga menghasilkan informasi yang valid dan bermanfaat. Uraian lebih lanjut mengenai masing-masing langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

Pra-penelitian atau sebelum penelitian. Pada tahap ini, penulis mempersiapkan diri sebelum memulai penulisan, antara lain memilih dan menetapkan judul penelitian, mengidentifikasi latar belakang masalah, mengidentifikasi permasalahan, menetapkan Batasan masalah, dan memahami tujuan penelitian. Tahap selanjutnya adalah tahap penelitian. Penulis memulai dengan memahami isi film tersebut*,* kemudian peneliti melakukan pengumpulan data, analisis data dan penyusunan data. Peneliti melakukan pengamatan menyeluruh untuk mengumpulkan dan menyeleksi data-data kemudian dianalisis sesuai dengan judul penelitian. Setelah itu adalah tahap Pascapenelitian, yaitu membuat simpulan dan menyusun laporan penelitian.

## **3.3 Sumber Data**

Sumber data penelitian ini adalah subjek dari mana data itu diperoleh. Film romantis *Story of Kale: When Someone’s in Love* adalah sumber data untuk penelitian ini. *Story of Kale: When Someone’s in Love* ditulis oleh M.Irfan Ramli dan disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko, dengan tanggal rilis pada 23 Oktober 2020 di Bioskop. Tokoh utama dalam film ini yaitu Ardhito Pramono yang berperan sebagai Kale dan Aurelie Moeremans berperan sebagai Dinda. Dalam waktu tiga hari setelah ditayangkan di Bioskop Online, film *Story of Kale: When Someone’s in Love* telah dilihat oleh lebih dari seratus ribu penonton. Film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramlimerupakan karya yang istimewa karena seluruh tahapan dari pengembangan cerita, penulisan skenario, proses syuting, dan promosi flm dilakukan ditengah pandemi COVID-19. Semua aktor dan kru juga mengikuti protokol kesehatan yang ketat selama proses syuting berlangsung. Film ini memiliki durasi selama 77 menit. Penelitian ini fokus pada watak tokoh utama yang terdapat pada film tersebut.

## **3.4 Wujud Data**

Data merupakan kumpulan informasi atau pengetahuan tentang sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan atau dari sumber tertentu. Data dapat berupa simbol, angka-angka, kata-kata atau kalimat. Data dalam penelitian ini berupa dialog yang terjadi pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love.* Wujud data dalam penelitian ini adalah potongan *Scene* dan penggalan teks dalam dialog. Potongan *Scene* dan penggalan teks yang terdapat pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love.* Kemudian, Objek kajiannya yaitu perwatakan tokoh utama pada film tersebut.

## **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Simak dan catat adalah Teknik yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik simak adalah metode digunakan untuk memperoleh data atau informasi dengan mendengarkan atau memperhatikan penggunaan bahasa. Teknik simak dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyimak atau mendengarkan dialog yang dibicarakan oleh tokoh dalam film. Teknik berikutnya adalah tenik catat. Peneliti mencatat penggalan teks yang menggambarkan perwatakan pada tokoh utama dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love.* Teknik catat dilakukan dengan menggunakan alat tulis tertentu.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dalam suatu studi atau penelitian. Teknik ini merupakan langkah utama dalam penelitian karena bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data yang relevan. Dengan menentukan alat pengumpulan data yang tepat dan sesuai, maka data yang dihasilkan untuk pengolahan dan analisis akan lebih akurat dan lengkap. Langkah-langkah teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menyediakan sumber data berupa film. Langkah awal dalam teknik pengumpulan data adalah menyiapkan sumber data penelitian, yang dalam hal ini adalah film berjudul *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli.
2. Menonton dan Menyimak film *Story of Kale: When Someone’s in Love.* Langkah kedua dalam penelitian ini yaitu peneliti menonton dan menyimak dengan teliti film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli.
3. Mencatat data. Setelah peneliti menonton dan menyimak film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli, kemudian peneliti mencatat data atau dialog yang menggambarkan perwatakan tokoh utama dalam film tersebut.

## **3.6 Teknik Analisis Data**

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan bagaimana data-data yang telah terkumpul kemudian di analisis dengan Teknik pengolahannya. Teknik analisis dan penelitian data pada penelitian ini yaitu deskriptif. Dikatakan sebagai deskriptif karena Teknik ini menjelaskan secara rinci mengenai objek yang diteliti dari mulai melakukan pengamatan atau observasi hingga mengkategorikan rumusan masalah yang sedang di teliti. Langkah-langkah dalam menganalisis data:

1. Menyeleksi data-data yang diperoleh setelah menonton film *Story of Kale: When Someone’s in Love* karya M.Irfan Ramli.
2. Mendeskripsikan wujud potongan *Scene* dan penggalan teks dalam film *Story of Kale: When Someone’s in Love,* kemudian wujud data tersebut di analisis menggunakan teoriAlbertine Minderop (2005) dengan metode langsung *(telling)* dan tidak langsung *(showing)*.
3. Memaparkan hasil kajian secara deskriptif dan menarik simpulan.

## **3.7 Teknik Penyajian Hasil Analisis**

Agar hasil dalam penelitian ini dapat dibaca dan mudah dipahami oleh pembaca, diperlukan suatu teknik penyajian hasil analisis. Hasil dari penelitian ini yaitu, Data dipaparkan dalam bentuk potongan *Scene* atau gambar yang diambil dari film serta dalam bentuk informal menggunakan deskripsi yang berupa penggalan teks dalam dialog. Hasil analisis tersebut dinyatakan dalam bentuk uraian atau penggalan teks dialog pada film. Objek kajian dalam penelitian ini yaitu mengenai perwatakan tokoh utama yang terdapat pada film *Story of Kale: When Someone’s in Love**.*