

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bluffing itu sendiri adalah teknik untuk menipu lawan, menurut Kevin D. Mitnick (2002, 86) *Bluffing* adalah taktik yang sering digunakan untuk mengelabui lawan dengan membuat distorsi kenyataan yang ada dan membangun gambaran yang tidak benar. *Bluffing* disini mulai digunakan oleh banyak orang bukan hanya untuk bernegosiasi saja, tetapi mulai banyak di terapkan di kehidupan sehari-hari dan bahkan banyak yang menggunakan teknik atau taktik ini di game, contohnya seperti game yang bernama *poker*. Pada tahun 2016 teknik ini mulai populer di dunia *poker* dimana pemain kelas international yang memiliki julukan *Missfinland* yaitu Sara Chafak menggunakan *Bluff* ini kepada lawannya di acara tahunan yaitu *PokerStars*. Sara Chafak disini memegang kartu yang buruk di banding lawannya yang bisa dibilang cukup bagus, karena dia telah membuat lawan percaya dengan hal yang dia lakukan adalah hal yang valid meskipun kenyataannya hal tersebut adalah sebuah kebohongan. Dengan megacaukan pikiran lawan dan menggoyahkan mental mereka. Hanya dengan melakukan *Bluffing* dia dapat kembali memegang arus permainan. Namun *Bluffing* memiliki kelemahan yaitu lebih berpotensi menjadi bumerang jika pihak yang melakukan bluffing kurang dianggap mampu dan dapat diketahui lawan. Sedangkan

keuntungannya adalah tercapainya keuntungan sesuai dengan yang diharapkan atau bahkan lebih.

Pada kajian psikologi sastra hubungan antara psikologi sastra dan teknik *Bluffing*. Menurut Endraswara (2008, 96) psikologi sastra adalah kajian sastra yang mengandung karya sebagai kreativitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karsa dalam berkarya. Begitu pula pembaca dalam menanggapi karya juga tidak akan lepas dari kejiwaan masing-masing. Langkah pemahaman teori psikologi sastra dapat melalui tiga cara, pertama, melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian dilakukan analisis terhadap suatu karya sastra. Kedua, menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk digunakan. Ketiga, secara simultan menemukan teori dan objek penelitian Endraswara dalam Minderop (2013).

Lalu Karya sastra adalah sebuah seni yang dituangkan oleh seseorang kedalam bentuk tulisan dan menciptakan suatu keharmonisan yang dapat di nikmati oleh para pembaca. Menurut Wellek dan Warren (2017, 2) karya sastra adalah suatu kreatifitas yang diciptakan oleh pengarang yang menjadi karya seni. Sebagai seni yang menggunakan cara berpikir manusia dan segala macam segi yang ada maka itu tidak merupakan suatu media untuk menyampaikan ide, teori, atau sistem berpikir, tetapi juga merupakan media untuk menampung ide, teori, atau sistem berpikir

manusia. Seperti istilah “sastra” yang diterapkan pada seni sastra, yaitu sastra sebagai karya imajinatif. Di samping itu sastra juga mampu menjadi wadah penyampaian ide-ide yang dipikirkan dan dirasakan oleh pengarang tentang kehidupan ataupun yang lainnya.

Wellek dan Warren dalam Nurgiyantoro (1995, 6) mengatakan bahwa realitas dalam karya fiksi merupakan ilusi kenyataan dan kesan yang meyakinkan untuk ditampilkan, namun tidak selalu merupakan kenyataan sehari-hari. Dunia fiksi jauh lebih banyak mengandung berbagai kemungkinan dari pada yang ada di dunia nyata. Hal ini wajar terjadi karena mengingat betapa kreatifitas pengarang dapat bersifat “tak terbatas”. banyak bentuk karya fiksi yang banyak dikenal oleh masyarakat saat ini antara lain adalah novel, komik, film, dan animasi.

Dalam pembahasannya, sebuah karya sastra bisa diteliti melalui berbagai pendekatan yang berkaitan dengan segala hal tentang kehidupan manusia atau masyarakat. Sosiologi sastra, psikologi sastra, dan antropologi sastra, sebagai ilmu sosial jelas mempermasalahkan manusia. Perbedaannya adalah sosiologi sastra mempermasalahkan masyarakat, sedangkan psikologi sastra mempermasalahkan aspek-aspek kejiwaan, sedangkan antropologi sastra mempermasalahkan suatu kebudayaan.

Untuk istilah manga sendiri yaitu dalam kanji 漫画 dalam hiragana, まんが dalam katakana マンガ (baca: ma-ng-ga, atau man-ga) merupakan sebutan bagi komik (kadang disebut pula komikku コミック), dalam bahasa Jepang. Kadang pula kata Manga tersebut khusus diperuntukan pada komik

buatan Jepang (komik selain produk Jepang tetap disebut komik). Manga merupakan suatu hasil karya budaya populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk cerita. Orang yang menggambar Manga disebut Mangaka (漫画家).

Tomodachi Game yang merupakan karya Yamaguchi Mikoto adalah *manga* yang menceritakan protagonis bernama Katagiri Yuuichi seorang pelajar SMA yang memiliki 4 teman baik, keseharian Yuuichi yang damai harus berakhir karena uang yang di pegang oleh ketua kelas untuk perjalanan sekolah mereka sebesar 20 juta yen hilang. Di saat yuuichi dan teman-temannya kebingungan akan siapa yang mengambil uang tersebut, Yuuichi dan teman-temannya di undang oleh seseorang untuk mengikuti sebuah game misterius dimana mereka harus menyelesaikan game tersebut dan mendapatkan hadiah uang sebesar 2 juta won dari tiap game yang mereka selesaikan untuk menebus uang yang hilang di sekolah mereka dengan syarat semua orang yang mengikuti permainan ini dan menang.

Katagiri Yuuichi sendiri adalah tokoh utama yang berperan di manga *tomodachi game*, dia adalah pelajar SMA biasa yang memiliki kehidupan biasa biasa saja, setelah tragedi uang perjalanan yang hilang. Katagiri Yuuichi dan teman-temannya di undang kedalam sebuah game untuk menebus uang yang hilang, disetiap game pasti selalu ada keadaan dimana seseorang harus memutar otak untuk mengakali semua orang yang mengikuti game tersebut untuk memilih 1 pilihan yang sama dan benar agar menang, sebagai contohnya dalam *manga* chapter 1 dimana Yuuichi

melanggar peraturan dengan sengaja yang bertujuan agar membuat teman temannya percaya akan ucapan yang akan dia utarakan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang disampaikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang tahapan teknik *Bluffing* yang digunakan oleh tokoh utama *Tomodachi Game* yaitu Katagiri Yuuichi yang menggunakan teknik *Bluffing* melalui tindakan di saat melakukan game bersama teman-temannya. Peneliti menggunakan judul “Analisis Teknik *Bluffing* Pada Tokoh Katagiri Yuuichi Dalam Manga *Tomodachi Game*”

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari pembahasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian judul ini sebagai berikut:

- a. Apa saja unsur intrinsik yang terdapat pada *manga Tomodachi Game*?
- b. Bagaimana terjadinya tahap *Bluffing* yang dilakukan oleh Katagiri Yuuichi dalam *Manga Tomodachi Game*?

2. Fokus Masalah

Di penelitian ini peneliti akan memfokuskan penelitian dengan membahas tahapan teknik *Bluffing* yang di lakukan oleh Katagiri Yuuichi pada *manga Tomodachi Game*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Seperti yang ada pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui unsur intrinsik pada *manga Tomodachi Game*.
- b. Untuk mengetahui proses tahapan terjadinya *Bluffing* yang dilakukan oleh Katagiri Yuuichi dalam *manga Tomodachi Game*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat bertumpu dengan baik manfaat secara teoretis dan juga praktis:

- a. Manfaat teoretis
 - 1). Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan dan memperluas kajian sastra psikologi khususnya dalam pembahasan tentang *Bluffing* yang ada dalam sebuah karya sastra.
 - 2). Untuk menambah pengetahuan tentang *Bluffing* yang di lakukan oleh Katagiri Yuuichi pada *manga Tomodachi Game*.
- b. Manfaat praktis
 - 1). Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan sebuah penelitian,.

- 2). Dapat memberikan informasi lebih tentang teknik *Bluffing* kepada pembaca.
- 3). Untuk memberikan rasa penasaran lebih terhadap pembaca dalam *manga* bergenre *pshycological*.

D. Definisi Operasional

Dengan tujuan membuat persamaan pandangan arti dalam istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian, maka peneliti menguraikan istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Psikologi Sastra: adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karya dalam berkarya. Karya sastra yang dipandang sebagai fenomena psikologis, akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh jika kebetulan teks berupa drama maupun prosa (Endaswara, 2011, 96).
2. *Bluffing*: Sebuah teknik tindakan dimana kita membuat musuh atau lawan kita mempercayai apapun yang kita ucap dan lakukan adalah hal yang valid. (Maria, 2020, 37).
3. *Tomodachi Game* adalah sebuah serial manga yang diciptakan oleh pengarang yang bernama Yamaguchi Mikoto yang rilis di jepang pada tanggal 2 september 2017.(<https://myanimelist.net>, 12 april 2022).
4. Yamaguchi Mikoto adalah seorang *mangaka* Jepang yang menciptakan beberapa *manga* besar seperti *Tomodachi Game*. (<https://myanimelist.net>, 12 april 2022).

E. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian skripsi ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang dibagi menjadi 5 bab yakni sebagai berikut. BAB I PENDAHULUAN, menerangkan sub-sub bab yang terdapat di dalamnya antara lain latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II LANDASAN TEORETIS, berisi tentang tinjauan pustaka yang peneliti kutip dari penelitian terdahulu, kajian teori yang relevan dengan penerjemahan. BAB III METODOLOGI PENELITIAN, pada bab ini peneliti akan memaparkan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini, pendekatan penelitian, data, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, kartu data, dan teknik pemaparan hasil analisis. ini. BAB IV ANALISIS DATA, dalam bab ini peneliti akan menerangkan secara detail informasi sumber data pada latar belakang untuk dianalisis dan akan dikaitkan dengan landasan teori lalu akan menginterpretasikan datanya. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, pada bab ini peneliti memaparkan hasil uraian dari keseluruhan bab yang dibahas sebelumnya, yang menjadikannya sebuah kesimpulan hasil penelitian.