

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Landasan Teori

Landasan teori merupakan dasar riset yang perlu ditegakkan agar penelitian memiliki dasar yang kokoh dan bukan sekadar perbuatan coba-coba atau *trial and error* (Sugiyono, 2019, hlm. 57). Landasan ini berfungsi sebagai dasar yang mendukung dan mengarahkan penelitian, serta menjadi referensi dalam menganalisis masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, kajian teori terdiri dari beberapa bagian.

1. Representasi

Representasi merupakan konsep yang menghubungkan antara makna dan bahasa. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris *representation*, yang merujuk pada konsep penggambaran atau perwakilan. Secara sederhana, representasi dapat dipahami sebagai cara menggambarkan berbagai aspek kehidupan melalui media tertentu (Mulyana, 2014, hlm. 96). Selain itu, representasi juga dapat diartikan sebagai tindakan menghadirkan sesuatu seperti orang, peristiwa, atau objek melalui simbol atau tanda tertentu.

Menurut Hall (dalam Maulana, 2017, hlm. 21), representasi bukan hanya sekadar memaknai teks, melainkan juga merupakan proses penting dalam pertukaran makna melalui bahasa atau simbol. Representasi menjadi bagian esensial dari proses di mana makna dihasilkan dan diubah oleh anggota suatu kebudayaan. Proses ini melibatkan hubungan antara benda, konsep, dan tanda, yang secara keseluruhan membentuk inti dari produksi makna.

Representasi berfungsi sebagai jembatan antara konsep yang ada dalam pikiran kita dengan bahasa yang memungkinkan kita untuk memahami objek, individu, atau peristiwa yang nyata, serta dunia imajinasi yang melibatkan objek, individu, dan peristiwa yang tidak nyata. Istilah representasi merujuk pada cara berbagai bentuk media, terutama media massa, membangun gambaran tentang berbagai aspek realitas, termasuk masyarakat, objek, peristiwa, dan identitas budaya. Representasi ini dapat muncul dalam bentuk kata-kata atau tulisan, serta dapat juga terlihat dalam

format gambar bergerak atau film. Selain itu, representasi tidak hanya menunjukkan bagaimana identitas budaya ditampilkan atau dibentuk dalam sebuah teks, tetapi juga mencakup proses produksi dan cara pandang masyarakat yang mengonsumsi nilai-nilai budaya yang direpresentasikan. Fisk (2004, hlm. 282) menyatakan bahwa representasi merujuk pada proses di mana realitas disampaikan dalam komunikasi melalui kata-kata dan kombinasinya.

Representasi yang terkait dengan judul ini merujuk pada penggambaran kembali cerita yang diambil dari kenyataan, khususnya mengenai konflik sosial yang terjadi di masyarakat, yang kemudian diadaptasi ke dalam film. Film dianggap sebagai medium yang efektif untuk merepresentasikan berbagai isu, karena memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan membentuk pandangan masyarakat melalui pesan-pesan yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks sosial, representasi berfungsi melalui sistem penandaan yang mencakup berbagai elemen seperti dialog, teks, video, dan fotografi. Aspek penting yang perlu diperhatikan dalam representasi adalah cara penyajian realitas objek tersebut. Manusia membangun makna melalui sistem representasi yang menggunakan berbagai kode. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana realitas konflik sosial yang terjadi di masyarakat diungkapkan dalam film animasi *Summer Ghost*.

2. Konflik Sosial

Konflik sosial, atau yang sering disingkat hanya sebagai 'konflik', merupakan suatu proses sosial yang kuat dan telah menarik perhatian banyak ahli untuk merumuskan teori-teori mengenainya. Secara umum, teori konflik sosial berusaha untuk menjelaskan akar penyebab, dampak, aktor yang terlibat, serta tahapan-tahapan dalam konflik, hingga upaya penyelesaiannya yang dikenal sebagai resolusi atau manajemen konflik (Wahyudi, 2021, hlm. 15).

Konflik dapat dipahami sebagai suatu persepsi tentang adanya perbedaan nilai-nilai (*values*) atau kebutuhan (*needs*). Pruitt dan Rubin dalam Susan (2009, hlm. 9) menyatakan bahwa konflik diartikan sebagai

persepsi mengenai perbedaan kepentingan (*perceived divergence of interest*). Di sini, kepentingan (*interest*) merujuk pada perasaan dan pandangan individu tentang apa yang sebenarnya diinginkannya. Istilah "sosial" berhubungan dengan masyarakat, di mana dalam praktiknya, sebuah masyarakat tidak selalu berfungsi dengan baik. Hal ini disebabkan oleh adanya berbagai tipe individu yang ada dalam masyarakat, yang pada gilirannya dapat menimbulkan perbedaan dan konflik yang dikenal sebagai konflik sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat dipisahkan dari interaksi dengan individu lainnya (Pasir, 2016, hlm. 84).

Secara umum, konflik sering dipahami sebagai pertikaian, perbedaan pendapat, atau perselisihan yang sering kali diasosiasikan dengan kekerasan. Pandangan ini muncul dari anggapan bahwa konflik hanya melibatkan tindakan fisik, seperti kerusuhan politik, pemberontakan, revolusi, dan perang antar negara. Dalam konteks ini, konflik dianggap melibatkan penggunaan benda fisik untuk menyelesaikan perbedaan. Namun, pandangan tersebut tidak sepenuhnya benar dan tidak mutlak. Selain konflik fisik, terdapat juga konflik verbal. Konflik verbal terjadi ketika perbedaan pendapat atau pertentangan belum melibatkan tindakan fisik. Bentuk konflik ini bisa berupa debat, polemik, atau perbedaan pendapat yang hanya melibatkan serangan kata-kata. Konflik juga dapat muncul akibat berbagai prasangka dan faktor penyebab lainnya (Setiadi & Kolip, 2011, hlm. 345). Secara garis besar berbagai konflik dalam masyarakat dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk konflik berikut ini.

a. Berdasarkan sifatnya

Karakteristik dasar yang bersifat generatif menunjukkan bahwa makna substansial dari konflik dapat ditinjau berdasarkan sifatnya. Berdasarkan hal tersebut, konflik terbagi menjadi dua jenis, yaitu konflik destruktif dan konflik konstruktif. Penjelasan secara komprehensif mengenai keduanya disajikan berikut ini.

- 1) Konflik Destruktif, Merupakan konflik yang muncul karena adanya perasaan tidak senang, rasa benci dan dendam dari

seseorang ataupun kelompok terhadap pihak lain. Pada konflik ini terjadi bentrokan-bentrokan fisik yang mengakibatkan hilangnya nyawa dan harta benda seperti konflik Poso, Ambon, Kupang, Sambas, dan lain sebagainya. Biasanya, konflik ini terjadi akibat dari sikap ego dan pragmatis dengan menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan.

- 2) Konflik Konstruktif, Merupakan konflik yang bersifat fungsional karena muncul akibat perbedaan pandangan antar kelompok saat menyikapi suatu masalah. Perbedaan tersebut mendorong tercapainya kesepakatan bersama yang membawa pada perbaikan. Contohnya adalah adanya perbedaan pendapat dalam suatu organisasi.

Mengacu pada dua sifat konflik yang telah dijelaskan, keberadaan konflik merupakan hal yang tak terelakkan dalam kehidupan sosial. Konflik destruktif cenderung berakhir pada pertentangan dan permusuhan, sementara konflik konstruktif memiliki potensi membawa kebaikan, tergantung pada bagaimana manajemen konflik dijalankan. Namun, kesalahan dalam pengelolaan proses tersebut dapat menimbulkan dampak negatif.

b. Berdasarkan Posisi Pelaku yang Berkonflik

- 1) Konflik Vertikal merupakan jenis konflik yang terjadi antar elemen masyarakat yang berada dalam satu struktur hierarkis. Salah satu contohnya adalah konflik antara pimpinan dan staf di lingkungan kerja. Tanda-tanda munculnya konflik pada tingkat ini bisa beragam, seperti adanya benturan kepentingan antara bawahan dan atasan, perlakuan diskriminatif dari atasan yang dilandasi ego budaya, atau ketidaksepahaman tujuan dalam menjalankan kepentingan birokrasi.
- 2) Konflik Horizontal merupakan konflik yang terjadi antara individu atau kelompok yang memiliki kedudukan yang relatif sama. Contohnya konflik yang terjadi antar organisasi massa. Konflik ini bisa terjadi diakibatkan oleh politik kekuasaan, atau

dalam rangka meningkatkan power (kekuatan) untuk memperkuat posisi pada sebuah instansi atau birokrasi.

- 3) Konflik Diagonal merupakan Konflik yang muncul akibat distribusi sumber daya yang tidak merata di lingkungan organisasi, sehingga memicu pertentangan yang tajam. Salah satu contohnya adalah konflik yang pernah terjadi di Aceh. Umumnya, konflik semacam ini melibatkan masyarakat dan pihak pemerintah, misalnya dalam hal pembagian dana kepada organisasi kemasyarakatan yang tidak seimbang demi keuntungan tertentu.

Pendapat lain juga menjelaskan dalam Soerjono Soekanto membagi konflik sosial menjadi lima bentuk yaitu.

- 1) Konflik atau pertentangan pribadi, yaitu konflik yang terjadi antara dua individu atau lebih karena perbedaan pandangan dan sebagainya. Konflik ini biasanya terjadi pada sebuah interaksi individu, dan tidak berimplikasi pada kepentingan publik.
- 2) Konflik atau pertentangan rasial, yaitu konflik yang timbul akibat perbedaan-perbedaan ras. Masyarakat multikultural sangat rentan terjadinya konflik. Misalnya, kasus konflik antara kaum ras berkulit putih dengan ras kulit hitam di Amerika Serikat.
- 3) Konflik atau pertentangan antara kelas-kelas sosial, yaitu konflik yang terjadi disebabkan adanya perbedaan kepentingan antar kelas sosial.
- 4) Konflik atau pertentangan politik, yaitu konflik yang terjadi akibat adanya kepentingan atau tujuan politis seseorang atau kelompok.
- 5) Konflik atau pertentangan yang bersifat internasional, yaitu konflik yang terjadi karena perbedaan kepentingan yang kemudian berpengaruh pada kedaulatan negara.

Konflik adalah elemen yang tak terpisahkan dari kehidupan sosial. Dalam konteks masyarakat, konflik sering kali mencerminkan

fenomena sosial yang muncul sebagai fakta-fakta sosial. Proses konflik ini selalu ada dalam interaksi sosial karena sifat masyarakat yang dinamis. Dinamika ini dipengaruhi oleh berbagai tuntutan hidup, baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, konflik terjadi seiring dengan perubahan dalam masyarakat. Dalam film animasi *Summer Ghost*, konflik sosial yang ditampilkan bukanlah berupa kekerasan fisik, melainkan lebih kepada perbedaan perspektif dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Film ini menggambarkan bagaimana perundungan dan pengucilan dapat menciptakan dampak psikologis yang mendalam bagi individu.

3. Film Animasi *Summer Ghost*

Film memiliki peranan yang sangat penting dalam menyampaikan gagasan, pesan, dan realitas kepada masyarakat. Sebagai sebuah media, film berfungsi sebagai sarana pendidikan, refleksi, dan sumber inspirasi bagi penontonnya. Istilah "animasi" berasal dari kata Latin "*anima*," yang berarti jiwa atau kehidupan. Animasi sendiri merupakan kombinasi dari gambar-gambar yang bergerak secara berkesinambungan dan saling berhubungan. Bentuk seni grafis ini banyak digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk film, iklan, dan video profil. Sayekti (2017, hlm. 13) mengungkapkan bahwa *anime*, atau animasi yang menampilkan gambar bergerak dengan suara, dapat dikategorikan sebagai karya sastra. Hal ini dikarenakan *anime* mengandung pesan dan alur cerita layaknya yang ditemukan dalam novel atau cerpen, sehingga dapat dianggap sebagai bentuk narasi visual yang memiliki nilai sastra.

Film dapat ditampilkan dalam bentuk karakter nyata maupun fiksi. Untuk film yang berkarakter fiksi, istilah *anime* lebih dikenal di Jepang. Film yang diproduksi sering kali mengemas pesan-pesan dengan tujuan yang beragam, seperti hiburan, penyampaian informasi, atau sebagai bahan pembelajaran. Hal ini menjadi aspek utama dalam isi film agar dapat diterima secara luas oleh masyarakat, serta diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi penonton. Animasi dapat diartikan sebagai metode

untuk menghasilkan ilusi gerakan pada objek gambar, yang dapat berupa gambar statis maupun gambar bergerak. Proses ini mencakup pengolahan berbagai media atau objek, serta penerapan efek visual, filter, transisi, dan suara, dengan tujuan menciptakan animasi yang tampak halus dan realistis. Djalle dkk. dalam Wibawa (2011, hlm. 5) menyatakan bahwa animasi adalah proses menciptakan efek gerakan atau perubahan bentuk dalam kurun waktu tertentu. Lebih dari sekadar hiburan, animasi juga berfungsi sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan gagasan, emosi, dan nilai-nilai budaya. Seperti yang dikemukakan oleh Pratista (2008, hlm. 73), animasi memiliki potensi untuk menjangkau penonton lintas usia dan latar belakang karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan yang kompleks dengan cara yang estetis dan emosional.

Film animasi *Summer Ghost* adalah salah satu film animasi yang mengangkat tema kehidupan, kematian, dan pencarian makna eksistensi seseorang. Film ini disutradarai oleh loundraw dan dirilis pada tahun 2021 sebagai proyek animasi independen yang menampilkan visual khas dengan gaya lukisan yang lembut dan atmosfer mendalam. Film ini menyampaikan pesan mendalam tentang kehilangan dan penerimaan melalui narasi yang emosional serta sinematografi yang memukau. *Summer Ghost* berhasil memadukan elemen visual yang artistik dengan alur cerita yang reflektif, sehingga mampu menggugah perasaan penonton. Dengan durasi yang relatif singkat, film ini tetap mampu menghadirkan karakter yang kuat dan memiliki perkembangan emosional yang realistis. Tidak hanya menjadi hiburan, *Summer Ghost* juga berperan sebagai media yang mengajak penontonnya untuk merenungkan berbagai aspek kehidupan dan kematian, serta bagaimana setiap individu menghadapi perasaan sedih dan keterikatan mereka dengan masa lalu.

4. Teks Naratif Tzvetan Todorov

Teks naratif adalah teks yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian yang dialami oleh tokoh, baik nyata maupun fiksi, dengan tujuan menghibur atau memberi pesan moral kepada pembaca (Kosasih, 2014, hlm. 202). Naratif dapat diartikan sebagai sebuah cerita yang tersusun atas serangkaian peristiwa yang saling terhubung dalam konteks ruang dan waktu. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai suatu kejadian kepada pembaca, dengan menjelaskan aspek-aspek seperti tempat, waktu, cara, dan kecepatan terjadinya peristiwa tersebut. Sementara itu, analisis naratif merupakan metode untuk memperdalam kajian terhadap cerita, baik dalam bentuk fiksi maupun non-fiksi. Cerita fiksi mencakup berbagai genre seperti puisi, film, novel, dongeng, cerita rakyat, komik, dan lagu. Di sisi lain, non-fiksi lebih mengacu pada berita. Dalam analisis naratif, sebuah teks dipandang sebagai sebuah naratif yang terdiri dari peristiwa-peristiwa yang dirangkai untuk menciptakan alur cerita.

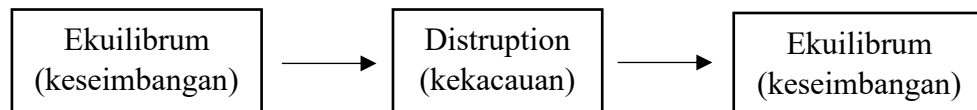
Tzvetan Todorov, seorang ahli sastra dan budaya dari Bulgaria, mengemukakan teori mengenai analisis naratif yang menyoroti struktur naratif. Ia berpendapat bahwa setiap teks memiliki susunan tertentu yang menarik untuk dipelajari. Menurut Todorov, naratif mencakup apa yang disampaikan, memiliki urutan waktu yang jelas, serta menyiratkan motif, plot, dan hubungan sebab-akibat antara peristiwa yang dijelaskan dalam tiga struktur pokok: awal, tengah, dan akhir cerita. Istilah *story* dan *plot* juga berkaitan erat dan saling mendukung, meskipun keduanya memiliki perbedaan. *Story* merujuk pada rangkaian peristiwa yang terjadi secara kronologis dalam narasi, baik yang disebutkan dalam teks maupun tidak. Sedangkan *plot* mencakup peristiwa-peristiwa yang ditampilkan secara spesifik dalam teks dan disusun secara logis untuk membangun alur cerita.

Todorov menyatakan bahwa setiap narasi pada dasarnya mengikuti pola transformasi dari satu kondisi ke kondisi lain. Ia menjelaskan bahwa, “*the minimal complete plot consists of a movement from one state of equilibrium through a state of disequilibrium to a final state of equilibrium that is similar*

to, but not the same as, the first state of equilibrium” (Todorov, dalam *Structural Analysis of Narrative*, 1971). Artinya, sebuah cerita dimulai dari keadaan normal (equilibrium), kemudian mengalami gangguan atau konflik (disequilibrium), dan akhirnya mencapai keadaan baru yang stabil, namun berbeda dari keadaan awal. Pendekatan ini menjadi dasar dalam memahami perkembangan alur dalam berbagai bentuk narasi, baik dalam teks sastra maupun media visual seperti film. Teori ini membantu dalam menganalisis struktur cerita secara sistematis, sehingga pembaca atau penonton dapat menangkap perubahan emosional dan tematik yang terjadi sepanjang cerita.

Setiap naratif memiliki struktur yang terdiri dari bagian awal, tengah, dan akhir, meskipun konsep ini mungkin terasa umum. Dalam sebuah narasi, plot tergantung pada urutan peristiwa yang terjalin melalui hubungan sebab-akibat. Naratif biasanya dimulai dengan suatu keadaan yang seimbang, yang kemudian terganggu oleh kekuatan negatif. Akhir cerita terjadi ketika tindakan diambil untuk mengatasi gangguan tersebut, sehingga keadaan keseimbangan dapat dipulihkan kembali seperti semula.

Bagan 2.1



Sumber: Eriyanto (2013, hlm. 46)

Bagian awal dari naratif, yang disebut keseimbangan, memberikan suatu gambaran mengenai situasi dasar atau langkah awal, sehingga penonton dapat memahami adegan-adegan yang akan menyusul. Tahap ini menjelaskan aturan dalam cerita dengan memperkenalkan karakter-karakter utama, karakter pendukung, serta tokoh antagonis dan protagonis. Selain itu, disampaikan pula tujuan, konflik yang ada, serta latar tempat dan waktu. Umumnya, bagian ini dimulai dengan pendahuluan yang menggambarkan peristiwa sebelumnya sebelum memasuki inti cerita, untuk memperkuat karakter protagonis dan antagonis.

Bagian tengah dari naratif, yang dikenal sebagai gangguan, menghadirkan masalah yang muncul akibat tindakan dari salah satu

karakter. Gangguan ini merusak keseimbangan, ketertiban, dan keharmonisan situasi yang tadinya tenang. Kehadiran karakter tertentu atau peristiwa spesifik mampu mengubah keadaan menjadi kacau dan memicu konflik. Pemahaman yang baik mengenai konflik ini sangat bergantung pada penggambaran yang jelas mengenai situasi awal dalam pendahuluan. Di fase ini, biasanya protagonis berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapi, namun tidak berhasil dengan mudah dan harus melalui beberapa percobaan. Seringkali muncul elemen kejutan yang membuat situasi semakin rumit. Protagonis mungkin mengalami masa-masa sulit dan putus asa, namun di sinilah muncul suatu pemicu yang mendorongnya untuk terus berjuang.

Bagian akhir dari sebuah cerita disebut keseimbangan atau peleraian. Dalam tahap ini, komplikasi-kompikasi yang terjadi sebelumnya akan diselesaikan, sehingga keadaan dapat kembali ke kondisi semula. Karakter utama dan pendukung bersatu kembali untuk mencapai kedamaian dan keharmonisan. Namun, tidak semua cerita memberikan penyelesaian yang sempurna. Banyak kritikus berpendapat bahwa penyelesaian tidak sepenuhnya ada, yang berarti alur cerita di bagian ini hanya menunjukkan tindakan akhir yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang telah dihadapi sebelumnya. Dengan menerapkan analisis naratif Tzvetan Todorov, penulis akan mengkaji struktur cerita dan makna yang terkandung dalam representasi konflik sosial dalam film animasi *Summer Ghost* dengan menguraikan alur awal, alur tengah, dan alur akhir.

5. Bahan Ajar

Hernawan dkk. (2021, hlm. 3) menjelaskan bahwa bahan pembelajaran adalah kumpulan materi yang disusun secara terstruktur untuk menunjukkan kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam proses belajar. Bahan ajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari kompetensi yang terkandung di dalamnya, dan harus

digunakan secara menyeluruh agar peserta didik dapat menguasai semua kompetensi yang terdapat dalam bahan ajar tersebut.

Sementara itu, Prastowo (2014, hlm. 17) menyatakan bahwa bahan ajar mencakup semua jenis materi, baik informasi, alat, maupun teks, yang disusun secara sistematis untuk menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Bahan ajar ini digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk merencanakan dan mengevaluasi implementasi pembelajaran. Contoh bahan ajar meliputi buku pelajaran, modul, lembar kerja siswa, serta bahan ajar dalam bentuk audio, video, dan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah semua materi pelajaran yang terdiri dari informasi, alat, dan teks yang disusun secara sistematis.

Menurut Depdiknas (2008, hlm. 6-7), terdapat beberapa pengertian bahan ajar sebagai berikut.

- a. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Bahan yang dimaksud ini bisa berupa bahan tertulis ataupun bahan tidak tertulis.
- b. Bahan ajar merupakan seperangkat substansi pembelajaran yang disusun secara terencana dan sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Bahan ajar ialah informasi, alat dan teks yang dibutuhkan pendidik untuk penelaahan dan perencanaan implementasi pembelajaran.
- d. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan dan suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang disusun secara sistematis untuk mendorong dan meningkatkan semangat belajar.

6. Teks Cerita Inspiratif

a. Pengertian Teks Cerita Inspiratif

Media tertulis yang berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh inspirasi, pemikiran, atau konsep yang mampu meningkatkan motivasi dalam mencapai sasaran yang diinginkan dapat disebut sebagai Teks Cerita Inspirasi. Kategori teks ini termasuk dalam jenis narasi ringkas yang berpotensi membangkitkan rasa empati, kepedulian, maupun simpati dari para pembacanya. Fungsi utama teks semacam ini adalah untuk memperkuat dan menumbuhkan dorongan semangat, motivasi, serta keyakinan diri ketika menghadapi berbagai rintangan yang mungkin muncul dalam proses pencapaian tujuan. Kosasih dan Kurniawan (2018, hlm. 272) mendefinisikan cerita inspiratif sebagai bentuk teks naratif yang menyajikan inspirasi berupa keteladanan kepada khalayak luas. Teks tersebut memiliki kemampuan untuk menggerakkan seseorang melakukan kebaikan, sebagai hasil dari inspirasi yang diperoleh dari narasi di dalamnya. Teks jenis ini juga kerap dikenal dengan istilah cerita keteladanan atau cerita penuh hikmah.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari teks cerita inspiratif meliputi penyampaian cerita yang singkat, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta sifat naratif yang dapat membangkitkan rasa empati, kepedulian, dan simpati di kalangan pembaca. Selain itu, isi dari cerita ini bisa berupa kisah nyata atau fiksi yang diciptakan oleh penulis. Dengan demikian, teks cerita inspiratif memiliki potensi untuk memberikan dampak positif dan mendorong pembaca untuk melakukan tindakan baik dalam kehidupan sehari-hari.

b. Struktur Teks Cerita Inspiratif

Teks cerita inspiratif memiliki struktur yang sistematis untuk menyampaikan pesan positif dan memberikan dampak motivasi kepada pembaca. Berikut adalah struktur teks cerita inspiratif yang umum digunakan.

- 1) Orientasi adalah bagian pembuka yang memperkenalkan tokoh atau menggambarkan situasi yang ada. Pengenalan ini dapat mencakup informasi tentang tempat kelahiran, latar belakang sosial, budaya, atau masa kecil tokoh yang menjadi fokus dalam cerita inspiratif.
- 2) Rangkaian peristiwa merupakan bagian yang menguraikan secara berurutan berbagai pengalaman yang dijalani oleh tokoh. Kejadian-kejadian yang dipaparkan sebaiknya memiliki relevansi kuat dengan pesan moral dalam cerita inspiratif. Penting dicatat bahwa teks cerita inspiratif memiliki perbedaan dengan biografi, sehingga tidak diperlukan penjabaran lengkap tentang seluruh perjalanan hidup tokoh.
- 3) Komplikasi merupakan tahap munculnya problematika dalam alur kejadian yang dinarasikan. Masalah tersebut menjadi pergolakan internal tokoh dalam teks cerita inspiratif. Kompleksitas persoalan inilah yang nantinya akan menggerakkan alur cerita menjadi elemen yang mampu menginspirasi dan memotivasi pembaca.
- 4) Resolusi adalah tahap di mana tokoh mengambil langkah untuk mengatasi masalah yang dihadapinya. Dalam bagian ini, perjuangan tokoh dalam menghadapi tantangan akan diungkapkan, dan perlahan-lahan masalah yang ada mulai teratasi.
- 5) Koda merupakan bagian penutup dalam cerita inspiratif yang biasanya berisi kesimpulan dari kisah yang telah diceritakan. Pada bagian ini, pembaca diajak untuk melihat keadaan tokoh setelah berhasil menghadapi tantangannya. Beberapa cerita juga menyertakan pesan moral atau nilai kehidupan yang dapat dijadikan inspirasi bagi pembaca.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Inspiratif

Teks cerita inspiratif ditulis dengan gaya bahasa yang santai dan mudah dipahami, mirip dengan cerpen. Selain itu, teks ini memiliki beberapa karakteristik khusus, yaitu.

- 1) Mengandung ungkapan-ungkapan yang bersifat anjuran atau ajakan, seperti "sebaiknya," "hendaknya," "jangan," dan lainnya untuk memberikan pesan moral kepada pembaca.
- 2) Menggunakan kata kerja yang menunjukkan tindakan atau aktivitas tertentu, misalnya "mengembara," "menolong," "berlari," "menipu," "bermusyawarah," "mengusulkan," dan sebagainya.
- 3) Memakai kata kerja yang menggambarkan pikiran atau perasaan tokoh dalam cerita.
- 4) Menggunakan kata-kata yang mendeskripsikan kondisi atau sifat tokoh, seperti "bingung," "lapar," "kecewa," "sedih," "sombong," dan lainnya.
- 5) Menggunakan kata ganti orang pertama dan ketiga, baik dalam bentuk tunggal maupun jamak, sesuai dengan sudut pandang yang dipilih dalam cerita.
- 6) Memuat percakapan atau dialog antar tokoh untuk menghidupkan cerita dan memberikan dinamika dalam alur.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian terhadap penelitian terdahulu penting dilakukan untuk mengetahui kebaruan penelitian, serta sebagai dasar untuk membandingkan hasil penelitian yang sedang atau akan dilakukan (Sugiyono, 2016, hlm. 39). Penelitian terdahulu merujuk pada studi-studi yang telah dilakukan sebelumnya dan relevan dengan topik yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu berperan penting sebagai referensi dan landasan dalam mengembangkan penelitian baru, dimana peneliti dapat mempelajari berbagai temuan, metode, serta keterbatasan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, penelitian sebelumnya digunakan sebagai acuan untuk membandingkan perbedaan dan persamaan yang ada. Berikut ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Eka Nurrochman	Representasi Persekusi dalam Film “Itaewon Class” (Analisis Naratif Tzvetan Todorov)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi persekusi dalam film “Itaewon Class” berupa tindakan semena-mena yang dilakukan oleh orang yang memiliki kekuatan. Semua itu dapat terlihat pada beberapa adegan atau scene serta dialog pada film Itaewon Class dengan menggunakan analisis naratif Tzvetan Todorov.	Perbedaan antara penelitian ini terletak pada objek yang diteliti.	Menggunakan landasan dan teori yang serupa.
2.	Dita Prisilia Lestari	Teori Tzvetan Todorov untuk Membedah Unsur Naratif dalam Film Sejuta Sayang Untuknya dan Relevansinya dengan	Berdasarkan temuan dan pembahasan dalam penelitian ini, menghasilkan temuan hasil analisis teori Tzvetan	Perbedaan antara penelitian ini terletak pada objek yang diteliti.	Menggunakan landasan dan teori yang serupa.

		Pembelajaran Teks Narasi di SMP	Todorov dalam film Sejuta Sayang Untuknya terdapat alur awal, alur tengah, dan alur akhir.		
3.	Azis Maulana dan Catur Nugroho	Nasionalisme dalam Narasi Cerita Film (Analisis Narasi Tzvetan Todorov pada Film Habibie & Ainun)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film Habibie & Ainun merupakan film yang mengandung prinsip nasionalisme.	Perbedaan antara penelitian ini terletak pada objek yang diteliti.	Menggunakan landasan dan teori yang serupa.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah struktur konseptual yang digunakan untuk mengorganisir ide-ide dan informasi dalam suatu penelitian atau kajian. Kerangka ini membantu peneliti dalam merumuskan pertanyaan penelitian, mengidentifikasi variabel yang relevan, serta menyusun argumen secara logis.

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 93), kerangka berpikir memberikan penjelasan teoretis mengenai hubungan antara variabel yang akan diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa kerangka pemikiran berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan antar variabel yang menjadi fokus penelitian. Dengan demikian, kerangka pemikiran berperan sebagai panduan yang menunjukkan arah penelitian yang akan dilakukan dan hasil yang diharapkan. Berikut ini adalah kerangka pemikiran yang dimaksud.

Bagan 2.2

Kerangka Pemikiran

