

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, dan merupakan sebuah karya seni. Sastra merupakan rekaan dari dunia nyata. Karya sastra merupakan ekspresi pandangan dunia secara imajiner. Sastra sebagai cerminan kehidupan yang menggambarkan sistem sosial yang berjalan dalam masyarakat. Susanto (2016:13) menyebutkan bahwa di dalam karya sastra pengarang cerita menciptakan sebuah dunia rekaan yang didalamnya memiliki cerita pembangunnya sendiri sehingga menciptakan lingkungan yang mirip dengan dunia asli. Oleh karena itu pembaca akan merasakan seolah – olah masuk ke dunia baru ketika membaca karya sastra.

Noor (2015:25) berpendapat bahwa karya sastra dibagi menjadi tiga yaitu drama puisi dan prosa. Drama adalah pertunjukan cerita atau kisah yang dipentaskan. Puisi adalah karya sastra yang cenderung terikat, terdiri dari bait dan baris. Sementara prosa adalah karya sastra yang bersifat naratif. Salah satu jenis prosa adalah komik atau *manga*.

Menurut Bonnef melalui Soedarso (2015:2) komik atau *manga* merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Seperti halnya cerita rekaan lain, komik adalah sebuah cerita yang bertujuan memberikan hiburan kepada pembacanya, yang kebenaran ceritanya sesuai dengan keyakinan pengarangnya. Artinya, kebenaran cerita rekaan tidak harus sama dengan kebenaran di dunia nyata. Kalau pun bahannya bersumber dari dunia nyata, tetapi sudah mengalami penambahan

atau pengurangan oleh imajinasi pengarang sehingga kebenaran dalam karya sastra itu adalah kebenaran menurut si pengarang itu sendiri (Setyawan & Amalijah, 2018:3).

Menurut Soedarso (2015:2) sebuah *manga* selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. *Manga* juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar bisa disebut demikian karena *manga* sebagai karya sastra menggunakan bahasa sebagai mediumnya. *Manga* di Jepang umumnya tidak berwarna alias hitam putih dan dibaca dari kanan ke kiri. Hal ini lantaran teks dalam *manga* biasanya ditulis dengan gaya *tategaki*¹.

Akhir – akhir ini *manga* sangat populer tidak hanya anak – anak saja yang menyukainya melainkan remaja sampai orang dewasa juga sangat menggemari membaca *manga*. *Manga* memiliki berbagai jenis genre mulai dari tema seputar kehidupan sehari-hari, romantisme anak muda, kegiatan olahraga, kasus misteri, sampai genre fiksi ilmiah yang futuristik. *Manga* mampu menarik perhatian para pembacanya karena menyajikan daya tarik visual. Bentuk komunikasi visual dari *manga* mampu memberikan *impact* yang besar kepada pembacanya dengan visualisasi pastinya pembaca akan lebih mudah menangkap isi pesan di dalam *manga*. *Manga* pada umumnya berbentuk cetak namun seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi sekarang ini banyak juga *manga* yang diterbitkan melalui media online seperti website dan *ebook*.

¹ Penulisan teks bahasa Jepang secara vertikal.

Manga Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De mengangkat permasalahan remaja yang sering dialami oleh remaja di umur 20 an tahun di Jepang yakni *hikikomori*. *Hikikomori* adalah keadaan seseorang mengurung diri dari kehidupan sosial. *Hikikomori* bisa diakibatkan dari rasa kesedihan karena kehilangan seseorang atau sesuatu yang berharga dalam hidup, kehilangan kasih sayang, atau gagal mencapai tujuan. Serial *manga* ini diangkat dari novel yang berjudul *Mikkakan no koufuku* yang terbit pada desember 2013.

Manga Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De mengisahkan seorang mahasiswa miskin bernama Kusunoki. Dalam hal belajar maupun karir ia merupakan seorang yang gagal. Hal ini lah yang menyebabkan dia menarik diri dari semua orang dan menjadi seorang penyendiri. Hidupnya benar – benar dilanda oleh kesedihan. Tidak mempunyai kawan atau keluarga yang mau memberikan dukungan untuk keluar dari situasi ini menjadikan dirinya larut dalam kesedihan. Kusunoki bertekad untuk memperbaiki keadaan dengan menghadapi permasalahan setelah mendapat informasi bahwa seseorang dapat menjual hidupnya dengan uang. Setelah mendapat cukup uang dan kebutuhan dasarnya terpenuhi, Kusunoki mulai berani berhadapan lagi dengan ketakutan-ketakutan dan masa lalunya. Ia bermaksud memperoleh kebahagiaannya lagi dengan memperbaiki hubungan dengan orang-orang dan mencari kasih sayang.

Dapat dilihat bahwa *hikikomori* yang dilakukan oleh Kusunoki berawal dari hilangnya rasa kepercayaan diri yang diakibatkan karena kegagalan diri dalam menyelesaikan pendidikan dan tidak mendapat pekerjaan yang layak. Ia merasa

rendah diri dikarenakan tingginya tuntutan dari lingkungan bermasyarakat mengingat semasa kecilnya Kusunoki adalah anak yang cerdas. Oleh sebab itu Kusunoki menjadi tidak pernah berkomunikasi dengan teman-temannya lagi dan berakhir dalam depresi dan kesedihan.

Dalam *manga* ini *hikikomori* digambarkan sebagai permasalahan remaja yang diakibatkan dari rasa kehilangan dan kegagalan seseorang menimbulkan perasaan sedih, tidak berdaya, putus asa dan hampa. Individu mengalami hubungan sosial yang bersifat dangkal dan kurang bermakna. Hal ini sejalan yang dikatakan oleh Byrne melalui Nuryani (2017:2) yakni kesepian yang dirasakan oleh individu akan memberikan efek negatif depresi, hilangnya kepercayaan diri, atau berusaha untuk bunuh diri. *Manga* ini merefleksikan perjalanan spiritual tokoh Kusunoki dalam menghadapi kesedihannya sampai dengan bangkit dan melakukan penerimaan diri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian latar belakang tadi, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Apa saja tanda visual *manga* dalam *manga Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De* sebagai struktur yang membentuk suatu totalitas karya sastra?
2. Apa saja representasi 5 tahapan kesedihan yang dialami oleh tokoh Kusunoki dalam *manga Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berfungsi untuk menentukan arah analisis sehingga permasalahan yang dibahas akan menjurus dan efektif sesuai dengan rumusan masalah. Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan tanda visual *manga* sebagai struktur yang membentuk *manga Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De*.
2. Mendeskripsikan representasi 5 tahapan kesedihan yang dialami oleh tokoh Kusunoki dalam *manga Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki objek material berupa *manga* yang berjudul *Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De*. *Manga ini* merupakan serial *manga* yang dirilis oleh shueisha lewat label Jump Comic+ dan dirilis di platform majalah online pada 2016 hingga 2017 sebanyak 3 volume dengan 16 chapter. Selanjutnya, objek formal dari penelitian ini adalah representasi 5 tahapan kesedihan tokoh Kusunoki dalam *manga Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De* karya Miaki Sugaru. Melalui kajian psikologi sastra menggunakan teori *the five stages of grief* yang dikemukakan Elisabeth Kübler-Ross dalam bukunya *On The Death and Dying*. Berusaha mengungkapkan kondisi psikologis tokoh Kusunoki dalam melalui kesedihannya dan mempelajari tahapan yang dilakukan oleh tokoh Kusunoki untuk menghilangkan rasa sedihnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu membawa manfaat, baik dari segi praktis teoretis. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang penerapan teori *the five stages of grief* dalam karya sastra Jepang khususnya dalam media *manga*. Kemudian, manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan dalam memahami struktur *manga* melalui tanda visual *manga* sekaligus memberikan gambaran mengenai tahapan kesedihan yang dialami oleh seorang tokoh terutama dalam karya sastra berbentuk *manga*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditujukan untuk memudahkan penulis menyusun paparan hasil penelitian. Selain itu juga membantu pembaca untuk memahami keseluruhan isi dari penelitian ini. Maka dari itu penulis membagi sistematika penulisan menjadi 5 bab sebagai berikut :

Bab 1 merupakan bab pendahuluan dalam bab ini berisi pemaparan tentang latar belakang yang memberikan gambaran umum yang mendasari mengapa penelitian ini menarik untuk dilakukan. Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 adalah bab tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini berisikan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan teori teori yang digunakan untuk mendukung penelitian. Kemudian teori struktur komik dan psikologi sastra digunakan untuk menganalisis.

Bab 3 merupakan bab metode penelitian. Bab ini berisi uraian tentang jenis penelitian, sumber data, dan langkah-langkah penelitian yang akan digunakan dalam proses pengerjaan dan identifikasi data dalam meneliti *manga Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De* karya Miaki Sugaru..

Bab 4 merupakan bab analisa dan pembahasan. Bab ini memaparkan hasil penelitian yang terdiri dari dua sub bab. Dalam sub bab pertama Peneliti memaparkan hasil analisis tanda visual *manga* dalam *manga Jumyou Wo Kaitote Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De*. Selanjutnya, pada sub bab kedua berisi tentang tahapan yang dialami tokoh Kusunoki upayanya dalam menghilangkan kesedihannya.

Bab 5 merupakan bab simpulan, bab ini berisi simpulan dan hasil dari penelitian.