



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wellek dan *Warren* dalam bukunya yang berjudul *Theory of Literature*¹, menyatakan bahwa sastra adalah karya imajinatif yang mempunyai berbagai bentuk dan selalu berubah. Sastra mengandung pikiran, emosi dan perasaan. Sastra juga mempunyai fungsi ekspresif, berusaha membujuk, mempengaruhi dan mengubah sikap pembacanya. Jadi karya sastra merupakan karya imajinatif dan memiliki sifat-sifat seperti yang tertulis di atas, oleh karena itu penulis memasukkan komik atau *manga* dalam bahasa Jepang sebagai sebuah karya sastra.

Seorang peneliti yang bernama Marcel Bonneff dalam disertasinya yang berjudul “Komik Indonesia”², menyebutkan bahwa komik termasuk sebagai “sastra visual” atau “sastra gambar”. Dia juga menulis bahwa beberapa orang masih terus berjuang di wilayah “Budaya” dan “Seni” agar komik bisa dimasukan menjadi salah satu jenis sastra, yaitu sastra populer. F. Lacassin (Bonneff, 1998 :

¹ Rene Wellek dan Austin Warren, *Teori Kesusastraan*. Diterj. Oleh Melani Budiarta. (Jakarta : PT Gramedia, 1990), hal 14-15

² Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*. Diterj. Oleh Rahayu S. Hidayat. (Jakarta : KPG, 1998), hal 4 & 9

4) menyatakan bahwa komik adalah sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal, karena menggabungkan gambar dengan teks. Para ahli komik cenderung menganggap komik sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda.

Istilah *manga* (漫画) ditulis dengan dua karakter kanji, yaitu : karakter *man* (漫) yang berarti tidak sengaja atau di luar kemauan dan karakter *ga* (画) yang berarti gambar, foto, lukisan, atau sketsa. Kedua karakter kanji itu kalau digabung (漫画), kini sering diartikan menjadi komik, kartun, atau karikatur. Berdasarkan kamus *Kojien* (広辞苑)³, “漫画” artinya adalah : 1.) gambar yang menarik atau lucu dilukis dengan tehnik yang sederhana dan baik, disertai pernyataan yang berlebihan, 2.) gambar kartun yang tujuannya utamanya adalah sebagai sindiran atau kritik masyarakat, 3.) suatu bentuk cerita yang menghubungkan gambar dengan kalimat percakapan dan lain sebagainya.

Komik dan *manga* memiliki arti yang sama, namun penggunaan istilah ini sering kali dibedakan. *Manga* digunakan untuk karya yang berasal dari Jepang, sedang istilah komik (*comic*) digunakan untuk karya yang berasal dari negara Barat. *Manga* terbagi menjadi beberapa genre, yakni : *shounen manga* yaitu *manga* untuk remaja laki-laki, *shoujo manga* yaitu *manga* untuk remaja perempuan, dan *seinenshi* yaitu majalah komik untuk laki-laki.⁴

Penelitian ini membahas *manga* yang berjudul *Umi yori mo Fukaku* (海よりも深く) karya Yoshimura Akemi (吉村明美). *Umi yori mo Fukaku* terbagi dalam sepuluh jilid buku dan diterbitkan oleh *Shogakukan Inc.* Tokyo pada tahun 1998 sampai tahun 2002. Di Indonesia, *manga* ini diterjemahkan dengan judul *Beyond The Sea* dan diterbitkan oleh penerbit *Level Comics* kelompok Gramedia pada tahun 2006 sampai tahun 2007. *Manga* yang dibuat Yoshimura termasuk dalam genre *manga shoujo*, yaitu *manga* yang ditunjukkan untuk remaja wanita. Karya Yoshimura lainnya yang sudah diterbitkan di Indonesia adalah *For The Rose* atau *Bara no Tame ni* (薔薇のために) dan *If You were Here* atau *Anata ga Ireba* (あなたがいたら).

³ Shinmura Izuru, *Kojien Daiyonhan*. 1991. Tokyo : Iwanami Shoten, hal 2434

⁴ Frederik L. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. (New York : Kodansha International/USA, 1983), hal 12-13

Ciri khas dari *manga* yang dibuat oleh Yoshimura adalah pemaparan kondisi psikologi yang mendalam terhadap tokoh utama. Topik cerita yang dibahas juga cukup berat, mencakup permasalahan keluarga, hubungan manusia, karma dan dosa, tanggung jawab, cinta, kebencian, dan juga tentang homoseksual.

Manga *Umi yori mo Fukaku* menceritakan tentang perasaan seseorang yang diramal akan mati tiga tahun lagi. Ramalan itu menyebabkan tokoh utama mengalami gejolak batin yang akhirnya mempengaruhi perubahan psikologinya. Ada banyak nilai-nilai moral yang bisa diperoleh dari komik ini. Ceritanya berawal dengan sebuah pertanyaan besar tentang apa yang akan terjadi kalau jika kita diberitahu bahwa hidup kita tinggal tiga tahun lagi. Pertanyaan inilah yang dihadapi oleh tokoh utama dalam cerita ini. Alur ceritanya merupakan cara Nemuko untuk menjawab pertanyaan itu, yang pada akhirnya membentuk sebuah pemahaman dan kepribadian yang baru di dalam diri Nemuko.

Manusia adalah makhluk hidup yang memiliki harapan, impian dan keinginan, tetapi kondisi kehidupan yang penuh dengan ketidakpastian menyebabkan ramalan diharapkan bisa memberikan petunjuk bagi masa depannya. Kegiatan meramal atau *uranai* merupakan salah satu kebiasaan unik dari masyarakat Jepang. Meramal sudah menjadi kegiatan yang biasa dilakukan dan menjadi rutinitas hidup orang Jepang. Cara yang dilakukan untuk meramal juga bermacam-macam, misalnya kata-kata peramal atau teks-teks yang berisi ramalan tentang nasib seseorang. Bagi orang yang mempercayainya, hasil ramalan dianggap sebagai sebuah gambaran nyata yang akan mempengaruhi hidupnya di masa datang. Hal ini berpengaruh pada pembentukan kepribadian, karena sugestinya akan mempengaruhi sisi kejiwaan dari orang itu, walaupun pada akhirnya ada kemungkinan kalau ramalan tersebut meleset.

Interaksi yang dilakukan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, seringkali diwarnai oleh usaha untuk mengontrol perilaku orang lain. Jadi setiap individu dapat mempengaruhi lingkungan tempat interaksi terjadi agar individu lain memenuhi keinginannya. Konsep ini dikenal sebagai konsep kekuasaan, yaitu hal yang penting dalam diri manusia berupa kemampuan untuk mempengaruhi dan mengintervensi serangkaian peristiwa sehingga dapat mengubah jalannya peristiwa tersebut (Davis, 1988: 86-91). Dalam peristiwa ini, publik tidak

dikontrol lewat kekuasaan yang sifatnya fisik, tetapi dikontrol, diatur, dan disiplinkan lewat wacana yang berupa ucapan, perkataan, bacaan atau tafsiran yang bersifat kontekstual. Ramalan jika kita lihat dari bentuknya, maka dapat dimasukkan dalam konsep kekuasaan tersebut. Kemampuan ramalan untuk merubah perilaku dan bahkan kepribadian orang yang mempercayainya, merupakan gambaran penerapan dari konsep itu. Ramalan adalah sebuah wacana kekuasaan karena ramalan yang berupa teks atau perkataan memiliki potensi untuk mempengaruhi orang yang percaya.

1.2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah masalah wacana kekuasaan melalui ramalan dapat mempengaruhi perubahan psikologi tokoh utama dalam manga *Umi yori mo Fukaku* karya Yoshimura Akemi.

1.3. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memaparkan gambaran umum tentang kegiatan meramal di Jepang dan memaparkan alasan orang Jepang, terutama tokoh utama dalam *manga* ini percaya terhadap ramalan.
2. Menganalisis pengaruh ramalan sebagai wacana kekuasaan terhadap perubahan psikologi tokoh utama.

1.4. Landasan Teori

Karya sastra memiliki banyak dimensi, aspek dan unsur, sehingga untuk memahaminya secara lengkap diperlukan teori dan metode yang sesuai dengan dimensi-dimensi tersebut.⁵

Teori berfungsi untuk mengarahkan suatu penelitian, sedangkan analisis secara langsung dilakukan melalui instrumen yang lebih kongkret, yaitu metode dan teknik.⁶

⁵ Prof. Dr. Nyoman Kutha Ratna, S. U., *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme Hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*. 2006. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, hal 7

⁶ *Ibid*, hal 9

Manga *Umi yori mo Fukaku* karya Yoshimura Akemi ini mempunyai kompleksitas permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh ramalan dalam mengubah perilaku dan kepribadian tokoh utama. Pemaparan cerita inilah yang mengarahkannya pada konsep tentang wacana kekuasaan. Oleh karena itu, teori yang digunakan dalam skripsi ini didasarkan pada teori Michel Foucault tentang kekuasaan.

Foucault menunjukkan bahwa wacana selalu berakar dalam kekuasaan, tidak ada kekuasaan tanpa ada korelatif dari bidang pengetahuannya. Foucault mengatakan tidak ada pengetahuan tanpa kekuasaan dan begitu pula sebaliknya.⁷

Definisi wacana menurut Foucault : 1.) semua pernyataan, ucapan atau teks yang memiliki makna dan pengaruh di dunia nyata; 2.) sekelompok statement yang dapat diindividualisasikan, maksudnya yakni, kelompok ucapan yang tampak diatur melalui cara tertentu dan dianggap memiliki suatu koherensi dan kekuatan umum; 3.) suatu praktik teratur yang terkait dengan sejumlah pernyataan.⁸ Menurut Foucault, wacana merupakan penjelasan, pendefinisian, pengklasifikasian, dan pemikiran tentang orang, pengetahuan, dan sistem-sistem abstrak pemikiran yang tidak lepas dari relasi kekuasaan karena wacana dan kekuasaan hanya datang dari orang yang memiliki kekuasaan dan orang yang memiliki pemikiran kreatif.⁹

Dalam bukunya *Discipline and Punish*¹⁰, Foucault membuat telaah bahwa kekuasaan cenderung untuk dioperasikan secara terus-menerus berdasarkan perubahan kebiasaan cara berpikir dan perilaku. Dia melambangkan kekuasaan sebagai suatu *panoptikon*, yaitu bentuk menara pengawasan yang dapat melihat ke seluruh bagian, tetapi orang yang diawasi tidak tahu kalau tindakan dan tingkah laku mereka sedang dimonitor. Kekuasaan disalurkan melalui hubungan sosial yang disebarakan lewat wacana. Wacana ini dibuat untuk merekonstruksi dan mengontrol pengendalian perilaku, sehingga akan mempengaruhi tindakan dan perilaku diri karena proses internalisasi kekuasaan ke dalam aspek kehidupannya.

⁷ Aur, Alexander. *Pascastrukturalisme Michel Foucault dan Gerbang Menuju Dialog Antarperadaban*. Ed. Mudji Sutrisno dan Hendar Putranto, *Teori-Teori Kebudayaan*. 2005. Yogyakarta : Kanisius, hal 150 & 154

⁸ Sara Mills, *Diskursus*. Diterj. Oleh Ali Noer Zaman. (Jakarta : Qalam, 2007), hal 9

⁹ *Op.cit*, hal 150

¹⁰ Michel Foucault, *Disciplin and Punish*.. 1977. London : Penguin Books, hal 156-169

Skripsi ini menganalisis perkembangan kondisi kejiwaan tokoh utama. Kondisi kejiwaan ini lalu dihubungkan dengan aspek lain dalam kehidupan tokoh utama, yaitu aspek kepercayaan tokoh utama terhadap ramalan. Kepercayaan pada ramalan inilah yang merupakan gambaran pengaruh wacana kekuasaan berpengaruh terhadap kondisi kejiwaan tokoh utama. Jadi, kekuasaan yang dimaksud dalam pembahasan *manga* ini adalah ramalan yang berupa pengetahuan tentang nasib tokoh utama.

1.5. Metodologi Penulisan

Manga *Umi yori mo Fukaku* karya Yoshimura Akemi ini menceritakan tentang permasalahan yang dihadapi oleh tokoh utama setelah diramalkan bahwa hidupnya tinggal tiga tahun lagi. Ceritanya mengungkapkan tentang bagaimana tokoh utama bersikap, bertindak dan berperilaku dalam menghadapi permasalahan-permasalahan hidupnya. Proses interaksi sosial yang ada dalam manga ini lebih banyak disajikan berdasarkan sudut pandang kejiwaan (psikologis) tokoh utama. Oleh karena itu, skripsi ini ditulis menggunakan metode diskriptif analitis dengan pendekatan psikologis.

Metode diskriptif analitis dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka dan angket. Metode diskriptif analitis digunakan karena penyajian skripsi ini dilakukan dengan menjabarkan data-data yang diperoleh dan menguraikan analisis datanya dengan menggunakan pendekatan psikologis yang perhatiannya didasarkan pada karya sastra itu sendiri. Tokoh utama menjadi objek pengamatan untuk bisa diperoleh pemahaman pemikiran, perasaan atau motif yang menjadi latar perilakunya.¹¹

Sumber data yang digunakan dalam skripsi ini berasal dari buku-buku dan data-data dari internet. Sumber primernya adalah serial manga *Umi yori mo Fukaku* dari seri satu hingga seri sembilan yang diterbitkan oleh *Shogakukan Inc.* Tokyo.

Angket adalah data penunjang yang digunakan untuk memperoleh data tentang seberapa besar orang Jepang percaya terhadap ramalan. Instrumen

¹¹Siswanto. *Metode Penelitian Sastra : Analisis Psikologis*.2005. Surakarta : Muhammadiyah University Press, hal 13.

pertanyaan dalam angket bersifat terbuka atau kualitatif, yang artinya responden dapat memberikan komentar sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Responden untuk pengisian angket adalah orang-orang Jepang yang sedang belajar Bahasa Indonesia di Universitas Indonesia dan orang-orang Jepang yang tinggal di Jepang melalui fasilitas internet seperti *email* dan *chatting* dengan menggunakan sistem random (acak).

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan dibagi menjadi lima bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan bab ramalan yang berisi pengertian ramalan, jenis-jenis ramalan, fenomena ramalan di Jepang, dan penjelasan ramalan sebagai wacana kekuasaan.

Bab III merupakan bab yang berisi hal-hal yang terkait dengan manga *Umi yori mo Fukaku*, seperti pengarangnya, sinopsis cerita, penokohan tokoh utamanya yaitu Nemuko Sennen, Juzou Yomoyama, dan Momochi Mandayu, serta psikologi tokoh utama.

Bab IV merupakan bab analisis yang berisi tentang pengaruh ramalan sebagai wacana kekuasaan terhadap perubahan psikologi tokoh utama.

Bab V merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dari keseluruhan skripsi ini.

Bagian terakhir dari penelitian ini adalah daftar pustaka dan lampiran.