

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Luxemburg (1992:23) sastra adalah salah satu bentuk kesenian yang diwujudkan melalui bahasa sebagai mediumnya. Sastra dilahirkan dari proses imajinasi kreatif pengarang yang ditulis pada kurun waktu tertentu sehingga langsung berhubungan dengan norma dan adat istiadat pada zaman tersebut. Karya sastra adalah proses manifestasi dari pengarang dalam melihat cerminan kenyataan yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu karya sastra selalu mengungkapkan segala hal yang dipikirkan pengarang sebagai bentuk refleksi dari pengarang berdasarkan realita kehidupan yang didengar, dibaca, dilihat ataupun dialami oleh pengarang (Djojuroto, 2006:9).

Salah satu bentuk sastra adalah cerita pendek (cerpen). Sesuai dengan namanya, cerpen memperlihatkan sifat yang serba pendek, baik itu isi cerita, jumlah tokoh, jumlah kata yang diungkapkan, ataupun peristiwa yang disajikan. Cerita pendek adalah suatu karya sastra yang bersifat fiktif dengan mengisahkan suatu permasalahan yang dialami oleh tokoh cerita yang dikemas secara ringkas mulai dari tahap pengenalan sampai akhir cerita. Cerpen biasanya hanya mengisahkan satu permasalahan yang dialami oleh tokoh. (Priyatni, 2010:126).

Dalam bahasa Jepang cerpen memiliki istilah lain yang disebut dengan “*tanpen*”. Dalam menceritakan kisah *tanpen* umumnya pengarang menggunakan kata-kata yang menarik dan sarat akan makna. Makna tersebut dapat dilihat lalu

dikaji menggunakan ilmu semiotik. Semiotik merupakan cabang ilmu yang berurusan dengan tanda, pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda seperti sistem tanda dan proses yang diterapkan pada sistem tanda (Zoest dalam Rokmansyah, 2014: 93-94). Penggunaan unsur-unsur semiotika hampir terdapat pada semua dalam karya sastra. Salah satu karya yang menarik untuk dikaji adalah karya Akutagawa Ryūnosuke dengan judul *Shiro*.

Akutagawa Ryūnosuke merupakan seorang sastrawan Jepang pada era Meiji-Taisho, (1912-1926). Ia lahir di Irifuneechoo distrik Kobayashii, Tokyo, pada tanggal 1 Maret 1892. Akutagawa adalah putra dari tukang susu, Niihara Toshizu dan ibunya bernama Akutagawa Fuku. Tidak berselang lama setelah melahirkan Akutagawa, ibunya mengalami gangguan kejiwaan sehingga pada usia 12 tahun ia diadopsi oleh saudara laki-laki dari ibunya yang bernama Akutagawa Michiaki dikarenakan ayahnya tidak sanggup merawatnya. Dari pamannya inilah ia mendapatkan nama Akutagawa. Akutagawa Ryūnosuke menempuh pendidikan di Tokyo, mulai dari sekolah dasar umum Edo, sekolah menengah 3 Tokyo, sekolah lanjutan atas 1, hingga strata 1 jurusan sastra Inggris di universitas kekaisaran Tokyo. Kecintaannya pada karya sastra semakin kuat seiring dengan bertambahnya umur. Ia mulai tertarik membaca buku karya filsuf Eropa dan Barat seperti Goethe, Shakespeare, Tolstoy, Bergson, Verline, Dotoeysky, dan Baudelaire.

Akutagawa adalah sastrawan yang menyajikan kembali legenda lama dan sejarah abad pertengahan dalam istilah psikologi modernis dalam sebagian besar karya cerita pendek yang dihasilkannya. Ia menciptakan 150 novel dan cerpen yang menceritakan masalah manusia dan konflik hati nurani yang diekspresikan dalam gaya *gothic* yang gelap yaitu kisah yang menyuguhkan ketegangan dan terror yang biasanya berlatar sebuah biara atau kastil menyeramkan. Maka, *gothic* biasanya

diterapkan pada arsitektur abad pertengahan dan dikaitkan dengan takhayul. Akutagawa memakai Yanagigawa Ryūnosuke sebagai nama penanya. Karya pertamanya adalah cerpen berjudul *Rōnen*.

Karyanya yang paling terkenal antara lain *Rashōmon* (1915), *Yabu No Naka*, (1922), *Imogayu* (1916), *Jigokuhen* (1918), *Kumo No Ito* (1918), *Hana* (1916), dan *Kappa* (1927). Salah satu karyanya, pernah dijadikan sebuah film berjudul *Rashōmon* pada tahun 1950 yang diadaptasi dari salah satu karyanya yang terkenal berjudul *Yabu No Naka* yang disutradarai oleh Kurosawa Akira seorang sutradara ternama Jepang. Film tersebut memperoleh *Golden Lion* di Venesia (1951) dan *Academy Award* (1952) yang merupakan bentuk penghargaan di festival internasional. Selain itu, *Rashōmon* juga memperoleh penghargaan *Lifetime Achievement Awards* pada tahun 1991.

Akutagawa mengalami masa kemunduran disebabkan kesehatan yang semakin menurun dan keuangan semakin menipis hingga membuat Akutagawa mengalami stres berat. Ia mulai mengalami *Insomnia* dan gejala *Schizophrenia*. Akutagawa mulai mengalami hal-hal yang aneh seperti sering melamun dan melihat bayangan seperti suatu bayangan. Akhirnya, untuk mengurangi stresnya ia mengonsumsi obat penenang. Dosis yang ia konsumsi semakin hari semakin bertambah. Ia juga mengonsumsi *opium*. Akutagawa mulai berniat untuk mengakhiri hidupnya hingga pada tanggal 24 Juli tahun 1927. Akutagawa akhirnya bunuh diri dengan minum obat tidur *kalium cynadid* di rumah orangtua angkatnya di Tabata, Tokyo pada usia 35 tahun.

Hingga sekarang nama Akutagawa masih tetap eksis sebagai seorang sastrawan terkenal Jepang yang banyak melahirkan karya-karya luar biasa.

Akutagawa adalah salah satu sastrawan Jepang yang paling terkemuka. Karyanya yang brilian memiliki pengaruh yang besar, tidak hanya pada masanya, tetapi juga pada masa kini. Nama Akutagawa ditetapkan sebagai sebuah penghargaan bergengsi untuk kesusastraan Jepang yaitu Akutagawa Prize. Penghargaan ini adalah sebuah penghargaan yang diberikan kepada penulis yang baru masuk dalam dunia sastra dan belum cukup dikenal dalam dunia penulisan sastra di Jepang (Poluan M. Desri:2018)

Tanpen "Shiro (白)" adalah salah satu karya Akutagawa Ryūnosuke yang mengisahkan seekor anjing bernama Shiro yang secara tiba-tiba mengalami perubahan warna pada bulunya. Kejadian ini dimulai ketika Shiro sedang berjalan di taman pada sore hari di musim semi. Secara mengejutkan ia melihat temannya bernama Kuro sedang menjadi incaran seorang pembunuh dengan memasang jebakan. Shiro berencana menolong Kuro namun, ia mengurungkan niatnya ketika melihat tatapan mengancam dari pembunuh. Shiro merasa ketakutan dan akhirnya Shiro berbalik arah melarikan diri ke rumahnya meninggalkan Kuro yang malang.

Sesampainya Shiro di rumah majikan, betapa terkejutnya ia bahwa warna bulunya telah berubah menjadi hitam. Tuannya tidak mengenali dirinya. Ia terkejut, secara tanpa sadar melompat seolah-olah gila sehingga membuat majikannya ketakutan. Karena tidak mengenali Shiro akhirnya majikannya tersebut mengusir Shiro. Shiro yang telah diusir kemudian berkelana ke Tokyo, di sana ia banyak mengalami hal-hal luar biasa hingga dianggap sebagai pahlawan yang mendapat berkat dari dewa karena telah menyelamatkan nyawa banyak orang. Hingga suatu hari Shiro mencoba untuk kembali ke rumah majikannya. Keesokan harinya majikannya terlihat begitu senang ketika melihat Shiro. Shiro yang kebingungan

kemudian melihat dirinya namun, tidak disangka Shiro yang hitam jelaga telah berubah ke warna yang semula menjadi Shiro si putih. Mereka begitu senang hingga meneteskan air mata.

Berdasarkan paparan cerita di atas, dapat dilihat bagaimana eksistensi warna dalam menggambarkan sesuatu. Warna sangat mendefinisikan banyak hal dalam kehidupan. Warna dapat menggambarkan karakter, emosi atau perasaan manusia. Warna juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi *non-verbal*, seperti: Warna hitam yang artinya buruk, merah artinya bahaya, dan putih berarti suci sehingga dalam hal ini warna dapat digunakan sebagai kode. Dalam *tanpen* ini kita dapat melihat perubahan warna bulu tokoh Shiro yang semula warna putih tiba-tiba berubah menjadi warna hitam. Dari perubahan menarik untuk dikaji tentang makna warna putih dan hitam pada bulu tokoh Shiro yang dianalisis yang dihubungkan dengan karakter tokoh utama Shiro.

Dalam *Tanpen "Shiro"* penulis menemukan adanya makna tersirat dari beberapa tanda semiotik sehingga menarik untuk dikaji lebih mendalam misalnya, perubahan yang terjadi warna tokoh Shiro yang semula berwarna putih tiba-tiba berubah menjadi warna hitam. Berdasarkan hal tersebut, penulis dapat menganalisis apa makna dibalik warna-warna tersebut berdasarkan penokohan tokoh utama. Sehingga kita dapat menemukan makna dari warna putih dan hitam dari perubahan warna tokoh Shiro. Oleh sebab itu, penulis berencana menganalisis lebih mendalam *tanpen "Shiro (白)"* karya Akutagawa Ryūnosuke ini dengan menerapkan teori pendekatan semiotika Roland Barthes dengan mengkaji tentang makna denotasi, konotasi, dan mitos yang tersirat dari sebuah karya sastra.

Barthes mengemukakan denotasi sebagai makna "pertama". Konotasi merupakan makna baru yang diberikan oleh pemakai tanda sesuai dengan keinginan, latar

belakang pengetahuan, atau konvensi baru yang ada dalam masyarakat (Hoed, 2011:13). Pada penelitian ini, penulis bermaksud meneliti tentang denotasi, konotasi lalu dikembangkan menjadi mitos untuk menemukan makna warna putih dan hitam pada warna bulu tokoh Shiro melalui tokoh utama dalam *tanpen Shiro* karya Akutagawa Ryūnosuke dengan terlebih dahulu menganalisis unsur intrinsik yang terdapat dalam *tanpen Shiro*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana makna warna putih dan hitam dalam *tanpen Shiro* karya Akutagawa Ryūnosuke?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis mengenai makna warna putih dan hitam yang terdapat pada *tanpen Shiro* karya Akutagawa Ryūnosuke.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan keilmuan di bidang sastra terutama dalam pengkajian cerpen dengan menggunakan pendekatan semiotika.
- b. Bagi para pelajar khususnya pelajar sastra diharapkan hasil penelitian ini secara teoritis dapat membantu menambah wawasan dan pengetahuan terkait makna warna putih dan warna hitam melalui pendekatan semiotika dalam *tanpen Shiro* karya Akutagawa Ryūnosuke.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dan masyarakat khususnya mahasiswa sastra diharapkan dapat dijadikan sebagai media untuk lebih mendalami pemaknaan warna putih dan hitam dalam kehidupan dan dunia sastra.
- b. Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi acuan dalam memahami makna warna putih dan warna hitam dalam kehidupan.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penulis menemukan adanya beberapa penelitian terdahulu yang akan digunakan sebagai rujukan untuk memberikan gambaran mengenai metode dan teknik yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Selain itu, tinjauan pustaka juga ditujukan untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian. Berikut penelitian terdahulu yang menggunakan pendekatan semiotika.

Penelitian berjudul “Analisis Unsur-Unsur Semiotik Terhadap Cerpen *Rashomon*”, yang disusun oleh Latifah (2017). Dalam kajiannya Latifah menggunakan *tanpen* berjudul *Rashomon* sebagai objek kajian. Penelitian tersebut mengenai beberapa rumusan masalah yakni, “Apa saja unsur-unsur semiotika pada *tanpen Rashomon* karya Akutagawa Ryūnosuke dan bagaimana makna unsur-unsur semiotika dalam *tanpen Rashomon* menggunakan pendekatan semiotika”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat unsur-unsur semiotik berupa indeks, ikon dan simbol. Berdasarkan unsur-unsur semiotika tersebut dapat disimpulkan bahwa *tanpen* tersebut berkisah tentang kondisi kota Kyoto pada zaman Heian yang porak poranda disebabkan oleh berbagai bencana yang tidak berkesudahan. Gerbang *Rashomon* yang menjadi salah satu peninggalan sejarah kejayaan Kyoto turut menjadi menyeramkan dan tidak terawat dikarenakan terjadinya bencana tersebut.

Masyarakat kota Kyoto yang turut menjadi korban bencana tersebut mengharuskan mereka melakukan segala macam cara demi bertahan hidup baik dari kalangan bawah sampai kalangan atas bahkan para penguasa.

Persamaan skripsi Latifah dengan penelitian ini yaitu dengan menggunakan *tanpen* sebagai objek kajian. Perbedaannya, Dhita dalam penelitiannya menggunakan teori semiotika Pierce, sedangkan penulis menggunakan teori semiotika Barthes. Selanjutnya Dhita menggunakan *tanpen* berjudul *Rashomon* karya Akutagawa Ryūnosuke sebagai objek kajian penelitian sedangkan, penulis menggunakan *tanpen* berjudul *Shiro* karya Akutagawa Ryūnosuke sebagai objek kajian.

Penelitian berjudul “Kajian Semiotika dan Konsep Persahabatan dalam *Anime K-ON* Sutradara Naoko Yamada”, yang disusun oleh Hapsari (2017). Dalam kajiannya Hapsari menggunakan *anime* sebagai objek kajian. Penelitian tersebut mengenai beberapa rumusan masalah yakni, “Apa saja simbol, ikon, dan indeks pada *anime K-ON* sutradara Naoko Yamada dan bagaimana jenis persahabatan personil *K-ON* berdasarkan konsep persahabatan Aristoteles dalam *anime K-ON* sutradara Naoko Yamada. Metode yang digunakan yakni menggunakan internet sebagai media dengan mengunduh *anime* di situs *anisubindo.id* dan mengunduh *subtitle* asli di situs *Anime Transcripts*. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Pierce dengan mengkaji makna berupa simbol, ikon, dan indeks serta konsep persahabatan personil klub *K-ON* berdasarkan konsep persahabatan Aristoteles.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ditemukan 6 ikon diantaranya: Ikon pamflet, ikon ikan budokan, ikon vokalis, ikon poster, ikon boneka dan, ikon kimono. Selain itu ditemukan juga 11 indeks di antaranya: Indeks

gerakan tergesa-gesa, indeks panik, indeks gerakan kaki gontai, indeks menangis, indeks kerja sambilan, indeks gagal ujian, indeks suara yui, indeks gerakan tersandung kabel, indeks turun salju, indeks warna kulit, dan indeks suara gitar. Kemudian ditemukan juga 7 simbol di antaranya: Simbol musim semi, simbol festival, simbol kostum *maid cafe*, simbol warna putih dan merah, simbol tradisi *hatsumoude*, simbol bando telinga kucing, dan simbol “*Houkago Tea Time*”. Terdapat 8 karakteristik yang menentukan persahabatan berdasarkan konsep persahabatan Aristoteles di antaranya: kesenangan, penerimaan, saling membantu, percaya, pengertian, kepercayaan, menghargai, dan spontanitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penulis ingin menyampaikan amanat dan pesan kepada penonton mengenai ketulusan, toleransi, dan tolong menolong yang dapat menjadi kunci persahabatan yang kekal. Selain itu, penulis juga memberikan pengetahuan tentang negara Jepang terutama pada aspek budaya.

Penelitian yang dilakukan Hapsari dengan penelitian yang dilakukan peneliti mempunyai persamaan yakni, dengan menggunakan teori pendekatan semiotika. Kemudian Perbedaannya adalah Hapsari menggunakan *anime K-ON* sutradara Naoko Yamada sebagai objek kajian sedangkan, peneliti menggunakan *tanpen* berjudul *Shiro* karya Akutagawa Ryūnosuke sebagai objek kajian. Penelitian Hapsari menggunakan teori pendekatan semiotika Pierce dalam kajiannya sedangkan, penulis menggunakan teori pendekatan semiotika Barthes dalam kajiannya.

Selanjutnya, penelitian berjudul “Makna Kunci dalam *Shooto-Shooto Kagi* Karya Hoshi Shinichi”, yang disusun oleh Ulfikriah (2020). Ulfikriah

menggunakan *shooto-shooto* berjudul *Kagi* sebagai objek kajian. *Shooto-shooto* sejenis *flash fiction* yang menyajikan sebuah cerita pendek berkisar 500an kata.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apa makna kunci dalam *shooto-shooto Kagi* karya Hoshi Shinichi”. Ulfikriah menggunakan teori semiotika Barthes dengan mengkaji makna denotasi, konotasi, mitos dengan terlebih dahulu menganalisis unsur intrinsik. Hasil penelitian menemukan terdapat 5 makna kunci yang diketahui melalui mitos. Makna kunci tersebut yaitu, (1) Pembawa kebahagiaan, (2) Pendorong agar tidak pantang menyerah, (3) Pembawa keberuntungan, (4) Penyimpan banyak kenangan, dan (5) Pemberi kekayaan.

Penelitian yang dilakukan Ulfikriah dan penelitian yang peneliti lakukan memiliki persamaan yaitu, dengan menggunakan teori semiotika Barthes dengan mengkaji makna denotasi, konotasi, dan mitos. Kemudian perbedaannya yaitu, penelitian Ulfikriah menggunakan *shooto-shooto Kagi* karya Hoshi Shinichi sebagai objek kajian sedangkan, penulis menggunakan *tanpen Shiro* karya Akutagawa Ryuunosuke sebagai objek kajian.

1.6 Landasan Teori

Penulis menggunakan landasan teori yaitu teori semiotika pada penelitian ini. Semiotika merupakan “ilmu” yang mengkaji tanda dalam kehidupan. Teori semiotika digunakan sebagai langkah untuk menemukan makna yang terkandung pada unsur semiotik yang terdapat dalam *tanpen Shiro*.

Semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda” sehingga dapat disimpulkan bahwa semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Semiotika adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang tanda dan segala sesuatu

yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses penggunaan tanda (Zoest, 1993: 1).

Semiotika adalah studi tentang tanda, fungsinya dan produksi makna. Tanda adalah sesuatu yang berarti sesuatu bagi orang lain. Sebuah studi semiotik tentang tanda, penggunaan tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Dengan kata lain, ide-ide semiotik (tanda, makna, *denotatum* dan *interpretan*) dapat diterapkan pada semua bidang kehidupan selama tidak ada prasyarat terpenuhi, yaitu ada makna yang diberikan, ada arti dan juga interpretasi (Cristomy dan Yuwono: 2004: 79).

1. 6. 1 Teori Semiotika

Salah satu tokoh semiotika yang cukup terkenal adalah Roland Barthes. Secara harfiah teori semiotika Barthes berasal dari teori bahasa De Saussure. Dalam analisisnya tentang bahasa sebagai sistem tanda, De Saussure menganggap bahwa tanda terdiri dari 2 bagian, yaitu *signifier* dan *signified*. Tanda-tanda tersebut tersusun dalam susunan yang disebut sebagai susunan *sintagmatik*. (Hoed, 2011:10).

Teori semiotika Barthes pada dasarnya menggunakan pengembangan teori tanda De Saussure. Mengacu pada konsep pada De Saussure (1916), para strukturalis memandang tanda sebagai suatu pertemuan antara bentuk (seperti yang muncul dalam kognisi manusia) dan makna (isi, yaitu apa yang dipahami oleh pengguna tanda). De Saussure menggunakan istilah *signifiant* untuk merujuk pada bentuk penanda (bentuk suatu tanda) dan istilah *signifie* untuk merujuk pada maknanya (petanda). Dengan demikian, De Saussure, Roland Barthes dan para pengikutnya yang lain melihat tanda sebagai suatu konstruksi proses pemaknaan yang berupa hubungan antara penanda dan petanda yang terstruktur dalam kognisi

manusia. Semua yang ada dalam kehidupan dilihat sebagai “bentuk” yang memiliki “makna” tertentu. Hubungan antara bentuk dan makna tanda tidaklah bersifat pribadi, melainkan sosial yaitu berdasarkan kesepakatan sosial (Hoed, 2011: 3).

Konsep semiotik yang dikembangkan Barthes relevan dengan konsep semiotik denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna yang dikenal secara umum. Barthes mengemukakan denotasi sebagai makna “pertama”. Dalam pemaknaan denotasi terjadi proses yang disebut dengan proses E-R-C. Dalam hal ini, E adalah ekspresi, *signifiant*, penanda, dan bentuk tanda. C adalah *contenu*, *Signifie*, petanda, makna/isi. Sedangkan R adalah relasi atau hubungan yang terjadi antara E dan C dalam proses pemaknaan tanda.

Makna denotasi yang merupakan makna yang dikenal secara umum, dalam kehidupan sosial budaya, pemakai tanda biasanya mengembangkan pemakaian tanda ke dua arah yang disebut Barthes sebagai sistem “kedua”. Proses pemaknaan kedua yang ke arah C disebut konotasi. Berdasarkan pengembangan bahasa tersebut terjadilah proses R baru (R2) yang berbeda dengan asalnya yaitu dari E-R1-C berkembang menjadi E (E-R2-C) R-C. Proses E-R-C yang merupakan proses pemaknaan tahap pertama mengalami pengembangan sehingga terbentuk proses R baru dengan model E (E-R2-C) R-C yaitu proses pemaknaan tahap dua yang disebut makna konotasi.

Barthes (1957) menggunakan teori *signifiant-signifie* yang kemudian dikembangkan menjadi teori konotasi (pemaknaan tahap kedua). Istilah *signifiant* berarti ekspresi (E) dan *signifie* berarti isi/makna (C). Namun, antara E dan C harus memiliki relasi (R) sehingga dapat terbentuk suatu tanda. Setiap tanda selalu memiliki pemaknaan awal yang dikenal secara umum (denotasi) yang disebut sebagai sistem “primer”, sedangkan perluasannya disebut sebagai sistem

“sekunder” yang berkembang ke arah C disebut sebagai konotasi yaitu pengembangan makna/isi (C) dari sebuah ekspresi (E).

Dalam karyanya (1957), Barthes memanfaatkan pengembangan teori tanda De Saussure (*signifiant dan signifie*) untuk menjelaskan bagaimana konotasi mendominasi kehidupan manusia. Konotasi adalah pengembangan segi petanda (isi) oleh pengguna tanda sesuai dengan sudut pandang mereka sendiri. Apabila konotasi telah mengakar di masyarakat maka konotasi akan berkembang menjadi mitos. Misalnya “olahraga” gulat di Prancis. Gulat bukan olahraga, melainkan sebuah tontonan” (Barthes 1957:13). Gulat merupakan olahraga yang dimanipulasi, namun para penonton tidak mempertanyakannya. Hal yang penting adalah bahwa opini publik dalam memberi makna pada perilaku dan penampilan pegulat, dan bahwa sang favorit harus menjadi pemenang. Hal berikut adalah contoh bagaimana Barthes menguraikan peristiwa sehari-hari dalam budaya menjadi sesuatu yang normal padahal hanya mitos belaka. Hal ini dikarenakan konotasi yang dipercayai oleh masyarakat. Kebudayaan menjadi hal yang wajar padahal mitos belaka disebabkan konotasi yang dipercayai masyarakat. (Hoed, 2011: 5).

Barthes mengembangkan strukturalisasi melalui kajian mengenai konotasi, yaitu bagaimana makna dapat berkembang tergantung aktivitas kognitif pengguna tanda. Ia juga menggunakan istilah “tanda” (S) yang terdiri atas *expression* (*signifiant*) yaitu ungkapan (E) dan *contenu* (*signifie*) yaitu isi (C). (Hoed, 2011:32-33).

Konotasi merupakan makna baru yang diberikan oleh pengguna tanda berdasarkan latar belakang pengetahuan, keinginan, atau konvensi masyarakatnya. Konotasi adalah aspek “*ideology*” tanda. Pemaknaan tanda tersebut memungkinkan

akan adanya makna-makna lain pada setiap individu atau kelompok yang didasari oleh kesepakatan sosial. Konotasi sebagai makna khusus yang diberikan oleh pengguna tanda. Barthes menggunakan konsep konotasi untuk menjelaskan bagaimana fenomena budaya dianggap sebagai tanda, mendapatkan makna khusus dari tiap anggota masyarakat. (Hoed, 2011:13-14).

Model konotasi Barthes dapat diaplikasikan pada unsur kebudayaan nonbahasa. Contoh model konotasi tersebut misalnya bagi sebagian kelompok masyarakat, bendera AS bukan sekadar bendera negara. hubungan (R) antara E (konsep bendera AS) dan C (salah satu lambang yang mewakili Negara Amerika Serikat) dalam sistem primernya memang demikian. Namun, pada beberapa kalangan, dalam sistem sekunder terjadi perkembangan pada segi makna (C) yaitu dapat bermakna lambang negara teroris atau lambang negara *agressor*. Maka dari itu, R antara E dan C dapat berubah dalam sistem sekunder (konotasi). (Hoed, 2011: 45-46).

Secara ringkas, proses pemaknaan dalam teori semiotika Roland Barthes dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Sistem primer →	Denotasi	
	<i>Expression I</i> (Penanda I)	<i>Contenu I</i> (Petanda)
Sistem sekunder (Tahap kedua)	Konotasi	
	<i>Expression II</i> (Penanda II)	<i>Contenu II</i> (petanda II)
Tabel 1: Tahap Pemaknaan Tanda Roland Barthes (Roland Barthes, 2012)	Mitos	

1. 6. 2 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membentuk suatu karya sastra. Unsur-unsur inilah yang menjadikan sebuah karya sastra menjadi sebuah karya sastra.

1. Tema

Tema adalah sarana cerita. Sehingga dalam hal tertentu tema sering disinonimkan dengan ide atau tujuan cerita. Menurut Stanton (1965:88) dan Kenny (1966:20) tema adalah makna yang terkandung dalam sebuah cerita. Tema adalah gagasan umum mendasar yang menopang sebuah karya sastra dan yang terdapat di dalam teks teks sebagai struktur semantis yang menghubungkan persamaan atau perbedaan (Hartoko dan Rahmanto, 1986:142).

Tema disaring dari motif-motif dalam karya yang menentukan adanya peristiwa-peristiwa yang kontras dan situasi tertentu. Tema didefinisikan oleh Stanton (1965:21) sebagai “makna cerita yang menjelaskan sebagian besar unturnya secara konkret dan sederhana”. Menurutnya, kurang lebih tema identik dengan tujuan utama (*central purpose*) atau ide utama (*central idea*).

2. Plot/Alur

Plot disebut juga istilah jalan cerita dan lebih dikenal dalam teori-teori perkembangan sebagai struktur dan susunan sebuah narasi. Menurut Stanton (1965:14), plot adalah cerita yang berisi serangkaian peristiwa, tetapi setiap peristiwa hanya berhubungan secara kausal dengan yang lain, peristiwa yang satu menyebabkan atau mengarah ke peristiwa lain.

Foster (1970: 93) menggambarkan plot sebagai peristiwa cerita yang menekankan hubungan kausalitas. Menurut Foster (1970: 94-5), plot bersifat misterius dan intelektual. Dicitrakan oleh masuknya peristiwa-peristiwa yang saling bertentangan yang melibatkan dan bahkan memikat pembaca, sehingga mendorong para pembaca untuk mengetahui apa yang terjadi selanjutnya. Struktur alur/plot terbagi menjadi 3 bagian yaitu (1) tahap awal, biasanya berisi sejumlah rincian penting tentang berbagai hal yang akan diceritakan pada fase-fase berikutnya, (2) tahap tengah, biasanya disebut sebagai fase konflik yang menunjukkan perlawanan atau konflik yang sudah mulai muncul pada fase sebelumnya dan semakin intens dan menegangkan, dan (3) tahap akhir biasanya disebut sebagai tahap peleraian. Fase ini biasanya menggambarkan adegan-adegan tertentu yang merupakan konsekuensi dari klimaks. Tahap ini biasanya berisi kesimpulan cerita atau menunjukkan bagaimana akhir cerita.

Menurut Nurgiyantoro (2015: 213-214) Alur/plot berdasarkan kriteria waktu dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu, plot lurus (*progresif*), dan plot sorot balik (*regresif*). Plot *progresif* adalah serangkaian peristiwa yang diceritakan secara berturut-turut dari awal hingga akhir cerita (tahap pertama, tahap pertengahan, dan tahap akhir) sesuai dengan urutan. Peristiwa yang pertama

kemudian menjadi penyebab terjadinya peristiwa selanjutnya. Sedangkan alur *regresif* adalah rangkaian kisah yang diceritakan secara tidak berurutan. Cerita dalam kisah tidak harus diceritakan mulai dari tahap pertama yang secara logika merupakan awal cerita namun, juga dapat diawali dari fase pertengahan atau dari fase (terakhir peleraian).

3. Tokoh dan Penokohan

Penokohan adalah penggambaran yang jelas tentang tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Jones, 1968:33). penggunaan istilah “karakter” itu sendiri menjadi dua pengertian yang berbeda dalam literatur bahasa Inggris, yakni sebagai karakter yang digambarkan dalam sebuah cerita, kemudian sebagai sikap, minat, perasaan, keinginan, dan prinsip-prinsip moral dari karakter-karakter tersebut. Berdasarkan hal itu tersebut, penokohan dapat berarti pelaku dalam sebuah cerita dan bisa juga diartikan sebagai karakterisasi (perwatakan) (Stanton, 1965:17).

Istilah “tokoh” mengacu pada seseorang. Menurut Abrams (1981:20), tokoh cerita adalah orang yang muncul dalam sebuah cerita atau karya dramatis, dan yang ditafsirkan oleh pembaca mempunyai kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang tercermin dalam ucapan dan tindakan. Dengan demikian, istilah “penokohan” lebih luas daripada istilah “tokoh” karena mencakup masalah siapa tokoh-tokohnya, bagaimana tokoh diposisikan dan digambarkan dalam cerita sehingga pembaca mendapatkan gambaran yang jelas.

4. Latar

Latar atau *setting* juga disebut sebagai landasan yang mengacu pada pengertian tempat, kondisi waktu, dan lingkungan sosial di mana peristiwa-peristiwa yang diceritakan terjadi (Abrams, 1981:75).

a. Latar tempat

Latar tempat adalah sebagai tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang digambarkan dalam karya fiksi, dan unsur-unsur tempat peristiwa bisa mencakup nama tempat, inisial, dan mungkin juga tempat-tempat khusus yang tidak memiliki nama yang jelas.

b. Latar waktu

Latar waktu mengacu pada hal “kapan” peristiwa yang diceritakan dalam karya itu terjadi. Pertanyaan “kapan” biasanya mengacu pada waktu yang sebenarnya (faktual), waktu yang sedang atau mungkin yang terkait dengan peristiwa sejarah tersebut yang kemudian digunakan untuk mencoba masuk ke dalam sebuah cerita.

c. Latar sosial

Latar sosial merujuk pada masalah-masalah yang berkaitan dengan perilaku kehidupan sosial di suatu tempat yang dikisahkan dalam sebuah karya. Tata cara hidup secara sosial melibatkan berbagai macam masalah yang cukup kompleks

5. Sudut Pandang

Sudut pandang (*point of view*) dalam karya sastra membahas tentang siapa yang menceritakan cerita atau dari Sudut pandang apa (oleh siapa) peristiwa dan tindakan dilihat. Sudut pandang adalah cara menceritakan sebuah cerita. Metode atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan kepada pembaca mengenai karakter, tindakan, latar, dan peristiwa yang membentuk cerita sebuah karya fiksi (Abrams, 1981:142). Sudut pandang dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

a. Sudut pandang orang ketiga

Sudut pandang gaya “ia/dia”, pencerita adalah orang di luar narasi yang memperkenalkan tokoh-tokoh dengan nama atau kata ganti dia, ia, dan mereka.

b. Sudut pandang orang pertama

Penceritaan yang menggunakan sudut pandang persona jadi gaya “aku” adalah orang yang terlibat dalam cerita.

c. Sudut pandang campuran

Pemakaian sudut pandang campuran dalam sebuah karya sastra dapat mencakup penggunaan orang ketiga dengan teknik “dia maha tahu” dan “dia” sebagai pengamat”. Kemudian orang pertama dengan teknik “aku” sebagai tokoh utama dan “aku” tambahan atau saksi, atau bahkan campuran orang pertama dan ketiga dengan “aku” dan “dia” pada saat yang bersamaan.

1.7 Metode Penelitian

Menurut Strauss dan Corbin (2007:1), penelitian kualitatif adalah penelitian yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi kehidupan, sejarah, fungsi organisasi, hubungan kekerabatan atau pergerakan sosial, tingkah laku. Sementara itu, menurut Bogdan dan Taylor (1992:21), penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, serta perilaku orang yang diamati.

Tanpen Shiro karya Akutagawa Ryūnosuke menjadi sumber data dalam penelitian ini. Pada tahapan awal digunakan tahap pengumpulan data meliputi kata, kalimat, dan paragraf yang dikelompokkan sesuai dengan masalah yang dibahas oleh peneliti. Menggunakan studi pustaka dengan cara teknik catat, dan mencari kutipan dalam *tanpen Shiro* yang berhubungan dengan “tanda”. Setelah menemukan kutipan mengenai tanda, selanjutnya menganalisis makna tanda

tersebut.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini diperoleh melalui kajian pustaka, yaitu dari artikel, jurnal serta buku tentang pendapat dan teori yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Untuk data ini, penulis menggunakan dokumentasi dalam buku, jurnal, skripsi dan media *online* lainnya yang berhubungan dengan semiotika dan tanda.

1.7.2 Metode Analisa Data

Metode deskriptif diperlukan untuk menganalisis data. Teknik ini merupakan analisis data yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisa. Teknik ini disebut juga dengan teknik formal yang mempertimbangkan unsur-unsur dalam karya sastra. Setelah menganalisis kutipan mengenai tanda tersebut, baru hasil dapat disajikan. Teknik ini memiliki peran untuk memaparkan data berupa kutipan.

1.7.3 Metode Penyajian Hasil Analisis

Data yang terkumpul dan dianalisis kemudian disusun menjadi sebuah laporan dan diuraikan secara deskripsi melalui penjelasan melalui penjelasan konsep semiotika sesuai dengan hasil penelitian. Penyajian data yang bersifat penalaran dipaparkan secara rinci dan jelas dengan kata-kata yang mudah dipahami para pembaca. Penyajian yang dilakukan berupa kutipan yang berkaitan dengan “tanda” yang dibantu dengan menggunakan teori semiotika yang terdapat dalam *tanpen Shiro*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan memudahkan penyusunan skripsi, dan oleh karena itu perlu dikembangkan sistem penulisan yang baik. Berikut penjabaran

sistematika penulisan di antaranya: BAB I mengenai pendahuluan, pada bab ini terdapat penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II membahas tentang unsur-unsur intrinsik dalam *tanpen Shiro* karya Akutagawa Ryūnosuke. BAB III membahas analisis semiotika tentang makna warna putih dan hitam yang terdapat dalam *tanpen Shiro* karya Akutagawa Ryūnosuke. BAB IV mengenai penutup, bab ini merupakan bab terakhir yang terdapat kesimpulan dari bab-bab sebelumnya yang merupakan intisari dalam penelitian ini dan saran.

