

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian sastra tidak hanya menyangkut penelitian mengenai teks sastra, tetapi juga berkaitan dengan hal di luar teks sastra seperti pembaca dan pengarang. Sebuah karya sastra diciptakan oleh pengarang dan pembacalah yang memberikan makna dalam teks sastra tersebut. Selain memberikan makna, pembaca juga yang menentukan kualitas sebuah karya sastra, hal tersebut dapat dilihat dari reaksi pembaca terhadap sebuah karya. Seperti yang dikemukakan oleh Endraswara (2008: 115) bahwa teks sastra dikatakan berkualitas apabila memenuhi keinginan pembaca. Betapapun hebat sebuah karya sastra, jika tidak dapat dipahami oleh pembaca boleh dikatakan teks tersebut gagal. Penelitian sastra yang membahas mengenai reaksi atau penerimaan pembaca terhadap karya sastra tersebut disebut penelitian resepsi sastra.

Resepsi sastra merupakan aliran sastra yang meneliti teks sastra dengan mempertimbangkan pembaca selaku pemberi sambutan atau tanggapan. Dalam memberikan sambutan dan tanggapan tentunya dipengaruhi oleh faktor ruang, waktu, dan golongan sosial. Dalam arti luas resepsi diartikan sebagai pengolahan teks, cara-cara pemberian makna terhadap karya sastra sehingga pembaca dapat memberikan respon terhadap karya tersebut (Ratna, 2009: 165).

Sebuah karya sastra tidak hanya dinikmati dalam sebuah bentuk teks sastra. Untuk memudahkan penerimaan pembaca terhadap sebuah teks sastra telah banyak teks sastra tersebut diangkat menjadi sebuah film atau media lainnya seperti animasi dan komik. Komik sendiri adalah sebuah media yang mempunyai karakteristik tersendiri, tidak seperti halnya sastra atau novel yang hanya mengandalkan kekuatan kata, komik menggabungkan antara kekuatan kata dan

kekuatan gambar. Darmawan(2005: 242) menyatakan bahwa komik sebagai susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan suatu ide atau mendramatisasi suatu ide. Komik juga dapat diartikan sebagai suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.

Komik berkembang sangat pesat di seluruh dunia.Salah satu negara dengan produksi komik terbesar adalah Jepang.Komik di Jepang disebut dengan *manga*¹, sedangkan orang yang menggambar manga disebut *mangaka*².Perkembangan komik Jepang telah menjadi sebuah fenomena dalam perkembangan dunia komik di seluruh dunia. Komik berkembang di dunia sebagai sebuah gaya gambar yang mempunyai ciri tersendiri. Karakter yang unik dari komik, seperti mata besar dan model rambut tajam sepertinya menjadi ketertarikan tersendiri bagi kalangan penggemar komik.Komik juga sudah masuk ke wilayah budaya.Komik mampu mewakili budaya darimana komik itu berasal(Naburo,2012).

Saat ini komik tidak hanya beredar di Jepang dan dinikmati oleh masyarakat Jepang.Komik Jepang sudah tersebar diberbagai negara dan dinikmati oleh banyak orang.Jalan cerita yang menarik serta penokohan yang kuat membuat komik-komik Jepang mendapat tempat tersendiri di kalangan para penggemarnya. Tidak jarang para penggemar yang berada dalam suatu wilayah atau daerah yang sama berkumpul dan membentuk sebuah komunitas karenakesamaan hobi menikmati komik-komik tersebut.

Komunitas adalah sekelompok orang yang ingin bersama dan bersatu karena adanya kesamaan dari hal yang disukai seperti yang dikemukakan oleh Kartajaya Hermawan (2008: 234) bahwa komunitas berarti sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya. Di dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar anggota komunitas

¹*Manga* adalah istilah untuk sebutan komik yang berasal dari Jepang.

²*Mangaka* adalah sebutan untuk orang yang menggambar komik.

tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*, persamaan tujuan hobi dan lainnya. Komunitas sosial terbentuk dari berbagai kalangan dan usia.

Komunitas pecinta Jepang muncul pertama kali di Jepang pada tahun 1960-an dan diberi nama Generasi *Shinjinrui*³. Namun, saat ini komunitas pecinta Jepang yang terkenal saat ini adalah Komunitas *Harajuku*⁴ yang berada di Tokyo (Harazuki, 2013). Tidak hanya berada di Jepang, di Indonesia juga terdapat komunitas pecinta Jepang. Di Indonesia sendiri komunitas pecinta Jepang sudah tersebar di kota-kota besar, salah satunya yang berada di ibukota Jakarta yang bernama komunitas *pecinta anime*⁵ yang unik dari Jakarta atau di singkat Kopaja yang didirikan pada tahun 2012 (Licho, 2015). Selain di kota Jakarta, kota Padang juga memiliki komunitas pecinta Jepang yang dikenal dengan nama Tsubasa J-Comm. Komunitas Tsubasa J-Comm didirikan pada tanggal 24 Juli 2013. Komunitas Tsubasa J-Comm didirikan oleh enam orang mahasiswa. Komunitas ini didirikan karena anggotanya memiliki ketertarikan yang sama yaitu menyukai *anime* (animasi), *manga* (komik), *cosplay*⁶. Komunitas ini bertujuan mengumpulkan orang-orang yang juga mencintai segala hal tentang Jepang dan berkeinginan untuk lebih dalam mengetahui tentang Jepang dan membaginya dengan orang-orang yang juga ingin mengetahui tentang Jepang. Mereka sepakat untuk mendirikan komunitas ini yang diberi nama Tsubasa Japanese Community atau yang lebih dikenal dengan nama Tsubasa J-comm.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan salah satu komik yang digemari oleh komunitas Tsubasa J-comm yaitu, komik *Naruto*. Komik *Naruto* sendiri telah diterbitkan sejak tahun 1999. Berdasarkan survei yang dilakukan pada tanggal 17 November 2014 sampai 17 Mei 2015 oleh Animanga Portal, komik *Naruto* termasuk dalam 30 komik terbaik, terlaris dan

³Generasi *Shinjinrui* adalah Nama Komunitas Pecinta Jepang pertama di Jepang.

⁴Komunitas *Harajuku* adalah komunitas pecinta Jepang yang saat ini paling terkenal.

⁵*Anime* adalah sebutan untuk film animasi yang berasal dari Jepang.

⁶*Cosplay* adalah istilah menirukan karakter yang mirip dengan karakter dalam anime.

terpopuler di Indonesia (Animanga,2014). Saat ini komik *Naruto* telah mencapai 700 episode dan Kishimoto Masashi selaku penulis mengumumkan menamatkan komik *Naruto* dan memulai komik baru yaitu *Boruto*. Sebagai pengantar menuju *Boruto*, Kishimoto Masashi melahirkan *The Last Naruto*. Komik *The Last Naruto* berbeda dibandingkan dengan komik-komik *Naruto* sebelumnya. Perbedaan ini terlihat sekali pada pewatakan tokoh Naruto dan jalan cerita yang mengisahkan kisah cinta Naruto yang selama ini masih menjadi tanda Tanya dikalangan para penggemar komik tersebut. Tokoh Naruto yang biasanya berwatak menjengkelkan, jahil, berisik dan kekanak-kanakan dalam *The Last Naruto* berubah menjadi dewasa, tenang, bersahaja dan disukai banyak wanita. Hal tersebut tentu menjadi hal yang tidak terduga oleh para penggemar komik ini terutama penggemar tokoh Naruto. Dalam komik *The Last Naruto* kali ini juga lebih menonjolkan kisah cinta dari tokoh utama Naruto dengan Hinata, sehingga adegan-adegan perkelahian *ninja*⁷ yang biasanya mendominasi cerita Naruto terlihat hanya sebagai pelengkap saja.

Berkaitan dengan tanggapan pembaca yang dapat diteliti, Endraswara (2008:119) mengungkapkan bahwa penelitian resepsi sastra pada dasarnya, merupakan penyelidikan reaksi pembaca terhadap teks. Reaksi yang dimaksud dapat positif dan juga negatif. Resepsi yang bersifat positif, mungkin pembaca akan senang, gembira, tertawa dan segera bereaksi dengan perasaannya. Sebaliknya, reaksi yang bersifat negatif mungkin pembaca akan sedih, jengkel atau bahkan antipati terhadap teks sastra tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, penokohan Naruto dalam komik *The Last Naruto* ini sangat menarik untuk diteliti karena dengan melihat bagaimana tanggapan atau reaksi pembaca terhadap komik tersebut yang telah membuat akhir kisah Naruto pada *The Last Naruto* pada akhirnya bersama dengan Hinata yang selama ini menyukai tokoh Sakura. Sebagaimana dinyatakan oleh Endraswara (2008: 121) bahwa pembaca

⁷*Ninja* adalah sebutan mata-mata profesional di Jepang yang terlatih dalam seni gerakan cepat dan sunyi.

yang paling tepat untuk dijadikan sasaran penelitian adalah *real reader*, yaitu pembaca yang seyogiannya dipilih adalah pembaca yang homogen dan memiliki kemampuan setaraf. Berdasarkan hal tersebut menjadikan para penggemar Naruto yang tergabung dalam komunitas pecinta Jepang Tsubasa J-Comm dapat dijadikan responden dalam penelitian mengenai reaksi terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana tanggapan komunitas Tsubasa J-Comm terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*?
2. Bagaimana bentuk reaksi positif dan negatif komunitas Tsubasa J-Comm terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan tanggapan dari komunitas Tsubasa J-Comm mengenai tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*.
2. Menjelaskan bentuk reaksi positif atau negatif komunitas Tsubasa J-Comm terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan kritik terhadap sebuah karya melalui penelitian resepsi sastra.
2. Menambah wawasan serta pengetahuan tentang sastra Jepang, khususnya resepsi sastra.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai wadah bagi pecinta *Naruto* untuk menyampaikan kritiknya terhadap karya tersebut.
2. Memberikan sumbangsih berupa sastra ilmiah bagi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas, khususnya pada Jurusan Sastra Jepang.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai resepsi sastra telah banyak dilakukan pada penelitian-penelitian sebelumnya, salah satunya oleh Nirmala Dewi (2009) dengan judul *Analisis Peran Tokoh Ninja dalam Komik Naruto karya Masashi Kishimoto*, Universitas Sumatera Utara. Pada skripsi tersebut Dewi menyimpulkan bahwa komik *Naruto* karya Kishimoto Masashi menceritakan tentang kehidupan *ninja* dengan mengambil keadaan berdasarkan kehidupan *ninja* yang sebenarnya dan menampilkan tokoh cerita sebagai *ninja* yang memiliki berbagai peran dalam kehidupan masyarakat di Jepang yang menghadapi berbagai peristiwa dan juga dalam menjalankan misi, namun menyampaikan makna yang mendalam dan pesan bagi pembacanya. Skripsi ini menggunakan teori sosiologi sastra dan data yang digunakan adalah tokoh *ninja* dalam komik *Naruto*. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian Dewi terletak pada tinjauan dan data yang dianalisis yaitu menganalisis tentang kehidupanan *ninja*

dalam komik *Naruto* sementara penelitian yang dilakukan adalah menganalisis tentang bagaimana respon pembaca terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*

Penelitian selanjutnya adalah skripsi yang diteliti oleh Putri Dewiyanti (2008) dengan judul *Tanggapan Siswa SD BUNG Kelurahan Tamalanrea Indah terhadap Film Kartun Naruto di Global TV*, Universitas Hasanuddin. Pada skripsi tersebut Dewiyanti menyimpulkan televisi merupakan sarana komunikasi yang efektif dalam rangka penyebarluasan informasi, pendidikan dan menghibur, tidak hanya sebagai sarana informasi semata, namun juga menampilkan tayangan menghibur yang penuh dengan variasi. Dalam film kartun banyak adegan kekerasan atau perkelahian dan tidak jarang anak-anak senang mempraktekkan adegan-adegan tersebut. Skripsi ini menggunakan teori resepsi sastra dan data yang digunakan adalah tanggapan siswa SD BUNG kelurahan Tamalanrea Indah terhadap film kartun Naruto di GLOBAL TV. Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian Dewiyanti terletak pada data yang diambil yaitu pada penelitian berupa film dan tujuan penelitian yang membahas mengenai dampak anak-anak setelah menonton film kartun *Naruto* di Global TV sebagai media sarana hiburan sementara penelitian yang dilakukan adalah menganalisis tentang bagaimana respon pembaca terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*

Penelitian skripsi selanjutnya oleh Ni Luh Putu Natalia Arik Yudiawati (2013) dengan judul *Mitologi Jepang Dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto*, Universitas Udayana. Pada skripsi tersebut Yudiawati menyimpulkan bahwa komik *Naruto* karya Kishimoto Masashi memuat hal-hal yang berkaitan dengan mitologi Jepang berupa dewa yang dituangkan melalui nama-nama jurus *ninja* yang diadaptasi dari nama-nama dewa yang ada dalam ajaran *Shinto*⁸ dan

⁸*Shinto* adalah agama yang berasal dari Jepang.

tentang makhluk-makhluk berkekuatan besar yang disebut dengan *bijuu*⁹ yang memiliki kemiripan dengan makhluk supernatural Jepang. Skripsi ini menggunakan teori antropologi sastra dan data yang digunakan adalah komik *Naruto*. Perbedaan penelitian dilakukan dengan penelitian Yudiawati terletak pada tinjauan dan data yang dianalisis. Yudiawati menganalisis tentang makhluk-makhluk mitologi yang ada pada komik *Naruto* sementara penelitian yang dilakukan menganalisis tentang bagaimana respon pembaca terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*.

Penelitian skripsi selanjutnya oleh Nardo Tesri (2013) dengan judul *Transformasi Novel Noruwei No Mori Karya Haruki Murakami Ke Film ; Analisis Enkranisasi*, Universitas Andalas. Pada skripsi tersebut Tesri menyimpulkan bahwa Film *Noruwei No Mori* merupakan sebuah bentuk horizon harapan yang dimiliki oleh Tran Anh Hung sebagai pembaca novel *Noruwei No Mori*. Skripsi ini menggunakan teori enkranisasi dan data yang digunakan adalah novel *Noruwei No Mori* dan film *Noruwei No Mori*. Perbedaan penelitian dilakukan dengan penelitian Tesri terletak pada tinjauan dan data yang dianalisis. Tesri menganalisis tentang transformasi novel *Noruwei No Mori* menjadi film *Noruwei No Mori* sementara penelitian yang dilakukan menganalisis tentang bagaimana respon pembaca terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*.

1.6 Landasan Teori

Penelitian resepsi sastra merupakan suatu penelitian yang melihat bagaimana aktivitas pembaca sebagai penikmat sebuah karya. Aktivitas tersebut dapat saja berupa reaksi atau respon

⁹*Bijuu* adalah makhluk-makhluk berkekuatan besar yang terdapat dalam cerita fiksi *Naruto* dan salah satu legenda di Jepang.

pembaca terhadap karya tersebut. Resepsi sastra yang diungkapkan Iser dalam Junus (1985: 38), suatu karya sastra akan menimbulkan kesan tertentu pada pembacanya. Kesan atau tanggapan pembaca tersebut pada dasarnya akan sampai pada pemaknaan teks sastra. Pemaknaan teks sastra oleh pembaca dapat tergantung pada sikap pembaca, pengalaman pembaca, situasi pembaca dan sebagainya, seperti terlihat pada kutipan berikut.

Resepsi sastra merupakan aliran sastra yang meneliti teks sastra dengan mempertimbangkan pembaca selaku pemberi sambutan atau tanggapan. Dalam memberikan sambutan dan tanggapan tentunya dipengaruhi oleh faktor ruang, waktu, dan golongan sosial. Secara definisi resepsi sastra berasal dari *katareciper* (Latin), *reception* (Inggris), yang diartikan sebagai penerimaan atau penyambutan pembaca. Dalam arti luas resepsi diartikan sebagai pengolahan teks, cara-cara pemberian makna terhadap karya sehingga dapat memberikan respon terhadapnya. Respon yang dimaksudkan tidak dilakukan antara karya dengan seorang pembaca, melainkan pembaca sebagai proses sejarah, pembaca dalam periode tertentu. (Ratna2009: 165).

Atmazaki (2005: 119) melanjutkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa bahwa teori resepsi sastra muncul pada tahun 1960-an oleh dua orang tokoh ilmu sastra di Jerman Barat. Kedua tokoh itu adalah Hans Robert Jausz dan Wolfgang Iser. Keduanya mengembangkan ilmu sastra yang memberikan penekanan terhadap pembaca sebagai pemberi makna karya sastra.

Teori resepsi meletakkan posisi pembaca pada sesuatu yang penting. Resepsi dapat dikatakan sebagai teori yang meneliti teks sastra dengan bertitik tolak pada pembaca yang memberikan reaksi atau tanggapan pada teks sastra tersebut. Perbedaan tanggapan antara satu pembaca dengan pembaca yang lain disebabkan karena adanya perbedaan horison harapan dari masing-masing pembaca tersebut.

Hubungan antara karya dan pembaca memungkinkan terjadinya penerimaan dan pengolahan dalam batin pembaca terhadap teks sastra. Hal ini disebut dengan horison harapan (*horizon of expectation*). Horison harapan pembaca yang diungkapkan Jauss dalam Endraswara

(2008: 123), bahwa setiap pembaca mempunyai harapan-harapan yang mungkin berbeda dan mungkin pula sama dalam karya sastra yang sama.

Horison harapan terbagi menjadi dua, yaitu (1) yang bersifat estetik, berupa penerimaan unsur-unsur struktur pembangun karya sastra, seperti tema, alur, gaya bahasa, dan sebagainya dan (2) bersifat tidak estetik (diluar teks sastra) tetapisuatu yang melekat pada pembacaberupa sikap pembaca, pengalaman pembaca, situasi pembaca dan yang melekat pada pembaca sebagaimana yang dinyatakan oleh Umar Junus (1985: 57-58) :

1. Hakikat yang ada disekitar diri pembaca yang berhubungan dengan seks, pekerjaan, pendidikan, tempat tinggal, dan agama.
2. Sikap dan nilai yang ada pada pembaca.
3. Kompetensi atau kesanggupan bahasa dan sastra pembaca.
4. Pengalaman analisis pembaca yang memungkinkannya mempertanyakan teks.
5. Situasi penerimaan seorang pembaca.

Penerimaan atau respon pembaca terhadap teks atau terhadap sebuah karya dapat bersifat positif dan bersifat negatif. Resepsi yang bersifat positif mungkin pembaca akan senang, gembira, tertawa, dan segera mereaksi dengan perasaannya. Sebaliknya, reaksi yang bersifat negatif mungkin pembaca akan sedih akan jengkel, bahkan antipati terhadap teks sastra atau karya tersebut (Endraswara, 2008: 119).

1.7 Metode Penelitian

Metode berasal dari kata *methods*, bahasa Latin, sedangkan *methodos* itu sendiri berasal dari akar kata *meta* dan *hados*. *Meta* berarti jalan, cara, arah. Dalam pengertian yang lebih luas metode dianggap sebagai cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat berikutnya. Metode yang berfungsi untuk

menyederhanakan masalah, sehingga lebih mudah untuk dipecahkan dan dipahami. (Ratna, 2009: 34).

Metode penelitian adalah suatu teknik mencari, memperoleh, mengumpulkan data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisisnya sehingga dapat menjawab permasalahan peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan melakukan proses verifikasi melalui pengukuran dan analisis yang dikuantifikasikan, menggunakan data-data statistik dan model matematik (Semi,1993:23). Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara langsung dengan responden, memberikan kuisioner (angket) kepada responden dan melakukan studi kepustakaan, mencari buku-buku yang dapat mendukung penelitian.
2. Mengklasifikasian data yang telah didapat dari responden. Mengelompokkan responden berdasarkan latar belakang responden, tanggapan komunitas Tsubasa J-Comm terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto* dan bentuk reaksi positif dan negatif komunitas Tsubasa J-Comm terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*.
3. Menganalisis resepsi dari data yang telah didapatkan dari responden.
4. Penarikan kesimpulan yang berisi jawaban atas semua permasalahan dalam rumusan masalah.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab, untuk mempermudah penyusunan skripsi ini. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut :

Bab I adalah Pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang Profil komunitas Tsubasa J-Comm.

Bab III berisi Analisis dari respon komunitas Tsubasa J-Comm terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto* dan bentuk reaksi positif dan negatif komunitas Tsubasa J-Comm terhadap tokoh Naruto dalam komik *The Last Naruto*.

Bab IV adalah bab penutup berisi kesimpulan dan saran.

Lampiran, berisikan daftar pertanyaan berupa angket yang penulis ajukan pada responden dan resume skripsi dalam bahasa Jepang.

