

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut H. B. Jassin dalam bukunya *Tifa Penyair dan Daerahnya* (1985), novel adalah suatu kejadian yang luar biasa dari kehidupan orang-orang luar biasa karena dari kejadian ini terlahir suatu konflik, suatu pertikaian, yang mengalihkan jurusan nasib mereka. Novel merupakan media penuangan pikiran, perasaan, dan gagasan penulis dalam merespon kehidupan di sekitarnya (A. E Siregar, 2014: 2). Ketika di dalam kehidupan sekitar muncul permasalahan baru, nurani penulis novel akan terpanggil untuk segera menciptakan sebuah cerita. Sebagai bentuk karya sastra tengah (bukan cerpen atau roman) novel sangat ideal untuk mengangkat peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupan manusia dalam suatu kondisi kritis yang menentukan. Berbagai ketegangan muncul dengan bermacam persoalan yang menuntut pemecahan (Nursito, 2000 dalam A. E Siregar, 2014: 2).

Terdapat satu novel remaja Jepang yang berbeda dengan novel remaja lainnya, disebut dengan *raitonoberu (lite novel)*. Katya A. C (2014) dalam *Matcha Japan Travel Magazine* memaparkan bahwa *lite novel* atau *raitonoberu* merupakan salah satu perwujudan karya tulis yang muncul pada tahun 70-an. Enomoto (2008) juga menambahkan (dalam Radityo, 2012: 13) kepopuleran *lite novel* dimulai sejak tahun 2000-an yaitu sekitar tahun 2003-2004. Perbedaan yang terdapat dalam *lite novel* ini, nampak pada cerita yang digunakan berbeda dengan aliran novel Jepang seperti; aliran Romantisme, Naturalisme, Kesustraan Drama dan lainnya.

Novel remaja Jepang itu sendiri, merupakan bagian dari kesustraan modern Jepang yang dimulai ketika memasuki zaman Meiji. Pada zaman ini, kesustraan Jepang dipengaruhi dari kebudayaan dunia luar, contohnya: Eropa dan Amerika (Radityo, 2012: 13).

Lite novel merupakan novel yang mudah dibaca khususnya untuk kalangan remaja SMP sampai SMA. Maksud mudah dibaca yaitu bahasa yang digunakan pada *lite novel* merupakan bahasa yang mudah dipahami anak muda dibandingkan gaya bahasa model lainnya (Enomoto 2008 dalam Radityo, 2012: 12). *Raito Noberu Kanzen Yomihon* juga menambahkan *lite novel* merupakan novel dengan ilustrasi bergaya *anime* atau *manga*. *Raito Noberu Kanzen Yomihon* merupakan buku bacaan yang mengenai *lite novel*. Buku bacaan ini merupakan salah satu buku yang mengawali tentang adanya *lite novel* (Radityo, 2012: 2).

Dari sekian banyak *lite novel* yang terkenal di Jepang, *Sword Art Online* untuk selanjutnya disingkat menjadi SAO merupakan karya kedua dari Kawahara Reki, pemilik nama pena Kunori Fumio. Ia lahir tahun 1974, merupakan novelis terkenal dari karya *lite novel*: *Accel World*, SAO dan karyanya yang terbaru adalah *The Isolator*.

Dua dari karya Kawahara Reki sudah diadaptasi menjadi *manga*, *anime* bahkan *game*. Karya pertama yang berjudul *Accel World* pernah memenangkan penghargaan bergengsi karya tulis dari *Dengeki Novel Prize* ke 15, dengan meraih *Grand Prize* atau sebagai pemenang utama. Pada karya kedua, SAO meraih beberapa penghargaan, diantaranya pada tahun 2013 sebagai pemenang dalam kategori *Won Excellence*

Prize (TV section) and Best Original Story Prize (Individual section) ke 12 pada ajang penghargaan Tokyo Anime Awards.

Pada tahun 2015, *Yomiuri Shinbun* koran nasional Jepang menggelar penghargaan untuk kategori *anime, manga* dan *lite novel* yang dikenal dengan nama *Sugoi Japan Awards* dimana SAO meraih peringkat kedua dalam nominasi ini. Pemilihan dilakukan berdasarkan suara dari para ahli dalam bidang *anime, manga* dan *lite novel*.

SAO juga diuji coba dalam sebuah permainan dalam dunia nyata. Terbukti pada tahun 2014 di Los Angeles, Kawahara Reki selaku penulis dari SAO diundang untuk mengisi kegiatan acara *Anime Expo* di Los Angeles untuk mencoba kolaborasi *game* SAO, di mana seorang pemain akan merasakan dunia *game* SAO sesungguhnya.

SAO merupakan novel bergenre fiksi ilmiah yang menyajikan cerita melibatkan *game online* dengan teknologi tinggi. Uniknya SAO memakai latar belakang cerita masa depan, tepatnya tahun 2022. Dibandingkan tahun terbit novel ini pada tahun 2002 dengan menggunakan *website* pribadi, kemudian dipublikasikan dalam cetakan pada tahun 2009 sehingga terdapat perbedaan teknologi yang sangat jauh. Jika dibandingkan zaman sekarang, seorang *player* (pemain) masih menggunakan dua indera yaitu indera pendengaran dan penglihatan untuk bermain.

Game dalam Bahasa Inggris berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*, dan juga suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional (Zikri,

2010: 8). Menurut Clark C. Abt (dalam Zikri, 2010: 9) *Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan).

SAO merupakan *game* yang bergenre *Role Playing Game* atau biasa disingkat RPG di mana pada *game* tersebut seorang pemain nantinya akan bermain menggunakan karakter yang telah disediakan. Di dalam *Game* RPG, untuk mengendalikan karakter *game*, seorang pemain membutuhkan layar *game* dengan bantuan alat bernama *console* untuk mengendalikan karakter yang dimainkan dan seorang pemain hanya bisa mengendalikan karakter tersebut di balik layar. Sementara pada SAO, untuk mengendalikan karakter *game* yang akan dimainkan, seorang pemain hanya membutuhkan alat kendali yang bernama *nerve gear*. Dengan alat ini pemain bisa masuk ke dalam dunia *game* dan menjadi karakter yang diinginkan, dengan kata lain memungkinkan seorang pemain untuk terjun langsung menjadi karakter yang dimainkan dan bisa merasakan *game* yang dimainkan layaknya di dunia nyata.

SAO menceritakan perjuangan para pemain yang terjebak dalam sebuah *game* bernama *Sword Art Online* (SAO). Para pemain nantinya harus berjuang untuk bertahan hidup agar bisa keluar atau *log out* dari *game*. Hukum rimba berlaku dalam *game* tersebut, pemain kuat akan menyerang yang lemah dan pemain lemah yang kalah bisa saja mati dalam permainan tersebut. Mati dalam *game* ini berarti mati sesungguhnya dalam dunia nyata. Tidak adanya aturan yang membatasi para pemain, membuat situasi dalam permainan berantakan, seperti penjelasan Kirito dalam kutipan berikut:

「健在SAO囚人となっている数千人のプレイヤーは、発売日にソフトを入手できたことだけを見ても筋金入りのゲームマニアだとおもっている。そしてゲームマニアというのは間違いなく《規律》という言葉からは最も縁遠い人種だに。二年が経過するとは言え、あそこまで統制の取れた動きをするおというのは尋常ではない。おそらく《軍》の中でも最精鋭の部隊なのだろう」。

(Kawahara, 2009: 133)

“Kensai SAO shujin to natteiru suusennin no pureiya wa, hatsubaibi ni sofuto wo nyuushu dekita koto dake wo mite mo sujiganeiri no gemmu mania dato omotteii. Soshite gemmu mania to iu no wa machigainaku (kiritsu) to iu kotoba kara wa mottomo endoui jinshudani. Ni nen ga keika suruto wa ie, asoko made tousei no toreta ugoki wo suru oiu no wa jinjyou de hanai. Osoraku (gun) no naka demo saiseiei no budaina no darou”.

“Melihat semua tangan para pemain, kamu bisa bilang bahwa semuanya sudah terperangkap dalam SAO ini adalah maniak *game*. Setelah 2 tahun berlalu, diantara mereka adalah orang yang tidak menuruti hubungan (aturan) dan sejenisnya. Faktanya mereka masih memperlihatkan aturan yang luar biasa. Mereka kemungkinan berada dalam unit yang terkuat (militer).

Pada novel SAO, Kirito merupakan salah satu pemain yang ikut terjebak di dalam *game* bersama dengan pemain lainnya. Kirito digambarkan sebagai sosok penolong bagi pemain lain dan menjadi harapan satu-satunya pemain lain ketika berada situasi sulit, seperti kutipan berikut ini.

きりと : 「クラインだけなら、レベル1の今でも好戦的モンスターから守つつ次の村まで連れて行けすという自信がある。しかしあと二人一いやー人増えただけでももう危うい」。

「彼に道中で死者が出で、そしてその結果、茅場の宣言どおりそのプレイヤーが脳を焼かれ現実でも死んだ時」。

「その責は、安全なはじまりの街の脱出を提案し、しかも仲間を守れなかつたい俺に帰せられねばならぬ」

(Kawahara, 2009: 64)

Kirito : Kurain dakenara, reberu 1 no imademo kousenteki monsuta - kara moritsutsu tsugi no mura made tsurete ike su to iu jishin ga aru. Shikashi ato ni-ri -iya - hito fueta dake demo mō aya ui’.

'Kare ni douchū de shisha ga shutsu de, soshite sono kekka, Kayaba no sengen douri sono purei-ya - ga nou o yakare genjitsu demo shinda toki'.

'Sono seme wa, anzenna hajimari no machi no dasshutsu o teian shi, shikamo nakama o mamorenakatsutai ore ni kaese rareneba naranai'.

Kirito : Jika Klein saja, aku bisa melindunginya sambil melanjutkan perjalanan ke wilayah selanjutnya dari *monster* yang *agresive*. Tetapi jika lebih dari itu, tidak.. itu bisa lebih berbahaya. Jika seseorang mati dalam perjalanan, pasti Kayaba akan memberi pengumuman. Tanggung jawab itu ada pada diriku dan jika gagal, aku yang merekomendasikan untuk melanjutkan perjalanan berarti aku gagal melindungi rekanku sendiri.

Berikut ini kutipan yang menunjukkan Kirito merupakan sosok yang banyak membantu pemain lain dalam kesulitan:

クレイン : 「おいおい、礼言うのはこっちのほうだぜ！おめえのおかげですっげえ助かったよ。この礼はそのうちちゃんとすっからな、精神的に」

(Kawahara, 2009: 29)

Kurain : “*Oi oi, Rei iu no wa kocchi no houdaze! Omee no okagedesugge tasukattayo. Kono rei wa sonouchichanto sukkarana, seishintekini! !*

Kurain : “—Hei, hei! Seharusnya aku yang berterima kasih padamu. Aku menerima banyak bantuan darimu. Aku akan membalas jasmu lain kali. Kalau kita ketemu lagi”.

Kutipan di atas memperlihatkan, bahwa Kirito merupakan sosok yang suka menolong pemain lain dan memikirkan keselamatan orang lain di atas keselamatannya sendiri. Kirito mencoba mencari cara agar dia bisa melindungi dan berhasil menyelamatkan para pemain. Kirito merasa dia adalah orang yang bertanggung jawab untuk melindungi dan menjadi penyelamat bagi pemain lainnya. Kutipan selanjutnya juga memperlihatkan bahwa Kirito merupakan sosok yang banyak memberikan pertolongan kepada pemain lainnya. Dari beberapa kutipan

tersebut dapat dilihat bahwa Kirito menunjukkan adanya semangat *bushido* walau pada diri seorang pemain *game online*.

Bushido terdiri dari kata *bushi* (ksatria atau prajurit) dan *do* (jalan). Menurut Nitobe dalam bukunya yang berjudul *Bushido: The Soul Of Japan*, *bushido* merupakan cara atau jalan yang di tempuh seorang ksatria dalam menjalankan kesehariannya (Nitobe, 1908: 5).

Bushido merupakan sebuah sistem etika atau aturan moral keksatriaan yang berlaku di kalangan samurai khususnya di zaman feodal Jepang (abad 12-19) di mana *bushido* itu sendiri bermakna dengan sikap rela mati untuk negara/kaisar. Pada diri seorang samurai atau ksatria, terdapat beberapa ciri yang menggambarkan *bushido* itu sendiri, di antaranya: keadilan, kebajikan, kesopanan, ketulusan, keberanian, kehormatan, setia bekerja dan pengendalian diri.

Sebelum munculnya SAO, belum ditemukan karya-karya bergenre fiksi ilmiah dengan melibatkan permainan yang teknologi tinggi. Teknologi yang dimaksud adalah teknologi di mana memungkinkan pemain untuk masuk ke dalam dunia *game*. Ide serta cerita yang menarik menjadikan SAO fenomenal dalam karya sastra Jepang. Setelah SAO pengarang lainnya menjadi terinspirasi dengan cerita yang disampaikan. Kehadiran SAO menjadi pencetus kemunculan karya-karya yang dihasilkan pengarang lain berbau SAO. Berbau di sini mempunyai arti sama-sama menggali teknologi, bertahan hidup seorang pemain dengan sisi *bushido* yang melekat pada diri pemain, hanya saja disajikan dengan cara berbeda, salah satu karya tersebut adalah *Log Horizon* karya Touno Mamare.

Umezu Daisuke dikenal dengan nama Touno Mamare, merupakan pengarang dari *lite novel* *Maoyu Mao Yusha* dan *Log Horizon*, serta *manga* dari *Trattoria After School*. Kedua seri *lite novel* karya Touno Mamare sudah diadaptasi menjadi *anime* dan *manga*.

Novel *Log Horizon* dipublikasikan pada tahun 2011. *Log Horizon* merupakan *lite novel* yang mendapatkan perhatian banyak dari kalangan pembaca, karena cerita yang digunakan dalam novel tersebut sama menariknya dengan novel *SAO*. *Log Horizon* juga menceritakan para pemain dalam sebuah *game online* bernama *Elder Tales* yang terjebak dalam *game* tersebut. Situasi *game* yang berantakan menimbulkan banyak konflik dalam *game*, seperti pada kutipan berikut ini.

シロエ：「しかし、今こうして訪れてみると、そこにある雰囲気は当惑と混乱，そして錯綜する苛立ちだった」。ざっと見回しただけでも数百人のプレイヤーがこの広場にはいる。その上、広場を見下する廃ビルの中や、いくつもの狭い路地—もっといってしまえば、崩れて使い物にならなくなっているはずの高架線の上からも視線を感じる。「おそらく皆、なにかしらの救いを求めて集まってきたのだ」。

(Touno, 2011: 56)

Shiroe : “*Shikashi, ima koushite otozurete miru to, soko ni aru funiki wa touwaku to konran, soshite sakusou suru iradachidatta*”. *Zatto mimawashita dake demo suu hyakuri no pureiya ga kono hiroba ni hairu. Sono Ue, hiroba o mikudasuru hai biru no naka ya, ikutsu mo no semai roji — motto itte shimae eba, kuzurete tsukaimono ni naranaku natte iru hazzu no koukasen no ue kara mo shisen o kanjiru.*

‘Osuraku minna, nanikashira no sukui o motomete atsumatte kita nota’.

Shiroe : “Tapi tempat ini sekarang penuh dengan kebingunan, kehancuran dan perasaan frustrasi yang rumit”. Dia bisa melihat ratusan pemain ada di sini. Tidak hanya itu, di sekitar ada reruntuhan bangunan dan gang yang sempit, plaza yang di abaikan.... serta dia merasakan tatapan mereka yang berdiri di rel kereta cepat. Semuanya pasti mengharapkan adanya jalan keluar dari si penyelamat.

Kutipan di atas menjelaskan situasi yang terjadi pada para pemain yang terjebak dalam *game*. Shiroe yang melihat keadaan para pemain dilanda frustrasi berharap kepadanya untuk bisa menyelamatkan mereka dari situasi yang menimpa mereka dalam *game* tersebut.

Shiroe, merupakan salah tokoh yang menjadi tokoh utama dalam novel ini. Dia juga merupakan sosok yang menunjukkan adanya semangat *bushido*, dengan selalu bersedia menolong orang terdekatnya tanpa meminta balasan, hal ini terdapat dalam salah satu percakapan di bawah ini.

マリエ : 「おおきいな、シロエ坊、直継やん」。「お世話になってますし」。
シロエ : 「別に大したことはしてねーすよ」。
マリエ : 「助かってん。うちはシロ坊のこと、ええ子だと思ってるん」。
(Touno, 2011: 84)

Marie : “*Ooki ni na, Shiroe-bou, Naotsugou-yan*”. “*Osewa ni nattemasushi*”
Shiroe : “*Betsuni taishita koto wa shite ne su yo*”.
Marie : “*Tasukatten. Uchi wa Shiro bou no koto, e e ko da to omotterun*”.

Marie : “Terima kasih banyak, Shiroe, Naotsugu. aku sudah banyak berhutang budi selama ini”.
Shiroe : “Itu bukanlah apa-apa, mohon jangan dirisaukan”.
Marie : “Kamu menolong sangat banyak, aku tahu Shiro-bou adalah anak yang baik”.

Dia juga sosok yang ikut memikirkan kelangsungan hidup orang-orang di sekelilingnya, berusaha agar orang-orang di sekitarnya bisa terselematkan.

Dari beberapa kutipan di atas, bisa dilihat adanya persamaan yang menghubungkan dua novel tersebut. Permasalahan yang diangkat sama-sama menggunakan cerita yang menggunakan permasalahan *game online*, di mana para

pemain yang bermain dalam *game* tersebut terjebak, serta tokoh utama dalam kedua novel tersebut merupakan sosok yang memiliki semangat *bushido* dalam cerita.

Dalam hal ini terlihat bahwa kehadiran suatu karya sastra bisa berawal dari pengaruh karya sastra sebelumnya, tidak dapat dipungkiri karena pada dasarnya ketika penciptaan karya sastra, seorang pengarang pasti sudah mendapatkan pengaruh dari teks-teks lain yang sudah hadir baik sadar maupun tidak sadar. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Kristeva (dalam Pradopo 2008: 55) bahwa setiap teks merupakan mozaik kutipan-kutipan dari teks lain. Sebuah karya sastra mempunyai hubungan sejarah dengan karya sastra yang sezaman baik yang mendahului maupun kemudian. Hubungan ini bisa berupa persamaan ataupun pertentangan.

Ratna (2007: 216) mengungkapkan bahwa tidak ada karya asli dalam pengertian yang sesungguhnya. Artinya, suatu karya tidak akan diciptakan dalam keadaan kosong tanpa referensi dari dunia lain. Pradopo (2008: 55) juga menambahkan bahwa dasar kajian intertekstual adalah prinsip persamaan teks satu dengan teks yang lain.

Berdasarkan beberapa penjabaran di atas peneliti melihat bahwa *Log Horizon* menjadikan SAO sebagai referensi terutama dalam semangat *bushido* yang nantinya akan membentuk hubungan intertekstual antara dua buah karya sastra, serta akan digunakan oleh peneliti sebagai penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran semangat *bushido* tokoh Kirito dalam novel SAO karya Kawahara Reki dan tokoh Shiroe novel *Log Horizon* karya Touno Mamare.
2. Bagaimana hubungan intertekstual antara novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan gambaran *bushido* tokoh Kirito dan tokoh Shiroe dalam novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare.
2. Mendeskripsikan hubungan intertekstual antara novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare.

1.4 Manfaat Penelitian

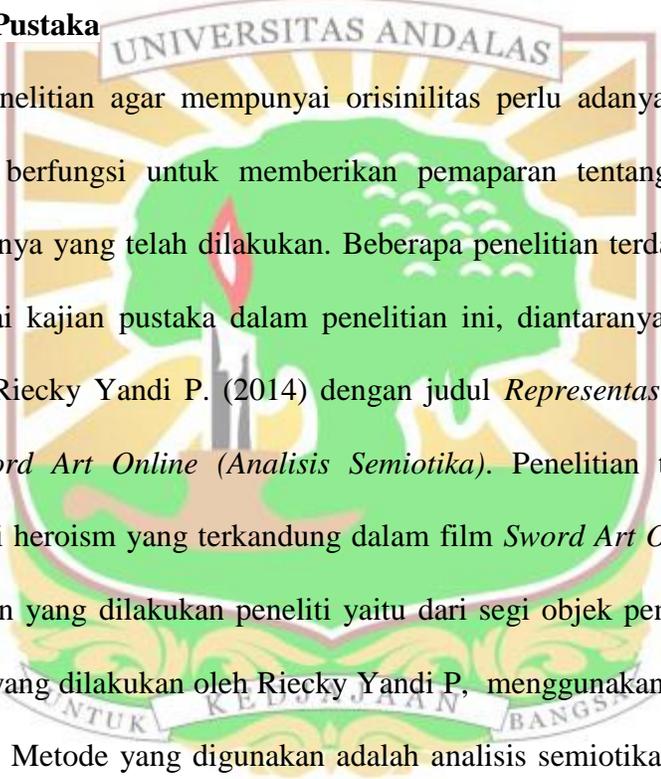
1. Manfaat Umum

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai studi analisis terhadap sastra asing untuk pembaca, terutama dalam bidang penelitian karya sastra Jepang yang memanfaatkan teori intertekstual. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menambah referensi penelitian karya sastra Jepang di Universitas Andalas dan menambah wawasan kepada pembaca mengenai intertekstual.

2. Manfaat Khusus

Secara khusus manfaat yang peneliti harapkan dapat tercapai dari penelitian ini adalah peneliti dapat memperluas wawasan dan pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan tentang semangat *bushido*, gambaran *bushido* serta hubungan intertekstual.

1.5 Tinjauan Pustaka



Sebuah penelitian agar mempunyai orisinalitas perlu adanya kajian pustaka. Kajian pustaka berfungsi untuk memberikan pemaparan tentang penelitian dan analisis sebelumnya yang telah dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai kajian pustaka dalam penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Riecky Yandi P. (2014) dengan judul *Representasi Nilai Heroisme dalam film Sword Art Online (Analisis Semiotika)*. Penelitian tersebut meneliti representasi nilai heroism yang terkandung dalam film *Sword Art Online*. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dari segi objek penelitian. Di mana pada penelitian yang dilakukan oleh Riecky Yandi P, menggunakan film SAO untuk objek penelitian. Metode yang digunakan adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian yang peneliti dapatkan bahwa film *Sword Art Online* merepresentasikan nilai-nilai Heroisme di mana menunjukkan potongan adegan-adegan yang sesuai dengan nilai-nilai Heroisme seperti, tolong-menolong, rela berkorban, mengutamakan orang lain dan saling melindungi.

Penelitian oleh Endah Rukmini Wahyuningtyas (2012) dengan judul *Nilai Bushido Dalam Manga Penelitian Karakter Roronoa Zoro Dalam Manga One Piece*

Karya Eiichiro Oda. Penelitian tersebut membahas tentang nilai kode etik *Bushidō* dalam *manga One Piece* karya Eiichiro Oda melalui karakter Roronoa Zoro. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa karakter Roronoa Zoro dalam *manga One Piece* mengikuti kode etik *Bushidou* yang dinyatakan oleh Inazo Nitobe. Roronoa Zoro menggambarkan kode etik *Bushido* yang telah mengalami pengembangan petanda atau metabahasa seperti yang dinyatakan Roland Barthes.

Penelitian selanjutnya oleh Annisa Rahayuni (2013) dengan judul *Semangat Feminis Dalam Novel Saman Karya Ayu Utami dan Novel Nayla Karya Djanar Maesa Ayu Kajian Intertekstual.* Penelitian tersebut membahas tentang unsur pengaruh novel *Saman* terhadap novel *Nayla*. Novel *Saman* dan *Nayla* membahas tentang diskriminasi perempuan secara terperinci. Novel tersebut mengarah pada perempuan yang superior, perempuan yang mencoba untuk melawan kekuatan budaya patriarki.

Kemudian penelitian oleh Trikaloka Handayani Putri (2010) dengan judul *Kajian Intertekstualitas Dalam A Thousand Splendid Suns Karya Khaled Hosseini Terhadap Puisi kabul karya Saib-E-Tabrizi.* Hasil penelitian tersebut adalah prinsip intertekstualitas dalam karya sastra dapat diaplikasikan dalam novel *A Thousand Splendid Suns* karya Khaled Hosseini terhadap puisi 'Kabul' karya Saib-E-tabrizi. Khaled Hosseini dan Saib-E-Tabrizi adalah dua penulis yang hidup di abad yang berbeda, tetapi Khaled Hosseini terinspirasi oleh puisi 'Kabul' karya Saib-E-tabrizi. Bahkan judul dari karyanya mengutip dari potongan pada stanza ke empat, baris ke empat, *Thousand Splendid Suns*. Dengan kata lain novel *A Thousand Splendid Suns*

karya Khaled Hosseini mempunyai hubungan sejarah dengan puisi ‘*Kabul*’ karya Saib-E-tabrizi.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Kusmanganti (2000) yang berjudul *Hubungan Intertekstual Novel Salah Asuhan Karya Abdul Muis dengan Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijk Karya Hamka Kajian Intertekstual*, membahas tentang struktur novel *Salah Asuhan* dan novel *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijk*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan intertekstual antara novel *Salah Asuhan* dengan novel *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijk*. Kedua novel tersebut mempunyai persamaan yang terletak pada tema yaitu diskriminasi manusia yang disebabkan oleh adat, karakterisasi tokoh yang dilukiskan secara dramatik. Persamaan lainnya terletak pada alur, keduanya menggunakan alur maju, selain itu dalam kedua novel di atas sama-sama memakai sudut pandang orang ketiga dan menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami dan banyak menggunakan bahasa ungkapan.

Berdasarkan beberapa tinjauan kepustakaan yang dilakukan oleh peneliti, dapat dilihat terdapat perbedaan dari segi objek penelitian, di mana belum ditemukan penelitian yang menggunakan objek yang sama untuk diteliti, namun dari segi pendekatan dan teori yang digunakan, penelitian yang menggunakan pendekatan, teori intertekstual dan mengenai *bushido* telah ada dan menjadi referensi dalam penelitian ini.

1.6 Landasan Teori

Untuk mengupas permasalahan dalam penelitian, peneliti menggunakan landasan teori yang relevan guna memperkuat hasil analisis yang dicapai. Teori yang relevan dalam penelitian ini terdiri atas dua landasan yaitu :

1. Hubungan Intertekstual

Makna karya sastra tidak semata-mata ditentukan oleh struktur intrinsiknya saja. Latar sosial, budaya, dan kesejarahan juga merupakan unsur penting dalam menentukan hubungan intertekstual antara karya sastra yang satu dengan yang lainnya. Hal ini disebabkan oleh karya sastra ditulis oleh seorang pengarang yang tidak mungkin terlepas dari latar sosial dan budaya pada waktu dia menulis. Wellek menjelaskan bahwa karya sastra tidak ditulis dalam situasi kekosongan dan juga Wellek mengungkapkan bahwa untuk menentukan norma-norma sastra dan konvensi-konvensinya, penting sekali diteliti hubungan intertekstual antara karya-karya sezaman. Untuk melihat kesejarahannya, seperti kutipan Pradopo pada bukunya bahwa penting sekali diteliti hubungan intertekstual dengan karya sezaman, sebelum atau sesudahnya (Pradopo, 2008: 167).

Hubungan intertekstual berarti adanya hubungan antara satu teks dengan teks lain. Penciptaan sebuah teks selalu membutuhkan teks lain sebagai teladan dan kerangka, baik untuk penciptaan maupun pemahaman. Teks yang sudah ada memberikan sumbangan kepada teks sesudahnya (Kusmanganti 2000: 6). Hubungan intertekstual dapat diumpamakan sebagai penataan teks-teks yang diambil, kemudian dikombinasikan dengan sebuah ciptaan yang berbeda, sehingga menghasilkan karya baru yang berbeda pula dengan karya sebelumnya.

Hubungan intertekstual dapat diketahui apabila terdapat bentuk-bentuk hubungan tertentu atau ada persamaan antara novel yang satu dengan yang lain: misalnya ada hubungan tema, amanat, penokohan, seting, alur dan sebagainya dengan teks-teks lain.

Dalam hal hubungan sejarah antar teks itu, perlu diperhatikan prinsip intertekstualitas. Hal ini ditunjukkan oleh Riffatere dalam bukunya *Semiotics of Poetry* (1978) bahwa sajak baru bermakna penuh dalam hubungannya dengan sajak lain. Hubungan ini dapat berupa persamaan atau pertentangan. Culler juga menjelaskan ada beberapa konsep penting untuk mencapai intertekstual tersebut, konsep yang dimaksud yaitu: a) prinsip penemuan kembali, b) prinsip membuat yang asing menjadi biasa, c) prinsip penyesuaian, d) prinsip integrasi antara satu teks dengan teks yang lain (Ratna, 2007: 213).

Riffatere juga mengemukakan bahwa sajak (teks sastra) yang menjadi latar penciptaan karya sesudahnya itu disebut hipogram. Karena tidak ada karya sastra yang lahir itu mencontoh atau meniru karya sebelumnya yang diserap dan ditransformasikan dalam karya sastra setelahnya (Pradopo, 2008: 167).

Adanya hubungan intertekstual dalam karya satu dengan karya lain mungkin disadari oleh pengarang, namun bisa jadi pengarang tidak menyadari bahwa karyanya merupakan pengaruh dari karya orang lain (Annisa Rahayuni, 2013: 18). Pada dasarnya seorang pengarang pasti tidak mau apabila karyanya disebut sebagai pengaruh dari karya orang lain. Namun dalam hal ini ada dua kemungkinan, yang pertama saat proses penulisan pengarang menjadikan teks lain sebagai kiblat atau acuan dalam menulis karyanya dan mengembangkan

dengan gaya dan bahasa yang berbeda. Kedua, ideologi atau pemikiran seorang pengarang tersebut sama dengan pengarang lain, jadi ketika imajinasinya dituangkan melalui karya sastra teks-teks yang terkandung di dalamnya hampir sama dengan karya sebelum atau sesudahnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori intertekstual dapat membantu pembaca untuk mencari hubungan atau keterkaitan karya sastra yang lahir kemudian dengan karya sastra yang telah ada sebelumnya. Adanya hubungan intertekstual dapat dikaitkan dengan teori resepsi. Pada dasarnya pembacalah yang menentukan ada atau tidak adanya kaitan antara teks yang satu dengan teks yang lain berdasarkan persepsi, pemahaman, pengetahuan, dan pengalamannya membaca teks-teks lain sebelumnya.

Maka sesungguhnya, pemahaman makna hubungan intertekstual menghantarkan pembaca untuk lebih intensif dalam memahami karya sastra (Nurgiyantoro dalam Kusmanganti 2000: 3).

Teori intertekstual dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan yang terjadi antara novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare. Penelitian dilakukan dengan cara mencari hubungan-hubungan bermakna diantara kedua novel tersebut dengan menggunakan tokoh utama dalam kedua cerita tersebut

2. Semangat *Bushido*

Bushido merupakan suatu budaya yang dimiliki oleh ksatria atau samurai Jepang. *Bushido* memiliki makna *Military-Knight-Way* atau jalan kaum ksatria (Nitobe, 1908: 5). Nitobe Izuno menjelaskan bahwa *Bushido* merupakan cara

atau aturan seorang ksatria dalam melakukan segala aktivitasnya. *Bushido* bersumber dari ajaran agama Budha, Shinto dan ajaran Konfusius. Tsunetomo (dalam Nelvita, 2009: 8) juga menambahkan bagi ksatria Jepang atau samurai, *bushido* merupakan sebuah aturan yang bersifat *zettai teki* (mutlak) untuk ditaati, walaupun *bushido* bukan sebuah aturan tertulis, hanya disampaikan secara mulut ke mulut dari seorang ksatria sampai menjadi aturan yang mendarah daging untuk ksatria yang terhormat. *Bushido* merupakan sistem moral yang bersifat *altruistik*, yaitu etika moral yang terkandung akan berpusat pada kemanusiaan.

Seorang pantas disebut sebagai ksatria sejati, jika ksatria tersebut mengikuti aturan dari *bushido*. *Bushido* menurut Nitobe terbagi atas delapan nilai, sebagai berikut.

A. *Justice* ‘義, *Gi*, Keadilan’.

Keadilan merupakan nilai yang sangat diyakini oleh ksatria, karena melandasi dasar tindakan ksatria untuk bertindak tanpa keraguan, bahkan untuk mati sekalipun. Keadilan merupakan sebuah tindakan yang menjunjung kebenaran. Nitobe menambahkan, tanpa keadilan, seorang ksatria tidak akan berdiri tegap di hadapan orang lain. Keadilan yang dimiliki oleh seorang ksatria berdasar pada nilai *giri* (*right reason*), jika diartikan secara sederhana sebagai kewajiban kepada orang tua, senior, masyarakat, bangsa, dan seterusnya. Untuk menjalankan *giri*, seorang ksatria diharuskan untuk tidak mundur dan pantang menyerah.

B. Benevolence, The Feeling Of Distress ‘仁, Jin, Kebajikan’.

Kebajikan merupakan sebuah tindakan yang mengandung rasa cinta, kasih sayang dan simpati. Kebajikan merupakan sebuah tindak yang mengarah kepada kebaikan. Rasa kasih seorang ksatria didasari dengan adanya rasa kewajiban dan kekuatan untuk melindungi orang yang lebih lemah. Rasa empati akan membuat seorang samurai untuk peduli akan orang lain.

C. Politeness ‘礼, Rei, Kesopanan’.

Kesopanan merupakan perilaku atau tata krama yang berlandaskan dengan kemurahan hati kemudian diekspresikan sebagai penghormatan kepada orang lain. Nitobe menjelaskan bahwa kesopanan merupakan kemampuan seseorang agar bisa menjaga segala tindak lakunya sesuai dengan aturan yang berlaku di lingkungannya. Sikap sopan melatih seorang ksatria untuk selalu peka dengan keadaan sekitarnya dan perasaan orang lain. Kesopanan akan menunjukkan kemampuan dan menjaga nama seorang ksatria.

D. Sincerity ‘誠, Makoto, Ketulusan’.

“Sincerity is the end and the beginning of all things, without sincerity there would be nothing”, ungkapan Nitobe tersebut, menjelaskan bahwa ketulusan adalah akhir dan permulaan segalanya, tanpa ketulusan itu bukanlah apa-apa. Segala hal yang dilakukan oleh ksatria berawal dan berakhir dengan ketulusan. Tanpa adanya ketulusan dalam jiwa seorang

ksatria, maka seluruh tindakan yang dilakukannya akan terbuang dengan percuma, karena tidak ada ketulusan yang menjadi dasar seorang ksatria untuk bertindak. Ketulusan bisa berbentuk kerelaan seseorang melakukan sesuatu demi kepentingan orang lain tanpa mengharapkan balas budi, meskipun menimbulkan penderitaan terhadap orang yang melakukannya.

E. *Courage, the Spirit of Daring and Bearing* ‘勇, *Yuu*, Keberanian’.

Nitobe memaparkan bahwa keberanian sangatlah penting dalam menjalankan *bushido*. Keberanian bukan untuk melakukan segala jenis perbuatan, tetapi perbuatan yang benar. Keberanian akan berlaku dan memberi makna jika diterapkan untuk menegakkan keadilan. Keberanian menjadi kekuatan dalam melakukan yang benar. Dengan keberanian, seorang samurai tidak takut menghadapi kematian untuk menegakkan keadilan dan menjalankan kewajibannya.

F. *Honour* ‘名誉, *Meiyo*, Kehormatan’.

Bagi ksatria cara menjaga kehormatan adalah dengan menjalankan aturan sesuai dengan *bushido* secara konsisten sepanjang waktu dan tidak menggunakan jalan pintas yang melanggar moralitas. Seorang ksatria memiliki harga diri yang tinggi, yang mereka jaga dengan cara perilaku terhormat. Menurut Nitobe kehormatan seseorang terletak pada nama baik yang dimilikinya. Di mana seseorang akan menaruh kepercayaan dan

harapannya terhadap ksatria tersebut dengan perbuatan dan sikapnya yang mencerminkan nilai *bushido*.

G. *Duty of Loyalty* ‘忠義, *Chuugi*, Kesetiaan Dalam Bekerja’.

Kesetiaan yang digambarkan oleh Nitobe tentang kesetiaan seorang ksatria yaitu, ketika seorang ksatria bekerja atau melaksanakan pekerjaan pada orang lain harus bertahan dan mampu menyelesaikan pekerjaannya sampai tuntas. Seorang ksatria yang setia bukan berarti menjadikan dirinya budak bagi kepentingan orang lain. Kesetiaan yang diberikan merupakan kesadaran seseorang akan kewajiban yang harus dilaksanakannya.

H. *Self Control* ‘克己, *Kokki*, Pengendalian Diri’.

Menurut Nitobe, pengendalian diri merupakan bentuk disiplin dalam menghadapi situasi apapun, tidak mengeluh dan mengajarkan ksatria untuk bersikap sopan dalam kondisi apapun. Jika disederhanakan maka pengendalian diri merupakan ketabahan seorang ksatria dalam kondisi apapun. Pengendalian diri merupakan salah satu cara seorang ksatria untuk bekerja dan menjaga kehormatannya. Pengendalian diri merupakan tolak ukur seorang ksatria atau samurai agar tidak melakukan kesalahan dalam bekerja.

Sementara semangat menurut Yahya, merupakan kemauan atau gairah untuk bekerja, berjuang yang pasti dialami oleh setiap orang (2003: 5) dan juga Yahya menambahkan bahwa semangat digunakan untuk mengungkapkan minat

yang menggebu dan pengorbanan untuk meraih tujuan, serta kegigihan dalam mewujudkannya. Resiko-resiko dalam keadaan normal dihindari, selanjutnya akan diambil demi mewujudkan suatu tujuan. Semangat merupakan pengorbanan diri yang belum pernah dilakukan sebelumnya, dilakukan tanpa ragu-ragu. Secara keseluruhan semangat *bushido* merupakan keinginan atau perasaan untuk melakukan tindakan mulia dengan nilai-nilai keadilan, kebajikan, kesopanan, ketulusan, keberanian, kehormatan, setia bekerja dan pengendalian diri.

Walaupun saat ini ksatria atau samurai sudah tidak ada dalam struktur masyarakat Jepang, tetapi semangat *bushido* tetap hidup di lingkungan masyarakat. Terbukti dengan adanya karya sastra, baik novel maupun *manga* dengan menggambarkan tokoh yang memiliki semangat *bushido*.

1.8 Metode Penelitian

Metode merupakan teknik penelitian yang bersifat khusus (Siswantoro, 2005:

4). Pada pokoknya, metode ialah cara kerja unuk memahami objek suatu penelitian.

1) Pendekatan Penelitian

Pendekatan adalah cara kerja untuk memandang objek kajian yang akan diteliti. Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan intertekstual. Secara khusus dapat dikatakan bahwa pendekatan intertekstual berusaha menemukan aspek-aspek tertentu yang telah ada pada karya-karya sebelumnya pada karya yang muncul kemudian.

2) Sasaran Penelitian

Sasaran utama dalam penelitian ini adalah gambaran sifat *bushido*. Kirito dan Shiroe dalam novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare untuk menemukan hubungan intertekstual antar novel tersebut .

3) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis satu novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare adalah teknik deskriptif kualitatif. Moloeng, menjelaskan teknik deskriptif adalah suatu teknik yang digunakan untuk menggambarkan atau menguraikan suatu hasil penelitian. Teknik kualitatif, yaitu suatu teknik penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dari suatu objek penelitian. Jadi, Teknik deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari objek yang diteliti (Febriana Raliyanti 2013: 26). Dari hasil analisis deskriptif pada penelitian ini, selanjutnya hasil uraian tersebut difokuskan pada gambaran dan hubungan intertekstual semangat *bushido* pada novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare

4) Langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. Membaca novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare secara berulang-ulang.

- B. Melakukan pendokumentasian dengan cara mencatat bagian teks yang menunjukkan gambaran semangat *bushido*, dari tokoh Kirito dan Shiroe dalam novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare.
- C. Mencari hubungan intertekstual antara novel SAO karya Kawahara Reki dan novel *Log Horizon* karya Touno Mamare.
- D. Membuat simpulan hasil analisis.
- E. Membuat laporan hasil analisis.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi urutan tata cara penulisan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Penulisan terdiri dari Bab I memuat pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II merupakan unsur instrinsik dengan menggunakan tema, latar, tokoh dan penokohan sebagai unsur intrinsik dalam novel SAO dan *Log Horizon*. Bab III berisi Pembahasan dan terakhir Bab IV memuat Penutup yang berisi simpulan serta saran atas penelitian dilakukan.