

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manga merupakan karya sastra berupa cerita bergambar berasal dari negara Jepang. *Manga* dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai komik Jepang. Salah satu komik Jepang yang terkenal di dunia adalah komik *One Piece* karya Oda Eiichiro. Oda Eiichiro lahir pada 1 Januari 1974 di prefektur Kumamoto. Sejak kecil Oda bercita-cita untuk menjadi seorang komikus. Saat berusia 17 tahun Oda berhasil memenangkan penghargaan Tezuka Award setelah mengirimkan karyanya yang berjudul *Wanted*. Tezuka Award merupakan penghargaan bergengsi yang diberikan pada komikus pendatang baru di Jepang. Setelah memenangkan penghargaan tersebut Oda memulai karirnya menjadi seorang komikus.

Di awal karirnya, Oda terlebih dahulu menjadi asisten komikus-komikus senior untuk menambah pengalamannya. Bersamaan dengan itu pula Oda mulai membuat *Romance Dawn* yang merupakan kerangka awal dalam membuat karyanya *One Piece*. Pada tahun 1997, komik *One Piece* terbit pertama kali di majalah *Shonen Jump* dan sampai saat ini menjadi komik paling populer di Jepang. *One Piece* juga meraih kesuksesan di tingkat internasional setelah meraih penghargaan Guinness World Record sebagai komik paling populer di dunia pada Juni 2015 (Koran Tempo, 2015:17).

Komik *One Piece* menceritakan perjalanan Monkey D. Luffy dan kru bajak lautnya yang ingin menemukan harta legendaris yang bernama One Piece. Di tengah perjalanan, Luffy dan kruhnya sampai di sebuah pulau di atas langit bernama Sukaipia. Di sana Luffy dan kruhnya bertemu penduduk yang ramah dan hidup dengan damai. Namun dibalik semua itu, mereka memiliki ketakutan terhadap dewa yang berkuasa di sana. Dewa tersebut bernama dewa Eneru yang sangat ditakuti karena memiliki sifat jahat. Dewa Eneru adalah dewa petir

yang mampu mengendalikan kekuatan petir. Ia memiliki beragam aturan yang harus dipatuhi oleh penduduk pulau langit. Apabila aturannya dilanggar maka dewa akan sangat murka dan akan menjatuhkan hukuman langit berupa petir besar yang mampu menghancurkan apapun. Dalam petualangannya tersebut Luffy dan kru nya terlibat perang dengan dewa Eneru yang ternyata ingin menghancurkan seluruh manusia yang ada dipulau langit. Demi menyelamatkan nyawa mereka dan para penduduk, pertarungan sengit terjadi antara dewa Eneru melawan Luffy.

Hal yang menarik dalam perjalanan Luffy dan kru nya di pulau langit Sukaipia adalah penggambaran tokoh dewa Eneru yang berkuasa disana. Dewa Eneru digambarkan sebagai dewa petir yang jahat dengan genderang dibelakang punggungnya. Berikut ini salah satu kutipan yang menggambarkan Eneru sebagai dewa petir.



わ則達またまた日い、サトリの様に有りない争には
なりたくあるまい。

(Oda,2003: Volume 27 Halaman 160)

Eneru : *ware ga kaminari, koko ni iru janaika, shugyou o shiro omaetachi madamada amai, satori no you ni nasakenai koto niwa naritaku arumai.*

Eneru : aku adalah petir (dewa), ternyata kalian sudah disini, kalian

masih harus banyak latihan karena kalian masih terlalu lunak, kalian pasti tak ingin berakhir memalukan seperti satori kan.

Pada kutipan di atas, tokoh dewa Eneru menyatakan bahwa dirinya adalah dewa petir kepada seluruh bawahan dan para pendeta kepercayaannya. Dewa Eneru digambarkan memiliki penampilan fisik yang unik, berupa genderang di bagian punggung dengan simbol koma ditengahnya, memakai aksesoris emas, tidak memakai pakaian dan memakai celana mengembang yang bermotif.

Dalam kebudayaan Jepang juga terdapat dewa petir yang memiliki penggambaran yang hampir serupa dengan penggambaran dewa Eneru dalam komik *One Piece*, dewa tersebut bernama dewa Raijin. Ashkenazi (2003) dalam bukunya *Handbook of Japanese Mythology* menjelaskan bahwa dewa Raijin(雷神) adalah dewa petir, halilintar, atau guruh yang dipercaya dalam mitologi Jepang. Dalam kepercayaan Shintodewa Raijindigambarkan sebagai dewa dengan wujud seperti iblis yang memiliki sifat jahat. Penggambaran tersebut terasa aneh bagi masyarakat yang memiliki konsep ketuhanan di dunia yang menganggap Tuhan sebagai sumber kebaikan, namun demikian hal itu berbeda bagimasyarakat Jepang.

Ini berkaitan dengan konsep *ara-mitama* dan *nigi-tama* yang dipercaya dalam masyarakat Jepang. *Ara-mitama* adalah sisi jahat dan kejam dewa, *ara-mitama* merupakan bentuk pertama dewa yang harus ditenangkan dengan melakukan penyembahan padanya agar bentuk keduanya muncul yaitu *nigi-tama*. *Nigi-tama* adalah bentuk baik dari dewa yang berbeda dari *ara-mitama*. *Nigi-tama* merupakan bentuk kedua dewa yang telah tenang. Pada bentuk *nigi-tama* dewa akan memberikan perlindungan dan keselamatan pada manusia. Dua bentuk *ara-mitama* dan *nigi-tama* ini saling berlawanan dan juga saling berhubungan, proses yang harus terus menerus diulang agar masyarakat Jepang diberi perlindungan oleh dewa dan agar dewa tidak murka (Teruyoshi, 2011).

Ashkenazi (2003) menambahkan, dewa Raijindigambarkan memiliki ciri fisik yang khas berupa genderang di belakang punggungnya. Genderang ini berfungsi sebagai alat untuk mengeluarkan petir dengan cara dipukul. Di bagian tengah genderang tersebut terdapat lambang yang disebut *tomoe*. *Tomoe* adalah lambang kuno Jepang berbentuk tiga koma yang melingkar.



Gambar 1. Dewa Raijin
(Sumber : Pinimg.com)

Penggambaran dewa Raijin tersebut sangat mirip dengan penggambaran dewa Eneru yang ada dalam komik *One piece* karya Oda Eiichiro, kemiripan tersebut berupa penampilan fisik dan keberadaan mereka sebagai dewa Petir. Kemiripan ini merupakan bentuk respon yang ada pada tokoh dewa Eneru yang dipengaruhi oleh mitos yang terlebih dahulu berkembang dalam masyarakat dimana pengarangnya berada. Keberadaan mitologi Raijin sebagai mitos masyarakat Jepang sedikit banyak mempengaruhi penulis-penulis Jepang dalam menulis karyanya yang bertemakan dewa-dewa. Hal yang juga mempengaruhi Oda Eiichiro dalam menulis karyanya yaitu komik *One Piece*.

Menurut Iser (1978) hubungan tersebut dinamakan sebagai respon pengarang. Respon pengarang hadir dari bacaan yang telah ada sebelumnya, atau cerita yang telah berkembang

di lingkungan sosial dia berada. Dalam pandangan Iser, pengarang tidak hanya berperan sebagai pembuat karya saja. Pengarang secara langsung juga menjadi pembaca yang menarasikan ulang bentuk rekreasi karyanya dengan pengaruh-pengaruh lain yang mungkin sudah dikenal pembacanya. Pengaruh tersebut baik berupa gambaran ulang dari hal yang telah ada maupun hasil rekreasi dari proses kreatif imajinasi pengarang dalam perubahan penggambarannya.

Pernyataan Iser diungkapkan kembali oleh Danandjaja (1997: 54) bahwa kehadiran suatu karya sastra bisa dipengaruhi oleh karya sastra sebelumnya. Salah satunya adalah pengaruh karya sastra lisan yang berkembang dalam masyarakat tradisional. Sastra lisan adalah bagian dari folklor lisan sebagai kebudayaan yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun dari mulut-kemulut. Tanpa memperhatikan bahasan folklor atau bukan, tradisi lisan mempunyai pengaruh dalam pembentukan budaya, sehingga sedikit banyak mempengaruhi masyarakat budaya itu sendiri.

Iser (1978) menyimpulkan bahwa untuk menganalisis hubungan dan perbandingan hubungan antara karya sastra tersebut dengan pengaruh yang membentuknya, digunakanlah kajian estetika responsif. Kajian estetika responsif bertujuan untuk memberikan makna secara lebih penuh terhadap hubungan karya dengan acuan karya tersebut dibuat. Perbandingan antara dewa Eneru dalam komik *One Piece* karya Oda Eiichiro dengan dewa Raijin dalam mitologi Jepang dapat dianalisis dengan menggunakan kajian estetika responsif tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penelitian ini membandingkan tokoh dewa Eneru dalam komik *One Piece* karya Oda Eiichiro sebagai respon dari dewa Raijin dalam mitologi Jepang. Lalu menganalisis persamaan, perbedaan, dan hubungannya dengan dewa Raijin sebagai respon pembentuk tokoh dewa Eneru dalam komik *One Piece* karya Oda Eiichiro.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran tokoh dewa Eneru dalam komik *One Piece* karya Oda Eiichiro?
- b. Bagaimana perbandingan antara tokoh dewa Eneru dalam komik *One Piece* karya Oda Eiichiro dengan dewa Raijin dalam mitologi Jepang ?
- c. Apa latar perbedaan respon dari dewa Raijin dalam mitologi Jepang yang membentuk tokoh dewa Eneru dalam komik *One Piece* karya Oda Eiichiro ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah menganalisis perbandingan dengan dewa Raijin dalam mitologi Jepang sebagai respon pembentuk tokoh dewa Eneru dalam komik *One Piece* volume 26-33 karya Oda Eiichiro.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab permasalahan dalam rumusan masalah. Tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan tokoh dewa Eneru dalam komik *One piece* karya Oda Eiichiro.
- b. Untuk membandingkan tokoh dewa Eneru dalam komik *One piece* karya Oda Eiichiro dengan dewa Raijin dalam mitologi Jepang.
- c. Untuk menemukan latar perbedaan respon dari dewa Raijin dalam mitologi Jepang yang membentuk tokoh dewa Eneru dalam komik *One Piece* karya Oda Eiichiro ?

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam perkembangan ilmu kesustraan Jepang. Informasi analisis mengenai perbandingan tokoh dewa Eneru dalam komik *One Piece* karya Oda Eiichiro dengan dewa Raijin dalam mitologi Jepang ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap penelitian lain yang memerlukan referensi tentang karya sastra menggunakan tinjauan estetika responsif. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberi peran secara mikro dan makro pada referensi penelitian karya sastra yang telah ada, serta dapat menjadi acuan penelitian yang selanjutnya.

1.6. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui orisinalitas sebuah karya ilmiah. Berdasarkan pencarian yang telah dilakukan melalui kunjungan ke perpustakaan dan media internet, sejauh jangkauan peneliti belum ada penelitian mengenai tokoh dewa Eneru dalam komik *One Piece* volume 26-33 dengan tinjauan estetika responsif. Meski demikian, beberapa penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

Skripsi dari Sinaga mahasiswa Universitas Sumatra Utara (USU) tahun 2009 dengan judul penelitian Analisis cerita komik *One Piece* karya Oda Eiichiro. Sinaga menganalisis jalan cerita komik *One Piece* menggunakan teori struktural. Pada penelitiannya Sinaga menyimpulkan bahwa Komik *One Piece* memiliki keterkaitan antar unsur, baik tema, tokoh, alur, dan setting, serta menyimpulkan bahwa perwatakan tokoh-tokoh dalam komik memiliki semangat yang pantang menyerah, seperti tokoh utama Luffy dan kru lainnya.

Penelitian dari Furqon mahasiswa Universitas Diponegoro (UNDIP) pada tahun 2013 dengan judul penelitian Nilai pendidikan dalam komik *One Piece* Jilid 1-23 Karya Eiichiro Oda. Furqon menggunakan teori struktural untuk menganalisis nilai pendidikan

yang terdapat dalam komik. Pada penelitiannya, Furqon menyimpulkan bahwa terdapat tiga nilai pendidikan yang terkandung dalam komik *One Piece* jilid 1-23 yaitu nilai moral, nilai keindahan, dan nilai kebenaran.

Penelitian dari Hardian mahasiswa Universitas Andalas (UNAND) pada tahun 2016 dengan judul penelitian Tokoh dan penokohan Nico Robin dalam komik *One Piece* karya Oda Eiichiro. Hardian menggunakan analisis unsur intrinsik dalam penelitiannya untuk mengetahui tokoh dan penokohan Nico Robin dalam komik *One Piece*. Pada penelitiannya, Hardian menyimpulkan bahwa tokoh Nico Robin merupakan salah satu tokoh utama dalam komik yang digambarkan sebagai tokoh yang mempunyai kemampuan membaca tulisan bersejarah. Ia merupakan tokoh yang seiring jalan cerita mengalami perubahan peran dari tokoh antagonis menjadi tokoh protagonis dalam komik.

Penelitian dari Saputri mahasiswi Universitas Andalas (UNAND) pada tahun 2016 dengan judul penelitian Konflik batin tokoh Nami dalam komik *One Piece*. Pada penelitiannya, Saputri menggunakan pendekatan psikologi sastra untuk mengetahui konflik batin yang dialami tokoh Nami. Saputri menyimpulkan konflik batin yang dialami tokoh Nami merupakan tekanan dari lingkungannya sehingga ia harus menjadi pencuri.

Berdasarkan tinjauan kepustakaan yang telah peneliti lakukan belum ada penelitian yang membahas mengenai perbandingan dewa Eneru dalam komik *One piece* karya Oda Eiichiro sebagai respondari dewa Raijin dalam mitologi Jepang menggunakan tinjauan estetika responsif. Keempat penelitian diatas berkontribusi dalam hal teoritis, penulisan, dan unsur intrinsik cerita secara struktural dalam membuat penelitian ini.

1.7. Landasan Teori

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah tinjauan estetika responsif dibantu dengan tokoh dan penokohan secara struktural. Karya sastra merupakan karya yang

terdiri dari alur cerita yang menceritakan tokoh-tokoh yang dibentuk oleh unsur-unsur. Unsur-unsur tersebut berupa unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Menurut Nurgiyantoro (1995:165) unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun sebuah karya sastra. Unsur-unsur tersebut berupa peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang, penceritaan, bahasa atau gaya bahasa. Salah satu hal terpenting dalam sebuah cerita adalah tokoh dan latar. Latar dan penokohan memiliki hubungan yang erat dan bersifat timbal balik. Tokoh-tokoh dalam karya memiliki tampilan, kepribadian dan peran yang saling mengisi bagi keseluruhan cerita. Tokoh dalam cerita merupakan bagian dari unsur intrinsik yang bertujuan untuk menjelaskan penyusunan peristiwa yang diceritakan dalam karya. Tokoh adalah individu-individu yang terdapat dalam sebuah cerita atau dapat dikatakan sebagai pelaku cerita. Kemudian penokohan adalah perwatakan, pelukisan atau penggambaran tokoh yang ada di dalam cerita. Melalui penokohan yang diciptakan oleh pengarang, dapat diketahui pesan apa yang ingin disampaikan oleh pengarang (Nurgiyantoro, 1995).

Menurut Fananie (2000:88), dalam menggambarkan suatu tokoh, pengarang dapat mengungkapkannya melalui gambaran fisik, termasuk di dalamnya uraian mengenai ciri-ciri khusus yang dimilikinya. Sedangkan Aminudin (2002:79) berpendapat tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi, sehingga peristiwa itu mampu menjadi suatu cerita yang utuh. Sedangkan penokohan merupakan pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan sekaligus teknik dalam menjelaskan perwujudan dan pengembangan tokoh pada sebuah cerita. Istilah penokohan mengandung dua aspek, yaitu isi dan bentuk. Tokoh, watak, dan segala emosi termasuk dalam aspek isi, sedangkan teknik perwujudannya dalam karya adalah aspek bentuk. Oleh karena itu, penokohan memiliki arti yang lebih luas bila dibandingkan dengan tokoh dan perwatakan. Penokohan mencakup siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan

pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada para pembacanya.

Tokoh yang diteliti pada penelitian ini adalah tokoh dewa Enerudalam komik *One Piece* yang dibandingkan dengan tokoh dewa Raijin yang ada dalam mitologi Jepang karena memiliki kesamaan yang merupakan respon yang digunakan pengarang dalam menggambarkan tokoh dewa dalam karyanya. Iser (1978: 53) menyatakan bahwa karya sastra merupakan karya yang tidak bisa dianalisis secara sederhana dari teksnya saja. Tidak dapat dipungkiri bahwa akan selalu ada rujukan teks lain dalam menganalisis sebuah karya sastra. Karya sastra juga merupakan tulisan fiksional yang dianggap sebagai karya tulis yang di dalamnya tidak selalu diartikan sebagai gambaran kenyataan atau didasarkan atas pengalaman, tetapi bisa jadi terdapat hal-hal yang tidak disampaikan pengarang berupa hal yang perlu diartikan lagi. Arti tersebut sangat dipengaruhi oleh ruang gerak pembaca dalam menginterpretasikan karya, dengan referen pengetahuan yang sama ditambah dengan imajinasi pembaca itu sendiri. Untuk itu kajian estetika responsif digunakan untuk menganalisis hubungan karya yang dengan teks lain yang menjadi rujukan karya tersebut dibuat sebagai bentuk respon pengarang dalam membuat karyanya. Karena bagaimanapun juga pengarang pasti menggunakan rujukan-rujukan yang ia punya untuk membuat sebuah karya. Yang mungkin tidak dijelaskan secara gamblang oleh pengarang dalam karya, sehingga perlu pemahaman lebih dari pembacanya. Hal ini disebut horison harapan. Horison harapan adalah ruang harapan yang dimiliki pengarang agar pembaca menginterpretasikan karya sesuai dengan apa yang pengarang inginkan. Agar mengerti makna keseluruhan dalam karya, secara tidak langsung pengarang menuntun secara paksa pembaca untuk berpikir yang seperti apa yang ia inginkan agar makna tersebut dapat dipahami sesuai horison harapannya. Dalam komik *One Piece* tokoh dewa Eneru merupakan rujukan yang dipakai pengarangnya Oda Eiichiro sebagai salah bentuk respon

yang bersumber dari kebudayaan masyarakat dimana pengarang tersebut berada. Mitologi dewa Raijin dalam masyarakat Jepang adalah sumber respon yang digunakan kembali oleh Oda sebagai pengarang dalam merepresentasikan tokoh dewa dalam komiknya.

Untuk memahami rujukan yang digunakan tersebut pembaca mempunyai peranan aktif dalam menginterpretasikan respon dalam sebuah karya sastra, namun pembaca disini juga memiliki makna yang luas. Membaca dimaksudkan sebagai aktivitas memahami teks yang kemudian sangat dipengaruhi oleh proses pemahaman pembaca dan referen yang pembaca miliki dalam memahami karya. Pengarang juga dapat dikatakan sebagai pembaca aktif pada suatu karya sastra lain. Hal yang mana memungkinkan karya sastra yang telah dibacanya dijadikan sebagai referensi dalam membuat karya sastranya sendiri. Referensi tersebut bisa berupa karya-karya sastra yang telah ada dan bisa pula dipengaruhi norma, pengalaman, dan kultur lingkungan pengarang (Iser, 1978: 107).

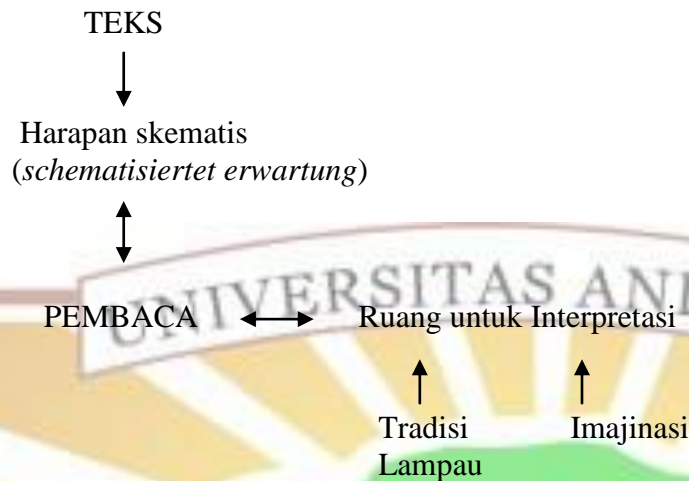
Roland Barthes (dalam Iser: 1978: 73) menyatakan bahwa karya sastra pasti dipengaruhi oleh teks dan konteks yang bersifat historikal dan merepresentasikannya dalam karyanya. Disaat bersamaan pengarang juga akan menolak bahwa karya tersebut dipengaruhi teks dan konteks tersebut. Hal ini dikarenakan semua karya tidak bisa selalu dikaitkan dengan pengaruh historikal saja, namun juga harus dikaitkan pula dengan norma, pengalaman, dan kultur lingkungannya juga, kemudian menghasilkan model-model yang dihasilkan dengan pengaruh semuanya. Jadi, dapat dikatakan pengarang juga pasti mendapat pengaruh dari pengaruh historikal, pengaruh norma sosial, pengalaman personal, pengalaman kelompok, dan kondisi lingkungannya.

Dalam sastra, sebenarnya tidak ada karya yang asli, maksudnya adalah tidak ada karya yang pada dasarnya diciptakan dalam keadaan kosong tanpa referensi sebelumnya. Akan selalu ada proses rujukan, konsep yang memegang peranan penting pemahaman teks dan konteks yang telah ada. Dengan kata lain, karya sastra yang baru merupakan sebuah

transformasi dari hal yang ada sebelumnya. Seorang pengarang ketika menulis karyanya pasti sudah terpengaruh oleh karya-karya yang lain. Jadi tidak dapat dipungkiri bahwa dalam teks yang sedang ditulisnya pasti mengandung teks-teks yang lain. Namun, pengarang tidak semata-mata hanya mencontoh saja, akan tetapi mengembangkan atau merubahnya menjadi sebuah karya yang baru dengan imajinasi, gagasan dan sudut pandang yang berbeda (A. Teeuw, 2010: 245-248).

Iser (1978) menambahkan bila karya yang dihasilkan menimbulkan persepsi tentang kondisi sosial pembaca dan latar belakang yang filosofis dalam suatu masyarakat, maka itu dikatakan sebagai representasi norma yang berlaku dalam teks fungsional karya. Pembaca juga dapat menganalisis bagaimana aturan sosial masyarakat yang mungkin ada dalam karya, yang kemudian mempengaruhi pembaca menilai subjek masyarakat apa yang terdapat dalam karya itu. Bagaimanapun juga pembaca pada masa yang sama juga terlibat dalam proses pemaknaan ini. Batasan sejarah antara teks dan pembaca, sebenarnya tidak terlalu mempengaruhi adanya teks yang mungkin hilang, walau kemudian menghasilkan pemahaman baru terhadap teks.

Hal ini disebutkan oleh Umar Junus (1985:48) bahwa estetika responsif adalah bentuk analisis yang melihat bentuk ruang skematis yang pasti ada dalam proses pembacaan. Pembaca dikatakan memiliki ruang interpretasi berupa gabungan antara pemahaman terhadap tradisi lampau yang dimilikinya dengan imajinasi yang dituliskan dalam karya. Ruang Interpretasi itulah yang disebut dengan horison harapan pengarang agar agar pembacanya dapat memaknai maksud teks dengan sempurna. Setelah proses interpretasi didapatkan dari dua unsur pembentuk interpretasi, akan muncul pemahaman baru terhadap karya yang dibuat. Berikut adalah bagan yang menggambarkan bagaimana Iser melihat proses respon dalam teori estetika responsif yang mempengaruhi pengarang dan pembaca dalam merespon.



Iser(1975:222)memandang pembaca sangat penting dalam mengisi ruang skematis tersebut dengan memberikan interpretasinya. Iser melihat adanya keadaan yang berjalan sebagai berikut :

1. Pengarang dengan sadar membawa pembaca kedalam dunia pembacaan yang baru. Secara kasar dapat dikatakan pengarang ingin pembaca menggunakan imajinasinya dan memanfaatkan ruang tersebut demi mendapat pemahaman yang baru terhadap karya.
2. Pengarang sadar akan adanya dunia yang berbeda yang dimiliki para pembacanya, dunia yang tak sama dengan yang terdapat dalam karyanya. Fenomena yang ada ini digunakan oleh pengarang dengan baik.
3. Dengan adanya fenomena (1) dan (2), pengarang memberi unsur tertentu pada karyanya, yaitu :
 - a) Pengarang memberikan “arah” berupa rangka sehingga para pembacanya dapat memahami karyanya. Dalam karya pengarang, hal yang terpenting adalah persoalan perkembangan karya.
 - b) Fenomena yang ada dalam dunia pembaca berdasarkan tradisi yang mereka kenal sebelumnya menyebabkan mereka juga akan menemukan sesuatu yang

tak diceritakan (*nicht-erzahlen*) dalam karya, sehingga hal ini seolah diceritakan kembali juga.

4. Fenomena (3) hanya mungkin ada apabila pembaca dapat menggunakan imajinasinya secara aktif, bukan hanya mengambil cerita tersebut bagaimana adanya. Pembaca harus menggunakan seluas mungkin unsur yang ada pada fenomena (1), (2), dan (3).

Apabila berangkat dari pemahaman Iser, dapat dikatakan Iser sebenarnya bertolak dari karya sastra, dan apa yang dikatakan penulisnya. Kemudian, ia menghubungkannya dengan pembaca dan mencoba melihat bagaimana karya itu dapat meninggalkan kesan kepada mereka dalam membaca karya tersebut. Ini dipengaruhi oleh keadaan dalam karya itu sendiri, latar belakang pembaca, dan kesanggupan pembaca untuk menggunakan imajinasi mereka dalam memaknai karya. Makna yang dimaksud adalah respon dari kenyataan yang membentuk unsur-unsur dalam karya. Dalam penelitian ini digunakan pandangan Iser tersebut, teori estetika responsif digunakan untuk menganalisis perbandingan dan hubungan diantara dewa Eneru dalam komik *One Piece* yang merupakan bagian respon dari dewa Raijin dalam mitologi Jepang.

1.8. Metode Penelitian

Suatu penelitian dikatakan baik dan memuaskan jika menggunakan metode penelitian yang baik dan tepat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk analisis data yang berupa kata-kata (deskriptif) dan suatu gambaran bukan angka-angka.

Selain itu, metode penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan sesuatu, atau menggambarkan dan melukiskan sesuatu secara sistematis, faktual dan akurat mengenai data (Herdiansyah, 2010). Metode kualitatif sesuai dengan pengolahan data yang

diteliti karena analisis yang dilakukan adalah perbandingan tokoh dewa Eneru dalam komik *One piece* karya Oda Eiichiro dengan dewa Raijin dalam masyarakat Jepang.

Adapun teknik dan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan. Data yang diperoleh terbagi atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari komik *One Piece* sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel, *native speaker*, serta sumber internet.

2. Analisis data

Data dianalisis dengan teori estetika responsif menurut Iser untuk mempermudah penganalisisan objek kajian.

3. Penyajian hasil analisis

Data disajikan secara deskriptif, yaitu dengan cara menjelaskan pemahaman yang ada sekarang berdasarkan data-data, menganalisis data, menginterpretasikannya, kemudian memberikan kesimpulan dari analisis.

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri atas lima bab. Bab I adalah pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan. Bab II adalah mitologi dewa Raijin dalam kebudayaan Jepang yang berisi pembahasan dewa Raijin dan penggambarannya. Bab III adalah tokoh dan penokohan dewa Eneru dalam komik *One Piece*. Bab IV adalah analisis perbandingan dewa Eneru dengan dewa Raijin. Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran terhadap penelitian selanjutnya.