

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan suatu seni kreatif yang dihasilkan oleh seorang pengarang. Pengarang sendiri merupakan anggota masyarakat yang terikat status sosial tertentu dan tidak dapat mengelak dari adanya pengaruh yang diterimanya dari lingkungan yang membesarkan sekaligus membentuknya. Menurut Ratna, (2004:334) karya sastra sebagai kreatif memiliki hubungan yang hakiki dengan masyarakat. Hal itu dikarenakan karya sastra menerima pengaruh dari masyarakat dan sekaligus mampu memberi pengaruh terhadap masyarakat.

Kemampuan karya sastra untuk memasukkan aspek kehidupan menjadikan karya sastra sangat dekat dengan aspirasi masyarakat. Bahkan seringkali masyarakat sangat menentukan nilai karya sastra yang hidup di suatu zaman. Menurut Endaswara, (2003:77) karya sastra yang berhasil atau sukses yaitu mampu merefleksikan zamannya. Salah satu bentuk dari karya sastra adalah komik. Menganalisis sebuah komik dan karya sastra lainnya yang memiliki perbedaan antara kehidupan dalam karya dengan kehidupan nyata. Untuk menganalisis komik, biasanya berfokus kepada balon kata yang berisi dialog-dialog tokoh, serta pemikiran pribadi tokoh. Tidak hanya balon kata, gambar di dalam komik juga menggambarkan secara langsung bentuk ekspresi dari tokoh di dalamnya.

Kehidupan sehari-hari di Jepang hampir semua aspek dibuat dalam bentuk komik seperti cerita *Chibi Maruko-chan* yang merupakan sebuah komik yang menceritakan bagaimana kehidupan keluarga di Jepang atau sebuah komik berjudul *Bakuman* yang menceritakan tentang percintaan anak muda di Jepang. Komikus-komikus Jepang sampai saat ini banyak yang telah melahirkan dan menghasilkan karya-karya yang menarik minat pembacanya. Salah satunya adalah komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi.

Komik *Gintama* merupakan sebuah karya sastra fiksi bergenre komedi dan sangat banyak diminati di Jepang bahkan di negara lain. Ceritanya yang lucu membuat komik *Gintama* memiliki ciri khas tersendiri dari komik-komik komedi yang lain, seperti menampilkan *parody* komik lain di dalam ceritanya. Beberapa komik yang telah dijadikan *parody* dalam komik *Gintama* adalah *One piece*, *Conan*, *Dragon ball*, ketiga komik ini merupakan komik terkenal yang telah dulu meraih kesuksesan sebelum *Gintama*.

Awalnya komik *Gintama* diperkenalkan di Jump Festa *Anime* Tour 2005 yakni sebuah pameran tahunan di Jepang tentang *anime* dan *manga*, setelah itu *Gintama* memulai debutnya pada acara televisi swasta Jepang pada malam hari. Komik *Gintama* begitu cepat populer di Jepang bahkan terjual lebih dari 44 juta komik pada Juni 2013. Saat ini komik *Gintama* masih berlanjut jalan ceritanya dan terakhir mencapai volume 63. Karena laku terjual komik *Gintama* pun diproduksi dalam bentuk *Anime* dan DVD. Sehingga di berbagai media *anime* *Gintama* termasuk ke dalam sepuluh *anime* terbaik. Publikasi untuk komik, *anime* dan lain-lain *Gintama* mendapatkan respon positif dari masyarakat pecinta *anime* dan telah difokuskan pada *genre* komedi ([Blogger.2012](#). Nadzfantasy).

Komik *Gintama* berlatar belakang di zaman Edo. Ada beberapa bukti yang menunjukkan komik *Gintama* ini terjadi pada zaman Edo seperti pada gambar berikut.



(Sorachi,2003 Vol 2,Hal 118)

伯父さん : 我が家は幕府開府以来徳川家に仕えてきた由緒正しき家柄。  
娘が夜な夜な遊び歩いているなどと知れたら一族の恥だ。

Ojisan : *'Wa ga ie wa bakufu kaifu Tokugawake ni tsukaetekita yuishotadashikiiegara.*  
*Musume ga yonayona asobiaruiteirunadoto shiretara ichizoku no Hajida'.*

Bapak : 'Keluarga kami terpandang karena sudah lama bekerja Untukkeluarga Tokugawa pada bagian keuangan. Jika orang-orang tau putriku suka keluar malam, maka itu akanjadi berita yang akan mempermalukan kami'

Kutipan di atas yang menunjukkan komik ini terjadi di zaman Edo adalah terlihat pada kutipan "*Wa ga ie wa bakufu kaifu Tokugawake ni tsukaetekita yuishotadashikiiegara*" atau "Keluarga kami terpandang karena sudah lama bekerja untuk *shogun* Tokugawa pada bagian keuangan.Kutipan tersebut menunjukkan bahwa komik ini terjadi di zaman Edo sebab pemerintahan yang berkuasa saat itu adalah *keshogunan*Tokugawa.Namun zaman Edo di dalam komik telah mengalami perkembangan teknologi dan kebudayaan yang sangat maju salah satunya yaitu alat transformasi seperti mobil, motor, bahkan kapal yang bisa terbang dan alat media televisi, radio dan semacamnya.

Hal ini dikarenakan munculnya bangsa alien bernama *Amanto* yang turun ke bumi dan membawa teknologi yang canggih sehingga membuat masyarakat pada zaman tersebut menjadi terpengaruh dan mengikuti perkembangan teknologi bahkan kebudayaan yang diberikan oleh bangsa *Amanto*.Karena masyarakat dan pemerintahan telah terpengaruh dengan teknologi dan budaya yang telah diberikan oleh bangsa *Amanto* maka mereka dengan mudah menguasai masyarakat pada zaman tersebut.

Masyarakat Edo tidak lagi menunjukkan jati diri mereka kepada pihak asing bahkan dengan mudahnya mereka menerima bangsa baru dan menyerap kebudayaan dari dunia luar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah kehidupan masyarakat pada zaman Edo di Jepang dalam komik *Gintama*?
2. Bagaimanakah bentuk persamaan dan perbedaan masyarakat pada zaman Edo dalam karya *Gintama* dengan masyarakat zaman Edo yang sebenarnya?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan melakukan penelitian terhadap komik *Gintama* adalah :

1. Menjelaskan kehidupan masyarakat pada zaman Edo yang tergambar dalam komik *Gintama*
2. Menjelaskan bentuk perbedaan masyarakat pada zaman Edo dalam karya dengan masyarakat zaman Edo yang sebenarnya

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengaplikasikan teori yang pernah dipelajari
2. Dapat memperkaya wawasan tentang seluk beluk sebuah karya sastra ditinjau dari Sosiologi Sastra, khususnya bagi peneliti sendiri
3. Memberi sumbangsih khasanah kritik sastra ilmiah bagi Fakultas Sastra, khususnya Jurusan Sastra Jepang

## 1.4 Tinjauan Kepustakaan

Penelitian mengenai karya sastra dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra telah banyak dilakukan. Namun belum ditemukan penelitian tentang komik *Gintama* dalam tinjauan sosiologi sastra. Hanya ditemukan adanya penelitian Gresia Astri yang menggunakan pendekatan sosiologi sastra dalam skripsinya tahun 2008 di Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, Gresia membahas tentang *Jisastsu* dalam novel *Norwei no Mori*. Dalam skripsinya disimpulkan bahwa banyaknya tokoh yang melakukan tidak bunuh diri atau *Jisatsu*. Pada umumnya tokoh yang melakukan bunuh diri adalah generasi muda. Bunuh diri yang dilakukan oleh tokoh pada karya dipengaruhi oleh kondisi masyarakatnya serta permasalahan yang terdapat pada novel juga ditemukan pada realita kehidupan pada masyarakat serta permasalahan yang terdapat pada novel juga ditemukan pada realita kehidupan pada masyarakat Jepang pada tahun 1960-an.

Dicky Zulkarnain (2008) Mahasiswa Universitas Indonesia yang meneliti tentang Potret Westernisasi Masyarakat Jepang dalam novel *Chijin no Ai* karya *Tanizaki Junichiro*, Dicky Zulkarnain memaparkan tentang bagaimana penggambaran westernisasi masyarakat Jepang di dalam novel *Chijin No Ai*. Penelitian ini berusaha membuktikan bahwa novel tersebut merupakan sebuah potret westernisasi masyarakat Jepang yang terbentuk dari sudut pandang *Tanizaki Junichiro*. Untuk mendapatkan tujuan penelitian tersebut, penulis meneliti novel *Chijin No Aidengan* menggunakan pendekatan sosiologis dan melakukan analisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik novel.

Aisyah (2009) mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Skripsinya yang berjudul *Analisis Sosiologi Terhadap Kehidupan Geisha dalam Novel The demon in The Tea House karya Dorothy & Thomas Hoobler*, Aisyah memaparkan kehidupan geisha abad ke-18. Penelitiannya menyimpulkan

bahwa, dalam lingkungan sosial, geisha bukanlah seorang istri yang selalu mengawasi lingkungan rumah dan anak-anak, melainkan sering berperan dalam masalah politik yang lebih rumit. Mulai dari urusan bisnis, sampai pemberontakan politik. Penelitian ini juga menggunakan teori sosiologi sastra dan membahas dunia hiburan Jepang zaman Edo.

Ida Ayu Trisna Surmadewi (2014) Mahasiswa Universitas Udayana yang meneliti tentang Masalah Sosial Masyarakat Jepang Pasca Perang Dunia II dalam novel *Saga no Gabai Baachan* karya *Yoshichi Shimada* memaparkan tentang kehidupan masyarakat saat peperangan dunia ke II dengan menggunakan tinjauan sosiologi sastra.

### 1.5 Landasan Teori

Karya sastra sebagai seni kreatif memiliki hubungan yang hakiki dengan masyarakat. Ratna, (2004:334) mengatakan bahwa sastra merupakan strukturasi pengalaman seorang pengarang. Hal ini berarti bahwa sastra tidak dapat dilepaskan dari pengalaman hidup pengarangnya atau sastrawannya. Semua genre sastra baik itu prosa, puisi, atau drama hadir sebagai media berbagi pengalaman sastrawan kepada pembaca dalam karya sastra terpancar pemikiran, kehidupan, budaya, dan tradisi yang hidup dalam masyarakat. Sastra sebagai cermin masyarakat menelaah sampai sejauh mana sastra dianggap sebagai pencerminan keadaan masyarakat. Fungsi sosial sastra, dalam hal ini ditelaah sampai seberapa jauh nilai sastra berkaitan dengan sosial dan sampai seberapa jauh pula sastra dapat berfungsi sebagai alat penghibur dan sekaligus sebagai pendidikan masyarakat bagi pembaca.

Sosiologi sastra merupakan cabang penelitian sastra yang bersifat reflektif. Penelitian sosiologi sastra banyak diminati oleh peneliti yang ingin melihat sastra sebagai cerminan kehidupan masyarakat (Endraswara, 2008:77). Damono juga mengatakan pendekatan sosiologi sastra yang paling banyak dilakukan menaruh perhatian besar terhadap aspek dokumenter sastra yang landasannya bahwa sastra adalah cermin dari zamannya. Pandangan

ini beranggapan bahwa sastra merupakan cerminan langsung dari berbagai segi struktur, hubungan kekeluargaan, pertentangan kelas dan lain-lain (1979:10).

Sosiologi adalah telaah ilmu yang ilmiah dan objektif tentang manusia dalam masyarakat. Sosiologi mempelajari gambaran tentang kehidupan masyarakat, perilaku masyarakat, dan perilaku sosial manusia dengan mengamati perilaku kelompok yang dibangunnya. Sosiologi juga berurusan dengan perubahan sosial suatu masyarakat baik secara berangsur-angsur maupun secara revolusioner dengan akibat yang ditimbulkan oleh perubahan tersebut. Kehidupan sosial masyarakat juga dibahas di dalam karya sastra termasuk juga komik.

Komik merupakan sebuah karya sastra di dalamnya terdapat nilai-nilai sosial yaitu hubungan manusia dengan keluarga, lingkungan, ekonomi, negara, agama, dan sebagainya yang juga menjadi urusan sosiologi. Melalui pendekatan sosiologi selalu diarahkan telaah nilai-nilai. Nilai yang terdapat dalam sebuah karya sastra adalah nilai yang hidup, yang selalu berkembang dinamis, yang berarti karya sastra tidak diperlakukan sebagai jadi, melainkan merupakan data mentah yang masih harus diolah dengan fenomena lainnya (Fananie, 2000:133-134).

Sosiologi sastra didasarkan pada dalil bahwa karya sastra ditulis oleh seorang pengarang, dan pengarang merupakan makhluk yang mengalami peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam masyarakatnya.

Ian Watt (dalam damono, 2002:5) merumuskan pendekatan sosiologi sastra melalui tiga cara

1. Konteks pengarang. Ini berhubungan dengan posisi sosial sastrawan dalam masyarakat dan kaitannya dengan masyarakat pembaca.

2. Sastra sebagai cerminan masyarakat, sampai sejauh mana sastra dapat dianggap mencerminkan keadaan masyarakat.
3. Fungsi sosial sastra, dalam hal ini ditelaah sampai berapa jauh nilai sastra berkaitan dengan nilai sosial, dan sampai berapa jauh pula nilai sastra dipengaruhi oleh nilai sosial, dan sampai seberapa jauh pula sastra dapat berfungsi sebagai alat penghibur dan sekaligus pendidikan bagi masyarakat pembaca.

Pada ketiga pendekatan di atas, penulis menganalisis karya sastra dengan menggunakan teori Ian Watt yang menyatakan bahwa sastra merupakan cerminan masyarakat untuk menganalisis bentuk perbedaan masyarakat pada zaman Edo di dalam komik dengan masyarakat pada zaman Edo di kehidupan nyata. Untuk itu digunakan konsep-konsep sosiologi terdapat dalam masyarakat yaitu kehidupan masyarakat Jepang zaman Edo terkait dari segi pemerintahan, agama, seni dan kesusastraan.

Menurut Ndraha (1988), pemerintahan adalah sebuah lembaga negara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, pemerintah merupakan sekelompok otoritas individu yang mempunyai kekuasaan untuk melaksanakan otoritas yang sah dan melindungi serta peningkatan melalui penerapan tindakan dan keputusan pemerintah yang dibuat berdasarkan hukum atau tidak. Segi pemerintahan yang dikaji dalam komik *Gintama* disesuaikan dengan bentuk pemerintahan di zaman Edo.

Sama seperti segi pemerintahan, segi agama juga akan dikaji sesuai dengan yang ada di komik *Gintama* dan kemudian direfleksikan dengan segi agama di zaman Edo. Menurut Nasution (1986) menyatakan bahwa agama mengandung arti ikatan yang harus dipegang dan dipatuhi manusia. Ikatan yang dimaksud berasal dari salah satu kekuatan yang lebih tinggi daripada manusia sebagai kekuatan gaib yang tidak dapat ditangkap dengan panca indera,

namun mempunyai pengaruh yang besar sekali terhadap kehidupan manusia sehari-hari. Sedangkan dari segi seni dan kesusastraan juga akan dikaji berdasarkan yang ada di dalam komik dan di zaman Edo. Menurut Faruk (2012:25) menyatakan bahwa sastra dapat dikatakan sebagai objek yang manusiawi, fakta kemanusiaan yang dapat dikaji lebih lanjut. Karya sastra merupakan sebuah bentuk seni yang dituangkan melalui bahasa, melalui karya sastra pengarang dapat dengan bebas berbicara tentang kehidupan yang dialami oleh manusia dengan berbagai peraturan dan norma dalam interaksinya dengan lingkungan sehingga dalam karya sastra terdapat makna tertentu tentang kehidupan.

### 1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Ratna (2004:46-47) mengatakan bahwa metode kualitatif ini memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikan data secara deskriptif. Dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif tidak menggunakan angka-angka dalam menganalisis data, melainkan dengan menggunakan kata-kata untuk mendeskripsikannya. Adapun langkah-langkah penelitian adalah.

1. Menentukan Objek Penelitian

Menentukan objek penelitian dan sekaligus menjadi sumber data, yaitu komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data terkait melihat kehidupan masyarakat pada zaman Edo dari latar belakang budaya yang terdapat dalam karya.

3. Melakukan Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari bahan-bahan yang dapat membantu penelitian ini seperti buku-buku sastra khususnya buku-buku mengenai sosiologi

sastra, buku-buku tentang zaman Edo rujukan yang membahas tentang komik *Gintama*, serta data-data lain yang diperoleh dari internet.

#### 4. Penganalisaan Data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis hingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat terpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Analisis data akan menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

#### 5. Simpulan

Simpulan dapat ditarik dari hasil penelitian dan dari semua analisis yang telah dilakukan, kesimpulan ini nantinya memberikan jawaban atas segala pertanyaan yang dimuat dalam rumusan masalah.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Bab I, Pendahuluan. Bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi uraian mengenai kehidupan masyarakat pada zaman Edo. Bab III, uraian mengenai kehidupan masyarakat zaman Edo pada komik *Gintama*, bentuk-bentuk fenomena pada zaman Edo tersebut serta melihat perbandingan pada karya dan yang ada pada realita. Bab IV, merupakan bab penutup, terdiri atas kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

