

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik adalah suatu karya yang menggunakan gambar ekspresif yang terdiri atas panel-panel dan balon kata, kemudian disusun sehingga membentuk sebuah cerita. Menurut Will Eisner (Ajidarma 2011:21) komik adalah suatu cara bertutur, suatu bentuk naratif, yang menjadikan suatu bentuk bacaan. Komik di Jepang biasa disebut *manga*. *Manga* yang ada saat ini diadaptasi dari bentuk komik Barat, yaitu setiap adegan terdiri atas panel-panel.

Schodt (1983:22) mengemukakan bahwa masyarakat Jepang terpesona dengan bentuk artistik komik-komik Amerika yang dibuat dalam kolom kotak-kotak yang rapi dan teratur sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami. Komik Jepang tidak bisa disamakan dengan komik-komik Barat karena komik Jepang memiliki variasi tema yang melimpah sehingga pembaca bebas untuk memilih tema sesuai kesukaan masing-masing.

Manga atau komik di Jepang telah menjadi sebuah bentuk kebudayaan. Hal ini dikarenakan teknik penceritaan dalam *manga* berbeda dengan komik Barat. Ahmad (2005:63-65) mengatakan bahwa terdapat dua genre komik mendasar, yaitu *shounen* (bacaan khusus pembaca anak laki-laki) dan *shoujo* (bacaan khusus anak perempuan). Kedua genre tersebut semuanya tertulis dalam bermacam-macam tema cerita, mulai dari pertualangan, aksi, komedi, sejarah, ekonomi, politik, sosial, drama, horor dan lain sebagainya. Komik bisa dijadikan objek penelitian karena tidak hanya menyuguhkan hiburan semata untuk pembacanya, tetapi komik juga menyuguhkan unsur-unsur nilai kebudayaan yang terdapat pada suatu masyarakat,

sehingga bisa dijadikan refleksi kehidupan masyarakat kala itu. Komikus Jepang sampai saat ini banyak melahirkan dan menghasilkan karya yang menarik minat pembaca, baik di Jepang sendiri maupun di seluruh dunia. Salah satunya komik *Danshi Koukousei No Nichijou*.

Komik *Danshi Koukousei No Nichijou* merupakan komik bergenre komedi karya seorang komikus bernama Yamauchi Yasunobu yang pertama kali dicetak pada tahun 2009. Komik *Danshi Koukousei No Nichijou* terdiri dari 1-7 volume yang diterbitkan oleh salah satu perusahaan ternama di Jepang, Square Enix. Komik *Danshi Koukousei No Nichijou* karya Yamauchi Yasunobu juga mendapatkan penghargaan dari Square Enix pada penghargaan *Manga Grand Prize Award* (Gangan Magazine, 2009).

Danshi Koukousei No Nichijou menceritakan tentang kehidupan sehari-hari yang dialami oleh tiga orang siswa SMA khusus laki-laki dari Sanada Utara, yakni Tadakuni, Yoshitake dan Hidenori. Kegiatan yang dilakukan oleh mereka bertiga dan teman-teman satu sekolahnya pada waktu senggang seperti membaca novel di pinggir sungai, simulasi cara mendapatkan pacar di rumah Tadakuni, bahkan ada momen mereka seolah-olah mereka menjadi protagonis di dunia *game* yang akan menyelamatkan dunia dari raja iblis, serta kegiatan lainnya.

Berikut adalah salah satu kutipan dalam komik *Danshi Koukousei No Nichijou* yang menggambarkan kegiatan yang dilakukan mereka bertiga di waktu senggang yaitu mereka bertiga penasaran bagaimana rasanya memakai rok:



Gambar 1. Kumpul Bersama Teman Sebaya

(1) ヒデノリ : なあ,ヨシタケ,ふと思ったんだけどスカートってどう思う?

ヨシタケ : そりゃお前,ありえねーだろ大体

タダクニ : だから議論始めんな! 帰れっつってんだよ

(Yamauchi, 2009 Vol.1 hal 5)

Hidenori : *Na Yoshitake, futo omottandakedo, sukaato tte dou omou?*

Yoshitake : *Sorya omae, arienee darou, daitai....*

Tadakuni : *Dakara giron hajimenna! Kaerettsuttendayo!!*

Hidenori : 'Hei Yoshitake, aku selalu kepikiran, menurutmu rok itu bagaimana?'

Yoshitake : 'Kalau yang itu..., nggak bakalan kan? Lagian...'

Tadakuni : 'Jangan mulai diskusi! Pulang sana!'

Berdasarkan kutipan (1), menceritakan kegiatan Tadakuni, Yoshitake, dan Hidenori pada waktu senggang yakni berkumpul di rumah temannya. Kegiatan yang mereka lakukan adalah mencoba mengetahui bagaimana perasaan ketika memakai sebuah rok. Pada awalnya Tadakuni menolak mentah-mentah ajakan

Hidenori. Namun, karena desakkan dari kedua temannya pada akhirnya Tadakuni pun ikut melakukan hal tersebut.

Berbeda dengan siswa SMA di Jepang, menurut Johnson dan Johnson (1996) kegiatan siswa SMA di Jepang pada waktu senggang biasanya diisi dengan kegiatan seperti kerja paruh waktu, membaca novel, kumpul bersama teman sebaya, mengikuti les untuk mempersiapkan diri untuk masuk perguruan tinggi atau menonton TV dan mendengarkan radio di rumah. Fuess (2006) juga menyatakan kegiatan pada waktu senggang siswa di Jepang diisi dengan aktivitas seperti menonton TV, membaca majalah atau koran, mendengarkan musik, belajar, berolahraga, mengembangkan hobi, dan bersosialisasi.

Dalam komik *Danshi Koukousei No Nichijou* kegiatan siswa SMA yang digambarkan pada komik, memiliki persamaan seperti disampaikan Johnson dan Fuess namun juga terdapat perbedaan kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah bagaimana kegiatan siswa SMA pada waktu senggang yang direfleksikan dalam komik *Danshi Koukousei No Nichijou* karya Yamauchi Yasunobu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kegiatan siswa SMA pada waktu senggang yang direfleksikan dalam komik *Danshi Koukousei No Nichijou*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis adalah:

Manfaat penelitian ini secara teoritis bagi bidang keilmuan diharapkan agar dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu bahasa dan sastra sehingga dapat digunakan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya, terutama yang menggunakan tinjauan sosiologi sastra.

2. Manfaat praktis adalah:

Penelitian dapat dijadikan sarana untuk memaparkan bagaimana realitas kegiatan siswa SMA pada waktu senggang di Jepang saat sekarang dan juga memaparkan gambaran kegiatan siswa SMA pada waktu senggang dalam Komik *Danshi Koukousei No Nichijou* serta menjadi pertimbangan dan masukan dalam penelitian karya sastra lain yang dikaji dengan tinjauan sosiologi.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian terhadap karya sastra khususnya komik dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra sudah banyak dilakukan. Namun sejauh ini belum ditemukan penelitian tentang kehidupan siswa SMA dalam komik *Danshi Koukousei No Nichijou* karya Yamauchi Yasunobu. Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan adalah:

Pertama, penelitian berupa skripsi oleh Wijaya, Mahasiswa Universitas Andalas (UNAND) Padang, tahun 2012 dengan judul *Realitas Sosial Pelajar di Jepang dalam Novel Shikushitainain Tinjauan Sosiologi Sastra*. Wijaya menyimpulkan kondisi sosial masyarakat Jepang cukup mempengaruhi kondisi sosial pelajar di Jepang. Kondisi pelajar yang cenderung memiliki jiwa

pemberontak, penyimpangan sosial, dan senang melakukan kenakalan seperti merokok, bolos, berkelahi, meniru budaya barat, lari dari rumah dan lain sebagainya. Penelitian Wijaya merupakan rujukan dan referensi bagi penelitian yang dilakukan peneliti di bidang sosiologi sastra.

Kedua, penelitian berupa skripsi oleh Kartika, mahasiswa Universitas Andalas (UNAND) Padang, tahun 2011 dengan judul *Potret Kehidupan Kaum Muda Jepang dalam Novel Kaze no Uta wo Kike karya Haruki Murakami: Tinjauan Sosiologi Sastra*. Kartika menyimpulkan bahwa dalam novel ini terlihat problema kehidupan kaum muda yang bertindak sesuai dengan keinginan yang mereka sendiri dan tidak mempunyai tujuan yang pasti dalam kehidupan mereka. Mereka lebih cenderung mencari jalan pintas untuk menyelesaikan masalah. Kondisi masyarakat Jepang dan sikap dalam diri kaum muda merupakan hal yang mempengaruhi kondisi kaum muda di Jepang itu sendiri. Penelitian Kartika menjadi rujukan bagi penelitian yang akan dilakukan peneliti di bidang sosiologi sastra

Ketiga, penelitian berupa skripsi oleh Dzurrahmah, mahasiswa Universitas Sumatera Utara (USU) pada tahun 2008 dengan judul *Analisis Aspek Sosiologis Tokoh Gals Dalam Komik "Gals" Karya Mihona Fuji*. Dzurrahmah menyimpulkan bahwa dalam komik ini terlihat kehidupan komunitas *gals* yang merupakan remaja-remaja perempuan yang sering dianggap sebagai remaja-remaja bermasalah dan hanya ingin cari perhatian orang lain. *Gals* seringkali mendapat reputasi buruk karena ada sebagian diantaranya mau menjual diri untuk memperoleh uang untuk membeli pakaian dan bersenang-senang. Hasil penelitian Dzurrahmah ini berkontribusi dalam teori dan pendekatan sosiologi sastra.

1.6 Landasan Teori

Penelitian terhadap komik *Danshi Koukousei No Nichijou* ini menggunakan teori sosiologi sastra. Piritim Sorokin (dalam Al-Maqassary, 2013) mengatakan, sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala sosial (misalnya gejala ekonomi, gejala keluarga, dan gejala moral), sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dengan gejala non-sosial, dan yang terakhir, sosiologi adalah ilmu yang mempelajari ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial lain.

Sastra menurut Damono (dalam Escarpit, 2008) merupakan kristalisasi keyakinan, nilai-nilai, dan norma-norma yang disepakati masyarakat-setidaknya yang terjadi di zaman lampau ketika kepengarangan tidak dimasalahkan dan berbagai jenis tradisi lisan dimiliki bersama oleh masyarakat, tidak dimiliki individu.

Sosiologi sastra menurut Faruk (1994:1) adalah studi ilmiah dan objektif mengenai manusia dalam suatu masyarakat, studi mengenai lembaga dan proses-proses sosial. Secara definitif sosiologi sastra adalah analisis, pembicaraan terhadap karya sastra dengan mempertimbangkan aspek-aspek kemasyarakatannya. Selanjutnya, dikatakan bahwa sosiologi berusaha menjawab pertanyaan mengenai bagaimana masyarakat dimungkinkan, bagaimana cara kerjanya, dan mengapa masyarakat itu bertahan hidup.

Hal yang terpenting dalam sosiologi sastra adalah konsep cermin, karena sastra merupakan tiruan (mimesis) masyarakat. Kendati demikian sastra tetap diakui sebagai sebuah ilusi atau khayalan dari kenyataan. Sastra tidak semata-mata menyodorkan fakta secara mentah. Sastra bukan sekedar salinan kenyataan,

melainkan kenyataan yang telah ditafsirkan. Kenyataan tersebut bukan jiplakan yang kasar melainkan kenyataan yang telah direfleksikan halus dan estetis (Endraswara, 2003: 78).

Salah satu paradigma dalam memandang karya sastra menganggap bahwa karya sastra adalah produk budaya. Karya sastra mencerminkan ataupun merepresentasikan realitas masyarakat. Representasi dan cerminan merupakan satu rekayasa, bukan sebenarnya, hanya tempelan-tempelan terhadap peristiwa masa lalu sehingga perlu ditafsirkan, dimaknai kembali, ataupun dibaca ulang (Susanto, 2012: 32-33).

Menurut Ian Watt (dalam Damono, 1979:3-4) pendekatan sosiologi sastra meliputi hal-hal berikut:

1. Konteks sosiologi pengarang. Hal ini ada hubungannya dengan posisi sosial sastrawan dalam masyarakat dan kaitannya dengan masyarakat pembaca. Dalam pokok ini termasuk juga faktor-faktor sosial yang mempengaruhi pengarang sebagai perseorangan di samping mempengaruhi karya sastranya. Hal utama yang harus diteliti berkaitan dengan:
 - a) Bagaimana pengarang mendapatkan mata pencariannya, apakah ia menerima bantuan dari pengayoman masyarakat secara langsung, atau dari kerja rangkap.
 - b) Profesionalisme dalam kepengarangannya
 - c) Masyarakat apa yang dituju oleh pengarang
2. Sastra sebagai cerminan masyarakat, maksudnya seberapa jauh sastra dapat dianggap cerminan masyarakat. Pengertian cermin dalam hal ini masih kabur, karena banyak terjadi kesalahan dalam menafsirkan dan

menggunakan. Hal yang harus diperhatikan dalam mengklasifikasikan sastra sebagai cermin masyarakat adalah:

- a) Sastra dapat dikatakan mencerminkan masyarakat pada waktu karya itu ditulis, sebab banyak ciri-ciri masyarakat yang ditampilkan di dalamnya, akan tetapi keadaan masyarakat tersebut belum tentu dapat menggambarkan keadaan masyarakat pada zaman sesudah karya itu ditulis.
 - b) Sifat seorang pengarang sering mempengaruhi pemilihan dan penampilan fakta-fakta sosial dalam karyanya.
 - c) Genre sastra sering merupakan sikap sosial suatu kelompok tertentu dan bukan sikap sosial seluruh masyarakat
 - d) Sastra yang berusaha untuk menampilkan keadaan masyarakat secermat-cermatnya mungkin saja tidak dapat dipercaya sebagai cermin masyarakat.
3. Fungsi Sosial Sastra, maksudnya seberapa jauh nilai sastra berkaitan dengan nilai-nilai sosial. Ada 3 hal yang harus diperhatikan dalam fungsi sosial yaitu:
- a) Sudut pandang ekstrim kaum *romantic* yang menganggap sastra sama dengan derajatnya dengan karya pendeta atau nabi.
 - b) Sastra sebagai penghibur
 - c) Sastra harus mengajarkan sesuatu dengan cara menghibur.

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi sastra Ian Watt pada poin kedua yaitu sastra merupakan cermin. Sastra sebagai cerminan masyarakat untuk menganalisis keseharian remaja Jepang saat waktu luang dalam komik *Danshi Koukousei No Nichijou*. Oleh karena itu digunakan konsep-konsep sosiologi terdapat dalam masyarakat yang menfokuskan pada rutinitas remaja Jepang karena

sosiologi menyelidiki persoalan-persoalan umum dalam masyarakat dengan maksud untuk menentukan dan menafsirkan kenyataan-kenyataan pada kehidupan masyarakat.

Menurut Masdudi (2012:61) remaja merupakan generasi penerus perjuangan serta pembangun bangsa, dan merupakan bagian dari masyarakat. Masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara kanak-kanak dan masa dewasa yang pada umumnya di mulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun (Papalia dan Olds, 2001). Kehidupan remaja banyak mereka habiskan di sekolah, namun disela-sela waktu sekolah mereka memiliki waktu luang dapat digunakan untuk melakukan aktivitas lain.

Menurut Farmawi (dalam Dasvita dan Nofrita, 2013:2) waktu luang adalah waktu bebas yang tersisa dari serangkaian kegiatan kehidupan sehari-hari atau setelah melaksanakan kewajiban dan kepentingan hidup. Waktu luang bukan sekedar waktu saat tidak melakukan sesuatu, melainkan saat kita dapat mengendalikan waktu tersebut dengan berbagai pilihan yang kita tetapkan. Waktu senggang dapat diisi dengan berbagai macam kegiatan yang kegiatan produktif maupun yang tidak produktif. Menurut Sukardi (dalam Dasvita dan Nofrita, 2013:3) menyatakan bahwa bagi para siswa waktu luang itu tetap ada, dan semestinya disisihkan. Waktu luang bagi pelajar bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan bergaul, berekreasi, olahraga atau untuk hobi. Idealnya waktu senggang dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan positif di luar kegiatan rutin.

Jadi kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa SMA di Jepang pada waktu senggang yang tergambar dalam komik *Danshi Koukousei No Nichijou* merupakan cerminan dari keadaan pelajar di Jepang.

1.7 Metode dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Metode kualitatif akan menghasilkan data deskriptif berupa tulisan atau lisan dari orang atau perilaku yang dapat diamati serta diarahkan pada latar dan individu secara utuh (Moleong, 2007:4).

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 *Danshi Koukousei No Nichijou* sedangkan data sekunder diperoleh dari artikel, buku, jurnal ilmiah, serta sumber internet.

2. Penganalisisan data

Data dianalisis dengan teori sosiologi sastra menurut Ian Watt untuk mempermudah penganalisisan objek kajian

3. Penyajian hasil analisis

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

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut Bab I, merupakan bab berisikan dengan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian dan sistematika penulisan. Bab II berisi tentang kehidupan remaja di Jepang. Bab III berisi analisis terhadap sumber data. Bab IV berisi kesimpulan serta saran untuk penelitian selanjutnya.

