

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Komik dianggap salah satu karya sastra karena mengandung unsur-unsur karya sastra seperti narasi, fiktif, dan mimesis. Menurut Will Eisner (Ajidarma, 2011:21) komik adalah suatu cara bertutur, suatu bentuk naratif, yang menjadikan suatu bentuk bacaan. Di Jepang, komik dimulai sejak zaman Edo, yang pada awalnya masih berupa gambar-gambar yang dilukis secara manual dan cepat (Schodt, 1983:18). Namun, kini komik Jepang sudah dilukis dengan menggunakan kecanggihan teknologi. Ceritanya pun dikisahkan mulai dari kehidupan anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua.

Dari bermacam cerita, komik Jepang dikategorikan dua genre yaitu *Shounen* dan *Shoujo* (Ahmad, 2011:63-67). *Shounen* merupakan sebutan komik yang tokoh utamanya pria, sedang *Shoujo* sebutan komik yang tokoh utamanya wanita. Salah satu komik Jepang bergenre *Shoujo* adalah komik berjudul *Piece* karya Ashihara Hinako. Komik *Piece* menceritakan kehidupan tokoh mulai dari anak-anak hingga dewasa.

Ashihara Hinako seorang komikus Jepang yang lahir pada tanggal 25 Januari 1974 di Hyogo, Jepang. Karyanya dimulai dengan judul *Sono Hanashi Okotowari Shimasu* yang diterbitkan tahun 1994 dalam *Bessatsu Shoujo Comics*. Ashihara merupakan komikus bergenre *Shoujo* yang telah menulis banyak komik setelah karyanya yang pertama. Untuk pertama kalinya, ia memenangkan penghargaan *50th Shogakukan Manga Award For Shoujo Manga Category In*

2005 dengan karyanya berjudul *Sunadokei*. Pada tahun 2008, Ashihara menulis *Piece*, yang merupakan adaptasi dari *Sunadokei* karena ia penasaran dengan perubahan jalan cerita apabila mengubah sudut pandang dan sifat para karakternya (Ashihara, 2013 vol 10:171). Ashihara berhasil merampungkan *Piece* yang terdiri dari 10 volume di tahun 2013, yang kemudian memenangkan penghargaan *58th Shogakukan Manga Award For Shoujo Manga Category* di tahun yang sama. Pertengahan tahun 2013, *Piece* diangkat menjadi drama berjudul sama. Secara keseluruhan karya-karya Ashihara diceritakan dengan plot sorot-balik, dengan porsi cerita di masa lalu yang cukup banyak, begitu pun komik *Piece*. Dalam komik ini terdapat lebih banyak monolog yang menggambarkan isi hati dan pikiran tokoh-tokohnya (*baka-updatesmanga*, 2016).

Piece adalah komik yang secara keseluruhan mengisahkan kegigihan tokoh utama wanita, Suga Mizuho dalam mencari mantan kekasih dari Origuchi Haruka, teman SMA yang baru saja meninggal dunia (Ashihara, 2008 vol 1:61). Tokoh utama Suga Mizuho dibantu oleh tokoh-tokoh tambahan. Pencarian mereka dibumbui oleh cerita masa lalu masing-masing tokoh. Setiap tokoh memiliki masalah internal seperti masalah keluarga, kepribadian, ketidakpercayaan diri, ketidakmampuan mengekspresikan emosi, motivasi merubah diri, dan kepelikan hidup.

Dalam komik *Piece* tokoh utama perempuan bernama Suga Mizuho mengalami masalah. Suga tidak mampu mengekspresikan emosinya dengan baik, dan memiliki karakter yang suka berbohong, seperti berbohong pada ibu dan teman-temannya. Suga merupakan anak yang baik, namun tidak pandai bergaul dan tidak peduli urusan orang lain. Suga juga merupakan anak mandiri, tegar, dan

melakukan sesuatu berdasarkan untung dan rugi. Perilaku Suga berubah karena merasa ingin lebih peduli dan menyayangi orang di sekitarnya. Kepribadian Suga yang seperti inilah yang akan menjadi fokus objek penelitian ini.

Kepribadian atau *personality* menurut Koentjaraningrat (2000:102) adalah sebagai unsur-unsur akal dan jiwa yang menentukan keberadaan tingkah laku atau tindakan dari tiap-tiap individu. Kepribadian berarti perpaduan antara sesuatu yang berada di akal dan jiwa yang nantinya membuat seorang individu berperilaku baik atau buruk. Suga Mizuho memiliki kepribadian yang suka berbohong untuk bertemu dengan dua laki-laki yang membuatnya tertarik dan tidak mampu mengekspresikan emosinya dengan baik.

Berikut salah satu kutipan yang menggambarkan kepribadian Mizuho Suga.

- (1) 須賀 : 私はヤリマンのレッテル貼られるじゃん。まだやってもいないのに
皓 : ...。いっつも思うけど。やらない女ってそんなに偉いわけ？誰の役に立ってんの？
須賀 : えっ？役に？むしろオレにとってはヘーがいだっ。さあ。
皓 : だろーっ。
須賀 : (成海といると、頭がおかしくなってくる。今まで信じてきた倫理や価値観がうっかり揺らぎそうになる)。でも、アンタの理屈もやだ。
皓 : ええ？自分勝手だもん。
須賀 : (いや。今まで信じてきたものすら全部誰かに与えられてきたものだ。)
(Ashihara Hinako, 2009 Vol 3 Hal 38)
- Suga : *watashi wa yariman no retteru harareru jan. mada yattemo inai noni*
Hikaru : *... ittsumo omoukedo. Yaranai onna tte sonna ni erai wake? dare no yaku ni tatten no?*
Suga : *ee? Yaku ni? Mushiro ore ni totte wa heegai da. saa...*
Hikaru : *darou.*

Suga : (narumi to iru to, atama ga okashiku natte kuru. ima made shinjite kita rinri ya kachikan ga ukkari yuragi sou ni naru.) demo, anta no rikutsu mo yada.

Hikaru : ee? Jibun katte damon.

Suga : (iya. Ima made shinjite kita mono sura zenbu dareka ni ataerarete kita mono da.)

Suga : aku bisa ditempli label gadis yang tidak benar. padahal tidak melakukan apapun.

Hikaru : aku selalu memikirkannya. Apa hebatnya dibilang tidak melakukan? Siapa yang dapat manfaat?

Suga : apa? manfaat? Bagiku berpengaruh buruk. entahlah...

Hikaru : ya kan...!

Suga : (ketika bersama Narumi, pikiranku jadi tidak masuk akal. nilai dan moral yang kupercaya hingga kini langsung nyaris hilang.) tapi aku tidak suka teorimu.

Hikaru : apa? Seenaknya...

Suga : (tidak juga. Semua yang kupercaya hingga kini diberikan seseorang).

Pada kutipan (1) terlihat bahwa Suga tidak ingin dijuluki oleh teman-temannya sebagai wanita yang tidak baik. Bagi Suga diberi label wanita yang tidak baik akan berpengaruh buruk untuk dirinya. Oleh karena itu, ketika ingin main ke rumah Narumi sepulang sekolah, Suga tidak mau pergi bersama agar ia terlihat sendiri. Suga juga merasa apabila bersama Hikaru, ia tidak memegang teguh apa ia percaya selama ini.

Meskipun Suga sering pergi ke rumah Hikaru, ia tahu hal yang tidak boleh dilakukan, sehingga ia segera menyuruh Hikaru berhenti menciumnya ketika teringat wanita seperti ibunya dan wanita seperti selingkuhan ayahnya, berikut kutipannya :

(2) 須賀 : 私はどちらの女にもなりたくない。誰かに自分の幸福をゆだねる女にも。あんなみじめな行き場のない感情にただただ。翻弄される女にも。絶対なりたくないんだってば。ごめん、なるみ。ストップ。

(Ashihara Hinako, 2009 Vol 3 Hal 23)

Suga : *watashi wa dochira no onna ni mo naritakunai. dakera ni jibun no koufuku wo yudaneru onna ni mo. anna mijimena ikiba no nai kanjou no tada tada. honrou sareru onna ni mo. zettai naritakunai ndatteba. gomen, narumi. Sutoppu.*

Suga : aku tidak ingin jadi wanita yang mana pun. Wanita yang mengorbankan kebahagiaan sendiri demi seseorang. Atau wanita menyedihkan yang digantung perasaannya dan hanya dipermainkan. Yang mana pun tidak ingin. maaf, narumi. Berhenti!

Selain itu Suga juga berbohong pada ibunya untuk pergi ke rumah Hikaru, terlihat pada kutipan berikut :

- (3) 須賀 : ただいま。
お母さん : お帰り。遅かったのね。
須賀 : うん、友達ん家で勉強してたの。ごめん夕飯
いただいてきちゃった。
お母さん : ええ? コロッケいっぱい作っちゃった
わよう。そういう時はちゃんと連絡入れてね。
須賀 : ごめんなさい。あのさ今度から毎週金曜日帰
るの遅くならけど、いい?
お母さん : どうしたの?
須賀 : 友達と図書館の閉館時間まで一緒に勉強しよ
うって決めたの。ご飯も購買で済ますから。

(Ashihara Hinako, 2009 Vol 3 Hal 34)

Suga : *tadaima.*

Okaasan : *okaeri. Osokattanone.*

Suga : *un, tomodachin ie de benkyoushitetano. gomen
yuuhan itadaite kichatta.*

Okaasan : *ee? korokke ippai tsuku cchatta wayou. souiu toki
wa chanto renraku iretene.*

Suga : *gomennasai. Anosa kondo kara maishuu kinyoubi
kaeruno osoku nara kedo, ii?*

Okaasan : *doushitano?*

Suga : *tomodachi to toshokan no heikan jikan made
isshoni benkyoushiyou tte kimeta no. Gohan mo
koubai de sumasu kara.*

Suga : aku pulang.

Ibu : baru pulang. Telat sekali.

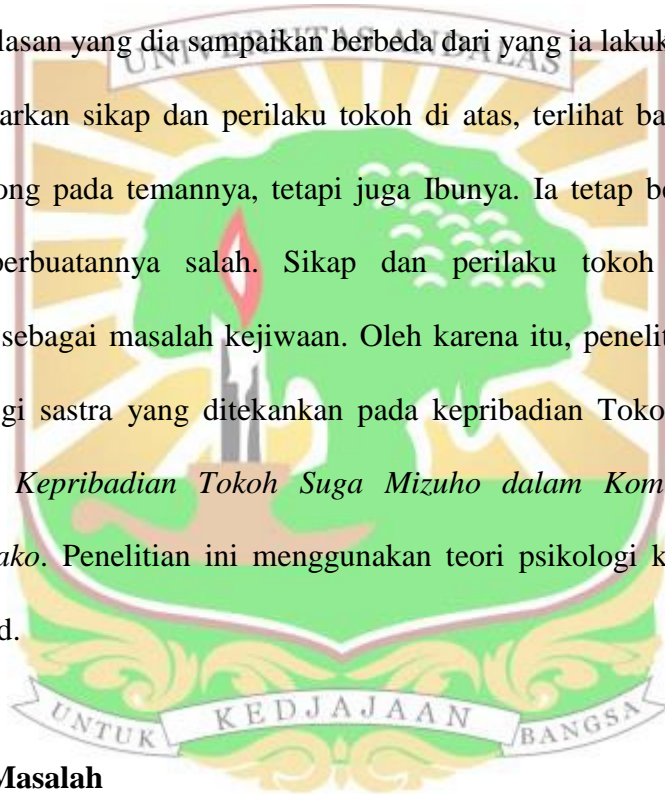
Suga : iya, belajar di rumah teman. Maaf aku sudah makan malam.

Ibu : apa? Ibu sudah buat banyak kroket. Kalau begitu,

	telepon Ibu!
Suga	: maaf. Itu bu, boleh aku telat pulang setiap hari jumat?
Ibu	: kenapa?
Suga	: aku sudah memutuskan belajar sama teman di perpustakaan sampai jam tutup. Makan pun kami beli saja.

Dari kutipan (3) terlihat bahwa Suga meminta izin pada ibunya untuk pergi belajar bersama teman. Namun, sebenarnya Suga pergi ke rumah Hikaru. Suga menjadi berbohong pada ibunya. Oleh karena itu, ketika Suga tidak mau Ibunya tahu, alasan yang dia sampaikan berbeda dari yang ia lakukan.

Berdasarkan sikap dan perilaku tokoh di atas, terlihat bahwa Suga tidak hanya berbohong pada temannya, tetapi juga Ibunya. Ia tetap berbohong meski mengetahui perbuatannya salah. Sikap dan perilaku tokoh di atas dapat dikategorikan sebagai masalah kejiwaan. Oleh karena itu, penelitian ini memilih kajian psikologi sastra yang ditekankan pada kepribadian Tokoh Suga Mizuho dengan judul *Kepribadian Tokoh Suga Mizuho dalam Komik Piece karya Ashihara Hinako*. Penelitian ini menggunakan teori psikologi kepribadian oleh Sigmund Freud.



2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana bentuk kepribadian tokoh Suga Mizuho dalam komik *Piece*?
2. Apa faktor penyebab kepribadian tokoh Suga Mizuho dalam komik *Piece*?

3. Bagaimana dampak kepribadian tokoh Suga Mizuho dalam komik *Piece*?

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah, yaitu :

1. Mendeskripsikan bentuk kepribadian tokoh Suga Mizuho dalam komik *Piece*.
2. Mendeskripsikan faktor penyebab kepribadian tokoh Suga Mizuho dalam komik *Piece*.
3. Mendeskripsikan dampak kepribadian tokoh Suga Mizuho dalam komik *Piece*.

4. Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu, manfaat secara teoritis dan praktis.

a. secara teoritis

1. Menerapkan dan Mengembangkan ilmu dan psikologi dalam menganalisis karya sastra.
2. Pengembangan studi karya sastra Jepang dan sumbangsih manfaat kritik sastra ilmiah bagi fakultas ilmu budaya khususnya sastra Jepang.

b. secara praktis

1. Pengembangan wawasan pembaca Indonesia mengenai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat Jepang.

2. Agar pembaca dan masyarakat mengetahui realita yang diangkat karya sastra melalui cerita, sehingga fungsi karya sastra sebagai cerminan masyarakat dapat dirasakan.

5. Tinjauan Pustaka

Penelitian karya sastra khususnya komik dengan menggunakan psikologi sastra telah banyak dilakukan. Sejauh penelusuran yang dilakukan, belum ditemukan penelitian tentang kepribadian tokoh Suga Mizuho dalam komik *Piece*. Namun, ditemukan penelitian yang meneliti komik *Piece* dan penelitian dengan tinjauan psikologi sastra.

Penelitian oleh Sisilia (2016) yang mengkaji *Pengaruh Pola Asuh Ibu Terhadap Perkembangan Kepribadian Tokoh Narumi Hikaru dan Narumi Hiro dalam Komik Piece Karya Ashihara Hinako*. Sisilia menyimpulkan bahwa pola asuh ibu yang diterapkan Risako Narumi terhadap kedua anaknya adalah pola asuh otoriter saat anak berusia 3-11 tahun dan pola asuh permisif saat anak berusia 12-21 tahun. Pengaruh dari pola asuh Risako yang otoriter, membuat Hikaru dan Hiro menjadi pribadi yang tertutup (*introvert*), egois, dan acuh tak acuh, sedangkan pola asuh Risako yang permisif, membuat Hikaru dan Hiro menjadi tidak konsisten dan tidak dapat menentukan pilihan yang baik atau buruk.

Penelitian oleh Dewi (2016) yang mengkaji *Struktur Kepribadian Tokoh Utama Cerpen Mahou Hakase Karya Iwaya Sazanami*. Dewi menyimpulkan bahwa kepribadian Genko *sensei* memiliki aspek *id* yang dominan, *superego* yang lemah sehingga *ego* didominasi tindakan negatif. *Superego* tidak mampu menyeimbangi *id* menyebabkan *ego* didominasi oleh pelampiasan nafsu dan

emosi yang dilakukan Genko *sensei*. *Id* yang dominan dipengaruhi oleh faktor ekonomi pada masa kanak-kanak.

Penelitian oleh Salman (2015) yang mengkaji *Struktur Kepribadian Toyotomi Hideyoshi dalam Novel Shinso Taikouki Karya Eiji Yoshikawa*. Salman menyimpulkan bahwa *superego* Toyotomi Hideyoshi dapat memenuhi aspek *id* dan aspek *ego* dari Toyotomi Hideyoshi. Kegigihan dalam diri Toyotomi Hideyoshi disebabkan karena *superego* Toyotomi Hideyoshi lebih dominan, sehingga mampu menyeimbangi *id* dan *ego* pada dirinya. Peran penting seorang Ibu juga mempengaruhi struktur kepribadian tokoh Toyotomi Hideyoshi.

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka yang telah diuraikan, maka terdapat persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini. Persamaan dan perbedaan terdapat pada sumber data, teori yang diterapkan, dan pembahasan. Penelitian ini akan memfokuskan kepribadian tokoh Suga Mizuho dalam komik *Piece* karya Ashihara Hinako dengan menggunakan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud beserta faktor dan dampak dari kepribadian tokoh.

6. Landasan Teori

Penelitian terhadap komik *Piece* ini menggunakan pendekatan psikologi sastra. Psikologi berasal dari bahasa Yunani *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* berarti ilmu pengetahuan. Secara etimologi, psikologi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang jiwa beserta gejalanya, prosesnya serta latar belakangnya (Ahmadi, 2009:1). Psikologi juga didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku, perbuatan seseorang yang tidak lepas dari pengaruh lingkungannya (Ahmadi, 2009:4).

Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni (Wellek dan Warren 2014:3). Sastra merupakan karya seni kreatif yang berupa media yang memiliki dua fungsi pokok. Pertama menyampaikan ide, teori, emosi, sistem berfikir, dan pengalaman keindahan manusia. Kedua, menampung ide, teori, emosi, sistem berpikir dan pengalaman keindahan manusia (Semi, 2008:2). Jadi dari pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa sastra merupakan karya yang menyampaikan dan menampung ide kreatif dan pengalaman keindahan pada manusia.

Berdasarkan penjelasan tersebut, psikologi sastra adalah ilmu yang menganggap bahwa karya merupakan hasil dari pengalaman dalam jiwa manusia. Menurut Endaswara (2008:96), Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Wellek dan Warren mengemukakan psikologi sastra mempunyai empat kemungkinan pengertian. Pertama adalah studi terhadap psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi. Kedua, studi proses kreatif dalam kaitannya dengan kejiwaan. Ketiga, studi tipe dan hukum-hukum psikologi sastra yang diterapkan pada karya sastra. Keempat, studi dampak psikologis teks sastra kepada pembaca (Endaswara, 2008:96).

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan Wellek dan Warren (Endaswara, 2008:96), penelitian ini akan menggunakan poin ketiga yaitu, studi tipe dan hukum-hukum yang diterapkan pada karya sastra. Maka, tipe dan hukum psikologi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teori psikologi kepribadian Sigmund Freud. Psikologi kepribadian didefinisikan sebagai studi ilmiah yang mempelajari kekuatan-kekuatan psikologis yang membuat masing-masing individu unik (Friedman, 2006:2).

Freud membagi kepribadian manusia menjadi tiga unsur kejiwaan, yakni *id*, *ego*, dan *superego*. *Id* adalah aspek biologis dalam pribadi manusia. *Id* merupakan aspek kepribadian yang gelap di alam bawah sadar manusia yang berisi insting dan nafsu-nafsu tak kenal nilai yang harus dipuaskan. Dengan demikian *id* merupakan dunia batin atau subjektif manusia, sebelum individu memiliki pengalaman tentang dunia luar (objektif). *Id* bekerja berdasarkan prinsip kenikmatan yakni berusaha memperoleh kenikmatan dan menghindari rasa sakit (dalam Suryabrata, 2011:125).

Ego adalah aspek psikologis dari pribadi manusia. *Ego* sebagian besar berada di alam sadar dan sebagian kecil di alam bawah sadar. *Ego* merupakan kepribadian yang terhubung kontak dengan dunia luar. *Ego* timbul karena kebutuhan organisme untuk berhubungan baik dengan dunia kenyataan (realitas). Dengan demikian *ego* bekerja berdasarkan prinsip realitas melalui proses sekunder, yaitu berfikir realistis, menyusun rencana untuk segera merealisasikan *id*, sehingga *ego* bertugas untuk mengontrol *id* (dalam Suryabrata, 2011:126).

Sedangkan *superego* adalah aspek sosiologis dari sistem kepribadian yang berisi nilai-nilai aturan yang bersifat evaluatif (baik atau buruk). *Superego* berisi kata hati yang merupakan wakil dari nilai-nilai tradisional, karena itu *superego* dapat dianggap sebagai aspek moral dari kepribadian manusia (Endaswara, 2008:199). *Superego* bekerja berdasarkan prinsip idealistis yang berfungsi untuk membuat individu dapat membedakan antara baik dan buruk, benar dan salah. Sistem kepribadian ini akan menghukum individu dengan perasaan bersalah atau berdosa jika nalurnya dan masyarakat tidak setuju dengan tindakan yang telah dilakukannya, dan akan menghadahi individu tersebut dengan perasaan bangga

jika nalurinya dan masyarakat membenarkan tindakan yang dilakukannya (dalam Suryabrata, 2011:128).

Jika terdapat keseimbangan yang wajar dan stabil dari ketiga unsur (*id*, *ego*, *superego*), maka akan diperoleh struktur kepribadian yang wajar. Namun, apabila terjadi ketidak-seimbangan antara ketiga unsur tersebut, maka akan diperoleh kepribadian tidak wajar dan akan muncul neurosis yang menghendaki penyaluran. Ketidakwajaran kepribadian tersebut dapat disebabkan oleh suatu persoalan di masa kanak-kanak (Suryabrata, 2011:124-128).

Dalam komik *Piece*, Tokoh Suga Mizuho memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap sesuatu yang membuatnya tertarik, yaitu tertarik terhadap laki-laki aneh penjual main anak dan teman laki-laki yang sekelas dengannya. Rasa tertarik membuat ia ingin selalu bertemu dengan kedua lelaki itu. Ia menuruti rasa ingin tahunya dengan cara yang salah hingga membuatnya menjadi anak yang suka berbohong dan tidak pandai bergaul. Sifat Suga yang suka berbohong dan tidak pandai bergaul memunculkan rasa bersalah di dalam dirinya.

Berdasarkan gambaran tokoh Suga di atas, akan dianalisis *id*, *ego*, dan *superego* dari kejiwaan tokoh Suga. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teori psikologi kepribadian oleh Sigmund Freud.

7. Metode dan Teknik Penelitian

Komik *Piece* dianalisis menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah secara keseluruhan memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikan dalam bentuk deskriptif (Ratna, 2004:46). Data-data yang dihasilkan berupa kata-kata tertulis maupun lisan yang disajikan deskriptif.

Teknik penelitian yang dilakukan juga berdasarkan atas beberapa langkah di antaranya:

1. Pengumpulam Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dengan cermat dan studi kepustakaan, yaitu dengan mencari bahan-bahan yang mendukung penelitian ini. Sumber data yang digunakan adalah komik *Piece* karya Ashihara Hinako yang merupakan karya sastra yang diteliti, buku yang berkaitan dengan teori yang digunakan adalah teori psikologi sastra, dan juga berupa data tambahan yaitu data-data yang didapat dari buku-buku yang relevan, majalah, dan internet.

2. Analisis data

Data yang didapatkan dianalisis menggunakan metode kualitatif dengan data formalnya kata-kata, kalimat, dan wacana. Data-data formal tersebut lalu dianalisis bersandar pada teori-teori psikologi, di mana peneliti melihat sastra dari kaca mata psikologi sastra menurut Sigmund Freud. Teori psikologi ini yang digunakan yaitu psikologi kepribadian. Data-data yang ada dianalisis dengan menggunakan kajian psikologi sastra.

3. Penyajian hasil

Setelah analisis data dilakukan, tahap akhir adalah penyajian hasil data berbentuk deskriptif dengan memberikan pemecahan masalah berdasarkan analisis data. Berupa penyebab kepribadian tokoh Suga Mizuho yang berbentuk deskriptif. Deskriptif merupakan suatu gambaran yang jelas dan terperinci.

8. Sistematika Penulisan

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang mengapa penelitian ini dilakukan, apa ruang lingkup masalahnya, tujuan dan manfaat penelitian, bagaimana kerangka teorinya, metode dan teknik apa saja yang digunakan, serta bagaimana sistematika penulisannya.

Bab II merupakan unsur intrinsik komik *Piece*. Bab ini menekankan pada unsur intrinsik berupa tokoh dan penokohan, latar, dan alur.

Bab III merupakan bahasan kepribadian tokoh Suga Mizuho yang dibagi ke dalam tiga pembahasan, yaitu bentuk kepribadian tokoh Suga Mizuho, faktor penyebab kepribadian tokoh Suga Mizuho, dan dampak kepribadian tokoh Suga Mizuho.

Bab IV merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

