

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan karya imajinatif pengarang yang menggambarkan kehidupan sosial di sekitar manusia. Penggambaran kehidupan sosial tersebut diolah oleh pemikiran dan imajinasi pengarang yang kemudian disampaikan dalam wujud bahasa yang indah. Karya sastra sering menceritakan sebuah kisah dengan plot dan melalui penggunaan berbagai perangkat sastra yang terkait. Karya sastra terdiri atas berbagai variasi sastra seperti puisi, prosa, drama, roman, dan lain sebagainya. Contoh karya sastra prosa adalah novel, cerita bergambar atau biasa dikenal dengan komik. McCloud (2008:10) mengatakan bahwa komik sebagai karya sastra dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari, yang menampilkan makna, waktu, dan cara pandang terhadap dunia melalui pengarang.

Komik adalah bacaan yang sangat populer dan digemari di kalangan anak-anak, namun bukan hanya anak-anak yang menggemari, orang dewasa juga menggemari komik. Komik mendominasi dengan isian gambar-gambar yang seolah-olah berbicara dan gambar tersebut membentuk sebuah cerita dalam komik. Selain untuk menyajikan cerita, komik juga untuk mengekspresikan berbagai gagasan, pemikiran atau maksud-maksud tertentu. Komik adalah salah satu produk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya, yang dituangkan dalam gambar dan tanda, yang mengarah kepada suatu pemikiran dan perenungan (Bonneff, 1998:25). Gagasan yang diungkapkan oleh komik dapat bervariasi seperti cerita fiksi, cerita binatang, cerita faktual dan historis, biografi

serta ide-ide faktual untuk menyindir atau menampilkan cerita lucu. Kesemuanya itu dikemas dalam gambar-gambar yang disertai keterangan yang berisi cerita singkat yang dikemas dengan cara semenarik mungkin.

Komik pada zaman dahulu biasa dipublikasikan melalui media cetak berupa koran, majalah, dan buku. Namun pada zaman sekarang komik sudah banyak pula dipublikasikan melalui situs-situs internet dan bahkan melalui aplikasi seperti *Line Weebtoon* dan *Domdom soft*. Komik dalam bahasa Jepang disebut dengan *manga*. *Manga* disebut juga sebagai sebuah ekspresi sastra yang dituangkan ke dalam bentuk gambar yang dipindahkan ke dalam tulisan (Frederick L.Schodt, 2017:22). *Manga* biasanya mengangkat cerita-cerita masalah yang terdapat dalam masyarakat umum. Masalah yang terdapat dalam komik menyangkut masalah kepercayaan, kehidupan sosial, kebudayaan bahkan bersifat fantasi.

Dalam kehidupan masyarakat Jepang terdapat budaya yang sampai sekarang tetap berkembang dan direalisasikan dalam segala hubungan sosial. Budaya tersebut adalah *amae* dan *omoiyari*. *Amae* dapat dikatakan sebagai pola budaya yang berakar kuat dalam masyarakat Jepang terutama untuk hubungan antara ibu dan anak. Bahkan dapat dikatakan pula bahwa pola *amae* dalam hubungan antara ibu dan anak yang mendasari pola-pola sosial yang lainnya. Ini merupakan pola sikap memanjakan diri. Budaya *amae* juga dapat terjadi antara pimpinan dan bawahan, senior dan junior, guru dan murid, orangtua dan anak dan lain-lain. Menurut Takeo Doi (1985:166) dalam bukunya yang berjudul "*The Anatomy Of Dependence*", *amae* adalah suatu istilah yang berbentuk kata kerja *amaeru*. *Amaeru* sendiri sering digunakan untuk mengungkapkan perasaan atau sikap anak terhadap orang tuanya yang saling bergantung antara satu dengan yang lainnya.

Sementara itu, budaya *omoiyari* (empati) merupakan semua hal yang berhubungan dengan perasaan tentang memberikan kepedulian terhadap orang lain agar orang tersebut merasa lebih baik. *Omoiyari* menempati peringkat yang tertinggi dalam kerangka moral bangsa Jepang, dan sekaligus merupakan norma yang paling mendasar yang harus dimiliki oleh orang Jepang. *Omoiyari* merupakan kemampuan dan kemauan untuk merasakan apa yang orang lain rasakan, merasakan suka dan duka yang mereka alami, dan membantu mereka untuk mewujudkan keinginan mereka. Shinmura menjelaskan dalam jurnal Kazuya Hara yang berjudul “*The Concept of Omoiyari (Altruistic Sensivity) in Japanese Relational Communication*” bahwa *omoiyari* adalah kepekaan seseorang dalam membayangkan perasaan dan permasalahan orang lain, termasuk keadaannya (Hara, 2006:24).

Salah satu komik yang menunjukkan budaya Jepang diantaranya adalah komik *Amaama to Inazuma*. Komik *Amaama to Inazuma* Karya Amagakure Gido merupakan salah satu komik yang banyak mengungkapkan nilai budaya *Amae* dan *Omoiyari* masyarakat Jepang.

Komik *Amaama to Inazuma* menceritakan seorang guru yang bernama Inuzuka Kohei yang merawat putri kecilnya yang bernama Inuzuka Tsumugi sendirian semenjak istrinya meninggal. Karena tak pandai memasak, dia sering mengkonsumsi makanan instan dari toko. Suatu hari, karena suatu hal Inuzuka telat pulang ke rumah. Sesampainya di rumah ia melihat Tsumugi asyik menonton acara TV tentang makanan dan mengatakan ingin makan makanan yang enak. Mengetahui hal itu, Inuzuka segera membawa putrinya ke sebuah restoran yang dikelola oleh ibu dari salah satu muridnya Kotori Lida. Meskipun ibunya sedang

tak ada, namun Kotori dapat memberikan sajian terbaik untuk mereka berdua. Ternyata selama ini Kotori sering sendirian karena orang tuanya telah bercerai dan ibunya sering pergi. Mereka bertiga pun kini mulai sering bertemu dan memasak makanan lezat bersama.

Dalam rangkaian cerita tersebut, penulis melihat bahwa sikap yang ditunjukkan oleh para tokoh dalam komik tersebut terdapat nilai *amae* dan *omoiyari* yang menjadi norma pergaulan masyarakat Jepang. Nilai *amae* merupakan salah satu landasan masyarakat Jepang dalam berperilaku. Contoh perilaku dari nilai ini terlihat pada kutipan berikut:



Gambar 1 (2013:6)

- つむぎ：「おとさん、まじがるみていい？」
- こへい：「わかったわかった。食べながら見るがよい！」
- つむぎ：「はは一つ」
- つむぎ：「おとさ〜ん、ぴんくのまじがるのふくないよ〜？」
- こへい：「ちょっと待ってな〜」

(Amagakure, 2013, Vol 1: 6)

Tsumugi : “Otouto-san, majigarumiteii?”
 Kohei : “Wakatta wakatta. Tabena gara miru ga yoi!”
 Tsumugi : “Haaaaa”
 Tsumugi : “Otouto-san. Pinku no majigaru no fukunaiyo”
 Kohei : “Chotto mattena~”

Tsumugi : “Ayah, bolehkah aku menonton *Magic Girl* ?”
 Kohei : “Tentu, tentu. Menontonlah sambil memakan sarapanmu”
 Tsumugi : “Haaaaa”
 Tsumugi : “Ayah, Baju *Magic Girl* merah muda tidak ada~”
 Kohei : “Tunggu sebentar”

Pada dialog di atas, Tsumugi memperlihatkan sikap *amae* kepada ayahnya. Sebelum menonton acara kesayangannya, ia meminta izin kepada ayahnya. Lalu ia mencari baju nya yang hilang dan mengadu kepada ayahnya. Dialog tersebut memperlihatkan sifat manja anak kepada ayahnya.

Nilai *omoiyari* dalam bahasa Jepang yang berarti empati atau kemampuan untuk memahami perasaan orang lain. Contoh perilaku dari nilai ini terlihat pada kutipan tersebut:



Gambar 2. (2013:14)

つむぎ：「だいじょうぶ？」
 ことり：「えつ」
 こへい：「つむぎ、びっくりしてるだろ。」
 ことり：「あ〜ちがうんです。おいしいから泣いてるんです」
 (Amagakure, 2013, Vol 1: 14)

Tsumugi : “Daijoubu?”
 Kotori : “eh”
 Kohei : “Tsumugi, bikkuri shiterudaro.”
 Kotori : “A~ chigaundesu. Oishii kara naiterundesu”

Tsumugi : “Kamu baik-baik saja?”
 Kotori : “eh”
 Kohei : “Tsumugi, kau mmbuatnya terkejut”
 Kotori : “Haa, Tidak apa-apa. Makanan ini sungguh enak”

Pada dialog tersebut, terlihat Tsumugi mempertanyakan apakah anak perempuan yang duduk sendiri di sana baik-baik saja. Ia terlihat sendiri di bawah pohon sakura sambil memakan bekal dengan menangis. Dialog tersebut menjelaskan nilai *omoiyari* yang terlihat dari perilaku Tsumugi terhadap anak perempuan yang sedang menangis.

Pada kutipan – kutipan tersebut terdapat nilai *amae* dan *omoiyari* pada *manga* ini. Kedua nilai tersebut mencerminkan rasa kepercayaan yang sangat dijunjung tinggi oleh tiap individu di Jepang.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dibuat beberapa rumusan masalah di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai *amae* dan *omoiyari* yang terdapat dalam kehidupan masyarakat Jepang ?
2. Bagaimana bentuk dari nilai *amae* dan *omoiyari* yang terdapat dalam *manga Amaama to Inazuma* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan lebih jelas dan terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini hanya terfokus pada sikap *amae* dan *omoiyari* yang diberikan dan diterima oleh tokoh utama pada *manga Amaama to Inazuma* volume 1-5 karya Amagakure Gido.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan nilai-nilai *amae* dan *omoiyari* yang terdapat pada *manga Amaama to Inazuma* karya Amagakure Gido.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan pada penulis maupun pembaca mengenai nilai *amae* dan *omoiyari*.
2. Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi mahasiswa Sastra Jepang yang melakukan penelitian sejenisnya dengan penelitian ini.

1.6 Tinjauan Pustaka

Panduan atau acuan teori dan data pada penelitian sebelumnya merupakan hal penting untuk menunjang penelitian ini, baik dalam kesamaan objek material, teori, maupun metode yang digunakan. Berikut beberapa skripsi dan jurnal penunjang dalam penelitian ini, yaitu:

Adibah (2011) *Budaya Amae dalam Komik "Hai Miiko"* Karya Eriko Ono.

Dalam skripsinya, Adibah meneliti tentang budaya *amae* dalam kehidupan



masyarakat Jepang yang direlisasikan oleh beberapa tokoh dalam komik *Hai Miiko* karya Eriko Ono serta *amae* dalam masyarakat di Jepang. Adibah menggunakan teori dari Takeo Doi untuk mengetahui budaya *amae*. Adibah menyimpulkan dari penelitian ini menunjukkan terdapat beberapa bentuk hubungan yang terdapat pada komik *Hai Miiko* menunjukkan *amae* yakni kasih sayang dan perhatian orang tua terhadap anaknya juga kasih sayang terhadap teman.

Ramadhani (2017) *Unsur Sosial Budaya Masyarakat Tradisional Jepang Yang Tercermin Dalam Cerpen Natto Kassen Karya Kikuchi Kan*. Dalam skripsinya, Ramadhani meneliti tentang unsur instrinsik tema, alur, tokoh dan penokohan, dan latar. Selain itu, Ramadhani meneliti tentang unsur budaya Jepang yang tercermin pada tokoh-tokohnya. Budaya tersebut adalah budaya *haji*, *on*, *giri*, dan *ninjou*. Teori yang digunakan untuk menganalisis dalam penelitian ini adalah pendekatan struktural. Ramadhani menyimpulkan unsur sosial budaya masyarakat tradisional Jepang yang terdapat dalam cerpen *Natto Kassen* sangat berkaitan dengan keseluruhan kejadian serta sifat dari tokoh-tokoh dalam cerita. Peristiwa yang dialami oleh tokoh utama menyebabkan munculnya *haji* dan *giri* dalam dirinya. Sementara itu, unsur sosial budaya *on* tercermin melalui tokoh lain yang memberikan pertolongan kepada tokoh utama. Selain itu juga terdapat unsur budaya *ninjo* yang tercermin pada keadaan masyarakat dalam cerita tersebut. Secara singkat, dapat dikatakan bahwa dalam cerpen *Natto Kassen* mencerminkan unsur-unsur sosial budaya Jepang *haji*, *on*, *giri*, dan *ninjo*.

Syaadah (2017) *Nilai Moral dalam Cerpen Kingyo no Otsukai Karya Yosano Akiko*. Tujuan penelitian adalah mengungkap unsur pembangun dan nilai moral

dalam cerpen *Kingyo no Otsukai* karya Yosano Akiko. Dalam skripsinya, penelitian ini menggunakan teori struktural untuk menjelaskan unsur pembangun dalam cerita yaitu berupa tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat dengan mengungkap unsur atau struktur cerpen, sekaligus dapat untuk mengungkap nilai moral yang terkandung dalam cerpen. Metode yang digunakan untuk penyampaian data penelitian adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan kesimpulan bahwa dalam cerpen *Kinyo No Otsukai* terdapat nilai moral jepang yaitu nilai *ongaeshi*, nilai *omoiyari*, dan nilai *ganbaru*. Ketiga nilai moral tersebut sudah terkandung jenis dan wujud moral berupa hubungan manusia dengan diri sendiri serta hubungan diri sendiri dengan orang lain. Ketiga nilai moral tersebut juga sudah terkandung prinsip moral dasar yaitu prinsip kebaikan dan prinsip keadilan.

Fahrani (2018) *Analisis Nilai Moral dalam Novel Hyouka Karya Yonezawa Honobu*. Dalam skripsinya, Fahrani meneliti tentang nilai moral dalam budaya berkelompok di Jepang yaitu *omoiyari* dan *amae* yang terkandung dalam novel *Hyouka* karya Yonezama Honobu. Teori yang digunakan untuk menganalisis dalam penelitian ini adalah pendekatan moralitas serta teori kontekstual. Fahrani menyimpulkan dalam budaya berkelompok di Jepang menganut nilai-nilai moral, nilai-nilai ini berdasar dari karakter masyarakat Jepang yang kuat akan kehidupan berkelompok dan berteman. Nilai-nilai tersebut adalah nilai yang berasal dari moral *Bushido* yaitu nilai kepribadian, harmoni (*wa*), *Uchi Soto*, *Omoi-yari*, *Amae*, *On*, *Gimu*, *Ninjou* dan *Aimai Hyougen*. Dalam novel *Hyouka* ini nilai yang paling menonjol adalah nilai *Omoi-yari* dan *Amae*. Nilai *Omoi-yari* dilakukan karena untuk menjaga hubungan dalam berkelompok, hubungan timbal balik, atau jika

ada perasaan bersalah. Kemudian nilai *Omoiyari* tidak bisa lepas dari nilai *Amae*. Nilai *Amae* ini sikap yang tidak berkonotasi negatif yang membuat seseorang tidak mandiri. Namun sikap bertujuan agar seseorang selalu menganggap orang lain mempunyai sifat tulus yang selalu mau membantu kapan saja dibutuhkan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama meneliti budaya Jepang yang terdapat dalam karya sastra yang tercermin pada tokoh dalam cerita dan juga meneliti moral pada kehidupan masyarakat. Sedangkan perbedaannya yaitu objek material yang digunakan untuk penelitian.

1.7 Landasan Teori

Sastra menjadi wadah penyampaian ide-ide yang dipikirkan dan dirasakan oleh sastrawan tentang kehidupan dan sosial manusia. Karya sastra amat penting bagi kehidupan manusia. Maka dari itu karya sastra dapat membawa pesan atau imbauan kepada pembaca. Pesan ini dinamakan moral atau amanat.

Moral adalah nilai-nilai dan norma-norma yang menjadi pegangan atau yang dijunjung tinggi oleh seseorang atau suatu kelompok masyarakat dalam mengatur tingkah laku. Moral dalam KKBI diartikan sebagai penentuan terhadap perbuatan baik buruk dan kelakuan. Moral juga berarti ajaran yang baik dan buruk perbuatan dan kelakuan. Apa yang baik dianggap bermoral, sedangkan yang buruk dianggap sebagai amoral. Moral dalam cerita merupakan “petunjuk” yang sengaja diberikan oleh pengarang tentang berbagai hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan, seperti tingkah laku, sikap, dan sopan santun dalam pergaulan (Kenny dalam Nurgiyantoro, 2015:430).

Moral dalam karya sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangan tentang nilai-nilai kebenaran, dan hal

itulah yang ingin disampaikan kepada pembaca. Melalui cerita, sikap, dan tingkah laku para tokoh itulah, pembaca diharapkan dapat mengambil hikmah dari pesan-pesan moral yang disampaikan atau diamanatkan. Karya sastra yang baik adalah karya yang mengangkat masalah manusia dan kemanusiaan. Sesuatu yang mempunyai nilai moral, yaitu nilai yang berpangkal dari nilai-nilai kemanusiaan, serta nilai-nilai baik dan buruk yang universal. Sering kali mendapati lebih dari satu pesan moral yang berbeda dalam cerita fiksi, belum lagi berbagai penafsiran dari pembaca yang berbeda-beda. Ajaran moral dalam karya sastra mencakup seluruh persoalan kehidupan, harkat dan marbat manusia. Menurut Nurgiyantoro (2015:441), secara garis besar persoalan hidup dan kehidupan manusia dapat dibedakan ke dalam persoalan hubungan manusia dengan diri sendiri, hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial termasuk hubungannya dengan lingkungan alam, dan hubungan manusia dengan Tuhannya.

Uraian di atas mendeskripsikan bahwa moral merupakan salah satu aktivitas perbuatan manusia dalam suatu komunitas masyarakat lain. Oleh karena itu, kehadiran karya sastra yang merupakan representasi kehidupan masyarakat tentunya membawa pesan-pesan moral sebagai salah satu amanat yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Karya sastra dalam hal ini dinilai sebagai guru yang dapat dijadikan panutan.

Pendekatan moral menghendaki sastra menjadi medium perekaman keperluan zaman, yang memiliki semangat menggerakkan masyarakat ke arah budi pekerti yang terpuji. Penelitian ini menggunakan pendekatan moral dan filosofi yang dikemukakan oleh Samuel Johnson dalam buku Guerin et al (2005:77) yang berjudul *A Handbook of Critical Approaches to Literature*. Menurut Samuel

Johnson, dasar posisi kritik sebuah karya sastra terdapat pada fungsi sastra yang lebih besar adalah mengajarkan moralitas dan menggali isu-isu filosofis. Serta akan menganalisis sastra dalam konteks isu-isu filosofis kehidupan masyarakat pada periode atau masa-masa tertentu. Samuel Johnson menekankan bahwa moral dan filosofi di kritik dalam teks dan konteks pada sebuah karya sastra.

Jadi, pendekatan moral dan filosofi yang dijelaskan oleh Samuel Johnson ada dalam landasan teori menjadi landasan pemikiran dalam penelitian ini untuk menentukan refleksi nilai *amae* dan *omoiyari* yang terdapat pada komik *Amaama to Inazuma* karya Gido Amagakure.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini akan dilakukan langkah-langkah atau teknik sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode studi kepustakaan yaitu dengan menelusuri segala sumber yang berupa buku-buku maupun referensi yang memiliki kaitan dengan permasalahan yang dibahas. Data yang didapat terdiri dari dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data diperoleh dari membaca *manga Amaama to Inazuma* mulai volume 1 sampai 5 dan memilih volume yang berkaitan dengan nilai *amae* dan *omoiyari* sedangkan data sekunder yaitu data yang menjelaskan tentang objek penelitian tersebut. Pemilihan data juga akan dibantu dengan penjabaran mengenai teori moral dan filosofi.

b. Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis hingga masalah yang diajukan dapat terpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Analisis data akan menggunakan pendekatan moral dan filosofi. Berdasarkan perumusan masalah, maka akan diadakan refleksi nilai *amae* dan *omoiyari* dalam *manga Amaama to Inazuma* karya Amagakure Gido.

c. Penyajian Hasil Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikan dalam bentuk deskriptif (Ratna, 2004:46). Tujuan penelitian ini menggunakan metode kualitatif adalah untuk mengetahui refleksi nilai *amae* dan *omoiyari* dalam *manga Amaama to Inazuma*. Data disajikan dalam bentuk deskriptif, yaitu dengan cara memberikan pemahaman dan penjelasan mengenai refleksi nilai *amae* dan *omoiyari*. Data disajikan dengan dikelompokkan berdasarkan kategori pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah, pembahasan dan metode yang digunakan. Hasil yang didapat adalah analisis deskriptif mengenai refleksi nilai *amae* dan *omoiyari* dalam *manga Amaama to Inazuma* karya Amagakure Gido.

1.9 Sistematika Penelitian

Dengan kemudian susunan skripsi ini maka dibuatlah sistematika penulisan yang dibagi menjadi empat bab yang terdiri beberapa sub-bab yaitu BAB I Pendahuluan terdiri latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II Menjelaskan tinjauan umum mengenai nilai *amae* dan

omoiyari dalam kehidupan masyarakat Jepang. BAB III Menjelaskan tentang refleksi nilai *amae* dan *omoiyari* dalam *manga Amaama to Inazuma* karya Amagakure Gido. BAB IV Penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

