



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang lahir dari pikiran, perasaan dan ide kreatif pengarang yang menjadikan manusia dan aspek kehidupannya sebagai objek dan bahasa sebagai mediumnya (Semi, 1984:2). Salah satu karya sastra yang menggambarkan kehidupan sosial adalah komik, karena latar cerita dari komik sendiri tercipta dari hasil imajinasi dan impian dari seorang pengarang. Menurut peneliti Will Eisner dalam (Jassandes, 2013:1). Komik adalah suatu cara bertutur, suatu bentuk naratif, yang menjadi suatu bentuk bacaan

Komik adalah sebuah buku berisi gambar-gambar serta balon kata sebagai media untuk meletakkan percakapan ataupun sebuah narasi dari karakter dalam komik. Dengan menggunakan balon kata, peneliti mendapatkan informasi mengenai karakter dibantu dengan ekspresi karakter yang tergambar dalam komik. Dalam komik, yang disusun secara berurutan adalah panel yang memuat gambar dan kata-kata yang telah menjadi sebuah penggambaran. Komik berbicara tidak hanya melalui balon kata namun juga dengan visual, berupa ekspresi yang digambarkan dalam sebuah karakter. Komik mempunyai banyak *genre* dan juga banyak tema mengenai kehidupan nyata, salah satu tema yang digunakan untuk *manga* yaitu, tema mengenai *otaku*.

Otaku adalah istilah yang digunakan dalam bahasa Jepang untuk orang yang kecanduan dengan *manga* dan *anime*. Tahun 1983, istilah *otaku* untuk menyebut

fans digunakan dalam artikel *Otaku no kenkyuu* (お宅の研究) dalam majalah *Manga Burikko* yang ditulis oleh jurnalis Akio Nakamori. Ia menyebut fans sebagai *otaku-zoku* (generasi *otaku*) dan menulis bahwa *otaku* itu anti sosial, tertutup dan aneh. Istilah *otaku* itu menjadi semakin negatif ketika kasus pembunuhan 4 orang anak perempuan oleh Tsutomu Miyazaki tahun 1989 yang membuka fakta bahwa Miyazaki adalah seorang *otaku* yang tidak dapat membedakan dan memisahkan antara kenyataan dengan khayalan yang ia konsumsi melalui *manga* dan *anime* yang kebanyakan mengandung unsur kekerasan dan pornografi (*hentai*) (dalam Silalahi, 2008:2).

Salah satu komik yang membahas mengenai *otaku* yaitu *Kami nomi zo Shiru Sekai* atau dalam percetakan Indonesia dikenal dengan *The World God Only Knows*. Komik ini pertama kali dicetak pada tahun 2008 dan selesai diterbitkan pada tahun 2014 pada volume ke 26.

Komik ini menceritakan tentang Katsuragi Keima, seorang *otaku* yang menganggap dunia ini hanyalah sebuah *game* gagal karena perempuan yang ada di dunia nyata tidaklah berperilaku seperti perempuan yang ada di dalam *game galge* yaitu game simulator berkencan yang menggunakan grafis *anime*.

神のみぞ知るセカイ 1



(Wakaki: Kaminomi Vol 1, pg 13)

桂木桂馬:

くそ・・・なんて理不尽な奴らだ。ゲーム世界の女子を見習え！
あの完璧に理論的で美しい存在を！！
ボクが好きなのはゲーム女子だけさ！！
現実なんてクソゲーだ！！

Katsuragi Keima :

Kuso... nante rifujin na yatsura da.
geemu sekai no joshi wo minarae! ano kanpeki ni rironteki de utsukishii sonzai wo!!
Boku ga suki na no wa geemu joshi dakesa!!
riaru nante kusogee da!!

Katsuragi Keima :

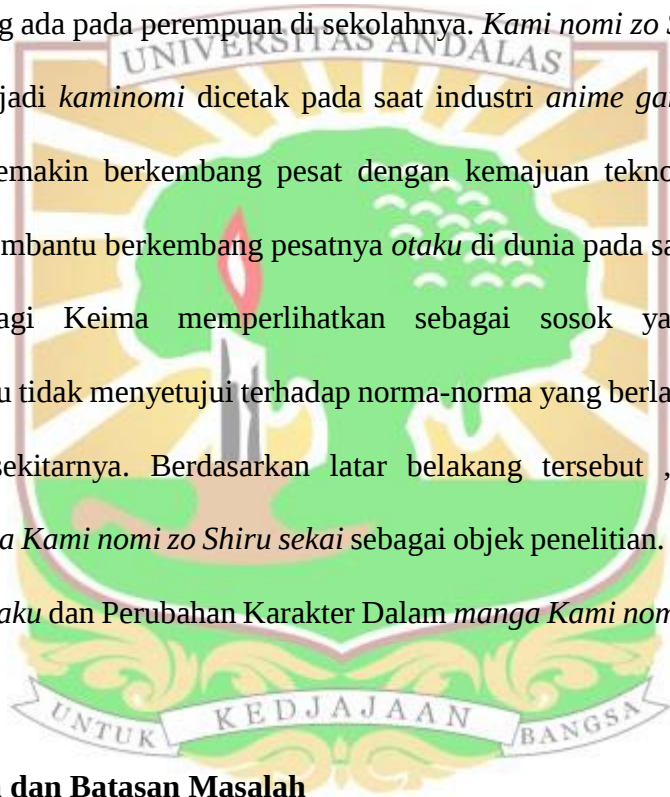
Sial... benar-benar orang yang tidak masuk di akal. Seharusnya dia belajar dari perempuan dalam game. Mereka secara teori adalah sosok yang indah dan ideal! Aku hanya menyukai perempuan dalam dunia game! Dunia nyata hanyalah game sampah!

Keima menganggap semua perempuan yang berperilaku tidak seperti perempuan di dalam game bukanlah perempuan yang ideal dan perlu mencontoh

perempuan-perempuan dalam *galge*. Hal ini bisa dilihat dalam kutipan dari jurnal Sone (2014) yaitu *Otaku* pria lebih dikenal memuja karakter perempuan baik itu dua dimensi ataupun 3 dimensi, lebih detil mengenai budaya sampling, dan juga bisa membuat ikatan seksual yang sangat dengan karakter tersebut.

Kutipan diatas mencontohkan apa yang terjadi dengan Keima yang sangat memuji perempuan 2D (2 dimensi) dalam game hingga dia tidak bisa menerima kenyataan yang ada pada perempuan di sekolahnya. *Kami nomi zo Shiru Sekai* atau disingkat menjadi *kaminomi* dicetak pada saat industri *anime game cosplay* dan lain-lainnya semakin berkembang pesat dengan kemajuan teknologi dan dunia maya yang membantu berkembang pesatnya *otaku* di dunia pada saat itu.

Katsuragi Keima memperlihatkan sebagai sosok yang melakukan penol'akan atau tidak menyetujui terhadap norma-norma yang berlaku pada kondisi orang-orang sekitarnya. Berdasarkan latar belakang tersebut , maka penulis memilih *manga Kami nomi zo Shiru sekai* sebagai objek penelitian. Judul penelitian ini adalah " *Otaku dan Perubahan Karakter Dalam manga Kami nomi zo Shiru Sekai* “.



1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana tokoh *otaku* dalam *Manga Kami nomi zo Shiru Sekai*?

2. Apa saja perubahan karakter yang terjadi pada tokoh *otaku* dalam *manga Kami Nomi zo Shiru Sekai*?

1.2.2 Batasan Masalah

Peneliti menfokuskan penelitian ini pada komik *Kaminomi* volume 1 hingga 26 yang membahas mengenai *otaku* dan perubahan karakter yang terjadi dalam komik *kaminomi*, yang terjadi pada Katsuragi Keima.

1.3 Tujuan Penelitian

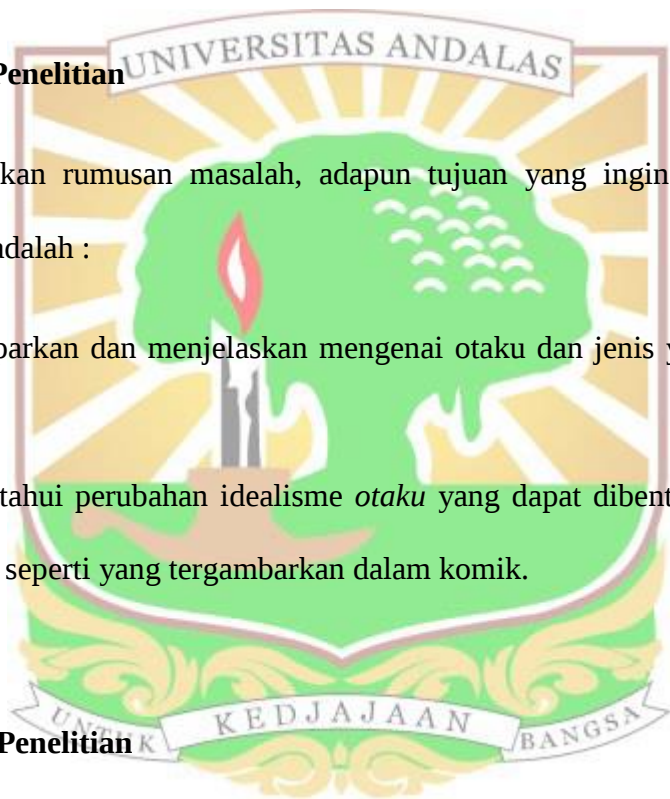
Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memaparkan dan menjelaskan mengenai *otaku* dan jenis yang ada dalam komik.
2. Mengetahui perubahan idealisme *otaku* yang dapat dibentuk dalam masa remaja seperti yang tergambarkan dalam komik.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, tentunya memiliki manfaat penelitian yaitu :

1. Menerapkan ilmu dan teori yang dipelajari dalam menganalisis sebuah karya sastra
2. Menambah koleksi bacaan, wawasan dan pengetahuan penulis terhadap sastra dan kebudayaan jepang



3. Memperkaya khasanah penelitian sastra di jurusan sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas
4. Menambah minat baca masyarakat terhadap karya sastra, khususnya karya Sastra Jepang.

1.5 Tinjauan Pustaka

Orisinalitas suatu penilitan didapatkan salah satunya melalui tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka berfungsi untuk memberikan pemaparan tentang penelitian dan analisis sebelumnya yang telah dilakukan.

Setelah ditelusuri penulis menemukan penelitian tentang *Kami nomi zo Shiru sekai* oleh Annisa Isnurifa Alfiani, Mahasiswi Universitas Airlangga. Alfiani Mengkaji penelitian yang berjudul "Representasi *otaku* dalam anime *Kami nomi zo Shiru Sekai*" (2015). Alfiani menyimpulkan bahwa *otaku* pada anime *Kami nomi zo Shiru Sekai* memiliki satu perbedaan dari *otaku* di dunia nyata dalam visualisasinya. namun mereka memiliki hobi yang sama. Dalam Penelitian ini Alfiani hanya membahas tentang makna *otaku* secara denotasi dan konotasi sehingga tidak mencakup beberapa poin penting lainnya. Penelitian ini tidak menjelaskan secara terperinci mengenai kehidupan sosial *otaku* dan juga asal muala dari *otaku*.

Silalahi (2008) membahas penelitian mengenai *otaku* yang berjudul "Analisis Sosiologis Kehidupan "Otaku" (Pencinta Budaya Visual Modern Jepang) Sebagai Tokoh-Tokoh Dalam Komik "Genshiken" Karya : Kio Shimoku" Universitas Sumatera Utara Jurusan Sastra Jepang. disimpulkan bahwa *otaku* akan menghabiskan banyak uang demi mendapatkan semua barang-barang dari hobi mereka walaupun mendapatkan banyak pertentangan dari orang lain. Dalam

penelitian ini Silaihi hanya menjabarkan apa saja hobi-hobi mereka dan perjuangan mereka untuk memenuhi hasrat mereka sehingga tidak dijelaskan apa sebenarnya itu *otaku*.

Nelafeni S.M (2011) membahas penelitian mengenai “Problematika kepribadian dalam proses pendidikan dalam novel *Madogiwa no Totto-chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi; Tinjauan Psikologi Sastra” Universitas Andalas Jurusan Sastra Jepang. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa kepribadian dapat berubah dengan terjadinya perubahan terhadap lingkungan sosialnya. Peneliti menggunakan cara penelitian ini sebagai metode untuk melakukan cara pengambilan data dan cara menyimpulkan penelitian.

Hasil penelitian dari penulis nantinya akan mengarahkan penelitian kepada *otaku* itu sendiri dan juga kehidupan sosial dan psikologis dari karakter yang ada di komik. Sejauh yang dapat diteliti oleh Penulis belum ada penelitian lain yang membahas tentang "*Otaku* dan perubahan karakteristik dalam *manga Kami nomi zo Shiru Sekai* "

1.6 Landasan Teori

1. Pendekatan Struktural

Analisis struktur bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secara cermat, seteliti, sedetil, dan semendalam mungkin keterkaitan dan keterjalinan semua analisis dan aspek karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh (Teeuw, 1984:135).

Teori struktural digunakan untuk membongkar dan memaparkan unsur-unsur yang membangun dari dalam (intrinsik) suatu karya yang mencakup: tema,

alur (plot), latar (setting), penokohan dan hubungan antar unsur. Struktural sendiri memberikan perhatian penuh terhadap totalitas dan keutuhan, akan tetapi yang menjadi dasar telaah struktural bukan hanya bagian-bagian totalitas tersebut, tetapi segala yang ada antara bagian-bagian itu yang kemudian menyatukannya menjadi totalitas. Unsur intrinsik yang membangun sebuah karya antara lain peristiwa cerita, plot, latar, dan tema.

Unsur instrinsik yaitu unsur membangun karya sastra, unsur tersebut adalah penokohan, alur, latar, tema dan hubungan antar unsur. Dengan demikian teori ini berfungsi untuk mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan unsur intrinsik. Analisis aspek intrinsik karya sastra adalah analisis yang hanya mengkaji aspek karya itu sendiri tanpa mengkaitkan dengan sesuatu yang berada di luar karya. Unsur intrinsik terbagi menjadi beberapa bagian yaitu tema, alur, latar, amanat, tokoh dan penokohan. Pada pembahasan mengenai Unsur Instrinsik ini, hanya akan membahas mengenai tokoh dan penokohan sebagai penunjang dari penelitian ini.

1.6.1 Latar

Latar adalah landasan atau tumpuan yang memiliki pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 1995:216). Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis pada pembaca. Menciptakan Latar adalah lingkungan peristiwa tempat peristiwa terjadi. Latar dapat disebut juga landasan tumpu yang mengarah pada pengertian tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya cerita.

Menurut Sodjiman dalam Imran (2003:13) Latar dalam karya sastra dibangun oleh segala keterangan, petunjuk pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang dan suasana tempat terjadinya peristiwa. Latar juga meliputi gambaran tipografis, pemandangan, sampai perincian perlengkapan sebuah ruangan, pekerjaan atau kesibukan sehari-hari para tokoh. Latar juga dapat meliputi gambaran tipografis.

Latar merupakan bagian penting dalam sebuah cerita. Menurut Nurgiyantoro (1995:217), latar haruslah memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas suasana tertentu yang seolah-olah sungguh ada dan terjadi. Dengan demikian pembaca merasa dipermudah untuk mengoperasikan daya imajinasinya. Pembaca dapat merasakan seolah-olah menemukan dalam cerita itu sesuatu yang menjadi bagian dirinya. Nurgiyantoro (1995:227) menambahkan unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu: latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Ketiga unsur ini saling mempengaruhi satu sama lain. Berikut penjelasan ketiga unsur tersebut.

Latar adalah setting yang mengacu pada tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Unsur latar dapat dibagi 3, yaitu:

1. Latar Tempat

Latar tempat mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi (Nurgiyantoro, 1995:227). Latar tempat dapat berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, tempat yang memang ada di dunia nyata, tempat-tempat dengan inisial tertentu maupun tempat-tempat yang tidak memiliki nama atau hanya imajinasi si pengarang.

2. Latar Waktu

Menurut Nurgiyantoro (1995:230) , Latar waktu adalah latar yang berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

3. Latar Sosial

Latar sosial adalah hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang kompleks, dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir, bersikap dan lain-lain (Nurgiyantoro, 1995:233).

Pada bagian latar ini, hanya akan membahas mengenai latar sosial sebagai bahan penunjang untuk menganalisis perubahannya.

1.6.2 Tokoh dan Penokohan

Jones dalam Nurgiyantoro (1995:165) mengatakan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan didalam sebuah cerita. Untuk menilai tokoh, dapat disimpulkan dari apa yang dia katakan dan juga apa yang dilakukan oleh tokoh tersebut.

Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 1995:165). Tokoh cerita merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama oleh pembaca kualitas moral dan kecendrungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakan (Nurgiyantoro, 1995:65). Penokohan juga mencakup mengenai tokoh dan watak, Penokohan juga mencakup

permasalahan cerita, perwatakan tokoh dan cara penggambaran cerita untuk memberikan gambaran jelas kepada pembaca.

2. Psikologi Perkembangan

Perubahan karakteristik yang terjadi pada karakter komik terjadi karena perubahan kehidupan sosial. Perubahan sosial yang penting terjadi dalam masa remaja, hal ini meliputi meningkatnya pengaruh dalam kelompok umur sebaya (Hurlock, 1980:240). Perubahan pokok dalam moralitas dalam masa remaja terdiri dari mengganti konsep moral mengenai moral yang benar dan salah. Membangun kode moral terjadi berdasarkan prinsip-prinsip moral secara individual.

Hurlock (1985:235) mengatakan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya konsekuensi perubahan kepribadian ada empat faktor :

1. Ia harus menentukan ideal-ideal yang realistik dan dapat mereka capai, kalau tidak ia pasti akan mengalami kegagalan dan bersamaan dengan itu mengalami perasaan tidak mampu, rendah diri dan bahkan menyerah bila ia menimpakan kegagalan pada orang lain.
2. Remaja harus membuat penilaian yang realistik mengenai kekuatan dan kelemahannya. Perbedaan yang mencolok antara kepribadian yang sebenarnya adalah ego ideal akan menimbulkan kecemasan, perasaan kurang enak, tidak bahagia dan kecenderungan menggunakan reaksi-reaksi bertahan.
3. Para remaja harus mempunyai konsep diri yang stabil.

4. Remaja harus merasa cukup puas dengan apa yang mereka capai dan bersedia memperbaiki prestasi-prestasi dibidang-bidang yang mereka anggap kurang.

Selain itu perubahan yang terjadi dalam Keima juga terjadi karena Keima masih dalam masa remaja, dimana masa remaja adalah masa dimana perubahan karakteristik bisa terjadi dan dibentuk. Menurut Taner (dalam Hurlock, 1980:207) usia antara dua belas dan enam belas merupakan tahun kehidupan yang penuh kejadian sepanjang menyangkut pertumbuhan dan perkembangan.

Dengan teori-teori diatas Peneliti akan meneliti faktor-faktor penyebab dalam perubahan karakteristik yang terjadi pada Keima.

1.7 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.

Langkah-langkah yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Objek Penelitian

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Kami nomi zo Shiru Sekai* karya Wakaki Tamiki.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan membaca komik dengan teliti, kemudian memahaminya, lalu mencatat data berupa kata, frase, gambar, serta kalimat yang ada pada objek.

3. Melakukan Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari bahan-bahan yang dapat membantu penelitian ini seperti buku-buku sastra khususnya buku-buku mengenai *otaku*, buku-buku tentang kelainan sosial, rujukan yang membahas tentang *otaku*, serta data-data lain yang diperoleh dari internet.

4. Analisis Data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis hingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat terpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Analisis data akan dilakukan dengan menggunakan teori kepribadian Hurlock.

5. Teknik pelaporan Hasil.

Setelah menganalisis data, kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif, yaitu berupa kata-kata.

6. 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.

1.8 Sistematika Penulisan

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

Bab II, membahas mengenai *otaku* dan landasan-landasan teori mengenai *otaku*.

Bab III, mendeskripsikan perilaku sehari-hari tokoh *otaku* dalam komik *Kami nomi* dan membahas perubahan karakterisme tokoh *otaku*.

Bab IV, merupakan Bab Penutup, terdiri atas kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

