

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah karya seni yang dikarang menurut standar bahasa kesusastraan, standar kesusastraan yang dimaksud adalah penggunaan kata-kata yang indah, gaya bahasa serta gaya cerita yang menarik (Zainuddin, 1992 : 99). Karya sastra terdiri atas komik, novel, cerpen dan lain sebagainya. Komik digolongkan sebagai karya sastra karena komik mengandung unsur-unsur karya sastra berupa narasi, fiksi dan mimesis. Federik L. Scoat (1983 : 18) mengatakan, kata *manga* memiliki arti sebagai karikatur, kartun, komik trip, buku komik atau animasi. Secara umum dapat diartikan sebagai bentuk karangan gambar ekspresif, mempunyai alur cerita dan dibantu dengan teks pada balon kata.

Manga adalah sebutan untuk komik yang berasal dari Jepang. Menurut Federik L.Scoat (1983:18) kata *manga* memiliki arti sebagai karikatur, kartun, komik trip, buku komik atau animasi. Menurut sejarahnya *manga* dimulai sejak zaman Edo. *Manga* pada zaman itu masih berupa gambar-gambar yang dilukis secara cepat dan murah oleh para seniman. *Manga* genre awal ini biasanya berupa komik atau panel *cartoon manga*. Sampai saat ini, komik Jepang atau *manga* juga berangkat dari sebuah cerita rakyat, sejarah, novel dan cerpen. *Mangaka* adalah sebutan bagi orang yang membuat *manga*.

Salah satu *mangaka* Jepang Murata Yusuke lahir pada 4 Juli 1978 adalah seniman *manga* Jepang dari Prefecture Miyagi. Dia terkenal karena menggambar *manga Eyeshield 21* yang bekerjasama dengan penulis Riichiro Inagaki. *Eyeshield*

21 adalah serial *manga* yang terbit antara Juli 2002 sampai Juni 2009 di *Weekly Shonen Jump*, dan kemudian diadaptasi menjadi sebuah *anime* serial televisi. *Manga* karya *One* (nama pena) yang berjudul *One Punch Man* adalah komik yang dibuat dan dipublikasikan melalui *web* pribadinya. Tokoh *One Punch Man* ini ternyata disukai oleh banyak pembaca. Sejak kemunculan perdana di tahun 2009, hingga bulan Juni 2012, komik *One Punch Man* telah menembus 7,9 juta menandakan betapa fenomenalnya komik tersebut. Bila melihat ceritanya yang tidak terlalu rumit, serta gambar *One* yang bagi sebagian orang terlihat biasa saja, mungkin tidak akan ada yang menyangka kalau *One Punch Man* akan menjadi *manga* sukses. Jumlah yang luar biasa kemudian mengundang ketertarikan seorang *mangaka* profesional untuk membaca *One Punch Man* yaitu Yusuke Murata. Konsistensi *One* dalam meng-*update* *One Punch Man* secara rutin, menjadi salah satu poin penting yang membuatnya memiliki pembaca setia. Karena bersifat parodi, nilai utama dari komik *One Punch Man* adalah unsur humornya.

Manga One Punch Man menceritakan peristiwa yang terjadi di kota metropolitan Jepang, sebuah tempat fiksi bernama kota Z. Di dunia ini penuh dengan monster aneh dan misterius yang muncul lalu menyebabkan bencana. Saitama sebagai tokoh utama adalah pahlawan yang sangat kuat, dengan mudah ia mengalahkan monster atau penjahat lainnya dengan sekali pukul. Namun, karena kekuatannya yang luar biasa, Saitama menjadi bosan dengan kehidupan pahlawannya dan terus berusaha mencari lawan yang lebih kuat yang mampu menyeimbangi Saitama.

Pada awalnya, Saitama hanya seorang pengangguran yang sedang mencari pekerjaan. Di tengah perjalanan pulang wawancara kerja, dia bertemu dengan monster kepiting yang sedang mencari seorang anak yang sudah mengerjainya ketika dia sedang tidur di sebuah taman. Monster itu sangat marah sehingga dia berniat untuk membunuh anak itu. Dia bertanya kepada Saitama dan menjelaskan ciri-ciri anak tersebut. Saitama tidak peduli karena dia sedang pusing dengan kegagalan wawancara kerjanya. Setelah beberapa lama meninggalkan monster itu, dia bertemu dengan anak yang ciri-cirinya mirip seperti yang di katakan monster kepiting. Saitama mulai bimbang, sebab di satu sisi itu bukan urusanya dan di sisi lain ia merasa kasian dengan anak itu, namun ketika Saitama hendak pergi, tiba-tiba anak itu di serang dan dengan cepat Saitama menyelamatkannya. Ini awal mula Saitama menyadari bahwa dari dulu dia ingin menjadi super hero dan menyelamatkan dunia. Sejak saat itu ia termotivasi dan berjuang untuk mencapai impian yaitu menjadi kuat dan menyelamatkan dunia.



サイタマ: くく...
モンスター: おまえ笑ったか今?
サイタマ: ははははははははははああああ.....
 なんか思い出した
 お前昔見たアニメお悪役そっくりだわ
サイタマ : 待てコラ

この少子化の時代にガキを殺すなんて見過ごせん
サラリーマンじゃなくて...

(Yusuke Murata : Vol 1 : Chapter 1 : 2)

- Monster* : kuku
Monster : *Omae waratta ka ima?*
Saitama : *hahahahahahahhaaaaaaaaaa*
Nanka omoidashita
Omae mukashi mita anime o akuyaku sokkurida wa
Saitama : *mate kora*
Kono shōshika no jidai ni gaki o korosu nante misugosen
saraiman ja nakute
- Saitama* : hahahah
Monster : hei, apakah kau tertawa sekarang?
Saitama : entah kenapa aku teringat akan sesuatu. Kau seperti penjahat dari *anime* yang aku nonton waktu kecil.
Saitama : aku tidak bisa duduk diam dan melihat anak-anak
Terbunuh dengan angka kelahiran yang sedang menurun. Ada hal lain yang baruaku ingat. Mimpiku adalah menjadi pahlawan.

Berdasarkan kutipan di atas tergambar bahwa Saitama tidak tinggal diam dengan banyaknya anak-anak dan orang-orang yang terbunuh. Dia teringat sejak kecil ingin menjadi pahlawandan menyelamatkan dunia. Sejak saat itu dia bertekad untuk menjadi lebih kuat. Tetapi setelah mencapai tujuannya dia merasa ada yang kosong di dalam dirinya. Ini sangat menarik bagi peneliti untuk di jadikan objek penelitian sebab Saitama pada saat itu mengalahkan persaaan inferiornya (lemah) sehingga bisa menang.

Perjuangan Saitama diteliti dengan menganalisis sejauh mana upaya Saitama dalam mengalahkan perasaan inferiornya (lemah) untuk meraih tujuan akhirnya. Manusia berjuang meraih keberhasilan (impian) untuk mengganti perasaan inferior. Akan tetapi, sikap juang mereka tidak ditentukan oleh

kenyataan, namun oleh persepsi subjektif mereka akan kenyataan, yaitu oleh fiksi mereka, atau harapan masa depan (Feist, 2010:85).

Perjuangan manusia menurut Adler (dalam Feist, 2010:67), Memiliki satu daya motivasi yang mempengaruhi semua bentuk perilaku dan pengalaman manusia. Daya motivasi tersebut disebut dorongan ke arah kesempurnaan. Daya tersebut mendorong manusia memenuhi semua potensi dan keinginan yang ada di dalam dirinya, sehingga seorang manusia dapat semakin dekat dengan apa yang diidealkan.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk perjuangan tokoh Saitama dalam *manga One Punch Man* Karya Yusuke Murata tinjauan psikologi sastra.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pokok masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk perjuangan tokoh Saitama dalam *manga One Punch Man* Karya Yusuke Murata tinjauan psikologi sastra.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat tersebut dapat berupa teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang bentuk perjuangan tokoh Saitama dalam *manga One Punch Man* Karya Yusuke Murata.
2. Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan kepada pembaca mengenai bentuk perjuangan tokoh Saitama dalam *manga One*

Punch Man Karya Yusuke Murata.. Dan diharapkan Penelitian ini dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya.

1.5 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berfungsi untuk memberikan pemaparan tentang penelitian dan analisis sebelumnya yang telah dilakukan. Penelitian yang membahas dengan pendekatan psikologi sastra sudah banyak dilakukan. Sejauh ini sudah ada yang meneliti *Manga One Punch Man* karya Yusuke Murata. Tetapi dengan tinjauan yang berbeda yaitu dari Manalip (2013) Tanda Ikon Dalam Komik *One Punch Man* Karya One mahasiswa dari Universitas Sam Ratulangi. Manalip meneliti manga ini melalui teori McCloud (2001) dan Zoest (1993). Dia menyimpulkan Saitama sebagai manusia yang secara diagramatis memiliki kemiripan dengan manusia di kehidupan nyata. Saitama dapat dijadikan contoh oleh manusia dalam kehidupan nyata karena dibalik sifatnya yang suka bertarung, pemarah, dan acuh yang dimilikinya sesungguhnya Saitama adalah seorang yang perhatian, tidak mudah menyerah, dan baik hati karena ingin menjadi pahlawan bagi umat manusia.

Airlangga, Refanata (2017) Mahasiswa dari Universitas Brawijaya skripsinya yang berjudul *Representasi Maskulinitas Pada Tokoh Saitama dalam Manga One Punch Man Karya ONE*. Airlangga membahas sisi maskulinitas dari tokoh utama Saitama. Dia menyimpulkan bahwa terdapat empat karakteristik temuan utama mengenai bentuk representasi maskulinitas yang terdapat pada tokoh Saitama. Dari segi fisik, Saitama memiliki badan yang terbentuk, berotot serta memiliki kekuatan fisik yang luar biasa. Dari segi sifat, Saitama menunjukkan bahwa memiliki karakteristik seperti percaya diri, berani, dan tidak

menunjukkan emosi berlebihan. Berdasarkan karakteristik tersebut Airlangga menyimpulkan bahwa tokoh Saitama dapat dibidang maskulin dan mampu untuk merepresentasikan gagasan maskulinitas.

Perbedaan penelitian ini dengan kedua tinjauan pustaka di atas adalah pada tinjauan Manalip terdapat perbedaan yaitu membahas tanda ikon yang ada pada komik *One Punch Man*. Sangat berbeda dengan penelitian ini yang membahas psikologi tokoh dan pada tinjauan Airlangga Refanata walaupun sama-sama meneliti tokoh utama yaitu Saitama, tetapi dia meneliti dari sisi maskulinitas tokoh Saitama dan sedangkan peneliti membahas mengenai perjuangan Saitama untuk menjadi pahlawan super.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Psikologi

Psikologi secara sempit dapat diartikan sebagai ilmu tentang jiwa. Sedangkan sastra adalah ilmu tentang karya seni dengan tulis-menulis. Maka jika diartikan secara keseluruhan, psikologi sastra merupakan ilmu yang mengkaji karya sastra dari sudut kejiwaannya (Endaswara , 2003: 96).

Salah satu objek kajian dalam bidang ilmu psikologi sastra adalah kepribadian. Alfred Adler adalah seorang psikologi dan fisikawan yang mengembangkan teori psikologi individual. Adler menyatakan ada satu daya motivasi yang memengaruhi semua bentuk perilaku dan pengalaman manusia. Daya motivasi tersebut disebut dorongan ke arah kesempurnaan. Daya tersebut mendorong manusia memenuhi semua potensi dan keinginan yang ada di dalam dirinya, sehingga seorang manusia dapat semakin dekat dengan apa yang diidealkan.

Alfred Adler (dalam Feist, 2010:82-85) mereduksikan seluruh perjuangan keinginan merupakan dorongan tunggal dalam diri untuk mencapai tujuan akhir atau keberhasilan. Perjuangan yang juga merupakan sebuah ambisi untuk mencapai tujuan, dijabarkan dalam empat bentuk, yaitu:

1. Berjuang Mencapai Tujuan Akhir

Semua manusia berjuang demi sebuah tujuan akhir, entah itu untuk kepentingan pribadi atau untuk kepentingan umum. Tujuan akhir memiliki arti yang sangat besar karena dapat mempersatukan pribadi dan membuat semua perilaku dapat dipahami. Sebagai manusia, secara bebas membentuk perilakunya dan menciptakan kepribadian mereka sendiri sehingga menghasilkan daya kreatif untuk menuju tujuan yang diinginkan.

2. Daya Juang sebagai Kompensasi

Adler berpendapat bahwa perjuangan untuk meraih keberhasilan tidak lepas dari oleh perasaan lemah atau kecil, tetapi hal itu yang membuat daya juang meningkat. Setiap manusia tidak lepas dari kekurangan, tetapi hal itu bisa menjadi dorongan untuk mencapai tujuan. Manusia berjuang meraih superioritas atau keberhasilan sebagai cara untuk mengganti perasaan inferior atau lemah.

3. Berjuang Meraih Superioritas Pribadi

Hal yang menyatakan bahwa motivasi untuk berjuang meraih keberhasilan tanpa memerhatikan orang lain. Tujuan ini bersifat personal dan usaha termotivasi sebagian besar oleh perasaan lemah.

4. Berjuang Meraih Keberhasilan

Orang-orang yang sehat secara utuh meraih keberhasilan demi minat sosial. Dalam hal ini kemajuan sosial lebih penting dari pada kebanggaan pribadi.

Individu ini peduli dengan tujuan-tujuan yang melebihi diri mereka sendiri, mampu menolong orang lain tanpa mengharap imbalan dan mampu melihat orang lain tidak sebagai lawan, tetapi sebagai teman saling bekerjasama demi kepentingan sosial (Feist, 2010:82-85).

Penelitian ini menggunakan konsep perjuangan bentuk pertama dan kedua pada *Manga One Punch Man* karya Yusuke Murata.

1.6.2 Manga

Salah satu bentuk karya sastra yang terkenal dan populer di masyarakat adalah *manga* (komik). *Manga* dapat berarti karikatur, kartun, komik strip, buku komik, atau animasi (Frederik L. Schoat, 1983 : 18). Secara umum dapat diartikan sebagai bentuk karangan gambar yang ekspresif, mempunyai alur cerita dan dibantu dengan teks pada balon kata. *Manga* merupakan hasil karya sastra yang dimulai sejak zaman Edo. Pada zaman itu *manga* masih berupa gambar sederhana yang digambar secara cepat dan mudah oleh para pembuat *manga*. Sedangkan *manga* pada saat ini sudah diadaptasi dengan gaya komik barat berupa panel-panel yang membagi gambar agar mudah dibaca.

1.6.3 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, unsur-unsur ini secara langsung sangat berperan untuk membangun cerita. Analisis unsur intrinsik bertujuan untuk mengetahui runtutan peristiwa dalam karya sastra. Adanya analisis unsur intrinsik akan membantu dalam menganalisis perjuangan tokoh Saitama dalam penelitian ini.

Unsur tersebut adalah peristiwa, cerita penokohan, tema, latar, sudut pandang dan gaya bahasa (Nurgiyantoro, 1985: 29). Analisis unsur intrinsik

Manga One Punch Man yang akan dibahas adalah tema, tokoh dan penokohan, latar, dan amanat, karena tokoh dan penokohan merupakan hal yang penting dalam analisis psikologi tokoh. Sedangkan, tema, latar dan amanat sebagai penunjang.

Tema menurut Muhardi dan Hasanuddin WS (1992) adalah inti permasalahan yang hendak dikemukakan oleh pengarang dalam karyanya. Tema sebuah karya fiksi haruslah disimpulkan dari keseluruhan cerita, tidak hanya berdasarkan bagian-bagian tertentu dalam cerita. Menurut Stanton dan Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2007: 68) tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema selalu berkaitan dengan makna kehidupan.

Tokoh dan penokohan merupakan unsur yang penting dalam karya naratif. Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa dalam cerita (Sudjiman, 1992: 16). Tokoh terdiri atas tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang banyak diceritakan dan ikut mempengaruhi perkembangan alur cerita. Tokoh tambahan adalah tokoh yang sesekali muncul dan tidak mempengaruhi jalan cerita.

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyorankan pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2012 : 216). Ketiga inilah yang menjadi unsur pokok latar dalam cerita, walau ketiga unsur itu masing-masing menawarkan permasalahan sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya (Nurgiyantoro, 2012 : 227).

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembacanya yang berupa nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh atau teladan.

1.7 Metode Penelitian dan Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menjabarkan data-data dengan cara deskriptif. Penelitian ini yang lebih diutamakan adalah kedalaman penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji (Semi, 1993:9).

Teknik pengumpulan data merupakan upaya peneliti menyediakan data secukupnya (Sudaryanto, 1993:5). Data yang diambil dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dari objeknya, yaitu bentuk-bentuk perjuangan yang ada pada *Manga One Punch Man*. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui sumber lain dan tidak langsung dari objeknya.

Setelah pengumpulan data, tahap selanjutnya adalah teknik analisis data. Untuk menganalisis data dengan baik dibutuhkan metode yang tepat dan sesuai dengan objek yang diteliti. Tahap awal yang dilakukan saat menganalisis data adalah menganalisis data-data yang berhubungan dengan tokoh Saitama melalui kutipan-kutipan. Selanjutnya meneliti objek menggunakan pendekatan psikologi teori kepribadian menurut Alfred Adler.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab. Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri atas latarbelakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan

sistematika penulisan. Bab II berisi unsur-unsur instrinsik. Bab III berisi tentang bentuk-bentuk perjuangan tokoh Saitama dalam *Manga One Punch Man*. Bab IV berisi penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran.

