

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah ungkapan estetis yang menggunakan bahasa sebagai medium utama untuk menyampaikan pengalaman, perasaan, gagasan, atau imajinasi. Berbeda dari teks informatif atau teks prosedural, karya sastra menekankan nilai keindahan bahasa (gaya, ritme, citraan) dan sering mengandung lapisan makna simbolis atau emosional. (Semi, 1988)

Menurut Semi (1988) Jenis karya sastra terbagi menjadi tiga jenis yaitu puisi, prosa dan drama atau teater. Jenis yang pertama adalah puisi yaitu karya sastra yang lebih mengutamakan unsur keindahan bunyi, ritme, rima, dan makna yang padat. Ciri khasnya adalah penggunaan bahasa yang imajinatif dan simbolik. Lalu yang kedua adalah prosa, yaitu karya sastra yang berbentuk naratif (cerita) dan ditulis dalam bentuk bahasa bebas, tidak terikat oleh rima atau irama tertentu. Selanjutnya yang ketiga ada drama / teater, drama adalah karya sastra yang berbentuk dialog dan dimaksudkan untuk dipentaskan di atas panggung. Drama menggambarkan konflik antar tokoh melalui percakapan dan aksi.

Selain tiga hal di atas, ada juga jenis karya sastra lain yang diperkenalkan oleh ahli lainnya. Menurut Danandjaja (1984), ada cerita rakyat (folklor) yaitu bagian dari kebudayaan suatu kolektif yang disebarkan dan diwariskan secara turun-temurun, baik secara lisan maupun melalui contoh disertai dengan gerak isyarat. Kemudian ada sastra nonfiksi kreatif, yaitu karya nonfiksi yang ditulis dengan gaya sastra dan teknik pengisahan seperti pada fiksi, namun isinya berdasarkan kejadian nyata. (Darma, 2014).

Dari jenis-jenis karya sastra di atas, peneliti akan membahas mengenai salah satu jenis karya sastra Jepang yakni *tanpen*. Menurut Keene (1999:433), seorang pakar terkemuka dalam studi sastra Jepang, *tanpen* atau cerita pendek Jepang bukanlah sekadar versi ringkas dari novel, melainkan bentuk naratif yang mandiri dan khas. Dalam bukunya *Dawn to the*

*West: Japanese Literature of the Modern Era – Fiction* (1984), Keene menjelaskan bahwa cerita pendek Jepang cenderung menghindari alur cerita yang kompleks dan resolusi dramatis seperti yang lazim ditemukan dalam cerita pendek barat. Sebaliknya, *tanpen* justru menitikberatkan pada suasana hati (mood), atmosfer, dan pergeseran psikologis yang halus. Makna dari cerita-cerita ini sering kali tidak disampaikan secara langsung, melainkan dibiarkan tersirat, memberi ruang bagi pembaca untuk menafsirkan sendiri pengalaman emosional atau pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Keene juga menekankan bahwa *tanpen* Jepang sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai estetika tradisional Jepang, seperti *wabi* (kesederhanaan), *yūgen* (keindahan tersirat), dan *ma* (ruang diam atau keheningan bermakna). Karena itu, cerita pendek dalam sastra Jepang tidak selalu menghadirkan konflik besar atau akhir yang tuntas, melainkan menghadirkan sepotong kehidupan atau perasaan sesaat yang dibiarkan terbuka, bahkan ambigu. Dalam analisisnya terhadap karya-karya seperti *Rashōmon* dan *In a Grove* karya Akutagawa Ryūnosuke, Keene menunjukkan bagaimana cerita pendek mampu menjadi alat untuk menyampaikan ketegangan moral dan psikologis yang mendalam dalam bentuk yang sangat singkat dan padat. Oleh karena itu, bagi Keene, *tanpen* bukan sekadar cerita singkat, melainkan bentuk sastra yang menyampaikan kedalaman pengalaman manusia melalui teknik naratif yang ekonomis, implisit, dan puitis.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil cerita pada *tanpen Seoi Mizu* (背負い水) karya Ogino Anna, yang dimana peneliti membahas tentang gaya bahasa depersonifikasi atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *gijinka* (擬人化). Menurut Zaimar (2002:50) depersonifikasi adalah majas yang menampilkan manusia sebagai binatang, benda-benda alam, benda lainnya atau menganggap seseorang sebagai sesuatu yang bukan merupakan dirinya sendiri. Jadi, sebenarnya depersonifikasi adalah lawan dari personifikasi, namun proses pembentukan kedua majas ini sama, dan berdasarkan pengertian tersebut dapat

dipahami bahwa manusia lah yang menjadi objek untuk penggunaan gaya bahasa depersonifikasi ini.

*Seoi Mizu* (背負い水) adalah salah satu *tanpen* (cerpen) karya Ogino Anna yang menerima Akutagawa Prize ke-105 pada tahun 1991, yang menceritakan tentang kehidupan pekerja yang berada di Jepang serta kehidupan percintaan mereka, dengan berbagai macam sudut pandang dari masing-masing tokohnya.

Ogino Anna (荻野アンナ) adalah seorang Novelis yang lahir dengan nama asli Anna Gaillard di Naka-ku, Yokohama, Prefektur Kanagawa pada 17 November 1956, dari ibu dan ayah Jepang keturunan Eropa-Amerika. Karyanya meliputi, *Uchi no Okan ga ocha wo Nomu, My Mother Drinks Tea* (うちの悪寒がお茶を飲む) yang dirilis pada tahun 1989, *Doa wo Shimeruna, Don't Lock the Door* (ドアを閉めるな) pada tahun 1989, *Supein no Shiro, Castle in Spain* (スペインの城) pada tahun 1990, *Sabumisshon, Submission* (サブミッション) pada tahun 1990, *Yukitai, Floating Objects* (遊機体) pada tahun 1990, *Watakushi no aidokusho, My love-hate affair with books* (私の愛毒書) pada tahun 1991 *Seoi Mizu, Water Burden* (背負い水) pada tahun 1991, *Buryuugeru Tonda, Flying Brughel* (ブリュウゲル飛んだ) pada tahun 1991, *Kojiki Gaiden, Another Record of Kojiki, the Record of Ancient Matter* (古事記外伝) pada tahun 1992, *Horafuki Anri no bōken, The Adventures of Henri the Braggart* (ホラ吹きアンリの冒険) pada tahun 2001, dan *Kani to kare to Watashi, The Crab, Him and Me* (蟹と彼と) pada tahun 2007.

([https://k-ris.keio.ac.jp/html/100000024\\_en.html#item\\_univ\\_2](https://k-ris.keio.ac.jp/html/100000024_en.html#item_univ_2).)

Ogino Anna telah menerima runner-up Akutagawa Prize untuk karyanya berjudul, *Uchi no Okan ga ocha wo Nomu, My Mother Drinks Tea* (うちの悪寒がお茶を飲む) yang dirilis pada tahun 1989, *Doa wo Shimeruna, Don't Lock the Door* (ドアを閉めるな) pada

tahun 1989 dan *Supein no Shiro, Castle in Spain* (スペインの城) pada tahun 1990, memenangkan Akutagawa Prize ke-105 pada tahun 1991 untuk karyanya *Seoi Mizu, Water Burden* (背負い水) dan Yomiuri Prize ke-53 pada tahun 2001 untuk karyanya *Horafuki-Anri no bōken*. Dan terakhir Itō Sei Literature Prize ke-19 pada tahun 2008 untuk karyanya *Kani to kare to Watashi, The Crab, Him and Me* (蟹と彼と私). Bukunya pada tahun 1991 *Watakushi no aidokusho, My love-hate affair with books* (私の愛毒書), sebuah novel kritis yang membandingkan penulis pria Jepang terkemuka dengan berbagai jenis makanan, telah menerima perhatian ilmiah karena penggunaan bahasa parodiknya yang subversif. Ogino Anna dinaturalisasi selama sekolah dasar, dan menerima gelar sarjana dan master dalam sastra Prancis dari Universitas Keio, serta menerima beasiswa ke Universitas Paris-Sorbonne untuk belajar Rabelais. Pada tahun 2002 dia menjadi profesor penuh di Keio University.

(<https://bungakushinko.or.jp/award/akutagawa/list.html>.)

*Seoi Mizu* (背負い水) merupakan sebuah *tanpen* yang mengangkat kisah mendalam tentang seorang tokoh utama yang terperangkap dalam rangkaian kebohongan yang ia ciptakan sendiri. Cerita ini bermula ketika sang tokoh utama mencoba menyembunyikan masa lalunya yang kelam, yang penuh dengan luka dan kenangan pahit, dengan harapan dapat memulai hidup baru melalui penciptaan identitas yang sepenuhnya berbeda dari dirinya yang sebenarnya. Dalam upayanya untuk menutup rapat-rapat pintu masa lalu, ia justru semakin terjatuh dalam kebohongan yang secara perlahan tetapi pasti mulai mengendalikan hidupnya.

*Tanpen* ini dengan cermat menggambarkan perjalanan batin tokoh utama dalam menghadapi realitas yang tak bisa ia hindari, serta perjuangannya dalam mengurai simpul kebohongan yang selama ini ia rajut. Ketegangan dalam cerita semakin meningkat seiring dengan bertambahnya tekanan dari lingkungan sekitar, baik berupa kecurigaan maupun

konfrontasi, ditambah dengan pergulatan batin yang kian menguras emosi. Dalam kondisi seperti itu, mempertahankan topeng yang ia kenakan menjadi semakin sulit, dan batas antara kebenaran dan kebohongan pun mulai mengabur.

*Seoi Mizu* (背負い水) menghadirkan kisah yang kaya akan kompleksitas psikologis, menelusuri dinamika seorang individu yang mencoba melarikan diri dari masa lalunya yang menghantui, sembari berjuang menghadapi dampak-dampak emosional dan sosial dari keputusan-keputusan yang ia buat. Melalui narasi yang mendalam, *tanpen* ini menyentuh tema-tema besar seperti pencarian jati diri, penyesalan yang membekas, serta usaha tanpa henti untuk menemukan kebenaran di balik ilusi yang telah lama dibangun.

*Tanpen Seoi Mizu* (背負い水) adalah *tanpen* yang banyak memanfaatkan istilah-istilah yang sulit, serta berbagai macam gaya bahasa atau majas dalam dialog antar tokoh ataupun monolog dari tokoh itu sendiri, oleh sebab itu, peneliti merasa bahwa gaya bahasa merupakan tema yang menarik untuk dibahas. Gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran lewat bahasa yang secara khas menunjukkan jiwa dan kepribadian penulis. Selain itu disebutkan pula sebuah gaya bahasa yang baik haruslah mengandung tiga unsur yaitu kejujuran, sopan-santun, dan menarik (Keraf 2002:113).

Pada *tanpen Seoi Mizu* (背負い水) terdapat kutipan sebagai berikut:

Data (I)

「ジュリーとわたしは一ミリの距離を空けて平行線をたどる二枚の平面だった。決して一枚に重ね合わさることがない。かといってこれ以上離れることもできない。」

(Ogino 2002:363)

*Jurī to Watashi wa ichi miri no kyori o akete heikōsen o tadoru ni-mai no heimendatta. Kesshite ichi-mai ni kasaneawasaru koto ga nai. Ka to itte kore ijō hanareru koto mo dekinai.*

"Juri dan aku adalah dua bidang datar yang berjalan sejajar dengan jarak satu milimeter di antara kami. Tidak akan pernah bisa menyatu menjadi satu bidang. Tapi di sisi lain, kami juga tidak bisa saling menjauh lebih dari ini."

Kutipan di atas adalah kalimat yang menggunakan majas depersonifikasi.

Pada data (1) di atas, Dua bidang datar *heimen* (平面) yang sejajar dan hanya terpisah satu milimeter menggambarkan hubungan yang sangat dekat secara fisik atau situasional, tetapi tidak pernah bisa benar-benar bersatu secara emosional atau spiritual. Jarak satu milimeter memperkuat nuansa tragis karena mereka sangat dekat, namun tetap tak bisa menjadi satu. Kalimat ini juga menyiratkan bahwa hubungan mereka stagnan tak berkembang jadi lebih dekat, tapi juga tak bisa menjauh.

Selain data (1) di atas peneliti juga menemukan banyak terdapat penggunaan gaya bahasa depersonifikasi untuk menggambarkan kondisi yang sedang terjadi di dalam *tanpen*, hubungan antar tokoh serta sebagai penggambaran sifat dari tokoh itu sendiri, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengarang memanfaatkan banyak gaya bahasa khususnya gaya bahasa depersonifikasi yang menjadi fokus bahasan peneliti.

Gaya bahasa perbandingan termasuk dalam kajian stilistika, stilistika berasal dari bahasa Inggris, *stylistics*, yang secara sederhana diartikan sebagai ilmu tentang gaya bahasa. Stilistika merupakan bagian dari ilmu sastra, yang mempelajari tentang gaya bahasa dalam kaitannya dengan aspek-aspek keindahan. Missikova (2013) membagi stilistika menjadi dua yaitu stilistika linguistik dan stilistika sastra. Pada stilistika linguistik, kajian hanya untuk mendeskripsikan fenomena kebahasaan dalam karya sastra. Stilistika sastra mendeskripsikan berbagai struktur dan bentuk linguistik, terutama pada deskripsi efek estetika dan makna yang terkandung dalam suatu kalimat itu sendiri.

## 1.2 Rumusan Masalah

- a. Apa saja jenis dan makna gaya bahasa depersonifikasi yang terdapat dalam *Tanpen Seoi Mizu* karya Ogino Anna?
- b. Apa saja unsur intrinsik yang ada dalam *Tanpen Seoi Mizu* karya Ogino Anna?

### 1.3 Tujuan Penelitian

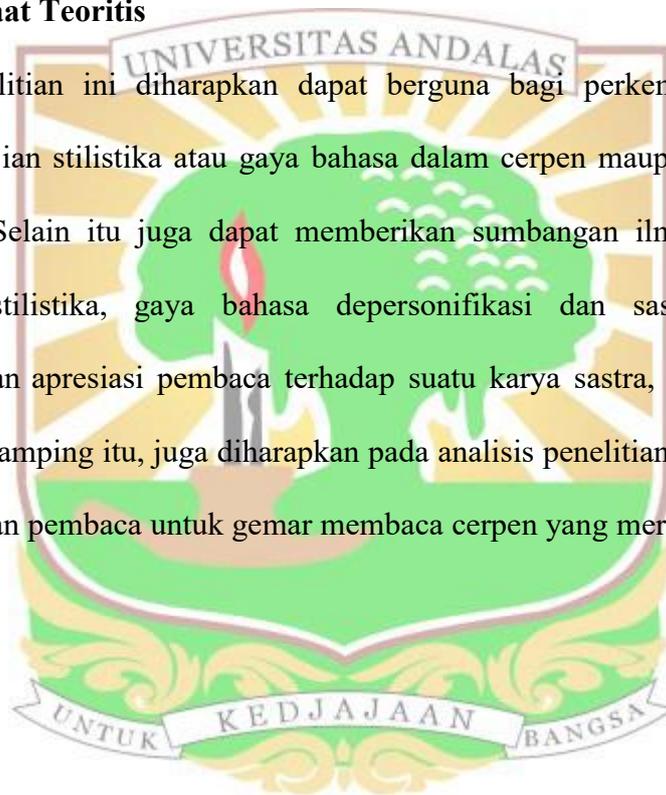
- a. Untuk mendeskripsikan gaya bahasa dan makna depersonifikasi yang terdapat dalam *Tanpen Seoi Mizu* karya Oginno Anna
- b. Untuk mendeskripsikan unsur intrinsik yang terdapat dalam *Tanpen Seoi Mizu* karya Oginno Anna

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu sastra, terutama kajian stilistika atau gaya bahasa dalam cerpen maupun karya-karya sastra yang lain. Selain itu juga dapat memberikan sumbangan ilmu terhadap pembaca mengenai stilistika, gaya bahasa depersonifikasi dan sastra, sehingga dapat meningkatkan apresiasi pembaca terhadap suatu karya sastra, terutama karya sastra Jepang. Di samping itu, juga diharapkan pada analisis penelitian ini, menambah minat dan keinginan pembaca untuk gemar membaca cerpen yang merupakan salah satu dari karya sastra.



#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis yaitu, agar pembaca dapat mengetahui apa itu depersonifikasi yang dimanfaatkan dalam karya sastra melalui cerpen yaitu *tanpen Seoi Mizu*, sehingga pembaca dapat mengerti dan memahami kalimat-kalimat yang mengandung depersonifikasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

### 1.5 Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini berisi tentang tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian sebelumnya dan landasan teori yang digunakan dalam penelitian. Tinjauan pustaka dilengkapi dengan analisis persamaan dan perbedaan terhadap penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui kebaruan penelitian yang akan dilakukan dengan kesamaan tema yakni gaya bahasa. Berikut adalah beberapa penelitian terkait gaya bahasa :

Pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Novem (2020) yang berjudul “Satire Dalam *tanpen Chuuto Hanpana Machi* Karya Harada Munemori” Ade Novem meneliti bahwa Gaya bahasa satire yang terdapat dalam *tanpen* ini yang menyindir sikap manusia yang cenderung menyalahkan keadaan suatu tempat daripada merefleksikannya terhadap cara hidup masing-masing pribadi dalam meyakini suatu hal dan membiarkannya larut bersama masalah yang tidak kunjung selesai. Ironisnya hidup manusia yang membiarkan diri mereka hanyut ke dalam kemalasan dan tidak menginginkan perubahan tetapi mengeluh terhadap masalah yang terjadi. Melalui analisis data ditemukan adanya gaya bahasa satire tidak langsung yang merupakan sindiran yang disampaikan oleh pengarang secara tidak langsung kepada pembaca dengan mendengarkan sindiran tidak langsung melalui cerita dari sebuah karya sastra.

Perbedaan antara tinjauan pustaka ini dengan penelitian peneliti adalah pembahasan gaya bahasa satire yang berbeda dengan penelitian peneliti mengenai gaya bahasa depersonifikasi.

Kedua, Triana (2018) dengan penelitian berjudul “Gaya Bahasa Dalam Cerpen *Aki No Ame* 『秋の雨』 Karya Yasunari Kawabata” Leni Triana meneliti bahwa gaya bahasa yang ditemukan pada cerpen *Aki no Ame* ini berjumlah Sembilan jenis yaitu Simile, Personifikasi, Meiosis, Rhetorical Question, Metonymia, Implikasi, Retiquence, Repetisi, dan Klimaks. Dapat disimpulkan bahwa cerpen ini memiliki berbagai macam jenis gaya bahasa yang dapat

menjelaskan bahwa Yasunari Kawabata merupakan pengarang yang memiliki kemampuan dalam membuat karya sastra dengan gaya bahasa yang sering di analisis oleh para ahli.

Hasil dari penelitian ini adalah ada sembilan jenis bahasa kiasan dalam cerpen *Aki no Ame*; perumpamaan, personifikasi, metonimia, meiosis, pertanyaan retorik, implikasi, pengulangan, retisense, klimaks, dan alegori. Adapun fungsi bahasa kiasan adalah untuk menjelaskan, memperkuat, menjadikan benda mati seolah-olah hidup, dan untuk merangsang pergaulan.

Perbedaan antara tinjauan pustaka ini dengan penelitian peneliti adalah pembahasan gaya bahasa perumpamaan, personifikasi, metonimia, meiosis, pertanyaan retorik, implikasi, pengulangan, retisense, klimaks, dan alegori yang berbeda dengan penelitian peneliti mengenai gaya bahasa depersonifikasi.

Terakhir adalah Wathon (2014) dengan penelitian berjudul “Gaya Bahasa dalam *Rashomon* Karya Akutagawa Ryunosuke” membahas tentang gaya bahasa di *Rashomon* oleh Akutagawa Ryunosuke. Penulis menggunakan gaya bahasa yang beraneka ragam tetapi didominasi oleh gaya bahasa perbandingan manusia dan hewan. Berdasarkan penelitian yang penulis sampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Akutagawa Ryunosuke menggunakan gaya bahasa yang beraneka ragam dalam karyanya yang berjudul *Rashomon*. Peneliti menemukan gaya bahasa yang biasa terdapat dalam karya sastra seperti gaya bahasa personifikasi, hiperbol, simile atau persamaan, dan lain-lain. Meskipun mengandung banyak gaya bahasa, *Rashomon* didominasi dengan gaya bahasa persamaan atau simile. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya dua belas data yang peneliti temukan mengandung unsur gaya bahasa persamaan atau simile. Sementara pada gaya bahasa lain, peneliti hanya menemukan satu sampai empat data saja.

Perbedaan antara tinjauan pustaka ini dengan penelitian peneliti adalah pembahasan gaya bahasa secara umum seperti personifikasi, hiperbola dan simile yang berbeda dengan penelitian peneliti mengenai gaya bahasa depersonifikasi.

Dari tiga penelitian sebelumnya dapat dikatakan bahwa setiap karya sastra itu, baik dalam bentuk novelet, cerpen ataupun *tanpen*, pasti memiliki gaya bahasa yang berbeda-beda, walaupun masing-masing penelitian sama-sama meneliti tentang gaya bahasa maupun bagian kecil dari gaya bahasa tersebut, namun masing-masing karya sastra itu tidak sama satu dengan yang lain, bisa berbeda gaya bahasanya, contoh kalimatnya, dan juga makna yang terkandung dalam kalimat tersebut, tidak lupa dengan nilai estetika suatu gaya bahasa dalam karya sastra tersebut yang membuat gaya bahasa itu sangat mungkin untuk di analisa.

## 1.6 Landasan Teori

### 1.6.1 Pendekatan Stilistika

Penelitian ini menggunakan pendekatan stilistika sastra yang dimana menurut Pradopo (2003:72-73) Stilistika adalah ilmu yang mempelajari bahasa sastra, yaitu gaya bahasa dalam karya sastra yang berfungsi mengungkapkan makna dan nilai-nilai estetika. Pradopo juga menekankan bahwa stilistika tidak hanya menelaah unsur kebahasaan seperti diksi, gaya, dan struktur kalimat, tetapi juga bagaimana unsur tersebut menciptakan keindahan, nuansa emosional, serta memperkuat tema dan pesan dalam karya sastra.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus kepada gaya bahasa perbandingan khususnya gaya bahasa depersonifikasi. depersonifikasi adalah majas yang menampilkan manusia sebagai binatang, benda-benda alam, atau benda lainnya. Jadi, sebenarnya depersonifikasi adalah lawan dari personifikasi, namun proses pembentukan kedua majas ini sama. Zaimar (2002 :50)

Contoh: Aku heran melihat Tono, **mematung**. Unsur yang dibandingkan: *tubuh manusia* (Tono) dengan *patung*. Komponen makna penyama: ‘sesuatu yang diam, tidak bergerak’.

Komponen makna pembeda untuk *Tono* adalah ‘manusia’ ‘mempunyai tubuh dan jiwa’, sedangkan patung (*mematung*) adalah ‘benda’, ‘hasil karya manusia’ ‘terbuat dari batu, kayu atau semen’. Yang muncul kata *mematung*, sedangkan “tubuh” bersifat implisit. Acuan bukan lagi benda melainkan manusia.

Contoh lain: Hari, **tokoh partai X** tidak disukai karena ia sering **menjadi bunglon**. Unsur yang dibandingkan adalah manusia dengan binatang (bunglon).

Komponen makna penyama adalah ‘mudah berubah-ubah’. Komponen makna pembeda untuk manusia adalah, ‘pikiran berubah-ubah’ (ideologi)’, sedang pada binatang adalah ‘warna kulitnya’. Yang muncul dalam teks adalah *bunglon*, sedangkan *manusia* bersifat implisit. Di sini juga terjadi penyimpangan makna yang menimbulkan ketidaksesuaian kolokasi: *Tono* (manusia) tidak berkolokasi dengan *mematung*, *penonton* (manusia) tidak berkolokasi dengan *menyemut*, *tokoh partai* tidak berkolokasi dengan *menjadi bunglon*.

Apabila diperhatikan, tidak semua perumpamaan dapat dikelompokkan dalam personifikasi atau depersonifikasi. Dalam bahasa Jepang, depersonifikasi dapat disebut dengan 擬人化 (*gijinka*) atau 擬人法 (*gijinhō*). Di dalam penelitian 広告表現における「擬人化」の有効性 (*Kōkoku hyōgen ni okeru “gijinka” no yūkōsei*) yang dilakukan oleh Nakano (2018). Nakano mengatakan setiap tahunnya aktivitas 擬人化 (*gijinka*) atau anthropomorphism terus bertambah. Di Jepang budaya *gijinka* sudah ada sejak lama. Pada zaman dulu masyarakat Jepang menggunakan *gijinka* sebagai mendeskripsikan hal yang bukan manusia seperti 神 (*kami*) atau dewa. Nakano mengatakan *gijinka* adalah penggambaran manusia terhadap suatu objek yang bukan manusia dengan menggunakan karakteristik yang dimiliki manusia seperti emosi, perasaan, dan bentuk tubuh. Nakano menjelaskan di Jepang *gijinka* mengalami perkembangan, hingga saat ini *gijinka* berkembang menjadi lima yaitu スポークスキャラクター (*supookusu kyarakuta*), 人間で表現する擬

人化 (*Ningen de hyōgen suru gijinka*), 萌え擬人化 (*moe gijinka*), 一人称を用いた擬人化 (*Ichininshō o mochiita gijinka*), 視覚的な擬人化 (*Shikaku-tekina gijinka*).

Jenis-jenis 擬人化 (*gijinka*) dan Maknanya :

a. スポークスキャラクター (*supōkusu kyarakutā*)

スポークスキャラクター (*supōkusu kyarakutā*) merupakan salah satu bentuk dari teknik 擬人化 (*gijinka*), yaitu proses memberikan atribut, perilaku, atau ciri khas manusia kepada objek mati, konsep abstrak, atau makhluk non-manusia lainnya. Dalam konteks ini, スポークスキャラクター (*supōkusu kyarakutā*) diciptakan dan digunakan secara khusus sebagai perwakilan simbolik atau juru bicara dalam berbagai media, baik itu iklan, kampanye, maupun komunikasi visual lainnya. Tujuan utama dari penggunaan karakter ini adalah untuk menyampaikan pesan tertentu kepada khalayak secara lebih menarik dan mudah dipahami, sering kali dalam rangka promosi produk, membangun citra merek, membujuk audiens, atau menyampaikan narasi yang merepresentasikan nilai, identitas, maupun gagasan yang ingin dikomunikasikan oleh pihak pembuat atau pengiklan.

レッド：「こんにちは！僕はレッド。中はとろけるチョコレート、外はカリッとしたキャンディーだよ！」  
イエロー：「えへへ、ぼく、イエロー。あまくてやさしい性格って、よく言われるんだ〜。」  
レッド：「いやいや、性格より味の方が大事だろ？僕たち、最高のスナックってことを伝えなきゃ！」  
イエロー：「え？じゃあ、食べられちゃうの...？」  
レッド：「.....たぶん。」

(Nakano, 2018:8)

*Reddo: Konnichiwa! Boku wa Reddo. Naka wa torokeru chokorēto, soto wa karitto shita kyandī da yo!*

*Ierō: Ehehe, boku, Ierō. Amakute yasashii seikaku tte, yoku iwarerun da~*

*Reddo: Iya iya, seikaku yori aji no hō ga daiji daro? Bokutachi, saikō no sunakku tte koto o tsutaenakya!*

*Ierō: E? Jā, taberarechau no...?*

Reddo:...Tabun.

Red: "Halo! Aku Red. Di dalam aku coklat yang meleleh, dan di luar aku permen yang renyah!"

Yellow: "Hehe, aku Yellow. Katanya sih aku manis dan punya kepribadian yang lembut~."

Red: "Eh, tapi kepribadian nggak penting rasa, kan? Kita harus kasih tahu kalau kita ini camilan terbaik!"

Yellow: "Hah? Jadi... kita bakal dimakan...?"

Red: "...Mungkin."

Contoh di atas menjelaskan bahwa menurut Nakano (2018) yang termasuk dalam スポークスキャラクター (*supōkusu kyarakutā*) adalah karakter M&M's dengan tangan dan kaki dari merek coklat Amerika, Mars, merupakan contoh yang sesuai.

Jadi, istilah スポークスキャラクター (*supōkusu kyarakutā*) adalah 擬人化 (*gijinka*) yang memberikan karakteristik manusia pada non manusia atau konsep yang digunakan sebagai juru bicara, maskot, perwakilan atau representasi simbolik untuk menyampaikan pesan tertentu, sering kali untuk tujuan promosi, persuasi, atau narasi yang mewakili suatu ide.

b. 人間で表現する擬人化 (*Ningen de hyōgen suru gjinka*)

人間で表現する擬人化 (*Ningen de hyōgen suru gjinka*) adalah salah satu jenis dari teknik 擬人化 (*gijinka*), yaitu pendekatan kreatif di mana manusia secara langsung dijadikan sebagai representasi simbolik dari suatu objek, konsep abstrak, emosi, atau bahkan kelompok sosial tertentu. Dalam bentuk ini, manusia tidak sekadar memainkan peran, tetapi benar-benar mewujudkan esensi atau sifat-sifat dari hal yang diwakilinya, baik melalui penampilan, perilaku, maupun narasi yang dibangun di sekitarnya. Teknik ini sering digunakan dalam karya seni, teater, media visual, dan iklan untuk menyampaikan pesan yang lebih mendalam,

membangkitkan empati, atau memberikan kritik sosial secara halus namun kuat, dengan cara yang mampu menyentuh emosi dan pemahaman audiens secara lebih manusiawi dan reflektif.

「最近、ずっと君のポケットの中だね。僕も、もう少し外の世界を見たいよ。」  
「ふふ、でも君がいないと私、困っちゃうの。」

(Nakano, 2018:8-9)

"Saikin, zutto kimi no poketto no naka da ne. Boku mo, mō sukoshi soto no sekai o mitai yo."

"Fufu, demo kimi ga inai to watashi, komacchau no."

"Akhir-akhir ini, aku terus berada di dalam saku kamu, ya. Aku juga ingin melihat dunia luar sedikit lebih banyak."

"Hehe, tapi kalau nggak ada kamu, aku bakal kesulitan, lho."

Contoh di atas menjelaskan bahwa menurut Nakano (2018) yang termasuk dalam 人間で表現する擬人化 (*Ningen de hyōgen suru gijinka*) adalah Objek non-manusia yang diperankan oleh manusia. Aktor 松坂桃李 (*Matsuzaka Tōri*) menggambarkan benda seolah-olah hidup dan berpikir seperti manusia.

Jadi, istilah 人間で表現する擬人化 (*Ningen de hyōgen suru gijinka*) adalah bentuk 擬人化 (*gijinka*) di mana manusia itu sendiri dijadikan perwujudan simbolik dari suatu benda, ide, perasaan, atau kelompok sosial, biasanya untuk menyampaikan makna yang lebih dalam atau menyindir realitas sosial.

### c. 萌え擬人化 (*moe gijinka*)

萌え擬人化 (*moe gijinka*) merupakan salah satu varian dari teknik 擬人化 (*gijinka*), di mana suatu objek, konsep, fenomena, atau entitas abstrak diubah dan diwujudkan dalam bentuk sosok manusia, yang hampir selalu digambarkan sebagai gadis muda dengan penampilan yang imut, manis, atau menggemaskan. Ciri khas dari pendekatan ini terletak

pada penekanan aspek visual dan emosional yang dirancang untuk membangkitkan rasa simpati, kedekatan emosional, atau ketertarikan afektif dari para penonton atau pengguna. Representasi ini sering kali digunakan dalam media populer seperti anime, manga, permainan, maupun kampanye promosi, dengan tujuan untuk memperhalus citra suatu hal yang tadinya bersifat netral atau bahkan teknis, sehingga lebih mudah diterima, disukai, dan diingat oleh khalayak, terutama oleh penggemar budaya visual Jepang.

「わたしはエコモーター。走るたびに地球が笑うの。」

(Nakano, 2018:9)

"*Watashi wa eko mōtā. Hashiru tabi ni chikyū ga warau no.*"

"Aku adalah motor ramah lingkungan. Setiap kali aku berjalan, Bumi ikut tersenyum."

Contoh di atas menjelaskan bahwa menurut Nakano (2018) yang termasuk dalam 萌え擬人化 (*moe gijinka*) adalah karakter "watashi" yang merupakan kendaraan dengan merk Prius namun digambarkan sebagai gadis anime dengan gaya, dan kepribadian unik yang digambarkan melalui dialog di atas.

Jadi, istilah 萌え擬人化 (*moe gijinka*) adalah bentuk 擬人化 (*gijinka*) di mana objek, konsep, atau entitas abstrak diberikan bentuk manusia (biasanya perempuan muda) yang imut, manis, atau menimbulkan simpati, sering kali untuk mempermudah pendekatan emosional atau untuk menambahkan nilai estetika/afektif.

d. 一人称を用いた擬人化 (*Ichinshō o mochiita gijinka*)

一人称を用いた擬人化 (*Ichinshō o mochiita gijinka*) adalah salah satu bentuk dari teknik 擬人化 (*gijinka*), yang secara khusus menampilkan objek, konsep, atau bahkan bagian dari tubuh sebagai entitas yang berbicara menggunakan kata ganti orang pertama, seperti

*watashi* (aku) atau *boku* (saya). Dalam pendekatan ini, hal yang tidak memiliki kesadaran atau suara dalam realitas diperlakukan seolah-olah memiliki identitas manusia, mampu berpikir, merasakan, dan mengungkapkan perasaannya sendiri. Teknik ini sering digunakan dalam narasi sastra, iklan, atau media visual untuk menciptakan kedekatan emosional antara objek tersebut dan audiens. Dengan memberikan suara dan sudut pandang manusiawi, objek atau konsep yang tadinya bersifat pasif menjadi tampak hidup, mampu menyampaikan pesan secara langsung dan personal, serta membangun hubungan naratif yang lebih intim dan menyentuh bagi pembaca atau penonton.

「私は、CO<sub>2</sub>が嫌いです。地球を守りたいから。」

(Nakano, 2018:10)

"*Watashi wa CO<sub>2</sub> ga kirai desu. Chikyū o mamoritai kara.*"

"Aku benci CO<sub>2</sub>. Karena aku ingin melindungi Bumi."

Contoh di atas menjelaskan bahwa menurut Nakano (2018) yang termasuk dalam 一人称を用いた擬人化 (*Ichininhō o mochiita gijinka*) adalah beruang yang merujuk pada maskot atau karakter yang digunakan oleh Komatsu, yang berupa beruang kutub sebagai simbol, mungkin untuk menyampaikan kesan kuat namun ramah, atau bisa juga sebagai bagian dari kampanye CSR atau lingkungan.

Jadi, istilah 一人称を用いた擬人化 (*Ichininhō o mochiita gijinka*) adalah bentuk 擬人化 (*gijinka*) di mana suatu objek, ide, atau tubuh sendiri berbicara dengan kata ganti orang pertama seperti *watashi* (aku) atau *boku*, seolah-olah mereka adalah manusia yang memiliki kesadaran diri, perasaan, dan suara.

e. 視覚的な擬人化 (*Shikaku-tekina gijinka*)

視覚的な擬人化 (*Shikaku-tekina gijinka*) adalah bentuk dari teknik 擬人化 (*gijinka*) yang menitikberatkan pada representasi visual, di mana suatu objek, konsep, atau entitas non-manusia digambarkan menyerupai manusia melalui berbagai elemen visual seperti bentuk tubuh, gerakan, ekspresi wajah, pakaian, atau sikap yang khas manusia. Dalam pendekatan ini, aspek visual menjadi sarana utama untuk menjembatani perbedaan antara benda tak bernyawa dan makhluk hidup, sehingga objek yang awalnya tidak memiliki karakter atau kepribadian menjadi terlihat seolah memiliki kehidupan, niat, dan emosi. Teknik ini banyak digunakan dalam ilustrasi, animasi, desain karakter, dan media komunikasi visual lainnya untuk menciptakan daya tarik estetika sekaligus membangun hubungan yang lebih mudah dan akrab antara objek yang direpresentasikan dan penontonnya. Dengan menjadikan bentuk non-manusia tampil seperti manusia, penyampaian pesan menjadi lebih efektif, ekspresif, dan emosional.

虫歯よ、来い！このミントパワーでやっつけてやる！」

(Nakano, 2018:10)

"Mushiba yo, koi! Kono minto pawā de yattsukete yaru!"

"Gigi berlubang, mari lawan! Akan kuhabisi dengan kekuatan mint ini!"

Contoh di atas menjelaskan bahwa menurut Nakano (2018) yang termasuk dalam 視覚的な擬人化 (*Shikaku-tekina gijinka*) adalah sebuah iklan dari merk pasta gigi ternama Colgate yang dimana Pasta gigi digambarkan sebagai prajurit bertarung melawan “musuh” seperti bakteri dan bau mulut.

Jadi, istilah 視覚的な擬人化 (*Shikaku-tekina gijinka*) adalah bentuk 擬人化 (*gijinka*) di mana objek atau konsep non-manusia diberi wujud manusia secara visual, melalui deskripsi bentuk, gerak, ekspresi, atau penampilan yang membuatnya tampak seperti manusia atau bertindak seperti manusia.

### 1.6.2 Pendekatan Intrinsik

Penelitian ini menggunakan pendekatan unsur intrinsik yang terbagi menjadi empat, yaitu tokoh dan penokohan, plot/alur, latar dan terakhir tema dan amanat. Tokoh dan penokohan adalah orang yang mengalami peristiwa dalam cerita sedangkan penokohan adalah pembahasan untuk watak dan karakter dari tokoh. Lalu yang kedua adalah plot/alur yang merupakan urutan atau rentetan kejadian yang terjadi dalam cerita. Selanjutnya adalah latar yang dimana adalah sebuah keterangan dan acuan yang berkaitan dengan waktu, suasana dan ruang peristiwa dalam suatu karya sastra. Terakhir adalah tema dan amanat, tema adalah gagasan dalam mendasari suatu karya sastra dan amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis atau peneliti yang terdapat dalam cerita.

## 1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian sastra adalah cara yang dipilih oleh peneliti dengan mempertimbangkan bentuk, isi, dan sifat sastra sebagai subjek kajian Endraswara, (2013:8). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak mengutamakan pada angka-angka, tetapi mengutamakan kedalaman penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris. Data deskriptif adalah data dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar, bukan dalam bentuk angka-angka Semi (1993:23-24). Adapun teknik atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

### 1.7.1 Pengumpulan Data

Data diperoleh dari *tanpen Seoi Mizu* karya Ogino Anna sebagai sumber data utama dalam penelitian ini, dan data pendukung lainnya diperoleh melalui studi kepustakaan dan internet.

### 1.7.2 Analisis Data

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis, sehingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat dipecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Stilistika Sastra.

### 1.7.3 Deskripsi Data

Data yang telah dianalisis kemudian dideskripsikan secara kualitatif menggunakan narasi yang menjelaskan setiap bentuk majas depersonifikasi dan makna yang ditemukan sesuai dengan penggambaran dalam karya sastra

### 1.7.4 Kesimpulan

Setelah menganalisis data, kemudian diambil kesimpulan yang dapat menjawab semua permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah.

## 1.8 Sistematika Penulis

Adapun sistematika penulisan untuk mempermudah penyusunan dan pemahaman dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Struktur Intrinsik pada *Tanpen Seoi Mizu*.

Bab III Makna Gaya Depersonifikasi dalam *Tanpen Seoi Mizu*.

Bab IV Penutup, berisikan kesimpulan, saran untuk penelitian selanjutnya, sinopsis *Tanpen*, daftar pustaka.

