

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sastra atau kesustraan merupakan pengungkapan fakta artistik dan imajinatif sebagai manifestasi kehidupan manusia yang memiliki efek positif sebagai masyarakat (Mursal Esten 1978 : 9). Fakta artistik dan imajinatif dalam memmanifestasi kehidupan manusia dapat dilihat dalam segi norma, keadaan sosial, ekonomi dan budaya yang berkembang dalam masyarakat. Seiring dengan perkembangan kehidupan manusia, karya sastra menjadi salah satu media penyampaian dalam menampilkan fakta artistik dan imajinatif terhadap masyarakat, baik dalam syair, epos, sajak, puisi dan sebagainya,

*Light novel* adalah satu bentuk novel dikhususkan untuk remaja Jepang. *Light novel* menurut Enomoto Aki (2008: 8) adalah novel yang dapat dibaca dengan mudah dan ditargetkan bagi pembaca remaja. Berdasarkan *Raito Noberu Kanzen Yomihon* (buku bacaan sempurna *light novel*: 2007) dijelaskan bahwa *light novel* adalah novel dengan gambar anime dan manga. Artikel Light Reading dalam Web-japan (2007) menyebutkan salah satu bentuk dari novel tersebut, bentuk tersebut adalah format *Light novel*, atau bisa juga disingkat menjadi kata *ranobe* (ラノベ) yang populer di kalangan masyarakat di Jepang. Dapat disimpulkan bahwa *light novel* merupakan novel Jepang yang ditujukan untuk remaja dengan tulisan yang mudah dibaca dan dipahami, dilengkapi dengan ilustrasi anime dan manga.

Dalam perkembangan karya sastra sebagai manifestasi kehidupan manusia, salah satu aspeknya adalah penggambaran suatu idealisme dan pemikiran masyarakat tergambar dalam bentuk pola pikir positif yang ditampilkan oleh sebuah figur (merriam-webster.com:2019). Sebuah pola pikir positif yang ditampilkan oleh sebuah figur ini adalah hero/pahlawan.

Hero atau pahlawan adalah sebutan bagi seseorang yang dikagumi akan keagungannya ataupun tindakan pemberani yang dilakukannya Heroisme menurut Friedrich Nietzsche dalam *Thus Spoke Zarathustra* (1883) menyatakan bahwa di dunia modern ini, Tuhan dan konsep ketuhanan telah berhenti memberikan kehidupan itu sebuah arti, dalam kekosongan ini *übermensch*, sebutan untuk manusia unggulan dan terpilih yang akan memberikan makna baru bagi kehidupan.

Salah satu penulis Jepang yang membahas heroisme dalam karyanya adalah Sakurai Hikaru. Sakurai Hikaru merupakan penulis kolaboratif dan sekaligus pengarang cerita TYPE-

MOON, sebuah raksasa industri penerbit *Light novel* di Jepang. Sakurai merupakan mitra andalan oleh Kinoko Nasu sang direktur TYPE-MOON dalam realisasi akan ide-idenya. Karyanya seperti *Fate/Prototype* dan *Fate/Prototype Sōgin no Furagumentsu* ini merupakan cerita yang dibuat oleh Sakurai langsung berdasarkan ide dari Nasu dengan pembawaan yang unik dan berbeda. Tidak banyak yang dapat diketahui mengenai kehidupan pribadi Sakurai Hikaru selain ulang tahunnya pada 23 Januari.

Sakurai pada awalnya ia merupakan penulis yang bekerja untuk Liar-soft Company sebuah perusahaan game, *Light novel* dan visual novel erotis sejak 2004 karya-karyanya diantaranya, *Angel Bullet (2004)*, *Zettai Chikyū Boueiki Mega Laughter (2005)*, dan *Sōten no Celenaria ~What a Beautiful World (2006)*. Pada tahun 2013 menjadi penulis lepas independen maupun kolaborasi diantaranya , *Kaijin no Kara-Sher ~What a beautiful sanctuary~* tahun 2014 dengan Nitroplus, *Fate/Prototype* dan *Fate Prototype: Sōgin no Furagumentsu* tahun 2013-2014 dengan TYPE-MOON, dan *Fate/Grand Order* tahun 2015 sampai sekarang sebagai *mobile game* Jepang terlaris sepanjang masa.

*Fate/Prototype Sōgin no Furagumentsu*, merupakan *light novel* bergenre fantasi dari TYPE-MOON yang ditulis oleh Sakurai Hikaru yang dirilis pada tahun 2013. Seri ini merupakan purwarupa dari seri-seri terkenal seperti *Fate/stay night*, *Fate/stay night Unlimited Blade Works*, dan *Fate/stay night Heaven's Feel* yang laku di pasaran saat masanya berdasarkan ide cerita oleh Nasu Kinoko. Sakurai Hikaru sendiri adalah penulis cerita dibalik suksesnya rentetan seri terkenal dalam menulis cerita dan memadukan plot yang kontra dengan seri-seri sebelumnya yang dirilis TYPE-MOON.

*Fate Prototype Sōgin no Furagumentsu*, menceritakan tentang peperangan *Holy Grail War* demi mendapatkan Cawan Suci maha dahsyat pengabul keinginan. Berlatarkan di kota Tokyo tahun 1991, tujuh penyihir terpilih saling bertarung untuk memperebutkan Cawan Suci yang dapat mengabulkan keinginan mereka.

Pada novel *Fate/Prototype Sōgin no Furagumentsu*, tokoh protagonis Saber merupakan sosok pria muda yang dewasa, ideal, dan menjunjung tinggi keadilan. Identitas sebenarnya adalah Arthur Pendragon, dikenal sebagai King Arthur, raja legendaris yang mempersatukan Britain Raya dengan pedang suci *Excalibur*. Sebagai seorang Raja yang ditakdirkan untuk menyelamatkan bangsanya dari kehancuran, tokoh Saber banyak menampilkan nilai-nilai heroisme, yang ditampilkan pengarang melalui latar belakang, tindak tutur dan sikap tokoh dalam cerita. Dalam *Fate/Prototype Sōgin no Furagumentsu*, tokoh Saber tidak ragu mengabaikan tuannya yang berbuat semena-mena pada orang lain, menyelamatkan orang-orang dan anak kecil yang tidak ada hubungan dengan peperangan, dan bahkan menghargai

musuh-musuhnya dengan memberi salam dan memperkenalkan diri hingga mengambil keputusan berat dengan mengorbankan hal yang besar demi kepentingan yang lebih baik.

Hal ini menurut penulis sangat mencerminkan jiwa kepahlawanan dalam nilai-nilai heroisme, beserta alasan kisah tokoh Saber ini telah menjadi sebuah legenda akan sikap kepahlawanannya. Maka dari itu penulis menjadi tertarik untuk meneliti lebih lanjut akan heroisme yang ditampilkan oleh tokoh Saber yang dirumuskan pada rumusan masalah sebagai berikut.

## 1.2. Rumusan Masalah

Untuk membahas mengenai heroisme tokoh Saber tersebut dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur bercerita pada *light novel*?
2. Bagaimana pengimplementasian unsur-unsur heroisme pada tokoh Saber?

## 1.3. Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui dan menjelaskan secara analitis mengenai *light novel* baik dari identifikasi, komponen dan struktur bercerita pada *light novel*.
2. Dapat mengetahui dan membuktikan penggambaran atau implementasi sikap heroisme yang ditampilkan tokoh Saber.

## 1.4. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini terbagi atas dua yaitu:

### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi acuan sumbangsih terhadap peneliti akan adanya sikap heroisme yang ditampilkan dalam sebuah karya sastra berupa *Light novel* yang dapat diketahui ciri-ciri dan hubungannya sebagai komponen dalam karya sastra sebagai referensi penelitian mendatang.

### b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat membantu memberikan informasi terhadap pembaca dan masyarakat mengenai adanya ragam/ variasi media dan nilai pada sebuah karya sastra yang sangat menarik untuk diketahui dan penerapannya di masyarakat.

## 1.5. Landasan Teori

### 1.5.1. Teori *übermensch*

Heroisme menurut Friedrich Nietzsche dalam *Thus Spoke Zarathustra* (1883) menyatakan bahwa di dunia modern ini, Tuhan dan konsep ketuhanan telah berhenti memberikan kehidupan itu sebuah arti, dalam kekosongan ini *übermensch*, merupakan sebutan manusia unggulan dan terpilih, menjadi figur/sosok/symbol yang akan memberikan makna baru bagi kehidupan. Heroisme merupakan gambaran tentang kebenaran dan keadilan baru yang sifatnya sakral/ suci dan simbolis sebagai suatu sosok yang unggul dan terpilih dan memberikan suatu makna bagi kemanusiaan dalam masyarakat. Heroisme *übermensch* Nietzsche juga disebut *The Last Man* dan *New Man/Utopian concept*.

### 1.5.2. Teori *Superman*

Teori *Superman* dikemukakan oleh George Bernard Shaw yang ditampilkan dalam pentas drama populer, *Man and Superman* pada tahun 1903. Teori Heroisme Shaw terinspirasi dari filosofi Friedrich Nietzsche mengenai manusia super *übermensch* yang diadaptasi sebagai judul drama buatannya. Menurut Michael Billington pada *Man and Superman review – Ralph Fiennes masters Shaw's contrary male*, diliput pada tahun 2015 oleh *theguardian.com*, walaupun teori *Superman* terinspirasi dari *übermensch* Nietzsche, Shaw lebih menekankan pada pengaruh-pengaruh yang membuat manusia berevolusi dan berubah dikarenakan oleh seleksi alam, sehingga dapat menjadi individu yang memiliki pandangan hidup bagi diri sendiri.

### 1.5.3. Teori *Great Man* Thomas Carlyle

Heroisme menurut Thomas Carlyle dalam *On Heroes, Hero-Worship, and The Heroic in History* mengatakan bahwa sejarah dunia adalah sesuatu yang dibuat oleh biografi manusia (1841). Carlyle menjelaskan bahwa *Great Man* adalah sosok orang besar, agung, ksatria, dan pahlawan yang berattribute suci yang dapat memberikan dampak besar terhadap terbentuknya sejarah.

Sejarah universal yang diraih oleh *Great Man* tersebut merupakan cikal bakal terciptanya sejarah di dunia. Mereka adalah pemimpin, orang agung acuan pedoman, memiliki attribut suci dan seseorang yang dianggap mencapai sesuatu yang diluar pemikiran saat itu sebagai bentuk nyata dari penjelmaan dan bentuk nyata manusia agung.

### 1.5.4. Teori *Knight of Faith* Søren Kierkegaard

Heroisme menurut Kierkegaard berupa sebuah manifestasi yang disebut sebagai *Knight of Faith* sebagai seseorang yang telah meraih keyakinan penuh

dari tuhan dan kemudian bertindak bebas terpisah dari kehendaknya.

Kierkegaard membagi tiga tahapan eksistensi individual untuk menjadi *Knight of Faith* yang terdapat pada *Fear and Trembling* yakni Pribadi Estetik, Pribadi Etika, dan Pribadi Religius/Beragama.

### 1.5.5. Teori Strukturalisme

Teori strukturalisme dalam kesusastraan adalah sebuah pendekatan terhadap teks-teks sastra yang memfokuskan pada keseluruhan hubungan antara pelbagai unsur teks (Hartoko, 1986: 135-136). Hubungan yang dipelajari dapat berkaitan dengan berupa kata dan kalimat, ataupun keseluruhan yang lebih luas berupa bait dan bab, maupun luar teks yakni karya-karya lain dalam masa tertentu.

Menurut pendapat Hawkes (Pradopo, 2007:75) mengatakan strukturalisme sebagai struktur karya yang unsur-unsurnya saling berhubungan dan setiap unsur hanya mempunyai makna dalam hubungannya dengan unsur lainnya dan keseluruhannya. Maka dari itu, dalam karya sastra Strukturalisme merupakan paradigma mengenai dunia terkait dengan tanggapan dan unsur-unsur deskriptif pada karya sastra.

Menurut Jabrohim (2003:55) dalam analisis struktural suatu kesusastraan, memfokuskan pada kaidah sastra sebagai karya fiksi. Dengan demikian, pemberian makna karya sastra terhadap eksistensi karya itu sendiri, tanpa menghubungkan dengan unsur-unsur di luar karya itu sendiri. Hal ini disebabkan strukturalisme hanya membahas objektivitas dalam suatu karya sastra itu sendiri.

### 1.5.6. Teori Ikonografi

Menurut Panofsky (1955) ikonografi merupakan studi tentang mempelajari masalah subjek dalam sebuah karya seni visual. Panofsky mengatakan bahwa ikonografi bersifat deksriptif dan terklasifikasi sehingga menangkap pemaknaan pada gambar visual melalui pemaknaan primer yang terklasifikasi dari sumber-sumber literatur itu sendiri.

Menurut *The Graphic Novel* dalam *It's Written All of Your Face* (2013), ikonografi pada manga/anime Jepang dipengaruhi oleh Bapak Anime Jepang, Tezuka Osamu. Tezuka terinspirasi dari animasi Disney, sehingga merintis ciri khas animasi Jepang dengan mata besar, mulut yang tipis dan hidung yang kecil, Hal ini membuat animasi Jepang memiliki gaya yang unik dan bahkan dapat dikenali perbedaannya pada pertama kali dilihat. Seiring dengan perkembangan industri anime dan manga, ikonografi terdapat dalam berbagai genre yang

beragam sesuai kebutuhan, mulai dari background, pencahayaan, balon ekspresi, garis-garis, gradasi dan unsur warna.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang cocok dengan sumber baik dalam tuturan ataupun pernyataan penulis yang ditampilkan dalam *light novel*. Maka dari itu untuk melengkapi hal tersebut penulis menggunakan pendekatan unsur intrinsik dengan teori struktural karya sastra untuk dapat menggali dan merumuskan penelitian yakni tokoh, yang nantinya dapat dijabar dan disajikan secara deskriptif.

Adapun teknik penelitian dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data, dengan pengumpulan data melalui media *light novel*, mengidentifikasi tiap-tiap unsur yang mengindikasikan sikap heroisme tokoh.
2. Analisa data, menganalisa data-data yang dikumpulkan mengenai bukti tindakan heroisme tokoh Saber dari teori-teori heroisme dengan pendekatan Strukturalisme karya sastra.
3. Penyajian data, data yang telah dianalisa disajikan secara deskriptif sesuai dengan konteks ruang lingkup teks mengenai tokoh dan heroisme tokoh Saber.
4. Kesimpulan,, data-data yang telah disajikan kemudian disimpulkan sehingga dapat menciptakan rangkuman penelitian.

## 1.7. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini berlandaskan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas topik yang sama-sama mengenai heroisme di dalam sebuah karya sastra. Adapun penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut.

Prabowo Adhi (2012) membahas tentang Analisis *Anime Mangateki Realism* dalam *Light novel Boku wa Tomodachi ga Sukunai* menggunakan teori realisme Williams (1976 :259) dan realisme Scholess and Kellog (1967: 371) mengenai konvensi dan realisme *light novel* pada dunia nyata. Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa penulis memasukkan unsur realisme pada *light novel* sebagai pembanding dan acuan pada dunia nyata dan pembeda antara fiksi fantasi pada novel dan adanya unsur fiksi pada novel non-fiksi

Muis (2015) membahas tentang Konstruksi Heroisme dalam film American Sniper, menggunakan teori dan analisis semiotika dengan menjabarkan unsur-unsur yang ada pada pembahasan secara deskriptif dan mengidentifikasi tanda-tanda yang menindikasikan adanya tindak Heroisme dalam karya tersebut. Sehingga menghasilkan kesimpulan bahwa dalam film American Sniper khususnya dan dalam karya-karya lain , Heroisme dapat dianalisa berdasarkan tanda-tanda konotasi yang terdapat didalamnya sehingga terlihat sebab terbentuknya suatu tanda kepahlawanan.

Eldris Mirza (2013) membahas tentang nilai Heroisme dalam film Fighter dengan menggunakan teori oleh Roland Barthes dengan teori Struktural karya sastra dengan analisa karakter secara deskriptif. Sehingga dihasilkan kesimpulan bahwa terdapat nilai-nilai heroisme dalam film Fighter yang dapat dianalisa dalam teori struktural karya sastra.

Noviana (2013) membahas tentang Manifestasi Heroisme dalam Tradisi Jepang dan Jawa pada dongeng Momotaro dan epos Baratayudha dengan teori Struktural karya sastra dengan analisa karakter secara deskriptif dan kemudian dibandingkan satu sama lain. Hasil kesimpulannya bahwa terdapat persamaan nilai-nilai heroisme yang dianut oleh karakter dongeng Momotaro dan epos Baratayudha dan juga berlaku untuk tokoh-tokoh lain yang dapat dianalisa secara deskriptif.

Chorpenning (2017) membahas tentang *Heroism in Cynical Age: Tracing the Japanese Search for Communal Cohesion in the Postwar Period via the Samurai Figure in Film* dengan teori Struktural karya sastra dengan analisa karakter yang dibandingkan satu sama lain secara deskriptif. Hasil kesimpulannya adalah bahwasanya tokoh-tokoh utama pada film yang menganut heroisme lahir setelah terjadi peristiwa besar ataupun perang dalam usaha menegakkan keadilan dan menyelamatkan bangsanya,

Smirnov Oleg, Holly Arrow, Dōglas Kennett and John Orbell pada jurnal artikel *Jōrnal of Politics* oleh The University of Chicago Press tahun 2007 membahas tentang *Ancestral War and the Evolutionary Origins of "Heroism"* Mereka menggunakan metode kesetimbangan, dengan membandingkan dengan *altruisme dan komunitarianisme*. Mereka mengemukakan bahwa heroisme lahir dan berkembang secara berkala untuk waktu yang lama, keadaan mendesak seperti perang menyebabkan lahirnya Heroisme untuk waktu yang relative lama dan berkembang,

### **1.9. Sistematika Penulisan**

Skripsi/ penelitian ini terdiri dari empat bagian yang terdiri atas empat bab yang meliputi bab satu yaitu pendahuluan, berisi tentang latar belakang dan rumusan masalah dan

tujuan penelitian juga tinjauan pustaka yang berisi tentang penelitian terdahulu yang memiliki arah yang sama dalam penelitian serta landasan teori dalam penulisan karya. Bab dua berisi tentang pemaparan unsur intrinsik dalam karya. Bab tiga berisi analisis data dan rumusan masalah, data-data yang dirumuskan dianalisis dengan teori-teori dan metode yang digunakan. Bab empat sebagai bab kesimpulan yang berisi tentang hasil dari analisis penelitian yang dapat disajikan beserta penutup.

