

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial, karenanya manusia tidak dapat hidup mengandalkan sifat individualis. Manusia memiliki ketergantungan dalam pemenuhan kebutuhan sehari-harinya, sehingga mereka hidup berkelompok dalam suatu wilayah. Sebuah kelompok tersebut di dalamnya terdapat sistem kekeluargaan di mana mereka mendiami daerah tertentu dan hidup bersama dengan kelompok keluarga lain yang tinggal berdekat-dekatan. Persebaran daerah yang bermacam-macam di Indonesia itu akan memunculkan kebudayaan yang beragam. Selain di Indonesia, kebudayaan yang beragam juga dapat ditemukan di Jepang, salah satunya adalah kebudayaan kebiasaan bekerja keras dan suka hidup berkelompok.

Kesehariannya, orang Jepang dikenal sebagai orang yang suka bekerja keras dan suka hidup dalam berkelompok. Mereka berpikir jika bersama mereka akan semakin kuat, maka dari itu orang Jepang cenderung kuat keterikatannya terhadap kelompoknya. Kesetiaan mereka bisa dilihat dari sikap mereka yang lebih mementingkan kepentingan kelompok daripada kepentingan pribadinya. Davies dan Ikeno (2002:13) menyatakan kesetiaan kelompok tidak hanya terbatas di perusahaan atau di kantor saja, kesetiaan kelompok juga bisa didapati di kelompok klub olahraga, klub kesenian, kelompok ketetanggaan, kelompok kelas di sekolah, kelompok seangkatan di universitas, dan lain-lainnya.

Budaya berkelompok di dalam kehidupan Jepang disebut *shuudan shugi* (集團主義). *Shuudan shugi* berasal dari kata *shuudan* (集團) yang berarti kelompok dan *shugi* (主義) yang berarti prinsip. Hamaguchi (1994:56-60) mengatakan bahwa *shuudan shugi* merupakan konsep yang tertanam dalam diri masyarakat Jepang yang cenderung lebih menyukai bekerja secara berkelompok dengan didasari kesadaran yang tinggi untuk lebih mengedepankan kepentingan kelompok dibandingkan kepentingan pribadi. Menurut Nakane (1986:42-44) masyarakat Jepang adalah masyarakat yang mementingkan *ba*(場) yaitu kerangka di mana tempat individu berada dan hidup dalam kelompoknya. Hidup berkelompok di masyarakat Jepang tidak menonjolkan *shikaku* (資格) yaitu atribut atau status dari individu tersebut. Maksud kerangka disini adalah menunjukkan seorang individu merupakan bagian dari sebuah kelompok dengan kerangka tertentu, dan lingkungan itu mempengaruhi sikap individu. Sedangkan atribut maksudnya adalah membedakan seorang individu dengan individu lainnya berdasarkan keturunan, jenis kelamin, dan pekerjaan. Masyarakat Jepang lebih mementingkan kerangka daripada atribut.

Shuudan shugi dalam lingkungan sekolah misalnya adanya kelompok-kelompok yang terbentuk di lingkungan sekolah, seperti grup band sekolah, klub sepakbola, osis, dan lain-lainnya. Lingkungan pergaulan di Jepang seperti sekolah lebih memberatkan pada sifat berkelompok daripada individu. Peranan anak sebagai individu diakui dan dihargai tetapi derajatnya tetap sama dalam lingkungannya serta dalam kepentingan kelompok. Sebab itu seorang siswa akan menjaga dirinya agar diakui dan diterima sebagai anggota kelompok dan menjaga

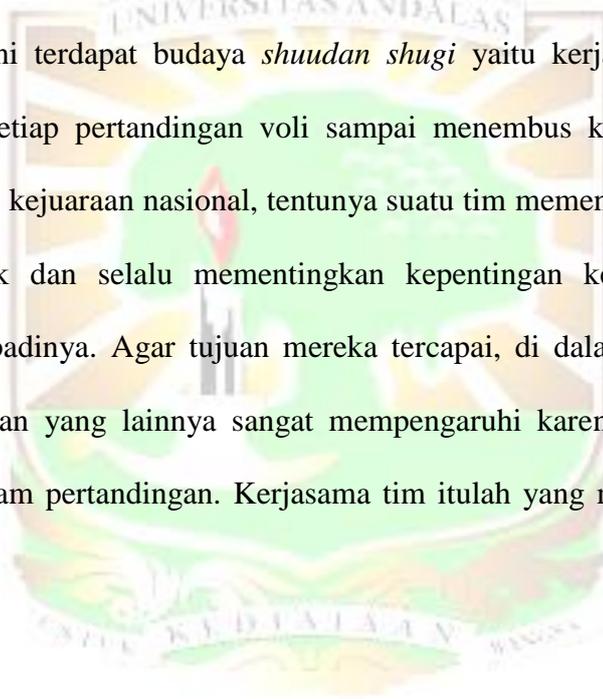
loyalitasnya sampai akhirnya kelompok tersebut menjadikan dirinya masuk ke dalam bagian terpenting di dalam kelompok.

Shuudan shugi tersebut bisa dilihat dalam karya sastra *manga Haikyuu* karya Haruichi Furudate. *Manga* (baca: man-ga, atau ma-ng-ga) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang: di luar Jepang kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. Komik adalah salah satu genre sastra dalam bentuk cerita bergambar dengan dialog-dialog yang singkat dan padat. Schoat (1983:18) mengatakan bahwa *manga* dapat berarti karikatur, kartun, komik strip, buku komikatur animasi. Menurut Boneff (1998:25) 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. Menurut Eisner (1985:56) komik menarik untuk diteliti karena komik tidak hanya menyuguhkan hiburan bagi pembaca, tapi juga mengangkat nilai-nilai sejarah dan kebudayaan suatu masyarakat yang diceritakan di dalam komik tersebut

Manga Haikyuu menceritakan tentang tim voli *Karasuno* yang dulu namanya pernah terkenal dan merupakan tim voli terhebat. Namun sekarang nama *Karasuno* sudah tidak lagi terdengar di sekolah-sekolah lain dan jarang mengikuti pertandingan, dikarenakan tidak adanya pelatih dan kurangnya anggota. Tahun ajaran baru, *Karasuno* membuka pendaftaran untuk siswa tahun pertama. Hinata Shouyo yang dulu pernah bertanding bersama Kageyama Tobio saat SMP dulu dipertemukan kembali dan sama-sama memasuki tim voli *Karasuno*. Hinata terkejut melihat Kageyama, karena mereka saling bermusuhan dan sering berlawanan hingga akhirnya bertengkar. Ketua *Karasuno*, Daichi melihat hal itu

langsung mengambil tindakan bahwa mereka tidak boleh masuk ke dalam tim sebelum mereka sepakat untuk berbaikan dan mau saling bekerja sama. Mendengar hal itu, akhirnya Hinata dan Kageyama berbaikan dan kembali masuk ke dalam tim lagi. Seiring berjalannya waktu, tim *Karasuno* akhirnya memiliki pelatih dan selalu berlatih lebih keras dari sebelumnya. Adanya pelatih tersebut membuat tim *Karasuno* mengembalikan namanya yang dulu pernah terkenal dan melakukan pertandingan voli dengan sekolah-sekolah terkenal lainnya. Mereka memiliki tekad untuk menjadi tim voli terhebat dan mencapai kejuaraan nasional.

Manga ini terdapat budaya *shuudan shugi* yaitu kerja sama tim untuk memenangkan setiap pertandingan voli sampai menembus kejuaraan nasional. Demi menembus kejuaraan nasional, tentunya suatu tim mementingkan kerjasama dalam kelompok dan selalu mementingkan kepentingan kelompok daripada kepentingan pribadinya. Agar tujuan mereka tercapai, di dalam tim voli antara satu orang dengan yang lainnya sangat mempengaruhi karena itu menentukan kemenangan dalam pertandingan. Kerjasama tim itulah yang merupakan budaya *shuudan shugi*.





(Furudate, Vol. 2 Chapter 8, 2012:198)

Hinata

: “持って “行くつて何？ どういうこと？
“motte” iku tsute nani? Dou iu koto?

Kageyama

kau akan memberikan bolanya kepadaku? Maksudnya?

:おまえはただブロックのいないところに MAX のはやさとたかさでそんでぜんりょうくすいんぐんだ。俺のトスはみなくていいボールにはあわせなくていい。

omae wa tada burokku no inai toko ni MAX no hayasato takasa de sonde zenryouku suingunda. Ore no tosu wa mina kute ii booru ni wa awasena kute ii.

Lompatlah secepat dan setinggi yang kau bisa di daerah yang tidak ada pemain bloknnya. Dan pukul bolanya sekuat tenaga. Kau tidak perlu melihat lemparanku, kau tidak perlu melihat bolanya.

Hinata

: ハア？ ボールみな着屋からあるじゃん？

ha? Booru mina kiya kara arujyan?

Hah? Aku harus melihat bolanya atau aku hanya melayang di udara kosong

Kageyama

: かもな！

kamona!

Mungkin saja!

Hinata

: おおい？

ooi?

Ooi?

Kageyama : でも、やって見たい
demo, yatte mitai
tapi,aku ingin kau mencobanya
Hinata : わかった。
wakatta.
Aku mengerti
(*Manga Haikyuu*, Volume 2)

Kutipan *manga* di atas, terlihat bahwa Kageyama mempercayakan operan bolanya kepada Hinata agar mencetak angka ke tim lawan. Meskipun Hinata terlihat ragu dengan rencana yang dibuat oleh Kageyama, tetapi Hinata merasa yakin bahwa itu akan berhasil. Percakapan antara Hinata dan Kageyama adalah sebuah perencanaan yang memerlukan kerjasama dan kepercayaan tim, dan dalam budaya Jepang itu termasuk budaya *shuudan shugi*.

Dalam penelitian ini terdapat lima volume (volume 1- volume 5) dan tiga puluh lima *chapter* pada *manga Haikyuu* karya Haruichi Furudate yang menggambarkan *shuudan shugi* (*shuudan shikou*, *shuudan seikatsu*, dan *shuudan ishiki*). Penelitian ini hanya mengambil lima volume (*tookobun*), karena dari volume 1-5 sudah bisa menjelaskan adanya budaya *shuudan shugi* yang terdapat dalam *manga* tersebut. *Manga Haikyuu* sampai saat ini masih berlanjut hingga 39 volume dan belum tamat.

Alasan mengapa peneliti memilih *manga Haikyuu* adalah karena di *manga* ini memiliki keterikatan yang sangat kuat antara satu anggota dengan anggota yang lain, mereka mau membela dan merangkul satu sama lain demi keutuhan kelompoknya. Selain itu, budaya berkelompok dalam olahraga di Jepang dan di Negara lain berbeda. Jika di Jepang, ketika suatu anggota dalam tim tidak terlalu pandai maka mereka akan selalu tetap merangkul dan mau mengajarnya agar

tetap dalam tim. Berbeda dengan Negara lain, melihat hal itu mereka langsung mengambil tindakan untuk mengeluarkannya dan mencari anggota yang baru. Hal itu membuat peneliti tertarik untuk meneliti budaya *shuudan shugi* yang terdapat dalam tim voli *Karasuno* tersebut.

2.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apa saja *shuudan shugi* pada tim voli yang tercermin dalam *manga Haikyuu* karya Haruichi Furudate.

3.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mendeskripsikan *shuudan shugi* dalam tim voli yang tercermin dalam *manga Haikyuu* karya Haruichi Furudate.

4.1 Manfaat Penelitian

Selain tujuan yang ingin dicapai, peneliti juga menginginkan hasil penelitiannya dapat memberikan manfaat bagi pembaca nantinya. Manfaat dari penelitian ini adalah agar pembaca dapat memahami lebih dalam tentang *shuudan shugi* sebagai pola hidup berkelompok, yang merupakan cara sosialisasi Jepang dalam *manga* tersebut.

Secara teoritis, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan perkembangan dan pengetahuan baru dalam ilmu sastra bahasa Jepang khususnya tentang pembahasan yang terjadi di dalam karya sastra *manga*. Serta diharapkan dapat melatih peneliti untuk menganalisis mengenai *shuudan shugi* dan menuangkannya dalam bentuk tulisan.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam mengamati *shuudan shugi*. Serta bagi pembaca dapat menjadi bahan dan sumber informasi yang berguna dan bermanfaat nantinya.

5.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian *shuudan shugi* dalam *manga Haikyuu* belum peneliti temukan sejauh ini. Namun *shuudan shugi* peneliti temukan dalam penelitian lainnya dengan objek dan judul yang berbeda . Berikut beberapa contoh yang telah peneliti kutip antara lain:

Pertama, Ricardo (2009) yang membahas mengenai konsep *shuudan shugi* terhadap tokoh utama Hanamichi dalam *manga Slum Dunk*. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dan metode deskriptif analitis. Teori yang digunakan adalah teori sosiologi sastra yang di dalamnya terdapat sosialisasi masyarakat Jepang. Penelitiannya adalah menganalisis konsep budaya *shuudan shugi* yang terdapat dalam objek yang dipilihnya. Adanya perbedaan dengan skripsi peneliti adalah teori yang digunakan. Peneliti menggunakan teori sosiologi sastra yang meneliti cerminan masyarakatnya, sedangkan Ricardo menggunakan teori sosiologi sastra yang di dalamnya terdapat sosialisasi masyarakat. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan objek *manga* dan meneliti budaya *shuudan shugi*.

Kedua, Fitriingsih (2013) yang membahas mengenai konsep *shuudan shugi* dalam manajemen perusahaan Jepang yang tercermin dalam serial drama *Hotelier*. Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Teori yang digunakan yaitu teori Sosiologi Sastra. Penelitiannya menganalisis bahwa

hubungan kerja sama kelompok di perusahaan Jepang berbeda dengan hubungan kerja kelompok di Indonesia. Di perusahaan Jepang adanya sebuah ideologi berkelompok yang disebut dengan *Group Ism* yaitu kelompok kismet yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat sehingga membuat pegawai di organisasi tersebut mampu bekerja sama dan berkomitmen. Selain *Group Ism* ada pula sistem pengambilan keputusan secara kolektif yang disebut dengan *nemawashi* (めまわし) dan konsep harmoni atau wa (わ) yang digunakan sebagai etika bisnis.

Penelitian diatas, terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian ini. Perbedaannya adalah dari objek penelitiannya, Fitriingsih meneliti bentuk budaya *shuudan shugi* yang terdapat dalam drama *Hotelier*, sedangkan peneliti meneliti bentuk budaya *shuudan shugi* dalam *manga Haikyuu*. Persamaannya adalah sama-sama meneliti budaya *shuudan shugi* yang terdapat dalam masing-masing objek.

Ketiga, Suadnyana (2015) yang membahas mengenai *shuudan shugi* dalam *manga Shinsegumi Imon Peace Maker*. Penelitian ini memahami struktur kelompok *shinsegumi* sebagai sebuah *shuudan seikatsu* dan memahami penerapan nilai-nilai *shuudan shugi*. Metode yang digunakan adalah metode dealektik dan metode deskriptif analisis dengan teknik dealektik. Perbedaan yang terdapat dalam kedua skripsi ini adalah dari metode yang digunakan, Suadnyana menggunakan metode deskriptif dengan teknik dealektik sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif yang bersifat kualitatif. Persamaannya adalah

menggunakan objek yang sama, yaitu objek *manga* dan sama-sama meneliti budaya *shuudan shugi* di Jepang.

6.1 Landasan Teori

Kebebasan sekaligus kemampuan karya sastra untuk memasukkan hampir seluruh aspek kehidupan manusia menjadikan karya sastra sangat dekat dengan aspirasi masyarakat. Ciri-ciri utama karya sastra adalah aspek-aspek estetika, tetapi secara intens karya sastra juga mengandung etika, filsafat, logika, bahkan juga ilmu pengetahuan (Ratna, 2004:337). Sastra sebagai cerminan masyarakat menelaah sampai sejauh mana sastra dianggap sebagai pencerminan keadaan masyarakat. Fungsi sosial sastra dalam hal ini ditelaah sampai seberapa jauh nilai sastra berkaitan dengan nilai sosial dan sampai seberapa jauh pula sastra dapat berfungsi sebagai alat penghibur dan sekaligus sebagai pendidikan masyarakat bagi pembaca.

Peneliti menggunakan tinjauan Sosiologi Sastra, karena peneliti membahas tema yang berkaitan dengan kehidupan sosial budaya dan kehidupan masyarakat yaitu budaya *shuudan shugi* dalam *manga Haikyuu* karya Haruichi Furudate. Sosiologi Sastra merupakan cabang penelitian sastra yang bersifat reflektif.

Penelitian ini menggunakan teori Ian Watt. Menurut Ian Watt dalam Damono (2002:5) merumuskan pendekatan sosiologi sastra melalui tiga cara :

1. Konteks pengarang. Ini berhubungan dengan posisi sosial sastrawan dalam masyarakat dan kaitannya dengan masyarakat pembaca.

2. Sastra sebagai cerminan masyarakat, sampai sejauh mana sastra dapat dianggap mencerminkan keadaan masyarakat.
3. Fungsi sosial sastra, dalam hal ini ditelaah sampai seberapa jauh nilai sastra dipengaruhi oleh nilai sosial, dan sampai seberapa jauh pula sastra dapat berfungsi sebagai alat penghibur dan sekaligus sebagai pendidikan bagi masyarakat pembaca.

Penelitian ini menggunakan teori Ian Watt tentang sastra sebagai ceminan masyarakat. Peneliti menggunakan teori ini untuk mengetahui bagaimana budaya *shuudan shugi* masyarakat Jepang dilihat dari *manga Haikyuu*. Jika dilihat dari lingkungan sekolah di Jepang, pergaulan remaja-remajanya selalu berkelompok-kelompok, salah satu alasannya adalah untuk menghindari adanya *ijime*. Mereka berpikir jika berada dalam suatu kelompok maka hidupnya akan lebih tenang dan kuat sehingga tidak ada yang berani menjahilinya, tetapi jika sendiri maka mereka merasa menjadi orang yang lemah dan tidak memiliki pembelaan dari siapa pun. Cerminan masyarakat dari siswa di Jepang tersebut merupakan bentuk *shuudan shugi* dalam kenyataannya.

7.1 Metode dan Teknik Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian ini bersifat kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan. Hasil yang didapat adalah analisis deskriptif mengenai gambaran *shuudan shugi* dalam *manga Haikyuu*.

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

1. Menentukan Objek Penelitian

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Haikyuu* karya Haruichi Furudate.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan membaca *manga* dengan teliti, kemudian memahaminya, lalu mengambil data berupa kata, frase, kalimat, gambar, serta paragraf yang ada pada *manga*.

3. Melakukan Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari bahan-bahan yang dapat membantu penelitian ini seperti buku-buku sastra dan buku tentang sosiologi sastra.

4. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis hingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat terpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Analisis data akan menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

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.

8.1 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab, yang pertama Bab I pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, dan sistematika penulisan skripsi. Bab II berisi sejarah budaya *shuudan shugi*, serta konsep *shuudan shugi*. Bab III merupakan analisis *shuudan shugi* dalam *manga Haikyuu*. Bab IV berupa kesimpulan dan saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian.

