

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Novel dalam kesusasteraan Jepang dikenal dengan *shousetsu* (小説). Novel yang jumlah halamannya banyak disebut *chouhen shousetsu* dan jumlah halaman sedikit disebut *tanpen shousetsu* (短編小説). *Tanpen* (短編) berarti novel yang ditulis dalam beberapa halaman sedangkan *shousetsu* (小説) berarti novel yang timbul sebagai suatu yang menggambarkan tentang kejadian sehari-hari masyarakat. Meskipun kejadian yang tidak nyata tetapi merupakan sesuatu yang dapat dipahami dengan prinsip yang sama dengan kehidupan sehari-hari masyarakat (Takeo, 1986: 119).

Berdasarkan penjelasan Takeo, *Neko* tergolong jenis *tanpen* karena terdiri atas beberapa halaman. *Tanpen Neko* secara spesifik lebih tergolong kepada cerita yang berisikan pesan moral yang disadurkan oleh pengarang kepada pembaca agar dapat mencontoh perilaku baik dan menjauhi perilaku buruk yang dinarasikan pengarang. Pesan moral tersebut dikemas menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik dan berterima bagi pembaca.

Karya sastra tidak terlepas dari nilai moral yang hendak disampaikan pengarang. Melalui karya sastra pengarang bebas berimajinasi dan berkarya sembari menyelipkan nilai moral yang ditujukan kepada pembaca, baik

anak-anak, remaja, maupun dewasa. Dikarenakan karya sastra merupakan bentuk refleksi kehidupan manusia maka pengarang memiliki andil untuk menyampaikan kepada pembaca keadaan lingkungan bahkan realita kehidupan pada masa karya tersebut diciptakan (Nurgiantoro, 2002:320).

Moral sengaja dituliskan pengarang tentang hal-hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan seperti budi pekerti, tingkah laku, sikap, hingga sopan santun pergaulan. Ia bersifat praktis sebab petunjuk itu ditampilkan atau ditemukan contohnya dalam kehidupan nyata sebagaimana contoh yang ditampilkan dalam cerita itu lewat sikap dan tingkah laku tokohnya (Nurgiantoro, 2002:21).

Nilai moral senantiasa terselip dalam sebuah karya sastra bahkan dalam fiksi sekalipun. Nilai moral juga berhubungan dengan nilai luhur kemanusiaan. Nilai moral dalam cerita juga berkaitan dengan cerminan pandangan pribadi pengarang yang bersangkutan terhadap bentuk penyampaian moral di dalam karyanya. Diharapkan kepada pembaca untuk mampu memahami maksud pengarang dalam cerita melalui tokoh-tokoh yang disajikan dalam karyanya (Nurgiantoro, 2002:321).

Selain berisikan tentang cerminan kehidupan manusia, nilai moral juga menyampaikan pesan religius dan kritik sosial. Pesan religius yang disampaikan pengarang melalui sebuah karya bersifat resmi dan lebih mendalam. Pesan religius lebih menjunjung tinggi nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, ibadah, hingga nurani lahiriah yang dimiliki manusia (Nurgiantoro, 2002:326).

Pesan berupa kritik sosial juga disampaikan pengarang melalui karya sastra disebabkan karena pengarang begitu peka dengan sesuatu yang mengganjal di kehidupan sosial. Banyak karya sastra yang mengkritik kehidupan manusia

diantaranya berupa isu-isu sosial, isu-isu budaya, hingga isu-isu politik. Melalui karya sastra pengarang dapat mengkritik masalah itu dan mengharapkan kepada pembaca agar peduli dengan keadaan lingkungan yang terjadi (Nurgiantoro, 2002: 330-331).

Nilai moral yang disampaikan pengarang dapat berupa penyampaian secara langsung dan tidak langsung. Bentuk penyampaian nilai moral bersifat langsung dapat dikatakan identik dengan cara pelukisan watak tokoh yang diuraikan begitu jelas sehingga pembaca mengetahui secara langsung maksud pengarang. Sedangkan bentuk penyampaian nilai moral secara tidak langsung pengarang hanya menyiratkan maksudnya secara tertulis dan mengajak pembaca untuk berpikir, namun pengarang membebaskan pembaca dalam menafsirkan nilai moral tersebut (Nurgiantoro, 2002:335-340).

Di era digital saat ini, masyarakat dimudahkan untuk mengakses berbagai jenis cerita dengan memberikan pesan-pesan moral, ditemukan, kemudian diberikan akses yang mudah untuk mencari cerita-cerita dengan varian pesan moral. Dalam dunia sastra dikenal dengan istilah *cybersastra*. *Cybersastra* muncul berawal dari komunitas-komunitas di dunia maya. *Cybersastra* berasal dari kata *cyber* dan *sastra*. *Cyber* yang tidak dapat berdiri sendiri jika tidak ada kata lain seperti *cyberspace*, *cybernate*, dan *cybernetics*. *Cyberspace* berarti ruang yang saling terjalin membentuk budaya di kalangan mereka. *Cybernate* berarti pengendalian proses menggunakan komputer. *Cybernetics* berarti mengacu pada sistem kendali otomatis, baik dalam sistem komputer (elektronik) maupun jaringan syaraf. Sehingga *cybersastra* adalah aktivitas sastra yang memanfaatkan media komputer atau internet (Endraswara, 2006:182).

Salah satu situs digital yang memanfaatkan *cybersastra* adalah *Aozora Bunko*. Diantaranya terdapat karya sastra anak yang terdapat dalam *Aozora Bunko* dengan penulis bernama Ogawa Mimei. Ogawa Mimei merupakan seorang penulis cerita, cerita anak-anak, dan dongeng. Pria kelahiran Joetsu tahun 1882 ini mulai menulis novel saat menempuh pendidikan di Universitas Waseda. Ogawa juga dikenal sebagai seorang sosialis, anarkis dan humanis, dan kisahnya menangani isu-isu politik dan realistik selama era Meiji, Taisho, dan Showa (secara kolektif 1868-1989), menunjukkan tingkat filosofis dalam bahasa yang puitis dan sederhana.

Ogawa mulai ikut mengedit majalah *Shonen Bunko* dan mulai menulis cerita anak-anak setelah menamatkan bangku perkuliahan. Dia dikenal sebagai pendiri sastra anak-anak modern. Kisah terkenalnya ialah *The Mermaid and The Res Candles* dan *The Cow Woman* (1919).

Selain berperan aktif dalam kebangkitan sastra proletar, Ogawa juga menulis cerita anak-anak. Enam volume koleksi karyanya, Ogawa Mimei 37 *Sunshū* (karya terpilih Ogawa Mimei), diterbitkan pada tahun 1925. Setelah volume diterbitkan, ia meninggalkan praktik sebelumnya dalam menulis novel dan esai dan mengabdikan dirinya untuk menulis cerita anak-anak.

Salah satunya adalah *tanpen* yang berjudul *Neko*. Cerita ini mengambil tokoh binatang dan sudut pandang orang ketiga serba tahu. *Neko*, salah satu karya yang diciptakan oleh Ogawa Mimei menceritakan keadaan tokoh kucing yang memang benar adanya di kehidupan nyata. Kisah seekor kucing betina hitam yang dibuang oleh majikannya. Karena tidak ada makanan maka dia berusaha mencari

perlindungan dan meminta kepada manusia yang berlalu-lalang demi menghilangkan rasa lapar. Terlebih kucing tersebut tengah mengandung. Tidak ditemukannya seorang manusia berhati baik yang mau menerima dia dan anak yang tengah dikandungnya, akhirnya dia pergi ke hutan dan menemukan sebuah tempat yang aman dan terpisah dari rumah penduduk.

Selang beberapa waktu, induk kucing telah mencapai waktunya untuk melahirkan. Di tempat tersebut dia melahirkan dan membesarkan tiga ekor anak. Induk kucing kembali berpikir untuk kembali hidup seperti dulu yakni hidup bersanding bersama manusia dirasa lebih aman karena lebih dilindungi. Akhirnya induk kucing membawa anaknya ke dunia luar. Namun ketika bertemu seorang manusia, dia merespon dengan tidak baik dan seolah-olah tidak mengizinkan kucing-kucing tersebut berada di rumahnya. Induk kucing merasa kecewa dan memilih pergi dari rumah manusia tersebut dan mencari tempat untuk berlindung. Induk kucing dan anaknya bertemu dengan seorang manusia lagi namun manusia tersebut menerima kehadiran induk kucing dan anaknya dan mengizinkan mereka masuk ke rumahnya. Tak hanya itu, manusia tersebut juga memanggil anak-anaknya sehingga mereka berinisiatif untuk merawat anak kucing itu. Melihat hal ini induk kucing merasa tenang lalu berdoa agar kesehatan selalu menyertai mereka.

Tanpen Neko merupakan salah satu dari karya Ogawa Mimei yang dirancang untuk anak-anak. Dalam sebuah karya sastra terdapat macam-macam jenis sastra diantaranya adalah sastra anak. Sastra anak merupakan sebuah karya yang dibaca anak-anak. Karya tersebut dipandang sebagai sastra anak jika metafora dan citra kehidupan yang dikisahkan dapat dipahami oleh anak sesuai dengan tingkat

perkembangan jiwanya. Sastra anak terdapat kisah yang tidak masuk akal menurut ukuran orang dewasa, seperti binatang yang dapat berbicara, bertingkah laku, berpikir, dan berperasaan layaknya manusia (Nurgiantoro, 2004:109).

Dunia sastra anak banyak muncul karakter binatang yang menyerupai karakter manusia, hal tersebut dikenal dengan istilah *Anthropomorphism*. *Anthropomorphism* adalah jenis yang menghubungkan perasaan dan pikiran manusia dengan binatang berdasarkan informasi dan cara berpikir (Waal, 1999:260).

Burke memberikan pendapat lain yaitu antropomorfisme melibatkan penugasan sifat manusia pada hewan atau benda. Transmogrifikasi, orang yang berubah menjadi hewan adalah kasus khusus antropomorfisme. Antropomorfisme, karakter binatang sebagai manusia dapat menambah jarak emosional bagi pembaca atau penulis atau pembicara ketika pesan cerita sangat kuat, pribadi, dan menyakitkan (Burke, 2004:207-213).

Lingkup sosial di Jepang juga mengenal aturan mengenai hubungan manusia dengan manusia. Wujud aturan tersebut dikemas dalam moral masyarakat Jepang salah satunya adalah *ganbaru*. Secara garis besar, inti daripada konsep *ganbaru* adalah semangat untuk berjuang, keuletan, kegigihan, ketabahan, dan kerja keras. Hal itu dilakukan agar tercapai tujuan akhir, dan untuk mencapai tujuan akhir tersebut *ganbaru* dibutuhkan juga semangat juang untuk tidak menyerah dan dapat bertahan dalam setiap kondisi (Allison, 1994:119-120).

Hemmi (2006:5) menjelaskan bahwa *ganbaru* yang berarti bekerja keras dan tekun dalam menghadapi kesulitan. Sifat *ganbaru* telah ditekankan oleh

masyarakat Jepang sejak usia dini di lingkungan keluarga hingga kepada sistem pendidikan di sekolah.

Sastra anak berjudul *Neko* menceritakan tentang perjuangan dan kegigihan kucing betina hitam untuk dapat hidup berdampingan lagi dengan manusia. Pengarang dengan apik menyadurkan kisah perjuangan tersebut dari sudut pandang kucing menyiratkan nilai moral yang biasa digunakan oleh masyarakat Jepang pada umumnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis hendak meneliti nilai *ganbaru* yang terkandung dalam *tanpen Neko*. Penulis tertarik untuk meneliti *tanpen* berjudul *Neko* karya Ogawa Mimei karena dalam *tanpen* tersebut memiliki nilai *ganbaru* yang hendak disampaikan oleh pengarang, namun disampaikan melalui sudut pandang kucing. Maka dari itu penulis mengambil judul untuk penelitian ini “Refleksi Nilai *Ganbaru* pada *Tanpen Neko* Karya Ogawa Mimei”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana nilai *ganbaru* yang terkandung dalam *tanpen Neko* karya Ogawa Mimei?
2. Bagaimana unsur intrinsik pada *tanpen Neko* karya Ogawa Mimei?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan nilai *ganbaru* yang terkandung dalam *tanpen Neko* karya Ogawa Mimei.
2. Mendeskripsikan unsur intrinsik *tanpen Neko* karya Ogawa Mimei.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian ini memiliki manfaat yang diharapkan dapat tersampaikan dan diterima dengan baik. Adapun manfaat dari penulisan penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penulis mengharapkan bahwa melalui penelitian ini mampu memberikan pengetahuan baru khususnya mahasiswa Sastra Jepang dalam memahami karya-karya sastra asal Jepang, baik itu mengenai unsur instrinsik dan ekstrinsik suatu cerpen serta nilai *ganbaru* yang terdapat dalam *tanpen Neko*.

2. Manfaat Praktis

Penulis mengharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Penulis juga mengharapkan untuk mampu memperkaya wawasan pembaca melalui membaca karya sastra asal negeri sakura tersebut.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini telah dilakukan penelusuran terkait penelitian yang bersangkutan tentang nilai moral. Yulianti (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Struktural dan Nilai Moral Cerpen *Te Bukuro Wo Kai Ni* Karya Niimi Nankichi” menganalisis nilai moral pada cerpen dan unsur intrinsik yang

membangun cerita. Hasil penelitian yang ditemukan adalah nilai moral pada cerpen *Te Bukuro Wo Kai Ni* Karya Niimi Nankichi yaitu kejujuran, bertanggungjawab, dan keberanian.

Persamaan dalam penelitian ini ialah menggunakan binatang sebagai tokoh utama, teori yang sama, dan menganalisis nilai moral. Namun perbedaan dari penelitian sebelumnya ialah menggunakan pendekatan sosiologi sastra, sedangkan penulis menganalisis nilai *ganbaru* pada *tanpen*.

Kusumadewi (2013) dalam skripsinya berjudul “Karakter Tokoh Utama Cerpen *Ushi wo Tsunaida Tsubaki no Ki* Karya Niimi Nankichi” menganalisis karakter tokoh utama dan menganalisis nilai moral. Metode yang digunakan oleh peneliti ialah metode *telling* (secara langsung) dan metode *showing* (secara tidak langsung). Metode tersebut merupakan karakterisasi telaah fiksi. Hasil penelitian yang ditemukan adalah peneliti dapat menganalisis karakter tokoh yang dilakukan secara langsung melalui penggunaan nama tokoh, penampilan tokoh, dan melalui tuturan pengarang melalui metode *telling*, lalu menggunakan metode *showing* untuk menganalisis karakter seorang tokoh melalui dialog dan tingkah laku tokoh tersebut dalam cerita.

Persamaan antara penelitian tersebut adalah menggunakan binatang sebagai tokoh utama dalam cerita yang diteliti. Namun yang menjadi pembeda yaitu hal yang dikaji, jika cerpen *Ushi wo Tsunaida Tsubaki no Ki* Karya Niimi Nankichi menganalisis karakter tokoh utama maka pada penelitian yang dilakukan penulis ialah menganalisis nilai *ganbaru* dan unsur intrinsik pada *tanpen*.

Syaadah (2017) dalam skripsinya berjudul “Nilai Moral dalam Cerpen *Kingyo No Otsukai* Karya Yosano Akiko” menganalisis tentang unsur pembangun dan nilai moral dalam cerpen *Kingyo no Otsukai* karya Yosano Akiko. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan pemaparan mengenai nilai-nilai moral apa saja yang terkandung dalam cerpen *Kingyo no Otsukai* karya Yosano Akiko. Hasil penelitian ini adalah ditemukan nilai moral yang selalu digunakan oleh orang Jepang, yaitu *ongaeshi*, *omoiyari*, dan *ganbaru*.

Persamaan dalam penelitian tersebut adalah menggunakan teori struktural, serta binatang sebagai tokoh utama dalam cerita. Namun yang menjadi pembeda yaitu pada “Nilai Moral dalam Cerpen *Kingyo No Otsukai* Karya Yosano Akiko”, penelitian tersebut lebih mengkonsepkan nilai moral pada cerita, sedangkan penulis menganalisis nilai *ganbaru* pada *tanpen*.

Dewi (2017) dalam skripsinya berjudul “Nilai Moral dalam Film *Anime Kuranado* (Clannad) Karya Sutradara Osamu Dezaki: Kajian Sosiologi Sastra”. Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan unsur intrinsik dan mendeskripsikan nilai-nilai moral yang terdapat dalam film *anime Kuranado* (Clannad). Metode yang digunakan peneliti ialah metode deskriptif kualitatif. Hasil analisis penelitian adalah unsur intrinsik sebagai unsur pembangun cerita dan nilai moral yang mengatur hubungan manusia dengan diri sendiri serta nilai moral yang mengatur hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial.

Persamaan dengan penelitian tersebut adalah meneliti dan mendeskripsikan unsur intrinsik dan nilai-nilai moral dalam suatu karya sastra. Namun yang

menjadi pembeda ialah objek kajian penelitian tersebut menggunakan film serta menggunakan teori sosiologi sastra.

Oktaviani (2018) dalam skripsinya berjudul “Analisis Nilai Moral dalam Novel *Beauty and Sadness* Karya Kawabata Yasunari”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai moral tokoh utama dan mendeskripsikan dampak nilai moral tokoh utama yang terkandung dalam novel *Beauty and Sadness* karya Kawabata Yasunari. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Hasil penelitiannya adalah mengungkap nilai moral pada tokoh utama yaitu nilai kejujuran, nilai keuletan, perasaan bersalah, dan nilai kesetiaan.

Persamaan dengan penelitian tersebut adalah meneliti nilai moral yang terdapat dalam cerita. Perbedaan antara penelitian sebelumnya ialah pada skripsi “Analisis Nilai Moral dalam Novel *Beauty and Sadness* Karya Kawabata Yasunari” tujuan penelitiannya adalah mendeskripsikan dampak nilai moral tokoh utama yang terkandung dalam novel *Beauty and Sadness* karya Kawabata Yasunari. Selain itu objek kajian yang digunakan pada penelitian tersebut adalah novel.

1.6 Landasan Teori

Analisis penelitian ini menggunakan teori struktural untuk menganalisis unsur intrinsik cerita dan nilai *ganbaru* yang disampaikan pengarang.

1.6.1 Unsur Intrinsik

Menurut Nurgiantoro (2002), unsur-unsur pembangun sebuah cerita kemudian secara bersama membentuk sebuah totalitas itu di samping unsur formal bahasa, masalah, banyak lagi macamnya. Secara garis besar berbagai

macam unsur tersebut secara tradisional dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Kedua unsur inilah yang sering disebut para kritikus dalam rangka mengkaji dan atau membicarakan novel atau karya sastra pada umumnya.

Lebih lanjut, unsur intrinsik (intrinsic) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik sebuah cerita adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Kepaduan antarberbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah cerita berwujud. Atau sebaliknya, jika dilihat dari sudut kita pembaca, unsur-unsur (cerita) inilah yang akan dijumpai jika kita membaca sebuah cerita. Unsur yang dimaksud untuk menyebut sebagian saja misalnya, peristiwa cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, dan lain-lain (Nurgiantoro, 2002:23).

a. Tema

Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita atau secara singkat: makna cerita. Makna cerita dalam sebuah karya fiksi novel mungkin saja lebih dari satu atau lebih tepatnya lebih dari satu interpretasi. Hal inilah yang menyebabkan tidak mudahnya kita untuk menentukan tema pokok cerita, atau tema mayor (artinya: makna pokok cerita yang menjadi dasar atau gagasan dasar umum karya (Nurgiantoro, 2002: 82).

b. Tokoh dan Penokohan

Berbicara mengenai fiksi akan terdapat istilah tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan. Tokoh dan penokohan merupakan unsur penting dalam karya fiksi. Dalam Nurgiantoro (2002:165) istilah tokoh merujuk kepada

orang atau pelaku cerita dalam sebuah cerita. Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Nurgiantoro juga membagi tokoh atas tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan antagonis, tokoh bulat dan tokoh sederhana.

c. Alur

Stanton dalam Nurgiantoro mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Plot, menurut Forster adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas (Nurgiantoro, 2002:113).

d. Latar

Latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu yang menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Abrams (1981:175) dan Stanton (1965) mengelompokkan latar bersama dengan tokoh dan plot ke dalam cerita sebab ketiga hal inilah yang akan dihadapi dan dapat diimajinasi oleh pembaca secara faktual jika membaca cerita fiksi. Unsur latar terbagi atas tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu, dan sosial. Latar merupakan sebuah kejelasan suatu peristiwa tempat dan waktu kejadian dalam cerita fiksi (Nurgiantoro, 2002:216).

e. Sudut Pandang

Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi memang milik pengarang pandangan hidup dan tafsirannya terhadap kehidupan. Namun kesemuanya itu dalam karya fiksi disalurkan lewat sudut pandang tokoh, lewat kacamata tokoh cerita (Nurgiantoro, 2002:248).

a) Sudut pandang persona ketiga: "Dia"

Penceritaan kisah menggunakan sudut pandang persona ketiga adalah pengarang sebagai orang yang tidak terlibat secara langsung dengan para tokoh dan peristiwa-peristiwa di dalam cerita. Nurgiantoro (2002:256) pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona ketiga, gaya "dia", narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama atau kata gantinya; ia, dia, mereka. Nama-nama tokoh cerita, khususnya yang utama, kerap atau terus menerus disebut, dan sebagai variasi dipergunakan kala ganti.

Sudut pandang persona ketiga mahatahu adalah cerita dikisahkan dari sudut "dia" namun pengarang atau narator memiliki kebebasan untuk menceritakan apa saja yang menyangkut tokoh tersebut. Menurut Nurgiantoro (2002:258) narator menceritakan sesuatu baik yang bersifat fisik, dapat diindera, maupun sesuatu yang hanya terjadi dalam hati dan pikiran tokoh. Bahkan ia tak hanya mampu melapor dan menceritakan kisah tentang

tokoh-tokoh saja, melainkan juga dapat mengomentari dan menilai secara bebas dengan penuh otoritas.

Sudut pandang “dia” terbatas, “dia” sebagai pengamat adalah narator yang merangkap sebagai pengarang memiliki keterbatasan dalam hal tokoh dan peristiwa-peristiwa dalam cerita. Stanton dalam Nurgiantoro (2002:259) sudut pandang “dia” terbatas seperti halnya dengan “dia” mahatahu, pengarang melukiskan apa yang dilihat, didengar, dialami, dipikir, dan dirasakan oleh tokoh cerita namun terbatas hanya pada seorang tokoh saja.

b) Sudut pandang persona pertama: “Aku”

Sudut pandang persona pertama, pengarang atau narator terlibat secara langsung dalam cerita sehingga pembaca merasa ikut terlibat merasakan secara terbatas seperti yang dirasakan oleh tokoh “aku” tersebut. Menurut Nurgiantoro (2002:262) dalam pengisahan cerita narator adalah seseorang ikut terlibat dalam cerita. Ia adalah si "aku" tokoh yang berkisah mengisahkan kesadaran dirinya sendiri, *self-consciousness*, mengisahkan peristiwa dan tindakan yang diketahui, dilihat, didengar, dialami, dan dirasakan, serta sikapnya terhadap orang (tokoh) lain kepada pembaca.

“Aku” tokoh utama merupakan sudut pandang persona pertama dengan pengarang sebagai tokoh utama cerita yang menceritakan seluruh cerita. Menurut Nurgiantoro (2002:263) sudut pandang teknik ini, si "aku" mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, baik yang bersifat batiniah, dalam diri sendiri maupun fisik hubungannya dengan sesuatu yang di luar dirinya.

“Aku” tokoh tambahan merupakan sudut pandang persona pertama dengan pengarang sebagai bukan tokoh utama dalam cerita. Menurut Nurgiantoro (2002:264) tokoh "aku" hadir untuk membawakan cerita kepada pembaca sedang tokoh cerita yang dikisahkan itu kemudian "dibiarkan" untuk mengisahkan sendiri berbagai pengalamannya.

c) Sudut pandang campuran

Penggunaan sudut pandang campuran merupakan pengarang atau narator menggunakan sudut pandang yang lebih dari satu dalam cerita. Menurut Nurgiantoro (2002:266) penggunaan sudut pandang dalam sebuah novel mungkin saja lebih satu teknik. Pengarang dapat berganti-ganti dari teknik yang satu ke teknik yang lain untuk sebuah cerita yang dituliskannya. Kesemuanya itu tergantung dari kemauan dan kreativitas pengarang, bagaimana mereka memanfaatkan berbagai teknik yang ada demi tercapainya efektivitas penceritaan yang lebih.

f. Amanat

Amanat dan moral pada hakikatnya merupakan bagian penting yang ingin disampaikan oleh pengarang terutama dalam sastra anak. Menurut Nurgiantoro (2002:320) moral seperti halnya tema, dilihat dan segi dikhotomi bentuk isi karya sastra merupakan unsur isi. Ia merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca, merupakan makna yang terkandung dalam sebuah karya, makna yang disarankan lewat cerita. Moral kadang-kadang diidentikkan pengertiannya dengan tema walau sebenarnya tidak selalu menyaran pada maksud yang sama.

1.6.2 *Ganbaru*

Kawagishi (2011) dalam buletinnya, makna *ganbaru* juga memiliki makna yang cukup dekat dengan beberapa kata penyemangat dalam bahasa Inggris seperti *good luck* (semoga berhasil), *take it easy* (santai aja), *do your best* (lakukan yang terbaik), *hang in there* (tetap bertahan), *keep it up!* (teruskan!), *don't give up* (jangan menyerah), *keep fighting* (terus berjuang) (Kawagishi, 2011: 15-16).

Inti daripada konsep *ganbaru* secara garis besar adalah semangat untuk berjuang, keuletan, kegigihan, ketabahan, dan kerja keras. Hal itu dilakukan agar tercapai tujuan akhir dan untuk mencapai tujuan akhir tersebut *ganbaru* dibutuhkan, juga semangat juang untuk tidak menyerah dan dapat bertahan dalam setiap kondisi (Allison, 1994:119-120).

Kenji (1994:204) dalam Kamus Bahasa Jepang-Bahasa Indonesia, makna *ganbaru* diartikan sebagai bertahan, dan berusaha gigih. Kemudian dalam jurnalnya, Hemmi (2006:5) menjelaskan bahwa:

“‘Ganbaru’ means ‘to try hard’, and endure the hardships. Making an effort despite the pain it may involve seems to be an in built aesthetic need fostered at home and in the education system at a very early age in Japan.”

“Ganbaru berarti berusaha keras, dan menahan kesulitan. Berusaha terlepas dari rasa sakit itu mungkin diperlukan merupakan kebutuhan estetika dalam membangun yang diasuh di rumah dan dalam sistem pendidikan pada usia dini di Jepang.”

Berdasarkan kutipan di atas, *ganbaru* yang berarti bekerja keras dan tekun dalam menghadapi kesulitan. Sifat *ganbaru* telah ditekankan oleh masyarakat Jepang sejak usia dini di lingkungan keluarga hingga kepada sistem pendidikan di sekolah.

Rice (1995:46) mengatakan bahwa kata *ganbaru* merupakan sebuah kata yang paling lazim digunakan di Jepang. *Ganbaru* yang selalu diartikan sebagai ‘pantang menyerah’ dan ‘melakukan yang terbaik’. Sehingga kata *ganbaru* merupakan kata-kata penyemangat bagi masyarakat Jepang ketika merasa patah semangat.

Menurut Mente (2009:71) *ganbaru* merupakan sebuah pola pikir yang mengarah pada pentingnya menggunakan kata *ganbaru* yang berarti gigih untuk bertahan dan tidak pernah menyerah. Setiap saat dalam hal apapun yang bersifat menuntut diharapkan untuk berani, dilakukan dengan usaha yang terbaik, dan untuk tidak menyerah apapun yang terjadi.

Menurut Fruhstuck dalam Marsha (2012:27-28) mengungkapkan bahwa konsep *ganbaru* dalam masyarakat Jepang yaitu tidak menyerah, bertahan, keteguhan, keuletan, melakukan yang terbaik, kegigihan, tabah, dan semangat berjuang. Selain itu, untuk mencapai tujuan akhir *ganbaru* dibutuhkan juga semangat juang untuk tidak menyerah dan dapat bertahan dalam setiap kondisi.

Makna *ganbaru* sangat banyak dan beragam berdasarkan pemikiran pendapat ahli di atas. Secara garis besar makna tersebut masih sama namun cara pengaplikasian dan konsep yang dimaksudkan berbeda, sehingga penulis mengambil benang merah dari makna *ganbaru* tersebut yaitu pantang menyerah, melakukan yang terbaik, bertahan, tabah, dan kerja keras.

1.7 Metode Penelitian

Suatu penelitian ilmiah diperlukan metode dan teknik penelitian agar penelitian lebih terarah dan terstruktur karena keduanya merupakan alat penting dalam sebuah penelitian.

1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada *tanpen Neko* adalah metode studi kepustakaan. Pertama-tama penulis membaca *tanpen Neko* yang terbit tahun 1937 diambil melalui situs *Aozora Bunko* kemudian memahami isi *tanpen* tersebut dan mencari nilai moral *ganbaru* yang begitu menonjol dalam *tanpen* tersebut. Data berupa narasi dan dialog tokoh kemudian mencari dan membaca referensi yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Data yang didapat terdiri atas dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari membaca *tanpen Neko* sedangkan data sekunder adalah data yang menjelaskan tentang objek penelitian tersebut.

2. Penganalisisan Data

Data yang telah terkumpul dikategorikan kemudian dianalisis dengan menggunakan teori struktural dan nilai *ganbaru* yang terdapat pada *tanpen Neko*. Data yang terkumpul kemudian dianalisis sehingga masalah dan tujuan penelitian akan tercapai. Data disajikan dengan cara memberikan pemahaman dan penjelasan mengenai refleksi nilai *ganbaru*. Data disajikan dengan dikelompokkan berdasarkan kategori pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah, pembahasan, dan metode yang digunakan.

Hasil yang didapat adalah analisis deskriptif mengenai refleksi nilai *ganbaru* pada *tanpen Neko* karya Ogawa Mimei.

3. Penyimpulan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu memaparkan dan memecahkan suatu masalah dengan mendeskripsikan atau menggambarkan keadaan subjek ataupun objek penelitian berdasarkan pada fakta yang ada. Melalui metode deskriptif penelitian ini memaparkan kutipan-kutipan yang berkaitan dengan nilai *ganbaru* dan unsur intrinsik yang terdapat pada *tanpen*. Hasil data disajikan setelah dilakukan analisis data.

1.8 Sistematika Penulisan

Agar mampu menyajikan hasil penelitian dengan baik dan terstruktur maka penulisan hasil laporan penelitian disajikan dalam bentuk sistematika sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 Unsur Intrinsik, berisi tentang yang berisi tentang teori-teori maupun konsep-konsep dasar dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori struktural yang digunakan untuk menganalisis *tanpen*.

Bab 3 Pembahasan *tanpen Neko*, akan menganalisis nilai *ganbaru* yang terdapat dalam *tanpen Neko* karya Ogawa Mimei.

Bab 4 Penutup, berisi tentang simpulan hasil penelitian *tanpen Neko*. Lalu diikuti dengan daftar pustaka.

