

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Jepang dikenal memiliki cerita bergambar yang disebut *manga*. *Manga* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai komik. Komik merupakan ilustrasi bergambar yang disandingkan dengan gambar lainnya dalam urutan yang disengaja, untuk menyampaikan informasi dan untuk menghasilkan respon estetika kepada pemirsa (McCloud, 1994:9)

Robin E. Brenner menjelaskan di dalam bukunya *Understanding Manga and Anime* (2007:121), *manga* memiliki beberapa genre, salah satunya *Slice of Life* yang memiliki beberapa tema yaitu, kehidupan keluarga, cerita sekolah, murid sempurna melawan pemalas yang riang, olahraga dan kompetisi, melodrama remaja, intimidasi, dan bunuh diri. Di Jepang, salah satu komik populer yang bertema olahraga adalah *Yowamushi Pedaru* karya Watanabe Wataru. Komik *Yowamushi Pedaru* pertama kali diserialisasikan oleh *Weekly Shounen Champion* pada tahun 2008. Pada tahun 2014 *Yowamushi Pedaru* masuk dalam nominasi *Tezuka Osamu Cultural Prize "Reader Award"* ke-18. Di tahun 2015 *Yowamushi Pedaru* memenangkan kategori *Best Shounen Manga* dalam *Kodansha Manga Awards* ke-39 ([Http://www.animenewsnetwork.com/](http://www.animenewsnetwork.com/)).

Yowamushi Pedaru menceritakan seorang anak laki-laki yang bernama Onoda Sakamichi. Onoda adalah seorang penggemar *anime* dan *manga*. Di tahun awal SMA-nya Onoda ingin memasuki klub penelitian *anime* dan *manga*, namun sayangnya klub tersebut ditutup dikarenakan tidak adanya anggota. Untuk membuka kembali klub penelitian *anime* dan *manga* Onoda diharuskan mencari

anggota sebanyak empat orang oleh gurunya. Onoda sangat bersemangat dalam mencari anggota untuk klub, karena ia sangat ingin memiliki teman yang juga menyukai *anime* dan *manga*.

Di saat sedang mencari anggota untuk klub, Onoda bertemu dengan seorang siswa bernama Imaizumi Shunsuke. Imaizumi melihat Onoda yang sedang melewati jalan belakang sekolah yang merupakan tanjakan yang memiliki kemiringan yang curam. Onoda melewati jalan ini dengan hanya menggunakan sepeda biasa. Imaizumi yang merupakan seseorang yang menekuni balap sepeda sejak kecil menjadi penasaran dengan Onoda yang bisa melewati tanjakan sulit itu hanya dengan menggunakan sepeda biasa. Mendengar hal tersebut Imaizumi menantang Onoda untuk bertanding sepeda di tanjakan tersebut. Awalnya Onoda tidak ingin bertanding, namun Imaizumi memberikan penawaran kepada Onoda. Jika Onoda menang, Imaizumi akan bergabung dengan klub penelitian *anime* dan *manga*. Sebelum pertandingan, Imaizumi terkejut ketika Onoda berkata bahwa ia sudah terbiasa pergi ke Akihabara yang berjarak 45 km. Onoda menempuh jarak tersebut hanya dengan menggunakan sepedanya sejak ia kelas tiga SD. Pada pertandingan itu Onoda hampir mengalahkan Imaizumi walau hanya menggunakan sepeda biasa.

Onoda yang telah terbiasa bersepeda dengan jarak yang jauh sejak kecil, tanpa sadar sudah mulai merasa senang dalam bersepeda, namun hal ini disadarinya setelah bertemu Imaizumi Shunsuke. Setelah bertanding dengan Imaizumi, Onoda mulai merasakan sesuatu yang berbeda dengan perasaannya saat bersepeda. Hal ini juga semakin diperkuat setelah Onoda bertemu dengan Naruko

Shoukichi di Akihabara dan pulang bersama ke Chiba. Berikut merupakan salah satu kutipan ketika Onoda bertanding dengan Iwaizumi dalam komik *Yowamushi Pedaru*.



小野田 : は...は...は...かもしれないっ...!!
まわりの風景とかスピードが何キロとか今まで気にしたことなかったけど
全力で走るとすごいペースなのか!?
うわ 28km... 29 km!

今泉 : サイコン
サイクルコンピューターだ
めやすに使えおまえのにもつけといてやる

小野田 : ありがとうございます今泉くん
ちょっとモビルスーツのコックピットぽくなった
数字がたくさん

(Watanabe, 2008: Volume 1 halaman 124)

Onoda : *Ha...hayaikamoshirenai...!!*
Mawari no fuukeitoka supiiido ga nani kirotoke imamade ki ni shitakotonakattakedo.
Zenryouku de hashiru to sugoi peesunanoka!?
Uwa 28km...29km!

Imaizumi : *Saikon*
Saikuru konpyuutaada
Meyasu ni tsukae

Omae no ni mo tsuketoiteyaru
Onoda : Arigatou Imaizumi-kun
Chotto mobirusuutsu no kokkupitto pokunatta
Suuji ga takusan

Onoda : Mu...mungkin saja cepat!!
Selama ini aku tidak pernah memikirkan pemandangan sekitar dan seberapa kecepatanku
Apakah sehebat itu kecepatannya jika dengan kekuatan penuh!?
Wow, 28 km...29 km!

Imaizumi : *Cycom*
Ini *cyclocomputer*
Dipakai sebagai pedoman
Kau juga pakai ini

Onoda : Imaizumi, terimakasih
Terlihat seperti kokpit di *mobile suit*
Angkanya banyak sekali

Pada kutipan di atas, Onoda yang selama ini tidak pernah memikirkan seberapa cepat ia dalam bersepeda, terlihat sangat terkejut dengan kecepatannya saat bersepeda. Onoda terlihat senang saat ia mengetahui bahwa kecepatannya mencapai 29 km/jam. Memiliki kecepatan yang tinggi saat bersepeda menjadikan Onoda mulai menyadari senangnya dalam bersepeda.

Penelitian ini membahas tindakan bermotivasi tokoh Onoda Sakamichi dalam bersepeda. Motif pada kata motivasi adalah kondisi seseorang yang mendorong untuk mencari suatu kepuasan atau mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi merupakan istilah yang lebih umum yang menunjuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam individu, tingkah laku yang ditimbulkannya, dan tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan (Sobur, 2010:267). Penelitian ini menganalisis pengaruh kebutuhan-kebutuhan yang terpenuhi tokoh Onoda Sakamichi terhadap motivasi bersepedanya dengan menggunakan teori hierarki kebutuhan Maslow.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana unsur instrinsik dalam komik *Yowamushi Pedaru* karya Watanabe Wataru?
2. Apa saja kebutuhan tokoh Onoda Sakamichi yang terpenuhi berdasarkan teori hierarki kebutuhan Maslow dalam komik *Yowamushi Pedaru* karya Watanabe Wataru?
3. Bagaimana pengaruh kebutuhan yang terpenuhi terhadap motivasi bersepeda tokoh Onoda Sakamichi dalam komik *Yowamushi Pedaru* karya Watanabe Wataru?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab permasalahan dalam rumusan masalah, yaitu:

1. Menjelaskan unsur instrinsik dalam komik *Yowamushi Pedaru* karya Watanabe Wataru.
2. Menganalisis kebutuhan tokoh Onoda Sakamichi dengan teori hierarki kebutuhan Maslow dalam komik *Yowamushi Pedaru* karya Watanabe Wataru.
3. Menjelaskan pengaruh kebutuhan yang terpenuhi tokoh Onoda Sakamichi terhadap motivasinya bersepeda dalam komik *Yowamushi Pedaru* karya Watanabe Wataru.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada analisis tindakan motivasi tokoh Onoda Sakamichi dalam komik *Yowamushi Pedaru* hanya pada

volume 1-27 karya Watanabe Wataru yang merupakan awal Onoda Sakamichi memasuki sekolah hingga memasuki klub balap sepeda dan mengikuti pertandingan nasional Inter High.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis adalah:

Manfaat teoritis di bidang keilmuan adalah penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu kesusastraan sehingga dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya, terutama yang menggunakan teori hierarki kebutuhan Maslow.

2. Manfaat praktis adalah:

Penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk memaparkan tindakan motivasi tokoh utama dalam komik *Yowamushi Pedaru* serta menjadi pertimbangan dan masukan dalam penelitian karya sastra lain yang dikaji dengan teori hierarki kebutuhan Maslow.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan kepustakaan dilakukan untuk melihat orisinalitas sebuah karya ilmiah. Berdasarkan tinjauan kepustakaan yang telah dilakukan melalui tinjauan pustaka dan media internet, sejauh jangkauan peneliti belum ada penelitian mengenai tindakan bermotivasi tokoh Onoda Sakamichi dalam komik *Yowamushi Pedaru* menggunakan teori hierarki kebutuhan Maslow. Berikut beberapa penelitian yang terkait dengan teori hierarki Maslow.

Penelitian Kartika Nurul Nurgrahini, merupakan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul komik *Kepribadian dan Aktualisasi Diri Tokoh Utama dalam Novel Supernova Episode Partikel Karya Dewi Lestari* di tahun

2014. Penelitian ini meneliti mengenai aktualisasi diri pada tokoh utama yang bernama Zarah menggunakan teori hierarki kebutuhan Maslow. Kesimpulan yang ditemukan dalam penelitian yaitu Zarah yang ingin menemukan Firaz, ayahnya demi menemukan kebenaran asal mula kehidupan di alam semesta dan keinginannya menjadi fotografer profesional.

Penelitian Rian Cahyadi, mahasiswa Universitas Andalas dengan judul skripsinya *Motivasi Tindakan Tokoh Mashiro Moritaka dalam Komik Bakuman Karya Oba Tsugumi Analisis Psikologi Sastra* tahun 2016. Penelitian ini mengenai motivasi tindakan tokoh Mashiro Moritaka dalam komik *Bakuman* dengan teori hirarki kebutuhan Maslow. Hasil penelitian motivasi tindakan tokoh Mashiro Moritaka yaitu, tindakan menyatakan perasaan, tindakan bersosialisasi, tindakan membuat komik, tindakan berusaha meraih penghargaan, tindakan melanjutkan membuat serial komik.

Penelitian Muhammad Arif, mahasiswa Universitas Andalas dengan judul *Tingkah Laku Bermotivasi Tokoh Kagami Taiga Dalam Komik Kuroko no Basuke Karya Fujimaki Tadatoshi* tahun 2017. Penelitian ini membahas tingkah laku bermotivasi tokoh Kagami Taiga dalam komik *Kuroko no Basuke* menggunakan teori hierarki Maslow. Hasil penelitian tingkah laku bermotivasi tokoh Kagami Taiga yaitu makan dengan porsi banyak dan melakukan berbagai macam latihan, tingkah laku mengatasi rasa takut terhadap anjing dan bersikap tenang dalam keadaan sulit, tingkah laku menjaga persaudaraan dengan Himuro Tatsuya dan kerjasama dalam tim, tingkah laku membalas perlakuan buruk dan percaya diri untuk menang, serta tingkah laku meningkatkan teknik bermain basket dan menjuarai kompetisi basket.

Berdasarkan tinjauan kepustakaan yang dilakukan dari ketiga penelitian yang dijadikan rujukan, teori yang digunakan memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu, teori hierarki kebutuhan Maslow yang digunakan untuk menganalisis tindakan bermotivasi tokoh Onoda Sakamichi dalam komik *Yowamushi Pedaru* karya Watanabe Wataru.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian pada komik *Yowamushi Pedaru* ini, peneliti menggunakan metode kualitatif.

1. Pengumpulan data

Teknik yang digunakan adalah studi kepustakaan. Data yang diperoleh terbagi atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari komik *Yowamushi Pedaru* sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel, serta sumber internet.

2. Analisis data

Data dianalisis dengan teori hierarki kebutuhan menurut Abraham Maslow untuk mempermudah penganalisan objek kajian.

3. Penyajian hasil analisis

Data disajikan secara deskriptif, yaitu dengan cara menjelaskan analisis data serta kesimpulan dari analisis.

1.8 Landasan Teori

Penelitian yang dilakukan pada komik *Yowamushi Pedaru* menggunakan teori motivasi tinjauan psikologi sastra pada tokoh utama. Walgito (2004:10) mengemukakan bahwa psikologi merupakan suatu ilmu yang meneliti serta mempelajari tentang perilaku atau aktivitas-aktivitas yang dipandang sebagai

manifestasi dari kehidupan psikis manusia. Menurut Wundt, psikologi tidak hanya dapat digunakan untuk mengkaji tingkah laku manusia di dunia nyata, tetapi juga dapat digunakan untuk mengkaji karya sastra sebagaimana merupakan ciptaan manusia, yang di dalamnya juga terdapat tokoh-tokoh yang merupakan refleksi dari manusia itu sendiri. Psikologi dan sastra memiliki hubungan, yang mana kedua ilmu ini sama-sama mempelajari manusia. Hanya saja sastra mempelajari manusia sebagai ciptaan pengarang, sedangkan psikologi mempelajari manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan (Endraswara, 2003:99).

Psikologi sastra merupakan salah satu jenis kajian sastra yang digunakan untuk membaca dan menginterpretasikan karya sastra, pengarang karya sastra dan pembacanya dengan menggunakan berbagai konsep dan kerangka teori yang ada dalam psikologi (Wiyatmi, 2011:6). Psikologi sastra ditopang oleh tiga pendekatan. *Pertama*, pendekatan tekstual, yang mengkaji aspek psikologis tokoh dalam karya sastra. *Kedua*, pendekatan reseptif-pragmatik, yang mengkaji aspek psikologis pembaca sebagai penikmat karya sastra yang terbentuk dari pengaruh karya yang dibacanya, serta proses resepsi pembaca dalam memahami karya sastra. *Ketiga*, pendekatan ekspresif, yang mengkaji aspek psikologis sang penulis sebagai pribadi maupun wakil masyarakatnya (Endraswara, 2003:97). Pada penelitian ini digunakan pendekatan tekstual sebagaimana yang dikatakan oleh Endraswara.

Penelitian ini menganalisis tindakan bermotivasi dengan peneliti menganalisis kebutuhan-kebutuhan dasar dari tokoh Onoda Sakamichi dalam komik *Yowamushi Pedaru* yang menjadi pengaruh dari tindakan bermotivasi yang dilakukan oleh tokoh Onoda Sakamichi. Terdapat teori mengenai kebutuhan

dalam diri manusia yang dijelaskan oleh Maslow dalam bukunya *Motivation and Personality* (1970).

Teori hierarki kebutuhan Maslow terbagi dalam lima kebutuhan, yaitu:

a. Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan ini mencakup kebutuhan terhadap oksigen, air, protein, garam, gula, kalsium, bergerak, istirahat, tidur, mengeluarkan kotoran, menghindari bahaya dan penyakit, serta berhubungan seks. Maslow yakin ini semua merupakan kebutuhan-kebutuhan individual.

b. Kebutuhan Rasa Aman

Jika kebutuhan fisiologis sudah terpenuhi barulah kebutuhan kedua ini akan muncul. Akan muncul keinginan menemukan situasi yang aman, stabil, dan terlindungi. Perlahan-lahan akan menginginkan struktur dan tatanan. Dilihat secara negatif, terdapat rasa takut dan kecemasan.

c. Kebutuhan Cinta dan Rindu

Ketika kebutuhan fisiologis dan rasa aman telah terpenuhi, kebutuhan ketiga akan muncul. Seseorang mulai merasa butuh teman, kekasih, anak dan bentuk hubungan berdasarkan perasaan lainnya. Secara negatif, seseorang merasa cemas akan kesendirian dan kesepian.

d. Kebutuhan Harga Diri

Ketika ketiga kebutuhan sebelumnya terpenuhi, seseorang akan mencari harga diri. Maslow mengatakan bahwa ada dua bentuk kebutuhan terhadap harga diri, bentuk yang lemah dan yang kuat. Bentuk yang lemah adalah kebutuhan untuk dihargai orang lain, kebutuhan terhadap status, kehormatan, kemuliaan, perhatian, reputasi,

apresiasi bahkan dominasi. Sementara bentuk yang kuat adalah kebutuhan untuk percaya diri, kompetensi, kesuksesan, independensi, dan kebebasan.

e. Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan ini mencakup hasrat untuk terus-menerus mewujudkan potensi diri, keinginan untuk “menjadi apa yang Anda bisa”.

Kebutuhan ini lebih merupakan persoalan menjadi sempurna, menjadi diri yang sebenarnya.

Teori hierarki kebutuhan Maslow ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan tokoh Onoda Sakamichi. Dari kebutuhan-kebutuhan tersebut akan dibagi, kebutuhan mana saja yang memberikan pengaruh terhadap tindakan bermotivasi tokoh Onoda Sakamichi dalam komik *Yowamushi Pedaru* karya Watanabe Wataru.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I pendahuluan berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, landasan teori dan sistematika penulisan. Bab II membahas tokoh penokohan Onoda Sakamichi dalam komik *Yowamushi Pedaru*. Bab III merupakan analisis dari tindakan bermotivasi tokoh Onoda Sakamichi dalam komik *Yowamushi Pedaru*. Bab IV yang berisikan kesimpulan dan saran.