

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Kesusastraan Jepang sudah ada sejak zaman Jodai (794), dimana saat itu sastra terdiri atas dua bentuk yaitu tulisan dan lisan. Sastra adalah bagian dari kesenian yang merupakan salah satu unsur dari kebudayaan. Sastra lahir karena adanya dorongan dasar manusia untuk mengungkapkan isi hatinya ataupun pikiran terhadap setiap masalah. Sastra (*sanskerta: shastra*) merupakan kata serapan dari bahasa sansekerta ‘Sastra’, yang berarti “ teks yang mengandung instruksi” atau “pedoman”, berasal dari kata dasar ‘sas’ yang berarti “instruksi” atau “ajaran” dan “tra” yang berarti “alat” atau “sarana”. Dalam bahasa Indonesia kata ini biasa digunakan untuk merujuk pada “kesusastraan” atau sebuah jenis tulisan yang memiliki arti atau keindahan tertentu.

Teeuw, dalam bukunya *Sastera dan Ilmu Sastera* (2003:19) menyebutkan, “Ilmu sastra menunjukkan keistimewaan, barang kali juga keanehan yang mungkin tidak dapat kita lihat pada banyak cabang ilmu pengetahuan lain, yaitu bahwa objek utama penelitiannya tidak tentu malahan tidak karuan”. Jadi sastra bisa diartikan sebagai kumpulan alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instruksi atau pengajaran. Sedangkan sebagai karya seni tidak mudah untuk memberikan batasan yang jelas tentang definisi sastra.

Sastra bukan mencakup seputar tulisan yang bermakna seni saja juga mencakup banyak hal termasuk didalamnya adalah budaya. Seperti yang

dikatakan Jacob Sumardjo dan Saini K.M serta Melani Budianta, hasil karya dan aktifitas seni, maka tidak akan lepas hubungan dengan ekspresi serta penciptaan. Sastra sesungguhnya merupakan hasil kebudayaan. Kata kebudayaan berasal dari bahasa sanskerta *buddhayah*, bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal jadi secara sederhana kebudayaan dapat diartikan sebagai keseluruhan gagasan, karya dan akal budi manusia yang diciptakannya dengan sengaja dan terus dikembangkan demi kepentingan, kebutuhan, kesejahteraan, kedamaian, kemakmuran, kepuasan hidupnya (Tjahjono, 1988:20).

Pada masa modern ini banyak sekali karya-karya sastra yang bermunculan. Hasil kreatif para penulis tentunya telah memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi perkembangan sastra. Karya-karya sastra sendiri yang umum yaitu puisi, prosa dan drama dan lain-lain. Hasil karya sastra berupa prosa adalah novel, cerpen, cerita bergambar atau lebih dikenal dengan komik dan *Manga* di Jepang. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan teknologi manusia, karya sastra klasik berkembang, berubah, dan bergeser ke arah yang lebih modern. Karya sastra bergeser menjadi *Manga*, begitu juga *Manga* bergeser ke *Anime*. Di abad ke-21 masyarakat terbiasa menikmati atau mengapresiasi suatu karya dengan mudah. Cerita-cerita rakyat bisa diapresiasi melalui sarana sinetron atau film layar lebar. (<http://www.jpf.or.id/artikel/budaya/transformasi-anime-dalam-era-kontemporer>. diakses 02 Januari 2015).

Karya-karya sastra mempunyai dua unsur pembangun, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik karya sastra meliputi tema, amanat, alur, penokohan, latar, dan sudut pandang. Unsur ekstrinsik meliputi latar

belakang penciptaan seperti keadaan masyarakat, ekonomi, sosial, politik dan pengarang. Penokohan dan latar adalah unsur cerita yang terpenting untuk memberikan ciri khas tertentu pada sebuah *Manga* dan membangkitkan ketertarikan pada pembaca. Latar tidak hanya merupakan tempat bermain sebuah kejadian, melainkan juga harus bisa membangun karakter para tokoh-tokohnya. Jadi latar dan tokoh merupakan suatu kesatuan integral sehingga mampu memberikan kesan ke dalam hati pembacanya.

Tulisan *Manga* dalam kanji 漫画 dalam hiragana, まんが; dalam katakana マンガ merupakan sebutan bagi komik dalam bahasa Jepang. Kadang pula kata *Manga* tersebut khusus diperuntukan pada komik buatan Jepang (komik selain produk Jepang tetap disebut komik). *Manga* merupakan suatu hasil karya budaya populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk cerita. Orang yang menggambar *Manga* disebut *Mangaka* (漫画家). *Manga* menyajikan cerita khayalan-khayalan yang disajikan dikaitkan dengan realita keseharian. Seperti situasi belajar di sekolah, tentang kota, dan hal lainnya. Dalam setiap karyanya, para *Mangaka* selalu menghasilkan *Manga* yang dapat menggugah perasaan pembacanya. Kemampuan *Mangaka* menciptakan, membuat *Manga*, tidak ada salahnya bila diteliti dalam hal teknik dan gaya penggambaran dari *Mangaka-mangaka* lain. (<http://kompas.com/2011/12/31/kebudayaan-jepang-manga-anime-426850.html>. Diakses pukul 17:43, minggu, 22 November 2015).

Selain itu *Manga* pun banyak yang di adaptasi menjadi sebuah film drama, salah satunya yaitu *Manga Bambino!* Karya seorang *Mangaka* Sekiya Tetsuji,

Drama televisi “Bambino” diputar di Jepang pada tanggal 18 April 2007 – 27 Juni 2007. Drama televisi ini merupakan sebuah tayangan populer yang mengangkat tema komedi, percintaan, horor, cerita detektif dan masih banyak lainnya. Drama televisi Jepang yang biasanya tampil dalam 4 musim dalam jangka waktu 3 bulan yang biasanya ditayangkan sekitar jam 9 – 11 malam. Drama televisi Jepang selalu mengikuti alur musim yang terbagi menjadi 4 musim yaitu drama musim dingin antara Januari-Maret, drama musim semi April-Juni, drama musim panas Juli-September, dan drama musim gugur Oktober-Desember.

Drama televisi “Bambino!” yang merupakan adaptasi dari sebuah komik populer yang ditulis oleh Sekiya Tetsuji, menceritakan tentang seorang pemuda Jepang bernama Ban Shogo yang ingin mencoba kemampuannya di Tokyo untuk menjadi seorang *Chef* (koki/juru masak) di restoran Italia yang terkenal yang bernama Bacanale. Sebelumnya pemuda tersebut sudah mengurus sebuah restoran kecil di kota asalnya, dengan percaya diri pada kemampuannya dia pun diterima di Bacanale. Percaya diri dan penuh semangat merupakan hal yang sangat baik dimiliki oleh pemuda ini, akan tetapi hal tersebut justru menjadi bumerang bagi dirinya di dalam lingkungan kerja baru. Para senior di restoran yang tidak menyukai sikap pemuda tersebut karena keinginannya yang ingin langsung menjadi *chef* di restoran tersebut dan kurangnya rasa hormat pada senior-seniornya menyebabkan terjadinya konflik antara pemuda tersebut dengan para seniornya. Akan tetapi perlahan-lahan pemuda tersebut dapat menyesuaikan diri dan mulai memahami bahwa lingkungan kerja dalam sebuah restoran terkenal sangatlah berbeda dengan yang ia bayangkan. Pemuda itu akhirnya mau memulai

karirnya dari bawah diawali dengan *waiters*, *assistant chef*, *private waiters* (seseorang yang secara khusus melayani seorang tamu *VIP* atau istimewa) dan akhirnya berhasil dipromosikan sebagai seorang *Chef*. Cerita dalam drama televisi “Bambino!” merupakan salah satu contoh fenomena struktur lingkungan kerja di Jepang, terdapat keinginan untuk langsung memperoleh suatu posisi yang diinginkan tanpa memulai karir itu sendiri dari bawah, dan memperoleh respon yang keras dari rekan dan senior dalam lingkungan kerja. Banyak hal yang menarik untuk dikaji dalam drama televisi “Bambino!” ini, perihal hirarki dalam generasi muda Jepang kurang mendapat respon karena generasi muda memiliki pandangan kemampuan seseorang yang menentukan kedudukan seseorang, pola pikir lingkungan kerja yang mulai berubah, yaitu hubungan sesama kolega dan hubungan dengan atasan mulai bergeser ke arah hubungan kerja budaya barat, kondisi lapangan pekerjaan di Jepang yang mulai menaikkan standarnya ditengah gempuran persaingan bisnis yang ada di Jepang sehingga standar menjadi kunci sukses adalah sebuah usaha, dan sikap profesionalisme di Jepang yang sangat dituntut oleh setiap organisasi atau perusahaan. (<http://www.jpff.or.id>. Bambino! 1 [Sekiya Tetsuji] .html. diakses 16 Juni 2015).

Setelah penulis membaca Manga Bambino! dan menonton drama Bambino! penulis tertarik untuk membandingkan Manga dengan Drama Bambino! dari segi alur, latar dan tokoh. Sebelumnya pernah ada yang membahas Manga Bambino! ini oleh Saudara Suhardi Yohari dalam skripsi yang berjudul *Hirarki dalam Lingkungan Kerja Jepang, dalam Drama TV “Bambino!”*, tetapi beliau membahas Manga Bambino ini dari sisi tokoh utama saja. Oleh karena itu

penulis akan membedah dari sisi lain Manga dan Drama Bambino ini, yaitu dari unsur intrinsik dalam Manga dan Drama Bambino. Keunggulan dari Manga Bambino! menurut penulis adalah Manga ini terdiri dari 197 *Chapters* yang terbagi dalam 2 Jilid, sedangkan untuk Drama Bambino ini terdiri dari 11 episode yang setiap episode drama tersebut berdurasi kurang lebih 1 jam atau 60 menit. Adapun kesulitan penulis dalam penelitian ini adalah, penulis harus membaca terlebih dahulu semua *chapters* dalam *Manga Bambino!* untuk mengetahui beberapa perbedaan pada unsur intrinsik. Kemudian dilanjutkan dengan menonton *Drama Bambino!* untuk mencari perbedaan pada unsur instrinsik.

1.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam sebuah penelitian sangatlah penting. Dengan adanya pembatasan masalah penelitian dapat menjadi lebih terarah sehingga permasalahan akan menjadi lebih mudah dipahami dan tidak melebar pada hal-hal yang sebenarnya ada di luar penelitian ini. Ruang lingkup penelitian ini akan dibatasi pada unsur intrinsik dalam kedua drama dan manga tersebut. Unsur-unsur intrinsik yang akan dibandingkan dalam penelitian ini adalah alur, tokoh, latar.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membedah perbedaan antara *Manga Bambino!* dan *Drama Bambino!* melalui analisa terhadap tokoh, latar dan alur.

1.4 Metode dan Pendekatan

Metode yang akan penulis gunakan adalah metode deskriptif komparatif, karena penulis akan mencoba memaparkan terlebih dahulu kata-kata atau gambar-gambar yang ada pada *Manga Bambino!* dan *Drama Bambino!*. Menurut Nawawi metode deskriptif adalah pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. (Siswanto dalam buku metode penelitian sastra 2010:56).

Topik yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah mengenai alur, tokoh dan latar cerita *Manga Bambino!* dengan *Drama Bambino!*. Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini agar terstruktur dan sistematis, penulis menggunakan deskriptif analisis.

Metode komparatif adalah penelitian yang bersifat membandingkan. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Pada penelitian ini variabelnya masih mandiri tetapi untuk sample yang lebih dari satu atau dalam waktu yang berbeda.

“ Menurut Nazir (2005: 58) penelitian komparatif adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisa faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya fenomena tertentu. “

Jadi penelitian komparatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membandingkan 2 kelompok atau lebih dari suatu *variable* tertentu.

Keunggulan metode ini adalah sebagai berikut :

a. Metode komparatif dapat mensubstitusikan metode eksperimental karena beberapa alasan :

- Jika sukar diadakan kontrol terhadap salah satu faktor yang ingin diketahui atau diselidiki hubungan sebab akibatnya.

Apabila teknik untuk mengadakan *variable control* dapat menghalangi penampilan fenomena secara normal ataupun tidak memungkinkan adanya interaksi secara normal.

Penggunaan laboratorium untuk penelitian untuk dimungkinkan, baik karena kendala teknik, keuangan, maupun etika dan normal.

Dengan adanya teknik yang lebih mutakhir serta alat statistik yang lebih maju, membuat penelitian komparatif dapat mengadakan estimasi terhadap parameter-parameter hubungan kausal secara lebih efektif.

Kelemahan penelitian komparatif disamping keunggulan-keunggulan, penelitian komparatif mengandung kelemahan-kelemahan, antara lain :

Karena penelitian komparatif sifatnya *ex post facto*, maka penelitian tersebut tidak mempunyai *control* terhadap *variable* bebas. Peneliti hanya berpegang pada penampilan *variable* sebagaimana adanya, tanpa kesempatan mengatur kondisi ataupun mengadakan manipulasi terhadap beberapa *variable*. Karena itu, si peneliti diharapkan mempunyai cukup banyak alasan dalam mempertahankan hasil hubungan-hubungan kausal yang ditemukan, dan dapat mengajukan hipotesa-hipotesa saingan untuk membuat justifikasi terhadap kesimpulan-kesimpulan yang ditarik.

b. Sukar memperoleh kepastian, apakah faktor-faktor penyebab suatu hubungan kausal yang diselidiki benar-benar relevan.

- c. Karena faktor-faktor penyebab bukan bekerja secara merdeka, tetapi saling berkaitan antara satu dengan lain, maka interaksi antarfaktor-faktor tunggal sebagai penyebab atau akibat terjadinya suatu fenomena sukar diketahui. Bahkan akibat dari faktor ganda, bisa saja dikarenakan oleh faktor di luar cakupan penelitian yang bersangkutan.
- d. Ada kalanya dua atau lebih faktor memperlihatkan adanya hubungan, tetapi belum tentu bahwa hubungan yang diperlihatkan adalah hubungan sebab akibat. Mungkin saja hubungan *variable* tersebut dikarenakan oleh adanya keterkaitan dengan faktor-faktor lain di luar itu. Di lain pihak, andai katapun telah diketemukan bahwa hubungan antara faktor-faktor adalah hubungan sebab akibat, tetapi masih sukar untuk dipisahkan, faktor mana sebagai penyebab dan faktor mana yang merupakan akibat.
- e. Mengkategorisasikan subjek dalam dikhotomi (misalnya dalam kategori demokrasi dan otoriter, pandai bodoh, tua-muda, dan sebagainya) untuk tujuan perbandingan dapat menjurus kepada pengambilan keputusan dan kesimpulan yang salah akibat kategori-kategori dikhotomi yang dibuat mempunyai sifat kabur, bervariasi, samar-samar, menghendaki *valuejudgement* dan tidak kokoh. Tujuan dari penelitian komparatif menurut Dra. Aswani Sudjud (dikutip Suharsimi Arikunto, 2006:267) adalah untuk menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda-benda, tentang orang, tentang prosedur kerja, tentang ide-ide, kritik terhadap orang lain, kelompok, terhadap suatu ide atau prosedur kerja. Dapat juga membandingkan kesamaan pandangan dan perubahan-perubahan pandangan orang, grup atau Negara terhadap kasus, terhadap orang, terhadap peristiwa atau terhadap ide-ide.

1.5 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan ini terbagi menjadi empat bab yang masing-masing babnya terdiri dari beberapa sub-sub bab sebagai berikut.

Bab I, Pendahuluan, dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang masalah, lalu tujuan penelitian, serta organisasi penulisan.

Bab II, Struktur Manga dan Drama. Bab ini terdiri dari alur, tokoh dan latar *Manga Bambino!* dan *Drama Bambino!*.

Bab III, Perbedaan dalam Manga *Bambino!* dan *Drama Bambino!*.

Bab IV, Merupakan hasil kesimpulan dari hasil analisis sesuai dengan tujuan penelitian.

