

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sudah banyak orang berusaha mendefinisikan sastra dari berbagai sudut pandang, namun semua definisi itu tidak bisa menggambarkan apa itu sastra. Satu hal yang pasti, sastra merupakan hasil kreasi berdasarkan luapan emosi yang mampu mengungkapkan aspek estetis. Menurut Melani Budianta dalam buku *Teori Kesastraan* (1989:3) Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni. Sastra adalah seni, dalam seni banyak unsur kemanusiaan yang masuk di dalamnya (Jakob Sumarjo, Saini, 1986:1).

Secara etimologi, sastra berasal dari bahasa Latin, yaitu *litterature* (*litera* = huruf atau karya tulis). Sedangkan dalam bahasa Indonesia, sastra berasal dari bahasa sansekerta *sa-* yang berarti mengajar, memberi petunjuk atau instruksi, dan *-tra* yang merupakan akhiran berarti alat atau sarana. Jadi sastra bisa diartikan sebagai kumpulan alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku intruksi atau pengajaran. Sedangkan sebagai karya seni tidak mudah untuk memberikan batasan yang jelas tentang definisi sastra. Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, tahun 1988, pada halaman 786 menyebutkan bahwa sastra (Partini Sardjono, 1992:1) adalah:

1. Bahasa (kata-kata, gaya bahasa) yang dipakai di kitab-kitab (bukan bahasa sehari-hari).

2. kesusatraan, karya tulis, yang jika dibandingkan dengan tulisan lain memiliki berbagai ciri keunggulan. Seperti keaslian, keartistikan, keindahan dalam isi dan ungkapannya, drama, epik, dan lirik.
3. kitab suci (Hindu), (kitab) ilmu pengetahuan.
4. pustaka, kitab primbon (berisi) ramalan, hitungan, dan sebagainya.
5. tulisan, huruf.

Melihat definisi di atas, pengertian sastra sebenarnya juga mengalami perluasan arti. Sastra bukan mencakup seputar tulisan yang bermakna seni saja juga mencakup banyak hal termasuk di dalamnya 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 2013).

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 (<http://jelajahduniabahasawordpress.com/2011/04/13/unsur-intrinsikdanekstrinsik-karya-sastra>). diakses 04 Januari 2013. 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 (baca: ma-ng-ga, atau man-ga) merupakan sebutan bagi komik (kadang disebut pula *komikku* コミック), 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.

Sejarah *Manga* sendiri dimulai sejak masa pendudukan di Amerika, termasuk komik yang dibawa ke Jepang oleh tentara Amerika dipengaruhi oleh televisi, film dan kartun Amerika. Semua itu masuk ke Jepang pada masa pendudukan Jepang (1945-1952) dan pasca pendudukan sekitar tahun 1952-1960. Saat itu militer dan ultranasionalis di Jepang membangun kehidupan politik serta ekonomi. Ledakan kreativitas terjadi pada masa tersebut dengan hasil-hasil karya mereka, diantaranya adalah hasil karya pelopor *Mangaka*. Seperti Osamu Tezuka dengan hasil karyanya *Astro Boy* dan Machiko Hasegawa dengan hasil karyanya *Sazae-San*. Majalah-majalah *Manga* Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul yang terdiri dari 30-40 halaman majalah (satu *chapter*/bab). Saat itu majalah tersebut mempunyai tebal berkisar antara 200 hingga 850 halaman.

Setelah itu perkembangan *Manga* berjalan sangat pesat. *Manga-Manga* yang telah dimuat di majalah itu akan dikumpulkan dan dicetak dalam bentuk buku berukuran biasa, yang disebut *Tankobon* atau kadang dikenal sebagai istilah volume. *Manga* dalam bentuk ini biasanya dicetak di atas kertas berkualitas tinggi dan berguna buat orang-orang yang malas atau tidak mau membeli majalah-

majalah *Manga* yang terbit mingguan yang memiliki beragam campuran cerita atau judul. Dari bentuk *Manga*, *Tankoobon* biasanya diterjemahkan ke dalam bahasa-bahasa lain di negara-negara lain seperti Indonesia.

*Mangaka Mezon Ikkoku* adalah Rumiko Takahashi (高橋留美子), Rumiko Takahashi lahir di Nigata, 10 Oktober tahun 1957. Memenangkan penghargaan *Shogakukan Manga Award* pada tahun 1980 dan tahun 2001 (penerbit *Manga* terbesar di Jepang). Salah satu *Manga* hasil karyanya yang disenangi oleh masyarakat Jepang yaitu *Manga* berjudul *Mezon Ikkoku* sebuah roman komedi. Pada isi cerita *Manga Mezon Ikkoku* terdapat kesamaan kisah dengan kehidupan masyarakat Jepang saat itu. Pada tahun 1986 *Manga* (漫画) tersebut dirilis dalam serial *Anime* dengan judul yang sama yaitu *Mezon Ikkoku*.

*Anime* adalah sebutan untuk kartun-kartun Jepang. *Anime* juga dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan, bergerak, dan dapat ditonton. *Anime* berbeda dengan kartun-kartun produksi Disney misalnya, yang targetnya kebanyakan adalah anak-anak. *Anime* justru mentargetkan filmnya kepada remaja dan dewasa (<http://kompas.com/2011/12/31/kebudayaan-jepang-manga-anime-426850.html>. Diakses pukul 17:43, minggu, 22 November 2012).

Karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kata *Anime* berasal dari bahasa Inggris *animation* ditulis dengan menggunakan huruf katakana アニメーション disingkat menjadi アニメ (*Anime*). *Anime* adalah *Animasi* khas Jepang, yang biasanya ditayangkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai macam lokasi

dan cerita, yang ditunjukkan pada beragam pencinta *Anime* . Penayangan *Anime* ada kalanya mengikuti *Manga-Manga* yang telah populer di negara Jepang maupun di luar Jepang. Salah satunya yaitu *Manga Mezon Ikkoku* hingga menjadi *Anime Mezon Ikkoku*.

*Mezon Ikkoku* menceritakan tokoh Yusaku Godai berusia 20 tahun seorang ronin (pelajar yang gagal, mengikuti ujian untuk masuk ke Universitas) dari kalangan keluarga yang tidak kaya. Berwajah tampan, setia, baik hati, tidak tegas, memiliki daya khayal yang tinggi, pecundang, lalai, sering dimanfaatkan untuk keuntungan penghuni lain di *Mezon Ikkoku* seperti makan gratis, kamar Godai menjadi tempat pesta setiap saat. Ia jatuh cinta pada Kyoko Otonashi pada pandangan pertama, tetapi tidak berani untuk mengungkapkan perasaan cintanya. Banyak hal konyol dilakukan Godai. Cinta, pengalaman hidup merubah Godai menjadi dewasa dan layak mendampingi Kyoko Otonashi.

Kyoko Otonashi adalah manajer apartemen berusia 22 tahun seorang janda muda, cantik, terlihat manis, sopan dan mempunyai sisi menakutkan bila cemburu maupun marah. Penghuni *Mezon Ikkoku* memanfaatkan sifat pecemburu ini, Kyoko kadang menyangkal bila dalam keadaan cemburu. Kyoko sangat mencintai mendiang suaminya bernama Souichiro (guru SMA khusus wanita di sekolahannya Kyoko) yang meninggal 6 bulan setelah menikah. Keadaan seperti ini memacu semangat Godai, termotivasi untuk menghapus kesedihan yang dialami Kyoko. Seiring waktu berjalan Kyoko menyukai Godai dan pada saat itu Kyoko ada kesempatan untuk memilih tokoh lain yang lebih sempurna yaitu Mitaka Shun.

Setelah penulis membaca *Manga Mezon Ikkoku* dan melihat *Anime Mezon Ikkoku* penulis tertarik untuk membandingkan *Manga* dengan *Anime Mezon Ikkoku*, dari segi alur, tokoh, dan latar

## **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 padahal-hal yang sebenarnya ada di luar penelitian ini. Pada karya tulis ini masalah akan dibatasi pada persamaan dan perbedaan alur, tokoh, dan latar dalam *Manga* dengan *Anime Mezon Ikkoku* karya Rumiko Takahashi.

## **1.3 Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persamaan dan perbedaan alur, tokoh dan latar *Manga Mezon Ikkoku* dengan *Anime Mezon Ikkoku* karya Rumiko Takahashi.

## **1.4 Metode dan Pendekatan**

Metode berasal dari kata *methodos*, bahasa latin, sedangkan *methodos* itu sendiri berasal dari akar kata *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti menuju, melalui, mengikuti, sesudah, sedangkan *hodos* berarti jalan, cara, arah. Dalam pengertian yang lebih luas metode dianggap sebagai cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab-akibat.

Menurut Todorov metode deskriptif adalah metode yang bertujuan memberikan perolehan realitas yang diteliti apa adanya. (Aminuddin, 2011:123) dalam buku Pengantar Apresiasi Karya Sastra.

Menurut M. Atar Semi (1990: 24) metode deskriptif adalah data terurai dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar, bukan dalam bentuk angka-angka. Data pada umumnya berupa pencatatan, foto-foto, rekaman, dokumen, catat-catatan resmi, bukan dalam angka-angka.

Menurut Nawawi metode deskriptif adalah pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagai mana adanya Siswantoro dalam buku metode penelitian sastra (2010:56).

Topik yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah mengenai alur, tokoh dan latar cerita *Manga Mezon Ikkoku* dengan *Anime Mezon Ikkoku*. Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini agar berstruktur dan sistematis, penulis menggunakan metode deskriptif analisis.

Pendekatan yang digunakan dalam karya tulis ini adalah pendekatan komparatif. Secara etimologis pendekatan berasal dari kata *appropio* (Latin), *approach* (Inggris), yang diartikan sebagai jalan dan penghampiran (Ratna, 2004:53). Menurut Rene Wellek & Austin Warren pengertian komparatif adalah:

*The term 'comparative' literature has covered and still covers rather distinct fields of study and groups of problems. Sense of 'comparative' literature confines it to the study of relationships between two or more literature this is the use established by the flourishing school of French comparative headed by the late Fernand Baldensperger and gathered around the Revue de literature compare*

Komparatif dibatasi pada pembelajaran mengenai hubungan antara dua atau lebih. Hasil ini ditetapkan oleh sekolah pengembangan yang dipimpin oleh Fernand Baldensperger dan bersama Revue. istilah komparatif meliputi dan masih membedakan bidang-bidang studi dan masalah.

(Rene Wellek & Austin Warren 1949:46).

Menurut Reaske pendekatan komparatif adalah pendekatan yang dilaksanakan dengan jalan membandingkan sesuatu dengan yang lain, baik yang sama atau berbeda. Aminuddi (2011:167) dalam buku Pengantar Apresiasi Karya Sastra.

### **1.5 Organisasi penulisan**

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

Bab I, pendahuluan, dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang masalah, kemudian pembatasan masalah, lalu tujuan penelitian yang berisi untuk apa penelitian dilakukan, berikutnya metode dan pendekatan penelitian, serta organisasi penulisan.

Bab II, struktur Manga dan Anime. Bab ini terdiri dari alur, tokoh, dan latar *Manga Mezon Ikkoku* dan *Anime Mezon Ikkoku*.

Bab III, persamaan dan perbedaan struktur *Manga* dan *Anime Mezon Ikkoku*.

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