

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sastra adalah Seni. Dalam seni banyak unsur kemanusiaan yang masuk di dalamnya, khususnya perasaan, sehingga sulit diterapkan untuk metode keilmuan. Metode keilmuan adalah suatu cara dalam memperoleh pengetahuan yang berupa rangkaian prosedur tertentu guna mendapatkan jawaban tertentu dari pernyataan tertentu pula (*Stanley M.Honer Dan Thomas C. Hunt, 1968:72*). Perasaan, semangat, kepercayaan, keyakinan sebagai unsur sastra sulit dibuat batasannya (*Jakob Sumardjo, 1986:1*).

Sastra itu sendiri telah berkembang mengikuti perkembangan zaman. Berdasarkan jenisnya, sastra dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yakni sastra imajinatif dan sastra non-imajinatif.

- Ciri sastra imajinatif adalah karya sastra tersebut lebih banyak bersifat khayali, menggunakan bahasa yang konotatif dan memenuhi syarat-syarat estetika seni.
- Ciri sastra non-imajinatif adalah karya sastra tersebut lebih banyak unsur faktualnya daripada khayalinya, menggunakan bahasa yang cenderung denotatif dan memenuhi syarat-syarat estetika seni (*Jakob Sumardjo, 1986:17*).

Manfaat membaca sastra dan mempelajari sastra adalah : (1) untuk menunjang

ketrampilan berbahasa, (2) meningkatkan pengetahuan sosial-budaya, (3) mengembangkan rasa-karsa, dan (4) pembentukan watak dan kepribadian (*Prof. Drs. M. Atar Semi*, 1993: 194).

Dalam karya sastra, ada yg disebut fiksi. Fiksi, sering pula disebut cerita rekaan, ialah cerita dalam prosa, hasil olahan pengarang, berdasarkan pandangan, tafsiran dan penilaiannya tentang peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi, ataupun pengolahan tentang peristiwa-peristiwa yang hanya berlangsung dalam khayalannya (*Simposium*, 1966: 117).

Pada rumusan di atas jelas bahwa fiksi itu bisa berupa suatu penceritaan tentang tafsiran atau imajinasi pengarang tentang peristiwa yang pernah terjadi atau hanya terjadi dalam khayalannya saja. Yang perlu ditekankan disini adalah, bahwa fiksi itu tidak dapat tidak harus berbicara tentang pengalaman manusia. Kalaupun pernah muncul cerita-cerita fabel, namun binatang yang digambarkan itu harus berwujud simbolis dari pengalaman hidup manusia (*Prof. Drs. M. Atar Semi*, 1993: 31).

Karena sastra berkembang mengikuti perkembangan zaman, maka penulis akan membicarakan beberapa bentuk sastra tradisional :

1. Cerita Rakyat

Cerita Rakyat adalah suatu cerita yang pada dasarnya disampaikan secara lisan. Tokoh-tokoh cerita atau peristiwa-peristiwa yang diungkapkan dianggap pernah terjadi di masa lalu atau merupakan suatu kreasi atau hasil rekaman semata yang terdorong oleh keinginan untuk menyampaikan

pesan atau amanat tertentu, atau merupakan suatu upaya anggota masyarakat untuk memberi atau mendapatkan hiburan atau sebagai pelipur lara.

2. Dongeng

Dongeng adalah cerita khayal atau fantasi yang mengisahkan tentang keanehan atau keajaiban sesuatu seperti menceritakan tentang asal mula suatu tempat atau suatu negeri, atau mengenai peristiwa-peristiwa yang aneh dan menakjubkan tentang kehidupan manusia atau binatang. Bila yang didongengkan itu menyangkut tentang hal ikhwal kejadian, sifat, atau tingkah laku binatang, dongeng itu biasanya disebut *fabel*.

3. Epos dan Mitos

Epos adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa latin yang berarti cerita kepahlawanan atau wiracerita. Istilah mitos (*mythos*) berasal dari bahasa latin yang artinya adalah “perkataan” atau “cerita”. Kata atau istilah mitos ini lazimnya diartikan sebagai suatu cerita tradisional mengenai peristiwa gaib dan kehidupan dewa-dewa. Mitos lebih bersifat hikayat atau cerita suci untuk mengungkapkan hal kejadian dunia, manusia dewa-dewi, ritus, dan kultus. Epos dan mitos bukan fiksi dan bukan pula dongeng, tetapi sejarah mengenai kenyataan yang disebabkan oleh isi dan kesuciannya. Isinya menyangkut suatu peristiwa yang benar-benar terjadi atau diyakini sebagai suatu kebenaran yang pernah berlangsung pada masa silam,

sehingga ia dapat memberi spirit, kepercayaan, dan kesatuan sikap dalam ritual (*Prof. Drs. M. Atar Semi, 1993: 79*).

Bila membicarakan tentang imajinasi dalam seni. Berarti membicarakan sesuatu yang kompleks yang berada di dalam pikiran, suatu angan, suatu pengalaman jiwa yang dijadikan dasar ciptaan karya seni. Suatu ciptaan akan dapat dikatakan baik apabila ciptaan itu sanggup mewujudkan pengalaman jiwa ke dalam bentuk yang konkrit. Imajinasi dapat dikatakan sebagai suatu hasil kreativitas berpikir (*Prof. Drs. M. Atar Semi, 1993 : 96*). Tujuan Sastra adalah mengajari kita tentang kehidupan, untuk menyiarkan nilai-nilai manusiawi (*Peter Barry 2010: 19*). Dan dengan simbolik sesuatu yang abstrak bisa dijadikan lebih konkrit, dan dengan simbolik dapat pula memberikan kesan yang dalam dan pengalaman yang luas tentang sesuatu keadaan atau hal yang mempunyai sifat bermacam-macam. Simbolik pada dasarnya ialah kiasan, tetapi isinya lebih luas, tidak hanya menggantikan benda atau hal yang disimbolkan saja, tetapi juga memberi tambahan konotasi (*Prof. Drs. M. Atar Semi, 1993: 133*).

Ketika penulis masih berumur 8 tahun, penulis sering menonton televisi yang pada setiap hari Minggu sering menayangkan *anime-anime* Jepang di salah satu stasiun televisi. *Anime* merupakan acara yang menarik bagi anak-anak. Acara tersebut sering ditunggu-tunggu pada saat itu karena penulis sangat suka menonton *anime* Jepang yang sangat menghibur. Salah satu *anime* yang penulis sukai adalah *anime* yang berjudul *Dragon Ball*. Saat itu *anime* tersebut sangat populer di Indonesia.

Ketika penulis mulai beranjak dewasa, *anime* yang berjudul *Dragon Ball* sempat menyita perhatian penulis. *Dragon Ball* adalah sebuah *anime* Jepang yang dibuat oleh *Akira Toriyama* dari tahun 1984 sampai 1995. *Anime Dragon Ball* menceritakan tujuh buah bola kristal yang tersebar di seluruh dunia, bola tersebut berwarna jingga yang terdapat pola bintang di dalamnya, apabila seseorang berhasil mengumpulkan tujuh buah *Dragon Ball* maka akan muncul dewa naga yang mampu mengabulkan sebuah permintaan apa saja, bahkan termasuk menghidupkan orang mati. Pada saat itu yang menjadi perhatian penulis adalah tokoh naga yang disebut *Shenlong* yang muncul dalam *Anime Dragon Ball* digambarkan sebagai dewa.

Naga tersebut hewan yang besar, tampak kuat, panjang seperti ular, dan dipuja layaknya dewa. Tampak peran dewa naga sangat penting dalam *Anime Dragon Ball*. Sang dewa naga memiliki kekuatan yang tidak dimiliki oleh manusia.

Begitu pula ketika penulis duduk di bangku SMA, sempat membaca cerita tentang *Urashima Tarou* yang merupakan cerita rakyat Jepang. Dalam cerita rakyat Jepang tersebut ada tempat bernama istana naga di bawah laut yang menggambarkan sebuah kediaman sang naga yang disebut *Ryujin*.

Keberadaan naga juga dapat dilihat pada animasi dan manga. Seperti pada *anime Dragon Ball* (1986) yang mana naga tersebut berasal dari alam baka dan memiliki kekuatan yang tidak dimiliki oleh manusia. Dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mendapatkan perbandingan persamaan dan perbedaan bentuk

fisik dan pemujaan terhadap *Shenlong* dalam *Anime Dragon Ball* dan gambaran *Ryujin* di Jepang dalam penelitian tugas akhir.

1.2 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, penulis merasa perlu memberikan batasan. Untuk mempermudah didalam memahami skripsi ini, penulis membatasinya pada masalah persamaan dan perbedaan bentuk fisik, dan pemujaan apa yang terdapat dalam mitos *Ryujin* dalam masyarakat Jepang dengan *Shenlong* dalam *Anime Dragon Ball*.

1.3 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui persamaan dan perbedaan bentuk fisik, dan pemujaan antara mitos *Ryujin* dalam masyarakat Jepang dengan *Shenlong* dalam *Anime Dragon Ball*.

1.4 Metode dan Pendekatan Penelitian

Metode berasal dari kata *methodos* bahasa Latin, sedangkan *methodos* itu sendiri berasal dari akar kata *meta* dan *hodos*. *Meta* yang 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 berikutnya. Sebagai alat, sama dengan teori, metode berfungsi untuk

menyederhanakan masalah, sehingga lebih mudah untuk dipecahkan dan dipahami (*Prof. Dr. Nyoman Kutha Ratna 2004: 34*). Metode adalah cara serta alat yang digunakan dalam penelitian (*Moh. Nazir PH. D, 2005: 44*). Karena dalam penelitian ini yang akan dilakukan adalah dengan cara membandingkan, maka metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode Komparatif Deskriptif. Metode Komparatif Deskriptif adalah metode membandingkan dengan cara menguraikan (*Prof. Dr. Nyoman Kutha Ratna, SU, 2000: 334*).

Cara memandang dan mendekati suatu objek disebut dengan pendekatan. Pendekatan adalah asumsi-asumsi dasar yang dijadikan pegangan dalam memandang suatu objek (*Prof. Drs. M. Atar Semi, 1990: 63*). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan Pendekatan Arketipal. Pendekatan Arketipal adalah pendekatan yang diperlukan untuk meneliti dan memahami kehadiran sastra tradisional. Dengan pendekatan arketipal ini masalah sastra klasik, sastra lisan, cerita rakyat, folklor, legenda, kisah-kisah yang berkaitan dengan asal-usul, cerita pelipur lara, mantra dan lain-lain dapat dikaji dan diteliti. Pendekatan arketipal (*archetypal approach*) muncul bertolak dari pemikiran bahwa sastra tidak hanya bagian dari kehidupan kebudayaan modern atau kebudayaan maju, tetapi juga dikenal dan dimiliki oleh masyarakat yang belum maju, yang masih hidup dalam lingkup kebudayaan dan dikenal dan memberi pengaruh terhadap sastra dan kehidupan masyarakat yang telah maju.

Pendekatan arketipal ini mengkaji kebiasaan-kebiasaan masa lampau yang berulang kembali secara naluriah dalam penciptaan sastra masa sekarang. Kita

masih melihat adanya aspek bentuk sastra sekarang yang memperlihatkan pengaruh bentuk sastra masa lampau atau sastra tradisional. Pengaruh-pengaruh masa lampau yang masih terasa pada masa sekarang itu menjadi bagian dari penelitian dengan menggunakan pendekatan arketipal ini (*Prof. Drs. M Atar Semi, 1990: 90*). Teori adalah sebuah set proposisi yang terdiri atas konstruksi (*construct*) yang sudah didefinisikan secara luas dan dengan hubungan unsur-unsur dalam set tersebut secara jelas pula. (*Moh. Nazir PH. D, 2005: 19*).

Teori yang digunakan oleh penulis adalah teori formalisme. Tujuan pokok formalisme adalah studi ilmiah tentang sastra, dengan cara meneliti unsur-unsur kesastraan, puitika, asosiasi, oposisi, dan sebagainya. Metode yang digunakan dalam tradisi formalisme, dengan cara memaksimalkan konsep fungsi, sehingga menjadikan teks sebagai suatu kesatuan yang terorganisasikan. Menurut Luxemburg, dkk. (1984: 35) formalisme dianggap sebagai peletak dasar ilmu sastra modern.

Masalah pendekatan, teori, dan metode, demikian juga konsep-konsep berpikir lainnya, tidak bisa dibatasi secara pasti, kapan kelahirannya, demikian juga kapan kematiannya. Penerapan strukturalisme dalam disiplin linguistik yang dipelopori oleh Ferdinand de Saussure, melalui mazhab Jenewa, merupakan langkah yang sangat maju dalam rangka mengarahkan teori tersebut sebagai teori modern selanjutnya. Konsep dasar yang ditawarkan adalah :

- a) *Signifiant* (bentuk, bunyi, lambang, penanda) dan *signifie* (yang diartikan, yang ditandakan, yang dilambangkan, petanda),

- b) *Parole* (tuturan, penggunaan bahasa individual) dan *language* (bahasa yang hukum-hukumnya telah disepakati bersama),
- c) *Sinkroni* (analisis karya-karya sezaman) dan *diakroni* (analisis karya dalam perkembangan kesejarahannya) (*Prof. Dr. Nyoman Kutha Ratna, SU, 2004: 75*).

1.5 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan skripsi ini dibagi menjadi 4 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, Asal-usul Naga, Naga menurut mitos atau kepercayaan Jepang, *Ryujin*, dan *Anime Dragon Ball*.

Bab III, Gambaran Fisik dan Pemujaan terhadap *Ryujin* dengan *Shenlong* dalam *Anime Dragon Ball*.

Bab IV, Kesimpulan. Dalam bab ini penulis menarik kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis pada bab sebelumnya sesuai dengan tujuan penelitian.