

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Sosiologi Sastra**

##### **2.1.1. Pengertian Sosiologi Sastra**

Sosiologis sastra sebagai bentuk penelitian multidisipliner, memerlukan banyak ilmu dalam pemecahan masalahnya. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Prentice bahwa penelitian multidisipliner (*multidisciplinary*) adalah penelitian dengan penggabungan beberapa disiplin untuk bersama-sama mengatasi masalah tertentu (Prentice dalam Sudikan, 2015).

Damono (2020) menjelaskan bahwa sosiologi merupakan pemahaman objektif dan ilmiah tentang manusia dalam masyarakat; pemahaman tentang lembaga dan proses sosial. Ilmu sosiologi mencari tahu tentang bagaimana struktur masyarakat terbentuk, bagaimana ia berlangsung, dan bagaimana ia tetap ada. Melalui beragam hal yang dapat ditelaah seperti menyimak lembaga-lembaga sosial dan segala masalah perekonomian, keagamaan, politik, dan lain-lain yang menjadi bagian dari struktur sosial. Sehingga kita mampu mendapat gambaran tentang cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungannya tentang sosialisasi, proses pembudayaan yang menempatkan anggota masyarakat di tempatnya masing-masing. (Saraswati, 2003).

Sutardi (dalam Ningrum, 2011) memaparkan pendapatnya bahwa sosiologi sastra yang berasal dari bahasa latin yaitu *sozios* yang berarti teman dan *logos* yang berarti menurut aturan dan susunan. Sosiologi adalah ilmu

yang mempelajari hubungan antara manusia yang satu dengan manusia yang lainnya, hubungan itu dapat berupa pertemanan atau permusuhan yang semuanya terjalin di masyarakat, sosiologi sastra adalah ilmu yang mempelajari karya sastra berdasarkan realitas sosial. Sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa sosiologi sastra merupakan ilmu atau pendekatan yang mempelajari tentang hubungan antara manusia yang satu dengan manusia yang lain melalui sebuah karya sastra sebagai media atau sumber data yang kemudian dijadikan sebagai bahan-bahan indikator penelitian.

Sosiologi sastra adalah sebuah cabang dari kajian sastra yang membahas hubungan antara karya sastra dan konteks sosialnya, termasuk pola pembahasan, jenis penikmat, gaya penerbitan dan penyajian dramatis, dan posisi kelas sosial penulis dan pembaca.

Ian Watt Sapardi (dalam Faruk, 1994) juga mengklasifikasikan sosiologi menjadi tiga bagian, yaitu: konteks sosial pengarang, sastra sebagai cermin masyarakat, dan fungsi sosial masyarakat.

### **2.1.2. Konteks Sosial Pengarang**

Konteks sosial pengarang yang dimaksud berhubungan dengan kondisi sosial sastrawan dalam lingkup masyarakat dan korelasinya dengan masyarakat pembaca. Dalam konteks ini termasuk faktor-faktor sosial yang berpotensi mempengaruhi pengarang sebagai perorangan di samping memengaruhi karya sastranya. Hal-hal utama yang perlu diteliti dalam pendekatan ini adalah: (1) bagaimana mata pencaharian pengarang; (b) sejauh

mana pengarang menganggap kegiatannya sebagai suatu profesi; (c) masyarakat apa yang menjadi target bagi pengarang (Faruk, 2010).

Sebagai bagian dari masyarakat, selama menulis karya sastranya sastrawan tidak dapat mengabaikan target masyarakat pembaca. Agar karyanya dapat diterima oleh masyarakat, maka sastrawan perlu mempertimbangkan isi dan bahasa yang nantinya akan digunakan. Weliek dan Warren (dalam Ika, 2019) juga memaparkan bahwa sastrawan dipengaruhi dan mempengaruhi masyarakatnya. Karya sastra tidak hanya meniru kehidupan, melainkan juga mengonstruksi realitasnya.

### **2.1.3. Sastra Sebagai Cerminan Masyarakat**

Sastra sebagai cerminan masyarakat mengambil perhatian pada: (a) seberapa jauh karya sastra mampu mencerminkan masyarakat pada waktu karya sastra itu ditulis; (b) seberapa jauh sifat pribadi pengarang merepresentasikan gambaran masyarakat yang akan disampaikannya (Faruk dalam Ika, 2019).

Karya sastra tercipta di tengah-tengah lingkup masyarakat sebagai bentuk imajinasi pengarang serta refleksi terhadap gejala-gejala sosial di sekitarnya. Kehadiran karya sastra merupakan bagian dari kehidupan bermasyarakat. Pengarang sebagai objek individual mencoba menghasilkan merealisasikan persepsinya kepada objek kolektifnya. Penggabungan objek individual terhadap realitas sosial yang ada di sekitarnya menghasilkan sebuah karya sastra berakar pada kultur masyarakat tertentu. Hal ini juga sejalan

dengan apa yang disampaikan oleh Febrianty bahwa kehidupan sendiri adalah sesuatu yang nyata, meskipun unsur-unsur imajinasi pengarang tidak bisa diabaikan begitu saja (Febrianty, 2016). Oleh karena itu, keberadaan karya sastra yang demikian, membuat karya sastra dapat dianggap sebagai dokumen. Karya sastra berfungsi untuk mengkollektifkan sejumlah peristiwa yang ada di tengah masyarakat. Setiap kejadian dalam karya sastra merupakan refleksi kejadian yang pernah dan mungkin terjadi pada kehidupan sehari-hari. Sebagai fakta budaya, karya sastra dianggap sebagai representasi kolektif yang pada dasarnya berfungsi sebagai sarana untuk memperjuangkan aspirasi dan antusiasme komunitas yang bersangkutan (Pradopo dalam Jabrohim 2001). Oleh karena itu, karya sastra dapat diartikan sebagai suatu cerminan mengenai kehidupan sehari-hari di masyarakat. Adanya realitas sosial dan lingkungan yang berada di sekitar pengarang menjadi bahan dalam menciptakan karya sastra sehingga karya sastra yang dihasilkan memiliki hubungan yang erat dengan kehidupan pengarang maupun dengan masyarakat yang ada di sekitar pengarang

Sastra berhubungan dengan manusia dan masyarakat, termasuk di dalamnya usaha individu untuk menyesuaikan diri dan usahanya untuk mengubah masyarakat itu sendiri. Sesungguhnya sosiologi dan sastra berbagi masalah yang sama. Korelasi pada karya sastra dengan masyarakat biasa disebut dengan sosiologi sastra. Sosiologi dapat memberikan penjelasan yang bermanfaat tentang sastra dan bahkan tanpa sosiologi pemahaman tentang sastra belum lengkap (Damono dalam Ika, 2019).

Karya sastra lahir karena adanya suatu proses yang dilalui oleh pengarang ditinjau dari segi pencipta, karya sastra merupakan pengalaman batin penciptanya mengenai kehidupan masyarakat dalam suatu kurun waktu dan situasi budaya tertentu. Karya sastra dibuat untuk masyarakat. Oleh karena itu, pengarang harus mampu mempengaruhi pembaca untuk meyakini kebenaran yang dikemukakannya. Salah satu usaha untuk meyakinkan pembaca adalah dengan mendekati kebenaran yang diambil dari realitas yang ada dalam masyarakat. Keadaan masyarakat di salah satu tempat pada suatu saat penciptaan karya sastra, secara ilustratif akan tercermin di dalam sebuah karya sastra. Karya sastra biasanya berisi lukisan yang jelas tentang suatu tempat dalam suatu masa dengan berbagai tindakan manusia. Manusia dengan berbagai tindakannya di dalam masyarakat merupakan objek kajian sosiologi. Seperti yang dikatakan Marx (Faruk dalam Ika, 2019), struktur sosial suatu masyarakat, juga struktur lembaga-lembaganya, moralitasnya, agamanya, dan kesusastranya, terutama sekali ditentukan oleh kondisi-kondisi kehidupan, khususnya kondisi-kondisi produktif kehidupan masyarakat itu.

Sastra sebagai cermin masyarakat menganggap bahwa sastra merupakan sebuah tiruan kehidupan masyarakat. Menurut Ian Watt (Damono dalam Ika, 2019) sastra sebagai cerminan kehidupan masyarakat merupakan fungsi sastra untuk merefleksikan kehidupan masyarakat kedalam sastra. Sastra umumnya berusaha untuk menampilkan keadaan masyarakat secermat-cermatnya agar mampu menggambarkan kehidupan asli dari masyarakat zamannya.

#### **2.1.4. Fungsi Sosial Masyarakat**

Dalam hubungan ini ada tiga hal yang menjadi perhatian: (a) sejauh mana sastra dapat mendidik masyarakatnya; (b) sejauh mana sastra hanya berfungsi sebagai penghibur saja.

Fungsi sosial sastra dalam hal ini berkaitan dengan adanya nilai moral, nilai kebudayaan, dan nilai kesejarahan (*historia*). Nilai moral merupakan nilai yang menjadi standar baik atau buruk, yang mengatur perilaku dan pilihan seseorang, dapat berasal dari pemerintah, masyarakat, agama, atau diri sendiri (KBBI, 2016). Pengertian moral mengacu pada ajaran tentang baik buruk yang diterima oleh umum mengenai perbuatan sikap, kewajiban, akhlak, budi pekerti dan sebagainya (KBBI, 2016). Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian moral adalah segala sesuatu yang penting dan bermanfaat bagi manusia dalam pembentukan sikap, akhlak dan budi pekerti. Nilai kebudayaan adalah nilai dalam novel yang berhubungan dengan adat istiadat, kebudayaan, serta kebiasaan suatu masyarakat. Sedangkan nilai historis adalah nilai dalam novel yang berhubungan dengan hal-hal yang berkaitan erat dengan sejarah atau masa lampau. Hal inilah yang ingin pengarang sampaikan kepada pembaca

## **2.2. Karakterisasi/Penokohan**

### **2.2.1. Pengertian Teknik Karakterisasi/Penokohan**

Karakterisasi merupakan suatu usaha atau teknik menampilkan karakter atau watak dari tokoh yang akan dimunculkan dalam sebuah cerita. Seorang

tokoh dalam cerita harus memiliki perwatakan yang bersifat khas dan berkarakter, sehingga tokoh tersebut akan menjadi sempurna karena tidak hanya mencerminkan suatu figur saja, melainkan juga memiliki ciri khas dari tokoh tersebut.

Karakter tokoh pada sebuah cerita merupakan sikap yang digambarkan oleh pengarang dalam suatu hasil karya sastra. Karakter tokoh merupakan hal yang tidak boleh lepas pada sebuah hasil karya, karena tanpa ada penggambaran tentang karakter tokoh, maka karya sastra tidak akan diminati oleh pembaca. Abrams (Nurgiyantoro dalam Prastika, 2016) menyatakan bahwa “Karakter adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan”.

Berdasarkan data yang didapatkan melalui proses analisis terhadap novel, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terkait tokoh Kusunoki yang ada di dalam novel *Mikkakan no Kōfuku* karya Miaki Sugaru (2013). Tokoh Kusunoki merupakan tokoh dengan pengembangan karakter yang progresif, sehingga karakter ini menjadi karakter yang menarik dan unik. Oleh karenanya penelitian ini mengangkat analisis terhadap karakter Kusunoki. Dalam menciptakan sosok fiktif yang mampu memikat dan dipercaya oleh pembaca, dibutuhkan suatu metode untuk menganalisis karakter. Oleh sebab itu, penulis mengusulkan metode analisis karakter Nurgiyantoro untuk menganalisis tokoh Kusunoki.

Melakukan analisis karakter terhadap suatu tokoh yang ada pada cerita atau karya sastra, dapat membuka banyak data-data menarik yang bisa digali melalui hasil analisis karakter tersebut. Nurgiyantoro (dalam Septiani, 2021) memaparkan bahwa penokohan adalah sosok atau karakter masyarakat yang ditampilkan dalam karya naratif yang dimaknai oleh pembacanya, memiliki kualitas moral dan antusiasme tertentu melalui dialog dan perilaku mereka.

Penokohan dan perwatakan kerap kali dianggap memiliki arti yang sama. Suharto dan Sugihastuti (dalam Wibisono, 2016) menyampaikan bahwa cerita akan menjadi hidup setelah tokoh yang dipengaruhi oleh watak untuk melakukan aksi tertentu. Hal ini menunjukkan posisi karakter tentu bersama dengan karakter lainnya di dalam cerita. Seorang tokoh dengan perwatakan memang memiliki suatu keterpaduan yang utuh. Karakter dapat berarti dua hal, pelaku cerita dan perwatakan yang dimiliki oleh suatu tokoh dapat juga diketahui melalui nama dari tokoh tersebut. Altenbernd dan Lewis (dalam Nurgiyantoro, 2012) menyampaikan bahwa secara garis besar, teknik karakterisasi tokoh atau penokohan sendiri dibagi ke dalam dua cara, yakni: teknik langsung (*expository*) dan teknik tidak langsung (*dramatic*).

### **2.2.2. Teknik Karakterisasi Langsung (*Expository*)**

Teknik ekspositoris pada penggambaran tokoh oleh pengarang dilakukan dengan cara memberikan uraian, deskripsi, atau penjelasan secara langsung melalui narasi di dalam cerita. Pengarang menghadirkan tokoh cerita kepada pembaca dengan cara yang lugas, tidak berbelit-belit melainkan

dijelaskan begitu saja dan langsung disertai dengan deskripsi kehadirannya, yang kerap berupa sikap, watak, sifat, tingkah laku, atau bahkan kondisi fisiknya. Tokoh tersebut digambarkan oleh pengarang dengan mendeskripsikan karakternya ke dalam sebuah narasi sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh pengarang. Setiap pengisahan yang terjadi pada karakter tersebut dijelaskan oleh narator. Pengungkapan karakter atau watak pada tokoh selalu terpusat pada pengarang yang memberi gambaran atau deskripsi secara langsung. Nurgiyantoro (dalam Wibisono, 2016) menyampaikan bahwa pengarang dengan mudahnya dapat menceritakan perwatakan tokoh di dalam karya sastra, sehingga perwatakan yang dimiliki oleh tokoh tersebut dapat dipahami secara langsung.

### **2.2.3. Teknik Karakterisasi Tidak Langsung (*Dramatic*)**

Teknik dramatik merupakan penyajian watak tokoh melalui pemikiran, percakapan, dan laku tokoh yang dihadirkan pengarang. Bahkan, dapat pula pelukisan fisik dan gambaran lingkungan tokoh dapat menggambarkan sifat karakter yang dimiliki. Pelukisan tokoh dengan teknik dramatik, pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Menurut Sayuti (dalam Wibisono, 2016), metode dramatis merupakan metode yang dilakukan pengarang dengan cara membiarkan tokoh-tokohnya untuk mengenalkan diri mereka sendiri melalui kata-kata, tindakan, atau perbuatan mereka dalam cerita. Teknik penokohan dramatik menempatkan pengarang di luar penggambaran cerita, dengan memberikan kesempatan kepada para tokoh

untuk menampilkan penokohan mereka melalui dialog dan *action* (Pickering dalam Wibisono, 2016).

Dalam teknik ini pengarang tidak menjelaskan secara gamblang karakter dari tokoh pada karyanya. Nurgiyantoro (dalam Wibisono, 2016), menyatakan bahwa teknik dramatik mirip dengan penampilan pada drama, dilakukan secara tidak langsung. Teknik dramatic terdiri dari banyak penggambaran yang dapat dilakukan oleh pengarang. Ada beberapa teknik yang bisa dilakukan untuk menganalisis tokoh dalam teknik tidak langsung, yakni:

a) Teknik Cakapan

Teknik cakapan merupakan sebuah tindakan verbal yang berbentuk kata-kata atau interaksi antar para tokoh. Teknik cakapan sendiri memiliki dua jenis, yakni *dialog* dan *duolog*. *Dialog* ialah kata-kata yang diucapkan para tokoh dalam percakapan antar seorang tokoh dengan banyak tokoh, sedangkan *duolog* adalah cakapan antar dua tokoh saja. Melalui percakapan yang dilakukan tokoh, baik dengan hanya satu tokoh atau lebih banyak tokoh, maka berpotensi untuk memunculkan gambaran karakter atau watak dari tokoh tersebut pada karya sastra. Percakapan yang terjadi pada tokoh-tokoh cerita kerap kali ditunjukkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh yang bersangkutan dalam obrolan tersebut. Namun, tidak semua percakapan baik dalam percakapan yang panjang atau pendek dapat menggambarkan sebuah karakter atau sifat dari tokoh. Sayuti mengatakan bahwa percakapan yang baik, efektif, dan fungsional adalah percakapan

yang menggambarkan perkembangan plot dan sekaligus mencerminkan sifat kedirian tokoh dari pelakunya (Nurgiyantoro dalam Wibisono, 2016).

b) Teknik Tingkah Laku

Teknik tingkah laku berfokus pada aksi yang bersifat non-verbal maupun aksi yang merujuk pada aspek fisik. Seperti halnya sebuah perilaku, tindakan, dan perbuatan tokoh yang dapat menjelaskan kepada pembaca tentang karakter dan sifat tokoh yang sebenarnya. Sayuti memaparkan bahwa melalui teknik tingkah laku ini, watak maupun karakter yang dimiliki oleh tokoh tersebut dapat diketahui oleh pembaca (Nurgiyantoro dalam Wibisono, 2016).

c) Teknik Pikiran dan Perasaan

Teknik pikiran dan perasaan merupakan bentuk kesadaran yang dimiliki oleh tokoh sehingga tokoh tersebut memiliki sebuah cara atau jalan pikirnya sendiri. Hal ini berkaitan dengan yang dirasakan oleh tokoh cerita terhadap sebuah peristiwa dalam karya sastra. Bahkan, hakikatnya “tingkah laku” pikiran dan perasaan ini kemudian diterjemahkan menjadi tingkah laku verbal dan nonverbal. Perwujudan konkret dari tingkah laku pikiran dan perasaan adalah perbuatan dan kata-kata. Pikiran merupakan sebuah tindakan yang terjadi dalam otak. Sedangkan, perasaan merupakan sesuatu di dalam diri tokoh yang berkaitan dengan jiwanya. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Nurgiyantoro (dalam Wibisono, 2016)

bahwa karakter tokoh di dalam karya sastra dapat pula di lihat dari segi pikiran dan perasaan.

d) Teknik Arus Kesadaran

Teknik arus kesadaran (*stream of consciousness*) berkenaan dengan teknik pikiran dan perasaan. Terdapat kesamaan di antara kedua teknik tersebut yang sama-sama menggambarkan kondisi dari batin tokoh. Teknik ini difungsikan untuk mengungkap dan menangkap proses kehidupan dari batin sang tokoh yang memang hanya terjadi di dalam batinnya. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Sayuti bahwasanya teknik pelukisan arus kesadaran menekankan pada penggambaran yang dilakukan pengarang terkait dengan kondisi alam bawah sadar tokoh. Teknik arus kesadaran kerap kali dianggap serupa dengan monolog batin (*interior monologue*). Monolog batin sendiri adalah bentuk percakapan yang dilakukan oleh tokoh dan terjadi di dalam batin atau dirinya sendiri, yang mana sering digambarkan dengan penggunaan kata ganti orang pertama “aku” sebagai pelaku monolog batin. Sama halnya dengan teknik karakterisasi yang lain, teknik arus kesadaran ini juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi kedirian dari tokoh. Biasanya monolog ini sering terjadi ketika tokoh sedang menghadapi sebuah masalah. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Nurgiyantoro (dalam Wibisono, 2016) bahwa pengarang kerap menggambarkan sebuah

peristiwa yang mana tokoh sering melakukan interaksi dengan dirinya sendiri atau dengan batinnya di alam bawah sadar si tokoh.

e) Teknik Reaksi Tokoh

Teknik reaksi tokoh dimaksudkan sebagai reaksi tokoh terhadap suatu kejadian, masalah, kata, dan sikap-tingkah-laku orang lain, dan sebagainya yang berupa “rangsang/respons” dari luar diri tokoh yang bersangkutan. Melihat sebuah reaksi tokoh terhadap hal-hal tersebut dapat dipandang sebagai suatu bentuk penampilan yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya. Reaksi tokoh menggambarkan suatu sikap ketika tokoh mereaksi suatu aksi dalam hidupnya. Melalui reaksi tersebut kemudian seorang tokoh dapat diketahui wataknya (Nurgiyantoro dalam Wibisono, 2016).

f) Teknik Reaksi Tokoh Lain

Reaksi tokoh lain merupakan teknik penokohan untuk menginformasikan kedirian tokoh kepada pembaca. Reaksi tokoh lain dimaksudkan sebagai reaksi yang diberikan oleh tokoh lain terhadap tokoh utama, atau tokoh yang dipelajari kediriannya, yang berupa pandangan, pendapat, sikap, komentar, dan lain-lain. Teknik pelukisan pandangan seorang atau banyak tokoh terhadap tokoh lain banyak pula digunakan pengarang untuk melukiskan karakter tokoh karyanya. Reaksi tokoh lain dapat menceritakan karakter seorang tokoh lebih banyak daripada tokoh

itu sendiri. Tokoh-tokoh lain tersebut pada hakikatnya melakukan sebuah pelukisan atas tokoh yang akan dianalisis kediriannya untuk pembaca (Nurgiyantoro dalam Wibisono, 2016).

g) Teknik Pelukisan latar

Suasana latar sekitar tokoh juga sering dipakai untuk melukiskan kediriannya. Keadaan tertentu memang dapat menimbulkan kesan yang tentu pula di pihak pembaca. Suasana latar memiliki hubungan erat dengan suasana kejiwaan tokoh. Hal tersebut melengkapkan lukisan kejiwaan tokoh. Menggunakan teknik pelukisan latar yang terdapat pada alur cerita dapat menggambarkan karakteristik tokoh tersebut di dalam karya sastra (Nurgiyantoro dan Sayuti dalam Wibisono, 2016).

h) Teknik Pelukisan Fisik

Pelukisan keadaan fisik tokoh, dalam kaitannya dengan penokohan, kadang-kadang memang terasa penting. Disamping itu, ia juga dibutuhkan untuk mengefektif dan mengkonkretkan ciri-ciri kedirian tokoh yang telah dilukiskan dengan teknik yang lain (Meredith dan Fitzgerald dalam Nurgiyantoro, 2012). Sayuti (dalam Wibisono, 2016) mengemukakan keterkaitan karakter dengan pelukisan fisik bahwa, pengarang dapat menyatakan secara langsung wujud fisik tokoh-tokohnya, dan dapat pula melalui mata dan pandangan tokoh lainnya. Keadaan fisik yang dimiliki tokoh tersebut biasanya berkaitan dengan bentuk tubuh yang khas

sehingga pembaca dapat memberi gambaran mengenai karakter tokoh itu. Keterkaitan antara fisik dan watak biasanya juga tergantung bagaimana kondisi lingkungan atau budaya di sekitar dunia pengarang maupun pembaca. Budaya tersebut tertanam pada masyarakat yang kemudian berkembang menjadi suatu wacana sosial.

## **2.3. Plot/Alur**

### **2.3.1. Pengertian Plot/Alur**

Sebagai bagian dari teknik analisis data yang digunakan oleh penulis untuk melakukan proses pembacaan pada setiap temuan data yang nantinya akan penulis gunakan sebagai objek analisis pada sub-bab 4.2 pembahasan. Penulis menggunakan beberapa teori dari para pakar untuk menelaah plot/alur yang digunakan oleh pengarang dalam menggambarkan setiap adegan dalam novel *Mikkakan no Kōfuku* (Miyaki, 2013), mengacu pada tokoh utama yakni tokoh Kusunoki di dalam cerita.

Penulis menggunakan beberapa teori dari pakar sastra untuk menelaah hal-hal yang terdapat dalam novel *Mikkakan no Kōfuku* terutama pada unsur dan struktur plot. Plot atau alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh beragam tahapan yang berisi peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para tokoh dalam suatu cerita. Istilah alur dalam hal ini sama dengan istilah plot maupun struktur cerita (Aminuddin dalam Gwijangge, 2019). Stanton juga mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian. Namun, setiap kejadian tersebut hanya dihubungkan oleh

bentuk kausalitas sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain (Nurgiyantoro dalam Aditya, 2010). Diketahui ada tiga unsur plot yang terdiri dari peristiwa, konflik, dan klimaks.

### **2.3.2. Unsur Pengembangan Plot/Alur**

Luxembung memaparkan bahwa terdapat tiga unsur yang terdapat dalam sebuah plot, yaitu: peristiwa, konflik, dan klimaks (Nurgiyantoro dalam Gwijanggae, 2019). Setiap unsur ini saling berkaitan dan menghasilkan hubungan sebab-akibat, sebagaimana yang disampaikan oleh Hartoko bahwa plot adalah konstruksi mengenai deretan peristiwa, yang secara logis dan kronologisnya saling berkaitan atau dialami oleh para tokoh dalam cerita (dalam Gwijangge, 2019).

- a) Peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari satu keadaan ke keadaan yang lain. Sebagaimana yang disampaikan oleh Stanton bahwa plot sendiri merupakan cerita yang berisi urutan kejadian. Namun, tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab-akibat, peristiwa yang satu disebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Nurgiyantoro dalam Gwijangge, 2019). Selain itu, Abrams juga mengemukakan bahwa plot sebuah karya fiksi merupakan pemungutan peristiwa, yaitu sebagaimana terlihat dalam pemungutan dan penyajian setiap peristiwa yang terdapat di dalam cerita tersebut, untuk mencapai efek emosional dan efek artistik tertentu (Nurgiyantoro dalam Gwijangge, 2019).

- b) Konflik secara sederhana dapat diartikan sebagai permasalahan atau lika-liku yang terjadi dan dialami oleh tokoh yang berperan dalam cerita tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh Meredith dan Fitzgerald bahwa konflik memberikan pengertian pada suatu yang bersifat tidak menyenangkan yang dialami oleh tokoh-tokoh cerita, dan ketika tokoh-tokoh itu mempunyai kebebasan untuk memilih, ia atau mereka tidak akan memilih peristiwa itu di dalam dirinya (Nurgiyantoro dalam Gwijangge, 2019).
- c) Klimaks menurut Stanton adalah suatu konflik yang telah mencapai tingkat intensitas tertinggi dan suatu hal yang tidak dapat dihindari kejadiannya (Nurgiyantoro dalam Gwijangge, 2019). Sebagaimana yang disampaikan oleh Nurgiyantoro (dalam Aditya, 2010) bahwa klimaks merupakan peristiwa yang ditampilkan ketika konflik (utama) telah mencapai intensitas tertinggi.

## **2.4. Teori Konstruksi Realitas Sosial**

### **2.4.1. Pengertian Konstruksi Realitas Sosial**

Pengertian konstruksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan sebagai susunan (model, tata letak) suatu bangunan atau susunan dan hubungan kata dalam kalimat atau kelompok kata.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Kamus Komunikasi, definisi konstruksi adalah suatu konsep, yakni abstraksi sebagai generalisasi dari hal-hal yang khusus, yang dapat diamati dan diukur.

Istilah konstruksi sosial atas realitas (*social construction of reality*) didefinisikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi di mana individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif (Sukidin, 2002).

Konstruksi sosial berakar pada paradigma Teori ini berakar pada paradigma konstruktivisme yang melihat realitas sosial sebagai konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu yang merupakan manusia bebas. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya. Manusia dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol struktur dan pranata sosialnya di mana individu melalui respons-respons terhadap stimulus dalam dunia kognitifnya. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya. Dalam penjelasan Hidayat, bahwa ontologi paradigma konstruktivisme memandang realitas sebagai konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu. Namun demikian, kebenaran suatu realitas sosial bersifat *nisbi*, yang berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial (Hidayat dalam Jurnal Inovasi Binadarma, 2018).

Proses dialektika penelitian makna melalui sosiologi pengetahuan, mensyaratkan penekunan pada “realitas” dan “pengetahuan”. Dua istilah inilah yang menjadi istilah kunci teori konstruksi sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckman (1991). “Kenyataan” adalah suatu kualitas yang terdapat dalam fenomena-fenomena yang memiliki keberadaan (*being*) yang tidak tergantung kepada kehendak individu manusia (yang kita tidak dapat

meniadakannya dengan angan-angan). “Pengetahuan” adalah kepastian bahwa fenomena-fenomena itu nyata (real) dan memiliki karakteristik-karakteristik yang spesifik. Kenyataan sosial adalah hasil (eksternalisasi) dari internalisasi dan objektivasi manusia terhadap pengetahuan dalam kehidupan sehari-sehari. Atau, secara sederhana, eksternalisasi dipengaruhi oleh *stock of knowledge* (cadangan pengetahuan) yang dimilikinya. Cadangan sosial pengetahuan adalah akumulasi dari *common sense knowledge* (pengetahuan akal-sehat). *Common sense* adalah pengetahuan yang dimiliki individu bersama individu-individu lainnya dalam kegiatan rutin yang normal, dan sudah jelas dengan sendirinya, dalam kehidupan sehari-hari (Berger, 2018).

Peter L. Berger bersama Thomas Luckman, ia banyak menulis karya dan menghasilkan *thesis* mengenai konstruksi sosial atas realitas. Tesis utama dari Berger adalah manusia dan masyarakat sebagai produk yang dialektik, dinamis, dan plural secara terus menerus. Masyarakat tidak lain adalah produk manusia dan secara terus menerus mempunyai aksi kembali terhadap penghasilnya. Sebaliknya, manusia adalah hasil atau produk dari masyarakat. Seseorang baru menjadi seorang pribadi yang beridentitas sejauh ia tetap tinggal di dalam masyarakatnya. Proses dialektik tersebut mempunyai tiga tahapan yang disebut Berger sebagai Momen (Berger, 2018).

Dalam memahami teori konstruksi realitas sosial Berger, ada tiga momen penting yang harus dipahami secara simultan. Ketika momen itu adalah eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi, di mana Berger memaparkan bahwa ketiga momen ini memiliki hubungan dasar dan dipahami

sebagai satu proses yang berdialektika (*interplay*) satu sama lain. Masing-masing dari ketiga momen itu berkesesuaian dengan suatu karakterisasi yang esensial dari dunia sosial.

Pemaparan tadi sejalan dengan pendapat Sugihasti dan Suharto (dalam Wibisono, 2016) yang memaparkan bahwa tokoh adalah orang sebagai subjek yang menggerakkan peristiwa-peristiwa cerita yang dilengkapi watak atau karakteristik tertentu. Sehingga, tokoh dapat pula disebut sebagai bagian dari struktur esensial dalam dunia sosial fiksi dalam karya sastra yang memerankan peristiwa-peristiwa cerita dan sebagai wujud nyata aktualisasi dari ide pengarang.

Membahas kembali proses dialektik yang disebutkan oleh Berger sebagai momen. Melalui eksternalisasi, masyarakat merupakan produk manusia; melalui objektivasi, masyarakat menjadi realitas *sui generis*, unik; dan melalui internalisasi, manusia merupakan produk masyarakat (Berger dalam Manuaba, 2008).

### **2.2.2. Tiga Proses Dialektik dalam Konstruksi Realitas Sosial**

#### **a. Momen Eksternalisasi**

Eksternalisasi, yaitu usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia (dalam penelitian ini, tokoh Kusunoki yang ada pada novel *Mikkakan no Kōfuku*) ke dalam dunia baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Ini sudah menjadi sifat dasar manusia, ia akan selalu mencurahkan diri ke tempat di mana ia berada. Manusia berusaha mengungkapkan dirinya,

dalam proses inilah dihasilkan suatu dunia – dengan kata lain, manusia menemukan dirinya sendiri dalam suatu dunia (Eriyanto, 2002).

Berger dan Luckman (1991) mengatakan bahwa:

*“The social products of human externalization have a character sui generis as against both their organismic and their environmental context, it is important to stress that externalization as such is an anthropological necessity. Human being is impossible in a close sphere of quiescent interiority. Human being must longingly externalize itself in activity.”*

Produk-produk sosial dari eksternalisasi manusia mempunyai suatu sifat yang *sui generis* dibandingkan dengan konteks organismis dan konteks lingkungannya, maka penting ditekankan bahwa eksternalisasi itu sebuah keharusan antropologi yang berakar dalam perlengkapan biologis manusia. Keberadaan manusia tak mungkin berlangsung dalam suatu lingkungan interioritas yang tertutup dan tanpa gerak. Keberadaan manusia harus terus-menerus mengeksternalisasikan diri dalam aktivitas.

Dengan demikian, tahap eksternalisasi ini berlangsung ketika produk sosial yang merupakan realitas objektif tercipta di dalam masyarakat, kemudian individu mengeksternalisasikan (penyesuaian diri) ke dalam dunia sosio-kulturalnya sebagai bagian dari produk manusia.

Sederhananya, eksternalisasi adalah suatu pencurahan kedirian manusia atau dalam hal ini tokoh pada sebuah cerita secara terus-menerus ke dalam dunia, baik dalam aktivitas fisik (*expository*) maupun mentalnya

(*dramatic*). Kedirian manusia (atau dalam hal ini tokoh dalam sebuah cerita) adalah melakukan eksternalisasi yang terjadi sejak awal, karena ia dilahirkan belum selesai, berbeda dengan binatang yang dilahirkan dengan organisme yang lengkap dengan tatanan sosial yang jelas. Untuk menjadi manusia, ia harus mengalami perkembangan kepribadian dan perolehan budaya (Berger dalam Manuaba, 2008).

#### **b. Momen Objektivasi**

Objektivasi, yaitu hasil yang telah dicapai baik mental maupun fisik dari kegiatan Eksternalisasi manusia tersebut. Output dari proses eksternalisasi itu menghasilkan realitas objektif yang bisa jadi akan mendampingi si pelaku eksternalisasi itu sendiri sebagai suatu aktivitas yang berada di luar dan berlainan dari manusia itu menghasilkannya. Lewat objektivitas ini, masyarakat menjadi suatu realitas *sui generis*. Output dari eksternalisasi – kebudayaan misalnya, manusia menciptakan alat demi kemudahan hidupnya, atau kemudahan non-materiel dalam bentuk bahasa atau ketenangan batin.

Objektivasi yaitu interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi. Berger dan Luckman (1991) mengatakan :

*“Human expressivity is capable of objection, that is, it manifests itself in products of human activity that are available both to their producers and to other men as elements of a common world. Such*

*objectivations serve as more or less enduring indices of the subjective processes of their producers, allowing their availability to extend beyond the face-to-face situation in which they can be directly apprehended.”*

Dengan demikian, individu melakukan objektivasi terhadap produk sosial, baik penciptanya maupun individu lain. Kondisi ini berlangsung tanpa harus mereka saling bertemu. Artinya objektivasi itu bisa terjadi melalui penyebaran opini sebuah produk sosial yang berkembang di masyarakat melalui diskursus opini masyarakat tentang produk sosial, dan tanpa harus terjadi tatap muka antar- individu dan pencipta produk sosial itu (Febriande, 2016). Berger dan Luckman (1991) menyatakan:

*“A special but crucially important case of objectivation is signification, that is, the human production of signs. A sign may be distinguished from other objectivations by its explicit intention to serve as an index of subjective meanings. To be sure, all objectivations are susceptible of utilization as signs, even though they were not originally produced with this intention.”*

Proses di mana produk-produk aktivitas manusia yang dieksternalisasi memperoleh sifat objektif inilah yang disebut objektivasi. Maka, objektivasi berarti disandangnya produk-produk aktivitas (baik fisis maupun mental), suatu realitas yang berhadapan dengan produsennya semula, dalam bentuk ke-faktaan (faktisitas) yang bersifat eksternal. Tatanan itu diobjektivasi dengan cara reifikasi, pemahaman atas

fenomena-fenomena manusiawi seolah-olah itu “benda” (*things*). Reifikasi adalah pemahaman produk-produk kegiatan manusia dengan cara seolah-olah hal itu bukan produk manusia; seperti fakta-fakta alam, akibat-akibat kosmis, atau manifestasi kehendak ilahi (Berger dalam Wibisono, 2008). Dalam objektivasi ini, penting juga dilihat tatanan kelembagaan. Asal-mula tatanan kelembagaan terletak dalam tipifikasi kegiatan-kegiatan seseorang dan orang-orang lain. Hal ini mengandung arti bahwa setiap orang mempunyai tujuan-tujuan yang sama dan terlibat dalam fase-fase yang jalin-menjalin.

Apabila tipifikasi sudah diobjektivasi pada kolektivitas pelaku maka akan menyangkut peranan (dalam hal ini tokoh pada sebuah cerita). Dengan memainkan peranan berarti individu berpartisipasi dalam dunia sosial (cerita). Bagi Berger dan Luckman (dalam Wibisono, 2008), yang penting dalam peranan adalah proses pembiasaan. Peranan itu terdapat dalam interaksi sosial atau interaksi antar tokoh yang diciptakan oleh pengarang. Misalnya peranan hidup (*life*) dan kebahagiaan (*happiness*) dalam cerita *Mikkakan no Kōfuku* yang memberikan peranan porsi lebih dalam cerita tersebut.

### c. Momen Internalisasi

Internalisasi lebih merupakan penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa sehingga subjektif individu (dalam hal ini tokoh pada sebuah cerita) dipengaruhi oleh struktur dunia sosial (cerita).

Berbagai macam unsur dari dunia yang telah ter-objektifkan tersebut akan ditangkap sebagai gejala realitas di luar kesadarannya, sekaligus sebagai gejala internal bagi kesadaran. Melalui proses internalisasi manusia menjadi hasil dari masyarakat / lingkungan sosialnya.

Internalisasi yaitu proses di mana individu mengidentifikasi dirinya dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi sosial tempat individu menjadi anggotanya. Berger dan Luckman (1991) mengatakan bahwa:

*“In the life of every individual, therefore, there is a temporal sequence, in the course of which he is inducted into participation in the societal dialectic. The beginning point of this process is internalization: the immediate apprehension or interpretation of an objective event as expressing meaning, that is, as a manifestation of another's subjective processes which thereby becomes subjectively meaningful to myself”.*

Dalam konteks ini, internalisasi dipahami dalam arti umum, yakni merupakan dasar: *pertama*, bagi pemahaman mengenai sesama; *kedua*, bagi pemahaman mengenai dunia sebagai suatu yang maknawi dari kenyataan sosial (Berger dalam Manuaba, 2008). Baru setelah mencapai taraf internalisasi inilah individu menjadi anggota masyarakat atau tokoh dalam sebuah cerita menjadikan dirinya sebagai produk dari lingkup sosial dalam cerita.

Internalisasi berlangsung karena adanya upaya untuk identifikasi. Pengarang membuat sebuah tokoh memiliki peranan dan sikap yang saling mempengaruhi antar tokoh lainnya dan menginternalisasi serta menjadikan setiap pengaruh tersebut sebagai identitas baru dari seorang tokoh. Proses ini disebut dengan sosialisasi.

Identitas merupakan satu unsur kunci kenyataan subjektif dan berhubungan secara dialektik dengan masyarakat. Identitas dibentuk oleh proses-proses sosial. Begitu memperoleh wujudnya, ia dipelihara, dimodifikasi, atau malahan dibentuk-ulang oleh hubungan-hubungan sosial (Berger dalam Wibisono, 2008).

#### **2.2.5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konstruksi Realitas Sosial**

Konstruksi realitas sosial tentunya tidak terjadi tanpa adanya sebuah faktor-faktor yang melandasi sebab akibat terciptanya sebuah realitas yang dialami oleh manusia atau dalam hal ini tokoh pada sebuah cerita. Selain proses momen objektivasi sebagaimana yang disampaikan oleh Berger (dalam Jurnal Inovasi, 2018) bahwa objektivasi diakibatkan adanya penegasan berulang-ulang terhadap suatu hal (things) yang diberikan oleh orang lain yang memiliki definisi subyektif yang sama, sehingga pada tingkat generalitas yang paling tinggi, manusia menciptakan dunia dalam makna simbolis yang universal, yaitu pandangan hidup yang menyeluruh.

Interaksi sosial yang melibatkan individu dengan masyarakat, Berger (dalam Sulaiman, 2016) anggap sebagai *subject matter*. Interaksi sosial

sebagai *subject matter* sendiri merupakan interaksi sosial dengan dimensi horizontal dan vertikal.

**a. Dimensi Horizontal**

Dimensi horizontal tak hanya bermakna interaksi antar individu dengan individu lainnya, tetapi meliputi kelompok dan struktur sosial. Karena itu faktor kultural, ekonomi, dan politik tak dapat diabaikan (Sulaiman, 2016).

Walaupun demikian, Berger juga memaparkan bahwa:

*Although here the social factor is concentrated upon, the theoretical difficulties are similar to those that have arisen when other factors (such as the historical, the psychological or the biological) have been proposed as determinative of human thought. In all these cases the general problem has been the extent to which thought reflects or is independent of the proposed determinative factors.*

Sehingga kerap kali, hal-hal yang disebutkan sebagai *social factor* di atas tidak selalu menjadi sebuah faktor penentu dalam beragam permasalahan yang general. Oleh sebab itu, melalui penelitian ini, penulis menganalisis faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab terjadinya konstruksi realitas sosial pada tokoh utama dalam cerita, yakni tokoh Kusunoki dengan tetap mengacu pada teori konstruksi realitas sosial Berger.

**b. Dimensi Vertikal**

Sulaiman memaparkan bahwa perjalanan manusia tak lepas dari masa lalu dan masa mendatang, sehingga aspek vertikal (sejarah) menjadi penting (Sulaiman, 2016). Sejarah dalam cerita erat kaitannya dengan teknik pemplotan yang dilakukan oleh pengarang dalam menggambarkan setiap adegan yang saling berkaitan antara peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain. Sebagaimana yang disampaikan oleh Aminuddin (dalam Gwijangge, 2019) bahwa plot atau alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh beragam tahapan yang berisi peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para tokoh dalam suatu cerita.

## 2.5. Novel 三日間の幸福 (*Mikkakan no Kōfuku / Three Days of Happiness*)



Gambar 1 Cover Novel *Mikkakan no Kōfuku* (Jepang)

### 2.5.1. Identitas Novel

Judul Novel	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 三日間の幸福・<i>Mikkakan no Kōfuku</i> (Jepang)</li> <li>– <i>Three Days of Happiness</i> (English)</li> </ul>
Pengarang	:	三秋雫 (Miaki Sugaru)
Tahun Terbit	:	2013
Penerbit	:	メディアワークス文庫 ( <i>Mediawākusu bunko</i> )
Jumlah Halaman	:	224
Genre	:	Novel Fiksi Romansa
Negara	:	Jepang
Latar	:	Jepang
Bahasa	:	Bahasa Jepang

## 2.5.2. Unsur Pembentuk Novel

### a. Unsur Intrinsik

Unsur Intrinsik adalah yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang faktual akan dijumpai jika pengarang membaca karya sastra (Nurgiyantoro, 2012). Unsur-unsur Intrinsik merupakan bagian untuk membangun sebuah cerita fiksi yang meliputi unsur-unsur pada novel antara lain:

#### 1. Cerita

Three Days of Happiness menceritakan tentang seseorang bernama Kusunoki, seorang murid kuliah yang menemukan dirinya kekurangan uang. Setelah dia diberi waktu hari libur kerja karena jatuh pingsan setelah tidak makan beberapa hari, dia memutuskan untuk menjual beberapa barangnya untuk sejumlah uang. Pada saat inilah pemilik tokonya memberitahu Kusunoki tempat untuk menjual sisa tahun hidupnya untuk uang. Tanpa motivasi atau mimpi untuk masa depan, Kusunoki-pun berpikir bahwa menjual sisa tahun hidupnya tidak terdengar terlalu buruk. Dia mengunjungi toko tersebut dan diberitahu bahwa sisa 30 tahun dan 3 bulan hidupnya hanya berjumlah 300,000. Harga jual tahun hidup berdasarkan berapa besar pengaruhnya, baik pada dunia atau pada orang-orang di sekitarnya.

Setelah Kusunoki menjual 30 tahun hidupnya, hidup dia bersisa 3 bulan untuk memakai uang yang baru saja dia dapat. Namun, setelah dia kembali ke apartemennya, dia melihat seorang wanita pada pintunya. Wanita tersebut bernama Miyagi, dan dia akan mengawasi Kusunoki selama sisa 3 bulannya agar dia tidak melakukan hal-hal yang bodoh sebelum waktunya berakhir. Dari pagi sampai malam, Kusunoki tidak dibolehkan untuk menjauh dari Miyagi. Pada awalnya Kusunoki mengabaikan keadaan Miyagi seperti yang Miyagi sarankan. Namun, setelah hari-hari berlalu, mereka pun menjadi tambah dekat saat Kusunoki memutuskan untuk menyelesaikan semua penyesalan pada hidupnya.

Kisah tokoh Kusunoki ini sejalan dengan arti sosiologi menurut Saraswati (2003) yang mana pembaca dapat melihat gambaran tentang cara-cara tokoh Kusunoki untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya tentang mekanisme sosialisasi, proses pembudayaan yang menempatkan dirinya di keanggotaan masyarakat. Lalu melalui paparan singkat cerita dari novel *Mikkakan no Kōfuku*, terlihat juga 3 tahapan proses dialektik yang sebagaimana yang disebutkan oleh Berger (2018) sebagai momen eksternalisasi, momen objektivasi, dan momen internalisasi.

## 2. Tema

### a) Tema Utama

Tema utama yang diangkat dari novel *Mikkakan no Kōfuku* karya Miaki Sugaru (2013) adalah Memaknai Nilai Kehidupan Melalui Kebahagiaan. Hal ini diperjelas melalui Judulnya sendiri “*Mikkakan no Kōfuku*” atau dalam judul bahasa Inggrisnya “Three Days of Happiness” yang memiliki pesan untuk tetap mencari kebahagiaan. Bahkan, dengan waktu yang tersisa hanya 3 hari saja.

### b) Tema Tambahan

Beberapa tema tambahan yang terkandung dalam novel *Mikkakan no Kōfuku* diantaranya adalah:

#### i. Membangun kembali hubungan sosial yang rusak

Salah satu tema tambahan yang dapat dirasakan oleh pembaca dalam novel *Mikkakan no Kōfuku* adalah tentang perjuangan dalam membangun kembali sebuah hubungan sosial yang rusak, khususnya tentang bagaimana sang tokoh utama Kusunoki dalam perjuangannya mencoba untuk memperbaiki setiap hubungan sosial, terutama dalam hal ini pertemanannya dengan orang-orang yang pernah bertemu dan menjalin interaksi dengannya dahulu.

Seperti yang dikisahkan oleh Miaki Sugaru pada Bab 4: 答えあわせといきましょう, ketika Kusunoki berusaha untuk

kembali menghubungi Wakano, seorang perempuan yang pernah dekat dengannya semasa kuliah dan ‘terpaksa’ dia tolak demi menjaga janjinya dengan Himeno, seorang perempuan sekaligus teman masa kecilnya yang ia sukai dahulu (Miaki, 2013).

- ii. Pengorbanan orang tua dalam membangun kembali keutuhan rumah tangga

Tema tambahan lainnya yang berhasil dianalisis terdapat di dalam novel *Mikkakan no Kōfuku* adalah tentang Pengorbanan/Perjuangan Orang Tua Demi Membuat Keluarganya Menjadi Utuh Kembali. Hal ini dirasakan oleh Miyagi, seorang pengawas sekaligus perempuan yang paling dekat dengan Kusunoki saat itu.

Dengan jelas dapat ditemukan pada Bab 8: 不適切な行動. Melalui kisah yang diceritakan oleh Miyagi kepada Kusunoki yang saat itu sedang bertanya tentang apa yang membuat Miyagi berakhir menjadi seorang pengawas. Ibu kandung Miyagi yang saat itu sudah putus asa, karena belum juga menemukan titik terang kembalinya Suami sekaligus Ayah Kandung dari Miyagi, terpaksa untuk menjual waktu yang dia punya demi membeli sisa hidup dengan harapan, suatu saat nanti Suaminya akan kembali ke keluarga mereka (Miaki, 2013)

### 3. Tokoh/Penokohan

#### a) Tokoh Utama

##### i. Kusunoki

Kusunoki merupakan karakter utama yang paling disorot pada novel ini dengan kepribadian yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan cerita, berawal dari pribadi yang terkesan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya hingga akhirnya menyadari seberapa pentingnya orang-orang yang ada di sekitarnya (Miaki, 2013).

Kusunoki merupakan tokoh protagonis utama pria yang menjadi fokus dari pengembangan cerita *Mikkakan no Kōfuku*, dia ia menjadi karakter yang menggunakan sudut pandang orang pertama; Aku sebagai fokus cerita yang menceritakan setiap kejadian yang ada di dalam kisah novel *Mikkakan no Kōfuku*.

##### ii. Miyagi

Miyagi merupakan sosok protagonis perempuan utama yang awal mulanya berkonflik dengan sang tokoh utama Kusunoki, dikarenakan tugasnya sebagai pengawas yang memerlukan ia untuk selalu mengawasi Kusunoki dan secara tak sengaja ikut campur dalam segala pergolakan batin yang Kusunoki alami (Miaki, 2013). Seiring berjalannya cerita, kududukan Miyagi yang mulanya hanya sebatas pengawas yang ditugaskan untuk memantau dan mencatat segala tindakan

Kusunoki yang merupakan kliennya, berubah menjadi orang terdekat dan yang paling disayangi oleh Kusunoki (Miaki, 2013).

b) Tokoh Tambahan

i. Himeno

Himeno adalah teman masa kecil Kusunoki sewaktu mereka berdua masih bersekolah di sekolah dasar yang bertempat di kampung halaman mereka berdua. Himeno merupakan karakter antagonis perempuan dalam novel *Mikkakan no Kōfuku*, karakter yang menjadi alasan Kusunoki memilih untuk menolak salah seorang yang sempat menyatakan perasaan kepada Kusunoki sewaktu masih berkuliah (Miaki, 2013).

ii. Naruse

Naruse adalah satu-satunya orang yang dianggap dan menganggap Kusunoki sebagai teman sewaktu berada di SMA. Terdapat beberapa kesamaan yang membuat Kusunoki dan Naruse menjadi dekat, seperti yang dipaparkan oleh pengarang melalui pengisahan yang disampaikan oleh Kusunoki kepada Miyagi (Miaki, 2013).

iii. Wakano

Wakano merupakan tokoh antagonis perempuan yang sempat dekat dengan Kusunoki sewaktu masih berkuliah.

Wakano pertama bertemu dan mengobrol secara tidak sengaja dengan Kusunoki di Perpustakaan, hal ini diceritakan oleh pengarang melalui Kusunoki ketika ia melakukan kilas balik, mengingat-ingat kembali tentang orang-orang yang mungkin bisa Kusunoki hubungi dalam mengisi kekosongan dan rasa kesepian yang ia hadapi (Miaki, 2013).

c) Teknik Pelukisan Tokoh

Nurgiyantoro (1995) menyatakan, ada dua teknik pelukisan tokoh yaitu pelukisan secara langsung dan pelukisan secara tidak langsung. Teknik pelukisan langsung disebut juga teknik analitis. Pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung, tidak berbelit-belit berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, atau bahkan juga ciri fisiknya yang biasanya diungkapkan pada tahap pengenalan. Sedangkan teknik pelukisan tokoh tidak langsung atau disebut juga teknik dramatik mempunyai arti bahwa pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat, sikap, dan tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan kepribadiannya melalui berbagai aktivitas mereka baik verbal maupun non-verbal dan melalui peristiwa yang terjadi.

Miaki Sugaru (2013) menggunakan dua metode pelukisan tokoh dalam menunjukkan karakteristik setiap tokohnya kepada

pembaca. Selain tokoh Kusunoki, pengarang cenderung menampakkan pelukisan tokoh yang lain dalam teknik pelukisan tokoh tidak langsung, melalui dialog yang disampaikan oleh Kusunoki dan Miyagi.

#### 4. Alur/Plot

Plot merupakan rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan kausalitas. Menurut Stanton (1965) plot atau alur adalah cerita yang berisi urutan peristiwa yang setiap peristiwa merupakan hubungan kausal. Alur merupakan cerminan atau perjalanan tingkah laku para tokoh dalam bertindak, berpikir, berbicara, dan bersikap dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan. Sementara Atmowiloto (1982) berpendapat bahwa plot adalah jalan cerita atau alur cerita yang merupakan masalah dasar sebelum penulisan.

##### a) Jenis Plot

Jenis plot yang tertuang dalam novel *Mikkakan no Kōfuku* adalah plot campuran dengan alur pengisahan yang cenderung maju dan berkembang, juga diselingi kilas balik yang diceritakan oleh tokoh yang ada di dalam cerita.

##### b) Tahapan Plot

Nurgiyanto (2013) membagi tahapan pemplotan secara teoritis-kronologis menjadi 3 tahap plot, yaitu: (1) awal atau tahap

perkenalan; (2) tengah atau tahap konflik, dan; (3) akhir atau tahap peleraian.

i. Tahap Perkenalan

Tahap perkenalan merupakan tahapan yang berisi tentang awal pengenalan cerita kepada pembaca agar dapat beradaptasi dengan kelangsungan cerita selanjutnya. Hal ini kemudian dipertegas oleh Nurgiyantoro, Tahap perkenalan berisi sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan berbagai hal yang akan dikisahkan (Nurgiyantoro dalam Nurdyati, 2017)

Tahap Perkenalan diisi dengan cerita yang menggambarkan kesulitan Kusunoki sang tokoh utama dalam menjalani kehidupannya setelah dia lulus dari universitas. Kehidupan yang tidak berjalan sesuai dengan ekspektasi Kusunoki, mengharuskan ia untuk kerja serabutan ke berbagai tempat hingga akhirnya diberhentikan beberapa kali secara paksa karena kelalaian-kelalaian yang tak sengaja dibuat oleh Kusunoki (Miaki, 2013).

Demi meneruskan hidup, Kusunoki terpaksa untuk menjual koleksi buku dan rekaman lagu yang dia sukai. Tak sengaja, ketika ia menjual itu semua ia bertemu dengan orang-orang yang menawarkannya untuk menjual 'sisa hidup' yang dia miliki untuk ditukar menjadi uang. Awalnya

Kusunoki tidak percaya dan cenderung menganggap itu sebagai lelucon. Namun, mengingat orang yang menyampaikan ini lebih dari seorang, akhirnya Kusunoki memberanikan diri untuk datang ke tempat di mana ia bisa ‘menjual kehidupan’-nya (Miaki, 2013).

ii. Tahap Konflik

Konflik menunjuk pada pengertian sesuatu yang bersifat kejadian yang tidak menyenangkan atau yang dialami oleh tokoh-tokoh cerita, jika tokoh-tokoh itu mempunyai kebebasan untuk memilih, ia tidak akan memilih peristiwa itu menimpa dirinya (Nurgiyantoro dalam Wanti, 2013)

Konflik mulai terjadi ketika Kusunoki mencoba untuk membuat lis tentang hal-hal yang ingin dia lakukan sebelum sisa waktu yang ia miliki untuk hidup menjadi habis (Miaki, 2013).

iii. Tahap Peleraian

Tahap akhir atau disebut juga tahap peleraian, menampilkan peristiwa tertentu sebagai akibat klimaks. Dalam teori klasik Aristoteles, penyelesaian cerita dibedakan dalam dua macam kemungkinan yaitu kebahagiaan (*happy end*) atau kesedihan (*sad end*). Di samping itu, terdapat suatu akhir cerita yang masih menggantung, masih menimbulkan

tanda tanya dan rasa ketidakpuasan pembaca. Dengan demikian, ada dua jenis penyelesaian cerita yaitu penyelesaian tertutup dan penyelesaian terbuka. Penyelesaian tertutup merujuk pada keadaan akhir sebuah cerita yang memang sudah selesai sesuatu dengan tuntutan logika cerita yang dikembangkan, sedang penyelesaian terbuka adalah jika penulis memberi kesempatan kepada pembaca untuk ikut memikirkan dan mengimajinasikan akhir cerita (Nurgiyantoro dalam Nurhidayati, 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditemukan bahwa tahap peleraian yang digunakan oleh Miaki Sugaru dalam novel *Mikkakan no Kōfuku* adalah tahap peleraian dengan penyelesaian terbuka. Hal ini diperjelas melalui pertanyaan yang Miyagi ajukan kepada Kusunoki, dan tidak terjawab hingga akhir bab cerita (Miaki, 2013).

#### c) Plausibilitas

Cerita memiliki sifat plausible jika tokoh-tokoh cerita dan dunianya dapat diimajinasikan (*imaginable*) & jika para tokoh dan dunianya tersebut serta peristiwa-peristiwa yang dikemukakan mungkin saja dapat terjadi; atau memiliki kebenaran untuk dirinya sendiri, yang berarti sesuai dengan tuntutan cerita dan ia tidak bersifat meragukan (Stanton dalam Sumiyarsih, 2012).

d) Suspense

Suspense menurut Abrams (1981) adalah adanya perasaan kurang pasti terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi, khususnya yang menimpa tokoh yang diberi rasa simpati oleh pembaca. Kenny (1966) menambahkan bahwa suspense adalah adanya harapan yang belum pasti pada pembaca terhadap akhir sebuah cerita.

Kadar Suspense yang terdapat pada novel *Mikkakan no Kōfuku* terkesan tidak begitu tinggi, karena Miaki Sugaru sebagai pengarang terkesan sengaja membawa cerita secara perlahan-lahan dan bertahap. Akan tetapi, hal ini tidak mengurangi rasa penasaran pembaca dalam membuka setiap lembaran novel selanjutnya.

e) Surprise

Plot sebuah karya fiksi dikatakan memberikan kejutan jika sesuatu yang dikisahkan atau kejadian-kejadian yang ditampilkan menyimpang, atau bahkan bertentangan dengan harapan kita sebagai pembaca (Abrams, 1981).

Hampir dalam setiap konflik, Miaki Sugaru menempatkan surprise yang membuat pembaca akan bertanya-tanya. Seperti halnya pada pengisahan ketika Kusunoki bertemu dengan Himeno, yang mulanya pembaca akan dibuat berharap tentang kelangsungan hubungan mereka berdua. Namun, kemudian

ekspektasi pembaca dirusak dengan memunculkan fakta bahwa Himeno akan segera mengakhiri hidupnya setelah bertemu dengan Kusunoki, seperti yang dijelaskan oleh Miyagi (Miaki, 2013).

f) Kesatupaduan (*Unity*)

Kesatu paduan atau unit merupakan pengertian bahwa berbagai unsur yang ditampilkan dalam cerita, khususnya peristiwa fungsional, kaitan dan acuan yang mengandung konflik atau seluruh pengalaman kehidupan yang hendak dikomunikasikan, memiliki keterkaitan terhadap satu sama lain.

Terjalin kesatupaduan yang baik melalui pemplotan maju dengan beberapa pengisahan sorot-balik yang kemudian berlanjut secara progresif. Mulai dari Bab Pertama: 十年後の約, diawali dengan kilas balik Kusunoki yang masih menjadi murid sekolah dasar sebagai alur pengenalan cerita, kemudian disusul dengan beberapa peristiwa selanjutnya yang mulai memunculkan konflik hingga akhirnya dilerai pada menjelang Bab Terakhir: 嘘つきと小さな願い.

## 5. Latar (*Setting*)

### a) Latar Waktu

Miaki Sugaru tidak menunjukkan secara jelas terkait dengan masa yang digunakan sebagai latar waktu pada novel *Mikkakan no Kōfuku*. Akan tetapi, proses perjalanan cerita setidaknya terjadi dalam kurun waktu 2 Bulan 3 Hari.

Hal ini diperjelas dalam peristiwa ketika Kusunoki menjual kehidupannya untuk ditukar menjadi sejumlah uang, hingga menyisakan sisa waktu untuk menjalani hidup selama 3 Bulan (Miaki, 2013). Namun, menjelang akhir cerita Kusunoki menjual sisa-sisa terakhir waktu hidupnya yang hanya menyisakan waktu 1 bulan terakhir demi melunasi hutang Miyagi. Akan tetapi, hal ini tidak diizinkan oleh “agensi” yang mengurus hal ini, hingga akhirnya Kusunoki diberikan pilihan untuk menyisakan 3 Hari terakhir (Miaki, 2013).

### b) Latar Tempat

Sepanjang cerita, kurang lebih ada 5 latar tempat yang digunakan oleh pengarang sebagai lokasi berlangsungnya beberapa peristiwa dalam novel *Mikkakan no Kōfuku*.

- i. Apartemen Kusunoki, yang dijadikan pula sebagai latar tempat pembuka dalam cerita di mana Kusunoki saat itu sedang berbaring membayangkan kenangan masa kecilnya sewaktu masih SD (Miaki, 2013).

- ii. Toko Buku, latar tempat di mana Kusunoki untuk pertama kalinya mendengar tentang rumor suatu tempat di mana mereka akan dengan sukarela membeli kehidupan, waktu, ataupun kesehatan seseorang untuk ditukarkan menjadi uang (Miaki, 2013).
- iii. Toko Kaset, tempat kedua yang dikunjungi oleh Kusunoki ketika ia bermaksud untuk menjual koleksi kaset rekaman favoritnya demi melanjutkan hidup, sekaligus tempat kedua ia mendengar sekaligus mengkonfirmasi tentang isu tempat yang akan membeli kehidupan seseorang (Miaki, 2013).
- iv. Restoran, tempat ini beberapa kali pengarang gunakan dalam novel *Mikkakan no Kōfuku* sebagai tempat yang dijadikan latar ketika Kusunoki beberapa kali bertemu dengan orang-orang yang pernah ada di masa lalunya (Miaki, 2013).
- v. Sekolah SD Kusunoki, setelah berpikir panjang tentang apa yang akan oleh Kusunoki sebelum dia akhirnya sisa hidupnya habis. Kusunoki memutuskan untuk berkunjung ke sekolah lamanya semasa SD untuk mencari sebuah surat yang ia masukan ke dalam kapsul waktu (Miaki, 2013).

c) Anakronisme

Pengertian anakronisme berdasarkan rumusan KBBI merupakan hal ketidakcocokan dengan zaman tertentu, penempatan tokoh, peristiwa percakapan, dan umur latar yang tidak sesuai menurut waktu di dalam karya sastra. Secara harafiah dalam bahasa Yunani Anakronisme (dari bahasa Yunani, *va* ‘melawan’ dan *xpovoc* ‘waktu’) adalah kesalahan dalam kronologi, dinyatakan dalam ketiadaan keselarasan, lini atau korespondensi dengan waktu. Terjadi ketika orang, peristiwa, kata-kata, benda, adat istiadat, perasaan, pikiran, atau hal-hal lain yang termasuk ke musim tertentu yang keliru digambarkan dalam era lain.

Hampir tidak ada unsur anakronisme yang masuk ke dalam jalannya cerita. Selain karena tema cerita yang memang memiliki kecenderungan sedikit untuk terpengaruh dengan unsur anakronisme, penulisan novel ini juga sudah sangat hati-hati; jam kerja yang tidak sedikit, mampu membuat pengarang meminimalisir kesalahan-kesalahan yang mungkin akan terjadi dan memang sengaja untuk tidak memasukkan anakronisme ke dalam karya novel *Mikkakan no Kōfuku*.

6. Sudut Pandang (*Point of view*)

Sudut pandang yang digunakan oleh Miaki Sugaru dalam memaparkan rentetan kisah yang ada pada novel *Mikkakan no*

*Kōfuku* adalah dengan menggunakan sudut pandang orang pertama; *Aku* sebagai pusat cerita. Pengarang (Miaki Sogaru) bertindak sebagai tokoh “aku” yang mengisahkan setiap kejadian dan tindakannya.

#### 7. Amanat

Melalui novel *Mikkakan no Kōfuku*, Miaki Sogaru seakan berusaha untuk menyampaikan kepada pembaca tentang betapa pentingnya membangun hubungan sosial dengan orang lain juga tentang seberapa berharganya sebuah perasaan bahagia. Tidak hanya bahagia yang dirasakan oleh pribadi, tapi juga kebahagiaan yang didapatkan melalui interaksi yang diperoleh dalam sosialisasi.

Dari Kusunoki, pembaca akan belajar tentang betapa pentingnya menjadi bahagia dan memberikan kebahagiaan. Kebahagiaan tidak hanya tercipta melalui proses apresiasi terhadap diri sendiri, tetapi kebahagiaan pula dapat dimanifestasikan melalui orang lain. Ketika kita mampu membuat orang lain bahagia, kita dapat membuat diri kita bahagia pula. Dari Kusunoki pula kita belajar tentang bagaimana caranya membangun nilai dalam memandang kehidupan menjadi jauh lebih baik lagi, dengan cara memperbaiki hubungan sosial dengan orang lain dan tentunya lebih memaknai kembali arti dari kebahagiaan yang sesungguhnya.