

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Manga

2.1.1. Definisi Manga

Manga 「漫画」 adalah salah satu bentuk karya sastra populer di Jepang yang menggabungkan gambar dan tulisan sehingga membentuk sebuah cerita. Berbeda dengan komik barat, *manga* biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan arah tulisan kanji di Jepang. *Manga* mempunyai ciri khas khusus terutama pada penggambaran tokoh, dan penggambaran *background* yang penuh dengan gambar dan tulisan untuk menekankan situasi cerita, serta bentuk dan urutan panel yang dinamis. (Akhmad, 2017:100).

Menurut sejarah, manga pertama diketahui dibuat oleh *Suzuki Kankei* tahun 1771 yang berjudul *Mankaku Zuihitsu*, tetapi ada juga yang menyebut manga pertama kali muncul pada abad ke 12. Manga generasi awal ini bertajuk *Chojū Jinbutsu Giga* yang berisi berbagai gambar lucu hewan dan manusia (Intifada, 2012:2). Dalam perkembangannya manga telah banyak melalui berbagai tahap, namun tahap perkembangan yang paling terlihat adalah ketika muncul seorang tokoh bernama Osamu Tezuka yang dianggap sebagai tokoh revolusioner manga pasca era Perang Dunia kedua. Osamu menjadi tokoh yang menginspirasi para pengarang manga

atau biasa disebut *mangaka*, karena memasukan unsur-unsur komik Barat ke dalam *manga*, yang kemudian memunculkan banyak serial-serial dan genre baru (Virzani, 2013:1). Genre manga yang saat ini banyak berkembang, diantaranya adalah *shounen* (untuk anak laki-laki), *seinen* (untuk pria dewasa), *shoujo* (untuk anak perempuan), *josei* (untuk wanita dewasa), *kodomo* (untuk anak-anak), *meccha* (tentang robot dan mekanik), *jidaieki* (tentang sejarah), *fantasy* (fantasi), *slice of life* (kehidupan sehari-hari), dan lain-lain (Akhmad, 2017:104).

2.1.2. Manga Sebagai Karya Sastra

Manga dapat dikategorikan sebagai karya sastra karena didalamnya mengandung pesan atau cerita seperti yang terdapat pada novel, cerpen, ataupun karya sastra lainnya Akhmad (2017:102). Seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa manga sendiri adalah sebutan untuk komik jepang, manga yang merupakan komik memiliki potensi disebut sebagai karya sastra, hal ini berdasarkan pernyataan McCloud (2008:11) yang menyatakan bahwa “potensi komik sebagai karya sastra sebagaimana karya sastra lain misal novel, puisi, drama, dan sebagainya dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari, yang menampilkan makna hidup, waktu, dan cara pandang terhadap dunia lewat sang pengarang.”

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa manga yang merupakan sebutan untuk komik di Jepang dapat disebut karya sastra karena didalamnya terdapat beberapa hal seperti karya sastra lainnya yakni cerita,

pesan, makna hidup, cara pandang pengarang, dan lain-lain yang layak untuk dipelajari.

2.2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dapat diartikan sebagai orang-orang yang ditampilkan dalam sebuah cerita naratif atau drama, yang ditampilkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam perbuatan (Abrams melalui Nurgiyantoro, 2011: 85). Sedangkan penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Jones melalui Nurgiyantoro, 2011: 84).

Penokohan sebagai salah satu unsur pembangun fiksi dapat dikaji dan dianalisis keterjalannya dengan unsur-unsur pembangun lainnya. Jika fiksi bersangkutan merupakan sebuah karya yang berhasil, penokohan pasti berjaln secara harmonis dan saling melengkapi dengan unsur lain, misalnya dengan unsur plot, tema, latar, sudut pandang, gaya, amanat, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2011:172).

Analisis penokohan dalam penelitian ini memiliki peran penting karena keterlibatannya cukup besar dalam pembentukan cerita. Hal ini bertujuan agar diperoleh gambaran mengenai tokoh.

2.2.1. Metode penokohan

Pickering dan Hoeper (dalam Minderop 2011:6) menuturkan bahwa dalam menyajikan karakter (watak) para tokoh,

umumnya pengarang menggunakan dua cara atau metode dalam karyanya, pertama metode langsung (*telling*) dan kedua adalah metode tidak langsung (*showing*).

a. Metode Langsung (*Telling*)

Metode langsung atau *telling* adalah metode yang dilakukan secara langsung oleh pengarang. Dengan metode ini, pengarang tidak hanya menyampaikan watak para tokoh berdasarkan apa yang tampak melalui lakuan tetapi ia mampu menembus pikiran, perasaan, gejala serta konflik batin dan bahkan motivasi yang melandasi tingkah laku para tokoh. Metode ini mencakup karakterisasi melalui penggunaan nama tokoh, karakterisasi melalui penampilan tokoh, dan karakterisasi melalui tuturan pengarang.

b. Metode Tidak Langsung (*Showing*)

Metode tidak langsung atau *showing* adalah metode yang lebih banyak dipilih penulis modern. Penentuan ini tidak berdasarkan metode *showing* lebih baik daripada metode lainnya, tetapi disebabkan temperamen pengarang atau pengarang yang menganggap metode *showing* lebih menarik bagi pembaca. Dalam metode tidak langsung ini, pembaca dituntut untuk memahami dan menghayati watak para tokoh melalui dialog dan action mereka. Di samping itu, pembaca merasa tertantang untuk memahami dan menghayati karakter para tokoh sehingga tidak

menimbulkan rasa bosan dan monoton. Metode *showing* mencakup karakterisasi melalui dialog, lokasi dan situasi percakapan, jati diri tokoh yang dituju oleh penutur,

2.2.2. Prinsip penokohan

Prinsip penokohan adalah proses identifikasi tokoh, sejalan dengan usaha mengembangkan tokoh (Karmini, 2011:42). Prinsip penokohan diperlukan untuk mengetahui bagaimana penokohan tokoh dalam suatu karya sastra. Untuk mengenali secara lebih baik tokoh-tokoh dalam cerita, maka perlu mengidentifikasi keprbadian tokoh secara cermat melalui prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. Prinsip Pengulangan

Prinsip pengulangan adalah prinsip yang dapat menemukan adanya kesamaan sifat, watak, sikap, dan tingkah laku pada bagian berikutnya. Prinsip ini sangat penting untuk mengembangkan dan mengungkapkan sifat keprbadian tokoh cerita.

b. Prinsip pengumpulan

Prinsip adalah prinsip yang dapat mengungkapkan sedikit demi sedikit dalam seluruh cerita yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data keprbadian yang tercecer di seluruh cerita sehingga diperoleh data yang lengkap. Pengumpulan data tersebut penting, sebab dari data keprbadian tokoh yang berserakan ketika digabung

akan saling melengkapi dan menghasilkan gambaran padu.

c. Prinsip kemiripan dan pertentangan

Prinsip ini dilakukan dengan membandingkan antara satu tokoh dengan tokoh lainnya dalam cerita. Hal ini dilakukan, karena bisa saja seorang tokoh mempunyai kemiripan sifat keprbadiannya dengan tokoh lain, namun tentu saja mempunyai perbedaan.

2.3. Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan (Endraswara, 2008:96). Psikologi sastra sendiri adalah interdisipliner dua hal yakni sastra dan psikologi. Meski kedua hal ini berbeda, namun terdapat satu kesamaan antara keduanya, yakni menjadikan manusia sebagai objek penelitian. Hal ini sama seperti yang dikemukakan Wiyatmi (2011:19) bahwa “baik sastra dan psikologi sama-sama membicarakan manusia. Bedanya, sastra membicarakan manusia yang diciptakan (manusia imajiner) pengarang, sedangkan psikologi membicarakan manusia yang diciptakan tuhan yang secara riil hidup di alam nyata”.

Psikologi sastra sendiri dipengaruhi oleh dua hal. Pertama karya sastra merupakan karya hasil kreasi dari suatu proses kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi setengah sadar yang

selanjutnya dituangkan dalam bentuk sadar (Endraswara, 2008:96). Kedua, telaah sastra adalah kajian yang menelaah cerminan psikologis dalam diri para tokoh yang disajikan sedemikian rupa oleh pengarang sehingga pembaca merasa terbuai oleh problema psikologis kisah yang kadang kala merasakan dirinya terlibat dalam cerita (Minderop, 2011:55).

Dalam memahami teori psikologi sastra dapat melalui tiga cara, yaitu *pertama* melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian dianalisis terhadap suatu karya sastra. *kedua* dengan terlebih dahulu menemukan sebuah studi sastra sebagai objek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk digunakan. *ketiga* secara simultan menemukan teori dari objek penelitian (Endraswara, 2008:89).

Selain itu psikologi sastra juga memiliki empat kemungkinan penelitian, hal ini dikemukakan oleh Wellek dan Warren (dalam Endraswara 2008:98) yang menyatakan “bahwa psikologi sastra memiliki empat kemungkinan penelitian. *Pertama*, penelitian terhadap psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi. *Kedua*, penelitian proses kreatif dalam kaitannya dengan kejiwaan. *Ketiga*, penelitian hukum-hukum psikologi yang diterapkan dalam karya sastra. Keempat, penelitian dampak psikologis teks sastra kepada pembaca”.

2.4. Psikologi Penokohan

Dalam studi psikologi sastra, tokoh adalah hal yang tidak kalah menarik. Tokoh adalah figur yang dikenai dan sekaligus mengenai tindakan psikologis (Endraswara, 2008:179).

Tokoh yang muncul dibangun untuk melakukan sebuah objek. Tokoh termaksud secara psikologis menjadi wakil sastrawan. Sastrawan kadang menyelinapkan pesan lewat tokoh. Kemarahan sastrawan sering kali juga dimunculkan dalam tokoh (Endraswara, 2008:184). Ada umumnya dalam analisis psikologi sastra yang menjadi tujuan adalah tokoh utama, sedangkan tokoh kedua, tokoh ketiga, dan seterusnya, kurang mendapat penekanan (Endraswara, 2008:184).

Untuk memahami tokoh dalam sastra diperlukan teori psikologi khusus. Hal ini, seperti pada pernyataan Wright (dalam Endraswara 2008:184) bahwa “untuk mengungkap unsur-unsur psikologis dalam karya sastra, diperlukan bantuan teori-teori psikologi. Teori ini disesuaikan dengan hal yang akan digali dari tokoh. Perwatakan dominan biasanya yang menjadi tumpuan dalam tokoh”.

Dalam hal ini, karena sastra melibatkan tokoh yang merupakan gambaran manusia dalam cerita. Maka, psikologi dapat meneliti tokoh sebagai cerminan manusia dalam cerita, karena manusia memiliki unsur kejiwaan walaupun tertulis dalam karya sastra. Hal ini selaras dengan pendapat Minderop (2011:55) bahwa “karya-karya sastra memungkinkan ditelaah melalui pendekatan psikologi karena karya sastra menampilkan

watak para tokoh, walaupun imajinatif, dapat menampilkan berbagai problem psikologis”.

2.5. Teori Psikoanalisis Freud

Psikoanalisis adalah teori psikologi yang banyak membicarakan masalah kesadaran, mimpi, kecemasan, neurotik, emosi, motivasi, dan juga kepribadian. Tentang kesadaran itu Freud (dalam Nurgiyatoro, 2011:100) mengemukakan bahwa kesadaran terdiri atas dua alam, yaitu alam sadar dan alam bawah sadar. Alam sadar ibarat gunung es yang kecil, sedang alam tidak sadar ibarat dasar gunung es yang berada lebih besar di bawah laut. Alam tidak sadar adalah basis konsep teori psikoanalisis.

Mengenai kepribadian manusia, Freud membagi struktur kepribadian manusia ke dalam tiga kategori yang saling berkaitan yaitu *id*, *ego*, dan *superego*.

a. *Id*

Id adalah komponen kepribadian yang paling dasar, sistem yang didalamnya terdapat naluri-naluri bawaan yang bertindak sebagai penyedia atau penyalur kekuatan untuk sistem-sistem yang lain dalam operasi-operasi atau kegiatan-kegiatan yang dilakukannya. *Id* berada di alam bawah sadar yang berisi kekuatan insting dan dorongan-dorongan primitive yang secara konkret berwujud libido. *Id* memiliki dorongan yang kuat untuk berbuat. Padahal, *id* tidak mengenal nilai-nilai moral yang

dibentuk oleh kebudayaan. Maka, untuk mengendalikannya dibutuhkan *ego*.

b. *Ego*

Ego adalah komponen kepribadian yang bertugas sebagai pengendali agar manusia bertindak dan berhubungan dengan cara-cara yang benar sesuai dengan kondisi nyata sehingga *id* tidak terlalu terdorong keluar. *Ego* berada di alam sadar dan bersifat rasional . ia akan mengendalikan perilaku dan pikiran dari tidak rasional menjadi rasional.

c. *Superego*

Superego dipihak lain adalah representasi nilai-nilai moral yang berlaku di masyarakat yang secara umum termanifestasikan dalam bentuk perintah dan larangan. Superego menentukan perilaku dan tindakan seseorang yang baik dan tidak baik. Superego bersifat idealistik dan sekaligus berfungsi mengontrol sikap dan tingkah laku agar sesuai dengan tuntutan nilai-nilai moral. Superego terbentuk karena pembudayaan (baca: pendidikan) yang berintikan perintah dan larangan untuk melakukan sesuatu.

2.6. Konflik Batin Menurut Freud

Konflik batin menurut pandangan Freud (dalam Endraswara, 2008:97) terjadi karena “terdapat id, ego, superego dalam diri manusia yang menyebabkan manusia selalu berada dalam keadaan berperang dalam dirinya. Resah, gelisah, tertekan, dan lain-lain, apabila terdapat ketidakseimbangan ketiga unsur tersebut. Dengan adanya ketidakseimbangan maka ketaksadaran menimbulkan dorongan-dorongan dalam diri”. Selanjutnya Freud (dalam Zaenuri, 2005:4) menyatakan bahwa “dorongan-dorongan naluriah yang ada dalam setiap makhluk hidup berprinsip pada kesenangan yang dibatasi oleh *ego* dan *superego*. kuatnya dorongan *id* menekan *ego*, sehingga memunculkan konflik dalam kehidupan psikis manusia.”

Dengan demikian, akibat adanya dorongan-dorongan yang menyebabkan ketidakseimbangan dalam diri manusia inilah yang memunculkan konflik batin pada diri manusia.

2.7. Manga Ookami Kodomo Ame to Yuki

2.7.1. Identitas Manga

Manga berjudul *Ookami Kodomo Ame to Yuki* adalah adaptasi dalam bentuk *manga* dari *anime* berjudul sama, karya Mamoru Hosoda yang diterbitkan oleh *Kadokawa Corporation* Pada tahun 2012 dengan total tiga volume. Masing-masing volume diterbitkan sekaligus pada tahun yang sama dengan perilisan animenya. Di Indonesia *manga* hasil terjemahan dari

bahasa Jepang ke bahasa Indonesia ini terbit tahun 2014, dengan judul *Wolf Children Ame and Yuki* yang diterbitkan oleh PT Gramedia dengan jumlah tiga volume. Mamoru Hosoda adalah seorang animator dan produser yang banyak menghasilkan karya bertema keluarga. Karya-karya lain dari Mamoru Hosoda diantaranya *Toki o kakeru shoujo* (2006), *Summer Wars* (2008), *The Boy and The Beast* (2015), dan *Mirai* (2018). Versi *anime* dari *manga Ookami Kodomo Ame to Yuki* ini telah memenangkan beberapa penghargaan, diantaranya *Mainichi Film Award* tahun 2012 kategori film animasi terbaik, *Japan Academy Prize* di tahun 2013.

Manga *Ookami Kodomo Ame to Yuki* memiliki tema seputar perjuangan dan kasih sayang seorang ibu. Setting waktu dari komik ini dimulai dari masa Hana semasa kuliah bertemu dengan pria misterius, kemudian menikah, menjadi sosok *single mother* yang mengurus kedua anaknya hingga masa Yuki masuk SMP. Bersetting tempat di Kampus, Apartemen, Desa, Sekolah, Gunung dan Hutan. Alur atau plot yang disajikan adalah maju (*progressif*), hal ini dikarenakan jalan ceritanya yang disajikan berfokus kedepan pada perkembangan Hana dan keluarga kecilnya. Tokoh-tokoh yang hadir dalam manga ini diantaranya: Hana, Ookami, Yuki, Ame, Kakek Nirasaki, Istri Kakek Nirasaki, Souhei, dan serigala hutan tua. *Manga* ini menggunakan dua sudut pandang, yaitu sudut pandang dari Hana, dan sudut pandang dari Yuki. Gaya bahasa yang dipakai adalah gaya bahasa ringan yang mudah dimengerti. Dan amanat atau pesan

yang disampaikan dalam *manga* ini adalah “kasih ibu itu sepanjang masa, selagi masih hidup sayangilah dan hormatilah ibumu.”

2.7.2. Ringkasan Cerita

Dikisahkan hidup seorang perempuan bernama Hana yang hidup sebatang kara di pinggiran kota Tokyo, karena kedua orang tuanya sudah lama meninggal. Hana kuliah disalah satu universitas di Jepang dan bekerja *part time* di tempat laundry untuk mencukupi keperluannya. Suatu hari saat jam kuliah berlangsung, Hana melihat sosok lelaki penyendiri dan misterius sedang mengikuti perkuliahan di kelasnya. Karena tertarik kemudian Hana mencari informasi tentang lelaki itu hingga dia berkenalan dengan misterius itu. Saat lelaki misterius itu tidak masuk, Hana selalu berinisiatif membuat catatan untuknya dan memberikannya. Hingga kemudian benih-benih cinta tumbuh seiring hubungan mereka yang semakin akrab. Mereka berdua kemudian memutuskan untuk tinggal Bersama satu apartemen dan dikaruniai dua orang anak. Anak pertama lahir disaat salju turun yang diberi nama Yuki, dan selang dua tahun anak kedua lahir saat hujan turun diberi nama Ame.

Bersama keluarga kecilnya Hana hidup bahagia, hingga kemudian kehidupan sulit Hana bersama anak-anaknya dimulai sejak suaminya ditemukan meninggal di sebuah jembatan. Hana harus mencoba berhemat dengan sisa uang yang ditinggalkan suaminya. Tak cukup dengan itu tekanan sosial di masyarakat membuat Hana khawatir identitas anaknya

yang merupakan keturunan manusia serigala terbongkar dan jadi masalah di masyarakat. Untuk mengatasi itu Hana memutuskan pindah ke sebuah desa yang sangat jauh dari keramaian, dan hidup dengan mengandalkan bercocok tanam. Seiring berjalannya waktu, Hana harus ikhlas menerima setiap pilihan hidup anaknya yang ingin tetap jadi manusia atau hidup menjadi serigala di hutan.