

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Novel

2.1.1 Definisi

Novel adalah suatu cerita dengan alur yang cukup panjang mengisi satu buku atau lebih yang menggarap kehidupan pria dan wanita yang bersifat imajinatif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa novel adalah sebuah karya fiksi berbentuk prosa yang menceritakan kehidupan para tokoh yang diceritakan dalam sebuah alur atau peristiwa yang cakupan ceritanya tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek, atau setidaknya terdiri dari 100 halaman. Berdasarkan jenis novel dibagi menjadi lima bagian yaitu, novel avontur, psikologis, detektif, sosial, politik, dan kolektif (Tarigan, 2011).

Menurut Nurgiyantoro (1998) novel adalah suatu karya fiksi yang menawarkan suatu dunia yaitu dunia yang diidealkan, dunia imajiner, yang dibangun dengan berbagai sistem intrinsik, seperti plot, peristiwa, tokoh (penokohan), latar, sudut pandang dan lain-lain yang semuanya bersifat imajiner.

Sedangkan ditinjau dari Kamus Besar Bahasa Indonesia Online (2015), novel berarti karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang disekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku.

Berdasarkan uraian tentang novel tersebut penulis menyimpulkan bahwa novel merupakan karya sastra yang merupakan ide orisinal dari pengarang itu sendiri yang di dalamnya menceritakan tentang kehidupan para tokoh dengan dibalut oleh unsur intrinsik maupun ekstrinsik yang menjadi pembangun unsur karya fiksi.

2.1.2 Fungsi Novel Sebagai Karya Sastra

Sebagai salah satu bentuk dari fiksi, novel menceritakan berbagai masalah dalam kehidupan manusia dalam interaksinya dengan lingkungan dan sesama, interaksinya dengan diri sendiri, serta interaksinya dengan Tuhan. Fiksi, yang dalam konteks ini adalah novel merupakan hasil dialog, kontemplasi, dan reaksi pengarang terhadap lingkungan dan kehidupan. Walau berupa khayalan, tidak benar jika fiksi dianggap sebagai lamunan saja, melainkan penghayatan dan perenungan secara intens, perenungan terhadap hakikat hidup dan kehidupan, perenungan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Fiksi menawarkan “model-model” kehidupan yang diidealkan oleh pengarang sekaligus menunjukkan sosoknya sebagai karya seni yang memiliki unsur estetik dominan. (Nurgiyantoro, 1998)

Masih dari sumber yang sama Nurgiyantoro (1998) menyatakan bahwa selain memiliki tujuan estetik, fiksi juga bertujuan untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

2.2 Unsur-unsur Pembangun Novel

Nurgiyantoro (1998) menyebutkan bahwa selain unsur formal bahasa terdapat banyak unsur yang turut membangun sebuah novel. Unsur-unsur tersebut secara garis besar dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu:

2.2.1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri dan merupakan unsur faktual yang dijumpai saat seseorang membaca sebuah karya sastra. Unsur-unsur ini adalah unsur yang secara langsung turut membangun cerita dalam karya sastra.

Unsur-unsur yang termasuk dalam unsur intrinsik ini adalah penokohan, sudut pandang, tema, latar, alur, dan sebagainya. Berikut penjelasan mengenai beberapa unsur intrinsik yang terdapat dalam sebuah novel:

1. Tema

Stanton dan Kenny (dalam Nurgiyantoro, 1998) menyebutkan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tetapi ada banyak makna yang terkandung dalam sebuah novel atau cerita, makna yang dapat dinyatakan sebagai tema ini adalah makna khusus.

2. Alur

Alur atau plot sering kali disebut sebagai jalan cerita. Menurut Nurgiyantoro (1998) plot tidak sekedar kejadian yang berurutan secara

kronologis, melainkan hubungan antarperistiwa yang memiliki sebab akibat. Tiga unsur penting yang esensial dalam pengembangan plot adalah peristiwa, konflik dan klimaks.

a. Peristiwa

Peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari satu keadaan ke keadaan yang lain (Luxemburg dkk. dalam Nurgiyantoro, 1998) dengan begitu pembaca dapat membedakan kalimat-kalimat tertentu yang menampilkan peristiwa dengan kalimat-kalimat yang tidak.

Peristiwa merupakan gabungan dari dua hal yaitu *action* (tindakan/aksi) dan *event* (peristiwa/kejadian). Action merujuk kepada suatu aktivitas yang dilakukan oleh tokoh, sementara event merujuk pada sesuatu yang dilakukan dan atau dialami tokoh.

Jenis-jenis peristiwa dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Peristiwa fungsional

Peristiwa fungsional adalah peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi dan atau menentukan perkembangan plot. Urutan-urutan peristiwa fungsional ini merupakan inti cerita dari sebuah karya fiksi.

2) Peristiwa kaitan

Peristiwa kaitan adalah peristiwa yang berfungsi mengaitkan peristiwa-peristiwa fungsional dalam pengurutan penyajian cerita.

3) Peristiwa acuan

Peristiwa acuan adalah peristiwa yang secara tidak langsung berpengaruh dan atau berhubungan dengan perkembangan plot. Peristiwa ini mengacu pada unsur-unsur lain misalnya hubungan dengan perwatakan atau suasana yang melingkupi batin seorang tokoh.

b. Konflik

Konflik merupakan kejadian penting dan merupakan unsur penting dalam pengembangan plot. Pengembangan plot akan dipengaruhi oleh atau ditentukan oleh wujud dan isi konflik yang ditampilkan.

Konflik dibagi menjadi dua kategori yaitu:

1) Konflik eksternal

Konflik eksternal atau konflik elemental adalah konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu di luar dirinya sendiri, mungkin dengan lingkungan alam ataupun lingkungan manusia. Jones (dalam Nurgiyantoro, 1998) membedakan konflik internal menjadi dua kategori yaitu *physical conflict* (konflik fisik) dan *social conflict*

(konflik sosial). Konflik merupakan konflik yang disebabkan oleh benturan antara tokoh dengan lingkungan alam, sementara konflik sosial adalah konflik yang oleh adanya kontak sosial antarmanusia.

2) Konflik internal

Konflik internal atau konflik kejiwaan adalah konflik yang terjadi dalam hati atau jiwa seseorang dalam sebuah cerita.

c. Klimaks

Klimaks adalah saat konflik mencapai tingkat intensitas tertinggi, dan saat hal itu merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari kejadiannya. Artinya, berdasarkan tuntutan dan kelogisan cerita, peristiwa dan saat itu memang harus terjadi, dan tidak (Stanton dalam Nurgiyantoro, 1998).

3. Tokoh dan Penokohan

Novel atau cerita pasti memiliki tokoh-tokoh yang muncul di dalamnya. Menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 1998) penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1998) 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 sudut pandangnya, Nurgiyantoro (1998) membagi tokoh menjadi beberapa jenis yaitu:

a. Tokoh utama dan tokoh tambahan

Penggolongan ini dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita. Tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita disebut sebagai tokoh utama, sedangkan sebaliknya, tokoh yang dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita dalam porsi relatif pendek disebut dengan tokoh tambahan.

b. Tokoh protagonis dan tokoh antagonis

Penggolongan ini dilihat dari fungsi penampilan tokoh yang muncul. Menurut Altenbernd & Lewis (dalam Nurgiyantoro, 1998) pada saat membaca sebuah novel, pembaca sering mengidentifikasi diri dengan tokoh-tokoh tertentu yang memberikan simpati dan empati, melibatkan diri secara emosional terhadap tokoh tersebut. Tokoh yang disikapi demikian oleh pembaca disebut sebagai tokoh protagonis. Tokoh ini adalah tokoh yang kita kagumi dan merupakan pengejawantahan norma-norma dan nilai-nilai yang ideal bagi

kita. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang beroposisi dengan tokoh protagonis dan menjadi penyebab terjadinya konflik dalam cerita.

c. Tokoh sederhana dan tokoh bulat

Penggolongan ini dilihat dari perwatakan tokoh dalam cerita. Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki kualitas kepribadian tertentu, atau sifat-watak yang tertentu saja.

Sedangkan tokoh bulat adalah tokoh kompleks yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian dan jati dirinya. Tokoh ini bisa memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun ia bisa juga menampilkan watak dan tingkah laku yang bermacam-macam.

d. Tokoh statis dan tokoh berkembang

Penggolongan ini dilihat dari kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan dari tokoh-tokoh dalam cerita. Altenbernd & Lewis (dalam Nurgiyantoro, 1998) menyatakan bahwa tokoh statis adalah tokoh yang secara esensial tidak mengalami perubahan dan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa yang terjadi.

Sedangkan tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan

dengan perkembangan dan perubahan peristiwa dan plot yang dikisahkan.

e. Tokoh tipikal dan tokoh netral

Penggolongan ini dilihat dari pencerminan tokoh cerita terhadap (sekelompok) manusia dari kehidupan nyata. Altenbernd & Lewis (dalam Nurgiyantoro, 1998) menjelaskan bahwa tokoh tipikal adalah tokoh yang hanya sedikit ditampilkan keadaan individualitasnya dan lebih banyak ditonjolkan kualitas pekerjaan atau kebangsaannya, atau sesuatu yang lain yang lebih bersifat mewakili. Sedangkan tokoh netral adalah tokoh cerita yang bereksistensi demi cerita itu sendiri. Tokoh tersebut benar-benar merupakan tokoh imajiner yang hanya hidup dan bereksistensi dalam dunia fiksi. Tokoh tersebut dihadirkan semata-mata demi cerita atau bisa dibilang tokoh ini adalah pemilik dan pelaku dari cerita yang diceritakan.

Penokohan sendiri adalah teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita yang di dalamnya terdapat dua aspek yaitu aspek isi dan bentuk. Aspek isi adalah tokoh, watak, dan segala emosi yang terkandung di dalamnya dan aspek bentuk adalah teknik perwujudannya dalam karya fiksi (Jones dalam Nurgiyantoro, 1998).

Teknik penokohan menurut Nurgiyantoro (1998) dibagi menjadi dua jenis, yaitu teknik ekpositori dan teknik dramatik.

a. Teknik Ekpositori

Teknik disebut juga sebagai teknik analitis, yaitu teknik melukiskan tokoh dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Teknik ini dilakukan secara langsung dengan deskripsi yang mungkin berupa watak, tingkah laku, atau bahkan ciri fisiknya.

b. Teknik Dramatik

Teknik dramatik adalah teknik pelukisan karakter secara tidak langsung. Pengarang mendeskripsikan secara insplisit dengan membiarkan para tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan.

Teknik dramatik ini dibagi menjadi menjadi 8 jenis yaitu:

1. Teknik cakapan
2. Teknik tingkah laku
3. Teknik pikiran dan perasaan
4. Teknik arus kesadaran
5. Teknik reaksi tokoh
6. Teknik reaksi tokoh lain
7. Teknik pelukisan latar
8. Teknik pelukisan fisik

4. Latar

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1998) mengatakan bahwa latar atau *setting* merujuk pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkaran sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah novel atau karya sastra lainnya.

Nurgiyantoro (1998) membedakan unsur latar menjadi tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur tersebut meskipun memiliki permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara terpisah, pada kenyataannya ketiganya saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain.

a. Latar tempat

Latar tempat menyangkut pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan kemungkinan berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, atau mungkin lokasi tertentu.

b. Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Hal tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah. Pengetahuan dan persepsi pembaca terhadap waktu

sejarah itu kemudina digunakan untuk mencoba masuk dalam suasana cerita.

c. Latar Sosial

Latar sosial berkaitan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Hal tersebut dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain yang tergolong latar spiritual.

5. Sudut Pandang

Sudut pandang dalam karya fiksi berkaitan dengan siapa yang menceritakan, atau dari posisi mana (siapa) peristiwa dan tindakan tersebut dilihat. Secara umum terdapat tiga macam sudut pandang yaitu, sudut pandang persona ketiga (dia), sudut pandang persona pertama (aku), dan sudut pandang campuran (Nurgiyantoro, 1998).

6. Moral atau Amanat

Moral atau amanat dalam karya sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang dan pandangannya tentang nilai-nilai kebenaran yang ingin disampaikan pada pembaca (Nurgiyantoro, 1998).

2.2.2. Unsur Ekstrinsik

Wellek dan Warren (dalam Nurgiyantoro, 1998) menyebutkan bahwa unsur ekstrinsik ini meliputi keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang mempengaruhi karyanya.

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, namun secara tidak langsung mempengaruhi pembangunan cerita dalam karya sastra tersebut. Atau bisa dibilang, unsur ekstrinsik merupakan unsur yang mempengaruhi sebuah karya sastra, namun tidak menjadi bagian dari karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 1998).

2.3 Antropologi Sastra

Antropologi Sastra merupakan gabungan dari ilmu antropologi dan ilmu sastra. Yang dimaksud dengan antropologi sastra secara luas adalah ilmu pengetahuan berupa analisis masalah-masalah antropologi yang terkandung dalam karya sastra (Ratna, 2011)

Ada tiga jenis pendekatan dalam antropologi sastra yang diutarakan oleh Endraswara (2013) yaitu:

1. **Antropologi Pengarang**

Antropologi pengarang adalah penelitian terhadap budaya sastrawan dengan menelaah sisi antropologis pengarang dengan mewawancarai dan mengamati kehidupan budaya pengarang karya sastra tersebut.

2. Antropologi Teks Sastra

Antropologi Teks Sastra adalah penelitian terhadap teks sastra yang meneliti refleksi sastra sebagai pantulan budaya.

3. Antropologi Pembaca

Antropologi pembaca merupakan penelitian terhadap pembacasecara reseptif yang memiliki andil penting dalam pemaknaan sastra. Arah penelitian ini dapat menelaah hubungan sastra dan budaya terutama untuk mengamati bagaimana teks sastra digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat untuk memberikan ajarantindakan bermasyarakat.

2.4 Sistem Kepercayaan Sebagai Unsur Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat (2015) keseluruhan dari tindakan manusia itu berpola dengan pranata-pranata tertentu yang banyak jumlahnya. Dengan demikian masyarakat yang luas dapat dirinci ke dalam pranat-pranata yang khusus. Sejalan dengan hal tersebut, suatu kebudayaan yang luas selalu dapat diperinci ke dalam unsur-unsur khusus.

Koentjaraningrat juga berpendapat bahwa ada tujuh unsur kebudayaan yang bisa ditemukan pada setiap bangsa di dunia yaitu:

1. Bahasa
2. Sistem pegetahuan
3. Organisasi sosial
4. Sistem peralatan hidup dan teknologi
5. Sistem mata pencaharian hidup

6. Sistem religi

7. Kesenian

2.5 Sistem Kepercayaan Masyarakat Jepang

Haryanti (2013) mengatakan bahwa penganut agama di Jepang menurut Kementerian Pendidikan Jepang berjumlah 290 juta orang dengan 107 juta orang penganut Shinto, 89 juta orang penganut Buddha, 3 juta orang penganut Kristen dan Katolik, dan 10 juta orang yang menganut agama lain selain yang disebutkan di atas. Jumlah penganut agama di Jepang hampir dua kali lipat dari total jumlah penduduk Jepang itu sendiri. Hal ini disebabkan karena sebagian orang Jepang yang menganut lebih dari satu agama dan sepanjang tahunnya mereka mengikuti ritual dan perayaan dalam berbagai agama.

Selain tiga agama dengan tiga penganut terbesar yaitu Shinto, Buddha, dan Kristen/Katolik terdapat agama lain yang juga muncul serta berkembang di Jepang. Agama lain ini menurut Agency for Cultural Affairs Government of Japan (文化庁文化庁宗務, 2019) adalah agama di luar tiga agama yang telah disebutkan yang meliputi Islam, Yahudi, Hindu, serta agama-agama baru yang muncul di Jepang sendiri.

2.6 Shinto

Shinto adalah kepercayaan asli dari Jepang yang lahir sejak zaman prasejarah dan jugamerupakan tradisi *indigenous* yang diterapkan turun temurun.

Nama Shinto diambil dari dua huruf china yaitu 神 (*shin*) yang berarti bersifat ketuhanan dan 道 (*dao*) yang berarti jalan. Dalam bahasa Jepang, kedua

huruf itu diterjemahkan menjadi “*kami no michi*” yang dalam bahasa Inggris disebut *way of kami*. (Hartz, 2009). Dalam Nihon Shoki tercatat bahwa istilah Shinto pertama kali digunakan pada era Kaisar Yomei (sekitar tahun 586-587) untuk membedakan kepercayaan tradisional shinto itu sendiri dengan kepercayaan Budha yang mulai berkembang di Jepang Jepang pada masa itu (Pickens 1994).

Harumi Befu (dalam Danandjaja, 1997) menyatakan bahwa agama Shinto sebenarnya merupakan gabungan kepercayaan primitif yang sukar untuk digolongkan menjadi satu agama, bahkan sebagai sistem kepercayaan. Oleh karenanya agama ini lebih tepat dianggap sebagai satu gabungan dari kepercayaan primitif dan praktek-praktek yang berkaitan dengan jiwa-jiwa, roh-roh, hantu-hantu dan sebagainya. Maka agama Shinto menurut Danandjaja (1997) merupakan kepercayaan rakyat (*folk beliefs*) karena kepercayaan berdasarkan keyakinan pada tenaga-tenaga gaib yang ada di alam.

Berbeda dengan agama besar yang ada di dunia seperti Islam, Kristen, atau Yahudi yang memfokuskan kepercayaan mereka pada satu Tuhan, dewa dalam kepercayaan Shinto ini beragam. Terdapat dewa besar seperti Amaterasu (Dewa Matahari) yang umum dipercaya masyarakat Jepang sebagai dewa, ada pula dewa-dewa kecil yang merupakan jelmaan dari alam atau sesuatu yang dekat dengan manusia. Dewa-dewa kecil ini ada dimana-mana dan kemungkinan terdapat dalam setiap benda-benda sekitar seperti batu, pohon, gunung, sungai, air terjun, petir, binatang, dan lainnya. Shinto tidak memiliki kitab suci seperti agama lain, dan juga tidak memiliki dogma ataupun susunan kepercayaan khusus yang harus diikuti oleh para pengikutnya. Shinto memberikan pengikutnya nilai-nilai dan cara

berpikir yang telah mendarah daging dalam kehidupan masyarakat Jepang. Kebersihan dan penyucian ditekankan dalam kepercayaan Shinto. Karena itu setiap kuil Shinto biasanya memiliki sumber air yang digunakan oleh para pemuja untuk membersihkan tangan dan mulut mereka sebelum mendekati kuil. Visi dari Shinto adalah untuk menjalani hidup yang murni dan tulus yang menyenangkan para dewa (Hartz, 2009).

Shinto telah beradaptasi terhadap kondisi yang dibutuhkan oleh para pengikutnya sepanjang sejarah Jepang. Termasuk ketika kebudayaan China masuk Jepang, Shinto terpengaruh aspek taoisme dan konfusianisme. Kemudian pada abad keenam hingga pertengahan abad ke-19, Shinto terpengaruh dan teraliansi dengan ajaran Buddha yang membuat Shinto nyaris hilang. Kendati demikian Shinto tetap ada dengan beradaptasi hingga saat ini.

Menurut Hartz (2009), Shinto dapat dibedakan menjadi 4 yaitu:

a. State Shinto (*Kokka Shinto*)

Setelah selama beberapa abad berada dalam bayangan ajaran Buddha, Shinto menjadi sebuah entitas tersendiri pada era Meiji sekitar tahun 1800-an. Kaisar Meiji menopang para penganut Shinto dan menggunakan uang pemerintahan untuk menyokong kuil dan pendeta Shinto. Shinto yang merupakan pengembangan dari kaisar ini disebut dengan Kokka Shinto atau State Shinto.

b. Sect Shinto (*Kyoha Shinto*)

Setelah Restorasi Meiji banyak sekte agama Shinto bermunculan. Sekte-sekte ini biasanya mengikuti seorang tokoh masyarakat yang kemudian dianggap sebagai kami yang hidup. Terdapat 13 sekte Shinto yang tercatat di Jepang, dan yang paling besar dan terkenal adalah Tenrikyo.

c. Shrine Shinto (*Jinja Shinto*)

Jinja Shinto berkembang setelah Perang Dunia II berakhir di tahun 1945, di mana saat itu Jepang menjamin kebebasan beragama. Pemerintah berhenti menjadikan Shinto sebagai agama negara, dan lembaga pengelola keuangan untuk kuil dibubarkan.

Meskipun Shinto tidak lagi dipelihara oleh negara, kuil-kuil Shinto yang tersebar di seluruh Jepang masih dikunjungi oleh para pengikutnya sehingga para pemimpin kuil ini kemudian bersatu membentuk sebuah organisasi yang disebut dengan Jinja Honcho (Asosiasi Kuil Shinto).

d. Folk Shinto (*Minzoku Shinto*)

Minzoku Shinto adalah kepercayaan Shinto di mana para pengikutnya mempraktikkan kepercayaan Shinto melalui kuil yang bukan menjadi bagian dari kuil-kuil yang terorganisasi dalam *Jinja Honcho*. Para pengikut *Minzoku Shinto* ini biasanya memuja dewa lokal atau melakukan ritual sederhana seperti yang dilakukan oleh leluhurnya.

2.6.1 Konsep Kepercayaan Shinto

a. Kepercayaan dan Hubungan Manusia dengan *Kami*

Kami adalah hal yang sangat esensial dalam kepercayaan Shinto.

Seperti halnya nama Shinto yang berarti “jalan para dewa”, kepercayaan Shinto ini mengacu pada pemujaan masyarakat Jepang terhadap berbagai macam kami, atau dewa. Dalam dunia Jepang modern, pemujaan tersebut ditandai dengan bentuk-bentuk ritual praktis dan kepercayaan yang terfokus pada kuil-kuil Shinto (*jinja*, “*kami-places*”) yang secara konstitusional terpisah dengan kuil Buddha.

Shinto pada mulanya adalah agama alam yang merupakan perpaduan antara paham animisme dengan pemujaan terhadap gejala-gejala alam. Dengan cara yang sangat sederhana, masyarakat Jepang kuno menganggap semua benda, baik itu hidup atau mati, dianggap memiliki ruh atau spirit. Semua ruh atau spirit tadi dianggap memiliki daya kekuasaan yang berpengaruh terhadap kehidupan mereka. Daya tersebutlah yang akhirnya disebut kami. Arti sebenarnya dari *kami* sangat sulit ditentukan. Karena dalam bahasa Jepang, penamaan suatu benda tidak hanya mengenai bentuk konkret dari benda tersebut saja, melainkan jika ada *sense* yang berbeda dalam benda yang sama akan ada perbedaan nama. Apalagi jika benda yang dimaksudkan adalah non-materi seperti kami. (Smart, 1984).

Picken (2014) mengategorikan *kami* menjadi dua yaitu:

a) *Kami* yang ada dalam mitologi Jepang

Contoh *kami* yang ada dalam mitologi Jepang antara lain, *Amatsu no Kami* (Dewa Surga), *Kunitsu no Kami* (Dewa Bumi), dan juga dua puluh dua *kami* dari dua puluh dua *jinja* yang tertulis dalam *Engishiki*. *Engishiki* juga membagi dua puluh dua *jinja* tersebut menjadi tiga kategori, yaitu:

1) *Jo* (Tujuh teratas): Ise Daijingu, Iwashimizu Hachiman-gu, Kamo Jinja, Matsuo Jinja, Hirano Jinja, Inari Jinja, dan Kasuga Taisha.

2) *Chuu* (Tujuh di tengah): Oharano Jinja, Omiwa Jinja, Isonokami Jingu, Oyamoto, Hirose Jinja, Tatsuta Jinja, dan Sumiyoshi Taisha.

3) *Ge* (Delapan terbawah): Umeno Jinja, Yoshida Jinja, Gion Jinja, Kitaro Jinja, Hirota Jinja, Hiyoshi Jinja, Niu Kawami Jinja, dan Kifune Jinja.

b) *Kami* yang tidak ada dalam mitologi Jepang

Kami yang tidak ada dalam mitologi Jepang pun terbagi menjadi beberapa kategori yaitu:

1) *Kami* yang terkait dengan fenomena alam seperti Kukunochi (Dewa pohon), Kayanohime (Dewi rumput), Totohehime no Mikoto (Dewi Padi), dan lain sebagainya.

- 2) *Kami* yang berasal dari tokoh bersejarah seperti dewa ilmu pengetahuan, Tenjin yang dipuja di Kitano Tenmangu, Kyoto. Origin dari Tenjin adalah Sugawara Michizane (845-903) yang merupakan ahli konfusius di era Heian. Pada jaman Heian Sugawara adalah salah satu klan tinggi selain klan Fujiwara yang saat juga unggul memegang kursi pemerintahan bersama kaisar. Dan konon, klan Fujiwara tidak suka dengan keberadaan Sugawara Michizane dan mengasingkan Sugawara Michizane dengan fitnah bahwa dia merencanakan perebutan kekuasaan melalui adik Kaisar yang menikah dengan anak perempuannya. Setelah Sugawara Michizane wafat, banyak tragedi yang menimpa keluarga Fujiwara termasuk keturunan mereka yang meninggal dalam usia muda. Pada tahun 923 Kaisar Daigo memulihkan nama Sugawara dan mengembalikan peringkatnya di kekaisaran. Pemujaan terhadap Sugawara sendiri dimulai oleh masyarakat kota, yaitu Taijiji no Ayako yang merupakan anak perempuan dari keluarga miskin yang mengaku bahwa dia mendengar suara dari Sugawara dan membangun sebuah pemujaan kecil di dekat rumahnya dan menamainya Tenmangu.
- 3) *Kami* yang berkaitan dengan hal-hal politis, seperti Hachiman (Dewa Panahan dan peperangan)

- 4) *Kami* yang berkaitan dengan ekonomi, seperti Inari yang sering dikaitkan dengan melimpahnya bahan makanan. Ebisu, dewa para nelayan dan lain-lain.

Penganut Shinto juga mengenal konsep *tatari*, yang menurut Bocking (1997) *tatari* adalah pembalas secara spiritual atau psikis, atau merupakan kutukan dari roh maupun kami. Biasanya ini terjadi karena penghinaan terhadap kami atau pengabaian ritual.

Seki (dalam Danandjaja, 1997) menyebutkan bahwa *tatari* terjadi karena berbagai hal yang diantaranya:

- a) Apabila suatu kuil atau suatu tempat dipindahkan dan dewa atau roh yang bersemayam di sana tidak senang dengan perpindahan tersebut.
- b) Apabila dua atau lebih dewa yang tidak cocok disemayamkan bersama di suatu kuil.
- c) Apabila suatu dewa disia-siakan atau tidak dirawat sepatutnya.
- d) Apabila seseorang mengutuk atau dengan sengaja menelantarkan seorang dewa.
- e) Apabila suatu tabu dilanggar seperti membuka pintu terlarang dan lain sebagainya.
- f) Apabila seseorang meninggal tidak wajar seperti dibunuh dan lain sebagainya.

g) Apabila seseorang membunuh atau melukai binatang tertentu seperti anjing, kucing, ular dan lain sebagainya.

e. Peribadatan dalam Kepercayaan Shinto

Hartz (2009) mengatakan bahwa ritual dalam kepercayaan Shinto biasanya mengandung salah satu atau lebih dari empat elemen yaitu penyucian atau pemurnian (*harai*), persembahan (*shinsen*), permohonan, dan perayaan.

1. Penyucian

Penyucian atau *harai* bertujuan untuk menghilangkan kotoran, ketidakbenaran dan kejahatan yang ada pada diri peziarah agar bisa berkomunikasi dengan *kami*. Secara simbolis, *harai* biasa dilakukan sebelum masuk ke kuil dengan ritual sederhana dengan membersihkan tangan dan mulut.

2. Persembahan

Persembahan atau *shinsen* adalah hadiah sederhana yang diberikan kepada *kami*. Persembahan ini bisa berupa koin, atau makanan dan bunga (untuk pemujaan di rumah). Para pengikut Shinto percaya bahwa jika persembahan ini diabaikan, *kami* tidak akan senang dan tidak akan memberikan berkah bagi mereka.

3. Permohonan

Selain permohonan secara pribadi, dalam kepercayaan Shinto terdapat ritual khusus dalam kuil dengan doa klasik

berbahasa Jepang kuno yang disebut dengan *norito*. Secara umum doa ini biasanya dimulai dengan pujian, rasa terima kasih, kemudian menyampaikan permohonan kepada *kami*.

4. Perayaan

Setiap kuil Shinto memiliki penanggalan tersendiri untuk merayakan festival. Meskipun perayaan Shinto lebih cenderung dianggap sebagai hiburan saja pada era modern ini, namun pada dasarnya festival tersebut mengandung unsur doa yang digabungkan dengan unsur hiburan.

Dalam melakukan peribadatan, para penganut ajaran Shinto melakukannya di kuil Shinto yang banyak tersebar di wilayah Jepang. Akan tetapi, selain di kuil mereka juga bisa melakukan ibadahnya di kediaman masing-masing. Masyarakat Jepang membuat sebuah altar yang disebut dengan *kamidana* untuk tempat pemujaan dewa-dewa atau kami di rumah (Surbakti, 2016).

Kuil Shinto disebut dengan *jinja*. Secara harfiah *jinja* berarti “tempat dari *kami*”. Tercatat ada lebih dari 100.000 *jinja* ada di Jepang. Setiap *jinja* biasanya memiliki kami tersendiri yang menjadi latar belakang dari pemujaan yang dilakukan di *jinja* tersebut.

Berikut adalah hal dan simbol-simbol keagamaan yang seringkali ditemukan dalam *jinja* dan ritual-ritual peribadatan kepercayaan Shinto:

a) Torii

Torii adalah gapura khusus yang menandai pintu masuk di kuil Shinto. Biasanya *torii* terbentuk dari kayu silinder dengan dua penyangga (*hashira*) atas sebagai penyangga dua balok kayu yang menyilang di atasnya yang disebut *kasagi* dan *shimagi*.

Torii pertama kali muncul setelah kebudayaan China dan agama Buddha masuk ke Jepang. Hingga era Meiji, torii biasa digunakan untuk memajang plakat atribut Buddha, namun semenjak adanya *shinbutsu bunri*, yaitu pemisahan atribut pada kepercayaan Shinto dan Buddha yang sebelumnya sering bercampur (Bocking: 1997).

b) Omiki

Miki atau *omiki* adalah nama khusus dari *sake* yang disiapkan untuk acara tertentu dalam kuil Shinto dan dipersembahkan untuk para dewa. Sake ini diminum oleh semua peserta dalam penutupan sebuah upacara untuk mendapatkan berkah dari para dewa (Bocking: 1997).

c) Shinboku

Shinboku adalah pohon yang dianggap bertuah dan ditandai dengan *shimenawa*. Pohon tersebut bisa dianggap sebagai perwujudan dari kami atau dewa dari kuil itu sendiri. Kebanyakan kuil dibangun di antara banyak pohon yang juga

menunjukkan bahwa pohon-pohon tersebut merupakan bagian dari kuil (Bocking: 1997).

d) Eninichi

Ennichi adalah suatu hari di setiap bulan yang berhubungan dengan dewa baik dalam kepercayaan Shinto maupun Buddha. Hal tersebut dirayakan dengan mengunjungi kuil, atau dibukanya bazar-bazar tertentu. (Bocking: 1997).

e) Saisen

Saisen adalah koin yang dipersembahkan kepada dewa. Biasanya saisen ini dilempar ke dalam kotak (*saisen bako*) yang ada di kuil, atau dilemparkan pada *Shinko-Shiki*, atau arak-arakan para dewa (Bocking: 1997).

f) Hokora

Hokora adalah kuil kecil yang menjadi bagian dari sebuah kuil, atau bisa juga berarti kuil kecil yang berdiri sendiri di pinggir jalan kecil (Bocking: 1997). Sedangkan menurut kamus Bahasa Jepang Koujien, *hokora* adalah tempat pemujaan bagi kami maupun arwah nenek moyang.

g) Koma-inu

Koma-inu adalah patung berbentuk anjing menyerupai singa yang melindungi kuil dari masuknya roh jahat. *Koma-inu* biasanya dipasang berpasangan dalam sebuah kuil dan diletakan di dekat pintu masuk. *Koma-inu* dengan mulut terbuka

merupakan pejantan, sedangkan koma-inu dengan mulut tertutup merupakan betina. *Koma-inu* dipercaya berasal dari China yang dibawa ke Jepang melalui semenanjung Korea, karena itu ia disebut juga sebagai “anjing korea”. (Ashkenezzi: 2003).

h) Shimenawa

Shimenawa merupakan tali yang dianyam dengan jerami. *Shimenawa* digunakan untuk menandai tempat atau barang yang dianggap suci maupun tabu. Bentuk dan ukuran *shimenawa* bervariasi. Menurut mitos yang tertulis Kojiki dan Nihongi, Shimenawa adalah tali yang digunakan oleh dewa Futo-tama untuk mencegah Amaterasu kembali ke gua tempat ia bersembunyi. Tali tersebut juga digunakan untuk mengelilingi istana baru yang dibangun untuk Amaterasu (Bocking: 1997).

i) Omikuji

Omikuji adalah salah jenis ramalan yang populer dan tersedia di hampir semua kuil Shinto. Ramalan *omikuji* ditulis atau dicetak pada secarik kertas yang kemudian bisa diambil oleh peziarah untuk mendapatkan ramalan yang memberikan saran, prediksi, untuk berhati-hati dan mendorong untuk melakukan kebajikan.

Omikuji biasanya disimpan di sebuah kotak yang ada di kuil, peziarah bisa mengambilnya dengan sumbangan uang yang telah ditentukan oleh kuil tersebut.

Omikuji yang berisi prediksi buruk biasanya akan digantung pada pohon atau bingkai yang digunakan dengan tujuan untuk membuang prediksi buruk (*sute-omikuji*) dan menghindari nasib buruk (Bocking: 1997).

j) Ema

Ema adalah papan kayu yang biasanya memiliki lima sisi dengan ukuran kurang lebih sebesar telapak tangan. *Ema* tersedia di kuil Shinto dan Buddha di seluruh Jepang. *Ema* yang secara harfiah berarti “gambar kuda” diperkirakan merupakan representasi dari kuda yang dipersembahkan kepada kuil sebagai pengantar pesan kepada *kami*.

Dalam *ema* biasanya tergambar zodiak pada tahun tertentu kapan *ema* tersebut digunakan pada salah satu sisinya, sedangkan di sisinya yang lain bisa ditulis permohonan, doa, atau pesan kepada keluarga atau keluarga yang sudah meninggal.

k) Chinjuu no Mori

Chinju no mori adalah hutan kecil yang biasanya mengelilingi sebagian besar kuil Shinto yang ada di Jepang. Di zaman modern, *chinjuu no mori* bisa juga berupa area dalam wilayah kuil yang ditandai dengan *shimenawa*.

l) Miko

Miko dalam konteks kuil merujuk pada asisten dari pendeta kuil atau “gadis kuil”. Mereka biasanya adalah anak

perempuan dari pendeta kuil atau anggota dari kuil tersebut. Pekerjaan mereka antara melayani peziarah, membantu pendeta dalam melaksanakan ritual, dan juga melakukan tarian yang disebut *miko-mai* ataupun tarian *kagura* (Bocking, 1997)

m) Shichifukujin

Shichifukujin adalah tujuh dewa keberuntungan yang biasa dilukiskan bersama dalam sebuah kapal harta karun sebagai simbol dari keberuntungan. Dewa-dewa ini populer pada saat perayaan tahun aru. Ketujuh dewa ini adalah Ebisu, Daikoku-ten, Bishamonten, Fuku-roku-ju, Juroujin, Benten, dan Hotei. (Bocking, 1997).

n) Temizuya

Secara harfiah, *temizu* berarti “tangan dan air”. *Temizu* mengacu pada ritual membersihkan tangan dan mulut menggunakan air di tempat khusus bernama *temizu-ya*. *Temizu-ya* berisi penampung dari air yang mengalir, dan biasanya juga tersedia gayung yang terbuat dari kayu untuk mengambil airnya (Bocking, 1997).

2.7 Mitos dalam Kepercayaan Shinto

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, Shinto adalah kepercayaan turun temurun yang tidak memiliki doktrin maupun kitab khusus yang menjelaskan origin dari Shinto itu ataupun petunjuk untuk peribatan.

Tetapi, meskipun tidak didokumentasikan secara langsung, pada tahun 682 Masehi ditulis kompilasi mitologi Jepang dalam Kojiki yang juga menjelaskan bagaimana kepercayaan Shinto bermula. Mitologi tersebut juga tertulis dalam Nihongi (Nihon Shoki) pada tahun 720 Masehi. (Picken, 1994).

Negara Jepang sendiri disebut lahir dari mitologi yang mana menjelaskan bahwa pulau-pulau di Jepang diciptakan oleh dewa Izanami dan Izanami. Turunnya Izanagi dan Izanami ini selain menjadi awal terciptanya Jepang, mereka juga melahirkan dewa-dewa lain yang kelak juga dipuja oleh masyarakat Jepang.

Mitos berkaitan erat dengan kepercayaan Shinto karena mitos sendiri merupakan dasar dari lahirnya kepercayaan Shinto yang diwariskan secara turun-temurun.

Definisi mitos sendiri adalah suatu cerita tradisional mengenai peristiwa gaib dan kehidupan dewa-dewa. Istilah mitos (*mythos*) berasal dari bahasa Latin yang artinya adalah “perkataan” atau “cerita”. Orang pertama yang memperkenalkan istilah mitos adalah Plato. Plato memakai istilah “muthologia”, yang artinya menceritakan cerita. Dalam KBBI, dijelaskan bahwa, mitos adalah cerita suatu bangsa tentang asal-usul semesta alam, manusia dan bangsa itu sendiri. Sedangkan, dalam Webster’s Dictionary, mitos adalah perumpamaan atau alegori, yang keberadaannya hanya merupakan khayal yang tak dapat dibuktikan. Mitos termasuk dalam salah satu jenis cerita dongeng.

Bascom (dalam Danandjaja, 1986) berasumsi bahwa mitos atau mite merupakan suatu cerita prosa rakyat yang ditokohi oleh para dewa atau juga makhluk setengah dewa yang terjadi di dunia lain pada masa lampau serta

dianggap benar-benar terjadi oleh empu cerita atau juga penganutnya serta bertalian dengan terjadinya tempat, alam semesta, para dewa, adat istiadat dan juga dongeng suci.

Sementara Levi-Strauss (1978) menyatakan bahwa mitos adalah suatu warisan bentuk cerita tertentu dari tradisi lisan yang mengisahkan dewa-dewi, manusia pertama, binatang, dan sebagainya berdasarkan suatu skema logis yang terkandung di dalam mitos itu dan yang memungkinkan kita mengintegrasikan semua masalah yang perlu diselesaikan dalam suatu konstruksi sistematis.

Lalu Ahimsa-Putra (2001) berpendapat bahwa mitos merupakan suatu cerita yang aneh yang seringkali sulit dipahami maknanya atau juga diterima kebenarannya disebabkan karena kisah didalamnya tidak masuk akal atau juga tidak sesuai dengan apa yang kita temui sehari-hari.

Melalui paparan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa mitos adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi tentang terjadinya suatu tempat atau alam semesta, para dewa, adat istiadat atau dongeng suci, dan juga merupakan suatu cerita aneh yang sulit dipahami makna dan kebenarannya karena cerita yang terkandung di dalamnya tidak masuk akal.

Menurut Wilkinson & Philip (dalam Angeline, 2015), mitos mempunyai tiga fungsi yaitu:

- 1) Sebagai jalan kesucian, dimana mitos menyediakan jalan menuju dunia para dewa yang suci dan bagaimana semua aspek dalam kehidupan manusia di dunia mempunyai akibat di dunia para dewa.

- 2) Mengelola aktivitas manusia, yang mana dewa dan dewi dalam mitos membantu manusia dalam menjalankan aktivitas tertentu.
- 3) Sebagai template atau cetakan dalam kehidupan sehari-hari, dimana mitos merupakan hal yang lebih dari sekedar cerita. Mitos berfungsi untuk menjaga kehidupan dan interaksi dalam bermasyarakat serta berinteraksi dengan alam melalui struktur dan nilai yang membentuk sistem budaya, ritual dan kepercayaan.

2.8 Novel *Omoide no Toki Shuuri Shimasu*

2.8.1 Sinopsis

Omoide no Toki Shuuri Shimasu bercerita tentang Akari Nishina, seorang *hairstylist* yang lelah oleh kehidupan dan kisah cintanya di kota, lalu ia memilih untuk pindah ke sebuah shotengai atau distrik perbelanjaan sepi bernama Tsukumo Jinja Doori Shotengai. Di masa kecilnya dulu, Akari pernah melewati musim panas di sana, di sebuah salon bernama Hair Salon Yui milik sepasang kakek-nenek, yang sempat Akari kira adalah kakek dan nenek kandungnya. Pada saat Akari mencari tempat untuk pindah, Akari mengetahui bahwa salon itu sudah tidak berpenghuni, kemudian dia memutuskan untuk pindah kesana.

Di dekat Hair Salon Yui terdapat sebuah bangunan khas eropa yang mana dulunya merupakan toko jam, akan tetapi sekarang toko itu hanya menerima jasa perbaikan jam saja. Iida Shuuji, yang merupakan pemilik generasi kedua Iida Tokeiten, toko itu adalah seorang horologist yang semula tinggal di Swiss untuk belajar sekaligus bekerja sebagai pembuat

jam. Akan tetapi, dia berakhir memutuskan untuk mewarisi toko kakeknya lalu kembali ke Jepang.

Yang perhatian Akari akan toko itu adalah, sebuah plat berbahan logam yang bertuliskan kalimat “*omoide no toki shuuri shimasu*” yang secara harfiah berarti “memperbaiki waktu yang dikenang”. Lewat tulisan itu Akari berpikir, apakah kenangan adalah sesuatu yang bisa diperbaiki.

Dan konon tulisan dalam plat itu sebelumnya berbunyi “*omoide no tokei shuuri shimasu*” yang berarti “Memperbaiki jam yang anda kenang”, karena kenakalan seorang bocah pada suatu hari, kanji *kei* yang ada pada *tokei* itu terlepas dan hilang sehingga kata yang seharusnya berarti “jam” itu berubah arti menjadi “waktu”. Tapi kakek Shuuji tidak memperbaiki dan justru membiarkannya sedemikian rupa hingga tulisan dalam plat logam itu menarik dan membuat banyak orang salah paham, termasuk Akari.

Semenjak pindah ke Tsukumo Jinja Shotengai, hidup Akari yang membosankan berubah. Selain karena keberadaan Shuuji, Akari juga bertemu dengan Taichi, mahasiswa “ajaib” yang tinggal di kuil Tsukumo namun lebih banyak membolos dibanding mengikuti perkuliahan. Sosok Taichi yang menyukai kuil Tsukumo beserta mitos dan ceritanya ini turut mempengaruhi tingkah laku Akari.

Di kuil Tsukumo Akari juga bertemu bermacam orang dengan berbagai masalah dalam kehidupannya yang kemudian berhasil menyelesaikan masalah itu karena adanya keajaiban yang sebagian mereka percaya karena adanya kekuatan spiritual milik dewa Tsukumo.

2.8.2 Unsur Intrinsik Novel *Omoide no Toki Shuuri Shimasu*

1. Tema

Penulis berpendapat bahwa novel *Omoide no Toki Shuuri Shimasu* karya Mizue Tani ini mengangkat tema kenangan dan masa lalu dalam ceritanya.

Pendapat ini diambil berdasarkan teori Stanton dan Kenny (dalam Nurgiyantoro, 1998) yang menyebutkan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Meskipun ada banyak makna dalam ceritanya, tetapi hal yang paling dominan adalah keseluruhan cerita yang banyak membahas tentang kenangan dan masa lalu yang bisa berpengaruh terhadap tindak-tanduk si pemilik kenangan dan masa lalu tersebut.

2. Plot (Alur)

Jenis plot atau alur yang digunakan dalam novel ini adalah campuran di mana terdapat berbagai kilas balik yang ikut mempengaruhi perkembangan cerita.

Tahap penyituasian yang utama dalam cerita ini dimulai pada volume pertama, pada saat Akari pertama kali menginjakkan kakinya di pusat perbelanjaan di jalan kuil Tsukumo lalu mulai tinggal di sana.

Sedangkan pemunculan konflik dimulai di setiap bab di mana ada seseorang yang tanpa sengaja melihat etalase di toko jam Iida yang memiliki plat logam bertulis "*Omoide no Toki Shuuri Shimasu*". Papan tersebut membuat orang yang melihatnya penasaran tentang

apakah kenangan itu sesuatu yang bisa diperbaiki. Penampilan toko Iida yang tidak seperti toko jam pun membuat orang-orang yang memiliki kenangan tidak menyenangkan itu semakin penasaran, termasuk Akari.

Setiap bab dalam novel memunculkan tokoh baru dengan konflik yang baru, yang mana konflik tersebut turut melibatkan Akari, dan Shuuji, yang kemudian dianggap sebagai tukang memperbaiki kenangan karena keberadaan papan logam tersebut.

Tahap peningkatan konflik dan klimaks ada di hampir setiap volume dari novelnya. Untuk volume yang pertama, yaitu pada saat Akari sadar kalau dia menyukai Shuuji, namun mantan kekasih Shuuji datang. Dilanjutkan dengan Akari yang melupakan kejadian di musim semi di saat ia berusia 10 tahun. Taichi bilang yang membuat Shuuji ingin menjadi pembuat jam adalah Akari, karena saat itu dia tidak sengaja merusakkan jam tangan Akari sehingga kakek Shuuji meminta Shuuji yang masih kecil untuk memperbaiki jamnya sendiri. Akari menyukai Shuuji namun kenyataan yang ia lupakan itu membuat ia menganggap bahwa anak yang jamnya rusak itu bukanlah dirinya, melainkan anak perempuan lain yang merupakan cucu dari pasangan Kakek dan Nenek Yui. Pada saat itu terjadi konflik batin yang dalam pada diri Akari.

Sampai pada tahap penyelesaiannya Akari tahu bahwa ia hanya melupakan kejadian di musim semi ketika ia berkunjung untuk kedua

kalinya ke Hair Salon Yui karena orang terdekatnya ingin dia melupakannya.

3. Tokoh dan Penokohan

a. Tokoh utama wanita (Nishina Akari)

Dalam cerita ini Akari ditokohkan sebagai perempuan berusia 28 tahun yang sebelumnya bekerja sebagai seorang *hairstylist*. Tokoh Akari ini merupakan pribadi yang mudah terpengaruh dan gampang sekali terseret masuk ke dalam masalah orang lain. Akari juga digambarkan sebagai seseorang yang sering berkhayal hingga kadang ia memiliki bayangan peristiwa yang bersangkutan dengan masalah yang tengah ia atau orang di sekitarnya hadapi.

Akari merupakan tokoh tipikal sekaligus tokoh yang berkembang bersama plot cerita novel itu sendiri.

b. Tokoh utama pria (Iida Shuuji)

Shuuji memiliki usia yang sama dengan Akari tetapi Shuuji terbilang lebih dewasa dan bijaksana. Tutar katanya kadang memiliki makna yang dalam, dan yang ditonjolkan dalam karakter ini adalah kecintaannya pada jam sekaligus profesinya sebagai tukang jam. Shuuji memperlakukan jam seolah mereka sama seperti manusia yang memiliki nyawa dan perasaan.

Sama seperti tokoh Akari, Shuuji juga merupakan tokoh tipikal yang berkembang seiring perkembangan plot.

c. Tokoh tambahan (Taichi)

Taichi merupakan tokoh tambahan yang memegang peran penting karena intensitas kemunculannya dalam cerita. Tokoh Taichi ini merupakan sebagai mahasiswa yang lebih sering membolos ketimbang mengikuti perkuliahan. Taichi tinggal di kuil Tsukumo yang turun-temurun dirawat oleh kerabatnya. Sosok Taichi adalah pribadi yang unik dimana karakternya sedikit bertolak belakang dengan tipikal muda-mudi Jepang jaman sekarang yang tak lagi percaya takhayul. Taichi digambarkan sebagai pemuda berambut coklat dengan aksesoris dan pernak-pernik aneh, salah satu hobinya adalah berkeliaran dipusat perbelanjaan dengan mengenakan *samue* (pakaian tradisional Jepang yang bentuknya mirip *jinbei*).

Berbeda dengan kedua karakter utama yang secara jelas mengalami perkembangan, tokoh Taichi ini lebih pantas dibilang statis dengan keunikannya.

Selain Taichi terdapat juga tokoh tambahan lain yang juga memiliki peran penting dalam cerita contohnya orang-orang yang tinggal di pusat perbelanjaan seperti pemilik studio foto, Hibiya-san, kontraktor tempat, Sano-san, ibu istri pemilik kedai sake, dan tokoh-tokoh lain yang hanya muncul dalam bab

tertentu, yang memiliki masalah dengan kenangan dan masa lalunya.

4. Latar

1. Latar waktu

Latar waktu dari novel ini adalah masa “sekarang” diselingi oleh *flashback* masa lalu yang masih dalam periode sama.

2. Latar tempat

Tempat yang menjadi latarnya adalah distrik perbelanjaan atau dalam bahasa Jepang disebut *shotengai*. Karena di tempat tersebut terdapat sebuah kuil yang bernama kuil Tsukumo (Tsukumo *jinja*) maka distrik perbelanjaan tersebut disebut Tsukumo Jinja Doori Shotengai (Distrik perbelanjaan di jalan kuil Tsukumo).

3. Latar sosial

Latar sosial dalam novel ini adalah tipikal kehidupan masyarakat kota kecil yang sedikit berbeda dari kondisi masyarakat metropolitan yang cenderung individualis.

5. Sudut Pandang

Sudut pandang yang digunakan penulis dalam penulisan novel ini adalah sudut pandang persona ketiga serba tahu. Tetapi yang unik dari penyudut pandangan penulis adalah, dimana pembaca difokuskan

pada tokoh utama wanita kadang hingga pembaca bisa mengerti isi kepala si tokoh utama wanita tersebut.

6. Moral atau Amanat

Novel ini memberi pesan moral bagi pembaca tentang kenangan dan masa lalu, meskipun itu buruk pasti ada alasan dan juga hikmah di baliknya. Hal ini disimpulkan dari cerita dimana banyak orang yang datang ke Toko Jam Iida untuk “membaiki kenangan” mereka.

Penyampaian moral yang pengarang gunakan dalam novel ini disampaikan secara tidak langsung dimana pembaca disajikan berbagai peristiwa hingga tersugesti untuk memahami pesan moral tersebut secara utuh.

2.8.3 Biografi Pengarang

Novel *Omoide no Toki Shuuri Shimasu* ditulis oleh Tani Mizue, penulis asal prefektur Mie yang merupakan lulusan dari Universitas Mie. Beliau mulai menerbitkan tulisannya pada tahun 1997, dan di tahun yang sama karyanya yang berjudul *Paradise Renaissance Hitorakuen Saisei* masuk ke dalam nominasi *Shueisha Roman Taisho*. Karya beliau yang paling terkenal adalah seri *Hakushaku to Yosei* yang telah diadaptasi menjadi komik dan serial animasi, juga *Omoide no Toki Shuuri Shimasu* yang juga telah diadaptasikan menjadi komik.