

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sastra merupakan salah satu cabang dari seni yang sudah ada sejak zaman dahulu kala. Menurut Yohanes (2014:1) sastra adalah ilmu pengetahuan atau bidang ilmu yang mempelajari karya-karya sastra (prosa, puisi, dan drama), yang dikenal dengan nama ilmu sastra atau sastra ilmiah. Karya sastra merupakan salah satu penemuan manusia yang paling penting di mana selain manusia sendiri yang berhasil menciptakannya, manusia juga dapat menikmati karya sastra tersebut.

Pengarang memiliki andil besar terhadap suatu karya sastra. Menurut Wicaksono (2018:1), terciptanya sebuah karya sastra karena adanya pengalaman batin yang dialami pengarang berupa peristiwa atau *problem* yang menarik sehingga muncul suatu gagasan dan imajinasi yang pengarang tuangkan dalam bentuk tulisan. Karya sastra juga tak lepas dari pengaruh pengarangnya selain mengekspresikan dan mengemukakan persoalan hidup yang terjadi ke dalam karya sastra, pengarang juga ingin mengajak pembaca untuk berpikir memecahkan persoalan kehidupan tersebut (Wicaksono, 2017:4). Karya sastra bukan hanya sebuah hiburan semata namun juga merupakan suatu karya yang mengandung makna kehidupan di dalamnya.

Seiring berkembangnya zaman banyak muncul karya sastra baru yang disebut dengan sastra baru atau modern. Sastra baru atau modern dapat juga disebut kesusastraan baru, merupakan sastra yang hidup dan berkembang

dalam masyarakat pada zaman modern ini. Sastra ini juga merupakan sastra yang telah dipengaruhi oleh karya sastra asing sehingga ada campuran asing di dalamnya. Jenis-jenis karya sastra baru di antaranya puisi, prosa, drama, cerpen, novel dan lain sebagainya. Sastra baru sekarang ini biasanya digunakan untuk sarana hiburan bagi masyarakat. Karya sastra modern yang ada saat ini salah satunya adalah komik.

Dalam Maharsi (2008:1), definisi komik bermula dari buku berjudul *Comics and Sequential Art* karya Will Eisner pada tahun 1986 yang mendefinisikan komik sebagai *sequential art*, yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Maharsi (2008:4) juga berpendapat bahwa komik merupakan alat berkomunikasi kepada publik dan dalam koridor komunikasi ini wilayah komik bisa menjadi milik siapa saja dan karena berbasis visual juga maka estetika yang terdapat dalam komik tidak hanya terbatas pada tutur kalimat bersastra saja namun juga pada visual gambar yang ada dalam komik. Maka dari itu komik juga layak disebut sebagai sastra gambar.

Maharsi (2008:6) juga berpendapat bahwa kekuatan komik berada pada kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita di mana gambar dalam komik membuat komik mudah dimengerti dan teksnya membuat komik menjadi mudah dimengerti. Komik buatan asli Jepang disebut manga. Manga adalah komik yang tak hanya populer di negara asalnya namun juga di seluruh dunia. Ciri khas manga yang paling populer adalah 'mata besar'. Penggambaran karakter pada manga biasanya

digambarkan dengan mata yang besar. Manga sendiri merupakan awal mulai tumbuhnya kegemaran masyarakat akan anime dan budaya pop Jepang lainnya.

Menurut Minderop (2010:1), peneliti yang membaca suatu karya sastra baik berupa novel, drama, puisi atau cerita pendek, dan sebagainya pada hakikatnya bertujuan untuk menikmati, mengapresiasi, atau bahkan mengevaluasi karya-karya tersebut. Dalam mengevaluasi karya sastra dapat dilakukan dengan pendekatan psikologi sastra. Hal tersebut diungkapkan oleh Minderop (2010:55) bahwa karya-karya sastra memungkinkan untuk ditelaah melalui pendekatan psikologi sastra karena pada karya sastra menampilkan watak para tokoh, walaupun imajinatif, namun dapat menampilkan berbagai *problem* psikologis.

Menurut Ratna (2009: 343), terdapat tiga cara yang dapat dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra yaitu pertama, memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis; kedua, memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional dalam karya sastra; dan ketiga, memahami unsur-unsur kejiwaan para pembaca. Penulis akan memfokuskan penelitian ini pada masalah kedua yaitu memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh dalam karya sastra. Untuk mengetahui unsur-unsur kejiwaan tokoh dalam karya sastra dapat dilakukan penelitian terhadap kondisi kejiwaan tokoh, salah satunya dengan meneliti permasalahan psikologis tokoh tersebut.

Salah satu manga yang terkenal adalah *Erased* atau judul dalam bahasa Jepangnya *Boku Dake Ga Inai Machi*. Manga ini merupakan manga *seinen* yang memiliki aliran misteri, supernatural dan psikologi. *Seinen* adalah komik yang khusus ditujukan untuk pria dewasa. Manga ini merupakan manga karya Kei Sanbe yang paling terkenal dan berhasil terjual sebanyak 4 juta cetak. Manga ini diserialisasi oleh majalah *Young Ace* sejak tahun Juni 2012 sampai Maret 2016 dengan jumlah 9 volume. Pada situs informasi anime dan manga terbesar MyAnimeList, manga *Boku Dake Ga Inai Machi* memperoleh rating yang tinggi yaitu sebesar 8,41 dengan jumlah pemberi rating sebanyak 31.840 pengguna. Dikutip juga dari MyAnimeList, manga ini dinominasikan pada *Manga Taisho Award* ke-7, ke-8, dan ke-9 di mana masing-masing menduduki peringkat ke-2, ke-4, dan ke-4. Manga ini juga dinominasikan pada *Tezuka Osamu Cultural Prized Reader Award* dan muncul di *Kono Manga Ga Sugoi!* peringkat dalam kategori pembaca pria dari 2014 hingga 2016 dengan peringkat masing-masing ke-16, ke-9, dan ke-10. Berkat kesuksesannya, manga ini pun dibuat adaptasinya ke dalam anime, *live action* dalam bentuk film serta *live action* dalam bentuk drama.

Manga *Boku Dake Ga Inai Machi* bercerita tentang Satoru Fujinuma yang merupakan seorang mangaka sekaligus seorang pengantar pizza di mana Satoru sering mengalami kejadian dirinya kembali ke masa lalu saat sesuatu hal yang berbahaya akan terjadi. Satoru menyebut kejadian tersebut sebagai "Revival" atau kilas balik. Revival yang Satoru alami merupakan suatu kemampuan di mana dirinya dapat kembali ke waktu sebelumnya. Revival

yang terjadi pada Satoru biasanya terjadi secara tiba-tiba saat hal berbahaya akan terjadi. Dengan revival ini seringkali Satoru dapat menyelamatkan seseorang yang berada dalam bahaya.

Biasanya revival hanya terjadi pada situasi beberapa menit yang lalu. Namun pada suatu hari karena suatu insiden pembunuhan yang menimpa ibunya yang bernama Sachiko, Satoru mengalami revival kembali ke masa yang sangat jauh yaitu 18 tahun yang lalu tepatnya tahun 1988. Satoru pun akhirnya menyadari bahwa pembunuhan ibunya tersebut ada hubungannya dengan kasus pembunuhan yang dialami teman sekolah dasarnya dahulu pada tahun tersebut. Sehingga Satoru pun berusaha untuk menangkap pembunuh dalang dari tewasnya ibu dan teman sekolah dasarnya dengan harapan dapat merubah masa depan.

Usaha-usaha yang dilakukan Satoru tersebut membawanya ke situasi yang berbahaya di mana dia berhadapan langsung dengan pembunuh keji dalang dari semua pembunuhan yang terjadi yang merupakan gurunya sendiri yaitu Yashiro. Akibat dari ulah jahat Yashiro, Satoru pun celaka dan membuatnya mengalami koma yang sangat panjang yaitu selama 15 tahun. Terbangunnya Satoru dari koma yang panjang tersebut menandakan bahwa peristiwa yang diceritakan sebelum Satoru terbangun dari koma merupakan mimpi yang ia alami selama dia koma. Kemampuan revival yang Satoru alami dapat terjadi karena hal tersebut terjadi dalam dunia mimpinya.

Satoru yang pada kenyataannya mengalami koma yang panjang akibat peristiwa traumatis yang menimpa dirinya mengakibatkan keadaan batinnya

yang sedang koma mengalami sebuah mimpi yang panjang. Dalam mimpi tersebut Satoru memiliki kemampuan revival sehingga memunculkan keinginan untuk melindungi orang-orang terdekatnya dari pembunuh dan mencoba untuk mengubah masa depan dengan kembali ke masa lalu. Usaha-usaha yang dilakukan Satoru tersebut memunculkan permasalahan psikis dalam dirinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kejahatan yang dilakukan Yashiro kepada dirinya meninggalkan bekas trauma yang amat besar dalam batinnya sehingga walaupun dalam keadaan koma (alam bawah sadar) pun dirinya masih tertekan sehingga memunculkan permasalahan psikis dalam dirinya.

Hal yang dialami Satoru dalam cerita merupakan suatu trauma yang disebabkan oleh percobaan pembunuhan pada dirinya yang menimbulkan luka fisik dan psikis dalam dirinya sehingga memunculkan *Post Traumatic Syndrome Disorder* atau Gangguan Stress Pasca Trauma yang biasa disingkat PTSD. PTSD merupakan suatu kondisi seseorang akibat dari trauma yang dialami dan meninggalkan bekas luka dalam dirinya. Setiap orang memiliki reaksi trauma yang berbeda-beda, menurut Tiwi (2013:3-4) wujud reaksi trauma yang muncul dalam diri seseorang bisa seperti kecemasan, ketakutan, kekhawatiran, kesedihan, dendam, amarah, malu, tidak percaya diri, dan lain-lain, bahkan ada pula yang disertai dengan reaksi fisik. Dalam kasus Satoru reaksi trauma yang muncul di antaranya adalah reaksi fisik berupa mengalami koma yang panjang di mana dalam keadaan koma tersebut muncul pula reaksi

psikis yang Satoru alami di dalam mimpi yang merupakan masalah-masalah psikis.

Seseorang yang mengalami PTSD biasanya memiliki gejala-gejala tertentu. Dalam kasus Satoru gejala yang dia tunjukan adalah *Intrusive Re-Experiencing*. Menurut Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder dalam Safaria (2021:64), *Intrusive Re-Experiencing* adalah suatu keadaan seseorang mengalami kembali mengenai kejadian traumatis yang pernah dialami melalui ingatannya. Gejala *Intrusive Re-Experiencing* yang ditunjukkan Satoru ditandai dengan munculnya kembali peristiwa dalam mimpi. Revival yang Satoru alami dalam mimpi merupakan perwujudan dari gejala *Intrusive Re-Experiencing* ini. Di mana revival ini merupakan bentuk kilas balik suatu peristiwa. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti revival yang dialami tokoh Satoru sebagai perwujudan dari gejala PTSD dan permasalahan psikis pada tokoh Satoru sebagai reaksi psikis dari trauma yang dialaminya.

Dalam manga ini terdapat pula perubahan kepribadian pada diri Satoru di mana di awal cerita Satoru merupakan pribadi yang tertutup baik terhadap ibunya maupun terhadap teman di lingkungan kerjanya dan jarang sekali bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Namun pada akhir cerita kepribadian Satoru berubah menjadi lebih terbuka, selalu tersenyum, mudah bergaul dan lebih menyayangi ibunya. Hal tersebut bertolak belakang dengan kepribadian seseorang yang banyak mengalami permasalahan psikis.

Pendapat dari Campell (dalam McDowell & Newel, 1996) diambil dari jurnal Pratama (2016:3) mengemukakan bahwa kesejahteraan psikologis memiliki kaitan dengan depresi atau masalah psikologis lainnya yaitu pada efek negatif psikis yang dialami individu tersebut. Efek negatif tersebut akan menghambat perkembangan diri dan dapat mengakibatkan timbulnya ketidakberdayaan diri sehingga individu tersebut menerima keadaan apa adanya tanpa ada usaha dari dirinya untuk membuat hidupnya menjadi lebih baik. Berdasarkan pendapat dari Campell tersebut, seseorang yang banyak mengalami masalah psikis cenderung akan lebih menutup dirinya dan tidak berusaha untuk hidup lebih baik. Namun tidak dengan Satoru, dia masih tetap berusaha dan berjuang demi mengungkap kebenaran walaupun banyak permasalahan psikis yang menimpa dirinya. Banyaknya permasalahan psikis yang menimpa Satoru namun dia tidak terpengaruh dengan efek negatif dari permasalahan psikis yang dialaminya dan dirinya masih tetap berusaha agar kehidupannya lebih baik juga membuat penulis tertarik untuk meneliti permasalahan psikis tokoh Satoru.

Selain alasan yang sudah dijelaskan di atas, alasan lain penulis memilih tokoh Satoru adalah karena Satoru memiliki peranan penting dalam jalannya cerita dan semua sudut pandang yang digunakan dalam cerita adalah sudut pandang dari Satoru sendiri. Dengan begitu segala pikiran yang Satoru miliki digambarkan dengan jelas di dalam komik ini. Oleh karena itu, penulis akan memfokuskan penelitian pada tokoh Satoru.

Penelitian terdahulu ada yang meneliti tentang kecemasan tokoh Satoru dan cara menanggulangnya, namun penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini diantaranya (1) penelitian tersebut menggunakan objek berupa skrip (film) *Boku Dake Ga Inai Machi*, (2) menggunakan teori kecemasan yang dikemukakan oleh Stuart dan Sundeen serta teori penanggulangan kecemasan yang dikemukakan Atkinson. Sedangkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan objek berupa manga *Boku Dake Ga Inai Machi* serta menggunakan teori permasalahan psikis yang dikemukakan oleh Muis dan teori mekanisme pertahanan *ego* yang dikemukakan oleh Sigmund Freud.

Muis mengemukakan bahwa permasalahan psikis yang dialami suatu individu di antaranya depresi, obsesi, cemas, takut, tidak aman, rasa salah, tidak mampu, frustrasi, bimbang dan lain sebagainya. Permasalahan psikis yang dialami oleh tokoh Satoru salah satunya adalah frustrasi. Seseorang dapat dikatakan frustrasi apabila mengalami hal-hal diantaranya (1) merasa kecewa atau tidak puas dengan dirinya ataupun keadaan, (2) merasa tidak mampu sehingga mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan, (3) konflik yang berkepanjangan atau tak terselesaikan, (4) berperilaku agresif seperti merusak, marah, bertindak kasar dan sejenisnya. Berikut ini kutipan data yang menunjukkan frustrasi yang dialami Satoru sebagai berikut.

悟 : 「お母さん！何やってんだ。北海道の実家じゃねーんだぞ。鍵がく
らい... 締め... おい嘘だろう？返事しろよ。やめろって起きろ
よ。言えよう。「冗談に決まってるべさ」って」お母さん...

.....

「あ...」お母さん!! 「死ぬな!! 母さん! 目を覚ましてくれ!! 母...
さん...!」ダメだ...何だこれ? 何だこれ? 何だこれ? 「ホントに...
死んじゃったのか? お母さん、お母さん!!」助けられねえのか
!? そうだリバイバル...今だろう !? 今来ねえでいつ来んだよ!?
来い...! 何の為のリバイバルだよ!! 「来い! 来いよ!」(どくん)

(Vol. 1 Chap. 5 & 6 Hlm. 156 – 167)

Terjemahan:

Satoru : “Ibu! Apa yang sedang kau lakukan? Ini bukan di Hokkaido tahu.
Kunci...pintunya... tidak mungkin... hey... jawab aku. Hentikanlah...
bangun. Katakan padaku, katakan Cuma bercanda!” Ibu...

.....

“ahh...” Ibu...!! “Jangan mati!! Ibu! Bukalah matamu!! i...bu...!”
Tidak... apa ini? Apa ini? Apa ini? “Apa kau benar-benar mati?
Ibu..Ibu...!” Tak bisakah aku menyelamatkan dia!? Oh iya revival,
sekarang akan datang kan!? Kapan lagi itu akan datang!? Ayolah...!
Untuk apa revival!? Ayolah! Ayolah! (Berdebar)

Kutipan di atas menceritakan Satoru yang melihat Sachiko telah tewas berlumur darah di rumahnya. Dia tidak menyangka bahwa Sachiko tewas begitu saja. Ingatan masa lalu Satoru tentang Sachiko pun mulai terlintas dipikirkannya. Dia tidak siap untuk kehilangan Sachiko karena merasa belum menjadi anak yang baik. Satoru yang melihat ibunya tak juga sadar dan membuka mata, segera mencoba untuk menolongnya dengan melakukan PCR. Berkali-kali Satoru memompa dada Sachiko namun tidak membuahkan hasil. Hal yang dilakukan tersebut tidak dapat menolong Sachiko.

Kefrustasian dalam diri Satoru tersebut disebabkan oleh kegagalan dalam menolong Sachiko karena upaya dalam memberikan pertolongan pertama pada Sachiko tidak berhasil ia lakukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa frustrasi yang dialami Satoru dalam kutipan di atas ditandai dengan kegagalan dalam menolong Sachiko. Dalam kefrustasiannya itu tiba-tiba dia teringat bahwa dia memiliki kemampuan *revival* dan berharap

revival pada dirinya akan terjadi saat itu juga sehingga dia bisa menolong ibunya tersebut.

Selain masalah psikis yang dialami tokoh Satoru, penyelesaian dalam mengatasi masalah psikis juga dirasa cukup perlu untuk diteliti mengingat setiap permasalahan psikologis yang dialami seseorang pasti terdapat suatu upaya untuk mengatasi permasalahan yang menyimpannya tersebut. Upaya dalam mengatasi permasalahan psikis juga diharapkan dapat menjadi pegangan mengingat permasalahan psikis juga menjadi permasalahan yang sering dialami individu dalam kehidupan nyata. Upaya dalam mengatasi permasalahan psikis merupakan suatu bentuk mekanisme pertahanan *ego*. Mekanisme pertahanan terjadi karena adanya dorongan atau perasaan beralih untuk mencari objek pengganti.

Berdasarkan penjelasan yang sudah penulis kemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap manga *Boku Dake Ga Inai Machi* dengan menganalisis permasalahan psikis yang dialami oleh tokoh Satoru dan mekanisme pertahanan *ego* yang digunakan Satoru dalam mengatasi permasalahan psikisnya.

B. Fokus dan Subfokus

1. Fokus

Fokus dalam penelitian ini adalah permasalahan psikis yang dialami oleh tokoh Satoru dalam manga *Boku Dake Ga Inai Machi* dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra.

2. Subfokus

Subfokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Permasalahan psikis yang dialami tokoh Satoru dalam manga *Boku Dake Ga Inai Machi*
- b. Mekanisme pertahanan *ego* yang digunakan tokoh Satoru dalam mengatasi permasalahan psikis yang dialaminya dalam manga *Boku Dake Ga Inai Machi*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah permasalahan psikis yang dialami oleh tokoh Satoru dalam manga *Boku Dake Ga Inai Machi*?
2. Bagaimanakah mekanisme pertahanan *ego* yang digunakan tokoh Satoru dalam mengatasi permasalahan psikis yang dialaminya dalam manga *Boku Dake Ga Inai Machi*?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai kesusastraan Jepang dan ilmu psikologi. Penelitian ini juga

diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan tema yang sama, terutama penelitian melalui pendekatan psikologi sastra.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai penelitian suatu karya sastra khususnya psikologi sastra serta dapat mengetahui hasil dari penelitian berupa permasalahan psikis yang dialami tokoh Satoru serta penyelesaian yang dilakukan tokoh Satoru dalam menghadapi permasalahan psikisnya tersebut dengan mekanisme pertahanan *ego*.

b. Bagi Pembelajar

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran bahasa Jepang terutama yang berkaitan dengan sastra seperti pada mata kuliah *Nihon Bungaku* dan *Bungaku Kenkyuu*. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya terutama penelitian dengan menggunakan karya sastra komik. Selain itu juga dapat menambah wawasan mengenai bagaimana cara bertindak dengan tepat saat mengalami suatu masalah psikis dalam kehidupan seperti selalu menenangkan diri saat menghadapi suatu masalah.

c. Bagi Pengajar

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi tambahan dalam mengajar mata kuliah khususnya *Nihon Bunka Kenkyuu* dan *Nihon Bungaku* yang merupakan mata kuliah yang ada di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

