

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat tidak dapat dipisahkan dari budaya. Bagaimana manusia hidup dan berinteraksi dengan satu sama lain merupakan hasil dari budaya yang diadopsi dan telah diturunkan dari generasi-generasi sebelumnya. Kata kebudayaan berasal dari kata *budhaya* dalam bahasa sanskerta yang berarti akal, sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil pemikiran atau akal manusia. Ada pendapat yang mengatakan bahwa kebudayaan yang berasal dari kata *budi* dan *daya*. *Budi* adalah akal yang merupakan unsur rohani dalam kebudayaan, sedangkan *daya* berarti perbuatan atau ikhtiar sebagai unsur jasmani, sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil dari akal dan ikhtiar manusia (Sarinah, 2019: 11). Budaya memiliki banyak pembentuk, diantaranya bahasa, sistem agama dan politik, adat istiadat dan karya seni. Bahasa sebagai pembentuk budaya bertindak sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan nilai dan norma di dalam suatu masyarakat. Penyampaian ini dapat dilakukan dalam bentuk lisan dan juga tulisan. Dalam bentuk tulisan, bahasa berubah menjadi karya sastra seperti drama, puisi, dan prosa.

Budaya Jepang terbentuk melalui sejarah yang panjang, dari zaman kuno *Jomon*, zaman klasik *Heian*, zaman *Edo*, zaman restorasi *Meiji* sampai zaman *Reiwa* sekarang. Pada periode *Heian* budaya tradisional umumnya dibentuk oleh para bangsawan. Pada masa abad pertengahan ini, masyarakat dipimpin oleh kalangan *shogun* atau *bakufu* (*samurai*), pun terbentuk. Banyak dari budaya tradisional Jepang yang saat ini dikenal, seperti upacara minum teh dan gaya arsitektur *shoin* diciptakan pada masa kejayaan *samurai* ini. Setelah periode *Sengoku*, pemerintahan yang lebih stabil pun lahir, periode ini disebut zaman *Edo*. Ini merupakan era damai yang berlangsung cukup lama. Era ini juga dikenal sebagai masa-masa dimana Jepang terisolasi dari negara-negara lain dan pengaruh budaya asing. Pada periode ini budaya

untuk rakyat jelata mulai berkembang seperti teater *kabuki* dan bentuk seni *ukiyo*. Setelah kejayaan *shogun Edo* runtuh, berikutnya adalah pemerintahan *Meiji* yang lebih mengadopsi sistem modern. Modernisasi masyarakat Jepang dengan cepat terjadi karena secara aktif menggabungkan budaya dan institusi Barat ke masyarakat Jepang. Budaya yang glamor pun berkembang dan kekuatan militer secara bertahap mulai muncul dan berujung pada beberapa tragedi perang termasuk Perang Dunia II. Jepang yang kalah dalam perang mengalami kehancuran, namun mampu bangkit dan pulih dari keterpurukan dengan adanya industrialisasi yang berkembang cepat dan dengan hal ini perkembangan ekonomi Jepang pada masa ini juga berkembang dengan cepat. Pada masa ini budaya pop seperti animasi, *manga*, dan *karaoke* pun terlahir. Namun diluar budaya pop tersebut, terdapat budaya tradisional yang masih melekat pada masyarakat Jepang sampai saat ini. Salah satu konsep budaya Jepang yang mirip dengan judul penelitian ini yaitu budaya *honne* dan *tatemaie*. *Honne* (本音) adalah keinginan dan perasaan seseorang yang sesungguhnya, yang biasanya disembunyikan ketika berada di depan umum, sedangkan *tatemaie* (建前) adalah keinginan dan perasaan yang ditunjukkan seseorang untuk mengikuti norma sosial. Konsep *honne* dan *tatemaie* ini sangat mirip dengan konsep arketipe persona yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini dan akan dijelaskan lebih lanjut di bab-bab berikutnya.

Budaya dan sastra mempunyai hubungan yang jelas dalam karya sastra. Kita dapat melihat budaya yang dimiliki seorang penulis sebuah novel dari cerita yang ia tulis. Hal ini memungkinkan kita mempelajari budaya penulis novel tersebut dari karya sastranya. Kesusastran di Jepang memiliki sejarah yang panjang. Periodisasi kesusastran di Jepang dibagi sesuai jamannya dimulai dari kesusastran jaman *Joudai* (Tahun 796), jaman *Chuuko/Heian* (Tahun 797-1191), jaman *Chuusei* (Tahun 1192-1608), jaman *Kinsei* (Tahun 1609-1867), dan jaman *Kindai* atau modern (Tahun 1868-sekarang). Setiap periode kesusastran mempunyai ciri khas dan karakteristik yang berbeda-beda dari periode sebelumnya. Karakteristik ini mencerminkan budaya dan peristiwa yang sedang berlangsung pada periode tersebut. Pada jaman *Joudai*,

pemerintah Jepang mengutus mahasiswanya ke Cina untuk mencari ilmu. Mereka kembali ke Jepang membawa huruf *Kanji* dan dipakai di Jepang untuk menulis karya sastra seperti *Kojiki* (古事記) pada tahun 712. Selanjutnya pada jaman *Heian* huruf *Hiragana* mulai dikembangkan dari huruf *Kanji* oleh para wanita dayang istana. Salah satunya yaitu sastrawan terkenal *Murasaki Shikibu* yang menulis *Genji Monogatari* (源氏物語). Pada jaman *Chuusei* kaum *samurai* merebut kekuasaan kaum bangsawan dan memulai banyak peperangan yang mengakibatkan penderitaan. Pada jaman ini kaum *samurai* juga menyesuaikan diri dengan kehidupan kaum bangsawan dan banyak menulis karya sastra. Lalu pada jaman *Edo*, diawali dengan pemindahan pusat kekuatan dari Kyoto ke Edo atau yang sekarang disebut Tokyo. Pada jaman ini kondisi keamanan terkendali, kondisi ekonomi baik, kondisi politik stabil, kebebasan masyarakat lebih tinggi dan lebih konsumtif. Setelah kebutuhan primer masyarakat terpenuhi mereka mulai mencari hiburan. Dari sini mulai berkembang karya sastra dan mulai diciptakan mesin cetak. Salah satu golongan karya sastra jaman ini adalah *Kana Zoushi* (仮名増資) yang ditulis dalam huruf *Hiragana* agar dapat dibaca oleh golongan menengah kebawah dan mencerdaskan golongan tersebut. Salah satu karya sastra *Kana Zoushi* yaitu *Nining Bikuni* (二人比丘尼) karya *Suzuki Shousan* yang berisikan tentang pendidikan moral. Jaman modern ditandai dengan dibukanya kembali pelabuhan-pelabuhan di Jepang setelah Jepang menutup diri dari dunia luar. Setelah membuka kembali negaranya, Jepang merasa tertinggal dengan bangsa Barat. Karena itu mereka pergi ke negara-negara Eropa untuk mencari ilmu kemudian menerapkan ilmu yang mereka dapat dari negara Eropa di Jepang. Hal ini juga membuat karya-karya sastra Eropa masuk ke Jepang. Karya sastra novel *Ningen Shikkaku* yang diangkat dalam penelitian ini termasuk dalam karya sastra jaman modern. Novel ini memiliki banyak unsur yang dipengaruhi budaya-budaya Eropa seperti keterlibatan tokoh dalam sebuah kelompok pengikut marxisme, ketertarikan tokoh akan pelukis-pelukis Eropa, dan pengutipan karya sastra Eropa oleh tokoh utama.

Dalam karya ilmiah ini akan dipusatkan perhatian pada karya sastra novel Jepang berjudul *Ningen Shikkaku* karya Osamu Dazai. Dazai adalah seorang penulis novel bergenre *Shishosetsu* dimana cerita di dalam novel tersebut berkaitan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan penulisnya. Dalam novel *Ningen Shikkaku* banyak terlihat kemiripan kehidupan tokoh utama novel tersebut dengan kehidupan Osamu Dazai sendiri seperti bagaimana mereka gagal dalam percobaan bunuh diri ganda dan ketergantungan pada obat analgesik.

*Ningen Shikkaku* diterbitkan pada tahun 1948 dimana Jepang sedang dalam periode *Showa*. Bercerita tentang kehidupan seorang pria bernama Oba Yozo, buku ini dibagi menjadi 5 bagian dimana 2 bagian merupakan prolog dan epilog oleh seorang penulis yang menemukan buku catatan yang ditulis oleh Yozo. 3 Bagian lainnya merupakan isi buku catatan Oba Yozo tersebut. Dalam buku catatan tersebut diceritakan kehidupan Oba Yozo, seorang pria yang merasa dirinya bukan manusia karena ia merasa sangat berbeda dan terasingkan dari orang-orang disekitarnya. Ini dikarenakan ia tidak dapat mengerti apa yang orang lain pikirkan. Yozo berkata bahwa ia tidak mengerti kenapa manusia harus makan tiga kali sehari dan ia tidak pernah merasakan sensasi rasa lapar. Setiap kali keluarga Yozo berkumpul di ruang makan, yang ia deskripsikan sebagai suram dan sunyi, Yozo merasa ketakutan akan wajah serius yang ditampilkan keluarganya saat makan. Karena merasa berbeda dan takut terhadap orang lain Yozo menjadi seseorang yang canggung dan ketergantungan saat ia ditempatkan dalam skenario sosial. Yozo bahkan tidak bisa menjawab saat ayahnya bertanya apakah dia mau topeng singa atau sebuah buku untuk oleh-oleh. Dalam kesehariannya, Yozo jarang bertemu dengan kedua orangtuanya. Ayahnya menghabiskan tiga minggu setiap bulan bekerja di luar kota. Karena ini Yozo sejak kecil diasuh oleh pelayannya. Pada suatu hari Yozo yang masih kecil dilecehkan oleh pelayan perempuannya. Namun Yozo tidak melaporkannya kepada siapapun karena ia merasa akan sia-sia. Walaupun ia merasa berbeda dan takut terhadap orang lain ia mendapati dirinya tidak dapat lepas dari pergaulan masyarakat. Karena ini Yozo pada

akhirnya menyembunyikan diri sejatinya dan menciptakan kepribadian seorang yang jenaka dan eksentrik agar diterima didalam masyarakat sementara ia terus memegang rasa takut terhadap orang-orang lain disekitarnya. Kepribadian palsu inilah yang dalam penelitian ini disebut sebagai persona.

Cerita hidup dan karakter Oba Yozo sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut. Alasan diangkatnya judul penelitian ini adalah bagaimana cerita perjuangan hidup Oba Yozo untuk menghadapi masyarakat pada zamannya dengan harus menyembunyikan jati diri dan membuat kepribadian palsu atau yang disebut sebagai persona juga banyak dialami oleh masyarakat sekarang. Perasaan teralienasi dan merasa harus menutupi jati diri agar dapat diterima dalam masyarakat merupakan perasaan yang tidak jarang kita temui di kehidupan seseorang kapanpun dan dimanapun.

## 1.2 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, menggunakan tinjauan pustaka yang terdiri dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer yang digunakan adalah buku yang berjudul *Ningen Shikkaku* karya Osamu Dazai. Sumber sekunder yang digunakan adalah buku-buku yang berisi landasan teori dan literatur pendukung lainnya, seperti: *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Disamping itu, berikut beberapa penelitian yang menggunakan sumber primer yang sama/mirip dan detail lebih lanjut perbedaannya dengan penelitian ini.

(1) Skripsi yang diterbitkan di Universitas Darma Persada berjudul Kecemasan (Anxiety) pada Tokoh Obo Yozo dalam karya Anime *Ningen Shikkaku* karya Adawiyah, Putri, 2018. Penelitian ini terfokus pada masalah sifat rasa cemas tokoh Yozo. Penelitian ini mengkaji penyebab rasa cemas tersebut dan dampaknya terhadap tokoh Yozo.

(2) Skripsi yang diterbitkan di Universitas Darma Persada berjudul Analisis novel *Ningen Shikkaku* dan kaitannya dengan kehidupan pribadi Dazai Osamu karya Inawati,

Rizal, 2014. Penelitian ini terfokus pada kaitan isi cerita novel *Ningen Shikkaku* dengan kehidupan sang penulis novel tersebut.

Dari kedua penelitian diatas, terlihat bahwa walaupun ada kemiripan sumber primer, fokus masing-masing penelitian diatas dan penelitian ini berbeda. Penelitian ini mengkaji tokoh Oba Yozo yang dikaji dengan pendekatan psikologi arketipe persona.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tokoh Oba Yozo merasa dirinya bukan manusia karena sangat berbeda dari orang-orang disekitarnya.
2. Tokoh Oba Yozo saat kecil dilecehkan oleh pelayannya, tetapi memilih untuk diam.
3. Tokoh Oba Yozo tidak pernah mengerti rasa lapar dan mengapa manusia harus makan.
4. Tokoh Oba Yozo memiliki arketipe persona untuk menghadapi masyarakat.
5. Tokoh Oba Yozo merasa terasingkan dari masyarakat.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, akan dibatasi masalah penelitian pada arketipe persona tokoh Oba Yozo untuk memenuhi standar masyarakat dan sosial yang berlaku dalam novel *Ningen Shikkaku*.

### 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, perumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah metode sudut pandang “Akuan” dapat digunakan untuk menganalisis perwatakan, alur, dan latar cerita dalam novel *Ningen Shikkaku*?

2. Apakah tema novel *Ningen Shikkaku* yang mencerminkan arketipe persona dapat dibangun melalui analisis psikologi konsep arketipe?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah menunjukkan bahwa tema novel ini adalah *Arketipe Persona Tokoh Oba Yozo dalam novel Ningen Shikkaku karya Osamu Dazai*. Untuk mencapai tujuan ini dilakukan tahapan penelitian sebagai berikut.

1. Menganalisis perwatakan, alur dan latar cerita novel *Ningen Shikkaku* dengan menggunakan metode sudut pandang “Akuan”.
2. Menunjukkan bahwa tema novel *Ningen Shikkaku* yang mencerminkan konsep arketipe persona dapat dibangun melalui analisis psikologi konsep arketipe.

## 1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, teori dan konsep yang digunakan tercakup dalam bidang sastra dan psikologi, dan psikoanalisis. Konsep sastra yang digunakan adalah sudut pandang “Akuan”, analisis perwatakan dan tokoh, alur, dan latar. Teori psikoanalisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu konsep arketipe dan konsep arketipe persona.

### 1.7.1 Melalui Pendekatan Sastra digunakan konsep-konsep:

#### 1.7.1.1 Metode karakterisasi sudut pandang “Akuan”

Sudut pandang persona pertama “aku” terdiri atas: “aku” tokoh utama atau “*First-person participant*” yaitu pencerita yang ikut berperan sebagai tokoh utama, melaporkan ceritera dari sudut pandang “aku” atau “*I*” dan menjadi fokus atau pusat ceritera dan “aku” tokoh tambahan “*first-person observant*”, yaitu pencerita yang tidak ikut berperan dalam ceritera, hadir sebagai tokoh tambahan yang aktif sebagai pendengar atau penonton dan hanya untuk melaporkan ceritera kepada pembaca dari sudut pandang “saya” atau “*I*”. (Minderop, 2013:105)

### **1.7.1.2 Tokoh dan Perwatakan**

Tokoh cerita (*character*) adalah orang(-orang) yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspektasikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Nurgiyantoro, 1995: 165). Tokoh dibagi berdasarkan tingkat penting dan perannya yang terdiri dari tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling diutamakan dalam sebuah cerita yang dimuat dalam novel atau cerita lainnya yang bersangkutan. Dalam hal tersebut ialah tokoh yang paling sering disorot dan banyak diceritakan dalam sebuah cerita, baik itu dari segi pelaku kejadian atau sebagai pelaku yang dikenai kejadian dalam cerita. Perwatakan adalah kualitas nalar dan perasaan para tokoh di dalam suatu karya fiksi yang dapat mencakup tidak saja tingkah laku atau tabiat dan kebiasaan, tetapi juga penampilan. (Minderop, 2013:95)

### **1.7.1.3 Tema**

Tema merupakan dasar cerita atau gagasan dasar umum sebuah karya novel yang digunakan untuk mengembangkan cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantik dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Tema dalam banyak hal bersifat “mengikat” kehadiran atau ketidakhadiran peristiwa-konflik-situasi tertentu, termasuk berbagai unsur intrinsik yang lain, karena hal-hal tersebut haruslah bersifat mendukung kejelasan tema yang disampaikan (Nurgiyantoro, 1995: 68)

### **1.7.1.4 Alur**

Alur atau plot merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Stanton dalam Nurgiyantoro mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya

dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Nurgiyantoro, 1995: 113).

Pola alur dalam novel atau cerita tidak seragam. Dalam satu jenis alur terdapat tahapan-tahapan berikut:

- (1) Tahap Awal
- (2) Tahap Tengah
- (3) Tahap Akhir

#### **1.7.1.5 Latar**

Latar merupakan unsur dalam suatu cerita yang menunjukkan dimana, bagaimana, dan kapan peristiwa-peristiwa dalam kisah itu berlangsung. Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 1995: 216). Unsur latar akan dibagi dalam tiga unsur pokok yaitu:

- (1) Latar Tempat : Lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan
- (2) Latar Waktu : Berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa yang diceritakan
- (3) Latar Sosial : Hal-Hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial

### **1.7.2 Melalui pendekatan Psikologi digunakan konsep:**

#### **1.7.2.1 Arketipe**

Carl Jung, seorang psikoanalisis asal Swiss berpendapat bahwa manusia memiliki ketidaksadaran kolektif yang berarti manusia tidak lahir dengan keadaan seperti kertas kosong yang akan diisi dengan berbagai pengalaman untuk membentuk kepribadian dan tingkah laku. Jung berpendapat bahwa manusia memiliki model tingkah laku dan kepribadian yang merupakan kecenderungan bawaan. Model ini disebut sebagai arketipe dan memiliki peran dalam mempengaruhi tingkah laku seseorang. Jung berpendapat bahwa jiwa manusia

terdiri dari tiga komponen yaitu; ego, ketidaksadaran pribadi, dan ketidaksadaran kolektif. Menurut Jung, ego merepresentasikan alam sadar seseorang sementara ketidaksadaran pribadi mengandung ingatan termasuk ingatan-ingatan yang ditekan. Ketidaksadaran kolektif merupakan komponen unik yang dimana Jung berpendapat bahwa bagian jiwa ini merupakan suatu bentuk warisan psikologis. Dalam psikologi Jungian, arketipe mempresentasikan pola universal dan gambaran-gambaran yang merupakan bagian dari ketidaksadaran kolektif. Jung berpendapat bahwa kita mewarisi arketipe-arketipe ini sama halnya seperti kita mewarisi pola insting tingkah laku. (Jung, 1975.)

Dalam psikologi Jungian, ia berpendapat bahwa manusia memiliki empat arketipe utama. Menurut Jung setiap manusia akan mengalami perwujudan arketipe-arketipe ini dalam hidupnya dalam perjalanan menuju individuasi diri untuk menjadi manusia seutuhnya. Empat arketipe utama tersebut yaitu; *The Persona*, *The Shadow*, *The Anima* atau *Animus*, dan *The Self*. Definisi lebih lanjut dari arketipe-arketipe tersebut akan dibahas di bab lain.

### **1.7.2.2 Persona**

Persona adalah sosok orang yang kita tunjukkan ke dunia luar yang merupakan hasil dari akulturasi, edukasi, dan adaptasi dengan lingkungan fisik dan sosial sekitar kita (Murray, 2010: 101). Berasal dari kata Latin yang berarti topeng, persona adalah topeng yang kita kenakan sewaktu tampil ke dunia luar, menggambarkan bagaimana kesan yang ingin kita tampilkan dimata orang lain tetapi tidak selalu mencerminkan siapa kita sebenarnya. Dilihat secara psikologis, persona adalah sebuah kompleks fungsional yang bertugas untuk menyembunyikan dan mengungkapkan pikiran dan perasaan sadar seseorang kepada orang lain. Persona merupakan penampilan seseorang yang ditampilkan kepada diri sendiri dan kepada dunia, tetapi bukan merupakan penampilan orang itu sebenarnya.

### **1.8 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, digunakan jenis penelitian kepustakaan dimana penelitian dilakukan dengan membaca sumber primer yang merupakan sebuah novel dan sumber sekunder yang merupakan buku-buku teori. Penelitian ini pun bersifat deskriptif dengan mengumpulkan data yang ada dalam novel tersebut dan data yang terdapat dari sumber lainnya. Karena tokoh yang akan dianalisis merupakan tokoh dengan kepribadian yang membuat konflik dalam novel tersebut terjadi, maka penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan meneliti kepribadian tokoh.

### **1.9 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini merupakan sebuah usaha untuk meneliti lebih lanjut sebuah karya sastra dengan pendekatan-pendekatan sastra dan psikologi. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai topik arketipe persona dan hubungannya dengan tokoh Oba Yozo dalam novel *Ningen Shikkaku* ini. Dan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi orang lain yang membutuhkan.

### **1.10 Sistematika Penyajian**

Bab I: Pendahuluan berisi: Latar Belakang Masalah, Tinjauan Pustaka, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penyajian, dan Skema Penelitian

Bab II: Analisis Karya Sastra Melalui Pendekatan Intrinsik, berisi pembahasan unsur intrinsik yang berkaitan dengan tema penelitian dan menganalisis melalui sudut pandang “Akuan”. Akhir bab ini diisi dengan rangkuman.

Bab III: Arketipe Persona Tokoh Oba Yozo dalam Novel *Ningen Shikkaku* karya Osamu Dazai, berisi penjelasan tentang cerminan teori arketipe persona dalam novel *Ningen Shikkaku*. Akhir bab ini diisi dengan rangkuman.

Bab IV: Simpulan, berisi evaluasi dari kesimpulan diambil berdasarkan hasil penelitian dari analisis yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

