BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari, tentu banyak hal yang dapat kita pelajari. Misalnya di dalam lingkungan keluarga, kita sudah diajari cara berkomunikasi yang baik. Kemudian kita mengenal sekolah yang mengembangkan jangkauan komunikasi tersebut semakin luas. Lalu kita terjun ke dunia masyarakat, dimana kita harus bisa membiasakan diri dengan perilaku-perilaku sosial yang pastinya memiliki banyak perbedaan dengan perilaku diri sendiri. Karena pergaulan sudah semakin luas tersebut, lambat laun kita mengenal namanya ilmu sastra. Ilmu sastra tidak hanya digunakan sebagai alat berkomunikasi saja, melainkan juga sebagai alat untuk dapat memahami perasaan serta cara bersosialisasi terhadap orang-orang disekitarnya serta alat untuk mengenal dunia melalui bahasa. Sastra juga termasuk ke dalam seni yang dapat menghibur dengan karya-karyanya yang indah.

Menurut Sumardjo dan Saini (1988:3), sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Sastra sebagai hasil pengolahan jiwa pengarangnya, dihasilkan melalui suatu proses perenungan yang panjang mengenai hakikat hidup dan kehidupan. Sastra ditulis dengan penuh penghayatan dan sentuhan jiwa yang dikemas dalam imajinasi yang dalam tentang kehidupan.

Menurut Horace, karya sastra berfungsi *dulce et utile*. *Dulce* berarti indah dan *utile* berarti berguna, artinya karya sastra dapat memberikan rasa keindahan dan sekaligus kegunaan untuk para penikmatnya. Dalam pengertian lain, karya sastra itu menghibur dan bermanfaat. Sedangkan menurut Aristoteles, karya sastra berfungsi sebagai katarsis, maksudnya sastra dapat berfungsi untuk membebaskan pembaca dan penulisnya dari tekanan emosi.

Menurut Wellek dan Warren (1989:20-23) karya sastra memiliki ciri utama, yaitu fiksionalitas, ciptaan, imajinasi, dan penggunaan bahasa khas. Fiksionalitas berarti fiksi, rekaan, direka-reka, bukan sesuatu yang nyata, sesuatu yang

dikonstruksikan. Ciptaan berarti diadakan oleh pengarang, sengaja diciptakan oleh pengarang. Imajinasi berarti imaji, gambaran, penggambaran tentang sesuatu.

Penggunaan bahasa khas berarti penggunaan bahasa yang berbeda dengan bahasa ilmiah, bahasa yang terkandung dalam sebuah dongeng anak menggunakan bahasa yang lebih agar mudah dipahami anak-anak dan bisa juga digunakan sebagai pembelajaran anak untuk percakapan sehari-hari.

Berikut adalah gambaran sastra secara umum tapi sebelum kita memahami sastra secara menyeluruh, biasanya ditanamkan sejak dini atau sejak usia anak-anak hal ini disebut juga Sastra Anak.

Sastra anak adalah karya sastra yang secara khusus dapat dipahami oleh anak-anak dan berisi tentang dunia yang akrab dengan anak-anak, yaitu anak yang berusia antara 3-12 tahun. (Puryanto, 2008 : 2)

Hunt berpendapat sastra anak sebagai buku bacaan yang dibaca oleh, yang secara khusus cocok untuk, dan yang secara khusus memuaskan sekelompok anggota yang kini disebut anak. (Witakania, 2008 : 8)

Sastra anak adalah karya seni yang imajinatif dengan unsur estetis yang dominan yang bermediumkan bahasa baik lisan maupun tertulis yang secara khusus dapat dipahami oleh anak-anak dan tentang dunia yang akrab dengan anak. (Santoso, 2003 , 8.3)

Sastra anak juga merupakan sesuatu yang amat kita akrab dan sekaligus dapat dijadikan sarana strategis untuk menanam, memupuk, dan mengembangkan berbagai nilai yang ingin kita wariskan kepada anak yang bertujuan untuk pembentukan karakter. Berikut adalah contoh dari pernyataan ini.

Buah hati menangis atau ketika ingin menyenangkan si buah hati, si Ibu bernyanyi-nyanyi, nembang, meninabobokan sampai si buah hati diam dan tertawa-tawa senang

Saat buah hati membolak-balik buku dan gambar yang dipegangnya, orang tua menunjukkan atau mengajari nama-nama gambar, huruf, atau angka terkait sehingga anak terlihat puas memahami

Menjelang buah hati tidur, si Ibu bercerita, entah cerita yang pernah didengar, dibaca, atau cerita karangan sendiri, dan entah sudah diulang berapa kali, sampai si anak tertidur membawa ceritanya ke alam mimpi dengan senyuman yang amat memesona untuk si Ibu.

Begitupun anak-anak TK yang bermata jernih dan menggemaskan itu ramai, ibu guru bercerita, satu atau dua bahkan lebih buku cerita, sampai anak-anak terpana, terkagum, terbuai, atau bersorak kegirangan karena begitu antusias dan menjiwai. Setiap negara pasti mempunyai cerita fabel atau cerita bergambarnya masing masing termasuk Jepang, di sini penulis akan menjelaskan tentang fabel atau cerita bergambar dari Jepang, biasanya di gunakan dalam acara *Kami Shibai* (Performa cerita bergambar). Di selenggarakan dalam acara sekolah taman kanak kanak atau sekolah dasar tingkat awal.

Asobi ni Kita no Daare merupakan fabel yang menceritakan tentang kisah Uu seekor anak kelinci dan teman temannya, Riri, Kiki, Kuku dan Sasa dalam menjalin hubungan sosial sebagai seorang anak melalui media bermain. Suatu hari ibunya mengatakan kepada Uu kalau ada seseorang yang mengajaknya bermain dengannya tapi ibunya sama sekali tidak mengenal seseorang tersebut. Suatu hari sosok misterius yang mengajak Uu bermain menunjukkan dirinya di depan Uu dan kawan kawan, ternyata ia adalah Koutarou sang dewa angin. Mencakup permasalahan sosial perihal Sasa yang terluka dan tidak bisa bermain dengan Uu dan kawan kawan.

Fabel berjudul *Asobi ni kita no dare?* Hasil kolaborasi cerita dan gambar oleh Nakamura Fuu dan di ilustrasikan oleh Shinozaki Mitsuo. Nama Aslinya Nakamura Kazue lahir di Saitama 1943, semasa kecilnya Kazue selalu dipanggil oleh teman temannya dengan sebutan *Kaze* (Angin) jadi sejak itulah beliau memberikan Nama penanya dengan sebutan *Fuu* karena merupakan tipe orang yang mudah bergaul atau wanita sosialita. Jadi seperti angin yang membawa hawa sejuk kepada orang orang disekitar, kepala sekolah di Taman Kanak kanak didaerah Sate Saitama. Kazue Sensei juga menyewakan kumpulan buku bergambarnya dengan pengawasan terstruktur (*Ie No E-hon*). Meraih gelar

penghargaan sebagai penyair kecil di akademi perawat, karya Kazue Sensei yang berjudul *Okaachan No Shigoto Byou* berjumlah 9 seri yang mendapatkan gelar terhormat karena ceritanya mengandung kehangatan hati. Sekarang beliau menjadi anggota Asosiasi perkumpulan sastrawan anak di Jepang yang di hormati.

Shinozaki Mitsuo merupakan seorang ilustrator dari cerita bergambar *Asobi ni Kita no Daare?*, Shinozaki Sensei lahir di prefecture Fukushima tahun 1937, pengajar di sekolah design Kuwasawa-Tokyo, seorang seniman di asosiasi federasi anak anak Jepang. Mendapat penghargaan *Gendai Douga Nikon* dan di Asosiasi pendidikan tentang *kamishibai* (Performa Cerita bergambar) *Takahashi Gouzan*. Karya-karyanya yang berjudul *Okaasan Boku Dekita Yo* dan *Ojiisan No Ranpu* terbit secara bersamaan di penerbit *Shikosha* serta *Komineshouten*.

Fabel kedua adalah *Saru to Kani* menceritakan tentang cerita seekor monyet dan kepiting yang suatu hari bertukar makanan, monyet menukar biji buah kesemek dengan nasi kepal kepiting, begitupun sebaliknya. Kepiting berusaha keras menanam biji buah tersebut dan berhasil menjadi sebuah pohon kesemek, dilengkapinya dengan buah yang banyak, tetapi keinginan kepiting untuk memakan buahnya harus sirna, karena tingkah laku monyet yang keterlaluan tak sengaja membuatnya terbunuh . Walaupun begitu kematian kepiting tidak sia sia , Ia mendapat perlakuan sosial dari anaknya, lebah, buah kastanye, lumpang dan juga kotoran sapi untuk membalas perbuatan monyet berupa hukuman. *Saru to Kani* merupakan kolaborasi karangan dari Ozawa Tadashi dan Watanabe Saburou. Ozawa Tadashi lahir pada 23 September 1937 di prefecture Tokyo dan meninggal tahun 2008. Ozawa Sensei mulai kuliah di Universitas Waseda di fakultas pendidikan. Ozawa Sensei merupakan salah satu anggota dari kelompok penelitian sastra anak di Universitas Waseda bersama dengan Yamamoto Takuhisa. Pada tahun 1965 Ozawa Sensei menerbitkan karya tulis pertamanya yang berjudul *Jibun wo Samase Toragorou*. Watanabe Saburou lahir di Fukuyama tahun 1913 tahun 1957 karyanya memenangkan penghargaan di sekolah dasarnya. Watanabe Saburou lahir di fukushima 1913, Watanabe Sensei memenangkan penghargaan lukisan shogakkan 1957 dan juga memenangkan

publikasi kebudayaan tahun 1967. Karya pertamanya berjudul *furaipan sora wo tondara*.

Fabel ketiga *Nezumi no Sumou* menceritakan tentang kisah kakek dan nenek yang menemukan tikus tikus di rumahnya sedang beradu sumo di gunung. Yaitu Yasedon si tikus kurus dan Choujadon tikus gendut. Karena kebaikan hati kakek dan nenek tersebut untuk mendukung tikus tikus itu, kakek dan nenek membuatkan mochi bertenaga dan baju sumo juga. Tikus tikus itu senang dan memberikan kedua orang tua tersebut uang sehingga menjadi orang kaya raya. Sukiyama Keiichi merupakan penulis dari *Nezumi no Sumou*, lahir di tahun 1938 di prefektur Kanagawa. Tahun 1962 Sukiyama Sensei memulai kuliah di universitas Waseda jurusan sastra, Sukiyama Sensei juga sudah kuliah di luar negeri di jurusan seni. Karya Sukiyama Sensei yang terkenal adalah *Kujira no Tousenbou*. Selanjutnya adalah Mizuno Jirou seorang ilustrator dari *Nezumi no Sumou*, lahir di Tokyo tahun 1920. Mizuno Sensei memulai karir seninya di sekolah Kawabata penelitian jurusan seni. Setelah dewasa menjadi ilustrator di salah satu majalah bergambar. Pasca perang bergabung ke federasi persatuan seniman anak. Salah satu karyanya adalah *Karasu no Kurosuke*

Buku cerita bergambar fabel membuat kita menjelajahi kehidupan sosial dan kepedulian dalam lingkungan sehari-hari yang memiliki banyak nilai-nilai dasar sosial yang bisa dijadikan landasan, terutama untuk seorang anak yang baru terjun ke dalam masyarakat. Di antara ketiga fabel ini, *Asobi ni Kita no Daare?*, *Saru to kani* dan *Nezumi no Sumou*. Walaupun memiliki permasalahan sosial berbeda dalam cerita tetapi membuka wawasan kita terutama untuk melihat permasalahan sosial di masyarakat dalam memberikan respon (rangsang balas) kepada orang lain. Terakhir moral sosial psikologi rangsang balas yang terkandung dalam ketiga fabel. Disajikan dalam cerita bergambar ini terhadap realita lingkungan sosial, terutama pada lingkungan sosial anak-anak beserta moralnya. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis mengangkat fabel ini untuk penelitian skripsi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ketiga fabel bergambar ini. Pertama adalah *Asobi ni Kita no Daare?* Yaitu tindakan Koutarou yang mengajak Uu bermain secara misterius dan keinginan Sasa monyet untuk bermain bersama padahal kakinya sedang sakit. Kedua adalah *Saru to Kani* adalah keinginan kepiting untuk makan buah kesemek hasil dari biji kesemek yang Ia tukarkan dengan monyet. Kemudian tingkah laku monyet yang kelewatan sehingga membuat kepiting mati di bunuhnya. Terakhir fabel ketiga *Nezumi no Sumou* adalah, keadaan ekonomi kakek dan nenek yang miskin dan keinginan memperoleh kemenangan dari kedua tikus, Yasedon dan Choujadon.

Penulis berasumsi bahwa tema dari ketiga masalah dalam fabel ini adalah. Kehidupan dan Masalah dalam kehidupan sosial bermasyarakat dalam merealisasikan keinginan sosial melalui rangsang balas psikologi sosial.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kasus Sasa yang terluka dalam kisah *Asobi ni Kita no Daare?*, tingkah laku monyet yang menimbulkan kematian pada kepiting dalam kisah *Saru to Kani* dan keadaan ekonomi kakek nenek yang miskin dalam kisah *Nezumi no Sumou* . Dari hal ini, penulis meneliti bagaimana masalah masalah pada cerita ini yang ditelaah melalui teori psikologi sosial tingkah laku balas oleh Daryl Beum.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah analisis struktur cerita bergambar *Asobi ni Kita no Dare, Saru to Kani dan Nezumi no Sumou* ?

2. Bagaimanakah rangsang balas timbul dari setiap masalah yang sudah terjadi di dalam cerita ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami lebih dalam tentang Teori Psikologi Sosial Rangsang Balas oleh Daryl Beum dalam cerita bergambar *Asobi ni Kita no Daare?*, *Saru to Kani* dan *Nezumi no Sumou* Untuk mencapai tujuan ini, penulis melakukan tahapan sebagai berikut :

1. Memahami struktur cerita anak yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, dan alur dalam buku cerita anak *Asobi ni Kita no Dare*, *Saru to Kani* dan *Nezumi no Sumou*.
2. Memahami psikologi sosial, pada cerita dengan menggunakan teori rangsang balas dari Daryl Beum

1.6 Landasan Teori

Untuk memperkuat penelitian ini, penulis menggunakan teori yang tercakup dalam unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik yang akan dibahas terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, dan alur sedangkan unsur ekstrinsik yang akan dibahas yaitu masalah sosial yang terjadi dalam cerita dengan menggunakan teoritingkah laku balas oleh Daryl Beum .

1.6.1 Unsur intrinsik terdiri dari :

a. Tokoh dan Penokohan

Istilah tokoh dan penokohan menunjuk pada pengertian yang berbeda. Istilah tokoh menunjuk pada pelaku cerita. Penokohan dan karakteristik menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita.

Menurut Sudjiman (1988:16) Menurut Sudjiman, penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Biasanya tokoh mempunyai peran dalam

memimpin alur sebuah cerita disebut dengan tokoh utama atau protagonis. Dalam kisah cerita atau alur cerita tokoh protagonis selalu menjadi sorotan dan selalu menjadi tokoh sentral dalam cerita.. Tokoh pada umumnya berwujud manusia, tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda yang diinsankan. Abrams dalam Nurgiyantoro (1995:165) mengatakan bahwa tokoh cerita merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama oleh pembaca kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakan.

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita, dan sebaliknya, ada tokoh-tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itu pun mungkin dalam porsi penceritaan yang relatif pendek. Tokoh yang disebut pertama adalah tokoh utama cerita, sedang yang kedua adalah tokoh tambahan (Nurgiyantoro 1995:176)

b. Latar

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams, 1981:175).

Unsur latar terdiri dari :

1. Latar tempat yaitu lokasi terjadinya suatu peristiwa yang diceritakan di dalam sebuah cerita bergambar anak. Unsur tempat yang digunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, dan lokasi tertentu tanpa nama jelas.
2. Latar waktu yaitu waktu terjadinya suatu peristiwa yang diceritakan di dalam cerita bergambar anak.
3. Latar sosial yaitu perilaku kehidupan sosial di masyarakat di suatu tempat yang diceritakan di dalam novel. Tata cara kehidupan sosial

masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain. (Nurgiyantoro, 2000:216,277)

c. Alur

Alur merupakan unsur fiksi yang penting. Stanton dalam Nurgiyantoro (2005:113) mengemukakan bahwa alur 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. Secara teoretis, alur dapat diurutkan atau dikembangkan ke dalam tahap-tahap tertentu secara kronologis. Tahapan tersebut dikemukakan oleh Tasrif yaitu yang membedakan tahapan alur menjadi lima bagian. Kelima tahapan tersebut adalah tahap penyituasian, tahap pemunculan konflik, tahap peningkatan konflik, tahap klimaks, dan tahap penyelesaian.

1.6.2 Unsur ekstrinsik

Dalam unsur ekstrinsik, penulis akan membahas tentang teori rangsang balas yaitu teori psikologi sosial dari Daryl Beum. Beliau mengambil referensi dari pernyataan Skinner, bahwa tingkah laku manusia dan dipertahankan oleh anggota-anggota masyarakat yang memberi penguat pada individu tertentu untuk bertingkah laku sesuai dengan kehendak masyarakat semestinya. Atas pendapat Skinner Beum mengemukakan asumsi dasar yaitu, setiap tingkah laku baik verbal maupun sosial harus bebas dan berdiri sendiri bukan menggambarkan keadaan tersembunyi dalam individu, rangsang balas adalah konsep dasar untuk menerangkan gejala tingkah laku sosial, prinsip hubungan rangsang balas sebetulnya hanya sedikit akan bisa bervariasi bila bervariasi lingkungan rangsang balas tersebut, dalam analisis tentang tingkah laku

balas sebaiknya dihindari dorongan dorongan yang bersifat internal baik itu fisiologik maupun konseptual.

Dari asumsi asumsi dasar tersebut, Beum mengemukakan bahwa dalam berinteraksi sosial dilandasi oleh dua hubungan fungsional yaitu, pertama, kontrol penguat (reinforcement control) yaitu rangsang balas yang bersifat ganjaran. Kedua adalah kontrol diskriminaif (discriminative control) rangsang balas jika ada rangsangan diskriminatif. (Sarlito, 2014: 20)

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, jenis penelitian kepustakaan. Analisis dilakukan dengan metode pengumpulan data berupa cerita bergambar asli berjudul *Asobi ni Kita no Daare?*, *Saru to kani* dan *Nezumi no sumou*. menterjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia sebagai sumber primer, serta didukung oleh beberapa literatur yang terkait dengan teori yang sesuai sebagai sumber sekunder yang diperoleh melalui buku dan internet.

1.8 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan siapapun yang berminat untuk memperdalam pengetahuan tentang cerita bergambar Jepang, khususnya cerita bergambar Jepang yang berjudul *Asobi ni Kita no Daare?*, *Saru to kani* dan *Nezumi no sumou*. ini, dengan menggunakan teori psikologi sosial rangsang balas oleh Daryl Beum, dan tak tertutup penelitian dengan teori lain.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini, penulis membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyajian.

BAB II Analisis Unsur Intrinsik Dalam Fabel *Asobi ni Kita no Daare?*

Saru to Kani dan *Nezumi no Sumou*

Pada bab ini, penulis akan menjabarkan unsur intrinsik yang digunakan dalam menganalisis novel, yaitu tokoh dan penokohan, latar, dan alur yang digunakan dalam cerita bergambar *Asobi ni Kita no Daare?*. Karya Nakamura Fuu dan Shinozaki Mitsuo, *Saru to Kani* karya Ozawa Tadashi dan Watanabe Saburo, terakhir *Nezumi no Sumou*. Karya Sugiyama Keiichi dan Mizuno Jirou

BAB III Analisis Unsur Ekstrinsik Dalam Fabel *Asobi ni Kita no Daare?*

Saru to Kani dan *Nezumi no Sumou*

Pada bab ini, penulis akan menganalisis mengenai perilaku sosial setiap karakter dalam cerita bergambar *Asobi ni Kita no Daare?* karya Nakamura Fuu dan Shinozaki Mitsuo, *Saru to Kani* karya Ozawa Tadashi dan Watanabe Saburo lalu *Nezumi no Sumou* karya Sugiyama Keiichi dan Mizuno Jirou melalui teori psikologi sosial tingkah laku balas oleh Daryl Beum.

BAB IV Kesimpulan

Pada bab ini merupakan penutup yang berupa kesimpulan dari analisis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dan juga berisi pendapat dari penulis mengenai masalah yang dibahas oleh penulis.