

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sumarjo, sastra merupakan ungkapan pribadi manusia yang berupa pemikiran, pengalaman, ide, semangat, atau keyakinan dalam suatu gambaran konkrit yang mempesona dengan media bahasa (Haryati dkk, 2011). Sastra memiliki peranan penting dalam meningkatkan keahlian bahasa, termasuk bahasa asing. Menurut *Lazard*, mempelajari sastra dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, kesadaran berbudaya, kemampuan berpikir kritis, dan motivasi (Tehan dalam Noviana, 2017). Lebih jauh lagi *Lazard* mengungkapkan manfaat digunakannya sastra dalam mempelajari suatu bahasa diantaranya, dapat menimbulkan motivasi, dapat melihat latar belakang budaya, dapat mendorong penguasaan bahasa, dapat meningkatkan rasa bahasa, dapat mengembangkan kemampuan interpretative, dan dapat mengedukasi pembacanya (Noviana, 2017).

Karya sastra dikenal dalam dua bentuk, yaitu fiksi dan nonfiksi. Jenis karya sastra nonfiksi merupakan sebuah karangan atau tulisan yang bersifat informatif dan memiliki nilai tanggung jawab atas kebenaran dari informasi dari tulisan yang telah diciptakan. Contoh dari karya nonfiksi di antaranya seperti biografi, autobiografi, esai, kritik, dan saran. Sedangkan Sastra fiksi merupakan tulisan yang dibuat berdasarkan imajinasi atau khayalan dari penulisnya sehingga karya tersebut bersifat imajinatif. Contoh dari karya fiksi diantaranya seperti novel, puisi, fabel, naskah drama dan cerita pendek (selanjutnya dibaca cerpen). Cerita fiksi merupakan suatu teks yang bergenre fantasi atau dunia imajinatif yang diciptakan oleh penulis, pada cerita fiksi atau fantasi penulis memanfaatkan unsur imajinasi dan fantasi sehingga membuat cerita tersebut menjadi lebih menarik (Ramdani & Yunus, 2021). Menurut Nurgiyantoro, pada cerita fantasi, alur, tokoh maupun tema yang ditampilkan diragukan kebenarannya karena merupakan cerita yang dibangun dari unsur-unsur yang bersifat imajinasi (Asih, 2020). Selain fantasi, adapun genre sastra yang menampilkan imajinasi dari penulisnya adalah realis

magis. Namun berbeda dengan fantasi, realis magis merupakan genre sastra yang mencampurkan antara dunia fantasi dengan dunia nyata. Pada realis magis, peristiwa yang terjadi di kehidupan sekitar tercampur secara alami terhadap sesuatu yang irasional atau diluar nalar manusia, pembaca ditawarkan kepada sebuah sistem keyakinan yang berangkat dari sesuatu yang tidak mungkin diyakini. Realis magis juga diartikan sebagai sebuah peristiwa realitas yang terjadi di kehidupan sekitar yang tercampur secara alami terhadap sesuatu yang irasional sebagai realitas yang utuh (Mabella, 2017). Realis magis sering dibandingkan dengan genre sastra surealis. Menurut Zaidan, surealis merupakan aliran seni sastra yang mementingkan aspek alam bawah sadar manusia berupa mimpi atau halusinasi dalam menciptakan sebuah karya sastra (Haryati dkk, 2019). Aliran sastra surealis bertujuan membangkitkan pikiran bawah sadar untuk menunjukkan kreativitas (Selvarani & Wilfred, 2022). Jika dibandingkan dengan realisme magis, surealisme tidak akan memiliki kenyataan karena surealisme terlepas dari kenyataan dan beroperasi di alam bawah sadar seperti alam mimpi. Sedangkan realis magis memperoleh eksklusivitasnya dalam perpaduan mulus antara magis dan nyata pada bidang yang normal, percampuran tersebut bukan terjadi pada alam bawah sadar tetapi dalam rutinitas sehari-hari (Selvarani & Wilfred, 2022). Meskipun realis magis memiliki kemiripan dengan surealis yaitu adanya unsur dunia yang tidak nyata, namun keduanya memiliki perbedaan yang signifikan. Surealis berasal dari kata *super realisme* atau diluar realitas, sedangkan realisme magis merupakan salinan atau tiruan dari dunia nyata yang kita tinggali.

Beberapa sastrawan menjadikan genre realisme magis dan surealis sebagai karakter dari karyanya, salah satu sastrawan tersebut adalah Haruki Murakami. Dalam karya-karyanya, Murakami sering mencampuradukkan antara dunia nyata dan dunia imajinasi. Murakami merupakan sastrawan Jepang yang lahir pada tanggal 12 Januari 1949 di Kyoto sebagai anak tunggal dari keluarga yang cukup dekat dengan dunia sastra. Ayah dan ibu dari Murakami berprofesi sebagai guru bahasa Jepang dan sastra di tingkat sekolah menengah atas, hal tersebut membuat Murakami terbiasa mendengarkan percakapan kedua orang tuanya mengenai kesusastraan seperti puisi-

puisi klasik, dan juga tentang kisah perang abad pertengahan. Murakami sudah tertarik dengan karya-karya sastra sejak kecil, terutama novel-novel Barat. Ketertarikan membaca semakin terlihat ketika orang tuanya berlangganan majalah sastra dunia. Sebagai pengajar Bahasa Jepang, kedua orang tuanya selalu mendukung hobi Murakami pada dunia sastra dan mengarahkannya agar memiliki minat terhadap karya-karya sastra Jepang. Namun, saat itu Murakami lebih tertarik kepada sastra Barat. Murakami tinggal di Kobe ketika memasuki sekolah menengah atas, saat itu Murakami mulai menulis koran untuk sekolahnya. Lahir pada masa pendudukan Amerika di Jepang, membuat Murakami memiliki ketertarikan terhadap kebudayaan Amerika baik dari karya sastra maupun karya musik Amerika. Murakami juga tumbuh dan besar pada masa kemakmuran Jepang dan pemujaan terhadap budaya Amerika. Hal tersebut dapat dilihat dari karya-karyanya Murakami yang sering menyisipkan hal-hal yang berkaitan dengan budaya Barat, seperti musik jazz.

Haruki Murakami juga memiliki ketertarikan dengan musik jazz, dan membuatnya terdorong untuk membuka bisnis sebuah klub jazz yang ia beri nama *Peter Cat*. Dengan konsep yang membuat pengunjung merasa nyaman, *Peter Cat* menjadi klub yang terbilang cukup sukses. Ketika menjalankan bisnis tersebut, kesempatannya untuk mengobservasi berbagai tipe orang merupakan pengalaman yang sangat berharga baginya. Meskipun pada dasarnya Murakami adalah pribadi yang tidak suka berinteraksi dengan orang lain, sebagai pemilik klub Murakami harus memberikan pelayanan yang baik terhadap pengunjung klubnya. Bahkan menurut Murakami, jika bukan karena pengalamannya menjalankan bisnis klub tersebut, mungkin Murakami tidak akan menjadi novelis seperti sekarang. Pengalamannya berinteraksi dengan banyak orang membuat Murakami dapat mengobservasi dan memikirkan hidupnya dengan lebih matang.

Haruki Murakami telah menghasilkan banyak karya sastra dan mendapatkan penghargaan dari karya-karyanya tersebut. Seperti novel nya yang berjudul "*Hitsuji wo Meguru Bouken*" pada tahun 1982 yang berhasil mendapatkan penghargaan *Noma Literary Newcomers Prize*, kemudian novel berjudul "*Sekai no Owari to Ha-do*

Boirudo Wanda-rando” yang berhasil meraih penghargaan bergengsi *Tanizaki Literary Prize* pada tahun 1985 dan novel nya yang paling populer karena telah terjual hingga 3,5 juta kopi yang berjudul “*Noruwei no Mori*” pada tahun 1987. Selain novel, Murakami juga dikenal dengan karyanya dalam bentuk cerpen, sampai saat ini setidaknya Murakami sudah menciptakan 16 buku kumpulan cerpen dari mulai kumpulan cerpen pertama yang diterbitkan pada tahun 1981 dengan judul “*Yume de Aimashou*” dan yang terbaru diterbitkan pada tahun 2020 dengan judul “*Ichi Ninshou Tansu*”.

Haruki Murakami dikenal sebagai seorang sastrawan beraliran postmodern. Aliran postmodern (*postmodernisme*) diartikan sebagai hal yang disangkut pautkan dengan berbagai gerakan yang muncul setelah modernisme. Ciri-ciri karya postmodern diantaranya adanya penggabungan atau peleburan antara realisme dan fantasi (*realisme magis*). Realisme magis juga diartikan sebagai sebuah peristiwa realitas yang terjadi di kehidupan sekitar yang tercampur secara alami terhadap sesuatu yang irasional sebagai realitas yang utuh, menawarkan pembaca kepada sebuah sistem keyakinan yang berangkat dari sesuatu yang tidak mungkin diyakini. Terhubungnya yang nyata dan tidak nyata, yang natural dan supranatural. Ciri-ciri lainya dari sastra postmodern yaitu, konsep yang berpegang pada kebebasan berpikir dan berekspresi atas realisasi di alam mimpi yang dihadirkan tanpa kontrol kesadaran, adanya ketidak sinkronan sehingga membuat kesan yang membingungkan yang disebut dengan istilah *surrealisme*. Karakteristik postmodern dalam karya Murakami juga tercermin melalui karakter tokoh utama yang cenderung berbanding terbalik dengan karakter manusia pada era modern seperti tidak ambisius, datar, kehidupan yang nyaman, dan budaya *konsumerisme* yang tinggi. Menurut Lodziak, konsumerisme dianggap lebih dari sebuah tindakan mengkonsumsi barang dan jasa, melainkan tindakan konsumsi dengan tidak dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan (Bakti dkk, 2019). Masyarakat konsumen pada era postmodern semakin tunduk pada begitu banyak pencitraan. Industri desain berhasil memancing individu untuk tidak pernah berhenti berkeinginan sehingga komoditas yang dikonsumsi oleh masyarakat bukan lagi zat atau esensinya,

melainkan hanya permukaannya. Maka barang-barang yang dikonsumsi oleh masyarakat tidak sepenuhnya berhubungan dengan kebutuhan sesungguhnya. Maka permainan komoditas sebagai tanda adalah sebuah akar penindasan yang sesungguhnya tetapi hadir dalam bentuk atau gaya baru (Baudrillard dalam Bakti dkk, 2019).

Melalui karyanya, Murakami juga sering mengangkat tema-tema tentang kesepian, kesendirian, kematian, arti hidup, dan eksistensi, dimana hal tersebut tidak hanya berkaitan dengan realitas masyarakat urban Jepang namun dihadapi juga oleh masyarakat urban di seluruh dunia. Dalam karyanya, Murakami sering mengisahkan tokoh utamanya sebagai seseorang yang terisolir secara psikis dan sosial, kemudian mereka menemukan penyelesaian dari masalahnya tersebut di dalam dunia yang diluar dari kenyataan (Putri, 2018). Dari beberapa karya Haruki Murakami, penulis akan menggunakan dua karya cerpen berjudul *Supageti no toshi ni* dan *Shi gatsu no aru hareta asa ni hyaku paasento no onna no ko ni deau koto ni tsuite* (selanjutnya dibaca *Shi gatsu no onna*). Cerpen *Supageti no toshi ni* pertama kali diterbitkan pada bulan Mei 1981. Sedangkan cerpen *Shi gatsu no onna* diterbitkan pertama kali pada bulan Juli 1981, kemudian kedua cerpen tersebut dibukukan menjadi sebuah kumpulan cerpen pada tahun 1983 dengan judul *Kangaru Biyori (A Perfect Day for Kangaroos)*.

Cerpen *Supageti no toshi ni*, digambarkan melalui sudut pandang tokoh utama “Aku” (*Boku*) yang tinggal disebuah apartemen kecil. ‘Aku’ menyebutkan bahwa baginya tahun 1971 adalah “Tahun Spageti”. ‘Aku’ menceritakan bagaimana ia dengan senang dan bangga ketika ia sedang memasak spaghetti, baginya uap yang meletup-letup ketika ia memasak spaghetti adalah “harapan besar” dalam hidupnya. ‘Aku’ pergi ke toko peralatan masak dan supermarket untuk membeli barang-barang yang dibutuhkan untuk memasak spaghetti seperti pengatur waktu memasak, wajan besar, buku resep pasta, dan berbagai jenis spaghetti. ‘Aku’ memasak spaghetti di apartemennya yang kecil. ‘Aku’ berpendapat bahwa spaghetti adalah makanan yang lebih nikmat apabila dinikmati sendirian meskipun ia sendiri tidak mengetahui alasannya. Tiap kali ‘Aku’ menikmati spageti terutama pada sore hari ketika hujan, ‘Aku’ selalu memiliki perasaan seseorang akan mengetuk pintu apartemennya dan

membayangkan yang mengetuk pintu tersebut adalah orang-orang yang berbeda tiap waktunya, seperti gadis yang pernah ia kencani waktu SMA, terkadang orang tersebut adalah dirinya sendiri, sampai aktor William Holden (seorang pujangga besar Amerika yang berkarir pada tahun 1940-an hingga 1970-an) dan seorang aktris pemenang *Academy Award*, Jennifer Jones. Namun orang-orang tersebut tidak pernah masuk ke apartemennya dan hanya menunggu didepan pintu.

‘Aku’ terus memasak sepanjang tahun, ia menganggap memasak spageti seperti sebuah balas dendam dan mengumpamakannya seperti seorang gadis kesepian yang cintanya ditolak kemudian membuang surat-surat cintanya ke perapian seperti ‘Aku’ yang melemparkan bergenggam spaghetti ke dalam wajan. ‘Aku’ yang sedang berbaring di atas *tatami* di apartemennya kemudian mendapatkan telepon pada jam tiga lewat dua puluh sore. Telepon tersebut berasal dari seorang gadis yang merupakan mantan kekasih temannya. Gadis tersebut menelepon untuk menanyakan nomor telepon mantan kekasihnya yang telah meminjam uang darinya dan ingin menagihnya. ‘Aku’ menolak membantunya karena tidak ingin terlibat urusan mereka. Meskipun sebenarnya Boku mengetahui alamat dan nomor telepon temannya tersebut. ‘Aku’ merasakan teleponnya menjadi seperti tiang es dan objek di ruangan itu membeku seolah-olah ia sedang berada dalam sebuah cerita fiksi ilmiah J.G. Ballard, seorang penulis fiksi ilmiah yang terkenal dengan lanskap *dystopia* nya yang suram. ‘Aku’ bersikeras berkata pada gadis tersebut bahwa ia tidak tahu dimana temannya. Sebagai cara untuk mengakhiri telepon dari gadis tersebut, boku berkata kepada gadis itu bahwa ia tidak dapat di telepon karena sedang memasak spageti, meskipun hal tersebut merupakan kebohongan yang ia ciptakan untuk dapat segera mengakhiri pembicaraan. Gadis itu terus membujuk ‘Aku’ untuk memberitahu cara dia menghubungi mantan pacarnya, tetapi ‘Aku’ terus menolaknya sampai gadis itu mengakhiri teleponnya. ‘Aku’ mengungkapkan sedikit penyesalan karena tidak membantu gadis itu, namun ‘Aku’ merasa bahwa tindakannya tersebut sudah benar karena ia tidak ingin terlibat urusan dengan siapapun. Di baris akhir cerita, ‘Aku’ mengatakan bahwa pada tahun itu orang Italia tidak hanya mengeksport spageti, tetapi juga kesepian.

Selanjutnya, cerpen *Shi gatsu no onna*. Sama halnya dengan cerpen sebelumnya, cerpen ini diceritakan melalui sudut pandang tokoh utama “Aku” (*Boku*). Cerita dimulai ketika ‘Aku’ sedang berjalan pada suatu pagi yang cerah di bulan April di pinggiran jalan sempit sebuah area perbelanjaan Harajuku, Tokyo. ‘Aku’ berpapasan dengan seorang gadis yang dianggapnya 100% sempurna. Mungkin pada umumnya, orang akan menyukai tipe gadis yang ramping, mata yang besar atau jari jemari yang lentik. Begitupun ‘Aku’ yang sering memperhatikan gadis dari bentuk hidungnya yang cantik. Meskipun demikian ‘Aku’ tetap menganggap gadis tersebutlah yang 100% sempurna.

‘Aku’ menceritakan kisah pertemuannya dengan gadis tersebut kepada seseorang yang pada cerpen ini tidak disebutkan identitasnya. ‘Aku’ menceritakan bagaimana pertemuan itu terjadi, dan bagaimana ia lupa dengan fisik gadis tersebut. Kemudian ‘Aku’ mulai berandai dan mengkhayal bahwa ia bisa menyapanya, berbicara dengannya, mengajaknya menonton film karya Woody Allen di bioskop, dan bila beruntung mereka akan mengakhiri kebersamaan mereka di atas ranjang. Namun hal tersebut tidak lebih dari khayalan ‘Aku’ saja.

‘Aku’ mulai berimajinasi bagaimana cara ia mendekati gadis tersebut, dan apa yang harus ia katakan. Beberapa pertanyaan ia bayangkan dan akan diutarakan pada gadis tersebut, namun ‘Aku’ sendiri merasa jika pertanyaan-pertanyaannya tersebut hanya membuatnya terlihat konyol. Boku berpikir untuk terus terang dan berkata bahwa dia adalah gadis yang 100% sempurna untuknya. Namun ia pesimis dan berfikir bahwa gadis tersebut tidak akan percaya, jikalau pun percaya, mungkin gadis tersebut akan menjawab bahwa ‘Aku’ bukanlah pemuda yang 100% sempurna untuknya. Jika hal tersebut terjadi, ‘Aku’ akan sangat sakit hati dan tidak bisa mengatasinya walaupun di usianya yang sudah 32 tahun, seharusnya ‘Aku’ bisa menerima hal tersebut dengan lapang dada. Kemudian ‘Aku’ bertemu Kembali dengan gadis tersebut ketika melewati sebuah toko bunga namun ‘Aku’ tidak berani menyapanya. Kemudian gadis itu pun menghilang ditengah keramaian.

‘Aku’ kembali berimajinasi dan berkhayal tentang bagaimana ia akan menyapa gadis itu yaitu dengan kisah panjang yang diawali “Pada suatu hari” dan diakhiri dengan “Cerita yang sedih, bukan?”. Dalam dunia khayalannya tersebut, ‘Aku’ bercerita pada suatu hari hiduplah seorang pemuda dan seorang gadis berusia delapan belas dan enam belas tahun. Mereka menghabiskan waktu bersama dan tidak lagi merasa kesepian. Namun, tiba-tiba ada keraguan datang tentang bagaimana mungkin sebuah impian dapat terkabul dengan mudahnya. Mereka pun memutuskan untuk berpisah untuk menguji jika memang mereka adalah pasangan yang 100% sempurna, maka suatu saat mereka pasti akan berjumpa lagi.

Pada suatu musim dingin, pemuda dan gadis itu terjangkit flu yang pada saat itu sedang mewabah. Penyakit tersebut membuat mereka terkapar tak berdaya dan membuat mereka lupa dengan ingatan-ingatan mereka. Ketika mereka tersadar, ingatan mereka pun kosong. Ketika pemuda menginjak usia 32 tahun dan gadis berusia 30 tahun, mereka saling berpapasan di suatu pagi yang cerah di bulan April di area pusat perbelanjaan Harajuku. Ketika berpapasan, ingatan mereka Kembali samar dan hati mereka bergetar. Dan masing-masing dari mereka saling mengetahui, bahwa dia adalah seseorang yang 100% sempurna untuk mereka. Namun karena ingatan yang terlalu lemah dan tidak lagi sejernih empat belas tahun yang lalu ketika pertama kali berjumpa. Mereka melewati satu sama lain tanpa mengutarakan sepatah katapun dan hilang ditengah keramaian. Cerita yang sedih bukan?

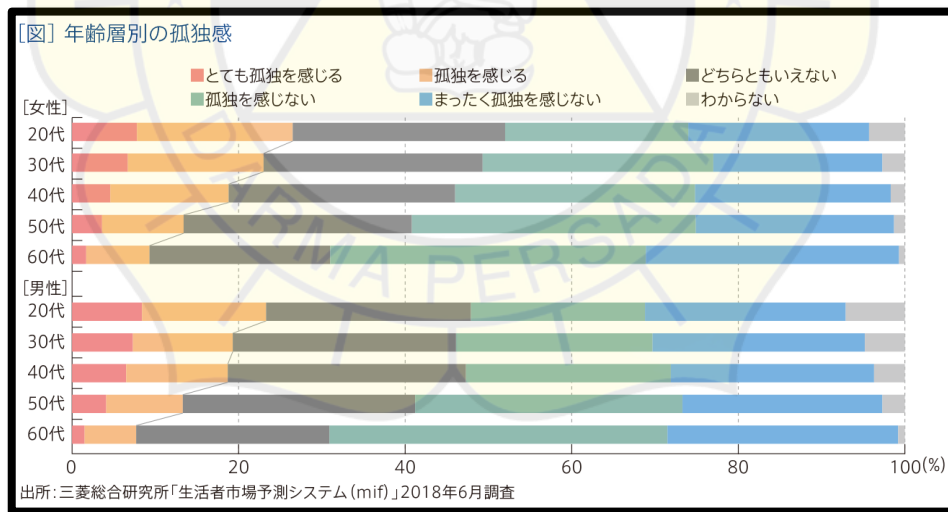
Melalui penjelasan dari kedua cerpen tersebut, karakteristik karya Murakami sebagai salah satu sastrawan aliran postmodern tergambar dengan jelas, diantaranya penggambaran kesepian yang dialami tokoh utama ‘Aku’ yang merupakan bagian dari masyarakat modern, bercampur atau meleburnya antara dunia yang nyata dan fantasi (realis magis), dan realisasi dari alam mimpi atau alam bawah sadar (surrealis). Tokoh utamanya sebagai seseorang yang terisolir secara psikis dan sosial, kemudian mereka menemukan penyelesaian dari masalahnya tersebut di dalam dunia yang diluar dari kenyataan. Kondisi kedua tokoh utama yang terjebak dalam dua dunia yaitu dunia nyata dan tidak nyata tersebut menarik peneliti untuk mengkajinya dengan teori realis

magis dan surealis. Penyebutan metafora makanan Italia yaitu “*Spageti*” pada cerpen *Supageti no toshi ni* juga perlu diteliti untuk mendeskripsikan makna maupun isu dari metafora tersebut. Selain itu, kondisi kedua tokoh utama pada kedua cerpen yang merepresentasikan manusia yang hidup di dunia modern namun menghadapi kondisi masalah sosial yaitu kesepian juga perlu untuk diteliti untuk mendeskripsikan kondisi kesepian yang dialami tokoh utama tersebut. Kesepian sendiri diartikan sebagai kondisi dimana kebutuhan untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan persahabatan yang akrab hingga cinta yang mendalam tidak terpenuhi. Seseorang yang mengalami kesepian sangat membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan timbal balik yang intim namun tidak dapat diwujudkan karena berbagai alasan seperti seperti sifat yang pemalu, rendah diri, atau kehilangan orang-orang yang dapat dipercaya. Hal tersebut membuat individu tersebut tidak dapat mengkomunikasikan perasaannya (Lake dalam Endang & Nailul, 2010). Kesepian merupakan keadaan ketika seseorang merasa hubungan sosialnya tidak sesuai dengan yang diinginkan (Masi dkk dalam Putu., 2023). Sedangkan kesendirian merupakan suatu keadaan dimana seseorang mengurangi intensitas interaksi sosial dengan orang lain (Long & Averill dalam Putu, 2023). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kesepian dan kesendirian merupakan dua hal yang berbeda, di mana kesepian adalah suatu kondisi di mana seseorang tidak mendapatkan suatu hubungan atau interaksi sosial sesuai yang diinginkan, sedangkan kesendirian merupakan suatu kondisi di mana seseorang memutuskan untuk tidak terlibat dalam suatu hubungan atau interaksi sosial.

Fenomena kesepian dapat ditemukan di beberapa negara maju, salah satunya di Jepang. Kesepian merupakan salah satu masalah serius di Jepang. Sebagai salah satu upaya untuk menanggulangi meningkatnya angka depresi dan kasus bunuh diri yang disebabkan oleh kondisi kesepian yang dialami seseorang, pada tahun 2021, pemerintah Jepang membentuk Kementerian Urusan Kesepian (*Ministry of Lonelines*).

Pada survei yang dilakukan oleh *Market Intelligence & Forecast (MIF)* mengenai kondisi kesepian berdasarkan usia dan jenis kelamin (年齢層別の孤独感) (grafik 1), menunjukkan bahwa orang-orang dengan usia 20-an (20代) adalah usia yang paling sering merasa kesepian. Sebagian besar dialami oleh kaum Wanita (女性) berusia 26 tahun dengan persentase 33,9% yang ditandai dengan warna merah (sangat merasa kesepian) dan kuning (merasa kesepian) pada grafik (とても孤独を感じる・孤独を感じる). Hal ini disebabkan pada usia 26 tahun merupakan masa di mana seorang wanita berada pada titik balik dalam perjalanan kehidupan mereka. Selain itu, berdasarkan survei demografi yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan, Ketenagakerjaan, dan Kesejahteraan Jepang, usia ideal bagi wanita Jepang untuk melangkah ke jenjang pernikahan adalah 26 atau 27 tahun. Sehingga ketika terdapat teman seangkatan yang menikah di usia tersebut bahkan memiliki anak, mereka akan merasa frustrasi dan kehilangan teman.

Gambar 1. Survei Usia yang Paling Merasa Kesepian



<https://www.mri.co.jp/knowledge/mreview/201812-6.html>

Berdasarkan latar belakang tersebut, sebagai salah satu media refleksi kehidupan manusia, karya sastra kerap merefleksikan permasalahan sosial, salah satunya

adalah fenomena kesepian. Peneliti akan menganalisis penggambaran fenomena tersebut melalui dua buah cerpen yang memiliki tema yang sama yaitu kesepian namun memiliki karakteristik atau genre yang berbeda yaitu realis magis dan surealis.

1.2 Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian, penulis telah membaca beberapa karya ilmiah yang memiliki kesamaan, dan akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Rheza Adam Asfahani (2009), dalam skripsinya mengenai “Realisme Magis dalam Novel *After Dark* Karya Haruki Murakami”. Reza merupakan mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni dari Universitas Negeri Surabaya. Rheza merumuskan masalah dalam penelitiannya ini yaitu: Bagaimana realisme magis digambarkan dalam novel tersebut. Penelitian dikaji dengan teori realisme magis oleh Wendy B. Faris dengan hasil menunjukkan hal-hal yang terjadi saat tokoh Eri bermimpi menggambarkan realis magis berdasarkan lima karakteristik yang di kemukakan oleh Wendy B. Faris yaitu elemen tak tereduksi, dunia fenomenal, keraguan yang menggoyahkan, penggabungan dunia dan gangguan dari waktu, ruang dan identitas.
2. Panji Bayu Prasena (2018), dalam skripsinya mengenai “Postmodernisme Dalam Cerpen Pan’ya Saishugeki Karya Haruki Murakami”. Panji merupakan mahasiswa Sastra Jepang dari Universitas Brawijaya. Dalam skripsinya ini Panji menganalisa karya Haruki Murakami yang berjudul “*Pan’ya Saishugeki*”. Panji membahas simbol-simbol postmodern di Jepang pada cerpen tersebut dengan teori semiotika strukturalis. Hasil penelitian Panji menunjukkan beberapa tanda postmodern pada Cerpen Pan’ya Saishugeki Karya Haruki Murakami seperti *Mcdonald’s* sebagai simbol masyarakat konsumsi, pasangan seperti pelajar yang menyimbolkan masyarakat Jepang di era postmodern, *Wagner* sebagai bagian dari eklektisisme atau adopsi budaya yang merupakan salah satu ciri dalam masyarakat di era postmodern, kemudian apartemen di Jepang sebagai

simbol perubahan arsitektur rumah dan budaya tinggal di Jepang di era postmodern.

3. Inaqotul Fikroh (2016), dalam skripsinya mengenai “Karakter Utama Cerpen *Shigatsu No Aru Hareta Asa Ni Hyaku Paasento No Onna No Ko Ni Deau Koto Ni Tsuite* oleh Haruki Murakami. Fikroh merupakan mahasiswa Jurusan Studi Jepang Fakultas Ilmu Budaya dari Universitas Diponegoro. Dalam skripsinya Fikroh berfokus pada analisis tokoh utama “*Boku*” dengan teori ciri fiksi. Dalam hasil analisisnya, Fikroh mendapati karakter dari *Boku* antara lain, dewasa, rendah hati, pemimpi, penyendiri, irrasional, pesimis, penakut, ragu, dan romantis. Fikroh juga mengkaji hubungan tokoh dengan unsur intrinsik cerita dengan pendekatan struktural dan menjelaskan bahwa cerpen ini memiliki tema penyesalan, dengan alur pemikiran tentang kekecewaan, berlatar di pagi hari pada musim semi di bulan April, dan dengan sudut pandang orang pertama.
4. Zaki Ainul Fadli dan Anggita Prameswari (2023), dalam jurnalnya dengan judul “Perilaku Distorsi Kognitif Tokoh *Boku* dalam Cerpen *Shigatsu no Aru Hareta Asa Ni Hyaku Paasento Onna no Ko Ni Deau Koto Ni Tsuite* karya Murakami Haruki”. Zaki dan Fadli merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dari Universitas Diponegoro. Artikel tersebut membahas kondisi psikologis karakter “*Boku*” dan mengungkap cara berpikir aneh yang menyebabkan konflik batin yang dialaminya. Dalam hasil penelitian tersebut diperoleh enam bentuk kognitif dari karakter “*Boku*” diantaranya, (1) *Overgeneralization*, (2) Loncatan kesimpulan, (3) Membaca pikiran, (4) Cara berpikir dikotomi, (5) Penalaran emosional, dan (6) Pemikiran "Harus".

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, keseluruhannya memiliki objek penelitian dari penulis yang sama yaitu Haruki Murakami. Pada penelitian Inaqotul Fikroh (2016) dan Zaki Ainul Fadli dan Anggita Prameswari (2023) menggunakan judul karya yang sama dengan peneliti, namun pada masing-masing penelitian terdapat perbedaan tema yang dianalisis oleh peneliti. Sedangkan pada

penelitian Rheza Adam Asfahani (2009), meskipun terdapat perbedaan pada judul objek, namun terdapat kesamaan tema yang diteliti yaitu mengenai realis magis. Pada penelitian yang dilakukan Panji Bayu Prasena (2018), meskipun terdapat perbedaan pada objek dan tema yang di analisis, namun tema postmodern yang diteliti Panji masih ada kaitannya dengan tema realis magis dan surealis yang merupakan bagian dari sastra postmodernisme.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi sebagai berikut:

1. Kehidupan kedua tokoh pada cerpen yang terjebak dalam dua dunia yaitu nyata dan tidak nyata
2. Adanya penggambaran masalah kesepian dan kesendirian yang dialami kedua tokoh pada kedua cerpen sebagai refleksi permasalahan sosial di Jepang
3. Adanya perbedaan makna dari makanan Italia yaitu, “*Spaghetti*” baik yang tergambar didalam cerpen *Supageti no toshi ni* maupun dalam budaya Italia

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis membatasi pada permasalahan yang dihadapi kedua tokoh utama yang terjebak dalam dunia nyata dan tidak nyata melalui teori realis magis dan surealis. Selain itu, peneliti ini juga akan membahas kondisi kedua tokoh utama yang mengalami kesepian dan kesendirian dan metafora penyebutan makanan Italia yaitu “*Spageti*” pada cerpen *Supageti no toshi ni*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggambaran kehidupan dunia realis magis dalam cerpen *Supageti no toshi ni*
2. Bagaimana penggambaran kehidupan dunia surealis dalam cerpen *Shigatsu no onna*
3. Bagaimana bentuk kesepian yang dialami oleh tokoh 'Aku' dalam cerpen *Supaget no toshi ni* dari sudut pandang realis magis dan cerpen *Shigatsu no onna* dari sudut pandang surealis

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggambaran kehidupan realisme magis dan surealis dalam cerpen *Supageti no toshi ni* dan *Si gatsu no onna* karya Haruki Murakami.
2. Untuk mendeskripsikan penggambaran kesepian dan kesendirian yang dialami tokoh Aku dalam cerpen *Supageti no toshi ni* dan *Si gatsu no onna* karya Haruki Murakami.
3. Untuk mengetahui bentuk kesepian yang dialami oleh tokoh 'Aku' dalam cerpen *Supaget no toshi ni* dari sudut pandang realis magis dan cerpen *Shigatsu no onna* dari sudut pandang surealis

1.7 Landasan Teori

Untuk menganalisis kehidupan kedua tokoh utama pada kedua cerpen yang terjebak dalam dua dunia yaitu dunia nyata dan tidak nyata, kesepian dan kesendirian yang dialami tokoh utama, serta menggali makna metafora dari makanan Italia yaitu Spageti, peneliti akan menggunakan teori realis magis dan surealis:

1.7.1 Realis Magis

Istilah realisme magis pertama kali diperkenalkan oleh seorang kritikus Jerman bernama Franz Roh pada tahun 1925 sebagai suatu gaya dalam sebuah

seni Lukis. Realisme magis diartikan sebagai sebuah peristiwa realitas yang terjadi di kehidupan sekitar yang tercampur secara alami terhadap sesuatu yang irasional sebagai realitas yang utuh (Mabella, 2017). Realitas yang ada pada realisme magis akan terasa ambigu karena tidak ada penjelasan secara rasional bagaimana peristiwa yang irasional atau magis itu terjadi. Berbeda dengan fantasi, realisme magis terjadi di dalam dunia yang normal dan dihuni oleh orang-orang dari kehidupan nyata. Kemudian Ketika hal-hal fantasi disertakan, hal tersebut akan menunjukkan kontra antara hal magis dengan apa yang dianggap rasional. Untuk menganalisis sebuah karya sastra dalam pembuktiannya sebagai karya yang memiliki gaya realisme magis diperlukan beberapa aspek atau karakteristik untuk menganalisisnya. Wendy B. Faris dalam bukunya *Ordinary Enchantment* (2004) telah merumuskan karakteristik-karakteristik realisme magis menjadi lima, diantaranya: 1) *irreducible element* (elemen tak tereduksi), (2) *phenomenal world* (dunia fenomenal), (3) *unsettling doubt* (keraguan yang menggoyahkan), (4) *merging realms* (penggabungan alam/wilayah), dan (5) *disruption of time, space, and identity* (retakan atas waktu, ruang, dan identitas) (Mabella, 2017).

1.7.2 Surealis

Surealis dalam karya sastra merupakan perlawanan dari realitas konsep rasionalisme dimana pada konsep tersebut berpegang kepada kebebasan berpikir dan berekspresi atas realisasi di alam mimpi yang dihadirkan tanpa kontrol kesadaran, adanya ketidak sinkronan sehingga membuat kesan yang membingungkan. Surealis adalah bagian dari gaya estetika yang terdapat didalam seni maupun sastra. Menurut Andre Breton, surealisme lebih mengkaji pada asosiasi bebas, otomatisme dan manifesto lain dari bawah alam sadar. Melalui otomatisme pengarang membiarkan imajinasinya mengalir dengan bebas tanpa memikirkan segala hal yang dapat menghalangi imajinasi tersebut. Surealisme merupakan otomatisme psikis murni yang digunakan untuk mengekspresikan fungsi pikiran yang sebenarnya, baik berbentuk lisan maupun tulisan (Kurniadewi dkk dalam Kamil, 2023). Surealisme berusaha mengkaji alam

bawah sadar manusia berupa mimpi dan halusinasi dengan mengkombinasikan otomatisme dan asosiasi bebas tanpa memikirkan kontrol dari akal serta hal yang berkaitan dengan estetika dan moral. Dengan kata lain dalam teori surealisme, kebebasan berpikir dan berekspresi dengan tanpa memikirkan segala aturan yang dapat menghambat hal tersebut.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif bersifat deskriptif analisis. Menurut Walidin & Tabrani, penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Thabroni, 2022). Data yang digunakan berupa kata, frasa, kalimat, tindakan, dialog antar karakter atau kutipan kutipan yang terkait mengenai realis magis dan surealis. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menerjemahkan teks cerpen, melakukan identifikasi dengan cara mencari dan mencatat bagian-bagian yang akan dianalisis, kemudian melakukan klasifikasi terhadap data yang telah ditemukan dan teridentifikasi, kemudian melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil dari analisis yang menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Penelitian bersumber pada data tertulis (teks), yaitu cerpen *Spageti no toshi ni* dan *Shigatsu no onna* karya Haruki Murakami sebagai sumber utama. Selain itu, penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui jurnal, artikel, buku, dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan tema dan fokus penelitian sebagai sumber data pendukung.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait karya kesusastraan Jepang terutama karya dari Haruki Murakami dan dapat menjadi referensi untuk penelitian mendatang mengenai kajian realis magis, surealis maupun sastra postmodern.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pembaca, khususnya mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada dalam memahami fenomena-fenomena sosial di Jepang, yaitu kesepian dilihat dari sudut pandang karya sastra, seperti *Spaghetti no Toshi ni* dan *Shigatsu no Onna*. Selain itu, pembaca dapat merefleksikan fenomena-fenomena sosial di dalam karya sastra ke dalam kehidupan masyarakat.

1.10 Sistematika penyusunan Skripsi

Sistematika penyajian dalam skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

pada bab ini penulis membahas tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini memuat teori-teori yang akan digunakan dalam analisis karya sastra untuk penelitian ini. Bab ini akan menjabarkan tentang teori realis magis dan surealis, biografi dari pengarang yaitu Haruki Murakami dan ringkasan cerita dari cerpen *Supageti no toshi ni* dan *Shigatsu no onna*

Bab III: Analisis

Bab ini akan menjabarkan analisis penulis terhadap realis magis dan surealis pada cerpen karya Haruki Murakami, serta pembahasan mengenai kondisi kesepian pada tokoh utama dan pendeskripsian terkait metafora makanan Italia yaitu *Spaghetti* pada cerpen *Supageti no toshi ni*

Bab IV: Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dan rangkuman dari keseluruhan analisis dalam penelitian ini.

