

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Siswanto dalam Defianti (2020) menyatakan karya sastra merupakan hasil dari proses kreatif seorang penulis melalui daya imajinatif dan pengalaman hidup pengarang yang kemudian diwujudkan dalam sebuah karya. Hasil imajinasi ini bisa berupa karya bentuk tulisan maupun karya sastra lisan. Karya sastra tidak muncul begitu saja dari dunia yang kosong melainkan karya yang lahir melalui proses penyerapan realitas dan pengalaman manusia. Menurut Sumarjo & Saini dalam Wicaksono (2017:6) sastra merupakan ungkapan pribadi manusia yang mencerminkan pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan media bahasa. Lebih lanjut, menurut Ratna dalam Wantika dkk (2019) menyatakan bahwa karya sastra tidak hanya berfungsi sebagai eksplorasi individu belaka, tetapi juga mengandung keterkaitan yang erat dengan kehidupan sosial. Maka dapat dikatakan bahwa karya sastra adalah hasil interaksi antara ekspresi dari pengalaman dan pandangan pengarang mengenai kehidupan, sekaligus mencakup situasi sosial yang melatarbelakangi dalam penulisan karyanya.

Menurut Najid dalam Wantika dkk (2019) sastra dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu karya sastra nonfiksi dan karya sastra fiksi. Sastra nonfiksi adalah karya sastra yang ditulis berdasarkan kejadian sebenarnya dan kebenarannya dapat dibuktikan dengan menggunakan data yang diperoleh berdasarkan pengalaman langsung, observasi, serta fakta nyata. Beberapa karya sastra yang termasuk ke dalam sastra nonfiksi terdiri dari esai, kritik, biografi, otobiografi, sejarah, memori, catatan harian, dan surat-surat. Sedangkan sastra fiksi adalah sebuah karangan, kisah atau cerita yang bersifat rekaan sehingga kebenaran pada karya tersebut tidak dapat dibuktikan. Oleh karena itu, karya sastra fiksi adalah karya sastra yang dibuat berdasarkan hasil dari imajinasi penulis. Karya sastra yang termasuk ke dalam karya fiksi terdiri dari cerita

pendek (selanjutnya dibaca cerpen), novel prosa, puisi, dan drama. Masing-masing jenis tersebut memiliki karakteristik dan fungsinya tersendiri dalam penyampaian pesan dan menggugah emosi pembaca atau penonton.

Melalui kesusastraan dan analisis dinamika sosial, berbagai elemen dari dunia nyata dapat dituangkan ke dalam karya sastra. Sastra sebagai media kreativitas, berfungsi memberikan wadah sekaligus kebebasan seseorang untuk mengkritik pemahaman tertentu dalam sebuah karya. Sebagai upaya dalam menyampaikan kritik yang konstruktif, berbagai karya sastra dan visual yang diciptakan untuk merepresentasikan berbagai kekurangan terhadap konsep yang telah ada di masyarakat. Melalui keinginan untuk menyampaikan kritik tersebut, muncullah salah satu konsep yaitu postmodernisme (Wicaksono, 2024). Lebih lanjut, menurut Trisnawati dalam Nensilianti (2024) karya sastra juga mengalami pengaruh dari paradigma modernisme dalam seni budaya. Namun, masyarakat merasa tidak puas dan tidak mampu bertahan dengan kemajuan teknologi, kapitalisme, dan pemikiran modern yang terkesan kaku. Oleh karena itu, muncul paradigma baru seperti postmodernisme yang dianggap lebih sesuai untuk memenuhi kebutuhan manusia saat ini.

Perkembangan sastra pada pertengahan abad ke-20, melahirkan aliran baru, yaitu sastra postmodernisme, terutama di wilayah Eropa. Postmodernisme adalah sebuah gerakan budaya, seni, filsafat yang merefleksikan terhadap modernisme. Postmodernisme bisa dikatakan sebagai respon kritik terhadap cara pandang modernisme yang dianggap belum berhasil sepenuhnya dalam mengangkat martabat manusia. Meskipun ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terutama sejak revolusi industri, kemajuan tersebut dianggap tidak selalu sejalan dalam memajukan peradaban manusia. Perang dan kerusakan lingkungan menjadi contoh bahwa pandang modernisme masih memiliki keterbatasan dalam mewujudkan kesejahteraan bagi manusia dan alam (Ayu, 2021).

Postmodernisme dianggap sebagai kritik dari kalangan cendekiawan terhadap zaman modern, termasuk dalam dunia sastra. Gerakan ini berkembang antara tahun 1960 hingga 1990, yang menandai pergeseran dari dominasi industri dan produk massal

menuju era informasi yang ditandai dengan simbol komputer. Postmodernisme meleburkan antara budaya tinggi dan budaya rendah, antara penampilan dan kenyataan, serta berbagai ide yang penulis untuk mengeksplorasi perbedaan antara kelompok individu seperti perbedaan budaya, kelas, atau gender. Postmodernisme berkembang dalam berbagai bidang ilmu, seperti arsitektur, perencanaan kota, sosial, politik, ekonomi, antropologi, sejarah, psikologi, teknologi media massa, filsafat, dan bahasa, karya seni, bahkan susastra. Karya sastra yang dihasilkan aliran postmodern sering terlihat dalam karya yang bergenre *science fiction* dan novel sejarah, yang mengeksplorasi batas realitas, seperti adanya makhluk masa depan (Prasena, 2018). Postmodern adalah sebuah fenomena sosial budaya yang membentuk pola baru dalam pengembangan wacana kemanusiaan di dunia. Berbagai aspek kehidupan sehari-hari dituangkan dalam karya sastra, dapat dikaji melalui pendekatan postmodernisme. Kehadiran postmodernisme bertujuan untuk merespons kegelisahan para pembaca dalam menghadapi permasalahan pada era modern saat ini sekaligus mengkritik fenomena yang terjadi dan diangkat ke dalam karya sastra berdasarkan realita.

Pada era ini terjadi perubahan dari Modernisme ke Postmodernisme, ketika realisme magis mulai berkembang sebagai aliran sastra mendunia dan menunjukkan pengaruhnya dalam berbagai karya sastra. Berawal dari sastra Amerika Latin, realisme magis dianggap sebagai respon terhadap Modernitas Barat dengan memberikan perspektif baru dalam memahami realitas. Realis magis merupakan karya sastra yang mencampurkan antara dunia fantasi dengan dunia nyata, hal ini yang membedakannya dengan karya fantasi. Peristiwa yang terjadi pada cerita realis magis merupakan kehidupan lingkungan sekitar yang tercampur secara alami dengan sesuatu yang irasional atau diluar logika manusia (Mabella, 2017). Menurut Faris realis magis merupakan suatu aliran yang menghadirkan kembali citra dan konsep yang bersifat magis, mistis, serta irasional yang bersumber dari karya-karya mitologis, dongeng, dan legenda yang berkembang secara tradisional dalam kesusastraan modern. Aliran realis magis merupakan fiksi yang menggabungkan unsur-unsur magis dan realitas (Utami, 2016). Salah satu karakteristik postmodern adalah adanya karya sastra yang penuh

dengan parodi-parodi terhadap kehidupan. Sehingga postmodern dapat dikatakan sebagai upaya mendobrak batas-batas yang telah ada dalam sastra modern, yang sebelumnya mengutamakan keteraturan tradisi sastra dengan menantang berbagai mitos modern (Mabella, 2017).

Beberapa sastrawan Jepang yang menerapkan aliran postmodern dalam karya sastra yang ditulisnya, seperti Haruki Murakami yang merupakan seorang novelis, penerjemah dan sastrawan kontemporer. Karya-karyanya, seperti ノルウェイの森 (*Norwegian Wood*, 1987) menampilkan ciri-ciri postmodern seperti ambiguitas realitas, percampuran antara dunia nyata dan fiksi, serta penggunaan metafiksi dan intertekstualitas. Karya-karya Murakami sering kali mengaburkan batas antara mimpi dan kenyataan. Berikutnya sastrawan yang termasuk dalam generasi ini antara lain Mishima Yukio (1925-1970) dalam novelnya yang berjudul *A Personal Matter* dan *The Silent Cry* (1964), dan Oe Kenzaburo (1935-2023) dalam novelnya *The Temple of the Golden Pavilion* (1956), peraih hadiah nobel di bidang sastra pada tahun 1994. Karya-karya eksistensial yang mewarnai kesusastraan Jepang masa itu yang digambarkan oleh Mishima Yukio & Oe Kenzaburo ditulis dengan gaya realis yang merefleksikan fenomena kehidupan manusia melalui karya-karya yang bertemakan kehidupan sehari-hari atau kondisi sosial dan politik saat itu (Aminah, 2015).

Pada era perkembangan postmodern banyak penulis yang menganggap sastra aliran modern terlalu serius, elit dan kurang dimengerti. Sedangkan aliran postmodern ini lebih merujuk pada pluralitas dan relativitas dalam karya sastra. Para sastrawan aliran postmodernisme meninggalkan otentisitas dan lebih memilih hiperrealitas dengan menggunakan kembali hal-hal yang tersebar melalui berbagai media untuk menciptakan karya baru. Tema yang banyak dieksplorasi dalam karya sastra postmodernisme adalah kritik terhadap otoritas, identitas, realitas, sejarah, dan bahasa. Sastrawan aliran postmodernisme juga berusaha membuat karyanya menjadi salah satu alat untuk menyenangkan dan mengejutkan pembaca (Pawestri, 2023).

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan salah satu cerpen karya Hoshi Shinichi yang judul 妄想銀 *Mousou Ginkou* (Bank Khayalan) diterbitkan pada tahun 1967. Ketika cerpen tersebut diterbitkan, saat itu merupakan masa perubahan masyarakat Jepang dari modernisme ke postmodernisme. Ketika konsumerisme mulai menjadi gaya hidup di Jepang. Hoshi merupakan salah satu penulis novel dan cerpen yang terkenal di Jepang, lahir di Tokyo pada tanggal 6 September 1926 dan meninggal pada tanggal 30 Desember 1997. Hoshi terkenal sebagai penulis *science fiction* (SF) atau yang disebut juga fiksi ilmiah dan cerita pendek. Karya-karyanya menggabungkan unsur fiksi ilmiah dengan *plot twist* yang tak terduga, kadang-kadang bernuansa gelap dan ceritanya kerap ditulis dengan cerita yang pendek. Hoshi belajar di Universitas Tokyo dan kemudian mulai menulis pada pertengahan tahun 1950-an dan sebagian besar karya-karyanya muncul di majalah fiksi populer Jepang seperti "SF Magazine". Pada karyanya seringkali memasukkan elemen-elemen humor dan satir, ceritanya yang pendek, cerdas, dan penuh kejutan sehingga memancing pemikiran pembaca. Ia memenangkan beberapa penghargaan sastra di Jepang, termasuk Akutagawa Prize pada tahun 1965 untuk cerita pendeknya yang terkenal "Sayonara". Karya-karyanya telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa seperti bahasa Inggris, Prancis, Vietnam, China, Korea, Serbia, Polandia, India, Rohan, Ceko, Brody dan Finlandia (Hines, 2013). Karya pertama Hoshi yaitu *Sekisutora* (Sextra) pada tahun 1957, yang bercerita tentang perdamaian dunia yang dicapai sebagai hasil dari sebuah penemuan yang dapat mengatasi hasrat seksual yang diterbitkan di Uchujin, lalu karya lainnya yaitu *Bokko-chan* (*Miss Bokko*) dan *Oi Detekoi* (*Hey, Come On Out!*), yang dicetak di majalah Hoseki. Sejak saat itu, ia telah menghasilkan lebih dari seribu karya, dan disebut sebagai penulis fiksi ilmiah profesional penuh waktu pertama di Jepang. Pada tahun 1976 ia menjadi presiden pertama Klub Penulis SF Jepang (Matsushima, 2003). Berbagai karyanya yang lain telah memperoleh penghargaan seperti penulis misteri Jepang ke-21 pada tahun 1968 untuk karyanya berupa kumpulan cerpen dalam bukunya

yang berjudul 妄想銀 *Mousou Ginkou* (Bank Khayalan). Karya ini ditulis pada tahun 1963, di mana buku ini terdiri dari 32 judul cerpen.

Hoshi merupakan lulusan Universitas Tokyo dalam bidang kimia pertanian, ia juga pernah bekerja di perusahaan ayahnya yang bergerak di bidang farmasi. Sehingga hal ini, banyak mempengaruhi Hoshi dalam menumpahkan pemikirannya dalam menulis. Meski cerpen-cerpen Hoshi sangat pendek yang sering kali tidak lebih dari tiga atau empat halaman, bukan berarti memperlihatkan karya yang sederhana, akan tetapi karena karya yang ditulis oleh Hoshi mampu menyihir para pembaca, dengan tulisan dalam karyanya yang menjaga ekspresinya tetap sederhana dengan alur segar, menyertakan plot yang akhir cerita yang mengejutkan, dan menggambarkan kritik sosial yang disertai dengan humor ringan (Matsushima, 2003).

Cerpen *Mousou Ginkou* ini bercerita tentang seorang ilmuwan yang bernama Dr. F yang mendirikan sebuah bank yang dinamakan bank khayalan. Bank khayalan pada cerpen ini tetap berfungsi sebagai sebuah bank dalam arti harfiah, tetapi barang yang dikelola berbeda dari konsep perbankan konvensional. Alih-alih mengelola uang atau aset fisik, namun bank ini menyimpan dan mengelola sesuatu yang bersifat khayalan, yang tidak biasa ditemukan dalam sistem perbankan pada umumnya. Bank menghimpun dana masyarakat, kemudian menyalurkan dananya kepada masyarakat dengan tujuan bahwa adanya intermediasi ini, maka bank dapat mendorong peningkatan taraf hidup rakyat (Syamjaya, 2018). Bank adalah lembaga keuangan yang melaksanakan berbagai macam jasa, seperti menerima simpanan uang, memberikan pinjaman, mengedarkan mata uang, pengawasan terhadap mata uang, dan bertindak sebagai tempat penyimpanan benda-benda berharga, serta membiayai usaha perusahaan-perusahaan (Abdurrachman dalam Saputra, 2022). Bank pada cerpen ini adalah sebuah bank yang mengelola bermacam-macam khayalan manusia, seperti menerima khayalan para nasabah yang ingin menghapus khayalannya tersebut, dan menjual khayalan kepada para nasabah yang membutuhkannya. Dr. F mengumpulkan semua khayalan menggunakan teknologi canggih dengan membuat kapsul

penyimpanan, yang diselipkan pada bagian sandaran kepala kursi santai. Apabila seorang nasabah duduk bersandar di kursi tersebut dan menceritakan semua khayalannya maka khayalannya itu akan tersimpan di dalam kapsul, dan ketika terbangun dari kursi itu nasabah tersebut akan melupakan semua khayalannya.

Khayalan pertama adalah yang dialami oleh seorang laki-laki berusia sekitar 40 tahun, karena dia seorang penggemar berat dari Yui Shousetsu, sehingga ia memiliki khayalan bahwa dirinya adalah seorang yang bernama Yui Shousetsu. Yui Shousetsu adalah seorang pemberontak yang melawan keshogunan, karena laki-laki itu merasakan ketidakpuasan yang terpendam terhadap kehidupan di era modern, sehingga dia memiliki khayalan tersebut.

Berikutnya ada juga seorang nasabah yang sudah lanjut usia yang memiliki sifat sangat kikir, sehingga ia menginginkan khayalan dari seseorang yang memiliki sifat boros. Meskipun memiliki banyak harta, ia tidak mampu menggunakan uangnya untuk berbelanja secara bebas dan sepuasnya karena sifat kikir yang sudah tertanam dalam dirinya. Oleh karena itu, ia memutuskan untuk menggunakan khayalan dari orang lain yang memiliki sifat boros untuk mengatasi keterbatasannya dalam menikmati kekayaan yang dimilikinya.

Bank khayalan ini dapat membuat orang normal menjadi gila, dan begitupun sebaliknya orang yang gila dapat menjadi normal. Pada suatu hari, Dr. F melakukan kesalahan. Dia menyukai seorang wanita, akan tetapi wanita tersebut tidak menyukai dirinya sehingga ia memutuskan untuk menggunakan kapsul berisi khayalan dari wanita lain yang justru menyukainya. Sayangnya, ia melakukan kesalahan fatal dengan salah memberikan kapsul yang tidak sesuai dengan tujuan awal. Kapsul yang diberikan kepada wanita tersebut, ternyata tidak berisi khayalan tentang rasa suka kepada dirinya melainkan berisi tentang khayalan rasa suka terhadap kuda. Hal ini menyebabkan wanita yang menjadi targetnya menunjukkan tingkah laku menyerupai seekor kuda dan bukan mengembangkan rasa suka kepadanya seperti yang diharapkan.

Karya sastra merupakan cerminan kehidupan sehari-hari manusia, begitupun dengan cerpen *Mousou Ginkou*. Berdasarkan penjelasan cerita *Mousou Ginkou* di atas,

sebagai cerminan kehidupan tentang hubungan manusia dengan teknologi di era modern. Bank khayalan yang diciptakan oleh Dr. F merupakan bentuk dekonstruksi terhadap konsep perbankan konvensional. Alih-alih menyimpan aset fisik, bank ini menyimpan dan memperdagangkan khayalan, yang secara metaforis menggambarkan bagaimana di era postmodern, realitas tidak lagi bersifat objektif, tetapi dapat dikonstruksi dan dikontrol oleh individu atau teknologi. Selain itu, karakter-karakter dalam cerpen ini menunjukkan ketidakpastian identitas, yang juga merupakan ciri khas postmodernisme.

Di dunia modern ini, ketika individu menghadapi kesulitan dalam mewujudkan keinginannya di kehidupan nyata, maka orang-orang datang ke sebuah institusi atau lembaga yang bisa mencari solusi agar keinginannya tersebut bisa dicapai. Salah satu contohnya adalah sistem perbankan, di mana masyarakat mempercayakan aset mereka dengan harapan mendapatkan rasa aman. Namun, dalam praktiknya, harapan tersebut tidak selalu sesuai dengan kenyataan. Berbagai biaya administrasi, suku bunga, serta potongan lainnya seringkali menyebabkan nilai aset yang disimpan mengalami pengurangan, sehingga jumlah akhir yang diterima tidak selalu sesuai dengan nominal awal yang dititipkan.

Penelitian ini dilakukan karena cerpen *Mousou Ginkou* menggambarkan bagaimana manusia menghadapi realitas, keinginan, dan manipulasi keinginan. Konsep bank khayalan yang mampu menyimpan dan memperdagangkan imajinasi mencerminkan kehidupan modern di mana individu seringkali mencari cara instan untuk mengatasi keterbatasan mereka. Hal ini dapat dihubungkan dengan fenomena di mana manusia menggunakan teknologi, media sosial, atau bahkan terapi untuk mengubah citra diri mereka atau melarikan diri dari kenyataan yang tidak mereka inginkan. *Mousou Ginkou* tidak hanya menawarkan kritik terhadap masyarakat modern yang semakin bergantung pada teknologi dan sistem kapitalisme dalam mencari solusi atas permasalahannya, tetapi juga menggambarkan absurditas yang terjadi ketika batas antara realitas dan fantasi mulai memudar. Hal ini menjadikannya refleksi yang relevan terhadap cara manusia memahami dan menghadapi kehidupan di era modern.

1.2 Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian, penulis telah membaca beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan memiliki kesamaan dalam penulisan ini telah diteliti oleh orang lain dan akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Penelitian oleh Panji Bayu Prasena dari Universitas Brawijaya pada tahun 2018, dalam skripsinya dengan judul *Postmodernisasi dalam Cerpen Pan'ya Sasishuugeki* (パン屋再襲撃) Karya Haruki Murakami. Penelitian yang dilakukan oleh Prasena membahas mengenai simbol-simbol masyarakat postmodern di Jepang dengan menggunakan teori semiotika strukturalis Ferdinand de Saussure. Hasil dari penelitian Prasena menunjukkan beberapa tanda postmodernitas dalam cerpen *Pan'ya Saishugeki* (パン屋再襲撃) karya Haruki Murakami seperti *Mc Donald's* sebagai simbol masyarakat konsumsi, pasangan seperti pelajar yang menyimbolkan masyarakat Jepang di era postmodern, *Wagner* sebagai bagian dari eksketisisme 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.
2. Penelitian Ahmad Aziz Sabana dari Universitas Islam Riau pada tahun 2019, dalam skripsinya dengan judul *Analisis Postmodernisme dalam Novel Sepatu Dahlan* karya Khrisna Pabichara. Penelitian yang dilakukan oleh Sabana menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan analisis struktural karya sastra. Fokus pada penelitian ini adalah aspek postmodernisme pada novel *Sepatu Dahlan* karya Khrisna Pabichara. Teori yang digunakan dalam penelitian Sabana adalah teori postmodernisme dari Lubis (2016), Sarup (2007), Piliang (2003), dan Sikana (2005). Hasil dari penelitian ini menyajikan aspek postmodernisme yaitu 1) parodi, 2) pastiche, dan 3) ironi.
3. Penelitian oleh Muhammad Slamet dari Universitas Darma Persada pada tahun 2024, dalam skripsinya dengan judul *Realis Magis dan Suralis Sebagai*

Penggambaran Fenomena Kesepian dalam Karya Haruki Murakami Supageti No Toshi Ni dan Shi Gatsu No Aru Hareta Asa Ni Hyaku Paasento No Onna No Ko Ni Deau Koto Ni Tsuite. Penelitian yang dilakukan oleh Slamet bertujuan untuk mengetahui kondisi kesepian Tokoh utama yaitu ‘Aku’ dalam cerpen *Supageti No Toshi Ni dan Shi Gatsu No Aru Hareta Asa Ni Hyaku Paasento No Onna No Ko Ni Deau Koto Ni Tsuite* karya Haruki Murakami yang merepresentasikan kondisi kesepian di Jepang. Penelitian ini menggunakan teori realis magis oleh Wendy B. Faris dan teori surealis oleh Andre Brento. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari lima karakteristik realis magis menurut Wendy B. Faris, terdapat empat karakteristik realis magis yang menggambarkan kondisi kesepian diantaranya elemen tak tereduksi, dunia fenomenal, penggabungan wilayah dan retakan atas ruang, waktu, dan wilayah. Kemudian pada cerpen *Shigatsu No Aru Hareta Asa Ni Hyaku Paasento No Onna No Ko Ni Deau Koto Nitsuite* ditemukan adanya dunia surealis yang dapat dilihat dari terciptanya dua dunia yaitu nyata dan tidak nyata yang dibuat oleh pengarang melalui Tokoh ‘Aku’. Dua dunia yang diciptakan pengarang tersebut membentuk sebuah dunia paralel atau adanya cerita di dalam cerita. Dunia paralel tersebut muncul akibat adanya refleksi dari Tokoh ‘Aku’ yang menyesali ketidak mampuannya untuk mendekati gadis yang dianggap sebagai 100% sempurna. Cerpen ini juga menggambarkan kondisi kesepian yang dapat terlihat dari Tokoh ‘Aku’ yang berusaha untuk mencari sebuah koneksi dengan seseorang. Kemudian dalam cerpen *Supageti no toshi ni*, metafora “Spageti” yang dikaitkan dengan budaya makan spageti di Italia, tahun 1971, dan makna dari kata *Spaghettos* juga merupakan penggambaran dari fenomena kesepian.

4. Penelitian oleh Sandra Whilla Mulia dari Universitas Airlangga Surabaya pada tahun 2016, dalam tesisnya dengan judul *Realisme Magis dalam Novel Simple Miracles Doa dan Arwah* Karya Ayu Utami. Penelitian yang dilakukan oleh Mulia bertujuan yang pertama untuk mengungkapkan realisme magis yang dinarasikan dalam novel *Simple Miracles Doa dan Arwah* karya Ayu Utami.

Kedua, menemukan konteks sosial budaya yang melatarbelakangi munculnya narasi realisme magis dalam novel *Simple Miracles Doa dan Arwah* karya Ayu Utami. Penelitian ini menggunakan teori naratif realisme magis Faris dalam bukunya yang berjudul *Ordinary Enchantments Magical Realism and Remystification of Narratives* (2004). Hasil penelitian ini adalah, realisme magis yang dinarasikan dalam novel Ayu Utami tidak hanya sarat dengan karakteristik realisme magis Faris dengan memperlihatkan eksistensi mitos di era modern, tetapi juga bertugas mengukuhkan suatu kepercayaan mengenai mitos di Jawa serta merombaknya. Konteks sosial budaya yang melatarbelakangi munculnya novel karya Ayu Utami disebabkan oleh kebudayaan Jawa yang sampai saat ini masih eksis serta kembali populernya hal-hal yang berbau tradisional dalam era modern ini. Dari hasil analisis tersebut memunculkan dua isu sosial dan pemaknaan. Isu sosial yang muncul yakni isu mengenai kesukaan orang Jawa pada hal-hal mistis yang berkaitan dengan makhluk halus serta isu mengenai akulturasi budaya Jawa dengan agama-agama di Jawa. Makna yang diperoleh antara lain: (1) Orang Jawa akan selalu percaya pada hal-hal mistis yang berkaitan dengan makhluk halus; (2) di Jawa, dukun dan makhluk halus adalah alternatif kedua untuk mewujudkan cita-cita; (3) identitas dukun identik dengan seorang yang memiliki kemampuan melihat dan berkomunikasi dengan makhluk halus; (4) adanya kepercayaan bahwa makhluk halus itu ada di mana-mana; (5) orang Jawa percaya bahwa setiap orang meninggal akan menjadi roh yang tetap hidup di sekeliling mereka; (6) orang ateis jarang ditemui di Jawa; (7) Agama-agama yang ada di Jawa selalu menyesuaikan diri dengan kebudayaan Jawa.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dipaparkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Prasena & Sabana memiliki persamaan dalam tema yang diteliti yaitu analisis postmodernisme. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Slamet & Mulia memiliki kesamaan dalam teori yang digunakan yaitu teori realis magis. Adapun perbedaan dari penelitian yang

dilakukan oleh keempat orang tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah karya yang digunakan sebagai objek penelitiannya. Karya yang digunakan oleh Prasena adalah cerpen *Pan'ya Sasishuugeki* (パン屋再襲撃) karya Haruki Murakami, dan penelitian Sabana menggunakan novel *Sepatu Dahlan* karya Khrisna Pabichara. Berikutnya penelitian Slamet menggunakan cerpen *Supageti No Toshi Ni dan Shi Gatsu No Aru Hareta Asa Ni Hyaku Paasento No Onna No Ko Ni Deau Koto Ni Tsuite* karya Haruki Murakami, dan penelitian Mulia menggunakan novel *Simple Miracles Doa dan Arwah* karya Ayu Utami. Pada penelitian ini penulis memiliki kesamaan dengan keempat penelitian sebelumnya yaitu tema dan teori yang digunakan untuk menganalisis cerita dalam cerpen *Mousou Ginkou*. Cerita pada cerpen *Mousou Ginkou* menggambarkan bagaimana orang-orang mendatangi bank dengan harapan menemukan kebahagiaan di era media massa, di mana batas antara realitas dan khayalan semakin kabur, membuat manusia kesulitan membedakan antara yang nyata dan yang tidak.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi sebagai berikut :

1. Kehidupan dunia realis magis dalam cerpen yang dialami para Tokoh dalam memuaskan keinginannya.
2. Konsumerisme bank khayalan untuk memenuhi atau mewujudkan khayalan dan keinginan para Tokoh dalam cerpen *Mousou Ginkou*
3. Kritik terhadap ketidakpuasan masyarakat dalam cerpen *Mousou Ginkou*

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas dan agar terarahnya sebuah penelitian, maka penulis membatasi masalah yang dihadapi para Tokoh yang mendatangi bank sebagai cara untuk mencari solusi atas ketidakpuasan

mereka dalam mewujudkan keinginan dalam cerpen *Mousou Ginkou* karya Hoshi Shinichi.

1.5 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sesuai dengan batasan masalah yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggambaran dunia realis magis dalam cerpen *Mousou Ginkou*?
2. Bagaimana bentuk ketidakpuasan masyarakat postmodern yang tercermin melalui Tokoh-Tokoh dalam cerpen *Mousou Ginkou*?
3. Bagaimana penggambaran kritik terhadap modernitas dalam cerpen *Mousou Ginkou* karya Hoshi Shinichi ditinjau dari perspektif postmodernisme?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memahami dan mengetahui penggambaran dunia realis magis dalam cerpen *Mousou Ginkou*.
2. Untuk memahami dan mengetahui penggambaran ketidakpuasan yang dihadapi oleh masyarakat modern dalam cerpen *Mousou Ginkou*.
3. Untuk memahami dan mengetahui penggambaran kritik terhadap modernitas dalam cerpen *Mousou Ginkou* melalui perspektif postmodernisme.

1.7 Landasan Teori

Untuk menganalisis penelitian ini, maka penulis akan menguraikan beberapa landasan teori sebagai acuan dalam melakukan penelitian yaitu sebagai berikut :

1.7.1 Konsep Manipulasi

Manipulasi adalah cara yang dilakukan untuk memengaruhi atau menyerang emosi dan mental orang lain. Tujuannya untuk mengendalikan orang lain dan mendapatkan apa yang diinginkannya, mulai dari kontrol, wewenang, hingga materi.

Manipulasi berasal dari kata Latin “Manus” yang artinya tangan, awalnya istilah manipulasi merujuk pada keterampilan seseorang menangani objek secara fiksi menggunakan tangan (Prihatini, dkk., 2024). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, arti manipulasi dibagi menjadi tiga, yaitu : (1) Tindakan untuk mengerjakan sesuatu dengan tangan atau alat-alat mekanis secara terampil, (2) Upaya kelompok atau perseorangan untuk memengaruhi perilaku, sikap, dan pendapat orang lain tanpa orang itu menyadarinya, (3) Penggelapan atau penyelewengan.

Menurut APA Dictionary of Psychology (2018), manipulasi adalah perilaku yang dilakukan untuk mengontol, mengeksploitasi, dan memengaruhi orang lain demi mendapatkan keuntungan. Lebih lanjut manipulasi dalam psikologi adalah usaha memengaruhi seseorang dengan mengendalikan segala keinginan dan gagasan yang ada di bawah sadar, seperti menggunakan sugesti untuk mendapatkan keuntungan (Trisnayanti & Saputra dalam Prihatini, dkk., 2024). Sedangkan menurut Anastasia dalam Prihatini, dkk. (2024) manipulasi merupakan bentuk mekanisme pertahanan diri seseorang saat berhadapan menggunakan lingkungan atau dilema yang membuatnya stres.

1.7.2 Realis Magis

Realisme magis merupakan suatu peristiwa yang terjadi di kehidupan manusia yang menggabungkan unsur fantasi dan kenyataan sehari-hari. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh seorang kritikus Jerman yang bernama Frantz Roh pada tahun 1925 sebagai suatu gaya baru untuk menggambarkan sebuah seni lukis. Seiring perkembangannya, realis magis tidak hanya terbatas pada dunia seni rupa, tetapi juga dalam karya sastra. Sejak tahun 1955, Amerika Latin menjadi wilayah yang dikenal sebagai tempat perkembangan realisme magis. Kemudian gaya naratif ini, memperoleh pengakuan internasional dan digunakan oleh penulis dari berbagai negara (Budi, 2017).

Realisme magis adalah sebuah peristiwa yang menghidupkan kembali citra dan makna yang bersifat magis, mistis, atau irasional, yang berakar pada mitologi, dongeng, dan legenda yang berkembang dalam tradisi, kemudian diadaptasi ke dalam sastra modern. Salah satu ciri khas realisme magis adalah kemampuannya

menghadirkan kembali elemen-elemen irasional sebagai bagian dari dunia yang tampak nyata. Berbeda dengan fantasi, realisme magis terjadi di dalam dunia yang normal dan dihuni oleh orang-orang dari kehidupan nyata. Selanjutnya ketika unsur-unsur fantasi ditambahkan, 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, pace, and identity* (retakan atas waktu, ruang, dan identitas) (Mabella dalam Slamet, 2024).

1.7.3 Postmodernisme

Istilah postmodernisme secara harfiah berasal dari kata post, modern, dan isme yang mempunyai arti paham sesudah modern. Postmodern sendiri tidak akan bisa dipahami di luar konsep modern, karena kedua istilah ini saling terkait. Menurut Chris Baker, modernitas adalah tatanan pasca tradisional yang ditandai dengan perubahan, inovasi dan dinamisme (Prasena, 2018). Menurut Jencks, postmodernisme merupakan aliran, pemikiran maupun sikap yang menjadi bagian dari kebudayaan populer atau kritik teoritis, dengan ciri pemihakan pada relativitas, anti-universalitas, dan nihilis. Oleh karena itu, ia memuat kritik terhadap rasionalisme, universalisme, dan fundamentalisme sains. Lebih lanjut, postmodernisme sebagai aliran pemikiran atau filsafat yang berkembang pada abad 20 dan memuat pandangan kritis terhadap rasionalisme dan sains dalam alam pikiran Barat (Ayu, 2021) .

Pada bidang sosiologi, postmodernisme diartikan sebagai aliran ataupun gerakan yang menandai peningkatan pada pelayanan ekonomi, peran media massa, saling ketergantungan dalam perekonomian dunia, perubahan pola konsumsi masyarakat, dan yang paling penting, pengaruh globalisasi. postmodernisme pun bisa

didefinisikan sebagai aliran atau pemikiran yang berkaitan dengan reaksi atas kegagalan arsitektur modern. Kegagalan itu ditandai oleh lenyapnya identitas dari tempat (lokasi), tampilan bentuk yang membosankan, serta dominannya pengaruh dari efisiensi, produksi massal dan industrialisasi. Era postmodern memiliki berbagai karakteristik yang sudah dapat dirasakan, di antaranya adalah meningkatnya pengaruh media massa dalam masyarakat, menurunnya kepercayaan terhadap Tuhan, serta terjadinya urbanisasi dalam skala besar. Selain itu, terdapat pergeseran nilai yang mengiringi budaya massa, seperti perubahan fokus dari produksi ke konsumsi, dari penulis ke pembaca, dari karya ke teks, serta dari seniman ke penikmat. Perbedaan antara budaya elit dan budaya populer juga semakin memudar, disertai dengan tingkat konsumerisme yang sangat tinggi dan berbagai perubahan lainnya.

Menurut Eagleton ciri khas postmodern adalah kehadiran sastra yang penuh parodi-parodi dalam kehidupan. Karakteristik postmodern menurut Murakami Haruki Murakami di setiap karya sastranya, yaitu adanya nihilisme atau kebebasan, orang-orang yang nyaman dengan kondisi jauh dari rasional, penolakan terhadap slogan "*Love is beautiful*", emosional, totalitas, *No Violence* (tidak ada kekerasan), individualisme (Wynaldha, 2018). Sedangkan menurut Bauman era postmodern memiliki beberapa karakteristik yang menandai kehidupan pada masa tersebut, diantaranya sebagai berikut: (1) Adanya sifat pluralisme, (2) Tidak percaya akan rasionalisme, (3) Nyaman dengan kondisi jauh dari rasional, (4) Ada ketidakteraturan, tidak ada ambisi ataupun tujuan, (5) Munculnya kebebasan.

1.8 Metode Penelitian

Sebuah penelitian sangat dibutuhkan metode penelitian sebagai penunjang dalam penelitian supaya lebih terarah dan terstruktur. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan (Sugiyono, 2013:2). Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis, berdasarkan

pada permasalahan yang dialami oleh para tokoh dalam cerpen *Mousou Ginkou* karya Hoshi Shinichi, yang mendatangi bank sebagai upaya untuk mencari solusi atas ketidakpuasan mereka dalam mewujudkan keinginan. Menurut Moleong, metode kualitatif adalah sebuah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata, serta bahasa pada konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Arifin, 2008). Data yang digunakan berupa teks cerita pendek *Mousou Ginkou* karya Hoshi Shinichi. Pada proses pengolahan data dan analisis, penulis menerjemahkan teks cerpen, serta menggunakan data pendukung dengan melakukan studi kepustakaan berupa pengumpulan data dari buku, *e-book*, jurnal, dan artikel, membaca, mencatat serta mengolah bahan yang diperlukan dalam penelitian.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan memberikan wawasan ilmu pengetahuan. Hasil dari penelitian juga diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai kepentingan, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan studi di bidang kesusastraan Jepang, dengan memperluas pemahaman tentang postmodernisme sebagai kritik dalam bidang sastra yang digambarkan Masyarakat modern sebagai bentuk ketidakpuasan terhadap perkembangan teknologi dan media massa, terutama pada karya Hoshi Shinichi dan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan karakteristik postmodernisme dalam karya fiksi ilmiah sebagai bentuk kritik terhadap Masyarakat modern dari sudut pandang postmodernisme.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baik bagi penulis maupun pembaca tentang bagaimana sifat serakah dan ketidakpuasan dalam kehidupan yang membuat manusia mencari pelarian dengan menghapus dan menggantinya dengan khayalan orang lain sebagai pemenuh kepuasan atas keinginan yang tidak bisa dilakukan oleh diri sendiri, sebagaimana yang telah digambarkan dalam pada cerpen *Mousou Ginkou* karya Hoshi Shinichi. Hal ini diharapkan bisa menjadi pembelajaran untuk lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi dan media massa, serta menyadari potensi dampak negatif yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi dan perkembangan media massa terhadap identitas pribadi maupun hubungan sosial.

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, pada bab ini penulis memaparkan 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, pada bab ini berisikan penjelasan teori-teori yang digunakan dalam menganalisis karya sastra pada penelitian ini, dengan masing-masing sub bab menguraikan teori yang mendukung penelitian ini seperti konsep manipulasi, postmodernisme dan realis magis.

Bab III Analisis, pada bab ini berisikan analisis penulis terhadap rumusan masalah yang dijabarkan pada penelitian ini, dan pembahasan mengenai ketidakpuasan manusia dalam usahanya mencari solusi terhadap keinginan yang tidak dapat terpenuhi dalam cerpen *Mousou Ginkou* karya Hoshi Shinichi.

Bab IV Simpulan, bab ini berisi kesimpulan dan rangkuman dari bab-bab sebelumnya.