

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Cawelti (1976, p. 6-8) dalam bukunya yang berjudul *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture* formula sastra merupakan bagian dari seni sastra. Secara umum, formula sastra diartikan sebagai unsur-unsur dalam karya sastra populer. Oleh karena itu, formula sastra dapat dianalisis dan dievaluasi seperti sastra-sastra lainnya. Selain itu, kata 'formula' sendiri diartikan sebagai kombinasi dari beberapa norma budaya tertentu dalam bentuk atau tipe cerita yang universal.

Pada karya sastra populer, ada banyak jenis cerita yang mengandung unsur aksi-aksi heroik, pengungkapan misteri, pertemuan para monster, kisah cinta sepasang kekasih, dan masih banyak lagi sehingga dikenal istilah genre yang terdiri dari *romance* (romansa), *adventure* (petualangan), misteri, melodrama, dan lain-lain. Namun, perlu dipahami terlebih dahulu mengenai unsur-unsur intrinsik yang terkandung dalam sebuah karya sastra untuk mengetahui genre dan formula sastra apa saja yang terkandung dalam sebuah karya sastra, seperti plot, tema, penokohan, latar atau *setting*, dan lain-lain. Untuk memahami lebih dalam mengenai formula sastra, berikut adalah contoh dan penjelasannya dalam anime berjudul *Gosick*.

Untuk mengetahui formula sastra yang terkandung pada anime *Gosick* berdasarkan genre utamanya, yaitu misteri dan romansa, dapat dilakukan analisis dengan menggunakan teori formula sastra menurut Cawelti sebagai berikut.

1. Misteri

Anime *Gosick* disebutkan memiliki genre misteri karena cerita di dalamnya mengandung banyak kasus yang harus dipecahkan. Adapun formula-formula sastra yang biasanya terkandung dalam karya sastra bergenre misteri menurut Cawelti adalah sebagai berikut.

a. Adanya Situasi Kejahatan yang Membingungkan

Karya sastra yang memiliki genre misteri memulai ceritanya dengan sebuah kasus kejahatan yang misterius. Contoh:

昨夜ある村の屋敷で老婆、占い師ロクサーヌが殺害された。
Semalam, wanita tua pada vila di suatu desa, yang merupakan seorang peramal bernama Roxanne telah dibunuh.
(*Gosick*, Episode 1, menit ke 09:52)

b. Adanya Pola Tindakan (*Patterns of Action*)

Pola tindakan yang terdapat pada karya sastra bergenre misteri berfokus pada investigasi dan solusi kejahatan. Contoh:

占い師は屋敷にインド人の下男アラブ人のメイドと3人で住んでいた。そこに孫娘が訪ねてきた昨晚事件起こった。
Sang peramal tinggal di vila tersebut bertiga dengan seorang budak India dan seorang maid Arab. Dan peristiwa itu terjadi saat cucu perempuan sang peramal datang.
(*Gosick*, Episode 1, menit ke 10:01)

その夜銃声が響き、みんな驚いて屋敷の廊下に集まった。
ドアには鍵がかかっていた。メイドが何かを呼びかけたが

応えはない。下男がドアを壊そうと提案したが、孫娘が反対した。

Malam itu, terdengar suara tembakan yang membuat semua orang menghampiri kamarnya. Pintunya dikunci. Maidnya memanggil tapi tidak ada jawaban. Sementara budaknya berniat mendobrak pintu, tapi cucunya tidak mengizinkan.

(Gosick, Episode 1, menit ke 11:07)

「犯人はメイドだよ、グレヴィール。」

“Pelakunya adalah si maid, Grevil.”

(Gosick, Episode 1, menit ke 12:50)

「つまりだね、メイドは占いがまだ生きていることを知っていたのだよ。アラビア語で叫んで占い師をだまし、安全だからとドアの前に呼び鍵事占い師を撃った。左目を撃ち抜かれていたのはおそらく占い師が鍵穴から外をのぞこうとしたからなのだ。」

“Yang artinya, si maid tahu bahwa peramal masih hidup. Dengan memancingnya menggunakan bahasa Arab, karena lebih aman, mendekat ke pintu dan lubang kuncinya ditembak bersama si peramal. Alasan dia tertembak di mata kirinya mungkin karena si peramal ingin mengintip lewat lubang kunci.”

(Gosick, Episode 1, menit ke 13:30)

c. Adanya Karakter (Tokoh)

Karakter atau tokoh yang terdapat dalam karya sastra bergenre misteri terdiri dari korban, pelaku, dan detektif. Adapun korban dalam kasus ini adalah seorang peramal, pelakunya adalah maid berkebangsaan Arab yang bekerja untuk si peramal, sedangkan detektifnya adalah Grevil de Blois yang dibantu oleh Victorique de Blois dalam menyelesaikan setiap permasalahan.

2. Romansa

Selain memiliki genre misteri, anime *Gosick* juga memiliki genre romansa yang dapat dilihat melalui beberapa adegan romantis dalam anime

tersebut. Cawelti menjelaskan bahwa formula-formula sastra yang terkandung dalam karya sastra genre romansa adalah sebagai berikut.

- a. Adanya tokoh laki-laki (hero) dan tokoh perempuan (heroin). Tokoh laki-laki (hero) dalam anime “Gosick” adalah Kazuya Kujou dan tokoh perempuannya (heroin) adalah Victorique de Blois.
- b. Terdapat perkembangan pada hubungan cinta antara tokoh laki-laki (hero) dengan tokoh perempuan (heroin). Victorique dan Kujou pada awalnya hanyalah berteman, bahkan Victorique sering bersikap acuh tak acuh dan sedikit kejam kepada Kujou. Namun, seiring dengan berjalannya waktu Victorique dan Kujou bersikap saling melindungi dan membutuhkan satu sama lain.

「君は選ばれたのだ。私は退屈を埋めるための欠片の 1 つに。」

“Kau terpilih sebagai orang yang akan mengusir kebosananku dan menjadi bagian dari diriku.”

(Gosick, Episode 1, menit ke 06:39)

「帝国軍人の 3 男として、ヴィクトリカを生きて帰さないといけない。僕にはその責任があるんだ。」

“Sebagai anak ketiga prajurit kerajaan, aku harus membawa pulang Victorique hidup-hidup. Aku bertanggung jawab atas itu.

(Gosick, Episode 2, menit ke 22:08)

「うるさい！しっかりしろ！ここであきらめたら永遠に絶交だぞ、久城。一緒に帰るんだ。この間も言ったぞ？一緒に... 久城... 2 人が離れるのはここじゃないだろう。」

“Jangan banyak omong! Cepat Sadar! Kalau kau menyerah di sini kita akan berpisah selamanya, Kujou. Kita akan pulang sama-sama. Dulu kau bilang, kan? Bersama... Kujou... Tempat kita berpisah jelas bukan di sini.”

(Gosick, Episode 8, menit ke 18:53)

- c. Adanya rintangan dan kesulitan dalam menjalankan hubungan, serta usaha untuk mengatasinya. Victorique dan Kujou dipaksa berpisah oleh Grevil de Blois atas suruhan Marquis de Blois karena Kementerian Ilmu Supranatural ingin menggunakan kekuatan yang dimiliki oleh Victorique untuk memicu peperangan. Victorique sempat menolak, namun orang-orang suruhan dari Marquis mengancam akan menyakiti Kujou jika Victorique menolak permintaan tersebut hingga akhirnya Victorique menyerahkan diri untuk digunakan kekuatannya agar Kujou selamat.

「愚かな子リス。いや. . . 兎だ。人質になっていることにも気づかずお前をただ求めて。」

“Tupai kecil yang tolol. Bukan... Kelinci. Dia tidak sadar bahwa dia sedang disandera, dia hanya memikirkanmu.”

(Gosick, Episode 22, menit ke 20:50)

「わかった。オカルト省に手を貸そう。しかし、久城には指一本たりとも触れるな！」

“Baiklah. Aku menyerahkan diri pada Kementerian Ilmu Supranatural. Tetapi, jangan berani menyentuh Kujou sedikitpun!”

(Gosick, Episode 22, menit ke 21:24)

- d. Akhir cerita yang bahagia, seperti pernikahan. Namun, ada beberapa yang membuat akhir ceritanya menjadi sebuah tragedi kematian untuk melambangkan kisah cinta yang abadi. Jalan cerita dalam anime *Gosick* berakhir bahagia, karena pada akhirnya Victorique dan Kujou kembali bersama setelah terpisah cukup lama sebab peperangan, kemudian mereka menikah. pernikahannya tidak diceritakan dengan jelas melalui narasi ataupun dialog di dalam anime, namun hal tersebut dapat dilihat melalui gambar ketika Victorique mengenakan gaun putih berenda dan memegang seikat bunga sambil menggenggam tangan Kujou, keduanya

saling melemparkan senyum. Kemudian cerita diakhiri dengan kutipan berikut.

世界がどう変わろうとも、これきり離れるものか。
Bagaimanapun dunia berubah, kami tak akan terpisahkan
lagi.

(Gosick, Episode 24, menit ke 23:44)

Menurut Ratna (dalam Nurul, 2019, p. 1) genre berasal dari bahasa Prancis, yaitu *genus* yang berarti sikap, macam, dan jenis. Namun yang digunakan dalam dunia sastra adalah jenis. Dengan demikian, genre sastra diartikan sebagai jenis-jenis sastra. Aristoteles menjelaskan di dalam bukunya yang berjudul *Poetics* bahwa pengelompokan sastra dibedakan menjadi tiga, yaitu pengelompokan menurut sarana yang diwakilkan, objek yang diwakilkan, dan sesuatu yang mewakili ciri-ciri puisi. Namun, Aristoteles beranggapan bahwa yang dapat menjadi genre utama dalam sastra adalah pengelompokan sastra menurut sesuatu yang mewakili ciri-ciri puisi, seperti epik, lirik, dan dramatik atau yang sering dikenal sebagai prosa, puisi, dan drama.

Adapun beberapa contoh karya sastra yang termasuk ke dalam prosa, puisi, dan drama adalah cerita pendek (cerpen), novel, dan lain-lain. Karya sastra yang ceritanya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah novel karena di dalamnya berisi kejadian nyata yang terjadi dalam kehidupan manusia (Dewi, 2021, p. 2). Novel juga memiliki istilah genre di dalam ceritanya, seperti romansa, fantasi, *science fiction*, misteri, dan horor.

Secara etimologis, novel berasal dari bahasa Latin, yaitu *novellus* yang dibentuk dari kata *novus*, artinya adalah baru. Novel dikatakan sebagai karya

sastra baru karena istilah novel muncul paling belakangan dibandingkan karya sastra lainnya (Waluyo dalam Kartikasari & Suprpto, 2018, p. 115). Selain itu, novel juga memiliki cerita yang lebih kompleks dibandingkan karya sastra lainnya karena memiliki dua unsur yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Sedangkan menurut H.B. Jassin (1953, p. 40) novel adalah cerita mengenai suatu episode kehidupan manusia, bisa berupa kejadian-kejadian luar biasa ataupun krisis-krisis yang memungkinkan terjadinya perubahan nasib. Hal demikian dapat juga dilihat dari novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro yang menceritakan tentang seorang siswa sekolah menengah di Jepang bernama Sugihara dan merupakan keturunan seorang *zainichi* dalam menjalani kehidupannya. *Zainichi* diartikan secara harfiah sebagai tinggal di Korea, namun umumnya digunakan untuk menunjuk masyarakat atau pendatang dari Korea dan keturunannya yang menetap di Jepang.

Sebagai siswa Korea yang bersekolah di Jepang, Sugihara harus bisa membela diri terhadap semua jenis tindakan perisakan dan diskriminasi sosial. Tindakan perisakan dan diskriminasi sosial yang diterima oleh Sugihara sebagai seorang *zainichi* tidak hanya secara verbal, namun juga secara tindakan dengan menantang Sugihara untuk terus berkelahi. Didikan yang keras di sekolah Korea-nya dahulu membuat Sugihara terbiasa dengan hal-hal yang berbau dengan kekerasan sehingga ia dengan mudah mengalahkan siswa-siswa yang menantangnya untuk berkelahi saat ia pindah ke sekolah Jepang. Sampai pada suatu hari, Sugihara jatuh cinta pada gadis Jepang bernama Sakurai.

Sakurai merupakan gadis yang ditemui oleh Sugihara saat ia sedang berada di pesta ulang tahunnya Kato. Sakurai merupakan gadis yang periang dan menyenangkan. Hal itulah yang membuat Sugihara jatuh cinta pada Sakurai sejak pertemuan pertama mereka. Mereka memiliki hobi dan minat yang sama pada musik-musik klasik dan film-film asing sehingga membuat mereka semakin dekat dari waktu ke waktu. Meskipun Sugihara mampu menahan dan melawan tindakan diskriminasi yang dialaminya selama ia di Jepang, ia tidak mampu mempersiapkan diri untuk merasakan sakit hati ketika jatuh cinta pada Sakurai. Sugihara tidak mampu mengungkapkan kepada Sakurai bahwa ia bukanlah orang Jepang. Sugihara merasa jika ia mengungkapkan identitasnya kepada orang lain, bahkan kepada Sakurai, itu berarti ia telah membuat tebing diskriminasi untuk dirinya sendiri.

Berdasarkan sinopsis tersebut, tentulah pembaca dapat mengetahui episode kehidupan yang dialami oleh Sugihara secara garis besar, mulai dari latar belakang kewarganegaraan sampai pada perjalanan kisah cinta antara Sugihara dengan Sakurai. Novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro ini pertama kali diterbitkan oleh Kodansha pada tahun 2000 dan telah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dan Indonesia. Untuk versi terjemahan bahasa Indonesia, novel ini diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama pada April 2019. Selain itu, novel ini mendapatkan penghargaan dari *Naoki Prize* yang memiliki nama resmi berupa *Naoki Sanjugo Prize*, penghargaan tinggi untuk karya-karya sastra Jepang yang diadakan setiap setengah tahun sekali. Penghargaan ini dibuat pada tahun 1935 oleh Kikuchi Kan untuk mempromosikan sastra Jepang ke

masyarakat luas yang menargetkan penulis pendatang baru dengan memberikan hadiah berupa jam dan sejumlah uang sebanyak satu juta yen. Selain itu, novel *Go* ini dipilih sebagai sumber data penelitian karena latar belakang pengarang yang juga merupakan seorang *zainichi* sehingga novel ini dapat dikatakan sebagai bentuk protes dari Kazuki Kaneshiro terhadap segala bentuk diskriminasi terhadap warga negara asing di Jepang.

Wellek dan Warren (dalam Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017, p. 8) mengartikan karya sastra sebagai karya imajinatif yang bermediumkan bahasa dan memiliki fungsi estetik yang dominan. Karya sastra dikatakan sebagai karya imajinatif karena di dalamnya mengungkapkan kehidupan dunia nyata yang dituangkan ke dalam imajinasi menggunakan bahasa yang indah. Selain itu, karya sastra juga dapat memberikan hiburan yang tidak bisa didapatkan dalam karya lain kepada para penikmat sastra.

Karya sastra memiliki isi berupa eksistensi realitas sosial masyarakat yang kemudian diproses menjadi sebuah karya sastra dengan penuh kreasi dan imajinatif (Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017, p. 5). Dengan demikian, inspirasi dari sebuah karya sastra berasal dari kehidupan nyata manusia yang memiliki fungsi sebagai media ekspresi kegelisahan pengarang yang berkaitan dengan permasalahan sosial dalam masyarakat, seperti keadaan politik, religius, ideologi ataupun unsur-unsur yang berasal dari pengarang itu sendiri. Selain itu, karya sastra dihasilkan dari adanya bahasa yang berperan sebagai medium dalam dunia kesusastraan, sebagaimana yang dikatakan oleh Danziger dan Johnson (dalam Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017, p. 3) bahwa sastra

menggunakan bahasa sebagai mediumnya, baik bahasa tulis ataupun bahasa lisan.

Secara etimologis, sastra berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu akar kata *sas* yang berarti mengarahkan, memberi petunjuk atau instruksi, dan mengajar serta kata *-tra* yang berarti sarana atau alat (Taum, 1997, p. 11). Jadi, sastra dapat diartikan sebagai alat untuk mengajar atau bisa juga dikatakan sebagai pedoman. Selain itu, sastra juga memiliki arti yang luas dan meliputi berbagai macam kegiatan (Rahmanto dalam Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017, p. 1), namun menurut Faruk (dalam Syahfitri, 2018, p. 1), artian luas untuk sastra hanya mencakup keseluruhan hasil aktivitas bahasa dan tulis-menulis.

Dari latar belakang di atas, peneliti menyadari bahwa sastra memiliki cakupan yang sangat luas dalam pembelajarannya, terlebih lagi dalam formula sastra. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Analisis Formula Sastra dalam Novel *Go* Karya Kazuki Kaneshiro”.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Unsur-unsur intrinsik apa yang membangun novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro?

- b. Apa genre novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro dilihat dari unsur-unsur intrinsiknya?
- c. Formula sastra apa yang terkandung dalam novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro dilihat dari genrenya?

2. Batasan Masalah

Pemfokusan atau pembatasan suatu masalah dalam penelitian juga penting dilakukan agar penelitian menjadi lebih terarah dan memudahkan peneliti mencapai tujuan penelitian. Adapun fokus atau batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Luas lingkup hanya meliputi formula sastra berdasarkan genre karya sastra dalam novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro ditinjau dengan teori pendekatan struktural menurut Waluyo dan teori formula sastra menurut Cawelti.
- b. Informasi yang disajikan, yaitu formula sastra berdasarkan genre karya sastra dalam novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro disertai dengan kutipan-kutipan kalimatnya.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk membangun sastra mengenai:

- a. Unsur-unsur intrinsik yang membangun novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro.

- b. Genre novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro dilihat dari unsur-unsur intrinsiknya.
- c. Formula sastra yang terkandung dalam novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro dilihat dari genrenya.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai formula sastra yang terdapat pada karya sastra, khususnya dalam novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pengajar bahasa Jepang, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memperluas pengetahuan mengenai sastra, khususnya mengenai formula sastra.
- 2) Bagi pembelajar bahasa Jepang, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai gambaran tentang formula sastra yang terdapat pada hasil karya sastra, khususnya novel.
- 3) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta untuk menyelesaikan tugas akhir dalam perkuliahan.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu nilai dari objek penelitian yang memiliki variasi tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono

dalam Korry, 2017, p. 37). Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Formula : Merupakan kombinasi dari sejumlah konvensi budaya tertentu dalam bentuk atau tipe cerita yang universal (Cawelti, 1976, p. 6).
2. Formula sastra : Merupakan bagian dari seni sastra yang dapat dianalisis seperti sastra-sastra lainnya (Cawelti, 1976, p. 8).
3. Genre sastra : Merupakan jenis-jenis sastra (Ratna dalam Nurul, 2019, p. 1).
4. Unsur intrinsik : Merupakan unsur-unsur yang turut serta membangun isi cerita secara langsung (Kartikasari & Suprpto, 2018, p. 71).

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berfungsi untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang ada pada proposal skripsi ini karena sistematika penulisan merupakan gambaran isi dari seluruh pembahasan secara umum. Adapun sistematika penulisannya adalah pada BAB I : PENDAHULUAN berisi tentang latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Pada BAB II : LANDASAN TEORETIS berisi tentang sastra dan kesusastraan, karya sastra fiksi, genre dalam novel, teori formula sastra Cawelti, sinopsis novel *Go* karya Kazuki Kaneshiro, dan penelitian relevan. Pada BAB III : METODOLOGI PENELITIAN menguraikan tentang metode penelitian yang digunakan, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data. Pada BAB IV : ANALISIS DATA berisi tentang paparan data, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian. Pada BAB V :

KESIMPULAN DAN SARAN berisi tentang kesimpulan yang mengacu pada rumusan masalah dan saran yang mengacu pada manfaat penelitian

