

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai karya seni bermediumkan bahasa, karya sastra memiliki nilai keestetikan tinggi yang menggambarkan gagasan ide, perasaan, kegiatan mental manusia, peristiwa, serta kehidupan manusia dalam bentuk susunan kata. Sementara itu, bila ditinjau dari potensinya, sastra disusun melalui refleksi pengalaman, yang memiliki berbagai macam bentuk representasi kehidupan. Sebab itu, sastra merupakan sumber pemahaman tentang manusia, peristiwa, dan kehidupan manusia yang beragam (Al-Ma'ruf dan Nugrahani : 2017, 3).

Somnambulism, umumnya disebut sebagai *sleepwalking* atau gangguan dimana seseorang sedang tertidur sambil melakukan aktivitas yang umumnya ditandai dengan perilaku seperti, berjalan, membuka lemari, mengenakan baju dan kegiatan sehari-hari lainnya.

Menurut ilmu medis, proses tidur dibagi menjadi dua tahapan yaitu *Non-Rapid Eye Movement* (NREM) dan *Rapid Eye Movement* (REM). Pada NREM terdapat empat siklus hingga masuk ke dalam REM atau dimana seseorang akhirnya sudah dapat bermimpi dalam tidurnya. *Somnambulism* berada pada fase ke-3 dalam tahapan NREM, biasanya dimulai dengan aktivitas motorik dari tidur gelombang lambat (*slow wave sleep* (SWS)).

Somnambulism dapat dialami oleh setiap orang, namun biasanya terjadi pada anak berusia 10 – 13 tahun. Gangguan ini bisa berlanjut hingga dewasa, atau juga dimulai saat seseorang sudah dewasa. Seseorang yang memiliki gangguan ini diindikasikan memiliki riwayat keluarga yang juga seorang *sleepwalker*, gelisah, kurang tidur, atau sering terbangun pada malam hari dengan frekuensi yang terbilang sering (Sleep Foundation, 2023).

Somnambulism bisa menimbulkan konsekuensi yang merugikan, seperti mendapatkan cedera pada tubuhnya karena menabrak sesuatu seperti meja atau kursi selama periode tidurnya berlangsung sampai ia kembali ke tempat tidur. *Somnambulism* dikatakan berbahaya atau masuk kata ‘gangguan berat’, apabila seseorang tanpa sadar berkendara, menghancurkan barang-barang di rumahnya hingga menyakiti seseorang selama episode tidurnya berlangsung. (Schenck H. Carlos dan Mahowald W. Mark, 1995 , 765-767).

Somnambulism masuk ke dalam gangguan Parasomnia. Menurut Schenck dan Mahowald, Parasomnia didefinisikan sebagai disfungsi dan peristiwa atau pengalaman yang tidak diinginkan yang terjadi selama permulaan tidur, selama tidur, atau selama bangun dari tidur. Mereka biasanya terkait dengan aktivitas sistem saraf pusat (SSP), aktivitas otot rangka, atau manifestasi sistem saraf otonom. Parasomnia dianggap sebagai gangguan klinis karena dapat mengakibatkan cedera, gangguan tidur, efek psikologis yang tidak diinginkan, dan efek kesehatan yang merugikan

lainnya. Jenis dari Parasomnia diantaranya, *Sleepwalking* atau Bahasa ilmiahnya *somnambulism*, *Sleep Paralyze*, *Night terror*, *sleep attack* dan *Nightmare*. (Schenck dan Mahowald dalam Collosum Tisa, dkk, 2018, 144-145)

Fenomena Parasomnia berupa *Somnambulism* atau *Sleepwalking* juga terdapat pada tokoh Zenitsu Agatsuma dalam seri *manga* “*Kimetsu no Yaiba*”. Dalam karya sastra unsur intrinsik mengambil peranan yang amat sangat penting guna membangun perkembangan cerita. Peneliti karya sastra biasanya melukiskan tokoh dengan sifat dan keunikannya masing-masing, misalnya memasukkan latar belakang dari keluarganya, atau unsur-unsur yang berkaitan dengan gangguan medis dan kejiwaan yang dimiliki sang tokoh tersebut agar cerita yang dibuat oleh pengarang lebih menarik minat pembacanya.

Zenitsu Agatsuma dalam *manga*-nyamemiliki karakter yang berbeda ketika ia berada dalam alam sadar dan Ketika di bawah alam sadarnya. Dalam alam bawah sadarnya atau keadaan ia sedang tertidur, Zenitsu terlihat sangat hebat dan memiliki gerakan yang sangatlah cepat bagaikan kilat cahaya dalam pertarungannya melawan *oni* (iblis). Kekuatan dari teknik gerak yang ia peroleh dari latihannya selama berguru dengan Jigoro Kuwajima dapat dengan bebas dilakukan Ketika ia sedang dalam mode tidur (*Sleepmode*). Zenitsu bisa berjalan, berlari, dan bertarung melawan iblis menggunakan pedang serta dapat berlakon layaknya

pendekar sejati di bawah alam sadarnya. Namun, berbanding terbalik dengan perilakunya saat ia sedang terjaga atau saat berada di alam sadarnya.

Pada alam sadarnya Zenitsu digambarkan memiliki karakter asli yang cengeng, penakut, pengecut, maniak terhadap perempuan dan suka meremehkan dirinya sendiri. Ia menganggap dirinya orang lemah yang tidak bisa berbuat apa-apa, meski ia berlatih dengan keras. Namun, pada kenyataannya dirinya sangat tangguh ketika dihadapkan dalam pertarungan melawan *oni* (Iblis) dengan kemampuan teknik pernafasan petir yang sudah diajarkan oleh gurunya. Kekuatan dari Teknik tersebutpun bertambah berkat sambaran petir yang pernah menghantamnya dirinya.

Dalam *manga*-nya, Zenitsu Agatsuma merupakan salah satu tokoh pembantu protagonis dan juga sebagai sahabat dari Tanjiro Kamado, selaku peran utama dalam seri *manga* “*Kimetsu no Yaiba*”. *Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃) atau judul dalam bahasa inggrisnya “*Demon Slayer*” adalah sebuah *manga* yang diterbitkan oleh majalah Weekly Shounen Jump karya *Mangaka* bernama Gotoge Koyoharu.

Manga ini berkisah tentang seorang pemuda bernama Tanjiro Kamado yang hidup sederhana dan bahagia bersama keluarganya di sebuah daerah pegunungan. Kehidupannya berubah kala hampir semua keluarganya dibantai habis oleh Iblis saat ia pergi menjual arang. Hanya adik perempuannya, bernama Nezuko Kamado yang selamat dari peristiwa itu. Sayangnya, meski Nezuko selamat, ia berubah menjadi iblis akibat darah iblis yang menetes pada lukanya kala pembantaian itu terjadi. Dari sanalah

Tanjiro bertekad ingin menjadi pemburu iblis dan mengubah adiknya menjadi manusia lagi, hingga ia bertemu dengan Zenitsu Agatsuma, Hashibira Inosuke, para Hashira dan para pembunuh iblis lainnya selama perjalanannya menjadi pemburu iblis.

Manga merupakan sebutan komik dalam bahasa Jepang. komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis bagi para pembacanya (McCloud, 2022, 9). Selain itu Mac William berpendapat, manga dan anime merupakan kunci dari budaya visual populer Jepang dan juga berperan penting dalam mediascape global dan media cetak. (MacWilliam : 2015, 5)

Hal inilah yang menjadi alasan peneliti memilih *manga* sebagai objek penelitian, karena *manga* mudah di konsumsi bagi penikmat cerita bergambar. Cerita dengan gambar yang di dalamnya terdapat makna yang mendalam atau unsur keilmuan, menjadi faktor utama mengapa *manga* memiliki banyak penggemar di Jepang, maupun di seluruh dunia. Selain itu, banyak orang yang menjadikan *manga* sebagai objek untuk mempelajari bahasa Jepang ataupun budaya Jepang.

Alasan peneliti selanjutnya memilih subjek Zenitsu Agatsuma dalam *manga* “*Kimetsu no Yaiba*”, karena tokoh Zenitsu itu sendiri memiliki gangguan *sleepwalking* atau *somnambulisme* yang umumnya terjadi dalam kehidupan nyata. Gangguan ini sangat unik, namun dapat menimbulkan bahaya pada beberpa kasus yang pernah terjadi, seperti kasus

yang dilakukan Josept Mitchell pada putranya yang berumur 4 tahun di Amerika Serikat pada tahun 2015 lalu. Mitchell membunuh putranya selama periode tidurnya berlangsung.

Dalam penelitian ini, peneliti memasukan kajian Psikologi analikal (Psikoanalisis) yang dipopulerkan Carl Gustav. Teori Carl Gustav Jung digunakan untuk mengaitkan gangguan somnambulisme dan ilmu psikologi guna mencari tahu karakter tokoh Zenitsu Agatsuma.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran yang terdapat pada latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah menjadi :

1. Bagaimana unsur intrinsik dalam *manga* Kimetsu no Yaiba?
2. Bagaimana kondisi tokoh Zenitsu Agatsuma sebelum mengalami *Somnambulism*?
3. Bagaimana kondisi Tokoh Zenitsu Agatsuma pada saat mengalami *Somnambulism*?

2. Fokus Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada kondisi *somnambulism* terhadap perubahan perilaku yang dialami tokoh Zenitsu Agatsuma dalam *manga* “*Kimetsu no Yaiba*”. Selain itu, peneliti akan membatasi penggunaan unsur Intrinsik

yang akan dibahas, yang mana akan lebih memfokuskan pembahasan pada tema, tokoh, penokohan dan latar saja.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

1. Menjelaskan unsur intrinsik yang terdapat dalam manga “Kimetsu no Yaiba” berupa tema, tokoh, penokohan dan latar.
2. Mencari tahu kondisi tokoh Zenitsu Agatsuma sebelum mengalami *somnambulism*.
3. Mencari tahu kondisi tokoh Zenitsu Agatsuma saat mengalami *somnambulism*.

2. Manfaat

1. Secara teoretis, untuk menambah pembelajaran mengenai sastra dan kaitannya dengan ilmu psikologi untuk membedah bagaimana perubahan perilaku tokoh dalam suatu karya sastra.
2. Secara praktis, untuk menjadikan referensi atau sumber literatur tambahan bagi mahasiswa yang ingin meneliti kajian psikologi sastra, ilmu psikologi dan kajian parasomnia melalui penelitian ini.

D. Definisi Operasional

1. *Somnambulism*

Bahasa ilmiah dari *sleepwalking* adalah *somnambulism*. *Somnambulism* berasal dari bahasa Yunani ‘*somnus*’ yang berarti ‘tidur’ dan ‘*ambulance*’ yang berarti berjalan. *Somnambulism* merupakan

gangguan tidur saat seorang bangun, berjalan atau melakukan aktivitas tertentu dalam keadaan tertidur. Gangguan ini bisa terjadi pada anak-anak maupun orang dewasa. *Somnambulism* ini termasuk ke dalam Parasomnia atau gangguan kualitas tidur karena adanya episode abnormal saat tidur (Sleep Foundation, 2023).

2. Parasomnia

Parasomnia didefinisikan sebagai disfungsi dan peristiwa abnormal yang tidak diinginkan yang terjadi selama permulaan tidur, selama tidur, atau selama bangun dari tidur. Mereka biasanya terkait dengan aktivitas sistem saraf pusat (SSP), aktivitas otot rangka, atau manifestasi sistem saraf otonom. Parasomnia dianggap sebagai gangguan klinis karena dapat mengakibatkan cedera, gangguan tidur, efek psikologis yang tidak diinginkan, dan efek kesehatan yang merugikan lainnya.

3. Psikologi analitical (*Psyche*)

Teori Psyche atau teori kepribadian yang dipopulerkan oleh Carl Gustav Jung merupakan kepribadian manusia yang mencakup keseluruhan pikiran, perasaan dan tingkah laku, kesadaran dan ketidaksadaran. Kepribadian membimbing manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan social dan lingkungan fisik. Dalam teori Jung kepribadian disusun oleh komponen system yang beroperasi pada tiga tingkatan yakni; Kesadaran (*Counciusness*) dan Ego, Ketidak Sadaran Pribadi (*Personal Unconscious*) dan Kompleks (*Complex*) dan Ketidak sadaran kolektif (*Collective Unconscious*) (Alwisol, 2018, 43-44).

E. Sistematika Penulisan

Bab I adalah pendahuluan yang berisikan, Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Kerangka metode penelitian, Definisi Operasional dan Sistematika Penulisan. Bab II adalah landasan teori yang berisikan, teori-teori atau kutipan dari jurnal, buku dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan objek penelitian somnambulisme dan psikoanalisis. Bab III adalah metodologi penulisan. Bab ini membahas tentang prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, metodologi penulisan dan teknik analisis data. Bab IV adalah analisis data. Bab ini memaparkan data-data yang sudah terkumpul, hasil analisis dan interpretasi dari objek penelitian. Bab V adalah kesimpulan dan saran. Pada bab ini berisikan penarikan kesimpulan dan juga saran dari hasil penelitian.

