



# MEZURASHII

## JOURNAL OF JAPANESE STUDIES

VOLUME 1, NUMBER 2, JULY 2019

DIMAS P. D. A.  
NURCAHYONO  
EVA AMALIYAH

ANALISIS ETIKA MORAL BUSHIDOU DALAM DORAMA REMAKE  
GREAT TEACHER ONIZUKA 2012 KARYA TORU FUJISAWA

ZIDA WAHYUDDIN

DINAMIKA KEAGAMAAN MASYARAKAT KONTEMPORER  
JEPANG PADA FILM OKURIBITO

CUK YUANA

MAKNA IKEBANA BAGI MASYARAKAT JEPANG

DEDI ARISTYANTO  
ENDANG POERBOWATI

MODALITAS PADA UJARAN TOKOH JEANNE D'ARC DALAM  
LIGHT NOVEL FATE/APOCRYPHA VOLUME 5

GADIS PUSPITASARI  
UMUL KHASANAH

PERSEPSI TERHADAP TOKOH WANITA DALAM ANIME 2D  
MENURUT PARA PECINTA ANIME DI INDONESIA

NIKITA NURFADILA  
NOVI ANDARI

UNGKAPAN DAN EKSPRESI EMOSIONAL TAKUT PADA TOKOH  
DALAM MANGA BLEACH VOLUME 1 KARYA TITE KUBO

JAPANESE DEPARTMENT  
UNIVERSITY OF 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

# JURNAL MEZURASHII

## JOURNAL OF JAPANESE STUDY

Volume 1, Nomor 2, Edisi Juli 2019

### DEWAN REDAKSI

#### Pimpinan Redaksi

Drs. Cuk Yuana, M.Hum.

#### Editor

Dra. Eva Amalijah, M.Pd.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)
Zida Wahyuddin, S.Pd., M.Si.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)
Dra. Endang Poerbowati, M.Pd.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)
Umul Khasanah, S.Pd., M.Lit.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)
Khaira Imandiena B., S.Pd., M.Si.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)

#### Mitra Bestari

Prof. Dr. Djodjok Soeparjo	(Surabaya State University)
Dr. Roni, M.Hum., M.A.	(Surabaya state University)
Antonius Pujo, Ph.D.	(Airlangga University, Surabaya)
Andi Bangkit, Ph.D.	(Dian Nuswantoro University, Semarang)
Dr. Rima Devi, M.Si.	(Andalas University, Padang)
Dr. Susi Ong	(University of Indonesia)

#### Penyunting Pelaksana

Novi Andari, S.S., M.Pd.  
Luluk Ulfa Hasanah, S.S., M.Hum.

Jurnal Mezurashii terbit dua kali dalam setahun. Jurnal ilmiah ini memuat artikel ilmiah berupa hasil penelitian, kajian dan aplikasi teori, gagasan konseptual, dan resensi buku dengan wilayah kajian kejepangan.

Redaksi Jurnal Mezurashii mengundang para pakar, praktisi, dan peneliti untuk menulis artikel ilmiah yang berkaitan dengan kajian kejepangan.

Catatan: Penyunting berhak melakukan perubahan tanpa mengubah isi tulisan guna keseragaman format gaya selingkung penulisan.

Alamat Redaksi dan Tata Usaha:

-----  
Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Jalan Semolowaru No. 45 Surabaya Telp. (031) 5931800 psw. 289  
E-mail: [jurnalmezurashii@untag-sby.ac.id](mailto:jurnalmezurashii@untag-sby.ac.id)  
-----

**Jurnal Mezurashii** diterbitkan oleh Prodi Sastra Jepang FIB UNTAG Surabaya.



## DAFTAR ISI

ANALISIS ETIKA MORAL BUSHIDOU DALAM DORAMA REMAKE GREAT TEACHER ONIZUKA 2012 KARYA TORU FUJISAWA <i>Dimas Putra Dewa Ari Nurcahyono</i> <i>Eva Amalijah</i>	1
DINAMIKA KEAGAMAAN MASYARAKAT KONTEMPORER JEPANG PADA FILM OKURIBITO <i>Zida Wahyuddin</i>	15
MAKNA IKEBANA BAGI MASYARAKAT JEPANG <i>Cuk Yuana</i>	27
MODALITAS PADA UJARAN TOKOH JEANNE D'ARC DALAM LIGHT NOVEL FATE/APOCRYPHA VOLUME 5 <i>Dedi Aristyanto</i> <i>Endang Poerbowati</i>	45
PERSEPSI TERHADAP TOKOH WANITA DALAM ANIME 2D MENURUT PARA PECINTA ANIME DI INDONESIA <i>Gadis Puspitasari</i> <i>Umul Khasanah</i>	59
UNGKAPAN DAN EKSPRESI EMOSIONAL TAKUT PADA TOKOH DALAM MANGA BLEACH VOLUME 1 KARYA TITE KUBO <i>Nikita Nurfadila</i> <i>Novi Andari</i>	67



# ANALISIS ETIKA MORAL *BUSHIDOU* DALAM DORAMA REMAKE GREAT TEACHER ONIZUKA 2012 KARYA TORU FUJISAWA

Dimas Putra Dewa Ari Nurcahyono  
Eva Amalijah

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Email: [evaadiicha@yahoo.com](mailto:evaadiicha@yahoo.com)

Artikel  
diterima  
bulan Januari  
2019

Proses  
review bulan  
Mei 2019

Diterbitkan  
bulan Juli  
2019

**Abstrak:** Terebi dorama adalah media yang dianggap tepat untuk disisipi nilai kebudayaan Jepang. Salah satunya adalah etika moral *bushido*. Penelitian ini fokus pada etika moral *bushido* yang terdapat pada *dorama Remake Great Teacher Onizuka 2012*. Dalam penelitian ini fokus pada penggalian data yang berkaitan dengan permasalahan yang diajukan, yakni etika moral dalam *dorama Remake Great Teacher Onizuka 2012*. Pada penelitian ini, disimak isi cerita dalam *dorama* lalu mencatat kalimat pada dialog yang termasuk dalam etika moral *bushido*. Melalui pendekatan moral dan metode kualitatif, informasi yang didapat kemudian dikelompokkan dan dianalisis untuk ditarik kesimpulan. Hasil dari penelitian ini terdapat 5 etika moral *bushido* pada *dorama Remake Great Teacher Onizuka 2012*, yaitu etika moral keadilan, etika moral kebajikan, etika moral keberanian, etika moral kejujuran, dan etika moral kehormatan.

**Kata kunci:** Etika Moral, *Bushido*, Drama Televisi

**Abstract:** Terebi dorama is media that are considered appropriate to be inserted Japanese cultural values. One of them is bushido moral ethics. Focus of this research is bushido moral ethics that found in *dorama Remake Great Teacher Onizuka 2012*. In this research the writer tries to explore data relating to the problem raised, moral ethics analysis in *dorama Remake Great Teacher Onizuka 2012*. In this research, the writer listens contents of the story in the drama and then records the sentences in the dialogue which are included in bushido moral ethics. With moral approaches and qualitative methods, information obtained then grouped and then analyzed for conclusion. The results of this research can be concluded that there are 5 bushido moral ethics in *dorama Remake Great Teacher Onizuka 2012*, that is justice of moral ethics, virtue moral ethics, courage moral ethics, honesty moral ethics, honor moral ethics.

**Keywords:** Moral Ethics, Bushido, Television Drama

## PENDAHULUAN

Sastra adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Semi, Atar 1988:8). Bahasa yang digunakan dalam sastra merupakan bahasa yang indah, menggetarkan jiwa, memiliki keaslian dan keartistikan, sehingga dapat menimbulkan kesan yang mendalam di hati para penikmatnya sebagai perwujudan nilai-nilai karya seni. Oleh sebab itu, sebuah karya sastra pada umumnya berisi tentang permasalahan yang melingkupi kehidupan manusia.

Karya sastra yang baik adalah yang mengangkat masalah manusia dan kemanusiaan yang di dalamnya terdapat nilai atau pesan moral. Pesan moral adalah nilai atau pesan baik dan buruk yang dapat dipetik setelah menyaksikan sebuah film. dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia dari W.J.S Poerwadarminto (Burhanudin, Salam 2000: 2), terdapat keterangan bahwa moral adalah ajaran tentang baik-buruk perbuatan dan kelakuan, sedangkan etika adalah ilmu pengetahuan tentang asas-asas akhlak (moral). Salah satu bentuk karya sastra yang mengangkat masalah manusia dan kemanusiaan serta memiliki nilai moral adalah drama. Menurut Tjahyono (1988:186), drama adalah Bentuk seni yang berusaha mengungkapkan perihal kehidupan manusia melalui gerak/aksi dan percakapan/dialog.

Dalam bahasa Jepang, drama disebut dengan *dorama* (ドラマ). Remake Great Teacher Onizuka 2012 karya Toru Fujisawa adalah sebuah *dorama* yang masuk dalam kategori drama televisi atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *terebi dorama* (テレビドラマ) yang ditayangkan di stasiun TV Jepang. Dorama remake Great Teacher Onizuka 2012 menceritakan tentang seorang pemuda yang bernama Onizuka Ekichi. Dia merupakan mantan ketua geng motor yang hidupnya tidak beraturan, berantakan layaknya seorang preman. Suatu hari dia mendapat pekerjaan paruh waktu sebagai tukang kebun di sekolah SMA MEISHU. Namun tidak berlangsung lama, justru kepala sekolah SMA MEISHU menjadikan Onizuka sebagai guru di sekolah tersebut.

Onizuka diposisikan untuk mengajar kelas 2-4 yang terkenal dengan kenakalan para siswanya. Dengan cara mengajar yang berbeda dari guru-guru lainnya, membuat onizuka kerap kali dianggap menimbulkan masalah baru bagi sekolah tersebut. Tapi, dibalik semua itu ada dampak positif bagi kelas 2-4. Banyak pesan moral yang ingin disampaikan oleh Toru Fujisawa di dalam *dorama* ini melalui para tokoh dalam *dorama* tersebut. Khususnya moral tentang hidup, yang menunjukkan sikap kepribadian moral yang kuat yang terdapat dalam prinsip etika moral *bushido*.

Bushido berasal dari kata “*bu*” yang artinya beladiri, “*sh*” artinya Samurai (orang) dan “*do*” artinya jalan. Secara sederhana *bushido* berarti jalan terhormat yang harus ditempuh seorang *Samurai* dalam pengabdianya (Benedict,1982 :335). Bushido bukan hanya sekedar berupa aturan dan tata cara berperang serta mengalahkan musuh, tetapi memiliki makna yang mendalam tentang perilaku yang dihayati untuk kesempurnaan dan kehormatan seorang *Samurai* (prajurit). Menurut Suryohadiprodo (1982:53) , etika moral yang terkandung dalam *bushido* meliputi kejujuran ( *makoto/ 真* ), keberanian ( *yū/ 勇* ), kebajikan atau murah hati ( *jin/ 仁* ), kesopanan atau hormat ( *rei/ 礼* ), keadilan atau kesungguhan ( *gi/ 義* ), kehormatan atau martabat ( *meiyō/ 名誉* ), dan kesetiaan ( *chungī/ 忠義* ).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui etika moral yang terdapat dalam *dorama* “Remake: Great Teacher Onizuka 2012” khususnya etika moral yang berkaitan dengan moral *bushido*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan pendekatan moral. Dengan menggunakan pendekatan moral peneliti akan melihat sejauh mana karya sastra itu memiliki moral. Pendekatan moral pada karya sastra dilihat dari etika dan keyakinan, sehingga pendekatan ini cenderung menjerumus kepada segi-segi nilai keagamaan. Karya sastra amat penting bagi kehidupan rohani manusia. Oleh karena sastra adalah karya seni yang bertulang punggung pada cerita, maka mau tidak

mau karya sastra dapat membawa pesan atau imbauan kepada pembaca (Djojuroto, 2006:80).

Penelitian tentang etika moral *bushido* dalam *dorama* “Remake: Great Teacher Onizuka 2012” ini menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sedangkan untuk analisis data, penulis menggunakan metode deskriptif interpretatif. Menurut Nazir (1988:63) metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu system pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Sedangkan interpretatif bersifat adanya kesan, pendapat dan pandangan yang berhubungan dengan adanya tafsiran. Jadi definisi metode deskriptif interpretatif adalah metode yang mendiskripsikan pendapat atau pandangan terhadap suatu kondisi sosial sebagai objek penelitian.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah kalimat yang ada dalam dialog *dorama* Remake Great Teacher Onizuka 2012 yang masuk pada kategori etika moral *bushido*. Langkah yang digunakan penulis dalam pengumpulan data yaitu membaca teori tentang etika moral *bushido*, lalu melakukan pengamatan pada *dorama*, kemudian menggolongkan kalimat pada dialog berdasarkan etika moral *bushido*, dan memilah data setelah itu melakukan penyimpulan data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari penelitian ini, ditemukan 5 etika moral *bushido* pada *Dorama Remake Great Teacher Onizuka 2012* seperti berikut ini.

## 1. Etika Moral Keadilan



(Sumber Remake: GTO 2012 Episode 1, menit 11:26-13:43)

Uchiyamada : うるさい！くずどもが、貴様らのせいでこの明修学苑の評判がど  
れほど落ちたかわかってるのか！貴様らはくずだよ！くず！

*Urusai! Kuzu domo ga, Kisamara no sei de kono meishuu  
gakuen  
no hyouban ga dore hodo ochita kawa katteru no ka!  
Kisamara ha kuzu da yo! Kuzu!*

Diam! apa kau tau, Karena sampah seperti kalian, reputasi sekolah ini menurun. dasar sampah...sampah

Pada saat jam istirahat, datanglah 3 anak yang merusak kantin sekolah SMA Meishu. Mereka adalah mantan siswa yang ingin balas dendam kepada guru sekolah Meishu karena mereka bertiga telah di dikeluarkan dari sekolah dengan tuduhan melakukan pemerasan kepada siswa lain. Pak guru Uchiyamada yang mengetahui hal tersebut sangat marah kepada 3 orang siswa itu. Onizuka yang berada disitu tidak bisa meredam amarah pak guru uchiyamada. Alhasil adu mulutpun terjadi antara 3 siswa itu dengan pak guru uchiyamada, hingga terlontarlah kata-kata kasar dari pak guru uchiyamada yang seolah-olah merendahkan orang lain. Onizuka yang tidak tahan lalu membanting tubuh pak uchiyamada hingga pingsan dan akhirnya adu mulutpun berhenti.

Dari cuplikan di atas, terlihat jelas indeksikal penyampaian pesan moral keadilan, berdasarkan prinsip kebenaran yang dipegang oleh Onizuka. Walaupun tindakan 3 siswa tersebut tergolong anarkis, namun sikap dari pak uchiyamada juga tidak bisa di katakan benar. Terbukti pada kalimat “*apa kau tau, Karena SAMPAH seperti kalian, reputasi sekolah ini menurun. dasar SAMPAH...SAMPAH*”. Hal ini yang membuat Onizuka membanting pak Uchiyamada. Karena tidak sepatasnya seorang guru berkata kasar seperti itu di depan guru dan murid. Sebab guru adalah seorang panutan bagi siswanya.

Onizuka sangat adil dalam membuat suatu keputusan yang benar. Secara tidak langsung dia telah menunjukkan siapa yang salah dalam perkara tersebut. Yaitu pak Uchiyamada, karena sikapnya yang kasar tersebut membuat siswanya bertindak anarkis dan tuduhan kepada 3 siswa itu belum terbukti kebenarannya. Tindakan onizuka tersebut menunjukkan sikap moral keadilan dalam *Bushido*, yaitu bersikap adil tanpa memandang golongan dan bersikap sama kepada semua orang.

## 2. Etika Moral Kebajikan



(Sumber Remake: GTO 2012 episode: 1, menit 00:34:00-00:37:04)

Onizuka : 本職のヤー公甘く見るほどこっちもばかじゃねえよ。けどよ、こんな意気地なしの坊やがてめえのダチ救うために体張ったんだよ。

*Honshoku no yakou amiku miru hodo kocchi mo baka jyaneeeyo. Kedoyo, konna ikujinasi no bouya ga temee no dachi sukuutameni karadahattan dayo.*

Dasar bodoh, mau cari masalah dengan jawara. Tapi, anak yang kau hajar ini rela berkorban untuk menyelamatkan teman nya.

Onizuka : あちゃ〜...こりゃひでえな。でもよ, いい面になったぜ。

*Acha....koryahidee na. demo yo, iimen ni nattaze.*

Astaga...kau babak belur. Tapi, begini tampak lebih baik.

Onizuka : こいつとはダチになったんだ。そのダチがこんな目に遭って  
おとなくしてられるほど俺は人間出来ちゃいねえんだ。

*Koitsu to ha dachi ni nattan da. Sono dachi ga konna me ni  
atte otonakusite rareru hodo ore ha ningen dekichai nenda.*

Anak ini jadi temanku sekarang. Jika temanku diperlakukan seperti ini, aku tidak akan tinggal diam

Noboru yang sebelumnya dibenci oleh Anko karena waktu SMP dulu tidak menolong ketika anko diganggu oleh kakak kelas, ingin menebus kesalahannya dengan mencoba membebaskan Anko dari sekapan Yakuza meskipun dia sendiri tidak bisa berkelahi. Begitupun Onizuka, walaupun pernah dijebak oleh Anko dengan tuduhan berbuat mesum kepada Anko, tetapi Onizuka mau menolongnya. Dari cuplikan tersebut dapat dilihat bahwa tindakan Onizuka dan Noboru adalah sikap yang juga dimiliki oleh seorang *samurai*, terbukti ketika Onizuka tetap menyelamatkan mereka berdua walaupun dia pernah dijebak oleh Anko. Begitu juga Noboru, dia tetap berusaha menyelamatkan Anko walaupun sebelumnya dia telah di *bully* dan diancam foto nya akan disebar di internet.

Simpati atau rasa belas kasihan di akui menjadi unsur tertinggi dalam kebajikan atau murah hati. Kebajikan atau murah hati merupakan semangat dalam membangun pribadi kaum samurai, dan mencegah mereka dalam berbuat sewenang-wenang. Menurut Nitobe dalam Sipahutar (2007:31), rasa kasih sayang yang dimiliki oleh seorang samurai tidak jauh berbeda dengan yang dimiliki rakyat biasa, tetapi pada seorang samurai harus didukung oleh kekuatan untuk membela dan melindungi.

### 3. Etika Moral Keberanian



(Sumber Remake: GTO 2012 episode: 10, menit 00:39:21-00:40:57)

Onizuka : 状況? ああ~状況ね。これ...これか? これ? 1カメラな  
おう。大門校長! あなた何かめちゃくちゃやってるらしい  
じゃねえか。草野が浅野に付きまとってるだあ? はっ...。こ  
んなな偽物のファクスまで流してな→草野を停学にしてえの  
か? いいんですか? 皆さん。校長先生がこんなことしても  
。名門校の校長がですよ? ねえ。教師や生徒にタブレット配  
って何たくらんでるか知らねえけどな。俺の目が黒いうちは  
生徒にふざけたことしたら→ただじゃ済まねえからな。2年  
4組のやつらを全員退学にするだ?

*Joukyo? Ah joukyo ne. kore...kore ka? kore? 1 kamera na.  
daimon koucho!! Anata nanika mechakucha yatteru rashii  
janeeka. Kusano ga asano ni ikimatotteru da? Hah...konna  
na nisemono no faakusu made nagasite na kusano wo asano  
ni site no ka? lin desuka minasan? Koucho sensei ga konna  
koto sitemo. Meimonkou no koucho ga desuyo? Nee?  
Kyoushi ya seito ni taburetto kubatte nani takusan deruka  
shiranee kedo na . ore no me ga kuroi uchi ha sensei ni  
fuzaketa koto sitara tada jasumanee karana!! 2 nen 4 kumi  
no yatsura wo zenin taigaku ni suru da?*

Oh menemukan mereka...Sebelah mana kameranya ?oh  
disini ya...Kepala Sekolah Daimon, tampaknya kau membuat  
kekacauan.Tuduhan palsu bahwa Kusano melecehkan  
Asano yang kau kirim melalui fax, kemudian kau men-skors  
Kusano. Bagaimana pemirsa, apa kalian setuju dengan hal  
tersebut? Pantaskah seorang kepala sekolah melakukan  
perbuatan seperti itu? Dia juga membagikan tablet kepada  
guru dan murid, entah apa yang dia rencanakan. Tapi  
selama aku masih hidup, jika dia semena-mena terhadap

muridku, aku tidak akan Membiarkannya. Kau ingin mengeluarkan seluruh murid kelas 2-4?

Onizuka : 俺を訴えるだあ？はっ...上等じゃねえか.受けてたってやろうじゃねえか。あなたが何をする気か知らねえけどな俺は生徒をぜってえ守るかな！この鬼塚英吉が

*Ore wo utaeru da? Hahh...joutou janeeka. Ukete tatteyaro janeeka. Anata ga nani wo suru kika shirane kedo na. ore ha sensei wo zette mamoru kara na ! kono Onizuka Ekichi ga !!!*

Jika kau ingin menuntutku, datang dan temui aku. Tapi aku akan membela para murid dengan seluruh jiwa ragaku, karena aku Onizuka Eikichi!!!

Dari cuplikan di atas, terlihat jelas indeksikal penyampaian pesan moral keberanian. Pada kalimat di atas, terlihat bahwa Onizuka memiliki keberanian yang kuat. Pada kalimat "*Tapi selama aku masih hidup, jika dia semena-mena terhadap muridku, aku tidak akan Membiarkannya*" ini menunjukkan bahwa Onizuka siap menghadapi siapapun yang menyakiti muridnya. Meskipun saat itu Onizuka sudah tidak lagi menjadi guru di SMA Meishu, dia berani menentang Kepala Sekolah. Ini terbukti pada kalimat "jika kau akan menuntutku...datanglah dan temui aku". Begitu juga aksi Onizuka yang berani mengungkap keburukan Kepala sekolah pada Media.

Onizuka adalah orang yang berani mengambil resiko, meskipun itu beresiko besar. Keberanian Onizuka dalam membela kebenaran yang terdapat pada cuplikan di atas menunjukkan etika moral seorang Bushi. Yaitu berani dan yakin dalam mengambil keputusan untuk menghadapi sebuah masalah.

#### 4. Etika Moral Kejujuran



(Sumber Remake: GTO 2012 episode: 3, menit 00:28:18-00:29:45)

- Kepala sekolah : 鬼塚先生, 桑江さんが言っていることは本当ですか?  
*Onizuka sensei, kuwae san ga itte iru koto ha hontou desuka?*  
Pak guru onizuka, apakah benar yang di katakan kuwae itu?
- Onizuka : 俺が無理やりホテルに連れ込んだのは本当です  
*Ore ga muriyari hoteru ni tsurekonda no ha hontou desu*  
Benar, memang aku yang membawanya ke hotel

Dari cuplikan di atas, terlihat jelas indeksikal penyampaian pesan moral kejujuran. Pada kalimat tersebut terlihat bahwa Onizuka memiliki sikap terbuka. Hal ini ada pada kalimat "*Benar, memang aku yang membawanya ke hotel*", padahal Onizuka melakukan itu karena sebuah alasan, yaitu ingin menyadarkan Kuwae bahwa hal yang dilakukannya itu salah. Hanya karena ingin disebut sebagai "kaum elit" dengan barang yang ber-merk di hadapan teman-temannya, Kuwae rela menjual diri supaya dapat banyak uang dengan cepat. Selain itu, juga karena Ryoji (pacar Kuwae) yang tidak mau pacaran dengan orang miskin, sehingga Kuwae melakukan pekerjaan tersebut supaya bisa menjadi pacar Ryoji. Sebagai wali kelas, Onizuka tidak ingin siswanya berada di jalan yang sesat, itulah sebabnya Onizuka membawa Kuwae ke hotel tetapi tidak bermaksud mengencani muridnya tersebut melainkan tujuan utamanya

adalah supaya Onizuka bisa menasehatinya dan Kuwae tidak dibeli orang lain.

Onizuka adalah orang yang memiliki sifat jujur dan selalu berjalan di atas jalan yang ia yakini dan dianggap benar. Ini mencerminkan sikap moral kejujuran seorang *bushi*, yaitu membuat alasan yang tepat. Selain itu, tampak bahwa kejujuran yang di tunjukkan oleh Onizuka sejalan dengan ajaran *Bushido*, yaitu kejujuran yang menunjukkan kekuatan pasti pada setiap tingkah lakunya tanpa keragu-raguan.

## 5. Etika Moral Kehormatan



Onizuka : そのたかが1人の生徒を救えねえで何が教師だよ。それでもあんたら 教師かよ。

*Sono takaga hitori no seito wo sukuenee de nani ga kyoushi dayo. Sore demo antara kyoushi ka yo.*

Jika melindungi seorang siswa saja tidak bisa, apa gunanya kau menjadi guru ? Jangan menganggap diri kalian sebagai guru. (lalu Onizuka pergi)

Dari cuplikan di atas, terlihat jelas indeksikal penyampaian pesan moral Kehormatan/martabat. Di koridor sekolah, Aizawa mempermalukan Kanzaki dengan menempel kertas bertuliskan bahwa kanzaki adalah anak ajaib dengan IQ 200 yang dibeli di bank sperma. Akibat kejadian tersebut kanzaki dikabarkan menghilang dan belum pulang ke rumah. Pak guru Uchiyamada menghimbau agar pihak sekolah tidak terlibat dalam masalah menghilangnya Kanzaki ini, namun perkataan pak Uchiyamada tersebut justru bertentangan dengan Onizuka. Sebagai wali kelas Onizuka

berusaha melindungi siswanya. dari sini terlihat bahwa dalam menjalankan tugasnya sebagai guru, Onizuka menerapkan prinsip seorang bushi yaitu prinsip tentang kehormatan / martabat. Terbukti dengan perkataan Onizuka: *“Jika melindungi seorang siswa saja tidak bisa, apa gunanya kau menjadi guru ? Jangan menganggap diri kalian sebagai guru.”*

Apa yang di katakan Onizuka sudah sejalan dengan etika moral bushido, khususnya moral kehormatan / martabat. Dilihat dari sudut pandang Onizuka, dia merasa berkewajiban untuk melindungi siswanya, karena guru adalah orang tua murid ketika disekolah. Tidak seperti pak Uchiyamada yang seolah-olah tutup mata dengan apa yang sedang terjadi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisa terhadap Dorama remake Great Teacher Onizuka 2012, peneletian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. *Dorama remake Great Teacher Onizuka 2012* menceritakan tentang seorang pemuda yaitu Onizuka dalam meniti karir nya menjadi seorang guru dengan mengaplikasikan etika moral *Bushido*.
2. Dalam *Dorama remake Great Teacher Onizuka 2012* terdapat etika moral *Bushido* yang ditunjukkan oleh para tokohnya seperti moral keadilan, moral kebajikan, moral keberanian, moral kejujuran, dan moral kehormatan.
3. Dapat saya simpulkan bahwa Moral keadilan di sini mengajarkan kita untuk berbuat adil terhadap siapapun tanpa memandang golongan, ras, dan juga usia. Manusia harus mampu bersikap sama kepada semua orang dalam situasi apapun.
4. Dalam dorama ini juga terdapat Moral kebajikan. Dapat saya simpulkan bahwa manusia sebagai mahluk sosial akan menjadi manusia yang lebih sempurna ketika ia mau untuk memberi kebaikan kepada sesamanya. Tidak ada hal yang lebih besar yang membuat

manusia merasa bahagia selain ketika ia memberikan kebaikan kepada sesamanya. Dengan kemampuan atau kelebihan yang kita miliki, membela dan melindungi orang yang lemah yang mendapatkan perlakuan tidak baik dari orang lain adalah salah satu wujud kebajikan yang harus kita terapkan dalam hidup.

5. Dapat saya simpulkan bahwa moral keberanian yang di tunjukan Onizuka dalam *dorama* tersebut sangat tepat jika di terapkan dalam kehidupan sehari – hari. Kita seharusnya berani mempertahankan prinsip kebenaran yang kita yakini dan berani mengambil resiko meskipun hal itu akan ditentang oleh sebagian pihak.
6. Dari etika moral kejujuran yang ditunjukkan Onizuka, mengajarkan kita untuk bersikap jujur kepada orang lain. Meskipun terkadang jujur itu menyakitkan, namun kita juga harus yakin bahwa kejujuran akan membawa kita kepada kemudahan dalam setiap hal.
7. Dapat saya simpulkan bahwa etika moral kehormatan/martabat mengajarkan kita untuk menjadi orang yang berguna bagi sekitarnya. Salah satu perwujudan dari hal itu adalah melalui prestasi yang diukir. Kita seharusnya merasa malu jika tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh atasan. Karena sebagai manusia kita dianugerahi akal, rasa, dan karsa yang seharusnya mampu untuk menjadi pribadi yang lebih berharga dan berguna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Benedict, Ruth. 1982. *Pedang Samurai Dan Bunga Seruni: Pola-Pola Kebudayaan Jepang*. Jakarta : Sinar Harapan.

Djojoseuroto, Kinayati dan Sumaryati, M. L. A. 2004. *Prinsip-Prinsip Dasar Penelitian Bahasa dan Sastra*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Nazir. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Salam, Burhanudin. 2000. *Etika Individual (Pola Dasar Filsafat Moral)*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Semi, Atar. 1988. *Kritik Sastra*. Bandung: Angkasa.

Sipahutar, Friska N. 2007. Skripsi : *Nilai Bushido Dalam System Manajemen Jepang*. Medan: Fakultas Sastra USU.

Suryohadiprojo, Sayidman. 1982. *Manusia Dan Masyarakat Jepang Dalam Perjuangan Hidup*. Jakarta: UI-Press Dan Pustaka Bradijaguna.

Tjahjono, Tengsoe Liberates. 1988. *Sastra Indonesia: Pengantar, Teori, Dan Apresiasi*. Ende: Nusa Indah.

## DINAMIKA KEAGAMAAN MASYARAKAT KOMTEMPORER JEPANG PADA FILM *OKURIBITO*

Zida Wahyuddin

Program Doktor Ilmu Susastra Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
Universitas Indonesia

Email: [zida@untag-sby.ac.id](mailto:zida@untag-sby.ac.id)

Artikel  
diterima  
bulan  
Februari  
2019

Proses  
review bulan  
Juni 2019

Diterbitkan  
bulan Juli  
2019

**Abstrak:** Melalui film, kita dapat melihat banyak aspek dari suatu negara dan zamannya: budaya, moralitas dan agama, dan itulah dinamika agama dalam kehidupan dan kematian. Film-film terbaik dapat menghibur penonton dan memberikan kesempatan kepada pemirsa untuk memikirkan masalah mendasar manusia. Dalam artikel ini, saya menggunakan okuribito untuk menganalisis dinamika keagamaan masyarakat Jepang kontemporer tentang makna hidup dan mati. Segala macam kehidupan yang menyertai kematian dan kematian itu sendiri diilustrasikan dalam film. Tentu saja, setiap adegan dalam film tersebut mengandung bahasa sinematik yang kaya akan contoh nilai-nilai agama. Jadi, saya menggunakan semiotika sebagai kerangka teoretis untuk menganalisis film yang mengandung nilai-nilai agama. Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi. Setelah data diperoleh, dianalisis dengan sistematis dan cermat dijelaskan berdasarkan teori. Hasil yang diperoleh bahwa dinamika keagamaan masyarakat Jepang kontemporer tentang makna hidup dan mati dalam film okuribito adalah kebutuhan manusia untuk berpikir untuk menerima kelangsungan hidup dan mati, di mana tidak hanya jiwa tetapi juga individualitas pribadi terus berlanjut seperti itu ada dalam kehidupan.

**Kata kunci:** *Dinamika Keagamaan, Masyarakat Kontemporer Jepang, Film Okuribito, Semiotik*

**Abstract:** Through films, we can see many aspects of a country and its times: culture, morality and religion, and that is the religious dynamics on life and death. The best films can both entertain audiences and provide viewers with opportunities to think about fundamental human problems. In this article, I use okuribito to analyze the religious dynamics of contemporary Japanese society about the meaning of life and death. All sorts of life that accompany the death and death itself are illustrated in the film. Of course, every scene in the film contains a cinematic language is rich in examples of religious values. Thus, I use semiotics as the theoretical framework for analyzing films that containing religious values. The data collection using documentation method. After the data is obtained, it is analyzed by systematically and meticulously described on the basis of the theory. The results obtained that the religious dynamics of contemporary Japanese society about the meaning of life and death in the film okuribito is a human needs for thought to accept the continuity of life and death, wherein not only the soul but also personal individuality continues on as it existed in life.

**Keywords:** *Religious dynamics, Contemporary Japanese Society, Film Okuribito, Semiotics*

## PENDAHULUAN

Tulisan ini menganalisis dinamika religius masyarakat Jepang kontemporer dalam film *Okuribito*. Film karya Yojiro Takita ini mengambil *setting* film di Yamagata, wilayah timur laut Jepang, berdekatan dengan kota Sendai dan Niigata. Adapun *setting* waktunya adalah masa kontemporer yakni pada tahun 2000an. Dinamika ekspresi religius dalam film memperlihatkan adanya pergulatan antara tokoh-tokoh dengan profesi dan status yang saling berbeda. Dengan berlatarkan masa sekarang dimana terdapat spesialisasi pekerjaan dan pertimbangan efisiensi waktu, isu kematian dalam film ini menjadi daya tarik tersendiri terutama di wilayah urban karena penulis melihat masalah kematian tidak sekedar berkaitan dengan ekspresi para tokoh dalam film. Lebih dari itu, berkaitan dengan identitas dan pemikiran mereka yang dapat memberikan ruang khususnya bagi tokoh protagonis dalam melihat dirinya sendiri yang cenderung menyadari pentingnya mengurus kematian sesuai dengan permintaan keluarga yang ditinggalkan. Memang terdapat pro dan kontra dalam memandang kematian di Jepang seperti yang diangkat kisahnya dalam film *Okuribito*. Namun demikian gagasan akan memanusiaakan-manusia pada saat terakhir yakni kematian, justru membuat dinamika keyakinan akan nilai religius semakin dalam.

Gagasan manusia semacam itu, bukanlah entitas tanpa struktur. Justru dalam gagasan manusia tersebut memiliki struktur, dan struktur tersebut terartikulasi dalam tata bahasa dan makna yang menyertainya. Pengkomunikasian sebuah gagasan hanya dimungkinkan oleh yang memahami sistem tata bahasa berikut dengan maknanya. Kemudian rangkaian makna sendiri dibentuk berdasarkan konvensi atau kode bersama (Sahlins, 1990). Hanya dengan sistem semacam inilah, pengkomunikasian tentang gagasan manusia menjadi mungkin. Melalui konteks film sebagai media komunikasi, kita dapat melihat banyak aspek dari suatu negara dan zamannya, yakni budaya, moralitas dan agama, serta gagasan mengenai pandangan kehidupan dan kematian. Gagasan mengenai film terbaik adalah selain mengandung unsur hiburan, namun

juga memberi kesempatan penonton untuk memikirkan masalah dasar manusia. Dalam masyarakat Jepang kontemporer, bagaimanapun, kematian adalah topik tabu untuk dibahas. Lebih jauh lagi, ada ilusi yang menyebar luas bahwa obat dapat menyembuhkan setiap masalah penyakit (Kimura, 2008:49-58). Masyarakat Jepang telah disebut sebagai masyarakat yang melupakan kematian karena sibuk bekerja (Miyamoto, 2008: 77-99). Di Jepang, *dankai no sedai* atau generasi *baby boomer* yang lahir setelah Perang Dunia II antara tahun 1947 dan 1949 akan segera menjadi tua; mereka akan berusia di atas 80 tahun pada tahun 2030. Dengan kata lain, Jepang akan segera mengalami peningkatan tajam dalam kematian (Hiroi, 2001). Sehingga, dengan usia kematian yang belum pernah terjadi sebelumnya yang diperkirakan akan terjadi dalam waktu dekat, diskusi mengenai kematian semakin penting dilakukan daripada sebelumnya di Jepang.

Isu mengenai kematian di Jepang diartikulasikan dalam narasi Film Okuribito sebagai bentuk ritual *nōkan*. Kata *nōkan* mengacu pada tindakan memasukkan tubuh ke dalam peti mati. Seperti halnya yang diungkapkan Suzuki Hikaru dalam sebuah buku yang ditulis pada tahun 2000, *Nōkan* adalah proses memasukkan mayat ke dalam peti. Tetapi, tidak semudah hanya memasukkan saja, namun mempersiapkan jenazah, memberinya baju untuk persiapan kepergiannya sebelum dimasukkan ke dalam peti. Rangkaian pekerjaan ini dilakukan oleh jasa pemakaman, keluarga jenazah pun ikut membantu. Proses memberi baju jenazah bagi keluarganya adalah hal yang sangat menyedihkan, namun hal tersebut juga merupakan suatu proses yang penting untuk menerima “kematian”. *Nōkan* seperti yang digambarkan dalam film ini adalah versi modern yang dipraktekkan di Jepang kontemporer, spesialis yang bertindak atas nama keluarga. Ini dipahami bahwa terdapat struktur wacana yang dikonstruksi dalam film yakni mengidealkan pekerjaan pengurus jenazah sampai pada batasan yang luas. Struktur wacana disini dimaksudkan sebagaimana yang disebutkan oleh Shunya Yoshimi (2002) sebagai mengubah sesuatu yang dianggap tabu yang mendapat stigma negatif dari sebuah sistem

masyarakat, menjadi sesuatu yang layak untuk dinikmati dalam konteks film dan dilakukan dalam konteks ideal pekerjaan dalam tatanan budaya masyarakat Jepang dewasa ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Narasi Film Okuribito

Film Okuribito dikisahkan sebagai berikut: setelah kehilangan pekerjaannya di Tokyo, Daigo Kobayashi kembali ke kampung halamannya di Yamagata, di mana dia akhirnya menerima pekerjaan memasukkan jenazah ke dalam peti mati, karena kesalahan pencetakan kata-kata dalam iklan kerja. Majikan Sasaki menyukai Daigo, dimana dia enggan memulai pekerjaan ini hanya karena dia membutuhkan uang. Namun, Daigo tidak bisa memberi tahu istrinya Mika tentang perihal pekerjaannya. Daigo membantu Sasaki dalam sejumlah pemakaman sebelum melakukan *nōkanya* sendiri. Daigo secara bertahap menjadi terbiasa dengan pekerjaannya, tapi saat dia mulai merasakan kebanggaan dalam karirnya, Mika mengetahui tentang pekerjaannya yang “kotor” dan meninggalkannya. Setelah mengetahui bahwa dia hamil, Mika kembali dan mendesaknya untuk mengganti pekerjaan. Saat itu, berita datang bahwa Tsuyako, wanita pemilik pemandian yang sering dikunjungi oleh Daigo dan istrinya, telah meninggal dunia. Untuk pertama kalinya, Daigo melakukan *nōkan* di depan Mika, yang menyadari hal yang sebenarnya tentang kandungan nilai dari pekerjaan suaminya. Kemudian suatu hari, saat musim berganti, sebuah telegram datang yang memberitahukan bahwa ayahnya Daigo telah meninggal dan Daigo secara pribadi membantu dalam *okuribito* atau mengantar jenazah ayahnya sendiri.

Beberapa adegan film mengenai kematian diilustrasikan sebagai bentuk pengembangan karakter utama yakni ahli *nōkan*. Kematian seorang anak laki-laki, kematian seorang gadis nakal yang terbunuh dalam sebuah kecelakaan, bunuh diri seorang siswa sekolah menengah atas, laki-laki dengan masalah identitas gender, orang tua yang meninggal

sendirian, dan kematian orang tua yang dikelilingi oleh anggota keluarga semuanya digambarkan, juga kematian orang yang dicintai dan anggota keluarga tokoh utama. Setiap adegan tampak memberikan konstruksi makna baru tentang masyarakat Jepang kontemporer dalam memandang kematian. Kematian dalam film *Okuribito* diciptakan dengan memberi kesan *yasurakana tabidachi* (keberangkatan yang damai) kepada yang meninggal. Penggunaan film dengan warna putih (misalnya, salju, krisan putih, jubah kematian putih), musik klasik, dan gerakan ritual dari pertunjukan *nōkan* menandakan tingkat kemurnian dan kesakralan yang membuat kematian mempunyai nilai tawar yang tinggi. Nilai tawar inilah mewujudkan apa yang disebut dengan “dinamika religius”. Sebuah dinamika keyakinan dalam membentuk kesadaran akan ruang kematian, tidak hanya berdimensi temporal tetapi juga ingatan akan ruang kehidupan, yang pada hakikatnya tidak pernah terlepas dari ancaman dan peluang.

## **B. Dinamika Religius pada Film *Okuribito***

Film *Okuribito* ini menekankan keyakinan bahwa jenazah adalah entitas penting dengan kemauan, hak dan harapan yang unik. Kemudian keluarga dari jenazah tersebut memiliki tanggung jawab untuk menghormatinya karena diyakini bahwa orang yang meninggal akan mempertahankan individualitas mereka sebagaimana adanya dalam kehidupan dan kehendaknya pada dunia berikutnya yaitu akhirat. Hal ini, kematian dapat diasosiasikan sebagai jembatan menuju tujuan akhirat. Sebuah dualitas nilai mengenai kematian dan kehidupan yang berlangsung dimana kita dimungkinkan berkomunikasi dengan orang meninggal. Pemahaman nilai tersebut didukung oleh mayoritas masyarakat tentang pandangan kematian dan jasadnya yang tetap diceritakan dalam film ini, dimana semua orang Jepang tidak dapat membagikan kisahnya. Namun, ini bisa mengungkapkan salah satu ujung spektrum pandangan tentang kehidupan dan kematian. Ada dugaan bahwa ahli *nōkan* itu menghilangkan rasa jijik dan ketakutan dari emosi

yang ambivalen yaitu antara cinta dan kebencian yang dimiliki anggota keluarga untuk almarhum, sehingga anggota keluarga dikonstruksikan untuk memenuhi cintanya, maka almarhum dapat memulai perjalanan ke akhirat.

Selanjutnya, terdapat beberapa adegan dalam film dimana pegawai bagian administrasi Pak Sasaki menjelaskan bahwa “dulu terdapat keluarga (di Yamagata) menggunakannya untuk menyiapkan dan mengurus jenazah. Kemudian, para *sōgiya* (rumah duka) mengambil peluang tersebut, dan memberikan pada seperti milik kita (perusahaan yang melakukan pengurusan jenazah) untuk memulainya. Ini semacam ada peluang (kesempatan) dalam pasar.” Layanan yang disediakan NK Agency untuk mengisi celah itu bukan layanan pengurusan jenazah biasa. Melalui pertunjukan yang sangat sesuai *scene*, yang ditampilkan dengan baik, agen ritual ini - *nōkanfu* - secara bertahap menciptakan kesan *yasurakana tabidachi* (keberangkatan yang damai) kepada yang meninggal. Kemudian musik klasik yang bermain di latar belakang juga menyiratkan bahwa pertunjukan ini adalah momen yang sakral. Penggunaan film dengan warna putih (misalnya, salju, krisan putih, jubah kematian putih), musik klasik, dan gerakan ritual dari pertunjukan *nōkan* menandakan tingkat kemurnian dan kesakralan yang membuat kematian mempunyai derajat yang tinggi.

Sangat kontras dengan kesucian yang ditandai ini dengan beberapa adegan istri Daigo, yaitu Mika. Reaksi awal terhadap penemuannya tentang apa yang dilakukan Daigo dalam pekerjaannya mencerminkan pandangan masyarakat yang lebih luas tentang pekerjaan ini. Pada awalnya, dia melotot pada suaminya dalam protes diam. Kemudian dia memohon agar Daigo segera berhenti dari pekerjaan ini. Ketika Daigo dengan malu menolak, karena dia telah mulai menemukan makna menjadi seorang *nōkanfu*, dia mengancam untuk meninggalkannya. Saat Daigo mencoba menangkapnya, dia berteriak padanya, “*Sawara naide, kegarawashii!*” (Jangan sentuh aku. Kamu kotor (najis)!). Dalam adegan khusus ini, kata *kegarawashii* menandakan makna

kiasan bahwa kematian sebagai *kegare*, atau tercemar. Dengan cara yang mirip dengan Mika, teman masa kecil Daigo juga mulai mengasingkannya dengan mengatakan, "Carilah pekerjaan yang layak!". Film ini mengungkapkan (dan mencerminkan) sudut pandang publik bahwa tindakan menangani tubuh tak bernyawa adalah "tidak tepat". Seorang pria yang pemarah (saat menunggu Daigo dan Pak Sasaki yang terlambat datang) bahkan secara sinis memberi tahu bahwa, "Anda hidup (mencari uang) dari orang meninggal." Melalui beberapa bahasa dan bahasa tubuh karakter lainnya, film ini menegaskan kembali sikap masyarakat umum yang sama terhadap pekerjaan yang berhubungan langsung dengan kematian. Meskipun keyakinannya dengan "pekerjaan" ini kadang-kadang goyah, Daigo yakin bahwa apa yang dilakukan membantu mengembalikan orang meninggal "menjadi cantik selamanya" dengan ketenangan, ketelitian, dimana keutamaan dari segalanya adalah kasih sayang yang lembut". Ia bertahan dalam kesepian untuk beberapa saat setelah Mika pergi. Sehingga baik Mika dan Daigo akhirnya tumbuh menjadi orang tua yang matang dengan pemahaman yang lebih dalam satu sama lain. Akan tetapi, penerimaan Mika terhadap pekerjaan "yang dibenci" oleh Daigo secara sosial tidak begitu mudah datang karena mitos kuno tentang kematian sebagai sumber kenajisan - sebuah konsep yang tertanam dalam jiwa Jepang.

Memiliki pekerjaan sebagai seorang ahli pengurus jenazah dianggap memiliki pekerjaan "tidak layak", terutama karena konsep lama *kegare* (pencemaran) Jepang dikaitkan dengan kematian, dan secara historis mereka yang berhubungan dengan hewan mati atau mayat manusia adalah kelas terendah - yang tak tersentuh (Miyata, 2010 dan Shintani, 2004). Selama ribuan tahun, orang-orang tak tersentuh (orang-orang yang berada diluar strata sosial) yang terlibat dalam tugas-tugas melakukan pengurusan jenazah, termasuk pekerjaan yang terlibat dengan kematian. Dengan latar belakang sebagaimana David Lowenthal (History and Memory, 1990) menyebutnya sebagai ingatan publik, pekerjaan yang terlibat dengan disposisi mayat masih dikecam oleh masyarakat saat ini.

Penulis buku Coffin Man, Aoki (1996), protes bahwa seharusnya tidak ada perbedaan kelas profesi sama sekali. Mengkritisi persamaan *kegare* dan kematian di Jepang, dia menyesalkan bahwa selama pandangan Jepang kematian sebagai tabu, diskriminasi terhadap *nōkanfu* (seorang ahli pengurus jenazah) akan terus berlanjut. Sebagai orang yang berkecimpung dalam bisnis ini, dia juga mengecam keras orang-orang yang memilih pekerjaan sebagai pengurus jenazah karena bayarannya yang menguntungkan sementara membenci pekerjaan itu sendiri. Dia berpendapat bahwa persepsi negatif tentang pekerjaan sebagian berasal dari ketidakhormatan pekerja itu sendiri terhadap orang meninggal, yang pada gilirannya mencegah perubahan sosial yang berarti. Untuk mengeksplorasi masalah prasangka terhadap pekerjaan ini pada tingkat yang lebih dalam, orang harus memeriksa bagaimana konsep lama *kegare* (pencemaran) yang berasal dari ideologi yang disebut *shokue shisō* (secara harfiah, gagasan mengenai ketidakmurnian) yang dikembangkan di Jepang abad pertengahan.

Di antara beberapa kategori *kegare* dalam perspektif Shinto, yang menyebabkan diskriminasi sebagian besar adalah *shie* dan *ketsue*. *Shie* adalah polusi yang diduga berasal dari kematian dan dari mayat. Apa pun atau siapa pun yang terlibat dengan dua jenis kekotoran ini, termasuk mereka yang bekerja di kamar mayat atau kuburan, juga ditempatkan dalam kategori ini. Profesor Sokyō Ono dari Universitas Kokugakuin, Tokyo, berpendapat bahwa Shinto menganggap kematian sebagai kejahatan atau kutukan; tetapi tidak benar untuk mengatakan bahwa alasan tempat suci tidak memiliki kontak dengan upacara kematian atau (upacara kematian atau hari peringatan) untuk orang mati adalah untuk menghindari polusi (1993:108). Dia menjelaskan bahwa kata *kegare* yang terkait dengan kematian di Shinto, sebenarnya berarti lebih dari sekedar kenajisan; itu berkonotasi dengan kelainan atau kemalangan. Dengan demikian, imam-imam Shinto biasanya tidak terlibat dalam pemakaman, yang sebagian besar dilakukan oleh *bhikkhu* Buddha sesuai dengan tradisi agama mereka di Jepang, bukan karena kematian adalah polusi

tetapi karena misi inti para pendeta Shinto melayani dewa-dewanya, *kami* (makhluk ilahi).

Melalui pengaturan sistematis dari perbedaan makna yang diberikan pada sesuatu yang konkrit, tatanan budaya juga direalisasikan layaknya urutan sebuah barang (Sahlins, 1990). Sehingga jenis-jenis orang yang ditindas oleh ideologi abad pertengahan *shokue-shisō* ini adalah orang mati, dan mereka yang secara langsung berurusan dengan mayat, tetapi juga orang-orang dengan cacat fisik, orang-orang dari etnis minoritas, dan dua kelompok orang yang tak tersentuh: *eta* dan *hinin*. Kelompok *eta* bekerja sebagai tukang daging, penyamak kulit, dan penggali kubur, sementara kelompok *hinin* terdiri dari penjahat, pengemis, dan penderita kusta. Kelompok-masyarakat yang dijabarkan ini mempunyai urutan yang paling belakang dibawah strata sosial yang berlaku di Jepang. Sehingga diperkirakan bahwa semua jenis orang ini "mustahil untuk dimurnikan" oleh ritual apa pun atau dengan substansi pemurni (garam, api, dan air). Namun, harus ditekankan bahwa, bahkan jika kematian dapat dianggap sebagai "kelainan" yang menimpa seseorang, almarhum memiliki kesempatan untuk dilahirkan kembali sebagai roh kami selama jiwa mereka murni dalam perspektif Shinto kontemporer (Ono, 1993). Tanpa merendahkan Shinto atau agama lain, Okuribito berhasil menyampaikan pesan tentang kematian yang dimaksudkan oleh penulis Aoki. Dalam adegan perdebatan panas dengan Mika, yang menantang Daigo dengan bertanya, "Apakah kamu tidak malu memiliki pekerjaan seperti itu?" Daigo menanggapi dengan menekankan bahwa semua orang, termasuk dia dan Mika akan mati pada akhirnya dan bahwa kematian adalah normal. Posisi protagonis mempromosikan reframing kematian tidak hanya sebagai penghentian fungsi biologis tetapi sebagai keberangkatan, idealnya "keberangkatan yang damai," ke akhirat. Citra spiritual dari keberangkatan yang damai yang diciptakan dengan penanda kalimat, "*yasurakana tabidachi*," secara sinematis ditekankan kembali dalam berbagai adegan film, termasuk salah satu di mana Pak Sasaki menunjukkan salah ketik dalam iklan pekerjaan.

## KESIMPULAN

Melalui diskusi mengenai dinamika religius masyarakat Jepang kontemporer dalam memandang kematian urban yang dikodekan dalam film *Okuribito*, tulisan ini berusaha menjelaskan bagaimana struktur dalam film dipahami sebagai relasi antar makna yang membantu kita menginterpretasikan film. Membuat *sequence* dalam film menjadi mempunyai makna simbolis, sebab tanpa adanya relasi pemaknaan ia hanyalah sekedar sebuah visualisasi gambar yang bergerak yang tidak punya arti. Sebagai *sequence* film, penggalan narasi sang protagonis dengan profesinya sebagai seorang *nōkanfu* berada pada kontradiksi nilai, namun dinarasikan dengan normal dan wajar. Isu kematian bukan lagi menjadi sesuatu yang harus dihindari, melainkan yang diidealkan sebagai sebuah penghormatan terakhir kepada yang meninggal. Relasi makna yang ditunen melalui sistem konvensi budaya kematian kontemporer di Jepang yang disajikan dalam film *Okuribito* menjadi penghubung antara materi dalam film dengan dunia nyata. Dalam hal ini yang melekat pada masyarakat Jepang kontemporer, dipahami dengan kerangka kebudayaannya, membentuk kesadaran akan ruang kematian, tidak hanya berdimensi temporal tetapi juga ingatan akan ruang kehidupan, yang pada hakikatnya tidak pernah terlepas dari ancaman dan peluang. Sehingga, ini mengungkapkan kembali mengenai rangkaian gagasan manusia tentang dinamika religius dalam memaknai kematian dewasa ini di Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aoki, Shinmon. 1996. *Nōkanfu Nikki* (Coffin Man: The Journal of Buddhist Mortician). Japan: Bungei Shunjuu.
- Chikara, Abe. 2003. *Impurity and Death: A Japanese Perspective*. Parkland: Dissertation.com.
- Departures (*Okuribito* in Japanese). Directed by Yoji Takita, written by Kundo Oyama, performed by Masahiro Motoki, et al., produced by

2008 Eiga Okuribito Seisaku linkai, Japan, 2008.

Lowenthal, David. 1997. *History and Memory*. University of California Press: The Public Historian, Vol. 19, No. 2 (Spring, 1997), pp. 30-39.

Miyata, Noboru. *Kegare no Minzokushi* (Ethnology of Defilement). Japan: Chikuma Shobō, 2010.

Sahlins, Marshall. 1990. *Food as Symbolic Code*. From Alexander, Jeffrey C., and Steven Seidman. *Culture and Society: Contemporary Debates*. Cambridge [England]: Cambridge University Press.

Shintani, Takanori. 2004. *Nihonjin no Tabū* (Taboo of the Japanese). Japan: Seishun Shuppansha.

Sokyo, Ono. 1993. *Shinto: The Kami Way*. Tokyo: Charles E. Tuttle.

Suzuki, Hikaru. 2000. *The Price of Death: The Funeral Industry in Contemporary Japan*. USA: Stanford University Press.

Yoshimi, Shunya. 2002. *Consuming 'America': from Symbol to System*. From Chua Beng, Huat. *Consumption in Asia: Lifestyle and Identities*. London: Routledge.



## MAKNA *IKEBANA* BAGI MASYARAKAT JEPANG

Cuk Yuana

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: [cukyuana@yahoo.com](mailto:cukyuana@yahoo.com)

Artikel  
diterima  
bulan Januari  
2019

Proses  
review bulan  
Maret 2019

Diterbitkan  
bulan Juli  
2019

**Abstrak:** *Ikebana* berasal dari dua buah kata yaitu 'ike' dan 'hana'. 'Ike' berarti sesuatu yang hidup atau kehidupan, sedangkan 'hana' menunjuk pada bunga dari tanaman, termasuk tangkai, daun, dan bunga itu sendiri yang dirangkai dan ditancapkan dalam vas bunga. *Ikebana* sebagai hasil budaya, salah satu hasil karya manusia yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan jiwa manusia khususnya masyarakat Jepang. Sebagai salah satu hasil karya, *ikebana* tidak hanya sekedar bisa dinikmati keindahannya, tetapi juga mampu memberikan pengaruh yang besar pada kehidupan manusia sehingga bisa merasakan keindahan dan kebahagiaan. Nilai yang terkandung dalam *Ikebana* antara lain: nilai eksistensi; nilai pengetahuan; nilai rasa atau kepribadian; nilai bentuk, dan nilai relaksasi.

**Kata kunci:** makna, nilai, *ikebana*, masyarakat

**Abstract:** *Ikebana* is a compound word of 'ike' and 'hana'. 'Ike' means something alive or living thing, while 'hana' refers to the flowers of a plant, including the stalks, leaves, and flowers themselves arranged and plugged in a vase. As a cultural work, *ikebana* is made to meet the needs of creative imagination of

Japanese community. The significance of *Ikebana* for Japanese people is how to assemble it and what messages it contains. *Ikebana* impacts Japanese life tremendously – feeling beautiful and happy. The values in *Ikebana* include the value of existence; the value of knowledge; the value of taste or personality; the value of form, and the value of relaxation.

**Keywords:** Meaning, Value, *Ikebana*, Society

## PENDAHULUAN

Awalnya, kebudayaan Jepang secara langsung dipengaruhi oleh faktor geografis yang dipisahkan oleh selat-selat. Dengan latar belakang budayanya, bangsa Jepang dididik untuk menghormati tradisi yang dilakukan secara turun temurun. Dalam bidang seni tradisional dapat ditunjukkan pada seni merangkai bunga yang lebih dikenal dengan istilah *Ikebana*. Pada seni upacara minum teh yang dikenal dengan istilah *Chanoyu*. Kedua hal tersebut merupakan kegiatan yang bersifat estetis dan saling melengkapi di setiap kegiatan yang dilakukan (Yoshiro: 64).

Keindahan dan keharmonisan juga diperlihatkan pada seni tradisional merangkai bunga atau *Ikebana*. Dalam merangkai bunga bukan jumlah, warna, dan keindahan bunga yang diperhatikan tetapi pentingnya aspek garis dalam rangkaian sehingga menunjukkan nilai keindahan dan nuansa harmoni dalam rangkaian. Rangkaian bunga *Ikebana* selalu hadir di setiap kesempatan, baik sebagai dekorasi di rumah, kegiatan masyarakat pada umumnya, maupun upacara kenegaraan atau upacara keagamaan.

*Ikebana* lahir di tangan para pendeta Budha. Jadi satu karya *Ikebana* dituntut sebagai hasil kristalisasi hidup spiritual. Rangkaian pertama diciptakan pada abad keenam oleh seorang bangsawan yang kemudian menjadi pendeta, yaitu Onomoko, yang mempelajari cara merangkai bunga dari Negeri Cina. Dalam rangkaian kegiatan sembahyang di altar Budha, rangkaian bunga adalah salah satu hal yang bersifat wajib atau harus ada disamping dupa dan lilin. Ajaran Budha menjadi model dan pegangan hidup kalangan bangsawan yang saling terkait dengan ajaran *konfusianisme* dan kepercayaan Shinto yang tetap dipeluk oleh sebagian besar bangsa Jepang hingga dewasa ini.

*Ikebana* mengalami perubahan dan beraneka perbaikan yang diterima oleh masyarakat Jepang secara keseluruhan sebagai warisan kebudayaan Jepang. Seni merangkai bunga *Ikebana* juga diajarkan di sekolah-sekolah. Pada umumnya mereka belajar rangkaian *Moribana* (rangkai pada wadah rendah dan dangkal) dan *Nageire* (rangkai

pada wadah tinggi dan tegak) (Aminudin,1991: 92). Seni merangkai bunga *Ikebana* masih tetap dipelihara, dilestarikan, dan disebarluaskan tidak hanya di Jepang, tetapi di seluruh penjuru dunia dengan kekhasan gaya oriental yang menampilkan keindahan dalam kesederhanaan, tetapi penuh muatan jiwa.

Penelitian terkait dengan *Ikebana* secara keseluruhan wilayahnya sangat luas. Karena keterbatasan waktu dan biaya, pada kesempatan ini peneliti akan membatasi pembahasan *Ikebana* pada tiga rangkaian yang terdapat dalam *Ikebana* dan nilai-nilai yang terkandung dalam *Ikebana* bagi masyarakat Jepang. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejarah terciptanya seni merangkai bunga *Ikebana*, mendeskripsikan pengertian *Ikebana*, pola tiga rangkaian yang terdapat dalam *Ikebana*, dan nilai-nilai yang terkandung dalam *Ikebana* bagi masyarakat Jepang.

Dalam penelitian ini digunakan metode diskriptif interpretatif, yaitu suatu metode penelitian yang dalam pelaksanaannya tidak hanya terbatas pada pengumpulan data dan penyusunan data saja, tetapi juga meliputi interpretasi dan analisis data yang telah diperoleh (Surachman, 1970: 131). Sedangkan pendekatan yang digunakan berupa pendekatan kualitatif dengan memusatkan perhatian pada prinsip-prinsip umum yang mendasari perwujudan satuan-satuan gejala yang ada. Merangkai bunga *Ikebana* sebagai satuan gejala yang mempunyai gaya dan mengandung makna tertentu bagi masyarakat Jepang.

Penelitian ini menggunakan teknik kepustakaan dengan cara mengumpulkan bahan-bahan kepustakaan berupa artikel, buku-buku yang berkenaan dengan seni merangkai bunga *Ikebana*, estetika, makna, dan lain-lain yang berkaitan dengan tema penelitian. Data (buku-buku) yang terkumpul dibaca, dipahami, dan diklasifikasi sehingga menjadi data yang menunjang penelitian. Di samping itu, juga dilakukan penerjemahan, khususnya pada bab-bab yang ditulis dalam bahasa Jepang untuk memudahkan interpretasi. Data yang telah terkumpul dianalisis menurut model rangkaian dan nilai atau makna bagi masyarakat Jepang.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat atau kontribusi berupa bahan bacaan bagi para pembaca, selain itu peneliti juga berharap agar hasil penelitian ini bisa memberi masukan atau membantu para pembelajar tentang kejepangan, khususnya bagi para pembelajar bahasa dan budaya Jepang, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan tentang apa yang dimaksud *Ikebana*, bagaimana membuat atau merangkai *Ikebana* sehingga dapat mempunyai nilai seni dan keindahan serta nilai-nilai apa yang terkandung dalam rangkaian *Ikebana*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengertian *Ikebana*

*Ikebana* biasanya diterjemahkan sebagai “rangkaihan bunga” dan hal ini ditujukan kepada rangkaian bunga Jepang. *Ikebana* dalam bahasa Jepang terdiri atas dua kata yaitu, *ike* dan *hana*. Jika disatukan menjadi *Ikebana*. *Ike* berarti hidup dan *hana* berarti bunga. Jadi rangkaian bunga *Ikebana* adalah merangkai bunga agar tampak hidup (Aminudin, 1991: 91). *Ikebana* adalah memindahkan keindahan bunga yang ada di alam ke dalam sebuah wadah. Lebih jauh lagi masyarakat Jepang menerapkan filosofi *Ikebana* dalam tiga titik mewakili langit, bumi, dan manusia (*ten*, *chi*, dan *jin*) ([www.upikke.staff.ipb.ac.id](http://www.upikke.staff.ipb.ac.id)).

Seni merangkai bunga gaya Jepang berbeda dengan rangkaian gaya Eropa (Barat). *Ikebana* sangat *simple* (sederhana), tidak banyak menggunakan bunga dan daun. Rangkaian *Ikebana* juga banyak dipengaruhi unsur keagamaan, sehingga setiap rangkaian mempunyai arti dalam melambangkan kehidupan. Rangkaian bunga *Ikebana* tidak hanya merupakan simbol vertikal, yaitu hubungan manusia dengan Tuhannya, tetapi juga berdimensi horizontal, yaitu manusia dengan sesama manusia secara harmonis.

Di Jepang terdapat beberapa aliran *Ikebana* dan yang terkenal antara lain: *Ikenobo*, *Ichijo*, *Mishoryu*, *Ohara*, *Koryu*, *Kozan*, *Chiko*, *Ryusei-Ha*, *Shinpa Seizan*, *Shofu Kadokai*, dan *Sogetsu*. Aliran *Ikebana* yang sudah masuk ke Indonesia dan resmi terdaftar di *The Japan*

*Foundation* ada tujuh aliran, yaitu: *Ichiyo*, *Ikenobo*, *Koryu*, *Mishoryu*, *Ohara*, *Sogetsu*, dan *Shofu Kadokai*. Aliran *Ikenobo* yang diakui merupakan satu aliran tertua dari *Ikebana* yang berkembang di Kyoto.

Awal mula berkembang pada abad keenam dari kebiasaan para biksu di Vihara Rokkakudo yang menaruh rangkaian bunga di altar persembahan. Penamaan *Ikenobo* diambil dari adanya pondokan kecil (*bo*) di dekat kolam (*ike*) yang berada di Vihara. Jadi diterjemahkan menjadi 'biksu yang merangkai di dekat kolam'. Hingga saat ini, baik keberadaan Vihara maupun kolamnya masih terpelihara dengan baik di Kyoto.

Dibutuhkan tingkat konsentrasi dan ketekunan yang dalam untuk belajar seni merangkai bunga atau *Ikebana*, karena *Ikebana* bukan hanya tentang menyatukan berbagai jenis bunga dan tanaman, tapi *Ikebana* juga mengajarkan kita untuk belajar memaknai kehidupan, dengan perasaan tenang yang didapat saat merangkai bunga, ada efek relaksasi yang sangat bagus untuk tubuh.

## **B. Sejarah *Ikebana***

Riwayat *Ikebana* sudah ada pada abad ketujuh. *Ikenobo* adalah aliran yang tertua. Oleh sebab itu asal-usul *Ikebana* adalah *Ikebana Ikenobo* (*Origin of Ikebana Ikenobo*) ([www.japanesia.org](http://www.japanesia.org)). Pada awal sejarah *Ikebana*, rangkaian bunga dikenal dengan *Tatebana* (*Tatehana*), yang berarti 'bunga yang berdiri', kemudian namanya diganti menjadi *Rikka*, dan dipimpin oleh seorang ahli merangkai bunga *Sen-mu Ikenobo*.

*Ikebana* lahir ditangan para pendeta Budha, jadi satu karya *Ikebana* dituntut sebagai hasil kristalisasi hidup spiritual. Rangkaian pertama diciptakan pada abad keenam oleh seorang bangsawan yang kemudian menjadi pendeta, yaitu Onomoko yang mempelajari cara merangkai bunga dari negeri Cina.

Di pertengahan zaman Edo hingga akhir zaman Edo, *Ikebana* yang dulunya hanya bisa dinikmati kalangan bangsawan atau kaum samurai secara berangsur-angsur mulai disenangi rakyat kecil. Pada zaman itu,

Ikebana gaya Shoka (seika) menjadi populer dikalangan rakyat. Aliran Mishoryu, aliran Koryu, aliran Enshuryu dan aliran Senkeiryu melahirkan banyak guru besar dan ahli Ikebana yang memiliki teknik tingkat tinggi yang kemudian memisahkan diri membentuk banyak aliran lain.

Ikebana mulai diperkenalkan ke Eropa pada akhir zaman Edo hingga masa awal era Meiji ketika minat orang Eropa terhadap kebudayaan Jepang sedang mencapai puncaknya. Ikebana dianggap mempengaruhi seni merangkai bunga Eropa yang mencontoh Ikebana dalam *line arrangement*. Sejak zaman Edo lahir banyak aliran yang merupakan pecahan dari aliran Ikenobo. Pada bulan Maret 2005 tercatat 392 aliran Ikebana yang masuk ke dalam daftar Asosiasi Seni Ikebana Jepang.



Ikebana kuno Joujun no tsuki 上旬の月 月光筒



Ikebana tradisional Kadou 華道の伝統的様式

**C. Model atau pattern ikebana yang terkenal, pada umumnya adalah isshu 「一種」, nishu 「二種」, sanshu 「三種」, yonshu 「四種」, goshu 「五種」)**

Isshu ike 「一種いけ」 adalah ikebana dengan menggunakan 1 jenis tanaman atau bunga、 dari jenis tanaman yang dapat berdiri sendiri dengan kekuatan tanaman tersebut tanpa menyisakan bahan yang ada seperti tanaman bunga ume, sugi dan lain-lain. Selain itu perlu dilihat kekuatan dan kelemahan tangkai dan daunnya、 kepekatan warna hijaunya. Ada bunga-bunga tertentu yang digunakan untuk member nuansa penegasan saja seperti bunga kiku, ume, sakura dan sebagainya

Nishu ike 「二種いけ」 adalah ikebana dengan menggunakan jenis tanaman atau bunga、 dari jenis tanaman yang tidak dapat berdiri sendiri dengan kekuatan tanaman tersebut sehingga diperlukan bunga atau tanaman jenis lain untuk menopangnya.

Sanshu ike 「三種いけ」 adalah ikebana yang pada prinsipnya sama dengan Nishu ike yakni menggunakan jenis tanaman atau bunga、 dari jenis tanaman yang tidak dapat berdiri sendiri dengan kekuatan tanaman tersebut sehingga diperlukan bunga atau tanaman jenis lain untuk menopangnya dan memanfaatkan daun dari bunga tersebut

Yonshu ike 「四種いけ」 adalah ikebana yang pada prinsipnya sama dengan Nishu ike yakni menggunakan jenis tanaman atau bunga、 dari jenis tanaman yang tidak dapat berdiri sendiri dengan kekuatan tanaman tersebut, dan mengkombinasikannya dengan ikebana nishu ike yang lain. Namun demikian di era sekarang ini cenderung menggunakan banyak jenis daun dan bunga, bahkan menggunakan 4 sampai 6 jenis bunga dan ada kalanya dipadukan dengan 2 jenis daun. (Gamo; 26)

**D. Cara-cara menyiangi material (sozai no mizuagehou) 素材の水揚げ法**

Cara menyiangi atau memberi air adalah salah satu keistimewaan ikebana yang tidak bisa ditinggalkan dan sangat penting dengan cara

mengukur sinar matahari yang sesuai dengan jenis bunga yang digunakan. Di sini akan lebih bagus kalau dilakukan oleh orang yang mempunyai pengetahuan dan pengalaman tentang ikebana dari pada orang awam yang sekedar mengetahui secara teknis saja. Sedapat mungkin hindarkan dari cuaca panas dan terpaan angin.

Cara-cara pada umumnya menggunakan aliran air, combor, menggunakan obat-obat tumbuhan, menggunakan pupuk penyubur tumbuhan dan lain-lain. Sedangkan pemotongan bunganya dilakukan pada waktu-waktu tertentu misalnya pagi hari, sore hari.

Di era sekarang ini banyak petani bunga yang menggunakan stokker untuk mengatur suhu dan kelembaban udara. Cara pengaturan seperti ini biasanya memanfaatkan waktu atau musim tertentu yang kalau berkebetulan di lading luar perolehan sinar matahari atau suhunya tidak bagus. Seperti musim panas, musim dingin dan sebagainya

#### **E. Peralatan yang digunakan dalam ikebana**

Peralatan yang digunakan dalam ikebana dijelaskan sebagai berikut.

##### 1. Kaki

Rotan, bambu, baja, pohon, ros, batu, akrilik, kaca, plastik, dan lain-lain, sedangkan bentuknya vas model pendek dan dangkal, vas yang modelnya menyamping dan memanjang, kecil datar, konfort, berdiri, lengkung, oval, bulat datar, model lingkaran, model gantung dan lain-lain

##### 2. Gunting



Gunting umumnya digunakan gunting potong rumput model pegangan tangan atau gunting khusus untuk ikebana sehingga lebih mudah mengontrol panjang pendek tangkai bunga, enak dan nyaman jika digunakan untuk

memotong tangkai bunga sesuai dengan yang diharapkan. Cara

memotong tangkai bunga pun bervariasi berdasarkan arah serat bunga dan jenis bunga yang dijadikan material ikebana. Umumnya dipotong dengan cara namekiri dengan tujuan agar bunga mudah menghisap air dan mudah ditancapkan di kenzan dan ditempatkan di dalam vas bunga

3. Kabin 花瓶 (model vas)



kabin atau vas model berdiri, kecil tinggi digunakan untuk merangkai bunga pada umumnya. Tangkai bunga yang sudah dipotong diletakkan di 3 lokasi di dalam vas tersebut dengan posisi berdiri

4. Utsuwa 器(model piring)



Utsuwa adalah tempat yang menyerupai piring dengan permukaan datar digunakan untuk merangkai bunga-bunga liar atau bunga-bunga yang tumbuh secara alami, oleh karena itu dalam merangkai bunga-bunga jenis ini digunakan kasan.

5. Kadai 花台

Di sini ada 2 jenis yaitu sirokizukuri dan nurimono. Selain itu juga ada yang model plastik, kaca, kain, dan lain-lain

6. Kenzan 剣山



Alas berduri yang berfungsi untuk menancapkan tangkai bunga. panjang jarum atau duri sekitar 1 cm . tangkai bunga akan ditancapkan di bagian tertentu pada jarum atau duri tersebut. Dibuat dari campuran baja dan anchin. Ada yang berbentuk persegi panjang, bulat dan lain lain sesuai dengan model tempat atau vas yang digunakan.

Peralatan lain yang bersifat membantu yang digunakan antara lain sebagai berikut.

1. Kawat (harigane) 針金 berbagai ukuran (berbagai diameter)
2. Floral tape (warna hijau dan coklat)
3. Selotip, perekat atau alat patri (yousetsuki) 溶接機
4. Tang bunga (untuk mematahkan)
5. Pipet besar(mizuage teppou) 水揚げ鉄砲 untuk menyiramkan air
6. Pisau kecil (rikyuu kogatana) 利休小刀
7. Bor kecil (dendou doriru) 電動ドリル
8. Batu-batu kecil

#### **F. Aliran –aliran ikebana**

Di Jepang terdapat banyak sekali aliran ikebana bahkan tak terhitung jumlahnya, antara lain adalah aliran-aliran ikebana sebagai berikut.

- a. Ikenobou 池坊
- b. Ikebana kyokaden いけばな京花傳
- c. Isuzukoryuu 五十鈴古流
- d. Isesoumoku fujinoryuu 伊勢草木藤野流
- e. Ichiyoushiki ikebana 一葉式いけ花
- f. Ohararyuu 小原流
- g. Omuroryuu 御室流
- h. Katsurakoryuu 桂古流
- i. Kadoueishinryuu 華道瑩心流
- j. Kadouenshuu 華道遠州

#### **G. Ikebana secara individual**

Pembuat ikebana secara individual antara lain sebagai berikut :

1. Ashida kazuhisa 芦田一寿
2. Ishikawa Ryuu 石川 龍
3. Ishinoda Isuzu 石野田五十鈴
4. Ito Matsunaga 伊藤松永

5. Ootsuka Rishi 大塚理司
6. Ootsubo kousen 大坪光泉
7. Daikichi Shouyama 大吉昌山
8. Onaka Chigusa 尾中千草
9. Kasuya Akihira 粕谷明弘 ([www.upikke.staff.ipb.ac.id](http://www.upikke.staff.ipb.ac.id)).

#### H. Filosofi Hidup Ikebana

Ada filosofi timur yang berhubungan dengan ikebana ini, yakni **“Penuh adalah Kosong”** dan **“Kosong adalah Penuh”**. Kelihatannya memang susah dimahami apa itu keterkaitan antara “kosong” dan “penuh” dengan filosofi hidup manusia. Dan sebetulnya filosofi ini ada dalam keseharian kita. Misal, seseorang mengatakan bahwa dirinya sibuk akhir-akhir ini sehingga tidak ada waktu untuk mengunjungi orang tuanya. Yang sebenarnya terjadi, waktu dirinya mengucapkan kata “sibuk” itu, sejatinya sedang tidak melakukan apa-apa, terbukti, mengunjungi orang tuanya pun tidak ia lakukan. Oleh karenanya, jika ada orang yang datang tepat waktu saat memenuhi suatu undangan, sebetulnya orang itulah yang betul-betul melakukan sesuatu. Jadi, sebetulnya dia yang sedang “sibuk”, tapi tidak bakalan kata “sibuk” akan keluar dari bibirnya. Dan sebaliknya, orang yang datang terlambat, sebetulnya dia sedang tidak melakukan apa pun. Tapi dalam kacamata orang Indonesia pada umumnya, orang yang terlambat terkesan orang yang sibuk, sampai-sampai mendatangi undangan pun harus “terlambat”....semuanya serba kebalik.

Jika kita perhatikan rangkaian *ikebana* ini, selalu terdapat ruang-ruang kosong di antara batang-batang bunga, ranting dan dedaunan. Di sini filosofi **“kosong” dan “penuh”** ini juga berperan. Jika suatu rangkaian bunga tak ada ruangan kosong, dipenuhi bunga hingga permukaan vase tak terlihat, maka sebetulnya rangkaian itu adalah kosong. Karena tak ada ruang tuk bernapas, tuk sekedar menimbulkan sensasi menikmati antara satu batang dengan satu batang yang lain. Padahal kalau kita mau perhatikan, sensasi keindahan ini akan terpancar **bukan pada bunga-bunga yang pada dasarnya memang sudah**

**cantik. Tetapi lebih pada lekuk-lekuk batang bunga dan ranting,** kemudian di antaranya itu, menyembul wajah cantik bunga. Jadi bunga itu bukan berperan penuh untuk timbulkan efek indah, tapi hanya sebagai point pemanis atau berperan sebagai pemancing untuk merefleksikan sebuah keindahan. Dan inilah yang dimaksud dengan adanya ruang kosong yang akan tampak penuh pesona keindahan. Saat inilah kepiawaian Si perangkai bunga diuji, untuk tetap pada pakem menciptakan ruang-ruang kosong tetapi harus terlihat menyatu. (Parastuti, *Filosofi hidup ala Ikebana* 2015)

Prinsip Ikebana yang paling mudah dipahami adalah, rangkaian bunganya di bagi menjadi 3 bagian. Yakni, **天 *ten* yang berarti langit, 人 *hito* yang berarti manusia, dan 地 *chi* yang berarti tanah.** Harus ada satu bagian yang paling tinggi yang menyentuh langit, kira-kira panjangnya 1,5 kali (tinggi vase + lebar permukaan vase). Dan harus ada bagian yang menjadi pusat perhatian, yang tingginya 2/3 dari ukuran paling tinggi. Yang terakhir ada sesuatu yang merendah ke bumi/ ke tanah, bisa juga berperan sebagai *filler*/ pengisi diantara yang melangit dan yang menjadi pusat perhatian.

### **I. Tiga Gaya/Rangkaian Dalam Ikebana**

Dalam seni merangkai bunga atau Ikebana dikenal tiga gaya (style) yaitu: Rikka, Shoka, dan Jiyuka. Adapun penjelasan dari ketiganya sebagai berikut.

#### **1. Rikka (standing flower/bunga tegak)**

Rikka adalah salah satu rangkaian yang rumit dan megah yang mencerminkan kebesaran alam dan merupakan Ikebana gaya tradisional yang banyak dipergunakan untuk perayaan keagamaan. Gaya ini menampilkan keindahan landscape tanaman. Gaya ini berkembang sekitar awal abad keenam belas. menentukan bunga harus disusun sedemikian rupa agar menggambarkan kebesaran alam semesta, simbolis kehidupan yang harmonis. Rikka tradisional dengan sebutan Rikka Shofutai sedangkan Rikka gaya baru juga dikenal sebagai Rikka

Shinputai. Rangkaian Rikka ukurannya besar-besar bisa mencapai 8-12 kaki. Rikka terdiri atas sembilan tangkai fungsional yaitu:

- a) Shin : tangkai Satu
- b) Sie : tangkai pembantu
- c) Do : batang
- d) Uke : penerima
- e) Hikae : pengganti
- f) Nagshi : berkibar
- g) Soshin : kebenaran
- h) Masoki : interior
- i) Mokashi : pandangan jauh

Dalam gaya Rikka batang bawah selalu berpusat pada satu titik atau rapat dan harus lurus terlebih dulu kira-kira 3-4 jari dari air, hal ini melambangkan batang. Jadi diibaratkan seperti pohon, vas itu akarnya, tangkai yang lurus itu batangnya kemudian ranting-ranting bercabang dan bunga.

Dalam gaya Rikka juga ada tehnik mematahkan tapi tidak patah. Dalam hal ini kawat merupakan pendukung penting. Apabila batangnya lunak perangkai bisa memasukkan kawat dalam batangnya, apabila keras maka bisa memasang kawat di kedua sisinya seperti patah tulang dan melilitkan kawat disekitar tempat yang akan dipatahkan, setelah itu baru dilapisi floral tape. Patahan ini tidak patah seluruhnya tapi masih mengalirkan air sampai ke atas, sehingga batang tidak cepat mati.

## 2. Shoka

Shoka adalah rangkaian Ikebana yang sederhana dan tidak terlalu formal tapi masih tradisional. Gaya Shoka difokuskan pada bentuk asli tumbuhan dan untuk memenuhi kebutuhan ke rumah-rumah kaum menengah ke bawah. Rangkaian Shoka dengan tiga garis komposisi membentuk segitiga tidak sama kaki, dikembangkan oleh Ikenobo Senjo seorang pendeta kepala kuil Rokhahindo di Kyoto. Shoka terdiri atas beberapa variasi, yaitu : Shoka Isshu Ike menggunakan satu macam

bahan, Shoka Nishu Ike menggunakan dua macam bahan, dan Shoka Sanshu Ike yang menggunakan tiga macam bahan. Dan didalam gaya Shoka terdapat tiga unsur utama yaitu : Shin, Soe dan Tai. Pada masa Restorasi Meiji (1868) gaya ini mendapat pengaruh Eropa, sehingga berkembang pula rangkaian dengan nama Nageire yang terjemahan bebasnya adalah "dimasukan" (rangkaiannya dengan vas tinggi dengan rangkaian hampir bebas) dan Moribana (rangkaiannya menggunakan wadah rendah dan mulut lebar). Lalu pada tahun 1977 lahir pula gaya baru yaitu Shoka Shinputai adalah Shoka gaya baru yang diciptakan dari pengembangan Shoka Shofutai yang berkesan lebih modern diciptakan oleh headmaster yang sekarang yaitu : Sen'ei Ikenobo Shoka Shofutai ini mempunyai dua cabang utama Shu dan Yo. Seluruh rangkaian dasar ini saling menunjang secara kontras sekaligus harmonis, cabang ketiga disebut Ashirai dipakai sebagai pelengkap.

### 3. Jiyuka

Jiyuka adalah rangkaian Ikebana yang bersifat bebas (free style) dimana rangkaianannya berdasarkan kreativitas serta imajinasi. Gaya ini berkembang setelah perang dunia ke-2. dalam rangkaian ini perangkai dapat mempergunakan kawat, logam dan batu secara menonjol. Gaya Jiyuka tergolong gaya rangkaian Ikebana yang diciptakan dalam era baru, dilihat dari pengembangan Ikebana secara tradisi yang panjang. Gaya ini dibagi menjadi dua kategori yaitu rangkaian secara alami dan rangkaian yang dirangkai secara abstrak. Dalam rangkaian Jiyuka ini bunga bisa dirangkai dengan sudut pandang baru. Si perangkai bebas mengekspresikan kreatifitas apa yang diinginkan, bagaimana si perangkai mengungkapkan imajinasi perasaan indahny suatu materi atau dari sudut pandang mana yang akan ditonjolkan. Rangkaian Jiyuka ini mempunyai kemungkinan-kemungkinan yang sangat luas dan tidak ada batasannya, berkembang terus sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

## **J. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam *Ikebana***

Ikebana, bagi yang masih awam, adalah seni merangkai bunga yang pada akhirnya memang bertujuan untuk dinikmati keindahannya. Komposisinya terdiri atas berbagai jenis bunga, rumput atau tanaman yang bisa dirangkai. Ikebana berbeda dengan seni merangkai bunga gaya barat, yang biasanya bersifat dekoratif saja. Ikebana berusaha menciptakan harmoni dalam bentuk linier, ritme dan warna. Bukan hanya keindahan yang dihasilkan dari rangkaian bunga, tetapi juga memiliki aspek pengaturan menurut garis linier, dengan berdasar pada tiga titik yang mewakili langit, bumi dan manusia.

Rangkaian bunga Ikebana merupakan hasil karya seni ciptaan manusia untuk memenuhi kebutuhan rohaninya. Seni tidak hanya menyajikan bentuk-bentuk yang dapat diserap oleh panca indera manusia semata, tetapi juga mengandung tujuan yang bersifat rohaniah, yaitu satu makna yang dapat memberi arti bagi manusia sehingga hidup menjadi lebih indah dan bermakna. Nilai-nilai yang terkandung dalam rangkaian bunga Ikebana diantaranya adalah sebagai berikut.

### **a) Nilai Kehidupan**

Nilai kehidupan dalam seni merangkai bunga Ikebana ini ditampilkan dalam simbolisme lambangnya yang harmonis antara manusia, alam dan Tuhan untuk mendapatkan kebahagiaan kejiwaan dengan perilaku yang baik.

### **b) Nilai Pengetahuan**

Nilai pengetahuan dalam seni merangkai bunga Ikebana ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap pola alam dalam hubungan dengan kepercayaan dan budaya furyu.

### **c) Nilai Keindahan**

Nilai keindahan yang ditampilkan dalam seni merangkai bunga Ikebana mengandung nilai keindahan “bentuk” dan “isi”. Dilihat dari segi “bentuk” merupakan realisasi konsep estetika timur dalam nuansa kesederhanaan. Keindahan “isi” dalam pengertiannya didalamnya

terdapat kandungan makna simbolik dalam bentuk hubungan yang harmonis antara manusia, alam dan Tuhan.

d) Nilai Indrawi dan Nilai Bentuk

Nilai indrawi menyebabkan seseorang pengamat menikmati atau memperoleh kepuasan dari cirri indrawi yang disajikan oleh satu karya seni. Nilai bentuk menyebabkan seseorang mengagumi bentuk besar dan bentuk kecil (tekstur). Hal ini menyebabkan seseorang mengagumi rangkaian Ikebana yang mempunyai keunikan dan kekhasan yang mempunyai daya pesona.

e) Nilai Kepribadian

Perlunya watak dan karakteristik tertentu yang dapat membedakan yang satu dengan yang lain. Artinya, sebuah karya seni harus mempunyai gaya atau style tersendiri yang didukung oleh unsur atau ciri tertentu yang tersusun secara keseluruhan dan bersifat tetap.

## **KESIMPULAN**

Ikebana merupakan seni tradisional dari negara Jepang. Ikebana ditujukan untuk kesenian dan bisa juga untuk digunakan dalam kegiatan keagamaan. Terdapat bahwa banyak sekali aliran-aliran Ikebana yang bermunculan dan berkembang. Sedangkan gaya rangkaian Ikebana dikategorikan menjadi 3 gaya yaitu Rikka, Shoka, Jiyuka.

Ikebana, bagi orang yang masih awam, dimaknai sebagai seni merangkai bunga yang pada akhirnya memang bertujuan untuk dinikmati keindahannya, lebih dari itu Ikebana juga mengandung tujuan yang bersifat rohaniah, yaitu satu makna yang dapat memberi arti bagi manusia sehingga hidup menjadi lebih indah dan bermakna. Nilai-nilai yang terkandung dalam Ikebana diantaranya adalah : nilai kehidupan, nilai pengetahuan, nilai keindahan, nilai Indrawi, nilai bentuk dan nilai kepribadian

## DAFTAR PUSTAKA

Yoshiro, Gamo. 1964. *Japan\_Introductory cultural profiles*. Ministry of Education.

Aminudin, Lia. 1991. *Membuat dan Merangkai Bunga Kering*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Tanaka, Yoshio. 1985. 『日本タテヨコ』 *Japan As It Is*. Gakken co., LTD.

Matsumura, Akira. 1990. 『国語辞典』 *Kokugo Jiten*. Obunsha.

Parastuti. 2015. *Filosofi Hidup ala Ikebana*. Kompasiana.

[www.upikke.staff.ipb.ac.id](http://www.upikke.staff.ipb.ac.id)

[www.Japanesia.org](http://www.Japanesia.org)



# MODALITAS PADA UJARAN TOKOH JEANNE D'ARC DALAM LIGHT NOVEL FATE/APOCRYPHA VOLUME 5

Dedy Aristyanto

Endang Poerbowati

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: [esapajp@yahoo.co.jp](mailto:esapajp@yahoo.co.jp)

Artikel  
diterima  
bulan  
Februari  
2019

Proses  
review bulan  
Mei 2019

Diterbitkan  
bulan Juli  
2019

**Abstrak:** Modalitas merupakan salah satu bentuk pengungkap karakter, sikap, atau sifat dari suatu tokoh. Pengkajian modalitas bahasa Jepang melalui karya sastra memungkinkan untuk menggali lebih dalam jenis dan pembagian modalitas bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis modalitas yang bersifat dominan dalam kalimat ujaran tokoh Jeanne D'Arc dalam light novel Fate/Apocrypha volume 5. Dalam pelaksanaan penelitian, digunakan pendekatan secara kuantitatif-kualitatif. Selain itu, metode deskriptif digunakan sebagai desain penelitian. Penelitian ini menelaah kalimat ujaran tokoh Jeanne D'Arc dalam light novel Fate/Apocrypha volume 5. Sedangkan dalam analisis, digunakan metode agih dan padan referensial dengan teknik PUP. Dalam penelitian ini, ditemukan 84 klausa yang mengandung modalitas yang kemudian terbagi atas 29 klausa kategori modalisasi dan 55 klausa kategori modulasi dan 48,81% dari keseluruhan modalitas yang ditemukan merupakan modalitas yang menyatakan kesopanan. Sehingga dapat diketahui bahwa modalitas dominan dalam ujaran tokoh Jeanne D'Arc adalah modalitas yang menunjukkan kesopanan dan kesantunan.

**Kata kunci:** modalitas, light novel, indeks dominansi

**Abstract:** Modality is one form of revealing the character, attitude, or nature of a character. study of Japanese modalities through literary makes it possible to delve deeper into the types and distribution of Japanese modalities. The purpose of this study is to describe the types of modalities that are dominant in speech sentences by Jeanne D'Arc in light novel Fate / Apocrypha volume 5. In conducting research, a quantitative-qualitative approach is used. In addition, descriptive methods are used as research designs. This study examines the speech sentence of the character Jeanne D'Arc in light novel Fate / Apocrypha volume 5. Whereas in the analysis, the method of religion is used and is referentially matched with PUP techniques. In this study, there were 84 clauses containing modalities which were then divided into 29 modalization category clauses and 55 modulation category clauses and 48.81% of the total modalities found were modalities that stated modesty. So it can be seen that the dominant modality in the utterances of Jeanne D'Arc is a modality that shows politeness and modesty

**Keywords:** modalities, light novels, dominance index

## **PENDAHULUAN**

Suatu ungkapan yang berasal dari bahasa tidak hanya berisikan isi, materi, atau konten melainkan memiliki hubungan yang erat dengan mitra bicarannya. Melalui suatu ungkapan, pembicara selalu mengungkapkan suatu penawaran baik secara verbal dan non- verbal. Pengungkapan penawaran tersebut selalu diikuti dengan sikap pembicara yang merupakan ungkapan sikap secara verbal tercermin melalui pembicara itu sendiri. Secara umum, sikap seorang pembicara tercermin melalui bahasa dan menunjukkan adanya disposisi atau pendapat (Lyons, 1981).

Salah satu alat bahasa yang mengungkapkan sikap tersebut adalah modalitas. Modalitas memiliki kajian yang luas dan terikat oleh berbagai macam kepentingan, baik secara subjektif atau objektif, sintaksis, dan strategi komunikasi dari pembicara. Modalitas sendiri juga menyatakan cara pembicara menyatakan sikap terhadap situasi tertentu dalam suatu komunikasi antarpribadi. Sedangkan dalam bahasa Jepang, Kazama (1993: 129) menyatakan bahwa “文の指示対象（真理値）あるいは文の表示している事態に対する話者の何らかの判断の内容を「モダリティ」（法性）という。” Yang berarti sasaran instruksi (nilai kebenaran) atau dengan kata lain situasi yang ditampilkan dalam suatu kalimat yang berisikan beberapa pertimbangan dari pembicara disebut dengan “modalitas”. Jadi, dalam bahasa Jepang, modalitas merupakan ungkapan sikap atau tindakan dari penutur yang diungkapkan melalui kalimat. Kazama (1993: 129) dalam ungkapannya, menyebutkan bahwa modalitas itu sendiri adalah nilai kebenaran yang dimiliki oleh penutur di mana di dalamnya mengandung penjelasan situasi yang dialami oleh penutur yang disampaikan dalam bentuk bahasa. Menurut Fukuda (2014: 11-12) modalitas bahasa Jepang dibagi menjadi 2 kategori besar yakni modulasi dan modalisasi dengan 7 jenis modalitas sub-modulasi dan 6 jenis modalitas sub-modalisasi.

Light novel merupakan salah satu novel ringan yang saat ini berkembang di Jepang. Light novel memiliki perbedaan terhadap novel pada umumnya, hal ini dikarenakan pada light novel menggunakan

ilustrasi atau gambar menyerupai anime. Salah satu light novel dengan judul *Fate/Apocrypha* karya Yuichirou Higashide memiliki kesesuaian untuk dikaji dalam penelitian terkait modalitas. Hal ini dikarenakan di dalam novel tersebut banyak ditemukan penanda modalitas terutama pada tokoh Jeanne D'Arc yang menyatakan penegasan, keputusan yang kuat, pantang menyerah, keharusan, kewajiban, dan kesopanan. Sehingga perlu dikaji jenis modalitas yang paling mempengaruhi tindakan tokoh Jeanne D'Arc tersebut.

Berdasarkan pada uraian tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah jenis modalitas apa sajakah yang bersifat dominan dalam kalimat ujaran tokoh Jeanne D'Arc dalam light novel *Fate/Apocrypha* volume 5. Sehubungan dengan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis modalitas yang dominan dalam kalimat ujaran tokoh Jeanne D'Arc dalam light novel *Fate/Apocrypha* volume 5 karya Yuichirou Higashide.

Dalam melakukan kajian tentang masalah penelitian ini digunakan beberapa pandangan dan teori linguistik yang relevan dengan masalah modalitas bahasa Jepang. Teori-teori yang digunakan untuk mengkaji modalitas berasal dari teori Fukuda (2014) dan Teruya (2007).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menghitung jumlah modalitas yang dominan pada sumber data. Sedangkan untuk pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan jenis modalitas yang ditemukan dengan didasarkan pada teori modalitas bahasa Jepang.

Desain penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Menurut Sudaryanto (1998: 62), metode deskriptif hanya memaparkan fakta atau fenomena yang secara empiris hidup pada pembicara, sehingga bahasa yang dihasilkan merupakan sebuah potret atau paparan seperti apa adanya. Tujuan menggunakan metode ini adalah untuk membuat deskripsi data yang sistematis, faktual, dan akurat secara ilmiah (Djajasudarma, 1993: 8-9). Sedangkan sumber data yang digunakan

dalam mengkaji modalitas adalah karya sastra Jepang yang berupa light novel dengan judul *Fate/Apocrypha* volume 5 karya Yuichirou Higashide.

Dalam melakukan pengumpulan data, teknik dokumentasi, teknik dasar simak, dan teknik lanjutan simak catat digunakan untuk memperoleh data yang akurat. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data modalitas dalam teks, kemudian dilanjutkan dengan teknik simak untuk menyimak kembali penggunaan bahasa yang terkait dengan modalitas. Lalu, tahap terakhir melakukan pencatatan data hasil temuan pada tabel data.

Setelah itu, data yang telah terkumpul dan tercatat, dianalisis dengan metode agih dan metode padan referensial. Menurut Sudaryanto (1993: 15-16), metode agih merupakan metode yang alat penentunya adalah bagian dari bahasa itu sendiri yang berupa kata, fungsi sintaksis, klausa, silabel kata, dan lain-lain. Sedangkan metode padan referensial merupakan metode yang alat penentunya di luar dan terlepas dari bagian bahasa yang bersangkutan, dalam hal ini adalah modalitas. Teknik yang digunakan dalam melakukan analisis adalah dengan menggunakan teknik pilah unsur penentu (PUP). Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sudaryanto (dalam Kesuma, 2007: 47) bahwa teknik PUP merupakan teknik memilah-milah satuan kebahasaan yang dianalisis dengan alat penentu yang berasal dari peneliti itu sendiri yakni modalitas. Prosedur analisis data adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi klausa yang mengandung modalitas;
2. Kategorisasi klausa-klausa yang memiliki penanda modalitas;
3. Tabulasi dan pembuatan persentase dari masing-masing modalitas untuk ditentukan tingkat dominansi;
4. Deskripsi hasil dan menyimpulkan hasil analisis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pada analisis data maka diperoleh identifikasi jenis modalitas kalimat ujaran tokoh Jeanne D'Arc dalam light novel *Fate/Apocrypha* volume 5 karya Yuichirou Higashide sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Modalitas Bahasa Jepang dalam Ujaran *Jeanne D'Arc*

Klasifikasi Modalitas		Nilai (value)	Realisasi/ Pengungkap Modalitas	Jumlah Modalitas	Keterangan
対事判断	可能性 Kenungkinan (Probability)	高 (High)	決して	2	Jumlah seluruh realisasi/pengungkapan modalitas yang digunakan pada jenis modalisasi sebanyak 29 klausa atau 34,52 %
		中 (Middle)	~のか ~と思う	6	
		低 (Low)	~かもしれない (~かもしれませ ん) 恐らく	5	
	通性 能力性 説明	高 (High)	~(ら)れる ~できる ~のだ 幾度	16	
		中 (Middle)	—	0	
		低 (Low)	—	0	
的 対人調整	価値判断 ・ 必要性	高 (High)	~なければならい ~ねばならない ~べきだ	6	Jumlah seluruh realisasi/pengungkapan modulasi yang digunakan pada jenis modulasi sebanyak 55 klausa atau 67,07 %

		中 (Middle)	～ことだ (ことです)	1
		低 (Low)	—	0
	性、丁寧さ、 許可性志向、 対話態度・傾向	高 (High)	～よ	3
		中 (Middle)	～てもいい	3
		低 (Low)	～気もなかった *～です *～ます	42
	<b>Total modalitas yang ditemukan</b>			

Berdasarkan pada identifikasi di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah modalitas yang ditemukan sebanyak 84 klausa dengan 29 klausa kategori modalisasi dan 55 klausa kategori modulasi yang kemudian diklasifikasikan menurut teori Fukuda (2014) dan Teruya (2007).

Berdasarkan pada hasil penelitian, klasifikasi modalitas pada kalimat ujaran tokoh *Jeanne D'Arc* dalam *light novel Fate/Apocrypha* volume 5 karya *Yuichirou Higashide* dengan jumlah 84 klausa yang kemudian terbagi menjadi 29 klausa kategori modalisasi dan 55 klausa kategori modulasi yang akan diklasifikasikan lagi dengan mengacu pada teori modalitas bahasa Jepang milik Fukuda (2014) dan Teruya (2007).

Berikut deskripsi dari klasifikasi modalitas pada kalimat ujaran *Jeanne D'Arc* dalam *light novel Fate/Apocrypha* volume 5.

### 1. Modalisasi (対事判断的)

Modalisasi yaitu modalitas yang berupa pendapat atau pertimbangan pembicara terhadap informasi yang ditanyakan atau dinyatakan oleh lawan bicara, dalam hal ini disebut dengan proposisi.

Berdasarkan pada teori Fukuda (2014: 12) diketahui bahwa modalitas kategori modalisasi (対事判断的) terbagi menjadi 6 sub-kategori yakni, 1) **nouryoku** (能力), 2) **gaizensei** (蓋然性), 3) **shoukosei** (証拠性), 4) **tsuujousei** (通常性), 5) **setsumei** (説明), dan 6) **hyouka** (評価). Sedangkan menurut Teruya (2007: 213-214) membedakannya menjadi 4 sub-kategori yakni, 1) **nouryokusei** (能力性), 2) **shoukosei** (証拠性), 3) **gaizensei** (蓋然性), dan 4) **tsuujousei** (通常性). Berdasarkan pada kedua teori tersebut diketahui terdapat 4 kesamaan sub-kategori dan 2 sub-kategori yang berbeda yakni **setsumei** (説明) dan **hyouka** (評価).

Dalam kalimat ujaran tokoh *Jeanne D'Arc* mengandung modalitas dengan sub-kategori **nouryoku** (能力), **gaizensei** (蓋然性), **tsuujousei** (通常性), dan **setsumei** (説明).

- a. **Nouryoku** (能力), merupakan modalitas yang menunjukkan kemampuan. Terdapat 6 klausa yang termasuk ke dalam sub-kategori ini dengan penanda **dekiru** dan **(ra)reru**.

やり直しはできない、だがわずかではありますが、頼れた生者に肩を貸すことはできる  
*Yarinaoshi wa dekinai, daga wazuka dewa arimasuga, kuzuoreta shouja ni kata o kasu koto wa dekiru.*  
"Kita tidak bisa memperbaikinya, namun meski sedikit, kita dapat meminjamkan bahu kita untuk orang (hidup) yang kehilangan arah" (Klausa 79g, Ch.4, hlm. 383)

Dalam klausa tersebut ditunjukkan bahwa sikap *Jeanne D'Arc* sebagai seorang pahlawan mampu membantu orang yang masih hidup dengan cara membimbingnya. Pernyataan mampu ditunjukkan oleh **dekiru** yang berarti mampu/dapat/bisa dan **(ra)reru**.

- b. **Gaizensei** (蓋然性), merupakan modalitas yang menunjukkan suatu kemungkinan/probabilitas. Terdapat 12 klausa yang termasuk ke dalam sub-kategori ini dengan penanda **kamoshirenai**, **osoraku**, **to omou**, **noka**, dan **kesshite**.

陛下が間違っていたかもしれません。  
*Heika ga machigatteita kamoshiremasen*  
“Tuan mungkin salah” (Klausu 35e, Ch.4, hlm. 343)

Ungkapan ***kamoshirenai*** pada kalimat tersebut menunjukkan probabilitas yang berarti “mungkin”.

- c. ***Tsuujousei*** ( 通常性 ), merupakan modalitas yang menunjukkan kebiasaan atau keseringan. Terdapat 1 klausa yang termasuk ke dalam sub-kategori ini dengan penanda ikudo.

幾度敗北してもなお諦めず、善良なる者たちの犠牲を乗り越えて、  
此処までやってきた！  
*...Ikudo haibokushitemo nao akiramezu, zenryou naru monotachi no gisei o norikoete, koko made yattekita!*  
“Meskipun kalah berkali-kali, ditambah dengan tanpa menyerah, melewati pengorbanan orang-orang yang baik, yang pada akhirnya sampai di sini.” (Ch.4, hlm. 381)

Ungkapan ikudo pada kalimat tersebut menunjukkan pengulangan yang berarti “berkali-kali”.

- d. ***Setsume*** ( 説明 ), merupakan modalitas yang mengungkapkan suatu pengakuan ulang atau menjelaskan konteks yang terdapat dalam suatu kalimat/klausa. Terdapat 9 klausa yang termasuk ke dalam sub-kategori ini dengan penanda noda (nodesu).

陛下が間違っていたかもしれません。ですが、正しかった。私は正しかったかもしれません。でも、間違っていたのです。  
*Heika ga machigatteita kamoshiremasen. Desuga, tadashikatta. Watashi wa tadashikatta kamoshiremasen. Demo, machigatteita no desu.*  
“Tuan mungkin salah, akan tetapi benar. Saya mungkin benar, tapi salah” (Ch.4, hlm. 346)

Ungkapan noda (nodesu) pada kalimat tersebut menunjukkan pengakuan ulang.

## 2. Modulasi (対人調整的)

Modulasi adalah modalitas yang berupa pendapat atau pertimbangan pembicara terhadap penawaran oleh lawan bicara melalui ajakan, persetujuan, penilaian, atau perintah. Berdasarkan pada teori Fukuda (2014) diketahui bahwa modalitas kategori modulasi (対人調整的) terbagi menjadi 7 sub-kategori yakni, 1) kachihandan (価値判断), 2) hitsuyousei (必要性), 3) gimu (義務), 4) kyoka (許可), 5) keikousei (傾向性), 6) teineisa (丁寧さ), dan taiwataido (対話態度). Sedangkan menurut Teruya (2007: 213-214) membedakannya menjadi 5 sub-kategori yakni, 1) hitsuyousei (必要性), 2) gimusei (義務性), 3) kyokasei (許可性), 4) kitaisei (期待性), dan 5) shikousei (志向性). Berdasarkan pada kedua teori tersebut diketahui terdapat 5 kesamaan sub-kategori dan 2 sub-kategori yang berbeda yakni teineisa (丁寧さ) dan taiwataido (対話態度).

Dalam kalimat ujaran tokoh Jeanne D'Arc mengandung modalitas dengan kategori modulasi sub-kategori kachihandan/gimusei (価値判断・義務性), hitsuyousei (必要性), kyokasei (許可性), dan keikousei/shikousei (傾向性・志向性), taiwataido (対話態度), dan teineisa (丁寧さ).

- a. **Kachihandan/gimusei** (価値判断・義務性), merupakan modalitas yang mengungkapkan keharusan. Terdapat 3 klausa yang termasuk ke dalam sub-kategori ini dengan penanda bekida, nebanaranai, dan kotoda.

それで良しとするべきです。  
Sorede yoshi to suru beki desu.  
"Itulah yang harusnya terbaik (bagi kita)" (Ch.4, hlm. 382)

Pernyataan bekida dalam klausa tersebut menunjukkan suatu keharusan.

- b. **Hitsuyousei** ( 必要性 ), merupakan modalitas yang menunjukkan kebutuhan atau hal yang perlu dan tidak perlu dilakukan. Terdapat 4 klausa yang termasuk ke dalam sub- kategori ini dengan penanda nakerebanaranai.

だからこそ、己が信じた道を進まなければならない。  
*Dakarakoso, onore ga shinjita michi o susumanakerebanarai.*  
"Oleh karena itu, aku harus melanjutkannya dengan cara (jalan) yang kupercayai" (Ch.4, hlm. 343)

Ungkapan nakerebanaranai pada kalimat tersebut mengungkapkan suatu keperluan yang harus dilakukan.

- c. **Kyokasei** ( 許可性 ), merupakan modalitas yang menunjukkan pernyataan izin. Terdapat 3 klausa yang termasuk ke dalam sub- kategori ini dengan penanda te mo ii.

ジーク君。もう一つ聞いてもいいですか？  
*Jiiku-kun. Mou hitotsu kiitemo ii desuka?*  
"Sieg, bolehkah aku menanyakan satu hal lagi?" (Ch.4, hlm. 379)

Ungkapan te mo ii pada kalimat tersebut mengungkapkan permohonan izin Jeanne D'Arc kepada Sieg.

- d. **Keikousei/shikousei** ( 傾向性・志向性 ), merupakan modalitas yang mengungkapkan kecenderungan untuk melakukan suatu aktivitas atau kebalikannya. Terdapat 1 klausa yang termasuk ke dalam sub-kategori ini dengan penanda ki mo nakatta.

逃れようもなく、そして逃れる気もなかった運命です。  
*Nogareyou mo naku, soshite nogareru ki mo nakatta unmei desu.*  
"Tidak perlu menghindar, dan takdirpun tidak menginginkan saya untuk menghindar" (Ch.4, hlm. 346)

Ungkapan ki mo nakatta pada kalimat tersebut mengungkapkan kecenderungan untuk tidak melakukan suatu aktivitas.

- e. Taiwataido ( 対話態度), merupakan modalitas yang mengungkapkan tindakan terhadap lawan bicara, biasanya berupa seruan, penerimaan, penyangkalan, dan persetujuan. Terdapat 3 klausa yang termasuk ke dalam sub-kategori ini dengan penanda yo.

貴方ほどではありませんよ  
"Anata hodo dewa arimasen yo"  
"Tidak sebanding denganmu" (Apocrypha, hlm. 502)

Ungkapan yo pada kalimat tersebut mengungkapkan sikap Jeanne D'Arc dalam menanggapi pertanyaan Sieg dengan penyangkalan.

- f. Teineisa (丁寧さ), merupakan modalitas yang mengungkapkan bentuk kesopanan terhadap lawan bicara. Terdapat 41 klausa yang termasuk ke dalam sub-kategori ini dengan penanda desu dan masu.

そしてそれでも、私はこの道が正しい道に繋がると信じているからです。  
Soshite soredemo, watashi wa kono michi ga tadashii michi ni tsunagaru to  
shinjite iru kara desu.  
"Lalu meskipun demikian, karena aku percaya kalau jalan ini terhubung  
dengan jalan yang benar" (Klausa 32, Ch.4, hlm. 340)

私は、貴方に会いに行きます。  
Watashi wa, anata ni ai ni ikimasu.  
"Aku akan pergi menemuimu" (Klausa 91b, Ch.4, hlm. 392)

Ungkapan masu dan desu pada kalimat tersebut mengungkapkan bentuk ungkapan formal dalam bahasa Jepang yang pada umumnya merupakan bentuk sopan, sehingga termasuk ungkapan kesopanan.

Berdasarkan pada klasifikasi tersebut, diperoleh persentase modalitas dari setiap sub-kategori pada tabel berikut.

Tabel 2. Persentase Dominansi Modalitas Bahasa Jepang dalam Kalimat Ujaran *Jeanne D'Arc*

Jenis modalitas		Jumlah klausa	Persentase (%)
Kategori	Sub-kategori		
Modalisasi (対事判断的)	能力性	6	7,1
	蓋然性	12	14,3
	通常性	1	1,9
	説明	9	10,7
Modulasi (対人調整的)	価値判断・義務性	3	3,6
	必要性	4	4,8
	許可性	3	3,6
	傾向性・志向性	1	1,9
	対話態度	3	3,6
	丁寧さ	41	48,8
TOTAL		84	100%

Dengan mengikuti pada tabel tersebut, diketahui bahwa modalitas dominan ditentukan dengan jumlah penemuan modalitas terbanyak yaitu pada kategori modulasi (対人調整的) sub-kategori teineisa (丁寧さ) dengan total perolehan 41 klausa atau 48,81 % dari keseluruhan data yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa tokoh *Jeanne D'Arc* didominasi dengan sikap sopan dan santun melalui ungkapan modalitas kesantunan yaitu teineisa (丁寧さ) dengan pengungkap modalitas masu dan desu.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dari jenis modalitas tokoh *Jeanne D'Arc* yang dikaji dalam light novel *Fate/Apocrypha* volume 5 karya Yuichirou Higashide, maka dapat disimpulkan bahwa penanda modalitas yang paling dominan dari keseluruhan penanda modalitas dalam kalimat ujaran tokoh *Jeanne D'Arc* dalam light novel *Fate/Apocrypha* volume 5 karya Yuichirou Higashide adalah modalitas dengan kategori modulasi (対人調整的) sub-kategori

teineisa (丁寧さ) yang menunjukkan kesopanan dan kesantunan bahasa dengan penanda modalitas berupa masu (ます) dan desu (です). Jumlah modalitas dengan sub-kategori teineisa ini mencapai 41 klausa atau 48,81% dari keseluruhan data yang diperoleh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahidi, A dan Sudjianto. 2017. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Djajasudarma, Fatimah. 2013. *Semantik 2: Relasi Makna Paradigmatik, Sintagmatik, dan Derivasional*. Jakarta: Refika Aditama.
- Hasanah, N. 2015. "Modalitas ~Souda, ~Youda, dan ~Rashii pada Kalimat Bahasa Jepang". *Skripsi*. Semarang: Program Studi Sastra Jepang, Program Sarjana, Universitas Diponegoro Semarang.
- Hayakawa, Chie. 2012. 日本語のモダリティ : 「主観的」表現と「客観的」表現. Nagoya: 名古屋芸術大学研究. *Bull. Jpn. Ling. Stud.* Vol. 33, pp. 285-301.
- Kazuo, Fukuda. 2014. 言語の普遍性と個別性:日本語モダリティ覚え書き (その一) . 新潟大学人文学部. *Jour. Jpn. Ling. Stud.* Vol. 5, 2014, pp 1-13.
- Moleong Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjianto. 2010. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.



# PERSEPSI TERHADAP TOKOH WANITA DALAM ANIME 2D MENURUT PARA PECINTA ANIME DI INDONESIA

Gadis Puspitasari  
Umul Khasanah

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Email: [umulkhasanah@untag-sby.ac.id](mailto:umulkhasanah@untag-sby.ac.id)

Artikel  
diterima  
bulan Januari  
2019

Proses  
review bulan  
Februari  
2019

Diterbitkan  
bulan Juli  
2019

**Abstrak:** Penelitian ini membahas tentang persepsi terhadap tokoh wanita dalam anime 2D (animasi 2 dimensi), yaitu apa yang didengar, dilihat, atau dirasakan oleh pecinta anime di Indonesia, sehingga mempengaruhi perilaku dan sikap mereka terhadap tokoh wanita dalam anime 2D yang disukai. Persepsi, mencakup tiga tahap, yaitu seleksi, interpretasi, dan reaksi. Populasi dalam penelitian ini adalah pecinta anime di Indonesia, dengan sample penelitian sebanyak 124 orang yang diperoleh menggunakan teknik purposive sampling. Metode pengumpulan data berupa angket yang disebarakan secara online menggunakan google form. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku dan sikap dari beberapa pecinta anime di Indonesia terpengaruh oleh tokoh wanita dalam anime 2D yang disukai, antara lain membuat mereka beranggapan seolah-olah tokoh wanita 2D tersebut adalah istri / pacar mereka. Hal ini menyebabkan mereka mengoleksi benda-benda yang terkait dengan tokoh wanita 2D yang disukainya, misalnya poster, dakimakura (bantal guling), dsb.

**Kata kunci:** *persepsi, anime, perilaku, wanita 2D*

**Abstract:** This study discusses perceptions of female characters in 2D anime (2-dimensional animation), namely what is heard, seen or felt by anime lovers in Indonesia, thus influencing their behavior and attitudes towards the female characters in the preferred 2D anime. Perception, includes three stages, namely selection, interpretation, and reaction. The research sample was 124 people of some anime lovers in Indonesia obtained using purposive sampling. The result of this research showed that the behavior and attitudes of some anime lovers in Indonesia influenced by the female characters in 2D anime that are liked, among others, make them think as if the 2D female characters are their wives / girlfriends. This causes them to collect objects related to 2D female characters they like, such as posters, dakimakura (bolster pillows), etc.

**Keywords:** perceptions, anime, attitudes, 2D female

## PENDAHULUAN

Jepang merupakan negara maju di dunia yang terkenal akan budayanya yang terjaga dan berkembang. Tidak hanya budaya tradisional, Jepang juga mengembangkan Budaya Populernya. Beberapa contoh dari Budaya Populer Jepang adalah *manga*/komik, *anime*/animasi, *game*, *J-Music* dan drama. Meskipun begitu, orang Jepang terkenal akan menjaga norma – norma yang ada. Salah satunya adalah sulit untuk menerima budaya baru. Namun seiring berjalannya waktu, masyarakat Jepang dapat menerima perubahan terhadap lingkungan dan budaya yang ada.

Salah satu Budaya populer di Jepang yang cukup populer di seluruh dunia adalah budaya anime Jepang. Banyaknya budaya populer Jepang yang ada di Indonesia khususnya anime, membuat anime memiliki banyak penggemar dari berbagai kalangan. Tidak hanya dari kalangan anak-anak, pecinta anime Jepang pun juga berasal dari kalangan orang dewasa. Tidak sedikit pula para penggemar anime ini juga menyukai dan mengidolakan karakter yang ada dalam anime tersebut.

Dalam Anime 2D terdapat tokoh wanita dan tokoh pria, tokoh tokoh ini memiliki daya tarik sendiri dalam tiap serial anime. Banyak nya anime yang ada membuat banyak orang menyukai tokoh yang ada. Salah satunya adalah tokoh wanita dalam anime 2D yang memiliki banyak penggemar. Para pecinta anime memiliki tokoh wanita dalam anime 2D yang paling disukai dan tidak sedikit yang menjadikan tokoh tersebut sebagai pacar maupun waifu atau *istri*.

Kebanyakan dari mereka lebih suka menganggap dirinya adalah pasangan dari tokoh anime atau manga yang difavoritkan. Fenomena menyukai pasangan 2D ini mulai menyebar dikalangan pecinta anime. Bahkan ada yang sampai benar-benar menikah dengan karakter 2D yang mereka idolakan. Seperti dalam portal berita bombastis (2017) mengabarkan seorang pemuda asal Jepang memilih menikah dengan karakter game kecintaannya. Dan seorang pemuda Korea yang menikah dengan sebuah bantal yang bergambarkan anime kesukaannya.

Banyak penelitian sebelumnya yang meneliti tentang budaya populer Jepang ini yaitu ketertarikan terhadap karakter anime Jepang. Seperti penelitian milik Eduardus dari Universitas Kristen Maranatha dengan judul “*Analisis Tokoh Nijikon dalam Animasi Melalui Teori Psikologi Abnormalitas*” pada tahun 2015.

Dalam penelitian ini membahas tentang perilaku pecinta tokoh wanita dalam anime 2D dalam anime Jepang. Objek yang digunakan kebanyakan dari anime-anime maupun karya sastra Jepang yang ada. Karena banyaknya pecinta anime yang menyukai karakter dalam anime khususnya di Indonesia, oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan objek yang berbeda, untuk mencari tahu alasan dari para pecinta anime menyukai tokoh wanita dan persepsi mereka terhadap tokoh wanita yang ada di dalam anime 2D.

Anime 2D adalah karakter dua dimensi, yang tidak memiliki organ biologis yang fungsional sebagaimana dimiliki oleh manusia sungguhan. Dalam media komik, yang ada sebenarnya hanyalah tinta di atas kertas (McCloud, 2001: 27). Kalau melihat ilustrasi atau animasi melalui komputer, yang ada sebenarnya hanyalah pixel di layar monitor. Secara umum dapat dikatakan, karakter-karakter dua dimensi pada hakikatnya hanyalah kumpulan garis dan warna yang ditampilkan melalui beragam bentuk teknologi media visual.

Sedangkan persepsi adalah proses kognitif yang dipergunakan oleh seseorang untuk mengartikan dan memahami dunia yang ada di sekitarnya. Persepsi mencakup kognisi (pengetahuan). Persepsi mencakup penafsiran objek, tanda, dan orang dari sudut pengalaman yang bersangkutan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses perlakuan individu yaitu pemberian tanggapan, arti, gambaran, atau menginterpretasikan terhadap apa yang dilihat, didengar, atau dirasakan oleh indra yang dapat mempengaruhi tingkah laku dan pembentukan sikap, pendapat individu tersebut (Gibson, 1985: 56).

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed method*), yaitu deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Metode ini merupakan metodologi

yang memberikan asumsi filosofis dalam menunjukkan arah atau memberi petunjuk cara pengumpulan data dan menganalisis data serta perpaduan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui beberapa fase proses penelitian. (Cresswell & Plano Clark, 2011).

Menurut Donna (2010) penelitian kombinasi merupakan penelitian, dimana penelitian mengumpulkan dan menganalisis data, mengintegrasikan temuan, dan menarik kesimpulan secara inferensial dengan menggunakan dua pendekatan atau metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam satu studi. Metode kombinasi digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian pada satu penelitian.

Populasi adalah pecinta anime di Indonesia. Sample penelitian sebanyak 124 orang yang diperoleh menggunakan teknik *purposive sampling*. Data berupa persepsi terhadap tokoh wanita dalam anime 2D. Metode pengumpulan data berupa angket yang disebarakan secara online menggunakan *google form*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Angket**

Para pecinta anime ini memiliki pandangan berbeda terhadap tokoh tokoh yang mereka sukai. Di Indonesia juga banyak penggemar budaya Jepang terutama anime yang memiliki tokoh wanita yang mereka sukai. Dalam penelitian ini mereka yang disebut *pecinta anime* adalah anggota komunitas pecinta anime, mahasiswa/pelajar dan masyarakat umum pecinta budaya Jepang di Indonesia. Sebanyak 148 orang pecinta anime di pilih sebagai sample penelitian dengan metode *purposive sampling*.

Pecinta Budaya Jepang di Indonesia berimbang antara laki laki dan perempuan. Dari 148 orang, hanya 124 orang yang menjadi sample penelitian sesuai metode *purposive sampling*. Ada 80 orang laki laki dan 44 orang perempuan. Dari segi usia juga beragam, tidak hanya remaja melainkan juga orang dewasa, namun demikian remaja yang berusia 16-20 tahun adalah yang paling banyak dalam penelitian ini sebanyak 67

orang, sedangkan yang berusia 21-25 tahun ada 49 orang, dan yang berusia 26-30 tahun ada 6 orang.

Dari penelitian ini, juga tampak bahwa sedikit sekali pecinta budaya Jepang yang berusia diatas 30 tahun (1 orang) dan berusia 10-15 tahun sebanyak 1 orang. Hampir semua pecinta budaya Jepang mengetahui tokoh wanita dalam anime 2D (123 orang), dan banyak pecinta budaya Jepang yang memiliki tokoh wanita 2D yang disukai (106 orang). Pada bab ini akan dibahas mengenai persepsi tokoh wanita dalam anime 2D dan faktor yang melatar belakangi para pecinta anime menyukai tokoh tersebut.

## **B. Persepsi Terhadap Tokoh Wanita Dalam Anime 2D**

Persepsi terhadap tokoh wanita dalam anime 2D berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan akan dianalisis sesuai dengan rumusan masalah berdasarkan tiga tahapan persepsi yaitu *Seleksi*, *Interpretasi* dan *Reaksi*.

### **1. Seleksi**

Pada tahap seleksi terdapat 2 item penelitian, yaitu informasi tentang media yang paling banyak diakses untuk mengenal tokoh wanita dalam anime 2D dan tentang jumlah tokoh wanita dalam anime 2D yang diketahui oleh para pecinta budaya Jepang.

### **2. Interpretasi**

Pada tahap interpretasi terdapat 7 item penelitian, yaitu tentang jumlah tokoh wanita yang disukai, jumlah jenis karakter yang disukai, tokoh yang paling disukai, perasaan yang dirasakan oleh para pecinta anime ketika melihat tokoh yang disukai, anggapan tokoh yang disukai oleh para pecinta anime, tokoh yang diinginkan untuk hidup di dunia nyata, dan wanita yang lebih menarik menurut para pecinta anime.

### 3. Reaksi

Pada tahap reaksi terdapat 4 item penelitian, yaitu cara mengungkapkan rasa suka terhadap tokoh wanita yang disukai, hal yang dilakukan ketika tokoh wanita yang disukai dianggap buruk oleh orang lain, barang yang dimiliki yang terkait dengan tokoh wanita yang disukai, dan keinginan bersama tokoh yang disukai.

Berdasarkan hasil angket, didapati fakta *persepsi*. Persepsi yaitu proses perlakuan inividu dalam penafsiran obyek, memberi tanggapan, arti, gambaran/menginterpretasikan apa yang dilihat dan didengar/dirasakan seseorang yang dapat mempengaruhi tingkah laku/reaksi dan pembentukan sikap seseorang. Dari penjabaran hasil penelitian menunjukkan bahwa yang dilakukan oleh para pecinta anime merupakan penafsiran obyek/ seleksi dalam tahapan persepsi. Mereka mengetahui tokoh wanita 2D dari berbagai media sehingga membuat para pecinta anime memiliki tokoh kesukaan dalam anime 2D Gibson (1985:56).

Para pecinta anime memberi tanggapan, arti/ menginterpretasikan tokoh tersebut sesuai dengan harapan/keinginan mereka seperti, menganggap tokoh wanita 2D tersebut memiliki arti tersendiri dalam hidup mereka, sehingga muncul keinginan untuk tokoh yang disukai tersebut hidup di dunia nyata.

Adapun hal yang dilakukan oleh para pecinta anime, menunjukkan bahwa perilaku mereka ini merupakan suatu reaksi seseorang setelah menginterpretasikan obyek. Mereka akan merasakan hal-hal yang berbeda ketika melihat tokoh wanita 2D yang disukai, sehingga mereka memiliki keinginan tersendiri dengan tokoh tersebut dan akan membeli / mengoleksi benda benda yang terkait dengan tokoh yang disukai.

Walaupun mereka sangat menyukai tokoh tersebut, tetapi mereka cukup rasional yaitu dengan tidak bersikap berlebihan walaupun tokoh yang disukai dianggap buruk oleh orang lain. Hal ini merupakan fakta persepsi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

## KESIMPULAN

Persepsi para pecinta anime di Indonesia terhadap tokoh wanita dalam anime 2D serta faktor – faktor yang melatar belakangi mereka menyukai tokoh wanita dalam anime 2D adalah sebagai berikut.

1. Hampir seluruh pecinta anime *mengetahui* tokoh wanita dalam anime 2D, yakni sebanyak 99%, dan ada 1% menyatakan *tidak mengetahui* tokoh wanita dalam anime 2D. Pecinta anime yang mengetahui tokoh wanita dalam anime 2D tersebut, sebanyak 85,5% *menyukai* tokoh wanita dalam anime 2D. Jadi, tidak seluruh pecinta anime yang mengetahui tokoh wanita 2D, menyukai tokoh wanitanya.
2. Media yang paling banyak diakses untuk mengetahui dan mengenal tokoh wanita 2D adalah *anime* yaitu sejumlah 83,9%.
3. Sebagian besar pecinta anime *mengetahui lebih dari 3* tokoh wanita dalam anime 2D (90,3%), dan *memiliki lebih dari 3* tokoh wanita dalam anime 2D yang disukai (53,2%).
4. Dalam hal jenis karakter tokoh wanita dalam anime 2D, karakter *kawaii* adalah yang paling banyak diminati (34,4%), dan selanjtnya adalah *Hyuuga Hinata* (17,6%).
5. Para pecinta anime merasa *senang* ketika melihat tokoh yang disukai, namun juga cukup rasionalitas dengan *tidak melakukan apa-apa* (%) ketika tokoh yang disukai dianggap buruk oleh orang lain.
6. Mereka mengungkapkan rasa suka terhadap tokoh wanita yang disukai adalah dengan cara *membeli pernak pernik karakter* (20,8%). *Pernak pernik karakter* ini memang paling banyak dimiliki oleh pecinta anime.
7. Ada beberapa tokoh karakter wanita dalam anime 2D yang diinginkan untuk berada di dunia nyata seperti *Kosaki Onodera* (11,2%), *Yuuki Asuna* (11,2%). Walaupun demikian, sebagian besar pecinta anime *tidak menginginkan* tokoh wanita siapapun untuk berada di dunia nyata (40%).

8. Para pecinta anime di Indonesia menganggap tokoh wanita dalam anime 2D sebagai *idola* (28,2%), sebagai *waifu/istri* (11,3%), dan sebagian besar *tidak menganggap sebagai apapun* meski menyukai tokoh wanita dalam anime 2D tersebut (58,9%).
9. Alasan terbesar para pecinta anime menyukai tokoh wanita dalam anime 2D adalah karena *sifat dari sang tokoh* (68%), *kecantikan wajahnya* (45,6%), dan *suaranya yang khas* (37,4%).
10. Sebagian wanita 2D dianggap lebih sempurna oleh pecinta anime di Indonesia (20,2%), namun sebagian besar dari mereka menilai bahwa wanita nyata *lebih menarik* daripada tokoh wanita dalam anime 2D (79,8%).
11. Alasan para pecinta anime yang lebih memilih tokoh wanita dalam anime 2D adalah karena wanita 2D dianggap *lebih menarik* (36%) dan *lebih sesuai kriteria* (24%) mereka.
12. Sejumlah 33% dari mereka yang lebih menyukai tokoh wanita dalam anime 2D memiliki pengalaman tertentu sebagai alasannya. Sedangkan 76 % tidak memiliki pengalaman apapun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cresswell&Plano Clark. 2011. *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Lincoln :SAGE.
- Gibson. 1989. *Organisasi Dan Manajemen Perilaku, Struktur*. Jakarta: Erlangga.
- Mc.Cloud, Scott. 2001. *Memahami Komik Understanding (The Invisible Art)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia(KPG).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Eduardus. 2015. *Analisis Tokoh Nijikon dalam Animasi Melalui Teori Psikologi Abnormalitas*. Undergraduate thesis, Universitas Kristen Maranatha.
- JepangNet. (2010). Orang korea menikah dengan guling. Diakses dari <http://www.jepang.net/2010/03/orang-korea-menikah-dengan-guling.html> pada tanggal 26 Mei 2019 pukul 20.55 WIB

# UNGKAPAN DAN EKSPRESI EMOSIONAL TAKUT PARA TOKOH DALAM *MANGA BLEACH* VOLUME 1 KARYA TITE KUBO

Nikita Nurfadila

Novi Andari

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: [noviandari@untag-sby.ac.id](mailto:noviandari@untag-sby.ac.id)

Artikel  
diterima  
bulan Januari  
2019

Proses  
review bulan  
April 2019

Diterbitkan  
bulan Juli  
2019

**Abstrak:** *Manga* mempunyai ciri khas terutama pada teknis penggambaran tokoh, penggambaran background yang penuh dengan gambar dan tulisan untuk menekankan situasi cerita. *Manga Bleach* adalah *manga* karya Tite Kubo. *Manga* ini menceritakan tokoh bernama Ichigo Kurosaki. Dia adalah seorang pelajar yang harus menggantikan Rukia Kuchiki, seorang *Shinigami* yang bertugas membasmi *Hollow* yang membuat *takut* para tokoh lain dalam *manga Bleach*. Penggambaran rasa takut dalam *manga* disampaikan dalam bentuk ekspresi dan ungkapan. Untuk menganalisa bentuk-bentuk ekspresi dan ungkapan digunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikolinguistik. Penelitian ini menghasilkan temuan sebagai berikut; Pertama: *ungkapan emosional takut* di dalam *manga Bleach* volume 1, terdiri dari beberapa *kategori takut*, seperti 1) *cemas* (8 data); 2) *gugup* (3 data); 3) *khawatir* (15 data); 4) *waswas* (4 data); 5) *waspada* (6 data); 6) *sedih* (5 data); 7) *ngeri* (37 data); 8) *fobia* (4 data); dan 9) *panik* (45 data). Dan *kategori takut* yang paling banyak adalah *panik*. Kedua: dalam 9 data *ungkapan emosional takut* yang dianalisis pada bab pembahasan, ditemukan beberapa *ekspresi takut*, seperti *raut muka pucat pasi*, *berteriak histeris*, *keringat dingin*, *persendian terasa lemas*, *kening terangkat* dan *tertarik bersamaan*, dan *mata terbuka lebar*.

**Kata kunci:** *Psikolinguistik, Ungkapan dan Ekspresi Takut, Manga*

**Abstract:** *Manga* has a characteristic especially in the technical description of characters. depiction of a background full of pictures and writing to emphasize the story situation. *Manga Bleach* is a creation of Tite Kubo. This *manga* tells a character named Ichigo Kurosaki. He is a student who must replace Rukia Kuchiki, a *Shinigami* who is in charge of eradicating *Hollow* which frightens other characters. The depiction of fear in the *manga* is conveyed in the form of expressions by face and oral that written in. To analyze the forms of any expression used a qualitative descriptive method with a psycholinguistic approach. This study produced the following findings. First: fearful emotional expressions in *Bleach manga* volume 1, consisting of several categories of fear, such as 1) anxiety (8 data); 2) nervous (3 data); 3) worry (15 data); 4) alarm (4 data); 5) alert (6 data); 6) sad (5 data); 7) horror (37 data); 8) phobias (4 data); and 9) panic (45 data). And the most fear category is panic. Second: in 9 data of fearful emotional expressions analyzed in the discussion chapter, found some fearful expressions, such as a pale face, screaming hysterically, cold sweat, joints felt weak, forehead raised and attracted together, and eyes wide open.

**Keywords:** Psycholinguistics, Fear Expressions and Expressions, Manga

## PENDAHULUAN

*Manga* mempunyai ciri khas terutama pada teknis penggambaran tokoh, penggambaran *background* yang penuh dengan gambar dan tulisan untuk menekankan situasi cerita, bentuk, dan urutan panel cerita yang dinamis (Saifudin, 2017: 100). *Manga* memiliki jenis penyajian dan kisah yang beragam. Cerita yang disajikan memiliki banyak pilihan dan tidak monoton, seperti *action*, *adventure*, *comedy*, *drama*, *fantasy*, *romance*, *samurai*, *supernatural*, dll. (<http://www.animepjm.com>). Salah satu *manga action* dan *supernatural* adalah *manga Bleach*. *Manga action* adalah *manga* yang berunsur peperangan, kekerasan, dan penuh aksi, serta benturan kekuatan fisik. Adapun *manga supernatural* adalah *manga* yang menceritakan tentang paranormal, *vampire*, hantu, *zombie*, setan, dan sejenisnya. Biasanya tokoh utama dalam *manga* ini memiliki kekuatan *vampire* atau sejenisnya (<http://www.animepjm.com>).

Penelitian ini berfokus pada *ungkapan dan ekspresi emosional takut* dalam *manga Bleach* volume 1 karya Tite Kubo, dengan perumusan masalah: apa saja *ungkapan dan ekspresi emosional takut* para tokoh dalam *manga Bleach* volume 1 karya Tite Kubo?

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan pemahaman teori *ungkapan dan ekspresi emosional takut* yang dihubungkan dengan teori *psikolinguistik* untuk mengetahui dan mendeskripsikan *ungkapan dan ekspresi emosional takut* dalam *manga Bleach* volume 1. Ferdinand De Saussure (dalam Chaer, 2009: 13), telah memperkenalkan tiga istilah tentang bahasa yaitu *langage* (bahasa pada umumnya yang bersifat abstrak), *langue* (bahasa tertentu yang bersifat abstrak), dan *parole* (bahasa sebagai tuturan yang bersifat konkret). Ia menegaskan jika objek kajian linguistik adalah *langue*, sedangkan objek kajian psikologi adalah *parole*. Ferdinand beranggapan segala sesuatu yang ada dalam bahasa itu pada dasarnya bersifat psikologis. Menurut Harley (dalam Dardjowidjojo, 2003: 7), *psikolinguistik* adalah studi tentang proses mental dalam pemakaian bahasa. Bahasa memiliki berbagai fungsi antara lain sebagai alat ekspresi. Melalui bahasa, manusia dapat mengekspresikan

apa yang tengah dirasakan atau dipikirkan. Ungkapan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kelompok kata atau gabungan kata yang menyatakan makna khusus (makna unsur-unsurnya sering kali menjadi kabur); gerak mata (tangan, dan sebagainya), perubahan air muka yang menyatakan perasaan hati. (<https://kbbi.web.id/ungkapan>)

Ekspresi adalah representasi atau tampilan dari perasaan atau kondisi internal dalam diri seseorang, ekspresi dapat berupa *visual* (simbol, gambar); *facial* (senyuman, mengernyit, mata melebar, dsb.); *gesture* (posisi tubuh, gerakan); dan *verbal* (suara, dehem, dsb.). Dengan berbagai bentuk ekspresi tersebut kita dapat mengenali emosi yang dialami seseorang (<http://www.ubaya.ac.id>).

Menurut *Oxford English Dictionary*, *emosi* adalah setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu; setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap. *Emosi* merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan patologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak (Goleman, 2004: 411). Rasa takut adalah suatu keadaan jiwa yang ditandai oleh suatu pengertian atau bayangan bahwa keutuhan fisik kita atau suatu organ lain yang sama nilainya bagi diri kita, dalam keadaan berbahaya. (Moreno, 1985: 3).

Goleman (2004: 411) mengelompokkan *emosi takut* dalam beberapa kategori, sebagai berikut.

1. Cemas

Cemas merupakan suatu keadaan khusus yang tidak memuaskan dan tidak menyenangkan disertai dengan kekuatan untuk membebaskan perasaan tersebut melalui cara-cara tertentu (Moreno, 1985: 13).

2. Gugup

Gugup merupakan salah satu efek dari rasa grogi yang tidak mudah dikendalikan (Subini, 2014: 18).

3. Khawatir

Khawatir merupakan aspek kognitif dari kecemasan yang dialami berupa pikiran negatif tentang diri dan lingkungannya dan perasaan

negatif terhadap kemungkinan kegagalan serta konsekuensinya (Ghufron, 2010: 144).

4. Waswas

Dalam dunia psikologi, *waswas* disebut juga sebagai OCD (*Obsessive Compulsive Disorder*). OCD merupakan gangguan kecemasan di mana seseorang merasa terjebak dalam pikiran-pikiran yang negatif, terus-menerus (obsesif), dan perilaku ritual yang *repetitive* (kompulsi) yang ditujukan untuk mengurangi perasaan kecemasan (<http://www.kompasiana.com>).

5. Waspada

Waspada adalah berhati-hati dan berjaga-jaga; atau bersiap siaga (<https://kbbi.web.id/waspada>).

6. Sedih

Sedih bisa timbul dan disebabkan oleh suatu musibah, atau suatu keadaan yang mengecewakan, menggelisahkan, dan terluka (Aditya, 2015: 121).

7. Ngeri

Ngeri merupakan merasa takut atau khawatir karena melihat sesuatu yang menakutkan atau mengalami keadaan yang membahayakan (<https://kbbi.web.id/ngeri>).

8. Fobia

Fobia merupakan ketakutan pada suatu obyek atau keadaan yang tidak dapat dikendalikan dan disertai dengan rasa sakit yang perlu diobati (Moreno, 1985: 13).

9. Panik

Panik merupakan suatu periode yang meningkatkan rasa takut dan ketidaknyamanan yang kuat dan cepat disertai dengan gejala fisik seperti detak jantung yang cepat, gemetar, sesak nafas, pusing, atau mual (Tejparkhiji, 2006: 14).

Menurut Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), ekspresi takut ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku sebagai berikut.

1. Raut muka pucat pasi
2. Berteriak histeris
3. Meloncat
4. Berlari
5. Menundukkan kepala
6. Menutup telinga
7. Menghindar
8. Denyut nadi meningkat
9. Jantung berdebar
10. Pandangan mata kabur
11. Keringat dingin
12. Persendian terasa lemas.

Menurut Ekman (2013: 47), ekspresi pada saat takut yaitu kening terangkat dan tertarik bersamaan, mata terbuka lebar, bibir merentang ke belakang menuju telinga, jantung terpompa lebih cepat, darah mengalir ke otot besar kaki.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang *ungkapan* dan *ekspresi emosional takut* yang digambarkan dalam *manga Bleach* volume 1 karya Tite Kubo khususnya dan dalam *manga* Jepang pada umumnya. Penelitian ini menggunakan *deskriptif kualitatif*, yaitu suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu. Penelitian deskriptif kualitatif berusaha menemukan sesuatu yang berarti sebagai alternatif dalam mengatasi sebuah masalah penelitian melalui prosedur ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Mukhtar, 2013: 10-11).

Sumber data untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan *manga Bleach* volume 1 karya Tite Kubo dengan data berupa *ungkapan* dan *ekspresi takut* para tokoh dalam *manga* tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan metode studi kepustakaan, yaitu suatu metode penelitian dengan menggunakan sumber-sumber pustaka sebagai acuan penelitian. Data dianalisis untuk menjawab permasalahan dalam penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari analisis terhadap *manga Bleach* volume 1 karya Tite Kubo ditemukan 9 kategori takut yang diungkapkan oleh para tokoh dalam *manga* tersebut, antara lain dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Cemas

Cemas merupakan suatu keadaan khusus yang tidak memuaskan dan tidak menyenangkan disertai dengan kekuatan untuk membebaskan perasaan tersebut melalui cara-cara tertentu (Moreno, 1985: 13).

怖くねえ！あんなやつ怖くねえぞ！！ユウレイなんて腐る程見てきたんだ！あいつもしょせんユウレイじゃねえか！！

*Kowaku nee! Anna yatsu kowaku nee zo!! Yuurei nante kusaru hodo mite kitanda! Aitsu mo shosen yuurei janee ka!!*

(Tidak takut! Kau sama sekali tidak takut dengan monster seperti ini!! Selama ini aku sudah sering melihat hantu! Dia hanya hantu biasa kan!!)

**(Kubo, 2001:35)**

Ungkapan tersebut diucapkan oleh *Ichigo* kepada dirinya sendiri, karena merasa *ketakutan* melihat *Hollow* yang merupakan makhluk halus berwujud seperti monster. Pada saat itu, *Hollow* tiba-tiba muncul untuk pertama kalinya di hadapan *Ichigo* dan menyerang keluarga *Ichigo*, sehingga menyebabkan *Ichigo* merasa cemas. Makhluk halus adalah istilah yang digunakan untuk menyebut makhluk hidup yang eksistensinya tidak dapat dijangkau oleh panca indera manusia. Manusia tidak dapat melihat makhluk halus dalam bentuk asli mereka kecuali mereka berubah menjadi bentuk yang dapat dijangkau indera manusia, seperti berubah menjadi hewan, suara, cahaya, api, hantu, benda terbang tak dikenal, bahkan meniru rupa manusia yang sudah meninggal maupun yang masih hidup, dalam alam nyata maupun alam mimpi (<https://islamislami.com>). *Ichigo* dapat melihat *Hollow* dengan jelas yang merupakan salah satu dari makhluk halus tersebut. *Ichigo* membebaskan rasa takutnya dengan cara meyakinkan dirinya bahwa monster di hadapannya tidaklah menakutkan.

Ekspresi ketakutan *Ichigo* ditunjukkan dengan *keringat dingin, kening terangkat dan tertarik bersamaan*, serta *mata terbuka lebar*. Ekspresi *ketakutan* tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), yaitu ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku yakni: *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, meloncat, berlari, menundukkan kepala, menutup telinga, menghindar, denyut nadi meningkat, jantung berdebar, pandangan mata kabur, keringat dingin, dan persendian terasa lemas*. Selain itu, ekspresi *ketakutan* tersebut juga sesuai dengan yang disampaikan oleh Ekman (2013:47), yaitu ekspresi pada saat *takut* yakni: *kening terangkat dan tertarik bersamaan, mata terbuka lebar, bibir merentang ke belakang menuju telinga, jantung terpompa lebih cepat, dan darah mengalir ke otot besar kaki*.

## 2. Gugup

Menurut Subini (2014: 18), gugup merupakan salah satu efek dari rasa grogi yang tidak mudah dikendalikan.

ちくしょう...！ どうしてウチの連中はどいつもこいつも...自分が死にかけてる時に俺の心配なんかしてんだよ...！ ...自分のことでビビってる俺が.....バカみたいじゃねえかよ！！

*Chikushou...! Doushite uchi no renchuu wa doitsu mo koitsu mo... Jibun ga shini kaketeru toki ni ore no shinpai nanka shitenda yo...! ...Jibun no koto de biberu ore ga..... Baka mitai janee ka yo!!*

(Sialan...! Kenapa mereka semua... Mengkhawatirkanku saat mereka hampir mati...! ...Membuat diriku yang ketakutan ini..... Terlihat bodoh!!)

(Kubo, 2001:49)

Ungkapan tersebut diucapkan oleh *Ichigo* kepada dirinya sendiri, karena melihat adiknya, *Yuzu* dan *Karin*, yang terluka parah akibat diserang *Hollow*, mengkhawatirkan *Ichigo*. Pada saat itu, *Hollow* menyerang adik dan ayah *Ichigo* dan berusaha ingin memakan roh mereka, sehingga menyebabkan *Ichigo* merasa *gugup* karena *takut* mengalami kegagalan saat menghadapi *Hollow*.

Ekspresi *ketakutan* *Ichigo* ditunjukkan dengan *raut muka pucat pasi, keringat dingin, kening terangkat dan tertarik bersamaan*, dan *mata*

*terbuka lebar*. Ekspresi *ketakutan* tersebut sesuai yang disampaikan oleh Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), yaitu ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku yakni: *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, meloncat, berlari, menundukkan kepala, menutup telinga, menghindar, denyut nadi meningkat, jantung berdebar, pandangan mata kabur, keringat dingin, dan persendian terasa lemas*. Selain itu, ekspresi *ketakutan* tersebut juga sesuai yang disampaikan oleh Ekman (2013: 47), yaitu ekspresi pada saat *takut* yakni: *kening terangkat dan tertarik bersamaan, mata terbuka lebar, bibir merentang ke belakang menuju telinga, jantung terpompa lebih cepat, dan darah mengalir ke otot besar kaki*.

### 3. Khawatir

Menurut Ghufron (2010: 144) *khawatir* merupakan aspek kognitif dari kecemasan yang dialami berupa pikiran negatif tentang diri dan lingkungannya serta perasaan negatif terhadap kemungkinan kegagalan dan konsekuensinya.

バカ言え！！襲われてんのは俺の家族だぞ！？解けよこの術！！早く！！

! Baka ie!! Osowaretenno wa ore no kazoku da zo!? Toke yo kono jutsu!! Hayaku!!

(Dasar bodoh!! Yang diserang adalah keluargaku!? Lepaskan sihir ini!! Cepat!!)

(Kubo, 2001:28)

Ungkapan tersebut diucapkan oleh Ichigo kepada Rukia, karena Ichigo dan Rukia mendengar suara yang mereka duga adalah suara *Hollow*. Pada saat itu, Rukia menyuruh Ichigo untuk tetap berada di tempat ia berada dan Rukia akan pergi sendirian menghadapinya. Ichigo yang merasa *khawatir* bahwa keluarganya dalam bahaya, juga ingin menghadapi *Hollow* tersebut. Oleh karena itu, ia meminta Rukia untuk melepaskan sihir penyebab ia tak bisa bergerak, yang Rukia berikan kepadanya.

Ekspresi *ketakutan* Ichigo ditunjukkan dengan *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, keringat dingin, kening terangkat dan tertarik bersamaan, dan mata terbuka lebar*. Ekspresi *ketakutan* tersebut sesuai yang disampaikan oleh Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), yaitu ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku yakni: *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, meloncat, berlari, menundukkan kepala, menutup telinga, menghindari, denyut nadi meningkat, jantung berdebar, pandangan mata kabur, keringat dingin, dan persendian terasa lemas*. Selain itu, ekspresi *ketakutan* tersebut juga sesuai yang disampaikan oleh Ekman (2013: 47), yaitu ekspresi pada saat *takut* yakni: *kening terangkat dan tertarik bersamaan, mata terbuka lebar, bibir merentang ke belakang menuju telinga, jantung terpompa lebih cepat, dan darah mengalir ke otot besar kaki*.

#### 4. Waswas

Dalam dunia psikologi, *waswas* disebut juga sebagai OCD (*Obsessive Compulsive Disorder*). OCD merupakan gangguan kecemasan dimana seseorang merasa terjebak dalam pikiran-pikiran yang negatif dan terus-menerus (obsesif), dan perilaku ritual yang *repetitive* (kompulsi) yang ditujukan untuk mengurangi perasaan kecemasan. (<http://www.kompasiana.com>)

この感覚...!  
*Kono kankaku...!*  
(Perasaan ini...!)

(Kubo, 2001:185)

Ungkapan tersebut diucapkan oleh Ichigo kepada dirinya sendiri, karena melihat luka di punggung Chad. Pada saat itu, terjadi kecelakaan mobil di dekat rumah Ichigo. Keluarga Ichigo yang membuka klinik di rumah mereka, menjadi sibuk karena merawat korban kecelakaan tersebut. Dan korban dengan luka terparah adalah teman sekolah Ichigo, yaitu Chad. Chad mengalami luka besar di punggungnya, namun lukanya mirip luka bakar bukan luka bekas tertabrak mobil. Ichigo mencium bau yang mirip

*Hollow* saat melihat luka itu, sehingga menyebabkan Ichigo merasa waswas karena *takut* luka tersebut akibat dari serangan *Hollow*.

Ekspresi *ketakutan* Ichigo ditunjukkan dengan *raut muka pucat pasi, keringat dingin, dan mata terbuka lebar*. Ekspresi *ketakutan* tersebut sesuai yang disampaikan oleh Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), yaitu ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku yakni: *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, meloncat, berlari, menundukkan kepala, menutup telinga, menghindari, denyut nadi meningkat, jantung berdebar, pandangan mata kabur, keringat dingin, dan persendian terasa lemas*. Selain itu, ekspresi *ketakutan* tersebut juga sesuai yang disampaikan oleh Ekman (2013: 47), yaitu ekspresi pada saat *takut* yakni: *kening terangkat dan tertarik bersamaan, mata terbuka lebar, bibir merentang ke belakang menuju telinga, jantung terpompa lebih cepat, dan darah mengalir ke otot besar kaki*.

## 5. Waspada

*Waspada* adalah berhati-hati dan berjaga-jaga; atau bersiap siaga. (<https://kbbi.web.id/waspada>)

な...何だか知らんがヤベェ...あんな理不尽な暴力見たことねえ...あいつ絶対アレだ...あんなの闘ったら確実に殺られる...!  
Na... Nandaka shiran ga yabee... Anna rifujin na bouryoku mita koto nee... Aitsu zettai are da... Anna no to yattara kakujitsu ni torareru...!  
(A... Aku tidak tahu apa yang sedang terjadi, tapi sepertinya ini gawat... Aku tidak pernah melihat kekerasan sebrutal ini... Dia pasti salah satu dari mereka... Kalau melawan, kita pasti akan dibunuhnya...!)

(Kubo, 2001:9)

Ungkapan tersebut diucapkan teman-teman Toshi, karena *takut* mereka akan diserang oleh Ichigo. Pada saat itu, Ichigo marah pada sekelompok pemuda yang bermain skateboard lalu memecahkan vas bunga yang diletakkan di suatu jalan di Kota Karakura. Ichigo menendang salah satu pemuda yang bernama Toshi hingga tersungkur, sehingga menyebabkan teman-teman Toshi menjadi *waspada*, karena *takut* akan dibunuh oleh Ichigo jika mereka melawan.

Ekspresi *ketakutan* teman-teman Toshi ditunjukkan dengan *raut muka pucat pasi, keringat dingin, dan mata terbuka lebar*. Ekspresi *ketakutan* mereka sesuai yang disampaikan oleh Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), yaitu ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku yakni: *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, meloncat, berlari, menundukkan kepala, menutup telinga, menghindar, denyut nadi meningkat, jantung berdebar, pandangan mata kabur, keringat dingin, dan persendian terasa lemas*. Selain itu, ekspresi *ketakutan* tersebut juga sesuai yang disampaikan oleh Ekman (2013: 47), yaitu ekspresi pada saat *takut* yakni: *kening terangkat dan tertarik bersamaan, mata terbuka lebar, bibir merentang ke belakang menuju telinga, jantung terpompa lebih cepat, dan darah mengalir ke otot besar kaki*.

## 6. Sedih

Menurut Aditya (2015: 121-122), *sedih* bisa timbul disebabkan oleh suatu musibah, atau suatu keadaan yang mengecewakan, menggelisahkan, dan terluka.

い...嫌です私は...地獄へはまだ行きたくない...!

*I... Iya desu watashi wa... Jigoku e wa mada ikitakunai...!*

(Ti... tidak mau, aku... Aku tidak mau pergi ke neraka...!)

(Kubo, 2001:22)

Ungkapan tersebut diucapkan oleh hantu tersebut kepada Rukia sambil menangis karena *takut* akan dikirim ke neraka oleh Rukia. Pada saat itu, hantu yang selalu muncul di rumah Ichigo, tiba-tiba muncul kembali di hadapan Rukia dan Ichigo. Rukia yang melihatnya, bersiap untuk mengembalikan hantu tersebut ke dunia roh yang bernama *Soul Society*, yang merupakan tempat berkumpulnya roh manusia yang telah meninggal, tetapi hantu tersebut merasa *sedih* karena mengira Rukia akan mengirimnya ke neraka bukan ke *Soul Society*.

Ekspresi *ketakutan* hantu tersebut ditunjukkan dengan *raut muka pucat pasi, dan keringat dingin*. Ekspresi *ketakutan* hantu tersebut sesuai yang disampaikan oleh Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), yaitu

ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku yakni: *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, meloncat, berlari, menundukkan kepala, menutup telinga, menghindar, denyut nadi meningkat, jantung berdebar, pandangan mata kabur, keringat dingin, dan persendian terasa lemas.*

## 7. Ngeri

*Ngeri* adalah perasaan *takut* atau *khawatir* karena melihat sesuatu yang *menakutkan* atau mengalami keadaan yang membahayakan. (<https://kbbi.web.id/ngeri>)

—な...なんだ...?今の...

—Na... Nanda...? Ima no...

(— A... Apa itu...? Yang barusan...)

(Kubo, 2001:26)

Ungkapan tersebut diucapkan oleh Ichigo kepada dirinya sendiri, karena merasa *ngeri* mendengar suara *menakutkan* yang muncul dari suatu tempat di rumah Ichigo. Pada saat itu, Rukia sedang menjelaskan tentang tugasnya sebagai *Shinigami* kepada Ichigo, dan menjelaskan bahwa kedatangannya ke rumah Ichigo adalah karena adanya *Hollow* yang sedang mengincar Ichigo dan keluarganya. Tiba-tiba saat itu terdengar suara *menakutkan* yang muncul dari suatu tempat di rumah Ichigo, dan hanya Ichigo saja yang mendengar suara itu yang membuat Ichigo merasa *ngeri*.

Ekspresi *ketakutan* Ichigo ditunjukkan dengan *raut muka pucat pasi, keringat dingin, dan mata terbuka lebar*. Ekspresi *ketakutan* mereka sesuai yang disampaikan oleh Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), yaitu ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku yakni: *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, meloncat, berlari, menundukkan kepala, menutup telinga, menghindar, denyut nadi meningkat, jantung berdebar, pandangan mata kabur, keringat dingin, dan persendian terasa lemas*. Selain itu, ekspresi *ketakutan* tersebut juga sesuai yang disampaikan oleh Ekman (2013: 47), yaitu ekspresi pada saat *takut* yakni: *kening terangkat dan tertarik bersamaan, mata terbuka lebar, bibir merentang ke belakang*

*menuju telinga, jantung terpompa lebih cepat, dan darah mengalir ke otot besar kaki.*

## 8. Fobia

*Fobia* merupakan *ketakutan* pada suatu obyek atau keadaan yang tak dapat dikendalikan oleh dirinya sendiri, yang biasanya disertai dengan rasa sakit yang perlu diobati (Moreno, 1985: 13).

そーなんだよ...俺怖くってさ...  
So-nandayo... Ore kowakutte sa...  
(Benar sekali... aku takut sekali...)

(Kubo, 2001:176)

Ungkapan tersebut diucapkan oleh seorang teman Chad. Pada saat itu, Chad dan dua temannya sedang mengobrol di suatu tempat. Salah seorang dari teman Chad itu sedang bercerita tentang burung parkit yang ia bawa adalah burung yang terkutuk. Burung itu sudah beberapa kali berpindah pemilik, setiap orang yang memelihara burung itu telah mati secara mengerikan. Oleh karena itu, teman Chad yang *takut* dengan burung parkit itu ingin memberikan burung parkit itu kepada siapa pun yang ingin memeliharanya, karena ia *takut* mengalami hal yang sama dengan pemilik burung parkit yang sebelumnya.

Ekspresi *ketakutan* teman Chad tersebut ditunjukkan dengan *persendian terasa lemas*. Ekspresi *ketakutan* tersebut sesuai yang disampaikan oleh Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), yaitu ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku yakni: *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, meloncat, berlari, menundukkan kepala, menutup telinga, menghindari, denyut nadi meningkat, jantung berdebar, pandangan mata kabur, keringat dingin, dan persendian terasa lemas*.

## 9. Panik

*Panik* merupakan suatu periode yang meningkatkan rasa *takut* dan ketidaknyamanan yang kuat dengan cepat disertai dengan gejala fisik

seperti detak jantung yang cepat, gemetar, sesak nafas, pusing atau mual (Tejparkhiji, 2006: 14).

くそ...ッ！なに震えてんだ俺は！！  
*Kuso...! Nani fuetenda ore wa!!*  
(Sial...! Kenapa aku gemetaran seperti ini sih!!)

(Kubo, 2001:35)

Ungkapan tersebut diucapkan oleh Ichigo kepada dirinya sendiri, karena merasa *takut* melihat wujud *Hollow* yang *mengerikan*. Pada saat itu, Ichigo yang baru pertama kali melihat *Hollow* harus melawannya demi keluarganya yang sekarat akibat diserang oleh *Hollow*, sehingga menyebabkan Ichigo menjadi *panik*.

Ekspresi *ketakutan* Ichigo ditunjukkan dengan *keringat dingin*, dan *mata terbuka lebar*. Ekspresi *ketakutan* mereka sesuai yang disampaikan oleh Hude (dalam Aditya, 2015: 101-102), yaitu ditandai dengan terjadinya perubahan pada tingkah laku yakni: *raut muka pucat pasi, berteriak histeris, meloncat, berlari, menundukkan kepala, menutup telinga, menghindar, denyut nadi meningkat, jantung berdebar, pandangan mata kabur, keringat dingin, dan persendian terasa lemas*. Selain itu, ekspresi *ketakutan* tersebut juga sesuai yang disampaikan oleh Ekman (2013: 47), yaitu ekspresi pada saat *takut* yakni: *kening terangkat dan tertarik bersamaan, mata terbuka lebar, bibir merentang ke belakang menuju telinga, jantung terpompa lebih cepat, dan darah mengalir ke otot besar kaki*.

## KESIMPULAN

Dari keseluruhan uraian dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Ungkapan emosional takut di dalam *manga Bleach* volume 1 tidak hanya diungkapkan para tokoh yang *takut* karena adanya *Hollow*, tapi juga karena tingkah laku dan ucapan dari para tokoh yang terkadang membuat tokoh lain *ketakutan*.

2. Ungkapan emosional takut masing-masing tokoh berbeda sesuai kondisi takutnya dan lawan bicaranya.
3. Ungkapan emosional takut dalam *manga Bleach* volume 1 terdiri dari beberapa kategori takut, yaitu: 1) cemas (8 data); 2) gugup (3 data); 3) khawatir (15 data); 4) waswas (4 data); 5) waspada (6 data); 6) sedih (5 data); 7) ngeri (37 data); 8) fobia (4 data); dan 9) panik (45 data).
4. Ekspresi takut dalam *manga Bleach* volume 1 yang terdapat pada 9 ungkapan takut yang dianalisis pada bab pembahasan adalah raut muka pucat pasi, berteriak histeris, keringat dingin, persendian terasa lemas, kening terangkat dan tertarik bersamaan, dan mata terbuka lebar.

Adapun saran-saran setelah menganalisis data tersebut, sebagai berikut ini.

1. Penelitian ini memfokuskan pada ungkapan dan ekspresi emosional takut para tokoh dalam *manga Bleach*. Untuk penelitian selanjutnya, dapat menganalisis ungkapan dan ekspresi emosional takut pada tokoh yang lebih spesifik, misalnya tokoh utama, antagonis, dll.
2. *Manga Bleach* menceritakan tentang *Shinigami* (malaikat kematian) yang membasmi hantu bernama *Hollow*, maka untuk penelitian selanjutnya *manga Bleach* dapat digunakan untuk meneliti tentang *Shinigami*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Z, Coky. 2015. *Berbagai Terapi Jitu Atasi Emosi Sehari-hari*. Yogyakarta: Flash Books.
- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2012. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Ekman, Paul. 2013. *Pedoman Membaca Emosi Orang*. Yogyakarta: Think.
- Goleman, Daniel. 2004. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Ghufron, M. Nur. 2010. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Moreno, Francisco J. 1985. *Agama dan Akal Fikiran: Naluri Rasa Takut dan Keadaan Jiwa Manusia*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Yogyakarta: Referensi (GP Press Group).
- Saifudin, Akhmad. 2017. "Penggunaan Manga Humor dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang". *JAPANEDU*, Vol. 2, No. 2, Desember, hal. 99-113.
- Subini, Nini. 2014. *You Can Do It*. Yogyakarta: Flash Books.
- Tejparkhiji, Tejguru S. 2006. *Self Liberation From: Fear, Worry and Anger*. India: Tej Gyan Foundation.
- Hajar, Siti. 2015. "Was-Was dalam Perspektif Islam dan Psikologi". [https://www.kompasiana.com/siti.hajar/was-was-dalam-perspektif-islam-dan-psikologi\\_54f95849a333110a068b4c50](https://www.kompasiana.com/siti.hajar/was-was-dalam-perspektif-islam-dan-psikologi_54f95849a333110a068b4c50) (diakses tanggal 4 April 2018)
- <https://islamislami.com/2016/06/25/mahluk-ghaib-menurut-pandangan-agama-islam/> (diakses tanggal 6 Juli 2018)
- <http://www.animepjm.com/2014/11/genre-anime.html> (diakses tanggal 20 Februari 2018)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/ngeri> (diakses tanggal 4 April 2018)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/ungkapan> (diakses tanggal 7 Maret 2018)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/waspada> (diakses tanggal 4 April 2018)
- Kubo, Tite. 2001. *Komik Bleach*. Japan: Shueisha. <https://sakuramanga.net/truyen-tranh-tieng-nhat-japanese-manga/bleach-truyen-tranh-tieng-nhat/> (diakses tanggal 18 Januari 2018)
- Yuwanto, Listyo. 2014. "Permasalahan Ekspresi Emosi". [http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles\\_detail/170/Permasalahan-Ekspresi-Emosi.html](http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/170/Permasalahan-Ekspresi-Emosi.html) (diakses tanggal 6 Maret 2018)