

# UNGKAPAN EMOSIONAL MARAH DALAM KOMIK *RUROUNI KENSHIN SERI KE-2* KARYA NOBUHIRO WATSUKI

Venti Arianti Sagita  
Eva Amalijah

**ABSTRAK.** Manga atau komik Jepang merupakan salah satu budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai media untuk memperkenalkan sejarah dan sains yang baik digunakan untuk anak-anak. Komik *Rurouni Kenshin* adalah salah satu komik sejarah yang sangat menarik karena berbagai macam konflik, cerita, isi, karakter dan tokohnya. Penelitian ini bertajuk “Analisis Ungkapan Emosional Marah dalam Komik *Rurouni Kenshin Seri Ke-2* Karya Nobuhiro Watsuki.”. Penelitian ini hendak menjawab permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimana ungkapan emosional marah para tokoh dalam komik *Rurouni Kenshin Seri ke-2* karya Nobuhiro Watsuki? (2) Apa saja jenis-jenis penyebab kemarahan para tokoh dalam komik *Rurouni Kenshin seri ke-2*? Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikolinguistik. Penelitian ini menghasilkan temuan sebagai berikut, pertama, seseorang mengungkapkan kemarahan dengan memperlihatkan ciri-ciri fisik seperti otot menegang, rahang menjadi kaku, kepalan tinju; kedua, ditemukan 10 jenis penyebab kemarahan; dan ketiga, dari 10 jenis penyebab kemarahan, penyebab yang paling umum adalah kemarahan karena berang.

## PENDAHULUAN

*Manga* atau komik Jepang telah menjadi salah satu media hiburan asal Negeri Sakura yang paling populer dan berpengaruh selain *anime* (animasi), J-Pop (musik pop), *dorama* (serial drama), maupun *tokusatsu* (serial superhero). Komik adalah juga bagian dari kehidupan sehari-hari dalam kebudayaan Jepang. Jenis komik sangat beragam dan dapat kita jumpai di toko buku atau *convenient store* 24 jam, misalnya komik romantis, komik imajinatif, komik olahraga, komik sejarah, dan lain – lain. Keberagaman komik tersebut tampak dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa ketika mereka berada di dalam kereta, menunggu bus di halte, dan di tempat – tempat lain. Kashiwabara Junta (2013), seorang editor komik edukasi di Shogakukan Inc, mengatakan bahwa, sejak tahun 1975 perusahaan penerbit di Jepang telah menerbitkan komik edukasi untuk menarik anak agar menikmati pelajaran sains dan

sejarah. Hasil survey tentang penjualan komik yang dilakukan pada tahun 2009 menunjukkan bahwa komik yang terjual telah mencapai 478.470.000 di tahun 2008. *Rurouni Kenshin* karya Nobuhiro Watsuki (Penerbit Shueisha) merupakan salah satu seri komik dengan unsur sejarah dan berhasil direspon baik oleh para pembaca. Menurut survei data dari *Zenkan Manga* melalui Rocket News 24, komik *Rurouni Kenshin* menempati urutan 20 dengan cetak terbanyak 70.000.000. Komik *Rurouni Kenshin* berlatar cerita sejarah, isi, dan karakter tokoh-tokohnya menarik untuk dibaca. Ungkapan yang penuh emosional dari percakapan para tokoh komik *Rurouni Kenshin* dalam bahasa Jepang juga amat menarik. Salah satu bahasa yang penuh emosional tersebut adalah ungkapan emosional marah dari para tokoh dalam komik *Rurouni Kenshin*.

Komik *Rurouni Kenshin* secara umum dimulai dari abad ke-12 dan telah mengalami perkembangan dari tahun ke

---

\* Venti Arianti Sagita, S.S. adalah alumnus Prodi Sastra Jepang Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

\*\* Dra. Eva Amalijah, M.Pd. adalah dosen Prodi Sastra Jepang Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

tahun hingga saat ini semakin populer di masyarakat. Komik ini diilustrasikan dengan format gambar dan lingual–lingual percakapan membentuk jalinan cerita. Salah satu komik yang hingga saat ini masih populer adalah komik *Rurouni Kenshin* karya Nobuhiro Watsuki yang memiliki 28 seri dan diterbitkan sejak September 1994 hingga November 1999. Cerita dalam komik ini berlatar belakang kisah di zaman Meiji.

Komik *Rurouni Kenshin Seri ke-2* melibatkan enam (6) tokoh dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Kaoru Kamiya, asisten pelatih di dojo. Dia sangat baik dan dekat dengan Kenshin dan selalu melindungi Kenshin.
2. Yahiko Myojin, seorang anak laki – laki yang tinggal di dojo milik Kaoru, yang diselamatkan oleh Kenshin dari tangan Yakuza. Meskipun masih kecil, Yahiko memiliki keberanian untuk melindungi Kenshin maupun Kaoru.
3. Sanosuke Sagara, seorang tokoh yang digambarkan sebagai laki – laki yang kuat, brutal, pembuat onar, kasar, tampan, dan emosional. Sikap emosional itu ditunjukkannya kepada orang yang dia sayangi. Sanosuke tidak terima dan akan marah jika seseorang menyakiti apa yang dia anggap penting dalam hidupnya. Hiruma palsu bersaudara menyewa Sanosuke untuk merebut tanah dojo milik Kaoru dengan cara membunuh Kenshin. Karena merasa tertantang, Sanosuke menerima tawaran itu. Pada akhirnya Sanosuke dapat berteman dengan Kenshin.
4. Gohee dan Kihee Hiruma, dua penjahat yang kabur dari penjara dan kembali untuk merebut tanah dojo milik Kaoru Kamiya.
5. Jine Udo, pembantai yang memiliki sikap antagonis dan selalu mengadakan perlawanan terhadap Kenshin.
6. Kenshin Himura, tokoh utama di komik ini, nalurinya sebagai seorang pembantai telah dia hilangkan dan menjadi sosok yang baik dan melindungi.

Ekspresi kebahasaan rasa marah umumnya dibahas dalam bidang psikolinguistik (Sebeok dan Osgood, 1967; Chaer, 2009:3). Menurut Prof. Heymans, *emosional* adalah peka atau tidak pekanya seseorang terhadap renjana/perasaan tertentu (Kartono, 1980:69). *Emosi*, yang berasal dari bahasa Perancis ‘*emoticon*’, dari ‘*emouvoir*’ (‘*excite*’) didefinisikan dalam *Oxford English Dictionary* sebagai “setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu; setiap keadaan mental yang hebat atau meluap – meluap” (Goleman, 2004:411). Paul Ekman berpendapat bahwa gerakan tubuh dan ekspresi wajah dapat menggambarkan emosi seseorang (Goleman, 2004:412). Goleman menjelaskan bahwa *marah* sebagai bagian dari emosi dapat dikenali melalui tanda–tanda seperti denyut nadi terasa kencang, jantung berdetak keras, rahang terasa kaku, otot menjadi tegang, sekejap tubuh terasa panas, mengepalkan tinju, berjalan cepat–cepat, berbicara mengamuk, balas dendam dan lain – lain (Goleman, 2004:81). Ungkapan marah dipicu oleh berbagai jenis penyebab antara lain adalah:

1. Marah karena terganggu
2. Marah karena jengkel
3. Marah karena benci
4. Marah karena berang
5. Marah karena terancam
6. Marah karena dilanda kecemasan
7. Marah karena cinta
8. Marah karena kondisi tubuh
9. Marah karena frustrasi
10. Marah karena tidak mengeluarkan kata – kata

Penelitian ini berfokus pada ungkapan emosional marah dalam komik

*Rurouni Kenshin* seri ke-2 karya Nobuhiro Watsuki. Penelitian hendak menganalisis ungkapan emosional marah dalam komik *Rurouni Kenshin*, dengan perumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana ungkapan emosional marah para tokoh dalam komik *Rurouni Kenshin Seri ke-2* karya Nobuhiro Watsuki? (2) Apa saja jenis-jenis penyebab kemarahan para tokoh dalam komik *Rurouni Kenshin seri ke-2*?

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang ungkapan kebahasaan rasa marah yang digambarkan dalam komik *Rurouni Kenshin Seri ke-2* karya Nobuhiro Watsuki pada khususnya, dan ungkapan perasaan tokoh dalam komik Jepang pada umumnya.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif kualitatif*, yaitu merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek dengan tujuan membuat deskriptif, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta – fakta atau fenomena yang diselidiki (Convelo G. Cevilla, 1993:73). Sumber data adalah komik *Rurouni Kenshin Seri ke-2* karya Nobuhiro Watsuki dengan data berupa ungkapan-ungkapan kebahasaan dari rasa marah oleh tokoh dalam komik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode studi kepustakaan, yaitu suatu metode penelitian dengan menggunakan sumber-sumber pustaka sebagai acuan penelitian. Data dikumpulkan dan diklasifikasi untuk kemudian dianalisis untuk menjawab permasalahan dalam penelitian.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari analisis terhadap komik *Rurouni Kenshin Seri ke-2* karya Nobuhiro Watsuki, ditemukan sepuluh (10) penyebab rasa marah yang diungkapkan secara kebahasaan oleh para tokoh dalam komik tersebut.

Kesepuluh penyebab rasa marah itu dibahas sebagai berikut.

##### 1. Marah Yang Diungkapkan Karena Merasa Terganggu

Sebeok et al. (1967) menuturkan, suatu provokasi dapat membuat seseorang merespon secara emosional karena ketidaknyamanan.

そんなこと馬鹿な俺達が、せきほうたいが二七官軍！！(Hal.8)

*Sonna koto baka na oretachi ga, sekihoutai ga ni shichi kangun!!*

(Kita tidak mungkin seperti itu, pasukan sekihoutai dikatakan palsu)

Kabar miring yang menyangkut pasukan Sekihotai membuat tidak nyaman seluruh pasukan sehingga mereka menjadi marah. Ungkapan emosional marah tersebut terlihat pada pembicaraan pasukan Sekihotai yang menyangkal berita tersebut dengan ekspresi wajah marah.

##### 2. Marah Karena Jengkel

Menurut Mamiko Murakami (dalam Ahmadi, 2003:103) perasaan tidak suka membuat wajah seseorang tidak ramah dan berubah menjadi jahat. Keadaan dasar individu juga mempengaruhi mudah marahnya seseorang, di samping waktu yang juga dapat mempengaruhi seseorang untuk marah, misalnya orang yang pada suatu waktu sedang kalut pikirannya, akan mudah sekali terkena perasaan bila dibandingkan individu itu dalam keadaan normal.

お前は本当に頭が悪いな (Hal.4)

*Omae wa hontouni atama ga waruina*

(Otakmu itu benar – benar bodoh)

Ungkapan marah tersebut terjadi karena keadaan pikiran Gohee sedang kalut melihat pertarungan antara Sanosuke dan Kenshin, dengan kekalutan yang menyerang Gohee perasaannya akan mudah terkena. Hal tersebut terjadi saat Sanosuke tumbang bertarung melawan Kenshin, karena itu Gohee menjadi jengkel lalu mengekspresikan kejengkelannya dalam kemarahan dan wajah tidak suka.

### 3. Marah Karena Benci

Menurut Stern (dalam Ahmadi, 2003:104) ketika seseorang menyimpan rasa dendam, kebenciannya akan meledaknya dalam waktu singkat kepada seseorang di masa lalunya atau keadaan masa lalu yang membuat seseorang itu marah pada keadaan sekarang yang dihadapi.

うるせてめえが言うなッ！四  
民平等とぬかしときながら欲  
に溺れてめえらだけでふんぞ  
り返る。偽りの新時代をでっ  
ち上げて満足してる維新志士  
が言うんじゃねエ (Hal.19)

*Urusee temee ga iuna! Shimin  
byoudou to nukashi toki nagara yoku  
nioborete meera dake de funzori kaeru.  
Itsuwari no shinjidai o decchi  
agetemanzokushiteru ishin shishi ga  
iunjyane!!*(Diam tak usah kau katakan  
itu! Rakyat kalian bodoh! Dengan  
janjipersamaan hak, kalian sendiri  
mabuk dalam kesenangan di atas  
penderitaan mereka. Seharusnya  
pertanyaan tadi tidak muncul dari  
orang yang merasa puas menciptakan  
zaman baru yang penuh tipuan ini,  
seperti kamu!!)

Sanosuke marah karena adanya perasaan dendam pada dirinya. Perasaan dendam tersebut adalah pengalaman di masa

lalunya tentang berita dari pemerintah terkaitpasukan Sekihotai sehingga menyebabkan bubarnya pasukan tersebut. Kenshin, yang salah satu samurai pendukung pemerintah menciptakan zaman baru, merupakan orang yang ikut dibenci Sanosuke, karena Kenshin mendukung pihak yang membuat pasukannya bubar.

### 4. Marah Karena Berang

C.P.Champlin (2007) mengatakan, berang merupakan reaksi emosional akut ditimbulkan oleh sejumlah situasi yang merangsang termasuk ancaman, agresi lahiriah, pengembangan diri, serangan lisan, kekecewaan, atau frustrasi, dan dicirikan oleh reaksi darurat pada bagian simpatetik dan secara implisit disebabkan oleh reaksi serangan lahiriah, baik yang bersifat somatis atau jasmaniah maupun yang verbal atau lisan.

動揺するなブタまんじゅう！王  
将役は真ん中が相場と決まっ  
たよ (Hal.32)

*Douyousuruna buta manjyuu!  
Oushouyaku wa mannaka ga souba to  
kimattendayo!*

(Raja itukan harus ditengah, cepat kesana! Kamu jangan ketakutan begitu babi gemuk!)

Kemarahan Sanosuke terhadap tuan Tan terjadi karena Sanosuke kecewa melihat Tuan Tan seorang pemimpin yang hanya diam berdiri melihat kegaduhan yang terjadi sehingga Sanosuke menjadi berang.

### 5. Marah Karena Terancam

Kelly (1955) mendefinisikan *ancaman* sebagai “kesadaran atas perubahan komperensif yang akan terjadi dalam struktur inti seseorang. Penolakan dan perubahan negatif adalah cara untuk mengurangi ancaman dan mempertahankan konstruk personal yang sudah ada.

ヤロウ！！ (Hal.11)

*Yarou !!*

(Coba saja)

Ungkapan kemarahan Yahiko tersebut terjadi karena adanya suatu ancaman pada dirinya dan Kaoru sehingga Yahiko secara spontan melawan ancaman tersebut dengan bertindak melawan Kihee. Hal itu Yahiko lakukan agar dia tidak terlihat lemah dan takut malah sebaliknya yang terlihat adalah keberanian yang tanpa takut.

#### 6. Marah Karena Dilanda Kecemasan

Hanna Djumhana (2015) mendefinisikan kecemasan sebagai ketakutan terhadap hal-hal yang belum tentu terjadi.

じゃあ刃衛と闘った後、もしそのまま  
険心が帰らないでその足でまた旅に  
出ちゃったらどうするのよ。流浪人  
ゆえまた何時何処へ泣かれるかわか  
らないがそれでよければ父さんに死  
なれたきへえ裏切られて、その上  
険心まで去ってしまったら。また独  
りぼっちになるくらいなら、危険な  
目に遭う方がずっといいわ！！ (Hal.47)

*Jyaa jine to tatakatta ato, moshi sonomama Kenshin ga kaeranaide. Sono ashi de mata tabini dechattara dousurunoyo. Rurouninyue mata itsu doko e nagareruka wakaranai ga sore de yokereba tousan ni shinareta Kihee ni eragirarete, sono ue Kenshin made satte shimattara. Mata hitoribocchi ni naru kurainara, kiken na me ni auhou ga zutto iiwa!!*

(Kalau setelah bertarung dengan Jine, Kenshin tak kembali kalau dia langsung pergi mengembara lagi bagaimana? Pengembara itu kan hanya mengikuti waktu mengalir kadang disana kadang disini. Aku ditinggal

ayah dan dikhianati Kihee. Lalu sekarang kalau aku ditinggal Kenshin. Aku akan sebatang kara. Aku tak mau, lebih baik aku menantang bahaya bersamanya)

Ungkapan marah Kaoru muncul karena dirinya merasa cemas dengan keadaan Kenshin. Kaoru mencemaskan Kenshin akan kembali ke masa lalunya yang sesungguhnya itu hanyalah ketakutan Kaoru yang belum tentu akan terjadi.

#### 7. Marah Karena Perasaan Cinta

Boefree (dalam Jamil, kompasiana.com/10 Oktober 2015) menjelaskan pengertian cinta, yaitu “kepedulian terhadap keadaan orang lain melebihi kepedulian terhadap diri sendiri, jika orang yang dicintai merasa sakit atau sedih kita juga merasakannya, bahkan cinta yang kuat akan menyebabkan seseorang mengorbankan kebahagiaannya sendiri untuk orang dia cintai tersebut.”

命が憶しくなったのなら、薫殿にかけた心一方を解け。ならばお前を殺すまでだ。 (Hal.65)

*Inochi ga oshikunatta no nara, kaorudono ni kaketa kokoro ippou o toke. Naraba, omae o korosu mateda.*

(Kalau kau sayang nyawamu lepaskan mantera shin ippou darinya. Kalau begitu kau harus mati!)

Kenshin menjadi marah ketika Jine tak kunjung melepaskan manteranya dari Kaoru sehingga membuat Kaoru kesakitan. Oleh karena itu agar Kaoru terlepas dari mantera dan tidak merasakan sakit lagi, Kenshin berkorban dengan menghadapi Jine.

#### 8. Marah Karena Kondisi Tubuh

Teori mendasar yang dikembangkan oleh James Lange dengan seorang dokter yang

juga psikologi bernama Williams James, dan seorang dokter asal Denmark yang juga seorang psikologi Carl Lange diakhir abad ke-19 berpendapat bahwa perubahan situasi menyebabkan terjadinya perubahan pada kondisi tubuh (dalam Cannon, W.B. 1927).

俺は負けねエ！絶対に負けられね  
エ！！ (Hal. 12)

*Ore wa makene! Zettai ni  
makerarenee!!!*

(Aku tak akan kalah! Aku tak bisa  
dikalahkan)

Kondisi tubuh Sanosuke yang babak belur karena pertarungannya dengan Kenshin membuat Sanosuke marah sehingga kemarahan itu terlihat pada tangan Kenshin yang mengepal dan otot-otot Kenshin menegang.

#### 9. Marah Karena Frustrasi

Menurut Irwanto, dkk. (1991), terdapat faktor – faktor penyebab frustrasi diantaranya adalah hambatan fisik individu dan melakukan tindakan yang kurang tepat sehingga kebutuhan tidak terpenuhi.

標的変更、次の獲物はお前だ。維  
新志士人斬り抜刀齋！！ (Hal.40)

*Hyouteki henkou, tsugi no emono wa  
omaeda. Ishinshishi hitokiri  
battousai!!*

(Sasaranku berubah, korbanku  
selanjutnya ksatria Meiji Batoousai si  
pembantai Himura)

Hadirnya Kenshin untuk menggagalkan misi Jine untuk membunuh tuan Tan membuatnya marah karena frustrasi tujuan Jine mengalami hambatan sehingga Jine bertindak secara agresif yaitu membuat perhitungan dengan Kenshin.

#### 10. Marah Karena Tidak Mengeluarkan kata-kata

Marah memiliki gejala atau *symptom* yang bisa dilihat secara inderawi: kemarahan dinyatakan sebagai bentuk, ada yang menimbulkan pengrusakan, tetapi ada juga yang hanya diam seribu bahasa. Marah yang tidak diungkapkan lewat kata namun dipendam saja juga dapat membangkitkan amarah sehingga memberikan respon yang tegas, diantaranya adalah:

ここで崩す！ (Hal.59)

*Koko de kuzusu!*

(Disinilah saat menjatuhkannya!)

Ungkapan kemarahan tersebut merupakan sebuah luapan emosi yang disalurkan melalui perlawanan, namun kalimat maksud untuk menjatuhkan lawan tidak diucapkannya.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Manga atau komik Jepang telah menjadi salah satu media hiburan asal negeri sakura yang paling populer dan berpengaruh selain anime (animasi), J-Pop (musik pop), drama (serial drama), maupun tokusatsu (serial superhero). Komik juga sebagai kebudayaan Jepang dalam kehidupan sehari-hari. *Rurouni Kenshin* karya Nobuhiro Watsuki yang diterbitkan Shueisha merupakan salah satu komik dengan unsur sejarah.

Ungkapan emosional marah dalam komik *Rurouni Kenshin* tidak hanya diungkapkan oleh tokoh yang berkarakter antagonis saja, tokoh protagonis pun juga dapat mengungkapkan sisi emosional marahnya dalam komik tersebut seperti tokoh yang membela dan melindungi Kenshin Himura (*Battosai*).

Ungkapan marah dalam komik *Rurouni Kenshin* seri ke-2 memiliki berbagai ragam jenis penyebab marah antara lain adalah: Marah karena terganggu, marah karena

jengkel, marah karena benci, marah karena berang, marah karena terancam, marah karena dilanda kecemasan, marah karena cinta, marah karena kondisi tubuh, marah karena frustrasi, marah karena tidak menggunakan kata-kata.

Marah sebagai bagian dari emosi yang dapat dikenali melalui tanda – tanda seperti jantung berdetak keras, denyut nadi terasa kencang, rahang terasa kaku, otot menjadi tegang, mengepalkan tinju, berjalan cepat-cepat, berbicara mengamuk, balas dendam dan lain lain dapat dipahami ketika seseorang mengungkapkan kemarahan.

Adapun saran – saran untuk penelitian selanjutnya adalah adanya penelitian karya Nobuhiro Watsuki yaitu *Rurouni Kenshin* dilihat dari segi latar sosial – budaya pengarang.

#### **Kepustakaan**

- Ahmadi, Abu. 2003. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cannon, W.B. 1927. "The James-Lange Theory". *American Journal of Psychology*, 38, hal. 106-124
- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Champlin, L. Nathaniel. 2007. "Some Neglected Philosophic Problems of Education." in *Educational Theory VII Issue 2*. Urbana: University of Illinois
- Convelo G, Cevilla, dkk. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Goleman, Daniel. 2004. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hanna Djumhana Bustaman. 2001. *Integrasi Psikologi dengan Islam : Menuju Psikologi Islami*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset
- Irwanto. Elia, H.. Hadisoepadmo, A. Priyani, MJR. Wismanto YB. dan. Fernandes, C. 1991. *Psikologi Umum: Buku Panduan Mahasiswa*. Jakarta: PT Gramedia
- Jamil, Muhammad Hasby. 2012. "Psikologi Cinta." *kompasiana.com*. Unduh: 10 Oktober 2015
- Junta, Kashiwabara. 2013. *Using Manga Characters in Education*. Shogakukan Inc.
- Kartono, Kartini. 1980. *Teori Kepribadian*. Bandung: Alumni.
- Kelly, George. 1991. *The Psychology of Personal Constructs*. London: Routledge
- Sebeok, Thomas A. dan Osgood, Charles E. 1967. *Psycholinguistics: A Survey of Theory and Research Problems*. Bloomington: Indiana University Press
- Watsuki, Nabuhiro. 1994. *Rurouni Kenshin Vol. 2*. Tokyo: Shueisha