



**REPRESENTASI TEORI HERO'S JOURNEY DALAM MANGA  
*BOKU DAKE GA INAI MACHI* KARYA SANBE KEI**

三部敬が創作した漫画「僕だけがいない街」に「ヒーローズ・ジャーニー」  
の理論の描写の解析

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana  
Program Strata I dalam Ilmu Sastra Jepang

Oleh:

Rika Aprilia Kurniasang

NIM 13050113130176

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2017**

**REPRESENTASI TEORI HERO'S JOURNEY DALAM MANGA**

***BOKU DAKE GA INAI MACHI* KARYA SANBE KEI**

三部敬が創作した漫画「僕だけがいない街」に「ヒーローズ・ジャーニー」の理論の描写の解析

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata I dalam Ilmu Sastra Jepang

Oleh:

Rika Aprilia Kurniasang

NIM 13050113130176

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2017**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, 16 Agustus 2007

Penulis,

Rika Aprilia K.

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Disetujui

Dosen Pembimbing I

Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum  
NIK 19780616012015011024

## HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disahkan oleh

Panitia Ujian Skripsi  
Program Studi Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Diponegoro

Ketua

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum  
NIK 19780616012015011024

Anggota I

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum  
NIP 197407222014092001

Anggota II

Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si  
NIK 199004020115092090

Semarang, Agustus 2017  
Ketua Jurusan Sastra Jepang

Elizabeth Ika Hesti A.N.R.S.S., M.Hum.  
NIP 197504182003122001

## MOTTO

*“Through action, a Man becomes a Hero. Through death, a Hero becomes a Legend. Through time, a Legend becomes a Myth. And by learning from the Myth, a Man takes action.”*

*-Youtube Comment Section*

*“待て、しかして希望せよ。Wait and Hope.”*

*-Alexandre Dumas*

*“Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”*

*-Ar Ra'd Ayat 11*

*Attaining one's dream requires a stern will and unfailing determination.*

*-Persona 3*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis dedikasikan untuk orang-orang tercinta, terkasih dan terhebat dalam hidup penulis (Rika) yaitu kepada:

- ❖ Ayah dan Ibu tercinta yang telah mencurahkan banyak kasih sayang dan perhatian, serta berkorban dalam banyak hal, baik dalam bentuk materiil maupun non-materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi dengan baik dan lancar. Terimakasih untuk Ayah dan Ibu yang tak kenal lelah berjuang demi pendidikan anaknya.
- ❖ Zaki *Sensei* selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan waktu dan pikiran demi kelancaran penulisan skripsi. Tanpa bimbingan, saran, dan arahan beliau, tidak mungkin skripsi ini akan selesai tepat waktu dengan baik.
- ❖ Keluarga kedua penulis yaitu Keluarga Tini, Keluarga Novi, Keluarga Yunto, terimakasih selama ini telah menjadi keluarga yang menyayangi penulis dengan sepenuh hati. Walaupun tidak memiliki hubungan darah namun jasa dan ilmu dari kalian begitu berharga di hidup penulis.
- ❖ Keluarga besar LPK Aishiro Gakuen yang telah mengajari banyak hal kepada penulis. Terimakasih atas masa-masa magang yang berharga, mengajar sebagai guru para *kenshuusei*, menerjemahkan MoU, dan lain-lain merupakan pengalaman berharga bagi penulis.

- ❖ Seluruh responden yang membantu penelitian penulis, yaitu Taiki Bessho *San* yang membantu mengoreksi *youshi*. Serta Vanya *Sensei*, Ayu Djomi yang telah menjadi membantu penulis dalam penerjemahan *manga*.
- ❖ Warga kost melati 2 yang selalu setia menemani penulis baik suka maupun duka. Untuk Kiki yang selalu bersedia dipinjami *printernya*. Pak Sahid yang selalu setia tidak menutup gerbang tiap penulis pulang terlalu larut.
- ❖ Para sahabat Salma Must, Afni, Silvia dan Ghina. Terimakasih karena selalu jadi yang selalu ada, mendukung dan menyemangati penulis. Jasa dan ilmu kalian akan selalu dikenang penulis sepanjang masa.
- ❖ Teman-teman pejuang skripsi satu bimbingan Zaki *Sensei*, baik itu *Sensei* sebagai pembimbing tunggal, pembimbing pertama, ataupun pembimbing kedua, untuk Rima, Novi, Isti, Marisa, Ariyani, dkk. Terimakasih atas perjuangannya selama ini. Skripsi itu bagai samudra yang memisahkan antar pulau. Kita harus berani untuk mengarunginya kalau ingin sampai ke pulau tujuan. Walaupun samudra tak selalu tenang, tapi percayalah kawan, pelaut yang hebat tak akan hari dari laut yang tenang. Berjuanglah sampai tujuanmu. Demi masa depan yang lebih baik.
- ❖ Seluruh pejuang skripsi lainnya, terutama teman-teman satu angkatan Sastra Jepang FIB Undip, jangan patah semangat dan terus berjuang. Semoga kita semua sukses bersama.
- ❖ Serta terakhir untuk semua orang yang telah memberikan dukungan dan kebaikan kepada penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu. Terimakasih penulis ucapkan dari dalam hati sebesar-sebesar.

## PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan kuasa-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Humaniora di Universitas Diponegoro. Judul skripsi ini adalah “Representasi Sosok Pahlawan Dalam Tokoh Utama *Manga Boku Dake Ga Inai Machi Karya Sanbe Kei*”. Tanpa bantuan dan dukungan berbagai pihak tidak mungkin skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ucapkan terima-kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, Dr. Redyanto Noor, M.Hum;
2. Ketua Program Studi S1 Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, Elizabeth Ika Hesti A.N.R., S.S, M.Hum;
3. Zaki Ainul Fadli, S.S, M. Hum selaku dosen pembimbing untuk program S1 Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas kesabaran, arahan, bimbingan, saran, bantuan, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis. Jasa dan kebaikan *sensei* akan selalu diingat dalam hati penulis;
4. Elizabeth Ika Hesti A.N.R., S.S, M.Hum selaku dosen wali. Terimakasih atas bimbingan, arahan, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama masa studi;

5. Seluruh dosen, staf dan karyawan program studi S1 Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Jasa dan kebaikan *sensei* akan selalu dalam hati penulis;
6. Seluruh responden penulis, terimakasih atas bimbingannya selama ini sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian dengan tepat waktu;
7. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Ibu, terimakasih atas cinta, semangat dan dukungan yang telah diberikan tanpa henti;
8. Para sahabat, kakak dan adik, terimakasih atas bantuan, dukungan, saran dan nasehatnya selama ini, serta teman-teman terkasih satu angkatan yang berjuang bersama dan saling mendukung.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kelemahan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan di waktu yang akan datang.

Semarang, Agustus 2017

Rika Aprilia Kurniasang

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan.....	1
1.1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.3 Ruang Lingkup.....	5

1.4 Metode Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Kerangka Teori.....	13
2.2.1 Teori Struktural.....	13
2.2.1.1 Tema.....	14
2.2.1.2 Tokoh dan Penokohan.....	16
2.2.1.3 Latar.....	19
2.2.1.4 Alur.....	20
2.2.1.5 Sudut Pandang.....	22
2.2.1.6 Amanat.....	23
2.2.2 Teori <i>Hero's Journey</i> Joseph Campbell.....	23
<b>BAB 3 REPRESENTASI PAHLAWAN DALAM TOKOH UTAMA MANGA BOKU DAKE GA INAI MACHI.....</b>	<b>31</b>
3.1 Analisis Struktural .....	31
3.1.1 Tema.....	31
3.1.2 Latar.....	32

3.1.2.1 Latar Tempat.....	32
3.1.2.2 Latar Waktu.....	35
3.1.2.3 Latar Sosial.....	36
3.1.3 Tokoh dan Penokohan.....	39
3.1.3.1 Tokoh Utama.....	39
3.1.3.2 Tokoh Sampingan.....	42
3.1.4 Alur.....	48
3.1.5 Sudut Pandang.....	53
3.1.6 Amanat.....	53
3.2 Pola Perjalanan Pahlawan Fujinuma Satoru.....	54
3.2.1 <i>Call to Adventure</i> .....	55
3.2.2 <i>Refusal of the Call</i> .....	56
3.2.3 <i>Supernatural Aid</i> .....	57
3.2.4 <i>The Crossing the First Threshold</i> .....	59
3.2.5 <i>The Belly of the Whale</i> .....	60
3.2.6 <i>The Magic Flight</i> .....	62
3.2.7 <i>The Road of Trials</i> .....	63
3.2.8 <i>Woman as Temptress</i> .....	65
3.2.9 <i>The Meeting with the Goddess</i> .....	67
3.2.10 <i>Atonement with the Father</i> .....	68
3.2.11 <i>Apotheosis</i> .....	71

3.2.12 <i>The Ultimate Boon</i> .....	73
3.2.13 <i>Rescue from Without</i> .....	74
3.2.14 <i>Refusal of the Return</i> .....	76
3.2.15 <i>The Crossing of the Return Threshold</i> .....	77
3.2.16 <i>Master of Two Worlds</i> .....	79
3.2.17 <i>Freedom to Live</i> .....	80
<b>BAB 4 PENUTUP</b> .....	<b>82</b>
4.1 Simpulán.....	82
4.2 Sarán.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
YOUSHI.....	87
LAMPIRAN	

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Perjalanan Pahlawan Joseph Campbell.....	28
Bagan 2. Bagan Perjalanan Pahlawan Christopher Vorgel.....	29
Bagan 3. Skema Alur Cerita.....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Setiap bab ada keterangan waktunya.....	35
Gambar 3.2. Sachiko bekerja di perusahaan konstruksi.....	37
Gambar 3.3 Yashiro menjadi guru .....	38
Gambar 3.4 Sachiko ditusuk pelaku.....	50
Gambar 3.5. Sachiko, Ibu Satoru, dibunuh.....	55
Gambar 3.6. Satoru mengalami revival hanya ke satu menit sebelumnya.....	56
Gambar 3.7. Akemi yang berniat memukul kayo dihentikan oleh Sachiko.....	58
Gambar 3. 8. Satoru mencoba mendorong Akemi dan memecahkan jendela.....	66
Gambar 3.9 Memanggil Satoru pahlawan , pulang bergandengan tangan.....	68
Gambar 3.10. Satoru dewasa yang koma selama 15 tahun.....	72
Gambar 3.11. Satoru mengucapkan selamat tinggal pada Airi.....	76
Gambar 3.12. Satoru menghadapi Yashiro untuk terakhir kalinya.....	78

Gambar 3.15. Menjadi komikus..... 81

Gambar 3. 15. Bertemu dengan Airi.....81

#### DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahap perjalanan pahlawan dengan unsur alur cerita..... 30

## INTISARI

Kurniasang, Rika Aprilia. “Representasi Teori Hero’s Journey Dalam Manga Boku Dake Ga Inai Machi Karya Sanbe Kei”. Skripsi, Sastra Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing Zaki Ainul Fadli, M.Hum.

Sejak teori *Hero’s Journey* milik Joseph Campbell dipublikasikan, perjalanan hidup tokoh sebagai pahlawan di berbagai karya sastra banyak dipelajari oleh para peneliti. Begitu pula yang terdapat dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi* karya Sanbe kei yang mengisahkan perjalanan hidup Fujinuma Satoru sebagai pahlawan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana diri Satoru bisa dianggap sebagai pahlawan melalui tahapan perjalanan hidupnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan kajian kepustakaan. Teori yang digunakan untuk analisis adalah teori struktural dan teori kepahlawanan. Teori struktural digunakan untuk menganalisis unsur-unsur pembangun novel, yaitu unsur intrinsik. Sedangkan teori kepahlawanan digunakan untuk menganalisis representasi pahlawan dalam diri tokoh utama *manga Boku Dake Ga Inai Machi*.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Fujinuma Satoru, selaku tokoh utama, adalah seorang pahlawan, dilihat dari perjalanan hidupnya yang sesuai dengan pola tahapan perjalanan pahlawan yang ada dalam teori Joseph Campbell. Terdapat sedikit perbedaan urutan antara pola yang ada di dalam *manga* dengan beberapa pola *Hero’s Journey*, yaitu fase *Return* di mana tahap *The Magic Flight* terjadi lebih awal daripada fase *Initiation*. Namun hal tersebut bukan merupakan perbedaan vital yang bisa mengubah sosok kepahlawanan Fujinuma Satoru.

Dapat disimpulkan bahwa Satoru adalah seorang pahlawan, telah dibuktikan melalui analisis tahapan perjalanan hidupnya dengan menggunakan teori *Hero’s Journey*. Dari penelitian ini, juga dapat dilihat bahwa teori *Hero’s Journey* yang selama ini biasanya hanya dipakai untuk menganalisis cerita fantasi (klasik?) dan legenda, dapat pula diigunakan untuk menganalisis karya sastra modern dengan sedikit modifikasi.

Kata kunci : *Hero’s Journey*, pahlawan, manga, Joseph Campbell, Sanbe Kei

## ABSTRACT

Kurniasang, Rika Aprilia. "Representation of The Hero's Journey Theory in *Manga Boku Dake Ga Inai Machi*" by Sanbe Kei, Thesis, Japanese Literature, Diponegoro University, Semarang. Supervisor Zaki Ainul Fadli, M.Hum.

Ever since Joseph Campbell's theory of Hero's Journey is published, the life journey of heroes in many literary works has long been studied by many researchers. Likewise, this research would study *Boku Dake Ga Inai Machi*, a comic by Sanbe Kei that told the story about its main character, Fujinuma Satoru, as a hero. The purpose of this research is to analyze how far Satoru can be depicted as hero through his life using hero's journey pattern.

The method used in this research is descriptive-qualitative method and literature study. It's analyzed with structural and heroism theory. The structural theory used to analyze the elements that constructed the story, that is the intrinsic. Meanwhile the heroism theory is used to analyze the representation of the main character as a hero in *manga Boku Dake Ga Inai Machi*.

Based on the research, the writer found that Fujinuma Satoru's life story as a hero, is connected with the theory of Hero's Journey. From there the writer can conclude that Satoru is a hero. There are few differences that has been found within the story's sequences and the Hero's Journey pattern. For example, the Return phase where The Magic Flight happens is earlier in the story, than the Initiation phase. However that is not a significant point to change Satoru's Heroism.

The conclusion of this research is that Satoru can be depicted as a hero based of his life journey that followed the theory of Hero's Journey pattern. Lastly, the Hero's Journey theory is usually used to analyze fantasy story and legend, but as this research has tested, it can be used to analyze modern literature as well with a little modification to it.

Keywords: Hero's Journey, hero, *manga*, Joseph Campbell, Sanbe Kei

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang dan Permasalahan**

##### **1.1.1. Latar Belakang**

Representasi dimaknai sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau memproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Marcel 2010:20). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:744) Representasi adalah perbuatan mewakili, keadaan diwakili, apa yang diwakili; perwakilan. Dalam karya sastra seorang pengarang tidak hanya menuturkan sebuah cerita, namun ada maksud lain yang hendak disampaikan kepada pembaca. Diantaranya terdapat unsur pendidikan, moral, kemanusiaan serta berbagi pengalaman. Hal-hal tersebut bisa dimaknai lewat penggambaran kembali peristiwa yang terjadi dalam karya sastra tersebut.

Representasi juga merupakan bagian yang penting dalam proses di mana sebuah arti dibentuk dan dibenturkan dengan budaya. Hal ini meliputi penggunaan bahasa, tanda–tanda, dan gambar yang mewakili untuk merepresentasikan suatu hal (Hall, 2002: 15). Representasi bisa hadir berupa bentuk ucapan, tulisan, dan di dalam sebuah media audio-visual. Bahasa sendiri merupakan medium perantara dalam memaknai sesuatu hal di dunia, memproduksi serta mengubah makna. Dalam tataran ini bahasa beroperasi sebagai sistem representasi. Terdapat 3 pendekatan

dalam representasi yaitu *Reflective, Intentional, Constructionis*. "Things don't mean: we construct meaning, using representational system-concept and sign." (Hall, 2003: 25). Sesuatu yang tidak berarti kami membangun maksud, menggunakan representasi sistem konsep dan tanda. Setiap orang memiliki pendapat yang berbeda akan definisi pahlawan dan faktor-faktor apa saja, termasuk sifat-sifat individu, yang bisa disebut pahlawan. Menurut Andrew Bernstein, sosok pahlawan adalah individu yang didukung oleh nilai-nilai moral tinggi dan kemampuan superior dalam mencapai tujuannya untuk mengalahkan musuh yang kuat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan definisi pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani. Sedangkan kepahlawanan adalah perihal sifat pahlawan (seperti keberanian, keperkasaan, kerelaan berkorban, dan kekesatriaan).

*Manga* ( baca: man-ga, atau ma-ng-ga) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang; diluar Jepang kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. *Mangaka* (baca: man-ga-ka, atau ma-ng-ga-ka) adalah profesi orang yang menggambar *manga*. Berbeda dengan komik Amerika, *manga* biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan arah tulisan kanji Jepang.

Majalah-majalah *manga* di Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul komik yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah itu (satu *chapter*/bab). Majalah-majalah tersebut sendiri biasanya mempunyai tebal berkisar antara 200 hingga 850 halaman. Setelah beberapa lama, cerita-cerita dari majalah itu akan dikumpulkan dan dicetak dalam bentuk buku berukuran biasa, yang disebut *tankōbon* (atau kadang dikenal sebagai istilah volume). Dari bentuk *tankōbon* inilah

*manga* biasanya diterjemahkan ke dalam bahasa-bahasa lain di negara-negara lain seperti Indonesia.

*Manga Boku Dake Ga Inai Machi* merupakan karya Kei Sanbe dan masuk dalam kategori *manga seinen* (untuk umur 21 tahun ke atas). *Manga* ini sudah tamat dengan total 44 chapter dalam 9 buku pada bulan Februari 2016 sedangkan animenya mulai tayang sebagai anime musim dingin di Jepang pada tanggal 7 Januari 2016 dan berakhir di episode ke 12. *Manga* ini mengisahkan mengenai tokoh bernama Fujinuma Satoru<sup>1</sup>, pria berumur 29 tahun yang menjalani kehidupannya yang biasa sebagai pegawai restoran pizza tetapi memiliki kemampuan supranatural yaitu bisa kembali ke masa lalu. Dia mengalami pengalaman pahit sewaktu kecil karena tak bisa menyelamatkan 2 teman sekelasnya yang menjadi korban pembunuhan dan itu berimbas ke masa sekarang ketika dia menemukan ibunya terbunuh. Tiba-tiba dia terlempar kembali ke 18 tahun yang lalu sewaktu dia masih SD, seolah-olah diberi kesempatan untuk memperbaiki kehidupannya. Kali ini ia bertekad untuk menolong teman-temannya untuk mencegah tragedi di masa depan.

Jalan cerita *manga* ini tidak hanya berada di masa lalu saja, tetapi Satoru kembali terlempar ke masa kini karena telah gagal dalam usaha pertamanya menyelamatkan temannya. Berkat pertolongan dan dukungan dari rekan kerjanya yang bernama Airi, Satoru berhasil menemukan kembali semangatnya untuk menyelamatkan temannya, tetapi ada resiko besar. Ketika Satoru kembali dan berhasil menyelamatkan temannya maka dia tidak akan pernah bertemu lagi dengan Airi di masa depan yang telah dia ubah.

<sup>1</sup> Nama Jepang modern diawali dengan nama keluarga atau marga dan diikuti dengan nama kecil. Tidak ada nama tengah di Jepang (Example Names' Continue to Evolve beyond Yamada Tarō. *Excite Bit*). Excite News. 27 februari 2012. Diakses tanggal 26 Agustus 2017.)

*Manga Boku Dake Ga Inai Machi* memiliki cerita yang unik karena memadukan unsur supranatural yaitu *Time Leap* (melompati waktu) dan unsur realistis yang mirip dengan cerita detektif. Meski cerita terlihat berat dan kelam, namun terlihat kehangatan interaksi dan percakapan dalam hubungan antar tokoh yang membantu sang tokoh utama. Satoru dalam perjalanan untuk menjadi pahlawan disertai kekhawatiran akan terjadinya efek kupu-kupu (perubahan kecil yang terjadi dimasa ini bisa berakibat besar di masa yang akan datang) buruk menjadi sesuatu yang menarik untuk diteliti.

Penulis mengkaji *manga* ini dengan cara meneliti unsur intrinsik, serta pendekatan dengan menggunakan *Hero's Journey* milik Joseph Campbell. Melalui *Hero's Journey* milik Joseph Campbell penggambaran oleh pengarang dimana alur kisah Satoru dalam *manga* memiliki persamaan dengan Teori Kepahlawanan Joseph Campbell. Maka dari itulah dipilih penelitian ini dengan Judul “Representasi Teori Hero's Journey Dalam Manga Boku Dake Ga Inai Machi Karya Sanbe Kei”.

### **1.1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana struktur yang membangun cerita *manga Boku Dake Ga Inai Machi*?
2. Bagaimana cara sosok pahlawan dalam diri Fujinuma Satoru direpresentasikan lewat tahapan kisah perjalanan pahlawan *Hero's Journey* milik Joseph Campbell?

## 1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Menjelaskan struktur yang membangun cerita melalui unsur intrinsik, yakni tema, tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, latar, dan amanat.
2. Menjelaskan pola-pola kepahlawanan yang dilalui Fujinuma Satoru lewat alur cerita dan hubungan Satoru dengan tokoh-tokoh lain yang sesuai dengan konsep perjalanan pahlawan dengan teori *Hero's Journey* milik Joseph Campbell.

## 1.3 Ruang Lingkup

Objek material penelitian hanya tertuju pada *manga Boku Dake Ga Inai Machi* karya Sanbe Kei dengan total 44 chapter dalam 8 volume. Objek formal penelitian ini adalah teori kepahlawanan. Teori kepahlawanan yang dipakai adalah *Hero's Journey* milik Joseph Campbell yang terdapat dalam bukunya yang berjudul *The Hero With Thousand Faces* . Teori tersebut mengemukakan bahwa seorang pahlawan harus melewati 17 tahapan perjalanan dalam hidupnya untuk membuatnya berkembang, mengalahkan tokoh jahat, dan akhirnya menjadikan dia seorang pahlawan. Sisi kepahlawanan Satoru akan dilihat lewat teori *Hero's Journey*.

## 1.4 Metode Penelitian

Suatu penelitian atau analisis membutuhkan suatu metode tertentu untuk mengupas objek yang akan diteliti. Tanpa metode suatu penelitian akan sulit dilakukan dan tidak memiliki acuan. Metode untuk penelitian sastra adalah cara yang dipilih dengan mempertimbangkan bentuk, isi, dan sifat sastra sebagai objek kajian (Endraswara, 2008:8).

Metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menganalisis representasi sosok pahlawan dalam tokoh utama *manga* *Boku Dake Ga Inai Machi* adalah metode struktural dengan teori *Hero's Journey* atau Perjalanan Pahlawan milik Joseph Campbell. Metode struktural digunakan sebagai pijakan untuk mengungkap unsur intrinsik *manga* dan teori Perjalanan Pahlawan digunakan untuk menguraikan pola-pola pahlawan dalam perjalanan hidupnya tokoh utama.

### 1.4.1 Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data primer dari *manga* *Boku Dake Ga Inai Machi* jilid 1-8 dengan total didalamnya terdapat 44 bab. Sedangkan data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari sumber lain. Adapun data sekunder penelitian ini meliputi buku *The Hero With Thousand Faces* milik Joseph Campbell, buku-buku struktural, metodologi, teori sastra, serta jurnal-jurnal diinternet terkait dengan metode dan teori yang digunakan untuk penelitian. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah studi pustaka dan dokumen. Penelusuran dan

perolehan data yang diperlukan dicari melalui data yang tersedia lalu dilihat (dibaca), dicatat, dan lalu diklasifikasikan untuk dianalisis.

#### 1.4.2 Analisis Data

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif . Metode kualitatif adalah metode analisis data yang bertolak pada kedalaman interpretasi data. Chatman (1980:115) menyebutkan sudut pandang sebagai sesuatu yang sulit untuk dijelaskan. Analisis dilakukan dengan memaparkan alur dan mengklasifikasikan kronologi alur menjadi tahapan-tahapan sesuai teori *Hero's Journey*.

Dari hasil penguraian struktur alur tersebut, lalu dengan menggunakan teori yang relevan dalam penelitian ini, yaitu *Hero's Journey* Joseph Campbell, maka akan bisa dipaparkan sosok pahlawan dalam diri Fujinuma Satoru. Alur tersebut menjadi dasar untuk mengetahui perubahan kepribadian Satoru dan relasinya dengan tokoh lain yang mampu membuktikan kepahlawanannya.

#### 1.4.3 Penyajian Data

Dalam penyajian data peneliti menyajikan data secara deskriptif. Data yang telah dianalisis dituliskan secara jelas dan singkat untuk memudahkan dalam memahami masalah-masalah yang diteliti baik secara keseluruhan maupun bagian demi bagian. Data yang bertumpuk akan sulit untuk dipahami, oleh karena untuk dapat melihat bagian demi bagian secara teliti dalam penelitian diusahakan membuat uraian sebagai penjelasan. Tahapan perjalanan Satoru yang sesuai dengan

ketujuhbelas tahapan perjalanan pahlawan akan dipaparkan keseluruhannya, didukung dengan bukti-bukti berupa gambar dan dialog dalam *manga*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pemikiran dalam bidang pengembangan teori sastra, khususnya teori yang belum dikenal luas seperti teori pahlawan, dalam menganalisis sebuah karya sastra komik atau *manga* melalui analisis isi.

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai dinamika perkembangan kepribadian dalam kehidupan manusia, serta hubungan antar manusia dalam lingkungan sosial, yang nantinya dapat diaplikasikan untuk mengenali kepribadian diri sendiri maupun orang lain ataupun menjadi sarana untuk introspeksi diri.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini tersusun dari sistematika sebagai berikut.

BAB I, Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab ini memberikan gambaran secara umum tentang penelitian.

BAB 2, Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Dalam bab ini berisi penelitian sebelumnya dan teori struktural serta teori *Hero's Journey* yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB 3, Pembahasan. Dalam analisis ini dibahas tentang penelitian yang peneliti lakukan, yaitu analisis kepahlawanan tokoh Fujinuma Satoru dan pola tahapan perjalanan pahlawannya.

BAB 4 Penutup yang terdiri dari simpulan dan saran, serta diikuti oleh daftar pustaka.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Subbab ini berisi tinjauan pustaka yang sejenis dengan penelitian penulis dan landasan teori yang penulis gunakan untuk menganalisis struktur cerita dan representasi sosok pahlawan tokoh utama dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi*.

Berdasarkan hasil tinjauan penulis, telah diketahui bahwa penelitian yang memakai *manga Boku Dake Ga Inai Machi* sebagai objek material belum pernah dilakukan sebelumnya karena *manga* ini termasuk baru dan tamat di jilid kedelapan pada bulan maret 2016. Penelitian yang memakai teori Hero's Journey milik Joseph Campbell pernah dilakukan di beberapa universitas lain, namun dari Universitas Diponegoro belum ada yang memakai teori ini karena teori ini sendiri belum diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Beberapa diantara penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Ryka Hayuu, alumnus Universitas Andalas, dalam skripsinya yakni "The Hero Journey In Charles Dickens's Oliver Twist", menganalisis tahap-tahap perjalanan seorang pahlawan dalam novel *Oliver Twist* karya Charles Dickens. Ryka menggambarkan pola-pola kepahlawanan yang dilalui *Oliver Twist* sebagai tokoh utama untuk mencari identitas dirinya, kebebasan hidup, dan tempat yang layak untuknya. Untuk menganalisa pola-pola kepahlawanan tersebut digunakan teori yang dikemukakan Joseph Campbell dimana seorang pahlawan harus

melewati 3 tahapan besar untuk mencapai tujuannya dan menjadikannya seorang pahlawan. Setelah melewati tahap-tahap tersebut Oliver menjadi lebih baik dan berpikir dewasa dalam memecahkan suatu masalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif.

Tinjauan pustaka yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Khanafi, alumnus Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2016 dalam skripsinya yang berjudul “Joseph Campbell’s Monomyth As Presented In Spiderman Film”. Sesuai judul tersebut teori yang dipakai adalah teori Hero’s Journey milik Joseph Campbell yang berisi monomyth-monomyth dengan metode penelitian adalah kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian ini dilatarbelakangi ketertarikan Rahmad Khanafi akan teori Joseph Campbell yang menggunakan banyak symbol mitos-mitos untuk bisa diterapkan pada karya modern seperti film Spiderman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan relevansi dari tahap-tahap perjalanan yang ada dalam teori Joseph Campbell dengan cerita modern yang tanpa disadari oleh pengemuka teori bahwa Hero’s Journey memiliki banyak kesamaan dan bisa diterapkan bahkan dalam karya sastra modern. Dari penelitian ini diketahui bahwa film Spiderman memiliki alur kesamaan dengan tahap perjalanan yang ada dalam teori Hero’s Journey. Ada beberapa bagian fase dari film yang dalam tahap perjalanan pahlawan, diubah urutannya, yaitu dalam fase “Refusal to Call” diubah menjadi “The Belly of The Whale”. Beberapa perubahan itu terjadi disesuaikan dengan plot cerita dan karena film Spiderman direncanakan memiliki sekuel yang lebih memuat fase ketiga yaitu “Refusal to Return”.

Arketipe Pahlawan milik Jung lebih banyak dipakai dalam penelitian sastra daripada Hero's Journey milik Joseph Campbell. Dari kedua teori tersebut, definisi pahlawan dapat dipaparkan dengan lebih detail dari perkembangan karakter si pahlawan lewat perjalanan hidupnya. Olivia Syafitri alumnus tahun 2013 dari Universitas Indonesia dalam skripsinya yang berjudul "Arktipe Pahlawan Carl Gustav Jung Dalam Novel Demian : Die Geschichte Von Emil Sinclair Jugend" menjelaskan perkembangan karakter tokoh utama lewat dinamika perjalanan hidupnya dan interaksi hubungan tokoh utama dengan tokoh-tokoh lain di dalam novel. Sesuai dengan judul, teori yang digunakan adalah teori milik Carl Gustav Jung yakni Arktipe Pahlawan, namun Olivia menggunakan teori *Hero's Journey* milik Joseph Campbell. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan analisis deskriptif.

Penggunaan teori *Hero's Journey* milik Joseph Campbell belum pernah digunakan dalam penulisan skripsi dan karya ilmiah di Universitas Diponegoro khususnya di Fakultas Ilmu Budaya. Penulis ingin mengangkat *manga Boku Dake Ga Inai Machi* dengan menggunakan pendekatan struktural.

## 2.2 Kerangka Teori

### 2.2.1 Teori Struktural

Strukturalisme dalam sastra berkembang melalui tradisi formalisme. Artinya hasil-hasil yang dicapai melalui tradisi formalis sebagian besar dilanjutkan dengan strukturalis (Teeuw, 1988:131). Menurut Abrams sebuah karya sastra, fiksi, atau puisi adalah sebuah totalitas yang dibangun secara koherensif oleh berbagai unsur pembangunnya. Strukturnya bisa diartikan sebagai susunan, penegasan, dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah. Hill lewat Pradopo menyatakan bahwa karya sastra merupakan struktur yang kompleks, maka diperlukan analisis penguraian terhadap unsur-unsurnya (1995:93). Penafsiran karya sastra bertujuan untuk memperjelas artinya. Selain itu, analisis sastra dilakukan untuk memahami makna karya sastra sedalam-dalamnya. Penelitian sastra berfungsi baik untuk kepentingan sastra itu sendiri dan di luar lingkup sastra. Kepentingan bagi sastra meliputi meningkatkan kualitas cipta sastra. Kepentingan di luar sastra berkaitan dengan aspek-aspek di luar sastra seperti mempengaruhi agama, filsafat, moran, dan sebagainya dikarenakan kandungan sastra sebagai dokumen zaman. Sehingga penelitian sastra memiliki nilai pragmatic yang bermanfaat bagi ilmu lain yang relevan (Endraswara, 2008:10-11).

Struktur cerita rekaan terdiri atas dua unsur pembangun, yaitu unsur intrinsik (*intrinsic*) dan unsur ekstrinsik (*extrinsic*). Unsur intrinsik (*intrinsic*) dalam sebuah cerita rekaan terbagi atas peristiwa, plot/alur, tokoh dan penokohan,

latar/*setting*, sudut pandang/*point of view*, dan lain-lain yang semuanya tentu saja juga bersifat imajiner (Nurgiyantoro, 1998:4).

Unsur intrinsik adalah unsur yang menyusun karya sastra itu sendiri tanpa mempedulikan pengaruh dan faktor dari luar karya sastra (Nurgiyantoro, 2007:28). Penulis akan membahas tokoh dan penokohan, latar dan pelataran, tema dan amanat dan pengaluran, untuk menganalisis struktur manga *Boku Dake Ga Inai Machi* karena menurut Nurgiyantoro (2007:36) struktur karya sastra mengarah pada hubungan antar unsur (intrinsik) yang bersifat timbal balik, saling menentukan, saling mempengaruhi, yang secara bersama membangun kesatuan yang utuh. Kepaduan antar berbagai unsur intrinsic inilah yang membuat sebuah karya sastra berwujud. Unsur intrinsic bila dibandingkan dengan unsur ekstrinsik, dijumpai dalam karya sastra yang dibaca oleh pembaca secara langsung, unsur tersebut seperti plot, tokoh, latar, gaya bahasa, tema, konflik, dan lain-lain. Menurut Esten (2013:25) Unsur intrinsic suatu karya fiksi disebut juga unsur cerita rekaan yang meliputi alur, penokohan, latar, pusat pengisahan, dan gaya bahasa.

Sumardjo (1984:54) mengemukakan unsur-unsur fiksi meliputi tujuh hal yakni plot, karakter, tema, *setting*, suasana cerita, dan sudut pandang.

Berikut uraian mengenai unsur-unsur intrinsic dalam karya sastra, meliputi tema, tokoh dan penokohan, latar, alur dan pengaluran, sudut pandang, dan amanat.

### **2.2.1.1 Tema**

Setiap karya sastra selalu mengandung tema yang mengemukakan gagasan dasar umum yang telah ditentukan sebelumnya oleh pengarang yang dan

dipergunakan untuk mengembangkan cerita (Nurgiyantoro, 2007:82-84). Mengungkap tema suatu karya sastra tidaklah mudah karena harus dipahami dan ditafsirkan melalui cerita dan unsur pembangun cerita. Dari seluruh komponen karya sastra, meninjau tema adalah hal pertama yang harus dilakukan dan kemudian dilanjutkan dengan komponen-komponen cerita yang lain (Semi, 1990:85-86). Tema merupakan hal pokok yang menjadi sentral dari komponen karya sastra dimana tema selalu terkait dan dijadikan acuan komponen karya sastra yang lain. Mencari tema dapat melalui dua cara, yang pertama adalah mencari makna dalam hal-hal yang diungkap atau dibahas yang merupakan garis besar dalam suatu karya sastra yang dismapikan secara tersirat. Kedua, memilih makna yang paling banyak dalam cerita dan dibahas secara nyata dan tersurat atau eksplisit.

Secara garis besar, Kennedy yang dikutip oleh Harjito (2007:3) memberi pertimbangan dalam menetapkan tema sebuah cerita. Pertama, di dalam alur cerita, dalam alur cerita karakter tokoh dapat berubah karena tema. Kedua, objek yang jarang, karakter misterius, jenis-jenis binatang biasanya mewakili symbol atau gambaran tertentu, nama-nama yang sering diulang, nyanyian atau apa saja yang seringkali merupakan isyarat untuk menangkap tema. Berbagai kemungkinan sebuah tema dalam karya sastra bisa lebih dari satu membuat menentukan sebuah tema menjadi kesulitan tersendiri dimana tema mayor tersembunyi diantara tema minor. Penafsiran terhadap tema-tema tersebut harus dilakukan berdasarkan fakta-fakta yang ada secara keseluruhan membangun cerita tersebut. Tema digolongkan menjadi beberapa kategori berbeda tergantung dari segi penggolongan yang diambil. Nurgiyantoro mengkategorikan tema berdasarkan tiga sudut pandang.

1. Tema tradisional dan tema nontradisional

Tema tradisional adalah tema yang sangat umum ditemui dan digunakan dalam karya sastra. Tema ini terpangkal pada pola lama yang itu-itu saja, dan sudah ada sejak cerita dan karya sastra zaman dulu.

2. Tingkatan tema menurut Shipley

Shipley sebagaimana dikutip dari Nurgiyantoro, membagi tema ke dalam lima tingkatan berdasarkan tingkatan pengalaman jiwa yang disusun dari yang rendah ke tingkat yang tinggi. (1) tema tingkat fisik yang lebih mengutamakan mobilitas, (2) tema tingkat organic yang memperlakukan seksualitas, (3) tema tingkat social, (4) tema tingkat egoik, (5) tema tingkat *divine* yang mempersoalkan manusia dengan Tuhannya, masalah religious atau pandangan hidup.

3. Tema utama dan tema minor

Tema mayor adalah makna pokok cerita yang menjadi dasar atau gagasan dasar umum karya sastra tersebut, atau bisa juga disebut tema yang paling utama. Sedangkan tema minor adalah makna yang ditemukan pada bagian dari suatu cerita atau disebut juga tema sebagian.

### **2.2.1.2 Tokoh dan Penokohan**

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita yang diekspresikan dalam ucapan dilakukan dengan tindakan (Aminuddin, 2009:79). Penelitian secara tradisional pada umumnya menganalisis tokoh-tokoh sebagai unsur cerita, sehingga tokoh-

tokoh tampak sebagai bentuk individu, sebagai *person*. Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku itu (Aminuddin, 2009:79). Setiap tokoh dalam cerita memiliki watak yang berbeda satu sama lain. Luxemburg mengemukakan kepribadian dan watak tokoh dapat diketahui secara eksplisit dan implisit. Eksplisit jika watak tokoh dilukiskan dengan komentar pelaku lain, dan implisit jika lewat perbuatan dan ucapan tokoh itu sendiri (1984:171).

Dilihat dari peranan dan keterlibatan dalam cerita, tokoh dapat dibedakan atas tiga macam yaitu tokoh primer (utama), tokoh sekunder (bawahan), tokoh komplementer (pelengkap) (Aminudin, 1984:85-87). Tokoh utama adalah tokoh yang memiliki peranan penting dalam cerita. Cerita yang ada dalam karya sastra biasanya menceritakan tentang kehidupan atau pengalaman yang dijalani oleh sang tokoh utama. Tokoh sekunder adalah tokoh yang selalu ada dan menemani tokoh utama dalam sebuah cerita. Tokoh komplementer adalah tokoh tambahan yang jarang muncul dan biasanya keterlibatannya dalam suatu cerita tidak menimbulkan pengaruh yang besar. Keterlibatan dan peranan tokoh dalam cerita menjadi factor penting untuk menentukan seberapa penting tokoh tersebut. Langkah yang dapat diambil untuk menentukan tokoh utama menurut Esten dalam buku Agus Nuryatin, pertama adalah melihat tema lalu mencari tokoh mana yang paling banyak terlibat dengan tema tersebut. Kedua, mencari tokoh mana yang paling banyak berhubungan dengan tokoh-tokoh. Ketiga, mencari tokoh mana yang memiliki paling banyak *screen time* (waktu tampil). Tokoh yang paling banyak memenuhi persyaratan tersebut adalah tokoh utama. Dilihat dari perkembangan plot, tokoh dibedakan menjadi tokoh dinamis (*round character*) dan tokoh statis (*flat*

*character*). Tokoh statis adalah tokoh yang kepribadiannya berkembang sedangkan tokoh statis adalah tokoh yang memiliki kepribadian tetap dan tidak berubah sepanjang cerita (Aminuddin, 1984:91-92). Jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh protagonist dan antagonis. Tokoh protagonist adalah tokoh yang dikagumi pembaca dan yang mendapat simpati paling banyak dari pembaca, tokoh protagonist biasanya menjadi symbol norma-norma dan nilai-nilai yang ideal bagi pembaca. Tokoh antagonis merupakan kebalikan dari protagonist, tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan konflik.

Terdapat beberapa metode yang digunakan pengarang untuk menggambarkan penokohan miliknya, yaitu metode diskursif, metode dramatis, metode kontekstual, dan metode campuran. Metode diskursif atau disebut juga metode langsung, adalah cara pengarang menuliskan watak tokoh melalui *story telling* secara langsung, tersurat, dan jelas dalam cerita. Metode dramatis menggunakan *showing* dengan pengarang membiarkan tokoh-tokohnya sendiri menggambarkan watak mereka lewat ucapan, tindakan, dan pola pikir mereka. Ada sepuluh teknik yang digunakan dalam metode dramatis atau *showing* : 1) Teknik *naming* (pemberian nama), 2) Teknik cakapan, 3) Teknik penggambaran pikiran tokoh, 4) Teknik *stream of consciousness*, 5) Teknik pelukisan perasaan tokoh, 6) Teknik pembuatan tokoh, 7) Teknik sikap tokoh, 8) Teknik pandangan tokoh satu kepada tokoh lainnya, 9) Teknik pelukisan fisik, 10) Teknik pelukisan latar.

Metode kontekstual adalah cara menyatakan watak tokoh melalui kontes verbal yang mengelilinginya. Metode campuran adalah metode yang muncul karena

dalam suatu karya fiksi jarang ditemukan kesimpulan yang hakiki lewat satu metode atau teknik saja. metode campuran ini merupakan metode yang terdiri dari metode diskursif, dramatif, dan kontekstual.

Skripsi ini, peneliti menggunakan metode campuran guna menganalisis unsur tokoh dan penokohan yang terdapat dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi*.

### **2.2.1.3 Latar (*Setting*)**

Menurut Abrams (2009:216), fiksi sebagai sebuah dunia selain membutuhkan tokoh, cerita, dan plot, juga memerlukan latar. Pengertian latar mengacu pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan social tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkrit dan jelas untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Pengadaan latar juga memudahkan pembaca untuk mengoperasikan daya imajinasinya, sehingga pembaca bisa merasakan dan menilai kebenaran, ketepatan, dan aktualisasi latar yang diceritakan sehingga lebih akrab (Aminuddin 1984:217).

Latar tempat mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam karya fiksi. Latar tempat ini didukung oleh kehidupan social masyarakat, nilai-nilai, tradisi, tingkah laku, dan suasana yang bisa mempengaruhi penokohan dan pengaluran (Nurgiyantoro, 2007:227-228).

Latar waktu mengacu pada saat peristiwa-peristiwa dalam cerita karya fiksi terjadi. Menurut Genette melalui Nurgiyantoro, latar waktu memiliki makna ganda, yaitu mengacu pada waktu penulisan cerita dan urutan waktu kejadian yang

dikisahkan (2009: 231). Melalui pemberian waktu kejadian yang jelas, akan tergambar tujuan fiksi tersebut secara jelas pula (Sayuti, 200:127).

Latar sosial melukiskan kehidupan dan perilaku social masyarakat disuatu tempat yang diceritakan dalam karya sastra. Hal tersebut dapat berupa kebiasaan hidup, tradisi dan adat, keyakinan, pola pikir, dan pandangan hidup (Semi, 1990:88).

#### **2.2.1.4 Alur (Plot)**

Aminuddin (1987:183) berpendapat bahwa alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Alur adalah jalinan peristiwa atau kejadian dalam suatu karya sastra yang urutan peristiwa atau kejadiannya dihubungkan secara sebab-akibat. Oleh sebab itu, dalam menentukan alur sebuah karya fiksi yang harus dilakukan pertama kali adalah mencari unsur terkecilnya, yaitu sekuen. Sekuen dibentuk oleh setiap bagian ujaran yang akan membentuk satuan makna. Sekuen adalah suatu cara umum, satu segmen dari teks yang membentuk semua hubungan logis dalam satu titik pusat. Dinyatakan bahwa sekuen membentuk hubungan keterkaitan dengan cerita. Terdapat tiga pembagian struktur plot secara global, yaitu awal-tengah-akhir. Nurgiyantoro (2007:153) membagi alur berdasarkan kriteria urutan waktu dan kriteria kepadatan.

Berdasarkan urutan kriteria waktu, alur dibedakan menjadi alur maju (*progresif*) dan alur mundur (*regresif*). Alur maju adalah pengutaran peristiwa dari masa kini terus bergerak maju ke depan secara kronologis. Cerita diceritakan secara

runtut dari tahap awal (penyituasian, pengenalan tokoh, kemunculan konflik), ke tengah (konflik meningkat, klimaks), lalu ke tahap akhir (penyelesaian). Alur mundur adalah pengutaran peristiwa dengan mengungkapkan masa lalu atau dengan tolehan kembali ke masa lalu. Cerita bisa dimulai dari tahap tengah atau bahkan akhir, baru kemudian tahap awal dikisahkan. Namun tidak semua cerita hanya *progresif* dan *regresif* saja, ada alur gabungan dari kedua alur tersebut yang disebut alur campuran.

Berdasarkan kepadatan, alur dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu alur erat dan longgar. Alur padat banyak terdapat di cerpen dimana tidak perlu membuat alur yang tidak perlu. Alur ini disajikan secara cepat, hubungan antar peristiwa juga erat. Antara peristiwa yang satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan. Alur longgar biasanya meliputi peristiwa demi peristiwa penting yang pergantiannya berlangsung lambat, serta hubungan antar peristiwa juga tidak erat. Biasanya terjadi dalam karya sastra fiksi dengan banyak tokoh, dan karena adanya tokoh tambahan maka timbullah alur sampingan yang memperlambat ketegangan cerita.

Alur berkaitan dengan masalah urutan penyajian cerita. Menurut Lukens dalam bukunya Nurgiyantoro (2007:68), alur merupakan urutan kejadian yang memperlihatkan tingkah laku tokoh dalam aksinya. Tahapan alur dibagi menjadi 5, yaitu pengenalan cerita, awal konflik, menuju konflik, klimaks, anti klimaks atau ending.

### 1. Pengenalan Cerita

Pada bagian ini, pengarang akan memperkenalkan tokoh utama, penataan adegan cerita dan hubungan antar tokoh yang terdapat dalam cerita yang bersangkutan.

### 2. Awal konflik

Pada bagian ini pengarang atau pembuat cerita akan memunculkan bagian-bagian dalam cerita yang dapat menimbulkan permasalahan.

### 3. Menuju konflik

Pengarang cerita akan meningkatkan permasalahan yang dialami oleh tokoh.

### 4. Konflik memuncak atau klimaks.

Pada bagian ini merupakan puncak permasalahan yang dihadapi oleh tokoh, pada bagian ini juga tokoh dalam cerita akan dihadapkan dalam penentuan akhir yang akan dialaminya, keberhasilan atau kegagalan biasanya menjadi penentuan nasib tokoh dalam cerita.

### 5. Penyelesaian atau ending.

Akhir dari cerita, pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana nasib tokoh dalam cerita tersebut apakah endingnya bahagia, buruk, ataupun menggantung.

#### **2.2.1.5 Sudut Pandang**

Istilah lain dari pusat pengisahan adalah sudut pandang. Keduanya merujuk pada istilah dalam bahasa Inggris *point of view*. Abrams dalam bukunya Agus Nuryatin menjelaskan bahwa *point of view* adalah cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar

dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Sebagian ahli sastra yang menyamakan antara istilah pusat pengisahan dan sudut pandang menyatakan bahwa keduanya sama. Istilah sudut pandang disebut juga pusat pengisahan. Bentuknya adalah campuran antara bentuk pusat pengisahan dan sudut pandang yang dideskripsikan oleh kelompok ahli sastra yang membedakan antara keduanya. Penempatan diri pengarang dalam suatu cerita dapat bermacam-macam, yaitu:

a) Pengarang sebagai tokoh utama

Sering juga posisi yang demikian disebut sudut pandang orang pertama aktif. Di sini pengarang menuturkan cerita dirinya sendiri. Biasanya kata yang digunakannya adalah "Aku" atau "Saya".

b) Pengarang sebagai tokoh bawahan

Di sini pengarang ikut melibatkan diri dalam cerita akan tetapi ia mengangkat tokoh utama. Dalam posisi yang demikian itu sering disebut sudut pandang orang pertama pasif. Kata "Aku" masuk dalam cerita tersebut, tetapi sebenarnya ia ingin menceritakan tokoh utamanya.

c) Pengarang hanya sebagai pengamat yang berada di luar cerita

Di sini pengarang menceritakan orang lain dalam segala hal. Gerak batin dan lahirnya serba diketahuinya. Itulah sebabnya dikatakan pengamat serba tahu. Apa yang dipikirkannya, yang dirasakannya, yang direncanakannya, termasuk yang akan sedang dilakukannya semua diketahuinya. Sudut pandang yang demikian ini sering disebut sudut pandang orang ketiga yang serba tahu. Kata ganti yang digunakannya adalah kata "ia".

### 2.2.1.6 Amanat

Amanat adalah pesan moral yang disampaikan pengarang melalui cerita. Moral seperti halnya tema, dilihat dari segi dikotomi bentuk karya sastra merupakan unsur isi (Nurgiyantoro, 2007:320). Amanat sering disebut juga sebagai pesan yang mendasari cerita yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca karena seorang pengarang pastinya memiliki motivasi dan tujuan dalam menuliskan karya sastra. Terdapat dua cara yang dilakukan pengarang untuk menyampaikan amanat. Pertama, amanat disampaikan secara tersurat, secara langsung disampaikan dalam cerita. Kedua, disampaikan secara tersirat, tidak lewat teks tapi lewat unsur-unsur yang ada membangun cerita. Menurut William kenny dalam bukunya Nurgiyantoro, mengatakan bahwa moral cerita biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajarna moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat ditafsirkan lewat cerita yang bersangkutan (2007:321).

### 2.2.2 Teori *The Hero's Journey* milik Joseph Campbell

Joseph Campbell mengemukakan teori *Heros' Journey* ini berdasarkan teori arktipe pahlawan Jung yang kemudian dia kembangkan menjadi tahapan perjalanan pahlawan dalam buku *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Joseph Campbell dalam *The Hero with a Thousand Faces* mendeskripsikan pola narasi sebagai berikut.

*A hero venture forth from the world of common day into a region of supernatural wonder; fabulous forces are there encounterd and a decisive victory is won; the hero comes back*

*from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man.*

“Seorang pahlawan keluar dari kehidupan sehari-hari dan berpetualang ke suatu tempat ajaib: banyak musuh yang dihadapi dan pahlawan keluar sebagai pemenang: pahlawan kembali dari petualangannya dengan membawa harta atau kekuatan yang didapatkan kepada rakyat.”(Campbell 1949: 10)

Joseph Campbell memakai istilah monomyth untuk teori yang dia kembangkan tersebut menjadi tujuh belas tahapan perjalanan yang dilalui oleh setiap pahlawan. Ketujuhbelas tahapan itu merupakan narasi dari perjalanan pahlawan yang menjadi bagian dari monomitos yang dikemukakan Joseph Campbell, seperti Sidarta Gautama, Nabi Musa, dan Yesus. Ketujuhbelas tahapan tersebut, yaitu:

#### 1. *Call to Adventure*

Panggilan awal untuk turut serta dalam petualangan, dimana terjadi suatu peristiwa yang membuat si pahlawan harus bertindak untuk menyelesaikan masalah (1949: 49).

#### 2. *Refusal of the Call*

Penolakan terhadap panggilan dikarenakan si pahlawan merasa ragu, cemas, dan takut pada situasi yang kini dihadapinya. Pada tahap ini sentimen pembaca menjadi negatif diakrenakan penolakan dari pahlawan untuk bertindak (1949: 54).

#### 3. *Supernatural Aid*

Pertemuan dengan sosok pelindung yang memberi kekuatan magis. Setelah pahlawan berhasil menghadapi segala perasaan negatif yang

merasuki dirinya, muncullah seorang bijak atau mentor yang memberi pahlawan senjata atau memberi suatu kekuatan atau pengetahuan baru, untuk menghadapi musuhnya (1949: 69).

4. *The Crossing of the Threshold*

Kesediaan menjalani petualangan. Pahlawan meninggalkan tanah kelahirannya untuk berpetualang demi mengembalikan kedamaian di tanah asalnya. Dia bersiap menghadapi sebuah dunia baru dengan aturan yang sama sekali berbeda dari tempat asalnya (1949: 77).

5. *The Belly of the Whale*

Meninggalkan tempat asalnya untuk berpetualang. Ditahap inilah pahlawan pertama kali menginjakkan kaki di dunia yang baru. Disini pahlawan akan menemui ujian ringan sebagai pembuka untuk mengetahui keadaan di dunia baru dan kesulitan yang akan dia hadapi ke depannya (1949: 84).

6. *The Road of Trials*

Menghadapi rintangan dalam perjalanan. Merupakan serangkaian ujian yang akan membentuk pahlawan untuk lebih siap menghadapi musuhnya. Disini akan terlihat perkembangan karakter dari pahlawan (1949: 89).

7. *The Meeting with the Goddess*

Pertemuan dengan wanita yang memberikan bantuan dalam petualangannya. Tahap ini merupakan representasi dari pahlawan yang bertemu dengan gadis, atau seseorang yang dia cintai yang mana bisa mempengaruhi jalan cerita (1949: 100).

#### 8. *Woman as Temptress*

Pertemuan pahlawan dengan seorang yang jahat, tidak selalu dalam sosok wanita. Sosok jahat ini membuat pahlawan kehilangan motivasinya untuk mengalahkan musuh dan beralih pada hal lain yang membuat pahlawan terlena. Joseph Campbell menyimbolkan hal ini dengan sosok wanita yang godaannya sering membuat pahlawan terlena (1949: 111).

#### 9. *Atonement with the Father*

Menghadapi sosok yang memiliki kuasa atas diri pahlawan. Joseph Campbell menggunakan sosok Ayah sebagai pengendali hidup seseorang dan memiliki kuasa atas diri anaknya karena dalam mitologi kuno, ayahlah yang memiliki kuasa terbesar. Sosok ini memiliki kekuatan yang sangat besar dan untuk itu harus dibunuh agar pahlawan bisa menyelesaikan misinya. Tahap ini menjadi sentral dan menjadi puncak dari tahapan-tahapan sebelumnya (1949: 135).

#### 10. *Apotheosis*

Pahlawan mencapai tingkatan yang lebih tinggi. Dalam mitologi kuno, hal ini terjadi dengan kematian dan hidupnya kembali pahlawan.

Dalam tahap ini pahlawan mendapat pencerahan untuk bisa melanjutkan ke tahapan berikutnya (1949: 157).

11. *The Ultimate Boon*

Pencapaian tujuan dari hasil pertarungan pahlawan yang sebelumnya. Hal ini bisa merupakan hadiah atau pencapaian yang didapat setelah pahlawan berkorban banyak demi kepentingan masyarakat (1949: 160).

12. *Refusal of the Return*

Penolakan untuk kembali ke tempat pahlawan berasal karena pahlawan sudah merasa nyaman dan terbiasa di dunia barunya, serta terlena dengan gelar pahlawan yang didapatnya di dunia baru (1949: 179).

13. *The Magic Flight*

Perjalanan kembali yang ajaib. Tahapan dimana pahlawan pergi dan muncul secara ajaib disuatu tempat (1949: 182).

14. *Rescue from Without*

Pahlawan diselamatkan oleh orang lain yang menyelamatkannya dari dunia baru yang penuh perjalanan supranatural. Hal ini juga berlaku bagi pahlawan yang tidak tahu kapan harus kembali ke kehidupannya yang dulu dan perlu bantuan temannya untuk mengingatkannya pada hal tersebut (1949: 192).

15. *The Crossing of the Return Threshold*

Perjalanan pahlawan kembali ke kehidupannya yang dulu. Pahlawan memanfaatkan kebijaksanaan dan pengetahuan yang didapat selama

perjalanan untuk dibagi kepada masyarakat luas. Tugas ini biasanya sangat sulit dilakukan (1949: 201-204).

#### 16. *Master of Two Worlds*

Pencapaian kekuatan jiwa dan raga serta harta yang didapat dari hasil perjalanan merupakan hal yang merubah dunianya. Pahlawan memiliki kekuatan yang membuatnya pantas mendapat posisi yang tinggi di masyarakat (1949: 212-213).

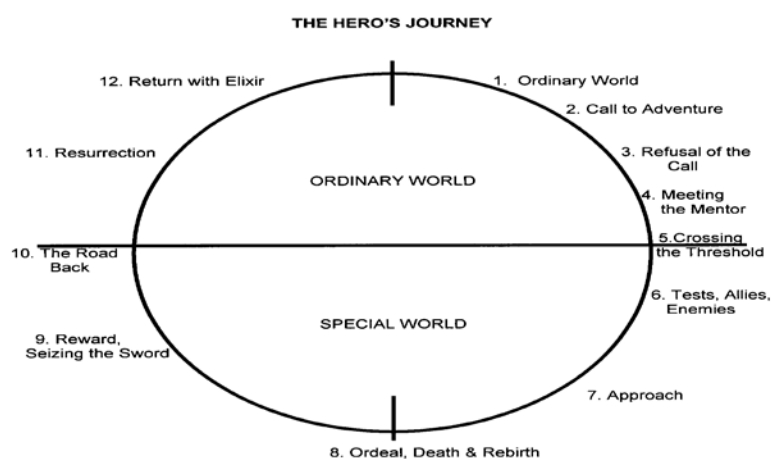
#### 17. *Freedom to Live*

Terbebas dari ketakutan kematian dan menjalani hidup tanpa penyesalan. Hal ini didapat pahlawan karena berhasil menguasai kekuatan spiritual dan fisik. Kini pahlawan hidup tanpa kecemasan akan nasibnya dimasa depan dan penyesalannya dimasa lalu. Disini pahlawan mencapai kebahagiaan terbesarnya, entah itu menikah, menjadi raja, atau kembali berpetualang (1949: 221).



Bagan 1. Bagan Hero's Journey milik Joseph Campbell

Memasuki tahun 1990, Christopher Vorge, mempublikasikan sebuah memo yang berisi penyederhanaan teori *Hero's Journey* milik Joseph Campbell menjadi 12 tahapan. Pada tahun 2007, memo tersebut dibukukan bersama dengan struktur narasi dan arktipe karakter yang dijelaskan menggunakan alegori mitologi oleh Christopher Vorge dengan judul *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Christopher Vorge mengemukakan bahwa dimasa modern ini, pahlawan tidak harus menjadi seseorang yang berpetualang ke tempat ajaib dan membunuh monster, tapi mereka bisa berpetualang ke luar angkasa, ke dalam laut, ke pusat kota, bahkan ke dalam hati mereka masing-masing (Vorge, 2007:31). Pola cerita kepahlawan dalam *Hero's Journey* sangat fleksibel sehingga bisa dengan mudah dimasukkan menjadi konsep cerita komik, film, drama, dan lain sebagainya terdapat dua belas tahapan yang dibagi ke dalam tiga bagian atau *Acts*, yaitu *Act 1*, *Act 2*, dan *Act 3*. Keduabelas tahapan *Hero's Journey* Christopher Vorge adalah:



Bagan 2.2 Bagan Hero's Journey Christopher Vorge

Untuk lebih jelasnya berikut tabel pembagian tahap-tahap perjalanan pahlawan dibagi dalam 3 bagian, yaitu *Departure*, *Initiation*, dan *Return*. Serta pemetaannya dengan kronologis alur yang terdapat dalam cerita.

Tabel 1 Tahap perjalanan pahlawan dengan unsur alur cerita

Act	Campbell (1949)	Christopher Vorge	Alur
I. Departure	1.Call to Adventure 2.Refusal of the Call 3.Supernatural Aid 4.The Crossing the Threshold 5.The Belly of the Whale	1.The Ordinary World 2.The Call To Adventure 3.Refusal Of The Call 4.Meeting With The Mentor 5.Crossing The First Threshold	1.Pengenalan cerita 2.Awal konflik
II. Initiation	6.The Road of Trials 7.The Meeting with the Goddess 8.Woman as Temptres 9.Atonement with the Father 10.Apothesis satoru koma 11.The Ultimate Boon	6.Tests, Allies, And Enemies 7.Approach To The Innermost Cave 8.The Ordeal 9.Reward	3. Menuju Konflik 4.Klimaks
III. Return	12.Refusal of the 13.The Magic Flight 14.Rescue from Without 15.The Crossing of the Return Threshold 16.Master of Two Worlds yashiro ditangkap dan menjadi mangaka 17.Freedom to Live menjadi mangaka dna ketemu airi	10.The Road Back 11.The Resurrection 12.Return With The Elixir	5.Ending

## **BAB 3**

### **REPRESENTASI PAHLAWAN DALAM TOKOH UTAMA**

#### ***MANGA BOKU DAKE GA INAI MACHI***

Pada bab ini Analisis diawali dengan memaparkan struktur *manga Boku Dake Ga Inai Machi* berupa tema, tokoh, penokohan, latar, alur, dan amanat. Analisis dilanjutkan dengan pemaparan representasi pahlawan pada tokoh Fujinuma Satoru dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi* berdasarkan pola perjalanan pahlawan yang ada dalam teori *Hero's Journey*.

#### **3.1 Analisis Struktur *Manga Boku Dake Ga Inai Machi***

Pada subbab ini menjawab pertanyaan mengenai struktur cerita dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi*. Hal ini diperlukan untuk mengenal lebih dalam unsur dalam cerita yang penting dan mendukung analisis. Tidak semua unsur intrinsik dalam struktural dipakai dalam pembahasan ini, penulis memilih tema, latar, tokoh dan penokohan, alur, dan amanat, untuk dibahas karena kelima unsur tersebut yang paling relevan dan mendukung.

##### **3.1.1 Tema**

Tema mayor yang ada dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi* adalah perjuangan menegakkan keadilan. Jika digolongkan menurut tema tingkatan Shipley, maka tema ini masuk dalam tema tingkat sosial. Hal ini dapat dibuktikan dengan penjabaran cerita *manga* ini berfokus pada perjalanan Satoru yang berusaha

untuk menyelamatkan nyawa teman-teman dan ibunya, serta mengungkap identitas dari pelaku penculikan-pembunuhan yang sebenarnya dari awal sampai akhir. Satoru berusaha membawa keadilan pada si pembunuh yang masih bebas bahkan ketika Satoru sudah dewasa. Tema mayor tersebut dapat dikategorikan sebagai tema klasik karena menyangkut kebaikan melawan kejahatan yang sudah sangat umum dalam berbagai karya sastra.

Terdapat berbagai tema tambahan yang menjadi sorotan di tiap bagian cerita yang menguatkan tema mayor diatas. Pertama, tema minor di pembukaan cerita adalah anti sosial. Hal ini dibuktikan dengan Satoru yang sangat asosial meski orang-orang disekitarnya peduli padanya. Tema minor lainnya yang bisa ditemukan adalah ketika menyentuh cerita penyelamatan Kayo. Tema minor yang hanya ada di cerita itu adalah kekerasan dalam rumah tangga. Hal ini dibuktikan dengan Kayo yang selalu dihajar ibunya sebagai bentuk pelampiasan kemarahannya.

### **3.1.2 Latar**

Latar merupakan tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial dimana peristiwa-peristiwa diceritakan.

#### **3.1.2.1 Latar Tempat**

Cerita *Boku Dake Ga Inai Machi* mengambil tempat di negara Jepang, tepatnya di 2 daerah yaitu Chiba, dan Hokkaido. Tidak ada keterangan spesifik desa atau kota tempat cerita terjadi, hanya sekedar kedua wilayah itu saja. Hal ini dapat

dibuktikan secara eksplisit dan implisit dengan keberadaan tempat-tempat yang menjadi latar tempat peristiwa terjadi di bawah ini.

#### **a. Apartemen Satoru**

Tempat tinggal Satoru dewasa di dunia awal ketika dia bekerja sebagai pengantar pizza dan tempat ibunya terbunuh. Apartemen Satoru terdiri dari ruang makan dan dapur yang menjadi satu, dengan satu kamar tidur, dan satu ruang kerja kecil.

“何だ ドア半開きじゃん。。。しょーがねえな。。。お母さん！何やってんだ、北海道の実家じゃねーんだぞ！鍵くらい締め。。。”

“Pintunya setengah terbuka, ya ampun ibu...Ibu! Ini bukan di Hokkaido, setidaknya kunci pintunya...”(BokuMachi Vol 1, hlm 153)

Hal ini membuktikan kalau tempat tinggalnya bukanlah di Hokkaido, tapi masih belum jelas dimana.

#### **b. Rumah Airi**

Rumah tempat tinggal Airi sebenarnya bukan rumah orang tuanya, tapi rumah milik saudara ibunya yang bernama Sasagawa. Airi menolong Satoru dewasa yang dikejar polisi dengan menyembunyikannya di kamarnya. Namun, pelaku mengetahui hal tersebut dan membakar rumah beserta Airi di dalamnya untuk menjebak Satoru.

“愛梨の実家って田舎でさ。 高校通うなら「下宿」することになりそうだから、いっそのこと千葉にこいっていって来て。。。”

“aku sebenarnya berasal dari desa. Saat masuk SMA aku diminta tinggal di Chiba ditempat saudaraku...” (BokuMachi vol 3, hlm 89)

Secara tersirat telah disebutkan bahwa tempat tinggal Airi dimana dia menampung Satoru ternyata rumah saudaranya dan berada di wilayah Chiba. Karena tempat bekerja mereka sama, bisa disimpulkan kalau apartemen Satoru juga ada di wilayah Chiba

### c. Rumah Satoru di Hokkaido

Hokkaido adalah latar tempat yang paling sering muncul karena usaha penyelamatan Kayo mengambil tempat disini, saat Satoru kembali ke masa lalu. Dia tinggal bersama ibunya dan karena Satoru terlempar ke masa lalu jadi latar tempatnya merupakan Hokkaido. Hal ini dapat dibuktikan secara implisit dengan dialog Satoru di poin (a), dimana Satoru membandingkan tempat tinggalnya sekarang dengan yang dulu, yaitu Hokaido.

### d. SD Izumi

Selain itu, terdapat SD Izumi, sekolah Satoru kecil dimana dia berusaha berteman dengan Kayo dan mencari info tentang pelaku. Di sekolah ini terdapat bis tua yang sudah tidak terpakai, Satoru dan Kenya menggunakan bis ini sebagai tempat persembunyian Kayo. Karena mereka berjalan kaki dari rumah ke sekolah, dapat disimpulkan kalau wilayahnya juga berdekatan. Masih ada di wilayah Hokkaido.

ここだよ。隣の泉水小のもう使われてないバス元アイスホッケー部の部室。。。だって。


Ini tempatnya. Bus bekas ini milik klub ice hookey yang ada disamping SD Izumi. (BokuMachi Jilid 4 hal 76)

### 3.1.2.2 Latar Waktu

#### a. Tahun 2006

Awal cerita berlatar dibulan Mei 2006, dimana Satoru yang berusia 28 tahun bekerja sebagai karyawan di restoran pizza. Dalam setiap bab dalam manga *Boku Dake Ga Inai Machi* selalu menunjukkan keterangan waktu disaat peristiwa terjadi sehingga memudahkan melacak jejak waktu peristiwa yang terjadi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan daftar isi di bawah ini yang mencakup judul bab 1-6.

C O N T E N T S	
# 1 [本馬場 2006.05]	1
# 2 [死刑囚 2006.05]	45
# 3 [死神 2006.05]	73
# 4 [透明未遂 2006.05]	101
# 5 [真犯人 2006.05]	131
# 6 [逃亡者 1988.02]	165



Gambar 3.1. Setiap bab ada keterangan waktunya

Peristiwa terbunuhnya ibu Satoru dan pembakaran rumah Airi terjadi di tahun ini. Terdapat *time leap*, yang merupakan kemampuan Satoru untuk kembali ke masa lalu, jadi tahun setiap kali Satoru gagal mencapai tujuannya di masa lalu, dia kembali lagi ke tahun 2006 sampai kekuatannya aktif.

#### b. Musim dingin tahun 1988

Sebagian besar cerita berlatar waktu di tahun 1988 saat Satoru masih SD, demi mencegah rentetan peristiwa pembunuhan dan penculikan yang menimpa teman-teman dan ibunya. Peristiwa penculikan dan pembunuhan Kayo, mencari pelaku dengan bekerja sama dengan teman satu grup Satoru, semua itu terjadi di tahun 1988. Hal tersebut juga terdapat di keterangan judul bab dalam manga dan dalam dialog Satoru seperti di bawah ini.

“昭和63年。。。2月15日?”

“Tahun Showa 63<sup>2</sup>...tanggal 15 Februari?” (BokuMachi jilid 2 hlm 2)

Dalam kutipan tersebut Satoru mendapat keterangan dari papan tulis di kelasnya yang menunjukkan tanggal dan tahun saat itu. cerita ini terdapat kekuatan untuk melompati waktu, jadi urutan waktu dan keterangan waktu sangat dibutuhkan agar pembaca tidak kebingungan mengikuti jalan cerita.

### 3.1.2.3 Latar Sosial

Latar cerita ini adalah Jepang di era Showa dan Hokkaido yang masih tradisional. Shigeru dalam bukunya yang berjudul *Showa 1953–1989: A History of Japan* (2015:5), menerangkan bahwa di era Showa banyak terjadi peristiwa penting, seperti perang dunia kedua, modernisasi Jepang, dan surplus ekonomi Jepang. Maka dari itu banyak terjadi perubahan baik dalam hal pendidikan, budaya, dan keadaan ekonomi.

Tahun 1988 merupakan periode akhir zaman Showa dan zaman saat ekonomi Jepang melesat tinggi. Setelah perang dunia kedua, Jepang mengalami kekalahan dan diduduki oleh Amerika Serikat. Pengaruh dari pendudukan Amerika sementara di Jepang adalah modernisasi pergantian ke kehidupan sehari-hari yang baru. Sistem pekerjaan juga bergeser dengan mulai banyaknya dominasi pekerja wanita karena setelah perang banyak pria yang tewas di medan perang dan pegawai di pabrik ataupun industri lain mau tidak mau mempekerjakan para wanita.

<sup>2</sup> Zaman Shōwa berlangsung pada masa pemerintahan Kaisar Shōwa (Hirohito), sejak Kaisar Hirohito naik tahta pada 25 Desember 1926 hingga wafat pada 7 Januari 1989. Tahun Shōwa berlangsung hingga tahun 64 Shōwa. ("Shōwa" in *Japan Encyclopedia*, p. 888. Google Books. Diakses tanggal 26 Agustus 2017)



Gambar 3.2. Sachiko bekerja di perusahaan konstruksi (BokuMachi jilid 4, hlm 1)

Ibu Satoru dan Kayo adalah seorang wanita karir dan orang tua tunggal. Berdasarkan gambar di atas Sachiko dan Akemi telah terpengaruh modernisasi dengan bekerja di perusahaan konstruksi dan stasiun televisi. Hal tersebut menunjukkan pergeseran kedudukan wanita dalam masyarakat Jepang di zaman Showa, yaitu menjadi sejajar dengan pria dalam hal berpenampilan dan pekerjaan.

Kejahatan yang muncul dalam *manga* ini adalah penculikan dan pembunuhan anak kecil. Korbannya disiksa sedemikian rupa sampai mati dan jasadnya baru ditemukan beberapa minggu kemudian. Meski sekarang kriminalitas di Jepang menurun drastis beberapa tahun ini, namun sebuah pernyataan dari Masayoshi (2007) menyatakan bahwa kebanyakan penyebab kriminalitas tersebut dikarenakan kondisi kejiwaan pelaku. Kasus pembunuhan dan penculikan yang terjadi antara tahun 1980-1990 sangat tinggi dengan kebanyakan korban adalah anak-anak berusia 6-11 tahun. Seperti kasus Miyazaki Tsutomu tahun 1988, pelaku pembunuhan, pedofilia, necrofilia yang memakan korban 4 gadis kecil di wilayah Saitama. Kasus yang menghebohkan berikutnya terjadi di tahun 1979 di wilayah

utara Kanto. Empat anak kecil menjadi korban pembunuhan dan sampai sekarang kasus tersebut tidak pernah terpecahkan.



Gambar 3.3 Yashiro menjadi guru untuk memudahkannya mencari target korbannya

Korban si pembunuh dalam cerita ini kebanyakan adalah anak-anak dan latar waktu yang diambil juga cocok di tahun 1980-an. Hal ini menunjukkan pengarang mengambil inspirasi *manga*-nya dari kasus pembunuhan yang menimpa anak-anak di tahun tersebut. Seperti pernyataan Masayoshi di atas, pelaku kejahatan di Jepang lebih didominasi oleh orang dengan kelainan kejiwaan, termasuk dalam *manga* ini karena Yashiro seorang pedofilia, meski dia juga tidak segan membunuh orang dewasa, tapi target utamanya adalah anak kecil.

### 3.1.3 Tokoh dan Penokohan

#### 3.1.3.1 Tokoh Utama

Fujinuma Satoru merupakan tokoh sentral dalam cerita ini sekaligus protagonis. Satoru dapat dikatakan tokoh sentral karena merupakan tokoh penting

dalam jalannya cerita dan dia paling banyak muncul di manga, karena dalam manga *Boku Dake Ga Inai Machi* menceritakan pengalaman kehidupan yang dijalani Satoru. Kisahnya tersebut mengundang simpati dari pembaca karena tragedi yang dialami Satoru dan usahanya berusaha melawan kejahatan. Hal tersebut membuktikan Satoru merupakan tokoh protagonist atau tokoh baik dalam cerita. Seiring dengan berjalannya cerita, karakter Satoru ikut berubah sehingga menurut perwatakan Satoru merupakan tokoh bulat karena pola pikirnya yang rumit dan sifat introvertnya.

Penggambaran tokoh Satoru dilakukan dengan metode *showing*, penampilan Satoru seperti pemuda berumur 28 tahun biasa, dengan memakai baju kemeja, celana jeans, dan berkacamata. Dia jarang tersenyum dan anti sosial, tapi teman serta ibunya tahu kalau sebenarnya Satoru adalah orang yang baik. Sejak kecil dia sangat rasional yang mungkin disebabkan karena hilangnya sosok ayah dalam hidupnya. Penggambaran watak Satoru lebih jelasnya bisa terlihat dengan metode dramatis dari pola pikirnya. Sejak kecil dia punya pola pikir yang berbeda dengan lingkungannya, dan cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk anak seusianya. Satoru menginginkan penjelasan untuk setiap perilaku yang akan dia lakukan dan untuk apa dia harus bersikap seperti itu. Sifatnya rasional membuat Satoru tidak bersikap tulus, tapi selalu berpura-pura karena itulah yang diinginkan lingkungannya. Penggambaran watak Satoru yang rasional dapat dibuktikan dengan teknik dramatis pola pikir seperti kutipan di bawah ini.

“泣いたり笑ったりが出来ない訳ではなかったが、「理由」が必要だった。笑顔をつくる「理由」が先に無いと他者とのコミュニケーションに「笑顔」を持ち込めなかった。普通の子供のような態度をとれる

ようになったのは様々な要因が自分の中で合致した時だった。友達が出来たから笑顔になるのではなく、笑顔で人と接していたら友達が出来た。自分にも人と同じことが出来た。”

*Bukannya aku tidak bisa menangis atau tertawa, tapi aku perlu 'alasan' untuk itu. Jika tidak ada alasan bagiku untuk tersenyum, maka saat berbicara dengan orang lain aku juga tidak akan tersenyum. Aku bisa besikap seperti anak kecil normal karena ada masing-masing faktor penting yang mendatangkiku. Aku juga bisa melakukan yang orang lain lakukan. Aku tersenyum bukan karena mendapatkan teman, tapi aku mendapatkan teman karena tersenyum.*(BokuMachi jilid 1, hlm 55)

. Berdasarkan kutipan di atas, Satoru melakukan hal yang sama dia lakukan untuk mendapat teman, hal itu membuktikan kalau dia rasional dan bersifat tertutup karena tidak menunjukkan sifat aslinya. Dia hanya mengenakan topeng untuk memuluskan kehidupannya saat kecil. Saat dewasa pun Satoru digambarkan sebagai seorang yang introvert, cuek, penakut, dan rendah diri. Sifat Satoru tersebut digambarkan dengan teknik dramatis *stream of consciousness* yang dibuktikan dalam kutipan di bawah ini..

“怖い。踏み込むのが怖い。自分が「何も無い」者「つまらない」者である事。。。それを確認してしまう事が怖い。”

*“...Aku takut. Aku takut untuk menyelami pikiranku. Aku takut untuk mengetahui kalau diriku adalah orang yang kosong dan membosankan.”*(BokuMachi jilid 1, hlm 5)

Airi: “何だか薄い膜で覆われてるみたいだから。藤沼さんって他人に心開かなそうだもんね。”

*“Soalnya kau seperti ditutupi selubung. Fujinuma-san, kau bukan orang yang terbuka pada orang lain.”*(BokuMachi jilid 1, hlm 65)

Kutipan di atas membuktikan sifat anti sosial kronis yang dimiliki Satoru karena dia menutup diri bahkan dari rekan kerjanya. Dia juga jarang mengajak bicara rekan kerjanya di luar jam kerja, dan tidak terlihat sosok teman seumurannya

membuktikan bahwa semenjak pindah ke Chiba, Satoru jarang bergaul dan tidak memiliki teman.

Namun ketika konflik mulai muncul , Satoru mulai mendapat motivasi untuk berubah. Menjadi lebih terbuka, berani dan ramah dengan berbagai orang demi tercapainya tujuannya.

Satoru: “「やり遂げたい」っていう意志だ。「前に踏み込む覚悟」だよ。小5のころも現在も、それは変わってない。”

*“Kebulatan tekadku untuk menyelesaikan kasus ini dan ketetapan hati untuk melangkah maju, baik saat aku SD dulu atau sekarang tetap tidak berubah.”(BokuMachi jilid 8, hlm 122)*

Berdasarkan kutipan di atas, Satoru memiliki sifat teguh yaitu dibuktikan dengan ketetapan hatinya yang tidak berubah untuk mengalahkan musuhnya dari dulu hingga sekarang. Penggambaran tersebut dilakukan pengarang melalui teknik dramatis pelukisan perasaan tokoh. Seperti yang ada dikutipan di bawah ini, Satoru berani melangkah untuk menolong Hinazuki dimana para anak lain tidak sadar dan bahkan Kenya sendiri tidak berani mengambil tindakan. Sifat berani Satoru tersebut digambarkan lewat teknik dramatis pandangan tokoh satu kepada tokoh lain seperti yang diucapkan Kenya di bawah ini.

Kenya : 雛月の体の傷の事。。。俺は知ってたから。悟の変化にキス桁かも。俺はこうして人の事引いて見てる、だから「状況」は見えててもアプローチは下手だ。その俺の目の前で悟は踏み込んで言った。俺にはまるで「こうやるんだ」っていう「意思」が悟に入り込んで、俺をしかったように思えたんだ。

Kenya : *Aku tahu tentang luka Hinazuki, dari situlah aku tahu kenapa sifatmu berubah. Aku selalu menilai dengan cara seperti ini. Aku bisa membaca situasi dengan baik, tapi aku buruk dalam mengambil keputusan. Kemudian, kau tiba-tiba muncul di depanku, Satoru. Bagiku kau seperti berkata “Beginilah cara yang benar.” dan seperti menyinggungku. Satoru, siapa kau sebenarnya?(BokuMachi jilid 4, hlm 39)*

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat dibuktikan bahwa Satoru termasuk ke dalam tokoh bulat karena wataknya ikut berubah sepanjang cerita. Dia digambarkan sebagai tokoh yang pada awalnya rendah diri, anti sosial, dan cuek, menjadi menjadi lebih bijaksana, mudah bergaul, peduli pada orang lain, dan berani.

### **3.1.3.2 Tokoh Sampingan**

#### **a. Yashiro Gaku**

Tokoh ini merupakan antagonis dalam cerita dilihat dari fungsi penampilannya, yakni sebagai pelaku penculikan dan pembunuhan yang sebenarnya. Tokoh antagonis merupakan lawan dari tokoh protagonist yang mana biasanya dia menyebabkan masalah bagi protagonist. Dilihat dari perwatakannya, yashiro merupakan tokoh datar, karena meski Yashiro membantu Yashiro menolong Kayo dari KDRT ibunya, dia melakukannya semata-mata agar tidak dicurigai. Sepanjang cerita wataknya tidak berubah dan selalu berniat jahat meski tindakannya berkebalikan dengan niatnya.

Memakai topeng seorang guru, Yashiro sebenarnya seorang yang licik dan kejam karena menargetkan anak kecil dan tidak segan membunuh orang yang mengganggu aksinya. Dia juga melemparkan tuduhan kepada orang lain. Hal tersebut dibuktikan saat dia membunuh Sachiko karena memergokinya saat dia sedang beraksi dan memfitnah Satoru. Yashiro sebagai seorang kriminal termasuk seorang yang cerdas, cermat dan sabar. Sifat licik dan cerdas Yashiro digambarkan lewat teknik dramatis cakapan karena dalam aksinya dia dengan merencanakan

dengan hati-hati, dan jika target lolos dia akan menunggu sambil mengawasi calon mangsa berikutnya.

Yashiro: “知らない女の子へのアプローチ？ そうだな、僕は慎重派だから、回りくどくなっても、まず相手の警戒心を解く所からだな。ポジティブな言い方に換えると自分をアピールする。相手がどれかに興味を持った時、警戒心は解ける。”

*“Cara mendekati gadis yang tidak kau kenal? Hmm...karena aku orang hati-hati, jadi walau memerlukan waktu yang lama aku akan mulai dengan membuatnya lengah. Maksudnya menunjukkan kelebihanmu. Jika dia mulai tertarik pada kelebihanmu, dia akan jadi lebih terbuka.”* (BokuMachi jilid 5, hlm 144)

Berdasarkan kutipan di atas, bisa dilihat betapa Yashiro sangat cermat dan tenang dalam menyusun rencana jahatnya. Dia seorang manipulator ahli dimana, seperti yang dikutip di atas, bisa menyamarkan metode penculikan ke dalam obrolan ringan dengan Satoru lewat analogi sederhana. Yashiro termasuk dalam tokoh datar karena niat jahatnya tidak pernah berubah, bahkan setelah 15 tahun dibuktikan dengan Yashiro yang masih ingin membunuh Satoru setelah dia sadar dari koma.

#### **b. Fujinuma Sachiko**

Ibu dari Satoru yang di dunia pertama tewas karena secara tidak sengaja mengetahui identitas pelaku penculikan-pembunuhan yang sebenarnya. Dia adalah tokoh sekunder, dimana keberadaannya sebagai pendukung tokoh utama untuk mencapai tujuannya. Sachiko masuk dalam kategori tokoh protagonis dimana dia digambarkan sebagai ibu yang penyayang tapi juga tegas pada anaknya. Hal ini dibuktikan dengan teknik dramatis sikap tokoh karena Sachiko yang membiarkan Satoru “menculik” Kayo karena percaya pada tindakan anaknya. Tapi dia juga

meminta penjelasan dan alasan sikap Satoru agar Satoru mengerti tanggungjawab atas tindakan yang dia ambil. Dibuktikan dengan kutipan di bawah ini.

#### Kutipan 1

Sachiko: 悟、説明して。

Sachiko: Satoru, jelaskan apa yang terjadi.

Satoru :お母さんもこの件からは遠ざけたいと思ってたんだ。。。けど、途中で投げ出さなかったら、こうなった。

Sebenarnya aku tidak ingin melibatkan ibu dalam kasus ini, tapi, inilah yang terjadi saat aku tidak meninggalkannya.

Sachiko:でかした、あんた達。

Kerja bagus, anak-anak. (BokuMachi jilid 4 hlm 131)

#### Kutipan 2

Sawada tentang Sachiko:“それに君だって中学校高校のころ「事件」に鼻が利くのは君ら親子の「血」だべ。

*“Kau juga dulu sering menangkap pencuri celana dalam dan penguntit saat masih di sekolah menengah. Kepekaan yang kuat pada ‘kasus’ mengalir dalam darah kalian.”*(BokuMachi jilid 4, hlm 67)

Menurut kutipan di atas, dari sudut pandang Sawada tentang pribadi Sachiko adalah sosok tomboy dan memiliki sifat maskulin. Sama seperti anaknya, Sachiko juga seorang yang pemberani karena berhasil menangkap pencuri celana dalam sendirian. Sachiko sendiri merupakan tokoh datar, karena sifatnya statis tanpa mengalami perubahan menjadi jahat. Dia tetap ibu yang tegas dan penyayang seperti yang sudah dijabarkan di atas.

#### c. Hinazuki Kayo

Korban pertama dari serangkaian kasus yang memiliki efek besar pada Satoru dan menjadi kunci untuk merubah masa depan. Tokoh sekunder dan merupakan heroine dalam cerita. Dia adalah target penyelamatan Satoru dan seiring berjalannya cerita mereka menjadi dekat dan Kayo ikut membantu Satoru.

Penjabaran tersebut membuktikan bahwa Kayo adalah tokoh pendukung atau sekunder, dan menurut fungsi penampilan, Kayo merupakan tokoh protagonis.

Kayo termasuk ke dalam tokoh bulat, tokoh yang mengalami perubahan atau perkembangan kepribadian sepanjang cerita. Kayo pada awalnya dalam cerita adalah seorang yang pendiam dan galak. Sifatnya tersebut digambarkan lewat teknik dramatis cakapan, seperti kutipan di bawah ini.

Kayo : 「バカなの？」

Kayo : “Kau bodoh, ya?”

Satoru : 「ド直球だな！第一声がそれかよ！」

Satoru : “Terus terang sekali! Apa itu caramu menyapa orang?!” (Vol 2 hal 32)

Kayo : 「じゃ、あたしの為に人を殺せる？」

Kayo : “Maukah kau membunuh seseorang untukku?” (Vol 2 hal 35)

Berdasarkan kutipan di atas membuktikan sifat tidak ramahnya pada setiap orang yang mendekatinya. Dalam diri Kayo terbentuk sentimen negatif pada orang disekitarnya karena kekerasan ibunya dan tidak ada yang menolongnya keluar dari lingkaran setan itu. Sering menjadi bahan ejekkan membuatnya rendah diri dan membuatnya tidak mau berteman dengan teman seumurannya.

Kayo menerima ajakan Satoru untuk merayakan ulang tahunnya bersama teman-teman barunya, membuktikan bahwa Kayo menjadi lebih mudah bergaul dan berani. Bukti lainnya yang menunjukkan sifat mudah bergaul, digambarkan lewat teknik dramatis sikap tokoh, dimana Kayo juga mencoba mengajak temannya yang penyendiri untuk bermain bersama. Menurut penjabaran tersebut , Kayo termasuk ke dalam tokoh bulat, karena seiring berjalannya cerita dia berubah dan mengalami perkembangan. .

#### d. Kobayashi Kenya

Teman masa kecil Satoru yang sikap dan pemikirannya seperti orang dewasa, dia ikut memecahkan kasus bersama Satoru dan menjadi tangan kanannya. Kenya digambarkan sebagai tokoh sekunder yang turut membantu Satoru dalam misinya menyelamatkan Kayo. Termasuk kategori tokoh protagonist karena dia adalah orang baik yang cerdas, waspada, dan setia kawan. Lewat teknik dramatis cakapan tokoh seperti kutipan di bawah ini, menunjukkan Kenya adalah anak yang cerdas.

“俺にはさ、悟が別人になった。。。いや。別の人格が加わったみたいに急にかわってみえたんだ。俺に敵意をもってるか？隠し事をしているか？動揺しているか？今は「NO」「YES」「YES」だろ？”

“Satoru, kau seperti orang lain..bukan. kepribadianmu tidak seperti biasanya. Kau tiba-tiba berubah. Apa kau punya dendam padaku? Ada yang kau sembunyikan? Apa kau panik? Jawabannya [Tidak], [Ya], [Ya], benar kan?”(BokuMachi vol 4 hlm 37-38)

Berdasarkan kutipan di atas dapat dibuktikan bahwa Kenya seorang yang sangat cerdas dengan kemampuan deduksi yang bagus. Dia menyadari perubahan sifat Satoru dan dengan tepat memprediksi masalah yang Satoru alami saat ini. Rasa setia kawannya juga dapat terlihat dari kutipan tersebut karena Kenya membicarakan hal itu di tempat yang tidak ada orangnya untuk menjaga rahasia Satoru.

Kenya termasuk ke dalam tokoh bulat yang mana meski hanya perubahan minor tapi mempengaruhi jalan cerita. Dia mengetahui masalah KDRT Kayo, tapi dia diam saja karena tidak tahu harus berbuat apa. Sifat mudah menyerah ini kemudian berubah ketika Satoru meminta bantuannya untuk menolong Kayo.

### e. Katagiri Airi

Gadis yang duduk dibangku SMA dan merupakan rekan kerja Satoru dewasa. Dia juga merupakan tokoh sekunder yang membantu Satoru karena berkat Airi Satoru bisa mengembalikan ingatannya. Seorang protagonist dengan watak yang termasuk tokoh bulat karena memiliki sifat mudah bergaul dan ringan tangan, dan sifat tersebut tidak pernah berubah sepanjang cerita..

Sachiko: 「彼女」にしちゃ若すぎるとは思ったけど、違うんだ。  
料理も上手なのになー。

Kupikir kau kau masih terlalu muda untuk disebut pacar Satoru, tapi kurasa tidak. Kau juga pintar memasak.

Airi: ゴメンナサイ違います。藤沼さん。。。悟さんは何て言うか。。。尊敬できる「お友達」です。

Maaf, tapi Anda salah sangka. Fujinuma-san...Satoru-san bagi saya adalah teman yang saya hormati. (BokuMachi vol 1 hlm 118)

Berdasarkan kutipan di atas menunjukkan bahwa Airi yang baru saja bertemu dengan Sachiko tapi mereka sudah langsung akrab dan diundang makan bersama, bahkan Sachiko hendak menjodohkan Airi dan Satoru. Hal ini membuktikan bahwa Airi anak yang mudah bergaul dan cepat akrab dengan orang lain. Dialah yang menyemangati Satoru yang sedang depresi. Airi juga pintar dan berpikiran logis karena dia menyelamatkan Satoru karena mampu mengerti keadaan sebenarnya yang menimpa Satoru. Seperti yang terdapat dalam kutipan berikut.

Airi: “悟さんがあのお母さんを殺すなんてありえない！”

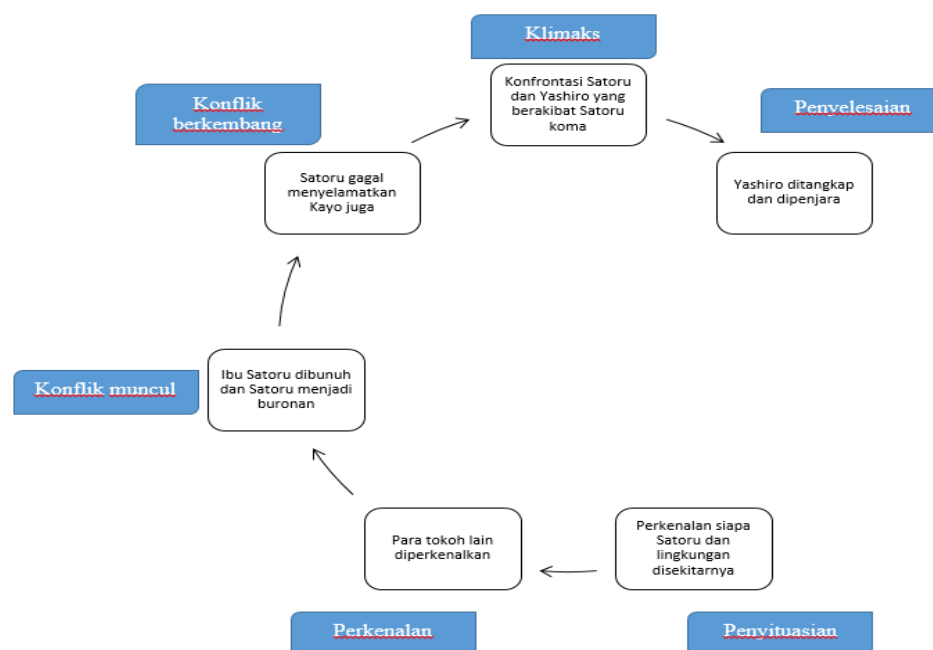
Satoru: “強張った体中の筋肉がはっきりと緩んでいくのを感じた。  
頭のいい娘だ。。”

Airi: “Sudah pasti Satoru-san tidak mungkin membunuh ibunya sendiri!”

Satoru: “Aku merasakan otot-otot kaku ditubuhku merasa lebih santai seketika itu juga. Dia gadis yang pintar...”(BokuMachi jilid 3, hlm 11)

### 3.1.4 Alur

Menurut kriteria waktu, alur dibedakan menjadi 2 yakni alur maju dan alur mundur. Alur yang digunakan pada *Boku Dake Ga Inai Machi* merupakan alur maju, yang mana masa kini terus bergerak maju ke depan secara kronologis. Meski dalam manga ini terdapat peristiwa kembali ke masa lalu tapi itu bukanlah peristiwa yang sebelumnya tapi cerita tetap maju ke depan karena Satoru mengubah masa lalu untuk membuat masa depan yang lebih baik. Kronologis disini merujuk tahapan alur yang runtut agar mudah dipahami pembaca. Tahapan alur manga ini adalah sebagai berikut.



Bagan 3. Kronologi alur manga *Boku Dake Ga Inai Machi*

#### a. Tahap Awal (Perkenalan)

Penyituasian ditunjukkan dengan monolog Satoru tentang dirinya dan kehidupannya saat ini yang gagal melakukan debut sebagai penulis manga karena dia tidak bisa menunjukkan bahwa ceritanya bisa diambil hikmahnya. Seperti yang

nampak dalam diagram di atas, penyituasian berada di bawah, artinya bahwa dalam tahap ini tidak ada ketegangan dan situasi masih damai. Dibuktikan dengan kutipan berikut.

“これは「自分」と「キャラクター」を同化させるという事ではない。キャラクターの心の奥まで張り下げる事によって出てくる。「読み手の心に届く言葉」が足りないと言う意味だ。それは同時に自分の心は掘り下げる作業でもある。「踏み込んでいない」部分があるとしたらそこだ。。。。。。怖い。府も込むのは怖い。自分が「何も無い」者、「つまらない」者である事。。それを確認してしまう事が怖い。”

“Bukan berarti mereka menyuruhku memasukkan kepribadianku ke karakter manga yang aku buat. Tapi saat pembaca menghayati karakter yang aku buat, mereka tidak menemukan pesan yang bisa diambil dari kepribadian karakter mangaku. Itu berarti aku harus menggali diriku lebih dalam, inilah yang mereka maksud [kau masih belum cukup memasukkan dirimu dalam cerita].....**Aku Takut**. Aku takut menuliskan diriku ke dalam kertas. Aku takut bahwa nanti aku sadar kalau diriku yang sebenarnya adalah orang yang kosong, dan membosankan.”(BokuMachi jilid 1 hlm 3)

Perkenalan ditunjukkan setelahnya dengan memperkenalkan para tokoh penting seperti tokoh sekunder yaitu Sachiko dan Airi serta tokoh antagonis yaitu Yashiro Gaku. Perkenalan semua tokoh dan sifatnya tersebut berasal dari sudut pandang Satoru. Dalam tahap ini pun masih ada di bawah, sejajar dengan penyituasian seperti yang terlihat di diagram di atas, karena tidak ada peristiwa berarti yang membuat pembaca tegang.

Tentang Airi: 話してみて「子供っぽい」と思った彼女は実は結構しっかりしていて、自分なんかよりよっぽど「大人」な気さえした。

Aku selalu berpikir dia hanya gadis kecil, tapi sekarang aku telah banyak berbicara dengannya. Aku merasa dia sangat bertanggung jawab, meski dia jauh lebih muda dariku. (BokuMachi jilid 1 hlm 33)

Tentang Sachiko: 昔からお袋は何でも自分勝手に決めていた。今回も「ここ」を本部に観光がしたいだけだろう。 Sejak dulu ibu selalu memutuskan apapun seenaknya sendiri. Bahkan kali ini dia berniat menjadikan apartemenku sebagai tempat tinggalnya. (BokuMachi jilid 1 hlm 55)

Kemudian tahap pemunculan konflik muncul ketika terbunuhnya Sachiko tepat saat tokoh antagonis muncul. Ketegangan yang ada dalam cerita naik sedikit karena ini adalah pemunculan antagonis pertama kali namun identitasnya masih belum diketahui, dan matinya salah satu tokoh penting dalam *manga* ini, seperti yang ada di gambar bawah ini.



Gambar 3.4 Sachiko ditusuk pelaku (BokuMachi jilid 1 hlm 144)

Peristiwa tersebut menjadi awal dari kehidupan baru Satoru karena dia terlempar ke masa lalu seolah-olah kekuatannya ingin agar Satoru memperbaiki masa lalu jika dia ingin ibunya tetap hidup.

#### **b. Tahap Tengah (Pertikaian, Konflik)**

Tahap cerita ini adalah tahap kelanjutan dari pemunculan konflik, yakni peningkatan konflik dan tahap klimaks. Sedikit demi sedikit ketegangan yang dirasakan dalam cerita makin naik, hal tersebut dibuktikan lewat diagram di atas dimana posisi peningkatan konflik ada di atas kemunculan konflik yang berarti

ketegangan cerita meningkat. Tahap peningkatan konflik ditunjukkan dengan Satoru yang sempat gagal menyelamatkan Kayo dan Sachiko setelah sebelumnya mengira kalau usahanya berteman dengan Kayo bisa menghindarkannya dari kematian.

“細かいシチュエーションにこそ差はあるものの、確実に18年前と同じ時の流れに乗り始めていた。。。”

Bukankah ini kasus penculikan dan pembunuhan? Detil situasinya memang agak sedikit berbeda, tapi kenyataannya tetap sama seperti yang terjadi 18 tahun yang lalu...(BokuMachi vol 3 hlm 27)

Dari kutipan di atas menunjukkan kegagalan usahanya yang kemudian membuat Satoru kembali terlempar ke masa depan. Satu lagi yang membuat konflik meningkat adalah di masa depan tersebut Airi yang menolong Satoru, akan dibunuh oleh pelaku yang sama. Setelah mengucapkan perpisahan pada Airi, Satoru melakukan *revival* sekali lagi, tapi kali ini dia mungkin tidak akan bertemu Airi lagi karena dia akan mengubah masa depan.

Di *revival* yang kedua ini Satoru mendapat bantuan dari teman-teman dan gurunya sehingga kali ini Kayo berhasil selamat. Namun, dia tidak sadar kalau gurunya adalah pelaku sebenarnya. Yashiro, guru Satoru, yang curiga lalu menjebak Satoru dan berniat membunuhnya sebagai ganti korban yang dia selamatkan. Berikut kutipan dan gambar yang membuktikan tahap klimaks.

Satoru:お前もゲームオーバーじゃなかったのかよ?!

Yashiro:一緒に死のうなんていってないだろう?冷たい水にダイブするのは君一人だ。

Permainanmu juga berakhir disini, kan?!

Aku tidak pernah bilang akan mati bersamamu. Yang akan menyelam di air dingin itu hanya kau seorang. (BokuMachi jilid 6 hlm 33)

Dalam kutipan tersebut membuktikan bahwa Yashiro memang berniat membunuh Satoru seorang dan meski mengakui semua kejahatannya tapi dia tidak ingin ditangkap, maka dari itu dia membunuh Satoru untuk membungkamnya. Satoru dan Yashiro berhadapan dan hidup-mati Satoru menjadi taruhannya di tahap alur ini. Dapat dirasakan bahwa *tension* atau ketegangan dari cerita yang telah menumpuk kemudian mencapai puncaknya di tahap klimaks ini seperti yang terlihat di diagram 3.1 karena posisi klimaks ada di puncak diagram yang menandai puncak konflik dan ketegangan yang dirasakan para tokoh. Namun, Satoru tidak mati, dia koma selama 15 tahun.

### **c. Tahap Akhir (Penyelesaian)**

Tahap terakhir ini merupakan tahap penyelesaian yang merupakan akibat dari tahap klimaks. Menurut diagram 3.1, setelah klimaks arah panah menurun menuju ke penyelesaian. Hal tersebut menunjukkan ketegangan yang berangsur-angsur menurun dan situasi mulai normal atau damai kembali. Satoru yang koma kemudian sadarkan diri, dengan hidupnya Satoru, berarti Yashiro bisa dijebloskan ke penjara. Satoru dengan bantuan Kenya dan Sawada berhasil menangkap Yashiro dan Satoru mendapatkan kehidupan yang diinginkan bersama ibu dan teman-temannya, hal tersebut menunjukkan tahapan penyelesaian karena Satoru berhasil menghadapi rintangan yang dialaminya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan kutipan berikut.

“僕達。。子供の頃憧れたヒーローにちょっとはちかづけたかな？”  
うん。。。ヒーローって言うにはずいぶん不様な気もするけど。。。  
そう信じたい。

Menurutmu apakah sudah seperti pahlawan yang kita kagumi waktu kecil?  
Iya....agak aneh menyebut diri kita pahlawan, tapi...Aku ingin percaya kalau  
kita memang pahlawan. (BokuMachi vol 8 hlm 161)

### 3.1.5 Sudut Pandang

Sudut pandang dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi* menggunakan sudut pandang orang pertama. Keseluruhan cerita diceritakan dari apa yang dilihat dan dirasakan Satoru dan penggunaan kata “Aku” dalam setiap kalimat narasi, baik untuk menjelaskan peristiwa yang terjadi dan informasi mengenai tokoh lain. berikut salah satu kutipan sudut pandang dengan menggunakan kata ganti orang pertama:

そして、僕だけがなくなった街。「僕だけがいない街」の始まりはきっとあの娘がいた時間だ。  
Lalu, kota dimana aku tidak ada. Aku yakin awal dari [Kota tanpa diriku] ini adalah saat aku bersama dengan gadis itu dulu. (BokuMachi jilid 7 hlm 43)

Kutipan di atas merupakan salah satu monolog Satoru yang sedang mencoba memulihkan ingatannya. Penggunaan kata “僕” (boku) yang memiliki arti “aku” menjadi bukti bahwa sudut pandang yang ada dalam *manga* ini adalah sudut pandang orang pertama yaitu dari Satoru.

### 3.1.6 Amanat

Cerita yang terdapat dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi* sarat akan rasa keadilan dan nilai kekeluargaan yang kental. Sepanjang cerita diperlihatkan betapa Sachiko bekerja dan membesarkan Satoru sebagai *single parent*, serta kekerasan dalam rumah tangga yang dialami keluarga Hinazuki. Faktor kondisi keluarga menjadi kunci pembentukan watak tiap tokoh yang ada dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi*. Hal yang dapat kita pelajari dari *manga Boku Dake Ga Inai Machi* adalah.

1. Hormati dan sayangi orang tuamu. Mereka telah berjasa besar merawat kita dan kita tidak tahu kapan mereka akan diambil dari sisi kita.
2. Bersosialisasilah dengan lingkungan sekitar. Jangan takut untuk memulai pembicaraan dengan orang lain dan menjadi teman mereka.
3. Jika mengalami kesulitan yang tidak bisa dihadapi sendiri, jangan ragu meminta dan menerima bantuan. Ada hal yang tidak bisa kita kerjakan sendiri.
4. Saling tolong-menolong tanpa pamrih karena pasti ada balasan baik yang menanti.

### 3.2 Pola Perjalanan Pahlawan Fujinuma Satoru

Buku *The Hero with Thousand Faces* milik Joseph Campbell yang di dalamnya terdapat teori *Hero's Journey* memiliki kesamaan pola tokoh utama sebagai pahlawan hampir di setiap cerita, mitos, dan legenda. Menurut Joseph

Campbell, definisi seorang pahlawan adalah seseorang yang berhasil mencapai sesuatu yang gagal dicapai orang lain, serta tindakan pahlawan dilakukan demi kepentingan massa dan dirinya sendiri. Campbell membagi tipe pahlawan menjadi dua, yaitu *Universal Hero* dan *Fairytale Hero*. *Universal Hero* adalah pahlawan yang berhasil membuat perubahan besar diseluruh dunia. Sedangkan *Fairytale Hero* adalah pahlawan yang aksinya hanya mencakup skala kecil dan membawa perubahan pada masyarakat sekitarnya saja serta pahlawan tersebut dapat menaklukan “musuh pribadinya”. (Campbell, 1966:37-38)

Penelitian ini akan ditekankan pada tokoh Fujinuma Satoru yang merupakan tokoh sentral dalam *manga Boku Dake Ga Inai Machi*. Sebagai tokoh utama dalam cerita, Satoru digambarkan sebagai seorang pahlawan yang menolong teman-temannya. Menjadi seorang pahlawan tentunya terdapat standar atau acuan yang bisa membuktikan bahwa seorang tokoh pantas disebut pahlawan. Acuan tersebut tidak lepas dari watak tokoh dan hubungannya dengan tokoh-tokoh yang lain, seperti yang dibuktikan dalam teori *Hero's Journey* milik Joseph Campbell, dimana seorang pahlawan adalah seseorang yang sudah melewati tahap-tahap tertentu dalam hidupnya hingga menjadi pahlawan. Hasil penelitian akan ditampilkan melalui penjabaran kecocokkan antara karakter tokoh dan alur cerita dengan menggunakan teori yang digunakan.

### **3.2.1 *Call to Adventure***

*Call to adventure* menurut Joseph Campbell merupakan fase dimana terdapat kerusakan atau bencana di *common world* si pahlawan yang menandakan momen dimana pahlawan mengalami suatu peristiwa yang membawanya kepada

perubahan yang sangat berbeda dengan kehidupannya saat ini. Satoru saat ini berada di *common world*, dunia biasa dia berada dimana masalah sehari-harinya adalah bersosialisasi dengan orang lain dan kegagalannya menjadi komikus. Suatu ketika Sachiko teringat pada kasus penculikan dan pembunuhan anak kecil 18 tahun lalu setelah dia melihat usaha penculikan anak kecil di dekat apartemen Satoru. Satoru sendiri merasa bersalah sejak 18 tahun yang lalu karena tidak bisa menyelamatkan temannya yang ikut menjadi korban.



Gambar 3.5. Sachiko, Ibu Satoru, dibunuh. (BokuMachi Jilid 1 hlm 156)

Kematian ibunya seperti yang ditunjukkan gambar di atas, menyebabkan tuduhan palsu yang ditujukan pada Satoru membuat hidupnya berubah karena selain kehilangan ibunya dia juga menjadi buronan polisi, hal inilah yang dalam definisi Joseph Campbell disebut sebagai *call to adventure* .

### **3.2.2 Refusal of the Call**

Pada tahap ini bisa diartikan bahwa pahlawan sedang dalam masa kegelapannya, dimana dia kehilangan semangat, kepercayaan diri, dan sedang bersedih yang membuatnya menjadi lemah. Sikap negatif tersebut membuat

pahlawan enggan memulai perjalanannya untuk memperbaiki *common world*-nya. Menurut Joseph Campbell, penolakan pada *call to the adventure* menunjukkan keterbatasan perilaku tokoh yang disebabkan oleh pengaruh lingkungan atau faktor lain dan menjadikannya pahlawan sebagai korban yang perlu ditolong (Campbell, 1966: 54). Penolakan terhadap *call to the adventure* tidak harus selalu datang dari diri tokoh yang bersangkutan, tapi juga bisa datang dari lingkungan sekitar. Penolakan tersebut bisa dari apa saja yang membuat pembaca menjadi kehilangan ketertarikan atau simpati pada cerita atau tokoh.

Satoru adalah korban yang perlu diselamatkan dan hal tersebut sesuai dengan definisi Joseph Campbell tentang “penolakan”, yaitu penolakan tersebut membuat perjalanannya menuju arah yang negatif. Dalam kasus Satoru yang terjadi adalah kekuatan *revival*-nya yang tidak bekerja dan ibunya tetap meninggal. Selain itu, Satoru juga dituduh oleh polisi sebagai pelaku pembunuhan ibunya



Gambar 3.6. Satoru mengalami revival hanya kembali ke satu menit sebelumnya

来い！来いよ！

何？！何だこのリバイベル？もっと前だ！もっと前の時間に戻れ！

“Ayo! Ayo! (Satoru mengalami *revival*)”

“Apa?! *Revival* apa ini?! Lebih jauh lagi! Aku harus mundur lebih jauh ke belakang!”  
(BokuMachi jilid 1, hlm 162 dan 164)

Berdasarkan gambar di atas, Satoru berulang kali mencoba *revival*, tapi gagal. Kekuatannya hanya membuatnya kembali ke satu menit sebelumnya, yang mana tidak mengubah kenyataan bahwa ibunya meninggal. Bagian cerita ini tentunya membuat pembaca kesal karena disaat yang paling diperlukan tapi kekuatannya tidak bekerja. Hal ini membuktikan bahwa Satoru merupakan korban yang perlu diselamatkan dan memenuhi definisi *Refusal of the Call*.

### 3.2.3 *Supernatural Aid*

*Supernatural Aid* yang berarti bantuan supranatural merupakan tahap dimana pahlawan bertemu dengan sosok figur yang membantunya membangkitkan semangat. Sosok pelindung tersebut memberi pahlawan jimat yang bisa membantunya bangkit kembali dan melawan kejahatan yang akan dia hadapi. Sosok ini banyak dideskripsikan sebagai peri, seorang gadis, ibu, dan penyihir, pertapa, atau seorang yang lebih tua (Campbell, 1966:63).

Satoru bisa kembali ke masa lalu namun dia mundur sangat jauh ke tahun 1988 dimana dia masih kelas 5 SD, menyimpulkan bahwa kematian ibunya ada hubungannya dengan kasus penculikan pembunuhan di tahun 1988. Jadi, Satoru memutuskan untuk mencegah peristiwa pembunuhan itu terjadi.

Dalam cerita *Boku Dake Ga Inai Machi*, sosok pelindung tersebut ialah ibu Satoru, Sachiko, yang selalu memberi dukungan dan nasihat pada anaknya. Di awal perjalanan Satoru, Sachiko secara terang-terangan menegur Akemi, ibu Kayo atas sikapnya pada anaknya.



Gambar 3.7. Akemi yang berniat memukul kayo dihentikan oleh Sachiko.(BokuMachi jilid 2, hlm 135)

Akemi : 色ボケんな、このガキ共!  
 Kalian! Dasar anak-anak mesum!  
 Satoru: 母さん!  
 Ibu!  
 Sachiko: 止めなさい雛月さん  
 Hentikan, Bu Hinazuki.

Berdasarkan gambar dan kutipan di atas, Sachiko mendampingi usaha pertama Satoru. Dia menghentikan Akemi, ibu Kayo, yang mau memukul Kayo dan menjelek-jelekkan anaknya. Selain itu, Sachiko membuat Satoru berjanji untuk tidak meninggalkan Kayo.

Sachiko: 途中で話さないで。  
 “Jangan sampai kau lepaskan (Kayo)”  
 Satoru: どうぜん。  
 “Tentu saja!” (BokuMachi jilid 2, hlm 138)

Kutipan dan gambar tersebut membuktikan bahwa Satoru bertemu dengan figur pelindung dan pembimbingnya yaitu Sachiko. Janji dengan ibunya merupakan simbol “jimat” yang nantinya berperan besar dalam usaha Satoru menyelamatkan Kayo. Hal tersebut juga menjadi simbol supranatural yang membuatnya untuk pantang menyerah dalam menyelesaikan tujuannya. Secara tersirat Sachiko setuju dan mendukung tindakannya meski Satoru tidak

menceritakan detilnya. Tidak hanya menyemangati Satoru, Sachiko turut membantu menyelesaikan masalah kekerasan Akemi, dengan bekerja sama dengan guru wali kelas, Yashiro, dan Komisi Perlindungan Anak.

### 3.2.4 *The Crossing the First Threshold*

*Crossing the First Threshold* merupakan tahap keberangkatan awal pahlawan ke dunia baru atau *uncommon world*. Secara harfiah merupakan rintangan tepat sebelum memasuki dunia baru. Setelah sebelumnya pahlawan ditolong dan dibimbing untuk melakukan perjalanan, pada tahap ini dia dihadang oleh “penjaga gerbang” yang ada tepat sebelum memasuki *uncommon world*. Dibalik penjaga gerbang terdapat sesuatu yang asing dimana banyak hal menakutkan, gelap, berbahaya, jahat, dan kekuatan jahat tersebut harus dikalahkan oleh pahlawan agar pahlawan bisa memulai perjalanan yang sesungguhnya (Campbell, 1966: 71).

Pada mulanya Kayo disimbolkan menjadi “penjaga gerbang” yang ada diantara *common world* dan *uncommon world*. Kayo adalah anak pendiam dan terlihat galak pada siapapun yang mendekatinya. Satoru berhasil mengalahkan atau lebih tepatnya meluluhkan hatinya dengan mengajaknya bermain dan mengundangnya ke pesta ulang tahunnya. Dibalik Kayo ada sosok yang menakutkan dan kejam, yaitu ibunya, Akemi, yang melakukan kekerasan pada Kayo. Cara Satoru mengalahkan Akemi berbeda dengan Kayo, yaitu dengan memojokkan Akemi dengan menyebutkan tindak kejahatannya.

Akemi : あんたは何なの？こんな無愛想な娘連れ出して。。。。

Satoru : 友達を助けるのに損も得もない！  
 Akemi : Kau pikir siapa kau? Mengajak putriku yang pemalu ini pergi...  
 Satoru : Aku hanya ingin menolong temanku! (BokuMachi jilid 2 hlm 133)

Dalam kutipan tersebut menunjukkan Satoru yang berdiri membela Kayo dan secara tersirat berniat membebaskan Kayo dari ibunya. Setelah itu Akemi tidak lagi memukuli Kayo karena tidak ada kesempatan. Hal tersebut membuktikan Satoru sudah melewati fase *Crossing the First Threshold*, dia membuat Kayo tetap hidup sampai ulang tahunnya yang kesebelas pada tanggal 3 Maret 1988, dimana sebelumnya Kayo meninggal sebelum tanggal 3 Maret.

### 3.2.5 *The Belly of the Whale*

Menurut Joseph Campbell, *the belly of the whale* merupakan simbol tempat untuk transisi ajaib dimana pahlawan tersesat ke dalam tempat yang tidak diketahui (Campbell, 1966:83). Penamaan tahap *the belly of the whale* atau dalam perut ikan paus yaitu berasal dari *The Song of Hiawatha* karangan Henry Wadsworth Longfellow.

*Mishe-Nahma, King of Fishes,  
 In his wrath he darted upward,  
 Flashing leaped into the sunshine,  
 Opened his great jaws and swallowed  
 Both canoe and Hiawatha*

Raja ikan Mishe-Nahma,  
 dalam kemarahannya dia menerjang,  
 menantang matahari,  
 membuka rahangnya dan menelan  
 baik canoe dan Hiawatha (Campbell 1966: 83)

Menurut Joseph Campbell penyimbolan tersebut didapat dari kesan perut dari ikan paus yang terkenal yakni dari kutipan di atas. Pada tahap ini pahlawan kini meninggalkan tempat asalnya untuk berpetualang dan pertama kali menginjakkan kaki di dunia yang baru setelah melewati “gerbang”. Disini pahlawan akan menemui ujian ringan sebagai pembuka untuk mencari informasi tentang keadaan di dunia baru dan kesulitan yang akan dia hadapi ke depannya

*The belly of the whale* secara simbolis terjadi saat Satoru kembali ke masa depan, ditahun 2006 karena gagal menyelamatkan Kayo. Hal tersebut terjadi karena beberapa hari setelah pesta ulang tahun, Satoru mendengar kabar bahwa Kayo menghilang dan beberapa minggu kemudian mayatnya ditemukan setelah salju meleleh.

“踏み込みが甘かった。「28歳」だと自覚している時点で既にダメだ。アドバンテージがあると思ってしまっていた。「未来を知っている？」いや、一時間先の事も利りゃしない。「今」と同じだ！ほんの少し経験と知識を持った10歳の子供、それを自覚して死に物狂いで事件に望むべきだったんだ！雛月を助けられず。。。お袋を殺され。その容疑者に仕立て上げられた。。。”

Aku terlalu naif jika berurusan dengan sesuatu seperti ini. Hasil yang memalukan untuk seseorang berumur 28 tahun. Aku kira punya keuntungan. Apa aku mengetahui masa depan? Tidak, aku bahkan tidak tahu apa yang akan terjadi satu jam mendatang. Apalagi saat ini! Seharusnya aku sadar kalau saat itu hanya anak kecil berumur 10 tahun dan hanya punya sedikit informasi. Harusnya aku berusaha lebih keras untuk memecahkan kasus ini! Aku tidak bisa menyelamatkan Hinazuki, ibu juga tetap terbunuh, dan aku yang dituduh sebagai pelaku. Inilah kenyataan yang sedang kulihat di depan mataku. (BokuMachi jilid 3, hlm 38-39)

Kutipan di atas menunjukkan kekesalan dan keputusasaan Satoru, hal tersebut membuatnya bingung dan tidak tahu harus berbuat apa lagi untuk menyelamatkan Kayo dan ibunya. Dalam hal ini dapat dikatakan Satoru “tersesat” secara simbolis karena dirinya tidak berhasil menolong siapapun dan transisi ajaib

tersebut adalah saat dia kembali terlempar ke tahun 2006. Saat-saat inilah yang disebut sebagai *the belly of the whale* dimana Satoru menghadapi ujian pertamanya yang berakhir dengan kegagalan di *uncommon world*. Namun selama di masa 2006, Satoru memperoleh informasi yang berharga, yaitu bahwa masa depan bisa dirubah dan identitas pelaku pembunuhan ibunya dan Kayo adalah orang yang sama.

### **3.2.6 *The Magic Flight***

Menurut Joseph Campbell (1966:182-192), *the magic flight* terjadi jika pahlawan mencuri benda pusaka atau sesuatu yang berharga dari pemilik sebelumnya, entah itu dari dewa, iblis, atau monster. Arti dari *The magic flight* adalah suatu benda yang mengalami perpindahan ajaib atau tidak terduga dari tangan si empunya ke tangan pahlawan atau sebaliknya. Pemilik sebelumnya merasa marah dan menolak untuk membebaskan pahlawan yang mengakibatkan banyak halang rintang yang menghadang.

Tahap ini terjadi seharusnya ada di fase setelah *Atonment with Father*, namun dalam cerita ini terjadi disini. Satoru yang kini berteman akrab dengan Airi, membuat iri manajer tempat dia bekerja karena manajer tersebut menyukai Airi. Manajer membenci Satoru dan berniat menjebaknya. Mulai dari menjebaknya dengan pura-pura melindunginya, sampai memberitahu polisi dimana persembunyian Satoru, yaitu di rumah Airi. Kemudian secara tidak terduga terjadi kebakaran di rumah Airi. Satoru yang tidak sanggup menolong Airi sendirian dibantu oleh manajer.

Manajer: 悟君、君は裏口から行け。もう愛梨君を巻き込むな。手柄は俺のもんだ。

Satoru-kun, jangan libatkan Airi-kun lebih jauh lagi. Biar aku yang mengurus sianya.

Satoru: アイリも。。。俺から離れるべきだとは思っていた。。。病院に居るのなら今は安全だろう。

Kupikir...Airi juga jauh lebih aman bila tidak dekat-dekat denganku. Seharusnya dia aman di rumah sakit sekarang. (BokuMachi jilid 3 hlm 108)

Berdasarkan kutipan di atas, seperti yang sudah disebutkan Joseph Campbell bahwa pemilik sebelumnya merasa marah dan berusaha menghalangi jalan pahlawan, hal yang sama juga dilakukan manajer. Meski bukan barang, namun peran Airi sangat besar dan mempengaruhi jalan cerita sehingga bisa menjadikannya “sesuatu yang berharga” bagi Satoru. Manajer berusaha memisahkan Satoru dan Airi dengan melaporkannya pada polisi. Bukan hanya sekali tapi dua kali, bahkan dia sampai membohongi Airi. Ini adalah contoh *magic flight* karena secara tidak terduga Airi kembali ke manajer karena Satoru yang tidak ingin melibatkan Airi dalam bahaya terpaksa menyerahkan Airi pada manajer.

### 3.2.7 *The Road of Trials*

Tahapan ini merupakan tahap perjalanan membangun kekuatan dan mengumpulkan sekutu untuk menghadapi si musuh besar. Sesuai namanya *The Road of Trials* yaitu jalanan penuh rintangan, tahapan ini merupakan serangkaian ujian yang akan membentuk pahlawan untuk lebih siap menghadapi musuhnya. Disini akan terlihat perkembangan karakter dari pahlawan. Setelah melewati rintangan, pahlawan akan dihadapkan pada ujian yang harus dilewati. Pahlawan dibekali dengan berbagai nasihat, informasi, dan bantuan orang lain. Tahap ini

membuat pahlawan sadar bahwa ada banyak bantuan dari teman dan sekutu yang menyertainya dalam perjalanannya (Campbell, 1966: 89).

Satoru dalam hal ini harus melewati beberapa ujian yang mengantarkannya pada kesempatan kedua untuk memperbaiki masa depan. Salah satunya adalah peristiwa kebakaran di rumah Airi. Pelaku melakukannya untuk melenyapkan Airi sekaligus memfitnah Satoru lagi. Peristiwa kebakaran tersebut dapat dibuktikan lewat kutipan 1 di bawah ini.

#### Kutipan 1

Satoru: アイリも「犯人」に狙われるかもってのは少し考え過ぎかと思っていたが。。。心配になってあの家に戻って見たら火事だった。。。まさか、家事も犯人の仕業だったのか？  
Sempat terpikir jika Airi ikut diincar oleh si pelaku...dan karena cemas, aku segera kembali ke rumahnya dan ternyata terjadi kebakaran...jangan-jangan ini benar ulah si pelaku? (BokuMachi jilid 3 hlm 108)

#### Kutipan 2

Satoru: ヤーヤバい。まるっきり「死ぬ奴」のパターンじゃねか！冗談じゃねえ！しなせてたまるか。目の前でそう何人も死なれてたまるか！けど。。。重い！ヤバイ。。。重いのは俺の体の方だ。酸素が。。。  
G-gawat. Airi bersikap seperti mau mati saja! Tidak akan kubiarkan kau mati! Aku tidak mau melihat orang di depanku mati lagi! Tapi...berat! badanku terasa berat. Kesadaranku... (BokuMachi jilid 3, hlm 103)

Berdasarkan kutipan di atas, Satoru mengalami perubahan dalam kepribadiannya. Kutipan 1 membuktikan bahwa Satoru mulai peduli dengan orang disekitarnya dan mencoba menghindarkan Airi dari bahaya yang dia alami. Kutipan 2 membuktikan sifat berani dan pantang menyerah Satoru karena begitu tahu Airi

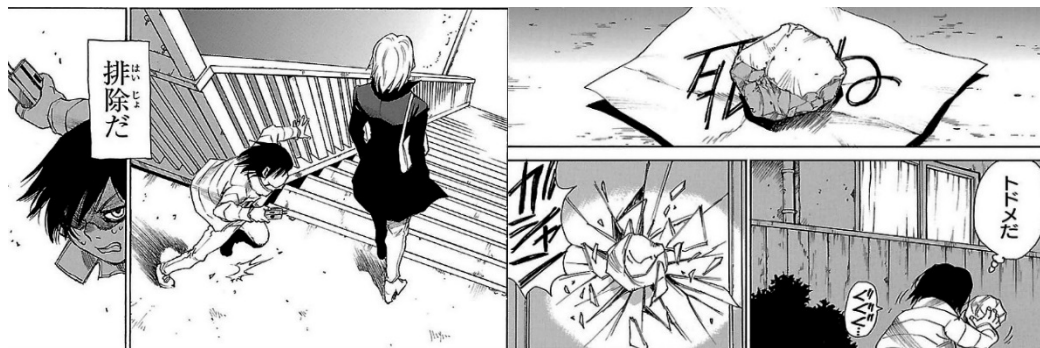
dalam bahaya dia langsung masuk ke rumah yang terbakar dan menolongnya dengan taruhan nyawa. Sebelumnya Satoru menolong orang lain dengan terpaksa karena jika tidak, maka *revival* terus berulang. Namun setelah melewati perjalanan sampai tahap ini, dalam diri Satoru mulai tumbuh rasa menolong tanpa pamrih serta berani. Berani untuk memaafkan tindakan manajer yang menjebakinya. Ujian ini berhasil Satoru lalui dan dia berhasil menolong Airi.

Berikutnya Satoru menghadapi ujian hati, yakni dia harus meninggalkan masa depan dimana dia mengenal Airi karena Satoru diberi kesempatan sekali lagi kembali ke tahun 1988, dan Satoru bertekad mulai sekarang dia akan benar-benar merubah masa depan. Satoru mengulang kembali ke hari sebelum ulang tahunnya dan Kayo. Masih menghadapi masalah yang sama, Satoru harus mencegah Kayo dibunuh, oleh karena itu kali ini dia meminta bantuan Kenya untuk “menculik” Kayo agar pihak KPA dan guru bertindak. Misi sukses dan hak pengasuhan Kayo diserahkan pada neneknya.

### **3.2.8 *Woman as Temptress***

Sama seperti *meeting with goddess*, tahap *woman as temptress* atau godaan wanita juga merupakan simbolisme. Wanita disimbolkan sebagai godaan karena sering dalam mitologi kuno penyebab pahlawan melalaikan misinya karena godaan wanita, entah dengan bujuk rayu atau simpati dengannya sehingga menyeret pahlawan keluar jalur dari tujuannya. Dia mengungkapkan bahwa dalam psikoanalisis modern, tahap ini membawa petualangan pahlawan ke dalam mimpi

dan halusinasi, dimana pahlawan bersikap tak acuh pada diri sendiri yang membawa kisah perjalanan menuju arah kegelapan, horror, dan ketakutan (1966: 111). Dalam kasus Satoru, godaan muncul dari keinginan jahatnya sendiri. Satoru yang bertekad tidak akan gagal lagi malah mengambil tindakan yang ekstrim dan melanggar hukum, seperti berniat mendorong Akemi dari tangga dan memecahkan kaca jendela rumah Yuuki.



Gambar 3. 8. Satoru mencoba mendorong Akemi dan memecahkan jendela (BokuMachi jilid 4, hlm 60)

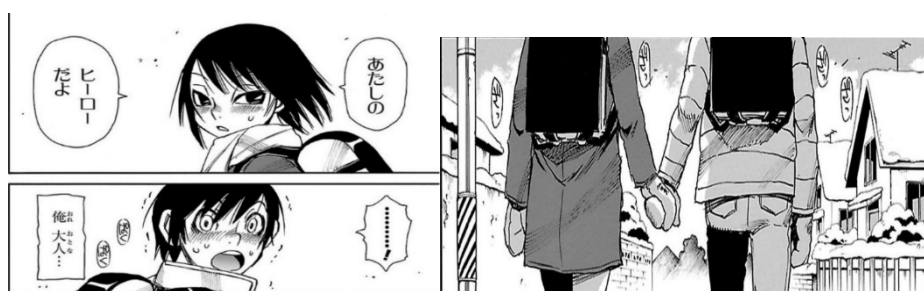
Berdasarkan gambar tersebut dia membenarkan tindakannya sendiri dengan alasan melindungi Kayo dan Yuuki. Satoru tidak sadar bahwa tindakannya tersebut telah memancing kecurigaan si pembunuh padanya karena bagi si pembunuh seolah-olah ada seseorang yang mengetahui masa depan dan menghalangi rencananya. Hal ini jelas-jelas menyeret Satoru keluar dari tujuannya untuk menyelamatkan teman-temannya. Kenya yang curiga dengan gelagat Satoru berhasil mencegahnya mendorong Akemi dari tangga.

### 3.2.9 *The Meeting with the Goddess*

Selanjutnya memasuki tahap bertemu dengan dewi atau *goddess*. Kata dewi merupakan simbol yang merepresentasikan rekan seperjuangan pahlawan yang menjadi cinta sejatinya. Menurut Joseph Campbell (1994:106), sepanjang

perjalanan hidup pahlawan dalam tahap inisiasi, seorang wanita membawa perubahan pada diri pahlawan. Wanita tersebut tidak berperan lebih besar dari pahlawan, tapi bisa membantu pahlawan dalam hal yang belum dikuasainya.

Dalam kasus Satoru, Kayo adalah *goddess*. Mereka menjadi makin dekat seiring banyaknya mereka menghabiskan waktu bersama. Kayo turut menolong Satoru dalam usahanya membongkar identitas pelaku pembunuhan penculikan. Setelah tahu kalau yang diincar si pembunuh adalah anak-anak penyendiri Kayo yang menawarkan diri untuk mengajak Misato bermain karena Satoru merasa segan pada Misato setelah sebelumnya pernah membentakinya. Joseph Campbell juga mengemukakan bahwa pahlawan biasanya menikahi *goddess* yang merupakan simbol wanita, sebagai wujud kemampuan pahlawan yang bertambah, yakni memenangkan hati seorang wanita (1966:114). Pernikahan Satoru dan Kayo tidak pernah terjadi di perjalanan Satoru. Sebagai gantinya, Kayo berterima kasih dan memanggil Satoru sebagai “Pahlawanku”. Seperti yang ada di gambar di bawah ini.



Gambar 3.9 Memanggil Satoru pahlawan , pulang bergandengan tangan

Kayo:あたしのヒーローだよ。

Kau adalah pahlawanku.

Satoru:俺 大人。。。。

Ingat aku sudah dewasa... (BokuMachi jilid 5, hlm 145)

Berdasarkan kutipan di atas, terlihat jelas mereka berdua saling mencintai meski masih anak-anak. Hal tersebut terlihat dari semburat merah dan Kayo mengatakan kalau Satoru adalah pahlawannya. Meski tidak ada kata “suka” atau “cinta”, Kayo yang menyebut Satoru pahlawannya sudah menjadi bukti bahwa Satoru adalah orang yang istimewa di hatinya.

### **3.2.10 *Atonement with the Father***

Tahap ini merupakan klimaks dari perjalanan pahlawan. *Atonement with the Father* yang berarti penebusan dosa dengan sang ayah, adalah tahap pahlawan bertemu dengan penjahat atau tokoh antagonis yang harus dia kalahkan. Musuh tersebut disimbolkan dengan *father* atau ayah, sosok yang memiliki kuasa yang lebih hebat dari pahlawan. Perlu ditekankan, tujuan Satoru adalah menyelamatkan ibu dan teman-temannya dari si pembunuh yang identitasnya belum Satoru ketahui. Jelas sekali bahwa si pembunuh ini merupakan *father* karena dia sudah menfitnah Satoru membunuh ibunya di masa depan, dan membuat hidupnya menderita karena membunuh teman-temannya serta membuat Satoru kehilangan sosok yang dihormatinya, yaitu Yuuki.

Tahap ini bermula saat Satoru berhasil menyelamatkan ketiga calon korban dari ancaman si pembunuh. Satoru lalu menyadari salah seorang temannya yang lain menjadi seorang penyendiri. Saat temannya tersebut pergi ke stadion, Satoru mengikutinya karena si pembunuh hanya mengincar anak-anak yang sering sendirian. Dia bertindak sendiri karena dia pikir hal tersebut tidaklah sulit. Satoru

sempat kehilangan jejak temannya yang pergi ke toilet, ia lalu keluar dan melihat mobil pick-up milik keluarga Yuuki melaju. Dengan asumsi bahwa temannya diculik dengan mobil tersebut, Satoru yang kebetulan bertemu dengan gurunya, Yashiro, mencoba mengikutinya. Satoru mulai curiga karena mobilnya dan Yashiro mengambil arah yang berbeda dengan mobil Yuuki. Tahap ini mencapai klimaksnya saat Yashiro mengakui kalau dialah si pembunuh.

Yashiro: 君は僕に一つ嘘をついているね？さっき「愉快犯が居る設定」って言ってたけど、君は「誘拐犯が居ると確信」して行動している。その事受け入れるのには抵抗があったよ。信じられなかった。。。いや、信じたくなかったんだ。僕の思考を先読みするような存在を。心配するな悟。あの車に美里は乗っていない。乗っているのは白鳥潤の親父さんだけさ。  
 Kau bohong padaku, kan? Tadi aku bilang ada kemungkinan seorang pembunuh, tapi kau bersikap seperti kau yakin bahwa memang ada pembunuh di kota ini. Tidak bisa dipercaya...tidak, aku hanya tidak mau mempercayainya. Bahwa ada seseorang yang bisa membaca tindakanku. Jangan khawatir, Satoru. Misato tidak ada di mobil itu, yang ada hanya ayah Shiratori Jun. (BokuMachi jilid 6, hlm 20)

Berdasarkan kutipan tersebut, Yashiro adalah pelaku pembunuhan yang dicari Satoru. Hal tersebut dibuktikan dengan informasi mengenai Misato seharusnya hanya diketahui oleh Satoru dan si pembunuh, tapi Yashiro mengetahuinya. Dari kutipan tersebut yashiro sengaja menjebak Satoru dengan memanfaatkan Misato, karena Yashiro sudah curiga dengan tindakan Satoru yang terlalu tepat sasaran. Sebenarnya banyak petunjuk yang mengarah pada Yashiro, tapi Satoru sadar bahwa dia hanya tidak mau mengakui kalau sosok gurunya yang sudah seperti seorang ayah baginya, ternyata si pembunuh.

Saat tiba ditepi danau, Yashiro berkata bahwa Satoru sudah berhasil mengalahkannya karena Satoru berhasil menyelamatkan anak-anak yang menjadi incaran Yashiro. Yashiro juga merasa kalah karena selain rencananya gagal, dia malah terpaksa membantu Satoru untuk membongkar identitasnya sendiri.

Yashiro: 悟、未だに信じられない、小学校でありながらこの僕の計画をことごとく先回りして潰したんだ。僕がここまで追い込まれるなんて。正直シビれたよ。君はまるで未来でも見て来たかのようだ。

Satoru, aku masih tidak percaya, kau yang masih SD bisa memojokkanku dan menghancurkan rencanaku. Sejujurnya kau membuatku merinding. Rasanya seperti kau...datang kembali dari masa depan.

Satoru: お前も「ゲームオーバー」なんじゃなかったのかよ？！

Tapi tadi kau bilang ini juga *game over* untukmu, kan?

Yashiro: 一緒に死のうなんて言っていないだろう？冷たい水にダイブするのは君一人だ。だが心配するな。君の活躍は賞賛にあたいする、僕の計画と準備だってそうさ。僕らにはその頑張りに見合った代償を得る権利がある。

Aku tidak pernah bilang kita mati bersama. Satu-satunya yang akan tenggelam di danau beku itu hanya kau. Tapi jangan khawatir, usahamu membuahkkan hasil, begitu juga dengan persiapan rencanaku. Semua orang berhak mendapat balasan perbuatannya.

Satoru: ふざけるな！犯罪者のお前にそんな権利あるか！

omong kosong! Penjahat sepertimu tidak punya hak seperti itu!

Yashiro: 何故だ？法的にアウトっていうだけで、心の空白を埋めると同じじゃないか。悟、君が手にするのは「この街の平和」だ。きみが望んだ事そのものだろう？僕が手にするな「僕の手による僕の為だけにある死」だ。”  
kenapa tidak? Perbuatanku memang ilegal tapi tidak ada bedanya dengan perasaan untuk mengisi kekosongan di hati. Satoru, yang kau inginkan adalah kedamaian di kota ini, bukan? Sedangkan yang ingin aku dapatkan adalah matinya seseorang ditanganku dan karena aku. (BokuMachi jilid 6, hlm 27-34)

Dari kutipan tersebut membuktikan bahwa Satoru sudah mengalahkan Yashiro karena sesuai dengan pengakuannya, semua rencana Yashiro digagalkan olehnya. Adegan tersebut juga menjadi klimaks dari cerita ini karena semua misteri telah terbongkar, dan Satoru menghadapi konsekuensi dari tindakannya mengalahkan musuh besarnya. Sebagai ganti pengakuan kejahatannya, Yashiro berniat membunuh Satoru. Nyawa Satoru dianggap sebagai pengganti anak-anak yang gagal dibunuh Yashiro. Satoru berhasil mencegah peristiwa pembunuhan Yashiro mengaku kalah dan akan meninggalkan kota, sehingga tujuan Satoru tercapai, yakni kedamaian kota dan nyawa teman-temannya. Penjabaran tersebut menunjukkan bahwa Satoru sudah melewati tahap *Atonement with the Father*.

### **3.2.11 Apotheosis**

Setelah klimaks, tahap ini merupakan jatuhnya pahlawan karena konfrontasinya dengan musuh besar di *Atonement with the Father*. *Apotheosis* secara harfiah memiliki arti pendewaan, dan sesuai dengan tahapan ini yaitu pahlawan mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam hidupnya. Dalam mitologi kuno, hal ini terjadi dengan kematian dan hidupnya kembali pahlawan.

Tahap *Apotheosis* ini terjadi begitu Yashiro dikalahkan. Konfrontasi Satoru dengan Yashiro membuatnya terjebak dan diikat di dalam mobil yang akan Yashiro tenggelamkan di danau es. Akibatnya Satoru mengalami koma selama 15 tahun.



Gambar 3.10. Satoru dewasa yang koma selama 15 tahun. (BokuMachi jilid 6, hlm 122)

Gambar di atas menunjukkan Satoru yang koma selama 15 tahun. Keadaan Satoru dapat dikatakan mati atau nyaris mati karena dia tidak terbangun selama 15 tahun lamanya. Satoru bisa selamat dari maut karena hipotermia mendadak yang bukannya membunuhnya tapi membuat otak dan organ dalamnya membeku, menyelamatkannya dari kematian. Meski begitu, dalam 15 tahun tersebut tidak ada satu pun kasus penculikan-pembunuhan anak yang terjadi lagi di tempat lain meski Yashiro masih bebas. Ini merupakan pencapaian yang didapat oleh Satoru karena mempertaruhkan nyawanya melawan Yashiro. Satoru yang kemudian sadar dari koma-nya mengalami amnesia dan tidak mengingat kejadian di masa lalu ataupun kekuatan revival-nya.

### **3.2.12 *The Ultimate Boon***

*The Ultimate Boon* memiliki arti hadiah atau anugerah terbesar. Tahap ini merupakan yang terakhir dalam fase inisiasi, dimana pahlawan merasa lega karena tujuan perjalanannya sudah selesai. Hal ini menandakan bahwa pahlawan adalah orang hebat. Bisa dikatakan bahwa pahlawan mendapatkan penghargaan atau hadiah dari perbuatan baiknya selama perjalanannya (Campbell, 1957: 164).

Satoru:僕にとってはただ眠っていた15年間だけど、お母さんと僕の事をこんなにも思ってくれている仲間が居た。。。ひとりぼっちじゃないって事がこんなに誇らしいなんて。。。初めて知った。  
 Selama aku tertidur 15 tahun lamanya, ibu dan teman-temanku selalu ada untukku... Aku tidak sendirian, perasaan bahagia ini...baru pertama kali ini aku merasakannya. (BokuMachi jilid 6 hlm 195)

Dari kutipan tersebut membuktikan bahwa usaha dan pengorbanan Satoru tidak sia-sia, hadiah atau *ultimate boon* yang dia dapatkan begitu dia sadar dari koma adalah Ibunya yang masih hidup, Kayo yang sudah menikah dan punya anak, serta kebahagiaan teman-temannya yang lain. Pencapaian tersebut menjelma bukan berupa benda, tapi berupa keselamatan ibu dan teman-temannya. Hal tersebut merupakan simbol harta karun yang didapat pahlawan setelah mengalahkan “father”. Harta karun tersebut merupakan hadiah yang diberikan kehidupan atas usaha dan kekuatan yang selama ini pahlawan bangun saat perjalanan dan nantinya menjadi faktor penentu dalam tahapan berikutnya.

### 3.2.13 *Rescue from Without*

Tahap ini seharusnya setelah *Refusal of the Return*, namun dalam *Boku Dake Ga Inai Machi* tahap ini terjadi lebih awal. *Rescue from Without* atau pertolongan dari teman adalah tahap pahlawan tidak bisa kembali ke dunianya karena terlalu lemah atau tidak ada motivasi. Faktor penyebabnya bisa berupa ancaman dari suatu pihak yang membuat pahlawan kembali ke keadaan yang terlihat seperti mati. Jika hal itu terjadi maka pahlawan menjadi korban yang perlu

ditolong, dan para rekan perjalanannya turun tangan menolongnya .Entah ancaman itu berasal dari luar atau dalam diri pahlawan, hal itu merupakan tanda bahwa pahlawan belum sepenuhnya siap kembali ke kehidupan sehari-harinya(Campbell 192-201).

Dalam kasus Satoru, ancaman datang dari dalam dirinya, karena mengalami amnesia dan belum bisa pulih sepenuhnya. Satoru menjadi orang yang perlu ditolong karena dia merasa kehilangan masa 15 tahun hidupnya karena koma. Karena amnesia tersebut, Satoru seperti kembali ke dirinya yang dulu yang tidak suka bergaul.

Satoru: “この時初めて僕は自分の記憶の中に「空白の時間があることに気づいた」胸が締め付けられるような喪失に教われた。その記憶は堅く閉ざされた扉に阻まれていた。僕は毎日この扉を開けようと試みたけれど、決まって毎回胸の痛みと共に失敗に終わった。”  
“Aku menyadari bahwa dalam ingatanku ada yang hilang. Dadaku terasa sesak karena rasa kehilangan itu. Ada ingatan yang tersembunyi dibalik pintu yang tertutup. Setiap hari aku terus coba membukanya tapi selalu gagal, dan rasanya sangat menyakitkan dadaku.” (Bokumachi jilid 6, hlm 149-150)

Kutipan di atas membuktikan bahwa amnesia tersebut disebabkan keinginan alam bawah sadar Satoru karena setiap kali dia ingin mengingatnya, badannya melakukan penolakan yang membuatnya sakit. Penolakan tersebut dapat disebabkan karena jauh dalam hatinya, Satoru yang masih tidak mau menerima kenyataan siapa pelaku yang berniat membunuhnya. Penjabaran tersebut membuktikan bahwa Satoru sedang membutuhkan bantuan.

Pertolongan datang pada Satoru tanpa diduga. Suatu ketika dia tidak sengaja bertemu dengan Airi, yang tentu saja tidak mengenal Satoru. Pertemuan mereka berdua menjadi katalis yang memicu ingatannya kembali.

Satoru: “僕だけがいない街」の始まりはきっとあの子にいた時間だ”  
 “aku yakin [Kota tanpa diriku] bermula, di waktu dimana aku bersama gadis itu” (BokuMachi jilid 7, hlm 44)

Berdasarkan kutipan di atas, Satoru berhasil mengembalikan ingatannya lagi dari awal. Hal tersebut dibuktikan dengan Satoru yang menyadari bahwa perjalanannya berawal di *common world*-nya dulu dimana dia mengenal Airi. Bertemu Airi menjadi katalis yang kuat karena dalam perjalanannya Satoru harus berkorban meninggalkannya, meski Airi lah yang paling banyak membantunya selama masa-masa gelapnya, Satoru kini merasa puas dan tidak menyesal karena kehilangan 15 tahun hidupnya. Satoru telah diselamatkan oleh Airi meski tidak sengaja.

### **3.2.14 Refusal of the Return**

*Refusal of the Return* adalah tahapan perjalanan dimana setelah pahlawan menyelesaikan perjalanannya, dia enggan kembali ke dunianya. Hal ini sering terjadi di beberapa cerita, pahlawan mungkin merasa sudah tidak mau kembali atau tidak bisa kembali ke tempat asalnya dan tetap tinggal di tempat dimana dia melakukan tidak kepahlawanannya (Campbell :179-182).

Satoru sudah menyelesaikan tujuannya, yaitu menyelamatkan ibunya dan teman-temannya dari pembunuhan, artinya sudah tidak *revival* lagi. Setelah ingatan

Satoru kembali, dalam kasus Satoru, dia tidak bisa dan tidak mau kembali ke masa depan yang pertama dimana ibunya meninggal karena dia melakukan perjalanan tersebut untuk bisa berada di masa depan yang lebih baik.



Gambar 3.11. Satoru mengucapkan selamat tinggal pada Airi. (BokuMachi jilid 7, hlm 145)

Gambar di atas merupakan simbol Satoru yang mengucapkan selamat tinggal pada kehidupannya yang dulu. Setelah bertemu Airi secara tidak sengaja, Satoru ingin menemuinya lagi. Tapi dia urungkan niatnya karena teringat kejadian naas yang menimpa Airi karena berurusan dengan Satoru. *Refusal of the Return* disini selain mengarah penolakan kembali kepada alam dunia tempat tinggal Satoru, tapi juga penolakan untuk kembali berhubungan dengan orang-orang yang dikenalnya dulu. Meski dia harus mengorbankan perasaannya untuk tidak bertemu Airi.

### **3.2.15 *The Crossing of the Return Threshold***

*The Crossing of the Return Threshold* atau rintangan untuk penyebrangan kembali adalah tahap berisi perjalanan pahlawan kembali ke kehidupannya yang dulu. Pahlawan memanfaatkan kebijaksanaan dan pengetahuan yang didapat selama perjalanan untuk dibagi kepada masyarakat luas. Tugas ini biasanya sangat sulit dilakukan. Pahlawan membutuhkan suatu peristiwa yang benar-benar bisa membuatnya melewati rintangan (threshold) untuk menjalani kehidupan normalnya. Peristiwa tersebut dapat berupa kembalinya tokoh antagonis atau malapetaka yang mangincar dunianya. Terpenting dari peristiwa tersebut adalah mampu membuat pahlawan bertindak lagi dan mengambil resiko yang lebih tinggi (Campbell 201-212).

Dalam kasus Satoru, peristiwa tersebut adalah kembalinya Yashiro. Yashiro berencana untuk membunuh Satoru dengan menculik Kumi sebagai umpan. Tahap ini dimulai ketika Kumi mengajak Satoru dan ibunya kemah bersama anak-anak lainnya. Satoru, yang sebelumnya bersama Kenya dan Sawada telah menyusun rencana untuk menangkap Yashiro, berpura-pura tidak menyadari kehadiran Yashiro diperkemahan. Namun, Yashiro berhasil mengelabui mereka dan menculik Kumi. Satoru berhasil menemukan Yashiro di jembatan gantung yang akan dia bakar.



Gambar 3.12. Satoru menghadapi Yashiro untuk terakhir kalinya. (BokuMachi jilid 8, hlm 88)

Satoru : “全てを終わらせに来たよ、八代先生。”

“Aku datang untuk mengakhiri semuanya disini, Pak guru.”

Yashiro:”その君を殺す準備中だったよ、悟。”

“Aku sedang ditengah persiapan untuk membunuhmu, Satoru.”

(BokuMachi jilid 8, hlm 97)

Kutipan di atas membuktikan Satoru yang sudah memiliki kesiapan hati untuk mengonfrontasi langsung Yashiro, tidak seperti dulu dimana Satoru jatuh dalam jebakannya, kali ini Satoru yang sudah membuat persiapan untuk menjebak Yashiro dengan bantuan Kenya dan Sawada. Satoru dan Yashiro berdebat, dan Yashiro kemudian membakar jembatan untuk membunuh Satoru. Dia berencana untuk mati bersamanya. Namun, Satoru mendorongnya ke sungai di bawah jembatan dan ditolong oleh Kenya sehingga luka mereka tidak parah, Kumi juga berhasil diselamatkan.

Tahap ini berakhir dengan Yashiro yang akhirnya ditangkap dan diadili. Melalui penjabaran tersebut dapat dikatakan bahwa Satoru berhasil melewati *The Crossing of the Return Threshold*, karena pelakunya sudah ditangkap dan secara

otomatis tidak ada ancaman lagi bagi Satoru. Sekarang dia bisa kembali menjalani hidupnya dengan tenang.

### 3.2.16 *Master of Two Worlds*

Menurut Joseph Campbell, *Master of Two Worlds* berarti bahwa pahlawan bisa menyeberang diantara kedua dunia dengan bebas, *common world* dan *uncommon world*. Pencapaian kekuatan jiwa dan raga serta harta yang didapat dari hasil perjalanan merupakan hal yang merubah dunia pahlawan. Dalam tahap ini Pahlawan memiliki kekuatan dan kebijaksanaan yang membuatnya pantas mendapat posisi yang tinggi di masyarakat (1949:212-220).

Setelah menyelesaikan perjalanan dan segala teror telah hilang, Satoru mulai membangun kembali hidupnya. Satoru dan Kenya bercakap-cakap di atap gedung mengenai pengadilan Yashiro. Satoru berkata bahwa kini dia tidak lagi merasa marah pada Yashiro dan menerima waktu 15 tahunnya yang hilang.

Satoru: “「損」なんてひとつもしてないんだ。ケンヤ、礼を言うのは僕の方さ。僕が踏み込んでいけたのはケンヤ達、仲間がいてくれたからさ。僕の方がみんなに救われたんだ。”  
 “apa maksudmu dengan kehilangan? Aku tidak kehilangan apapun. Aku seharusnya berterima kasih padamu, Kenya. Berkat dukungan kalian sebagai teman-temanku, aku berani melangkah ke depan. Akulah yang ditolong oleh kalian.”(BokuMachi jilid 8, hlm 158)

Berdasarkan kutipan di atas, Satoru mulai beradaptasi dengan kehidupan barunya. Hal tersebut juga dibuktikan dengan seiring berjalannya waktu Satoru mulai kehilangan ingatannya di dunia lama dan *revival* tidak pernah terjadi lagi. Satoru kini mengerti pentingnya memiliki teman dan keberanian, tidak seperti

Satoru yang dulu. Dari penjabaran tersebut dapat dikatakan bahwa sekarang Satoru sudah melewati tahap *Master of Two Worlds*, dimana Satoru telah menemukan jati dirinya dan menjadi tuan bagi dirinya sendiri karena berhasil mengubah watak negatif-nya yang dulu dan mendapatkan apa yang dia inginkan sejak kecil.

### 3.2.17 *Freedom to Live*

Tahap ini menandakan kemenangan dan kedamaian sebagai hasil yang dibawa pahlawan dari perjalanannya. Tahap akhir dimana Pahlawan memiliki kebebasan untuk memilih jalan hidupnya.

Satoru memutuskan untuk mengejar cita-citanya menjadi seorang komikus. Tidak hanya memiliki teman-teman sejati tapi juga dia berhasil menggapai impiannya, menjadi seorang pahlawan bagi lingkungannya. Dan kini dia dipertemukan kembali dengan Airi, seseorang yang dia sayangi. Hal ini membuktikan dirinya menjalani jalan hidup yang dia inginkan yaitu menjadi komikus dan bisa mengenal Airi kembali.



Gambar 3.15. Menjadi komikus (BokuMachi jilid 8, hlm 172)



Gambar 3. 15. Bertemu dengan Airi (BokuMachi jilid 8, hlm 195)

“未来は常に白紙だ。自分の意思だけがそこに足跡を刻める。”  
“Masa depan bagaikan kertas putih, hanya dengan tekadmulah, yang bisa meninggalkan jejak kakimu disana.”(BokuMachi jilid 8, hlm 200)

## BAB 4

### PENUTUP

#### 4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik simpulan bahwa tokoh utama dalam *manga Boku Dake ga Inai Machi* karya Kei Sanbe, Fujinuma Satoru, mengalami pola perjalanan pahlawan yang sesuai dengan teori *Hero's Journey* milik Joseph Campbell yang tertulis dibukunya yang berjudul *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Menurut Joseph Campbell, seorang pahlawan adalah dia yang mengalami tahapan *Hero's Journey* dan berhasil melewatinya. Ketujuh belas tahapan itu adalah *Call to Adventure*, *Refusal of the Call*, *Supernatural Aid*, *The Crossing the Threshold*, *The Belly of the Whale*, *The Road of Trials*, *The Meeting with the Goddess*, *Woman as Temptress*, *Atonement with the Father*, *Apotheosis*, *The Ultimate Boon*, *Refusal of the Return*, *The Magic Flight*, *Rescue from Without*, *The Crossing of the Return Threshold*, *Master of Two Worlds*, dan *Freedom to Live*.

Berdasarkan tahapan perjalanan pahlawan tersebut, Fujinuma Satoru merepresentasikan sosok pahlawan karena dia mengalami semua pola tahapan perjalanan pahlawan tersebut, dimana selama tahap tersebut dia menghadapi ujian berbahaya dalam hidupnya. Satoru harus berjuang dan bertahan agar dia menjadi kuat, lebih dewasa, lebih bijak dalam mengambil keputusan, dan berani menghadapi masalah dalam hidupnya. Dalam cerita kepahlawanan, baik yang klasik ataupun modern, pola *Hero's Journey* sangat sering muncul. Jika diambil

garis besarnya secara sederhana maka seorang bisa dikatakan pahlawan bila sudah mengalami peristiwa yang mengubah hidupnya, menuju dunia baru untuk mengalahkan musuh besarnya, mendapat teman atau rekan, bertemu dengan kekasih atau orang yang dia cintai, mengalahkan musuh besar, dan mendapat sebutan pahlawan dari lingkungannya karena berhasil mengembalikan kedamaian masyarakat.

Dalam kasus Satoru, peristiwa yang mengubah hidupnya adalah kematian ibunya dan dia difitnah oleh pelaku sebenarnya yang ternyata ada hubungannya dengan peristiwa penculikan pembunuhan di kota Satoru saat masih kecil. Dalam usahanya mengalahkan pelaku sebenarnya, Satoru mendapat bantuan dari ibunya, guru, dan teman-temannya, yaitu Kenya, Sawada, Airi, dan Kayo. Sachiko, ibu Satoru, memegang peran sebagai ibu peri atau penolong dalam tahap *Supranatural Aid*. Kenya adalah teman atau *sidekick* yang menyertai pahlawan dalam perjalanannya. Sedangkan orang yang dia cintai atau *goddess* pada mulanya adalah Kayo, namun Kayo menikah dengan temannya. Musuh besar atau *Father* yang disini adalah gurunya, Yashiro, dan Satoru berhasil menangkapnya dengan bantuan teman-temannya. Penangkapan Yashiro mengembalikan kedamaian di masyarakat karena tidak ada lagi korban yang berjatuhan, dan Satoru disebut sebagai pahlawan oleh orang-orang yang diselamatkannya. Satoru sendiri mendapat kehidupan yang lebih baik, dengan bekerja sebagai komikus yang merupakan cita-citanya dikelilingi oleh keluarga dan teman-teman yang menyayangnya.

Menjadi pahlawan merupakan sebuah pilihan, jika Satoru menuruti ego-nya dan membunuh Akemi serta menghalalkan segala cara untuk menyelamatkan Kayo,

cerita mungkin akan menuju ke arah yang berbeda dan Satoru tidak lagi menjadi pahlawan. Menurut teori Hero's Journey jalan apapun yang dipilih mengharuskan untuk meninggalkan *common world* atau dunia yang biasa ditinggali meski tidak menyenangkan. Setiap pahlawan pasti memiliki ketakutan tersendiri layaknya orang biasa dalam perjalanannya. Satoru bisa menjadi pahlawan karena dia tetap menjaga moralnya dan kehilangan ibunya adalah ketakutan terbesarnya jadi dia bersedia meninggalkan dunia lama dimana Airi berada. Pahlawan juga tidak selalu mendapatkan wanita yang dia cintai di akhir perjalanannya.

Teori Hero's Journey memiliki berbagai versi yang di modifikasi sebagai bentuk penyesuaian dengan perkembangan budaya cerita modern, namun inti dari tahapan perjalanan tersebut tetaplah sama. Berbagai masalah dan ketakutan yang ditemui bisa disimbolkan sebagai monster yang harus dibunuh. Pengalaman dan perubahan kepribadian yang dialami bisa disimbolkan sebagai hadiah yang didapat dari perjalanan. Nasihat dan kritik bisa disimbolkan menjadi jimat yang menjadi pedoman. Selama tempat baru yang dituju pahlawan adalah tempat asing yang tidak pernah dia datangi, tempat tersebut dapat disimbolkan sebagai *uncommon world*.

#### **4.2 Saran**

Penulis menyarankan bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan pendekatan lain seperti feminisme dan mimesis, karena kedua aspek tersebut cukup menonjol dan menarik untuk diteliti lebih spesifik dalam *Boku Dake Ga Inai Machi Ga Inai Machi*. Misalnya untuk kajian feminisme bisa diambil tokoh Fujinuma Sachiko yang digambarkan sebagai wanita kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bayerl, Katie. 2009. *Must We All Be Heroes? Crafting Alternatives to the Hero's Journey in YA Fiction. Graduate Lecture. Vermont College of Fine Arts, Montpelier, VT.*
- Bernstein, Andrew. 2013 *The Philosophical Foundation of Heroism.*  
<http://www.mikementzer.com/heroism.html> (diakses tanggal 25 November 2016).
- Campbell, Joseph. 1949. *The Hero With A Thousand Faces.* New Jersey: Princeton University Press.
- Depdikbud Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Endraswara, Suwardi. 2008. Jakarta: *Metode Penelitian Psikologi Sastra: Teori, Langkah, dan Penerapannya.* Media Pressindo.
- Harjito. 2007. *Melek Sastra.* Semarang: Ikip Press. hlm 3
- Hayuu, Ryka. 2007. *The Hero Journey In Charles Dickens's Oliver Twist.* Skripsi pada Universitas Andalas Padang. Tidak diterbitkan.
- Jayawickreme, E. and Di Stefano, P. 2012. *How Can We Study Heroism? Integrating Persons, Situations and Communities.* Jurnal Political Psychology Volume 33: 165–178.
- Kei, Sanbe. 2012-2016. *Boku Dake Ga Inai Machi Vol. 1-8.* Tokyo: Kadokawa.
- Khanafi, Rahmad. 2016. *Joseph Campbell's Monomyth As Presented In Spiderman Film.* Skripsi pada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuryatin, Agus. 2010. *Mengabdikan Pengalaman dalam Cerpen.* Rembang: Yayasan Adhigama. hlm 11
- McKee, Robert. 1997. *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting.* IT Books: New York.
- Minderop, Albertine. 2005. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi.* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

- Pearson, C. 1998. *The hero within: The six archetypes we live by*. Harper: San Francisco
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2013. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, Dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2012. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rokhmansyah, Alfiyan. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shikita, Minoru dan Shinichi Tsuchiya. 1992. *Crime and Criminal Policy in Japan*. Springer-Verlag: New York.
- Simpson, Jenny dan Phyllida Coombes. 2001. *Adult Learning As A Hero's Journey: Researching Mythic Structure As A Model For Transformational Change*. Queensland Journal of Educational Research Volume 17. No 2: 164-192.
- Syafitri, Olivia. 2013. *Arktipe Pahlawan Carl Gustav Jung Dalam Novel Demian : Die Geschichte Von Emil Sinclair Jugend*. Skripsi pada Universitas Indonesia Jakarta: Tidak diterbitkan.
- Volger, Christopher. 2007. *The Writer's Journey Mythic Structure For Writers*. California: Michael Wiese Productions.
- Walker, L. J., Frimer, J. A. and Dunlop, W. L. 2010. *Varieties of Moral Personality: Beyond the Banality of Heroism*. Journal of Personality Volume 78: 907-942.

## 要旨

本論文のテーマは、三部敬が創作した漫画「僕だけがいない街」に「ヒーローズ・ジャーニー」理論の描写の解析である。当漫画は2012年から2016年に Kadokawa が出版した『ヤングエース』に連載されたものである。本編は単行本で全8巻構成である。

漫画はその人気のため2016年1月8日から3月25日の間テレビアニメとして放送され、2016年3月には小説や映画も公開された。筆者が「僕だけがいない街」を研究する理由は、漫画はミステリー・サスペンスでありながら人間味のある心温かくなるようなストーリーで進行し登場人物間のやり取りも興味深いものであるためである。また、集中できるように一人のフィクションな人物がいいと思って、それは「僕だけがいない街」の漫画にあるなので、その漫画を選んだ。本論文で筆者は二つのことを調べる。「僕だけがいない街」のストーリー構成はどのように書かれたのか、

そして主人公の藤沼悟が Joseph Campbell の Hero' s Journey 理論にどのように当てはまるのかを調べる。結論として、藤沼悟の旅もこの「ヒーローズ・ジャーニー」（英雄の旅）がある「僕だけがいない街」を辿ったかどうか説明する。

参考のため、筆者はいくつかの本を参照した。具体的には Burhan Nurgiyantoro の「Teori Pengkajian Fiksi」、Albertine Minderop の「Metode Karakterisasi Telaah Fiksi」や Rachmat Djoko Pradopo の「Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, Dan Penerapannya」を参考にした。筆者が用いた研究

方法は記述、説話研究である。これはデータを記述的に説明してから説話するという研究方法で、Nyoman Kutha Ratna が書いた「Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra」という本に倣った方法である。

本論文では漫画中の藤沼悟のストーリーはヒーローズ・ジャーニーのパターンに当てはまると結論づけた。そのパターンとは「Call to Adventure」, 「Refusal of the Call」, 「Supernatural Aid」, 「The Crossing the Threshold」, 「The Belly of the Whale」, 「The Road of Trials」, 「The Meeting with the Goddess」, 「Woman as Temptress」, 「Atonement with the Father」, 「Apotheosis」, 「The Ultimate Boon」, 「Refusal of the Return」, 「The Magic Flight」, 「Rescue from Without」, 「The Crossing of the Return Threshold」, 「Master of Two Worlds」及び「Freedom to Live」のことである。

分析した結論は藤沼悟の物語が、ヒーローズジャーニーの 17 パターンと当てはまると証明できる。その 17 のパターンが三つのフェーズに分かれて、それは「Departure」のフェーズ、「Initiation」のフェーズ、「Return」のフェーズである。そして、「Call to Adventure」、「Refusal of the Call」、「Supernatural Aid」、「The crossing the Threshold」と「The Belly of The Whale」の五つのフェーズが全部、悟の人生に起こった。しかし、「Refusal of the Call」、「Supernatural Aid」と「The Belly of The Whale」のフェーズには少しの違いがあった。それは漫画で語られた「事件」や「キャラクター」が現代のものだけということだ。また、「Refusal of the Call」では普通ヒーローは旅を断るが、悟の場合は為す術のない犠牲者であった。「Supernatural

Aid」では不思議な力を受けないですが、悟は助言を受ける。「The Belly of the Whale」では同じく出来事もあって、現代の作品にあってるためである。

そして「Initiation」のフェーズには漫画にある「事件」や「登場人物」と関係して、このフェーズ中の寓意は更に多くなって。それから、「The Meeting with the Goddess」のフェーズのように、女神との出会いの代わりに運命の人との出会う例えされた。「Woman as Temptress」ではヒーローを誘惑するのが女ではなく、悟自身の悪意である。そして「Atonement with the Father」はこの物語のクライマックスである。悟はついに殺し屋の犯人のアイデンティティを知る、ですがそれは悟の目的を知った犯人の八代学が自ら名乗り出るというものであった。そして、八代は負けを認め、友人を傷つけることはしないと約束した。しかし彼の友人を救う代償として悟を殺すと言った。

悟は十五年間昏睡することとなり、これが「Apotheosis」に対応する。しかしこの悲劇の後、新たな希望が産まれる。それが「The Ultimate Boon」である。最後に「return」フェーズで緊張がほぐれる。勇者、藤沼悟は目的を達成し、残るは八代を倒すことだけである。これは「The Crossing of the Return Threshold」に対応し、敵との最後の対決である。普通の日常に戻りたいならば、敵との対決を早く終わらせるしかない。八代を逮捕して起訴することは、悟にとって自分の旅の終わりを意味する。新しい未来に悟は「Master of Two Worlds」と「Freedom to Live」をついに手に入れる。

本論文の結論は、悟がヒーローズ・ジャーニーの理論通り、彼の物語に通して英雄の姿を表現することができた。Joseph Campbell のヒーローズジャーニーの理論は神話やファンタジーのジャンルだけでなく、現代作品にも現実の

世界にも使用することが可能である。「僕だけがいない街」という漫画は現代作品に分類されてるので、ヒーローズジャーニーのフェーズの中にあるいくつかの点が現代作品と合うように、修正されてる。しかしその少しの変更が Joseph Campbell による英雄の定義に効果がない。

## LAMPIRAN

Gambar dalam lampiran berikut ditampilkan berdasarkan urutan analisis tokoh pada Bab 3.

### 1. Tokoh dalam *Manga Boku Dake Ga Inai Machi*



Gambar 1. Satoru dewasa



Gambar 2. Satoru kecil



Gambar 3. Yashiro Gaku



Gambar 4. Fujinuma Sachiko



Gambar 5. Hinazuki Kayo



Gambar 6. Kobayashi Kenya



Gambar 5. Katagiri Airi

2. Cover dan Isi Manga *Boku Dake ga Inai Machi*



Gambar 6. Cover jilid 1



Gambar 7. Satoru berusaha membela Kayo



Gambar 8. Kebakaran di rumah Airi

## Perjalanan Pahlawan Satoru Fujinuma

### *Freedom to Live*

Di masa depan barunya, Satoru memiliki kebebasan untuk menjalani hidup. Dia menjadi komikus terkenal dan bertemu dengan Airi kembali.

### *Master of Two Worlds*

Satoru menemukan jati dirinya sebagai pahlawan dan tinggal di *uncommon world* yaitu masa depan yang baru.

### *The Crossing of the Return Threshold*

Kembalinya Yashiro untuk membunuh Satoru. Setelah berhasil berbagai jebakan yang disiapkan Yashiro, Satoru dan teman-temannya berhasil menangkap Yashiro dan menjebloskannya ke penjara.

### *Refusal of the Return*

Setelah Satoru ingat semua perjalanannya kembali, dia menolak untuk berhubungan dengan Airi di masa depan yang baru, karena tidak ingin Airi ikut terlibat bahaya.

### *Rescue from Without*

Meski sadarkan diri, tapi dia mengalami amnesia. Dia menjadi korban yang perlu diselamatkan karena tidak ingat mengapa dan siapa pelaku yang berusaha membunuhnya. Untungnya Airi dan Kenya berhasil mengembalikan ingatan Satoru.

### *The Ultimate Boon*

Setelah sadarkan diri, Satoru bahagia melihat ibunya, Kayo, dan teman-temannya masih hidup dan hidup bahagia. Bagi Satoru, hal tersebut merupakan hadiah yang dia terima sebagai kompensasi telah mengalahkan Yashiro.

### *Apotheosis*

Satoru tidak mati, dia koma selama 15 tahun. Selama itu pula tidak terjadi kasus penculikan dan pembunuhan lagi.

### *Atonement with the Father*

Konfrontasi dengan pelaku sebenarnya yang ternyata adalah Yashiro, wali kelas Satoru. Yashiro mengaku kalah melawan Satoru, dan membiarkan teman-temannya hidup. Sebagai gantinya, dia berusaha membunuhnya dengan menenggelamkan Satoru ke danau es.

### *The Call to Adventure*

Ibu Satoru dibunuh dan pelakunya juga memfitnah Satoru

### *Refusal of The Call*

Satoru menjadi korban yang perlu diselamatkan, tapi saat dia membutuhkan kekuatannya, kekuatan tersebut tidak bekerja sesuai harapannya

### *Supranatural Aid*

Ketika Satoru kembali ke tahun 1988, dia mendapat dukungan dan nasehat dari ibunya agar pantang menyerah dan menyelesaikan misinya apapun yang terjadi.

### *The Crossing of the First Threshold*

Satoru menghadapi sifat dingin Kayo, lalu setelah berhasil membuat Kayo lebih terbuka dia dihadapkan dengan Akemi yang berusaha menjauhkan Satoru dan Kayo.

### *The Belly of the Whale*

Satoru gagal menyelamatkan Kayo, dia lalu terlempar kembali ke tahun 2006 dan masih menjadi buron. Dia belajar pentingnya informasi agar bisa mencegah pembunuhan pada Kayo.

### *The Magic Flight*

Manajer cemburu pada Satoru dan menganggapnya telah mencuri Airi darinya, lalu berusaha melaporkan Satoru pada polisi. Manajer mendapatkan Airi kembali setelah kebakaran di rumah Airi.

### *The Roads of Trials*

Satoru bekerjasama dengan Sawada berhasil meraih informasi tentang pelakunya. Satoru yang kembali terlempar ke tahun 1989 kemudian mengajak Kenya untuk membantunya menculik Kayo dan teman-temannya yang lain yang menjadi incaran si pembunuh.

### *Woman as Temptress*

Satoru nyaris membunuh Akemi dan melakukan tindak kriminal karena frustrasi dan menganggap itu jalan satu-satunya menyelamatkan Kayo. Untungnya Kenya berhasil mencegah tindakannya.

### *The Meeting with the Goddess*

Setelah perjuangan panjang akhirnya Satoru berhasil menyelamatkan Kayo dan teman-temannya. Kayo mengatakan bahwa Satoru adalah pahlawannya dan dia jatuh cinta pada Satoru.

Return

Departure

Initiation

Tabel kecocokan Tahapan Perjalanan pahlawan dengan perjalanan hidup Fujinuma

Satoru

Act	Campbell (1949)	<i>Boku Dake Ga Inai Machi</i> (2016)	Cocok atau tidaknya tahapan yang dilalui Satoru dengan teori Campbell
I. Departure	1.Call to Adventure	Pengenalan tokoh dan kehidupannya. Ibu Satoru dibunuh dan pelakunya juga memfitnah Satoru	Cocok. Satoru mengalami perubahan besar pada hidupnya di tahap ini.
	2.Refusal of the Call	Satoru menjadi korban yang perlu diselamatkan, tapi saat dia membutuhkan kekuatannya, kekuatan tersebut tidak bekerja sesuai harapannya	Cocok, karena Satoru tidak bisa memulai perjalanannya karena kekuatannya tidak bekerja.
	3.Supernatural Aid	Ketika Satoru kembali ke tahun 1988, dia mendapat dukungan dan nasehat dari ibunya agar pantang menyerah dan menyelesaikan misinya apapun yang terjadi.	Cocok. Sosok pelindung adalah ibunya, sementara nasihat ibunya adalah jimatnya yang membantunya menyelesaikan misinya.
	4.The Crossing the Threshold	Satoru menghadapi sifat dingin Kayo, lalu setelah berhasil membuat Kayo lebih terbuka dia dihadapkan dengan Akemi yang berusaha menjauhkan Satoru dan Kayo.	Cocok, karena dalam tahap ini Akemi adalah rintangan yang harus dilewati agar bisa menyebrang ke masa depan yang baru.
	5.The Belly of the Whale	Satoru gagal menyelamatkan Kayo, dia lalu terlempar kembali ke tahun 2006 dan masih menjadi buron. Dia belajar pentingnya	Cocok. Tahap ini adalah saat pahlawan di antara

		informasi agar bisa mencegah pembunuhan pada Kayo	<i>common world</i> dan <i>uncommon world</i> , dimana pahlawan memperoleh informasi untuk menghadapi perjalanannya.
II. Initiation	6.The Road of Trials	Satoru bekerjasama dengan Sawada berhasil meraih informasi tentang pelakunya. Satoru yang kembali terlempar ke tahun 1989 kemudian mengajak Kenya untuk membantunya menculik Kayo dan teman-temannya yang lain yang menjadi incaran si pembunuh.	Cocok, karena Satoru dihadang berbagai rintangan yang sedikit demi sedikit merubah wataknya menjadi lebih baik, dan membuatnya memperoleh rekan seperjalanan.
	7.The Meeting with the Goddess	Setelah perjuangan panjang akhirnya Satoru berhasil menyelamatkan Kayo dan teman-temannya. Kayo mengatakan bahwa Satoru adalah pahlawannya dan dia jatuh cinta pada Satoru.	Cocok, karena Satoru bertemu Kayo yang sudah jatuh cinta padanya.
	8.Woman as Temptres	Satoru nyaris membunuh Akemi dan melakukan tindak kriminal karena frustrasi dan menganggap itu jalan satu-satunya menyelamatkan Kayo. Untungnya Kenya berhasil mencegah tindakannya	Cocok. Niat jahat Satoru disimbolkan sebagai godaan yang menyeretnya keluar dari tujuan utamanya.
	9.Atonement with the Father	Konfrontasi dengan pelaku sebenarnya yang ternyata adalah Yashiro, wali kelas Satoru. Yashiro mengaku kalah melawan Satoru, dan membiarkan teman-temannya hidup. Sebagai gantinya, dia berusaha membunuhnya dengan menenggelamkan Satoru ke danau es	Cocok. Satoru melawan sosok <i>father</i> yang merupakan simbol antagonis yang harus dikalahkannya.
	10.Apotheosis	Satoru tidak mati, dia koma selama 15 tahun. Selama itu pula tidak terjadi kasus penculikan dan pembunuhan lagi.	Cocok. Setelah konfrontasinya, Satoru mengalami koma selama 15 tahun jadi bisa dikatakan dia dalam kondisi mati lalu hidup kembali.
	11.The Ultimate Boon	Setelah sadarkan diri, Satoru bahagia melihat ibunya, Kayo, dan teman-temannya	Cocok. Hadiah terbesar sebagai

		masih hidup dan hidup bahagia. Bagi Satoru, hal tersebut merupakan hadiah yang dia teriam sebagai kompensasi telah mengalahkan Yashiro.	imbalan karena menyelesaikan misinya adalah kehidupan ibu dan teman-temannya.
III. Return	12.Refusal of the Return	Setelah Satoru ingat semua perjalanannya kembali, dia menolak untuk berhubungan dengan Airi di masa depan yang baru, karena tidak ingin Airi ikut terlibat bahaya.	Cocok. Penolakan untuk kembali ke kehidupannya yang dulu, karena Satoru menolak berhubungan dengan Airi.
	13.The Magic Flight	Manajer cemburu pada Satoru dan menganggapnya telah mencuri Airi darinya, lalu berusaha melaporkan Satoru pada polisi. Manajer mendapatkan Airi kembali setelah kebakaran di rumah Airi.	Cocok. Namun, tahap ini dalam <i>manga</i> terjadi di fase <i>initiation</i> , tapi urutannya tidak membuat perubahan dengan teori perjalanan pahlawan.
	14.Rescue from Without	Meski sadarkan diri, tapi dia mengalami amnesia. Dia menjadi korban yang perlu diselamatkan karena tidak ingat mengapa dan siapa pelaku yang berusaha membunuhnya. Untungnya Airi dan Kenya berhasil mengembalikan ingatan Satoru.	Cocok, karena Satoru sedang dalam keadaan lemah setelah koma, jadi dia memerlukan bantuan dari temannya.
	15.The Crossing of the Return Threshold	Kembalinya Yashiro untuk membunuh Satoru. Setelah berhasil berbagai jebakan yang disiapkan Yashiro, Satoru dan teman-temannya berhasil menangkap Yashiro dan menjebloskannya ke penjara.	Cocok, karena Yashiro kembali untuk menghadang jalan Satoru. Tahap ini berisi rintangan terakhir agar pahlawan bisa hidup tenang kembali.
	16.Master of Two Worlds	Satoru menemukan jati dirinya sebagai pahlawan dan tinggal di <i>uncommon world</i> yaitu masa depan yang baru.	Cocok. <i>Master of two worlds</i> tidak harus diartikan dengan dunia yang sebenarnya. Bisa juga karena pahlawan sudah menemukan jati dirinya dan menjadi

			tuan atas dirinya sendiri.
	17.Freedom to Live	Di masa depan barunya, Satoru memiliki kebebasan untuk menjalani hidup. Dia menjadi komikus terkenal dan bertemu dengan Airi kembali.	Cocok. Tahap terakhir dimana pahlawan bisa memilih untuk memulai perjalanan baru atau tidak. Tapi Satoru lebih memilih untuk tetap di masa depan yang baru atau <i>uncommon world</i> .

## BIODATA PENULIS



Nama : Rika Aprilia Kurniasang

NIM : 13050113130176

Alamat : Ngentak RT 08 RW 03 Desa Gumpang, Kec. Kartasura,  
Kab. Sukoharjo

Nama orang tua : Anthon Partono

Alamat : Ngentak RT 08 RW 03 Desa Gumpang, Kec. Kartasura,  
Kab. Sukoharjo

Nomor telepon : 085640410176

Riwayat pendidikan :

No	Pendidikan Formal	Tahun
1.	TK Dharma Wanita Gumpang	1999-2001
2.	SD N Gumpang 1	2001-2007
3.	SMP N 1 Kartasura	2007-2010
4.	SMA N 1 Kartasura	2010-2013
5.	Universitas Diponegoro	2013-2017

Pengalaman organisasi :

Lembaga	Departemen	Jabatan	Tahun
PMR Madya SMP N 1 Kartasura	Donor Darah	Anggota	2007
		Wakil Ketua	2008
MPK SMA N 1 Kartasura	-	Ketua 3	2007

Rohis SMA N 1 Kartasura	Inventaris Kaderisasi	Anggota Mentor	2007 2008
Karate INKAI	-	Anggota	2007-2010
Karya Ilmiah Remaja SMA N 1 Kartasura	IPS	Anggota	2007
UKM Gambang Semarang FIB UNDIP	-	Anggota	2013

Hobi : Membaca, Mendengarkan music, *PC Gaming*

Motto : One's life greatest blessings is the freedom to pursue one's goals