



**ANALISIS KRITIK SOSIAL DALAM  
NOVEL *KAZOKU GAME* KARYA HONMA YOUHEI**

本間洋平による「家族ゲーム」にある社会批判の分析

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 Sastra Jepang

Oleh

Listi Athifatul Ummah

NIM. 13050113130081

JURUSAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2017

KRITIK SOSIAL DALAM NOVEL *KAZOKU GAME*

KARYA HONMA YOUHEI

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 Sastra Jepang

Oleh

Listi Athifatul Ummah

NIM. 13050113130081

JURUSAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2017

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan baik untuk memperoleh 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, 30 November 2017

Penulis

Listi Athifatul Ummah

## MOTTO

「今目の前にあることを頑張らないやつが、何が頑張れんだよ」

“Jika kau tidak bisa memperjuangkan apa yang ada di depanmu,

lalu apa yang bisa kau perjuangkan?”

— Satoshi Ohno

Skripsi ini dipersembahkan untuk Ayah dan Ibu  
yang telah menjadi orang tua terbaik selama 22 tahun

## HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

Arsi Widiandari, S.S, M.Si

NIP. 197407222014092001

NIK. 198606110113092089

## HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disahkan oleh

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

Ketua

Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

NIP. 197407222014092001 .....

Arsi Widiandari, S.S, M.Si

NIK. 198606110113092089 .....

Fajria Noviana, SS, M.Hum

NIP. 197301072014092001 .....

Budi Mulyadi, SPd, .Hum

NIP. 197307152014091003 .....

Semarang, 8 Desember 2017

Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro,

Dr. Redyanto Noor, M.Hum.

NIP 195903071986031002

## PRAKATA

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, berkah dan kesempatan yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penelitian kritik sosial dalam novel *Kazoku Game* karya Honma Youhei.

Ketertarikan penulis terhadap kritik sosial dan kondisi sosilogis masyarakat Jepang serta berbagai permasalahan di dalamnya pada zaman Showa, pasca Perang Dunia II mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini. Dan setelah berbulan-bulan dan melewati berbagai hambatan dalam melakukan penelitian ini, penulis akhirnya bisa menyelesaikan penelitian ini sesuai dengan bayangan pada awal penelitian ini dilakukan.

Dari berbagai hambatan tersebut, penulis tidak memungkiri banyaknya pihak yang terlibat atas penyusunan skripsi ini. Atas dasar itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak atas bantuan baik secara materi ataupun non materi:

1. Bapak Redyanto Noor, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang secara tidak langsung memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Elizabeth IHANR, S.S, M.Hum-*sensei*, atas pengajaran dan bimbingannya selama ini hingga saya mencapai titik ini. Terima kasih juga atas seringnya *sensei* menanyakan saya kapan lulus hingga saya bisa terpacu dengan kata-



kata tersebut. Maaf jika saya secara tidak langsung sering mengeluh soal proses penyusunan skripsi lewat status di WA saya hingga bisa terbaca oleh *sensei*.

3. Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum-*sensei*, yang telah dengan luar biasa sabar menghadapi saya, membimbing saya, mengajari saya, dan mengarahkan saya yang keras kepala dan punya cara sendiri ini. Saya tahu saya mempunyai terlalu banyak kekurangan hingga mungkin menyusahkan *sensei* dalam proses penyusunan skripsi ini. Saya minta maaf atas segala kesalahan saya selama proses bimbingan, maupun masa-masa sebelum itu.
4. Arsi Widiandari, S.S, M.Si-*sensei*, yang juga telah sabar menghadapi saya, mengajari saya, mengajari saya dan memberikan pengetahuan lebih tentang hal-hal yang tidak saya ketahui sebelumnya. Saya tahu saya terlalu sering ceroboh dalam penulisan skripsi hingga *sensei* dan saya sendiri bisa tertawa dengan tulisan saya selama bimbingan. Saya juga minta maaf atas segala kesalahan saya selama proses bimbingan, maupun masa-masa sebelum itu.
5. Nur Hastuti, S.S, M. Hum- *sensei*, terima kasih telah menjadi dosen wali selama 3,5 tahun lamanya. Terima kasih atas segala bantuan dan kebaikan yang diberikan. Maaf atas segala kesalahan saya selama menjadi mahasiswa wali, *sensei*.
6. S.I Trihutami, SS, M. Hum-*sensei*, walaupun singkat, terima kasih telah menjadi dosen wali saya selama setengah tahun ini. Terima kasih atas

segala bantuannya yang memudahkan saya dalam proses penulisan skripsi ini.

7. Terima kasih kepada seluruh dosen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Undip yang belum disebutkan sebelumnya, Lina-sensei, Budi-sensei, Zaki-sensei, Novi-sensei, Rani-sensei, Reny-sensei, serta Saras-sensei yang berperan besar dalam pendidikan saya selama belajar di Sastra Jepang Undip. Tanpa ilmu, bimbingan dan doa yang diberikan saya tidak akan pernah bisa mencapai titik ini.
8. Bapak Mukhlis dan Ibu Siti Mukhayanah, kedua orang yang paling saya cintai di dunia ini, terima kasih atas 22 tahun telah bersama saya, atas dukungan, semangat dan kerja keras yang telah diberikan kepada saya, tidak terlepas hanya proses skripsi ini saja, namun segalanya yang tidak bisa saya tulis satu per satu. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna untuk saya.
9. Kepada Bapak dan Ibu kos saya yang enggan dipanggil 'bapak dan ibu', terima kasih untuk kebaikan dan perhatian yang telah diberikan selama ini. Terima kasih juga atas rekreasi bersamanya atau makanan-makanan yang lebih dari cukup yang menyelamatkan saya di tanggal tua.
10. 'Geng Gembel', yang entah darimana bisa dapat nama tersebut. Saya berterima kasih kepada semua orang-orang terbaik yang ada di dalamnya. Uci, Gita, Silva, Laras, Bagus, terima kasih telah bersedia menjadi sahabat-sahabat terbaik saya selama lebih dari 10 tahun ini. Terima kasih mau mendengar keluh-kesahku, ocehan tidak pentingku dan menerima

segala kekuranganku. Terima kasih bersedia menjadi tempat pulangku setelah hidup dan bersosialisasi di dunia luar sana.

11. Kepada LPM Hayamwuruk, terima kasih telah menjadi tempat saya sebagian besar menghabiskan waktu tiga tahun pertama di dunia perkuliahan. Terima kasih telah mengajarkan saya banyak hal, mempertemukan saya dengan banyak orang, dan menjadikan kami teman dekat.
12. Juga untuk teman-teman yang ada di dalamnya, angkatan terlangka, angkatan 2013 yang hanya tersisa 7 orang. Terima kasih untuk tetap tinggal dan akhirnya bisa menghabiskan banyak waktu dan pengalaman bersama.
13. Terima kasih kepada teman-teman seangkatan, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih segala bantuannya dalam proses penulisan skripsi ini. Serta segala pengalaman dan waktu yang diberikan selama empat tahun ini. Berkat itu, saya memiliki masa kuliah yang luar biasa.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN PERSETUJUAN .....	vi
HALAMAN PENGESAHAN .....	vii
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI .....	xii
ABSTRAK .....	xiv
BAB 1 .....	1
1. Latar belakang .....	2
1. 2. Permasalahan .....	6
1. 3. Tujuan Penelitian .....	6
1. 4. Ruang Lingkup .....	6
1. 5. Metode Penelitian .....	7
1. 6. Manfaat .....	7

1. 7. Sistematika .....	8
BAB 2 .....	9
2. 1. Tinjauan Pustaka .....	9
2. 2. Kerangka Teori .....	14
2. 3. Kritik Sastra .....	14
2. 4. Sosiologi Sastra .....	19
2. 5. <i>Bullying</i> atau <i>Ijime</i> .....	27
2. 6. Metodologi Struktural Karya Sastra .....	33
BAB 3 .....	53
3. 1. Sinopsis .....	52
3. 2. Unsur-Unsur Intrinsik pada Novel <i>Kazoku Game</i> .....	55
3. 3. Kritik Sosial dalam Novel <i>Kazoku Game</i> .....	97
BAB 4 .....	111
4. 1. Simpulan .....	112
4. 2. Saran .....	115
DAFTAR PUSTAKA .....	116

## Abstract

Ummah, Listi Athifatul. 2017. Social Critics of Novel "Kazoku Game". Thesis of Japanese Department, First supervisor: Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum. Second supervisor: Arsi Widiandari, S.S, M.Si.

After World War II in Showa era, Japan experienced a turbulent change of social situation. The defeat of World War II made the Japanese determined to prove themselves to move forward and rise again. As a result, to achieve this, various pressures were undertaken by the Japanese government in all fields. Education is no exception. Indirectly, the Japanese people are required to be highly educated and mastered various sciences. This then spurred Japanese parents as much as possible to make their children educated as high as possible, especially to their boys.

The influence of the patriarchal system and the thought of *gaku reki shakai* on Japanese families made them rely on Japanese men to be highly educated because they consider the future of Japan was to be the responsibility of Japanese men. At that time, the pressure of parents on their boys in Japan on education indirectly happened. It then raised serious social problems within and outside the family. It was includes *ijime* issues. *Ijime* in Japan is no longer new issue in Japan. The rose of the *ijime* case and other social issues at the time then prompted various artists to express their criticism through their fields. No exception Youhei Honma, author of *Kazoku Game* novel.

This research will use the literature method to examine the social criticisms contained in the novel *Kazoku Game*. In addition, as a supporter, researchers will also analyze elements of intrinsic elements in the novel *Kazoku Game*. The results to be achieved in this research is the disclosure of social criticism contained in the novel *Kazoku Game* and how it relates to the phenomenon of social problems at the time the novel was published.

Keywords: social critics, Japanese social problems, *ijime*, Japanese education, patriarchal system

## Abstrak

Pasca perang dunia ke II pada zaman Showa, Jepang mengalami gejala perubahan situasi sosial yang serius. Kekalahan pada perang dunia II membuat Jepang bertekad untuk membuktikan diri agar bisa maju dan bangkit kembali. Dampaknya, untuk mencapai hal tersebut, berbagai tekanan dilakukan oleh pemerintah Jepang di segala bidang. Tak terkecuali bidang pendidikan. Secara tidak langsung, masyarakat Jepang dituntut untuk berpendidikan tinggi dan menguasai berbagai ilmu. Hal tersebut kemudian memacu para orang tua di Jepang sebisa mungkin membuat anak mereka berpendidikan dan berprestasi setinggi mungkin, terutama anak laki-laki mereka.

Pengaruh sistem patriarki dan pemikiran *gaku reki shakai* pada keluarga Jepang tempo dulu membuat mereka mengandalkan laki-laki Jepang untuk berpendidikan tinggi karena mereka menganggap masa depan adalah tanggung jawab para laki-laki. Saat itu, secara tidak langsung timbul tekanan oleh para orang tua pada anak laki-laki mereka di Jepang terhadap pendidikan. Hal tersebut kemudian menimbulkan permasalahan sosial yang serius di dalam maupun di luar keluarga. Termasuk permasalahan *ijime*. *Ijime* di Jepang merupakan permasalahan yang baru lagi. Maraknya kasus *ijime* dan berbagai permasalahan sosial lainnya pada saat itu kemudian mendorong berbagai seniman-seniman mengutarakan kritiknya lewat bidang yang mereka kuasai masing-masing. Tak terkecuali Youhei Honma, penulis novel *Kazoku Game*.

Penelitian ini akan menggunakan metode pustaka untuk meneliti kritik-kritik sosial yang terdapat dalam novel *Kazoku Game*. Selain itu, sebagai penunjang, peneliti akan menganalisis pula unsur-unsur intrinsik dalam novel *Kazoku Game*. Hasil yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah pengungkapan kritik-kritik sosial yang terdapat dalam novel *Kazoku Game* serta bagaimana keterkaitannya dengan fenomena permasalahan sosial pada saat novel itu diterbitkan.

Kata kunci: kritik sosial, permasalahan sosial Jepang, *ijime*, pendidikan Jepang, sistem patriarki.

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sebuah karya sastra pasti mempunyai hubungan dengan pengarangnya, baik langsung maupun tidak langsung. Karya sastra berfungsi sebagai wadah bagi pengarang untuk menuangkan pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa (Sumardjo, 1997: 3-4).

Proses kreatif yang dilalui pengarang itu tak jarang berasal dari kehidupan sosial pengarang. Ide-ide yang dituangkan oleh pengarang tidak hanya lahir dari proses imajinasi yang kuat, namun juga hasil pengamatan pengarang mengenai hal-hal yang terjadi di sekitar pengarang. Pengarang, yang juga merupakan individu sosial mempunyai pemikiran-pemikiran yang tak jarang dituangkannya dalam bentuk karya sastra yang dihasilkannya. Pemikiran-pemikiran tersebut bisa berupa kritik terhadap masyarakat, ketidakpuasan atas situasi sosial yang terjadi, bahkan kegelisahan tertentu yang mungkin dirasakan pengarang.

Kehidupan sastra Jepang selepas Perang Dunia II membuktikan hal tersebut. Kesusastran Jepang pada awal zaman Showa yang didominasi oleh karya-karya sastra bernuansa romantisme, naturalisme dan realisme kehidupan pribadi pengarang berubah menjadi karya-karya sastra yang menyajikan kritik,



ketidaksenangan, kegelisahan dan keputusasaan pengarang mengenai kehidupan sosial di Jepang yang sempat kacau akibat Perang Dunia II.

Dikutip dari situs New World Encyclopedia, bahwa sejak paska Perang Dunia II, hingga puncaknya pada 1970an dan 1980an, karya sastra di Jepang didominasi oleh karya sastra yang mengkritik moral dan norma masyarakat Jepang melalui sisi intelektual. Penulis-penulis seperti Inoue Mitsuaki menulis berbagai hal mengenai bom atom dan nuklir hingga pertengahan 1980an atau Endo Shusaku yang mengungkapkan kegelisahannya mengenai keyakinan dan agama. Atau yang paling terkenal adalah karya peraih medali nobel di bidang sastra, Oe Kenzaburo yang berjudul *Kojinteki na Taiken* (個人的な体験) atau yang dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi *A Personal Matter* yang menceritakan dilema seorang laki-laki dalam menangani seorang anak yang mempunyai keterbelakangan mental.

Salah satu tema yang banyak diangkat sebagai karya sastra di akhir tahun 1970an adalah *bullying*. *Bullying* sendiri berarti hasrat untuk menyakiti yang diperlihatkan kepada aksi dan menyebabkan seseorang menderita yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok yang lebih kuat, tidak bertanggungjawab dan biasanya berulang serta dilakukan dengan perasaan senang (Ken Rigby dalam Astuti, 2008:3).

*Bullying* bukanlah suatu masalah sosial yang baru lagi di Jepang. Sejak zaman Showa, kasus-kasus *bullying* di Jepang bukan menjadi hal asing lagi. Kasus-kasus tersebut bukanlah lagi seputar kekerasan kecil atau bahan ejekan sesama teman sekolah, seperti banyak kasus *bullying* yang sering ditemukan,

namun juga sudah merambah ke dunia kerja, lingkungan sosial yang tak jarang menimbulkan dampak yang sangat serius bagi korbannya, seperti pembunuhan ataupun bunuh diri.

Akhir tahun 1970 hingga pertengahan 1980an merupakan puncak dimana banyak pihak yang mulai mempertimbangkan *bullying* sebagai suatu permasalahan sosial yang serius. Pasalnya, meskipun banyak yang menilai tidak ada hal yang baik di dalam perlakuan *bullying*, faktanya di Jepang *bullying* sejak zaman dahulu digunakan sebagai salah satu cara untuk mendidik dan mendisiplinkan anak. Untuk mendisiplinkan anak, guru menggunakan berbagai kekerasan terhadap murid. Kekerasan yang digunakan tidak hanya kekerasan verbal saja, namun juga kekerasan fisik. Hal ini dimaksudkan untuk membuat citra guru agar lebih disegani, dihormati dan didengarkan oleh siswa.

Namun dampak lainnya, hal ini kemudian justru menjadi masalah dimana hubungan antara siswa dan guru dilaporkan menjadi bermasalah. Siswa-siswa yang merasa kurang mampu memenuhi pesepsi guru akan merasa tertekan dengan kekurangannya. Teman-teman sekelasnya akan mengolok-oloknya karena kemampuannya tidak sama dengan yang lainnya. Stereotip itu kemudian akan menimbulkan berbagai tindakan *bullying*, yang tak jarang mengarahkan siswa yang putus asa untuk memilih tindakan bunuh diri.

Fenomena tersebut kemudian turut mendorong seniman-seniman sastra untuk mengeluarkan ide-ide, kritik, ketidaksenangan dan kegelisahan mereka terhadap *bullying* dalam bentuk karya sastra. Salah satu karya sastra lainnya yang mengangkat tema *bullying* sebagai bentuk kritik sosial pada era awal 1980an

adalah novel *Kazoku Game*. Novel ini merupakan karya debut seorang penulis asal Jepang bernama Youhei Honma (本間洋平) yang lahir di Nagano, 9 November 1948. Lewat novel ini, Youhei memenangkan Penghargaan Sastra Subaru ke 5 pada tahun 1981.<sup>1</sup>

Novel *Kazoku Game* bercerita tentang perjuangan seorang guru privat bernama Yoshimoto Kouya dalam menangani muridnya yang bermasalah, Numata Shigeyuki. Shigeyuki adalah anak bungsu dari keluarga Numata. Ketika diminta pertama kali Yoshimoto Kouya diperkenalkan dengan Shigeyuki dengan permasalahan pendidikannya. Shigeyuki yang hanya bisa menempati peringkat lima dari bawah tidak bisa memenuhi persepsi idaman ayahnya. Dia menolak untuk pergi ke sekolah dan bersosialisasi. Namun selain mendapat tekanan dari orang tuanya mengenai pendidikan, Shigeyuki juga mendapat tekanan dari teman-teman sekelasnya. Sejak SD, dia merupakan korban *bullying*. Dia terus mendapat perlakuan *bullying* bahkan sampai dia kelas tiga SMP.

Ironisnya, *bullying* tersebut bukannya tidak diketahui orang lain. Kakak Shigeyuki, Numata Shinichi sebenarnya mengetahui hal ini, namun dia menunjukkan sikap tak peduli. Shinichi bahkan tahu betul setiap kejadian *bullying* yang menimpa adiknya. Tak jarang dia menyaksikan bagaimana adiknya disiksa melalui teropong. Orang tua Shigeyuki juga bukannya tidak tahu, namun mereka memilih untuk mengabaikannya. Mereka berpikir, status sosial menunjukkan bagaimana orang tersebut diperlakukan. Bagi Shigeyuki yang bodoh dan lemah, tidak ada yang bisa dilakukan lagi selain hanya diam, dan

---

<sup>1</sup> すばる文学賞の歴史、<http://subaru.shueisha.co.jp/bungakusho/history/index.html>, pada tanggal 20 Juli 2017.

menekan Shigeyuki lebih keras lagi agar bisa mendapat status sosial lewat pendidikan.

Sikap acuh yang Shigeyuki dapatkan ini tidak hanya datang dari keluarganya saja, namun juga dari pihak sekolah, pihak yang berisi orang-orang terdekat untuk mencegah *bullying* itu terjadi justru membiarkan hal itu terjadi. Meskipun *bullying* ini diketahui oleh murid-murid lain dan bahkan para guru, pihak sekolah sama sekali tidak melakukan tindakan apapun. Pada tahap ini peran Yoshimoto Kouya muncul. Berperan sebagai guru privat Shigeyuki, awalnya Yoshimoto dipekerjakan untuk memperbaiki prestasi Shigeyuki yang memburuk karena *bullying*. Kemudian Yoshimoto justru bertindak lebih jauh. Dia menggunakan cara kekerasan untuk membuat Shigeyuki menjadi orang yang lebih kuat dalam tekanan. Lambat laun Yoshimoto bukan hanya menyelesaikan masalah pendidikan Shigeyuki, namun juga permasalahan *ijime* yang dihadapinya.

Sebagai salah satu karya sastra yang lahir di akhir zaman Showa, dimana saat itu liberalisme dan tingkat *bullying* di Jepang mencapai puncaknya, Kazoku Game juga turut ikut serta dalam mengeluarkan kritikan-kritikan sosial yang diselipkan dalam kisah Kazoku Game mengenai *bullying*. Namun sedikit berbeda dengan karya bertema *bullying* lainnya, Kazoku Game mengambil sisi keluarga dan orang-orang di sekitar korban tentang bagaimana seharusnya mereka menyikapi kasus *bullying*. Bukan hanya mengenai *bullying* saja, Jepang yang saat itu sedang menghadapi kebangkitan pasca Perang Dunia II dan awal kebangkitan modernisasi Jepang dianggap Honma Youhei, penulis Kazoku Game memiliki beberapa masalah mengenai moral dan pola pikir tentang individualitas dan status

sosial. Hal tersebut kemudian yang menjadi alasan utama pemilihan novel *Kazoku Game* karya Honma Youhei ini sebagai objek penelitian ini.

## 1.2 Permasalahan

1. Bagaimana penggambaran unsur-unsur intrinsik dalam novel *Kazoku Game*?
2. Apa saja kritik sosial yang terdapat dalam novel *Kazoku Game* dan bagaimana kaitannya dengan fenomena sosial di Jepang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan unsur-unsur intrinsik dalam novel *Kazoku Game*.
2. Mendeskripsikan kritik-kritik sosial yang terdapat dalam novel *Kazoku Game*

## 1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis membatasi penelitian ini pada kritik-kritik sosial dalam novel *Kazoku Game* dari awal hingga akhir, dengan menyertakan kondisi sosial masyarakat Jepang yang tercermin pada novel *Kazoku Game*, terutama masalah pendidikan dan fenomena *bullying*.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini metode kepustakaan, dari referensi yang penulis dapatkan dari berbagai sumber. Penelitian ini

menggunakan pendekatan sosiologi sastra sebagai dasar utama penelitian. Metode penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis, dimana penjabaran dilakukan dengan mendeskripsikan fakta-fakta lalu disusul dengan analisis yang diperkuat oleh teori. Metode penyajian data akan dilakukan dengan analisis, yang disusul kutipan-kutipan dialog dalam novel *Kazoku Game*.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Pengembangan keilmuan di bidang sastra terutama dalam pengkajian novel dengan pendekatan sosiologi sastra.
  - b. Pengembangan keilmuan di bidang sastra terkait kritik sosial yang terdapat di dalam sebuah karya sastra.
2. Manfaat Praktis
  - a. Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan apresiasi pembaca sastra terhadap kritik sosial yang terdapat di dalam sebuah karya sastra.
  - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan secara sosiologis dalam menyikapi kasus *ijime* yang dialami oleh siswa, melalui pendekatan keluarga.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini akan menggunakan sistematika sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan, memuat latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian manfaat penelitian, dan sistmatika penelitian.

Bab 2 memuat tinjauan pustaka dan kerangka teori. Tinjauan pustaka akan diambil dari penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan objek maupun pendekatan guna membuktikan keorisinilan penelitian ini. Tinjauan pustaka tidak hanya diambil dari penelitian-penelitian Universitas Diponegoro saja, namun juga penelitian-penelitian univeristas lain yang ada di Indonesia guna mencegah tindakan plagiasi.

Bab 3 memuat pemaparan hasil dan pembahasan. Pada tahap ini dijelaskan mengenai kritik sosial yang terdapat di dalam novel *Kazoku Game* dengan melihat kondisi sosial masyarakat Jepang sekitar tahun novel tersebut terbit, terutama mengenai pendidikan dan fenomena *bullying* di Jepang.

Bab 4 penutup yang memuat simpulan. Berisi simpulan dari hasil penelitian.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Sebuah penelitian membutuhkan tinjauan pustaka sebagai referensi dari penelitian tersebut. Tinjauan pustaka tidak hanya berfungsi sebagai tinjauan kritis dari sebuah penelitian saja, namun tinjauan pustaka juga digunakan sebagai alat pantau yang menghindarkan peneliti itu dari tindakan duplikasi. Hal tersebut demi menonjolkan keorisinilan dari sebuah penelitian.

Dalam melakukan penelitian dan penulisan karya ini, peneliti menjadikan beberapa referensi di bawah ini sebagai acuan tinjauan pustaka. Karya-karya di bawah ini dipilih bukan hanya saja berdasarkan kesamaan objek, namun juga kesamaan pendekatan maupun metode penelitian.

1. Septian Cahyo Putro. *Kritik Sosial dalam Novel The Da Peci Code Karya Ben Sohib dan Implikasinya terhadap pembelajaran dan Sastra Indonesia*. 2013. UIN Syarif Hidayatullah.

Septian Cahyo Purnomo mengambil kritik sosial sebagai tema utama dalam skripsinya. Namun dengan objek karya sastra lain, yakni novel *The Da Peci Code* karya Ben Sohib. Dalam karya sastra ini, Ben Sohib mengkritisi fungsi pemakaian



‘peci putih’ terhadap suku Betawi keturunan Arab yang ada di Jakarta. Bukan sebuah perintah agama, terkhusus agama Islam, namun pemakaian peci putih di kalangan suku Betawi keturunan Arab di Jakarta telah menjadi tradisi.

Dalam skripsi ini Septian Cahyo Purnomo mendeskripsikan poin-poin kritik sosial yang disampaikan oleh pengarang novel, diantaranya:

- a) Mengkritisi tradisi berpeci, sarung dan baju koko bagi umat Islam
- b) Mengkritisi hubungan keluarga di masa modern sekarang.
- c) Mengkritisi pandangan umat Islam yang sempit
- d) Mengkritisi masyarakat Indonesia yang masih mempercayai paranormal
- e) Mengkritisi golongan tertentu yang merasa paling benar
- f) Menyadarkan umat Islam mengenai pentingnya memahai kitab-kitab sejarahnya
- g) Pernikahan beda agama
- h) Menyuarakan kembali kesenian Islam yang hampir punah

Skripsi ini sama-sama mengambil kritik sosial dengan menyinggung paradigma-paradigma yang tercermin dalam suatu masyarakat. Adapun Septian mengambil pandangan masyarakat betawi mengenai Islam dan kebudayaan Islam di Indonesia, sedangkan penelitian ini akan mengambil objek berupa paradigma masyarakat yang tergambar dalam novel *Kazoku Game* terhadap permasalahan *bullying*. Salah satu persamaan yang kuat lainnya adalah adanya sebuah kritik sosial yang tercermin pada keluarga modern. Kritik sosial tersebut berupa hubungan antar anak dan orang tua. Dan seperti penelitian-penelitian skripsi bertema kritik sosial lainnya, penelitian ini juga memiliki tujuan yang sama yaitu

memberikan pandangan dan solusi mengenai permasalahan masyarakat lewat karya sastra dari pengarang karya sastra tersebut.

Perbedaan mendasar antara penelitian Septian ini dengan penelitian skripsi ini adalah poin utama yang dijadikan tema utama dalam penelitian ini. Septian mengupas permasalahan yang terjadi pada masyarakat Betawi di Jakarta terkait kesalahpahaman dalam menjalankan kegiatan keagamaan dalam hal ini adalah agama Islam. Selain itu, Septian mengupas bagaimana Ben Shohib, penulis dari novel *The Da Peci Code*, menyinggung beberapa masalah sensitif yang bagi umat Islam, yakni pernikahan beda agama. Pada kesimpulan akhir, Septian bagaimana Ben Shohib mengajak para pembaca untuk kembali merenungkan hakikat agama bagi masyarakat Indonesia. Ben Shohib berusaha menyampaikan kritik lewat novelnya bahwa dalam beragama bukan hanya berpandangan sempit dan hanya terfokus pada agama yang dianutnya saja, namun juga harus seimbang pada unsur kebhinekaan yang merupakan ciri khas Indonesia.

2. Astrid Fauzia. *Kritik Sosial dalam Uma no Ashi karya Akutagawa Ryunosuke*. 2010. Universitas Indonesia

Penulis skripsi ini menganalisis dan berhasil menemukan beberapa kritik sosial yang coba Akutagawa sampaikan pada cerpen *Uma no Ashi*. Diantaranya adalah:

a. Penggunaan nama-nama tokoh

Akutagawa meletakkan nama-nama tokoh sebagai bentuk sindiran halus terhadap masyarakat Jepang saat itu.

b. Pemberlakuan sensor terhadap produk sastra Jepang terhadap era Taisho

Modernisasi Jepang membuat pemerintah Jepang pada era Taisho pada saat itu untuk menyaring pemikiran-pemikiran Barat yang masuk. Untuk itu, diberlakukan sensor pada segala bentuk karya sastra yang masuk/dibuat. Dalam wawancaranya yang dilakukan dengan *Mainichi Shinbun*, Akutagawa sempat mengungkapkan kekecewaannya pada pemerintah Jepang saat itu, dengan membandingkan produk sastra mereka dengan sastra China. Kekecewaannya itu pun dituangkannya dalam cerpen *Uma no Ashi*, namun lewat perumpamaan-perumamaan yang disembunyikan.

c. Sistem demokrasi yang dilinai tidak becus dalam menyangga pilar pemerintahan Jepang.

Setelah rezim Tokugawa runtuh, Jepang berada di dalam situasi sulit dimana nasib demokrasi mereka berada di tangan para birokrat. Dalam cerpen *Uma no Ashi*, Akutagawa mengkritisi sikap para atasan yang lari, menyalahkan bawahannya dan tanggung jawab sepenuhnya kepada bawahannya, jika terjadi kesalahan, yang banyak terjadi di dalam pemerintahan ini.

d. Ketakutan universal manusia akan terbongkarnya rahasia kelam mereka

Ide awal cerpen *Uma no Ashi* berawal dari sebuah peribahasa kuno Jepang yang *bakyaku wo arawasu*, yang secara harafiah berarti kaki kuda. Akutagawa ingin menyampaikan kepada para pembaca, bahwa setiap orang mempunyai rahasia-rahasia besar dalam hidupnya, dan adalah hal wajar jika manusia memiliki ketakutan akan rahasia tersebut, jika sewaktu-waktu rahasianya terbongkar.

e. Sistem keluarga Jepang

Jepang menitikberatkan sebuah tanggung jawab, keberlangsungan, dan kepengolaan seluruh anggota keluarga, kepada kepala keluarga. Akutagawa mengungkapkan ketidaksetujuannya terhadap sistem ini di Jepang.

Persamaan skripsi karya Astrid Fauzia ini dengan penelitian ini adalah latar tempat, berupa masyarakat Jepang sebagai sorot utama objek kritik sosial. Meskipun mempunyai latar waktu yang berbeda, dimana skripsi karya Astrid Fauzia ini mengambil cerpen karya Akutagawa Ryuunosuke *Uma no Ashi* yang mengambil waktu pada era Taisho, sedangkan novel *Kazoku Game* mengambil latar modern masyarakat Jepang, namun terdapat poin-poin persamaan yang dikritik, yakni peran-peran masyarakat dan bagaimana paradigma dalam masyarakat itu mempengaruhi tindakan dan norma yang berkembang dalam lingkungan masyarakat tersebut.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Astrid Fauzia dengan penelitian ini adalah cara Akutagawa mengungkapkan kritik sosialnya lewat karyanya yang berjudul *Uma no Ashi* ini. Akutagawa telah dikenal sebagai salah seorang sastrawan lewat karya-karyanya yang seringkali berwujud eksentrik. Lewat biografi singkat yang ditulis Astrid Fauzia di dalam skripsi *Kritik Sosial dalam Uma no Ashi* ini, Astrid mendeskripsikan Akutagawa sebagai penulis yang seringkali mengungkapkan apa yang hendak disampaikan lewat kalimat-kalimat yang maknanya tersirat. Makna-makna itu tersembunyi dalam perumpamaan-perumpamaan yang disimbolisasi.

Hal tersebut berbeda dengan novel *Kazoku Game*. Novel ini mengungkapkan secara eksplisit kehidupan manusia, bagaimana masyarakat berinteraksi dan

bersosialisasi secara normal dan tidak mengandung unsur-unsur fantasi seperti cerpen *Uma no Ashi*. Perbedaan mengenai cara pengarang mengungkapkan kritik sosialnya ini tentu saja akan menghasilkan *output* yang sama sekali walaupun diteliti dengan cara yang sama.

## **2.2 Kerangka Teori**

### **2.2.1 Kritik Sastra**

Kritik sastra merupakan satu dari tiga wilayah studi dalam bidang sastra. Selain kritik sastra, terdapat bidang wilayah kajian sastra lain yang menjadi bagian dari studi sastra, yakni teori sastra dan sejarah sastra. Teori sastra sendiri berarti studi prinsip, kategori dan kriteria, sedangkan studi karya-karya sastra konkret disebut kritik sastra dan sejarah sastra. Secara ringkas, teori sastra mempelajari mengenai prinsip dan hal-hal yang membangun sebuah karya sastra, sedangkan kritik sastra dan sejarah sastra mempelajari apa yang ada di dalam sebuah karya sastra.

Berasal dari bahasa Yunani *krites*, yang berarti hakim atau menghakimi, secara eksplisit kritik sastra berarti bidang studi sastra untuk ‘menghakimi’ karya sastra, untuk memberi penilaian, dan keputusan mengenai bermutu atau tidaknya suatu karya sastra yang sedang dihadapi oleh kritikus (Pradopo, 1994: 10). Senada dengan Pradopo, Sudjiman seorang penulis dari buku *Kamus Istilah Sastra*, menafsirkan kritik sastra sebagai pembicaraan atau tulisan yang membandingkan, menganalisis, menafsirkan, dan menilai karya sastra (1990: 46). Beberapa ahli memiliki cara penyampaian teori tersendiri namun pada dasarnya, pengertian kritik sastra bisa diartikan sebagai studi tentang keilmuan yang

berupaya menentukan nilai hakiki karya sastra dalam bentuk memberi pujian, menyatakan kesalahan, dan memberi pertimbangan melalui pemahaman deskriptif, pendefinisian, penggolongan (klasifikasi), dan penilaian sastra secara sistematis dan terpola dengan menggunakan metode tertentu.

Dari pengertian-pengertian mengenai kritik sastra, Rachmat Djoko Pradopo dalam bukunya yang berjudul *Kritik Sastra Modern*, kemudian membagi beberapa model metode kritik sastra yang umum digunakan para kritikus sastra, yakni; (1) metode struktural, (2) metode perbandingan, (3) metode sosiologi sastra, dan (4) metode estetika resepsi (2002: 20-24). Penjelasan lebih rinci mengenai metode-metode tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Metode Struktural

Metode struktural dimaknai sebagai sebuah metode yang menguraikan unsur-unsur yang membentuk sebuah karya sastra. Karya sastra sama seperti hal lain di dunia ini mempunyai unsur-unsur pembangun yang saling berkaitan satu sama lain dan membentuk suatu bentuk baru. Antara unsur-unsur pembentuknya tersebut memiliki jalinan yang erat (koherensi) satu sama lain. Hal itu diungkapkan oleh Hawkes dalam sebuah buku karya Pradopo yang berjudul *Kritik Sastra Modern* (2002: 21).

Hawkes menambahkan bahwa unsur-unsur dalam karya sastra itu tidak terlepas antara satu dengan lainnya, sehingga membentuk hubungan-hubungan antar unsur yang kemudian menciptakan keseluruhan wujud karya sastra. Unsur-unsur yang dimaksud berupa tema, latar, tokoh, plot, watak, amanat, sudut

pandang, dan sebagainya, yang saling berhubungan yang menjadikannya sebagai karya yang utuh.

Metode struktural ini menitikberatkan pada apa yang ada di dalam sebuah karya sastra. Metode struktural tidak mengenal dan tidak menyinggung hal-hal di luar dari karya sastra tersebut. Hal tersebut dikarenakan bahwa pada prinsipnya analisis struktural bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secermat, seteliti, sedetail, dan sedalam mungkin keterkaitan dan keterjalinan semua unsur, aspek dari karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh (Teeuw, 1988:135). Analisis struktural bukan merupakan penjumlahan dari unsur-unsur tersebut, namun sumbangan apa yang diberikan oleh unsur-unsur tersebut hingga menciptakan suatu kesatuan utuh karya sastra. Apa yang ingin ditunjukkan metode ini adalah keestetikan dari sebuah keestetikan karya sastra tersebut lewat unsur-unsur yang membangunnya.

## 2. Metode Perbandingan

Sastra bandingan adalah sebuah studi teks yang lebih banyak memperhatikan hubungan sastra menurut aspek waktu dan tempat. Studi metode perbandingan ini menitikberatkan pada perbandingan dua buah karya sastra atau lebih yang mempunyai setidaknya satu persamaan unsur. Perbandingan itu bisa berupa eksplorasi perubahan, penggantian, pengembangan, dan perbedaan timbal balik antara diantara dua karya atau lebih (Siswanto, 2008: 19).

Hal-hal yang diperbandingkan juga tidak hanya dari lingkup di dalam seni sastra saja, namun juga mencakup bidang-bidang lain di bidang sastra. Hal

tersebut diungkapkan oleh Remak (1990, 1) yang berpendapat bahwa sastra bandingan tidak hanya tercakup pada seni sastra saja, namun juga memungkinkan untuk melakukan kajian hubungan di antara sastra dengan bidang ilmu serta kepercayaan yang lain seperti seni, filsafat, sejarah, sosial, sains, agama, dll. Pendapat Remak ini mengacu pada aliran sastra bandingan Amerika, atau juga dikenal sebagai aliran sastra bandingan baru.

Adapun aliran lainnya yakni aliran Perancis, yang biasa disebut aliran lama. Aliran Perancis sebagai aliran lama berpendapat bahwa sastra bandingan adalah pembandingan sastra secara sistematis dari dua negara yang berlainan (Hutomo, 1993: 1). Aliran lama bersikeras bahwa sastra bandingan semestinya hanya berputar pada seni sastra saja. Dimana aliran lama ini menfokuskan persamaan, perbedaan dan unsur yang berkaitan antara satu karya sastra di suatu negara dengan karya sastra lain di negara berbeda.

### 3. Metode Sosiologi Sastra

Metode sosiologi sastra ini didasarkan pada prinsip bahwa karya sastra merupakan refleksi/cerminan masyarakat pada zaman karya sastra itu ditulis. Konsep ini merupakan timbal balik dari sebuah fakta bahwa karya sastra ditulis oleh seorang pengarang. Sebagai anggota masyarakat, penulis tidak dapat melepaskan diri dari sensasi-sensasi dalam kehidupan empirik masyarakatnya. Selain sosiologi sastra merupakan suatu eksperimen moral yang dituangkan oleh pengarang melalui bahasa, sastra dalam kenyataannya menampilkan gambaran kehidupan; dan kehidupan itu sendiri merupakan kenyataan sosial (Damono,



1978:1). Karena itulah muncul kesimpulan bahwa bagaimanapun juga, sastra lahir dan dibentuk oleh masyarakat, dan sastra berada di dalam jaringan sistem dan nilai dalam masyarakatnya.

Dari kesadaran ini muncul pemahaman bahwa sastra memiliki keterkaitan timbal-balik dalam derajat tertentu dengan masyarakatnya; dan sosiologi sastra berupaya meneliti pertautan antara sastra dengan kenyataan masyarakat dalam berbagai dimensinya (Soemanto, 1993).

Dengan kata lain, secara ringkas dapat disimpulkan bahwa sosiologi sastra adalah sebuah cabang ilmu yang terbentuk antara gabungan ilmu sosiologi dan ilmu sastra yang menekankan fokus pemahaman kepada hakikat pengarang sebagai karya sastra merupakan anggota masyarakat dan karya sastra yang dihasilkannya tidak lepas dari apa yang terjadi di dalam masyarakatnya tersebut.

#### 4. Metode Estetika Resepsi

Secara etimologis, *resep* berasal dari kata *recipere* (Latin) atau *reception* (Inggris) yang diartikan sebagai penerimaan atau penyambutan pembaca. Resepsi merupakan aliran yang meneliti teks sastra dengan bertitik tolak kepada pembaca sebagai pihak yang memberikan reaksi atau tanggapan terhadap suatu karya sastra (Pradopo, 2002: 206). Adapun reaksi atau tanggapan terhadap suatu karya sastra ini terpaku pada unsur estetika atau ilmu keindahannya.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Teeuw (dalam Pradopo 1995:207) pemahaman ini didasarkan oleh fakta bahwa pembaca sebagai penikmat karya sastra berperan

penting dalam menentukan makna dan nilai dari sebuah karya sastra, sehingga bisa diketahui nilai estetika yang dihasilkan dari sebuah karya sastra tersebut.

Dalam menanggapi karya sastra, meskipun menanggapi sebuah karya sastra yang sama, tanggapan dan responsi antara pembaca satu dengan pembaca lain tidak ada yang sama persis. Pembaca dalam menyimpulkan unsur estetika dalam sebuah karya sastra akan ditentukan oleh ruang, waktu, golongan sosial budaya dan pengalamannya (Jauss dalam Nuryatin 1998: 133). Unsur-unsur estetika sebuah karya sastra yang disimpulkan oleh pembaca itu akan terpengaruh akan terpengaruh oleh lingkungan sosial pembaca. Hal tersebut kemudian yang menyebabkan responsi dan tanggapan pembaca pada sebuah karya sastra tidak akan sama persis.

Dari keempat metode kritik sastra yang diuraikan di atas, peneliti menggunakan metode struktural dan metode sosiologi sastra. Adapun metode struktural tersebut digunakan sebagai poin penguraian unsur-unsur dalam novel *Kazoku Game*. Karena tanpa mengetahui unsur-unsur yang membentuknya, penelitian selanjutnya akan sulit dilakukan. Sedangkan metode sosiologi sastra akan menjadi alat analisis kritik sosial dalam novel *Kazoku Game*.

Penguraian teori yang lebih kuat mengenai metode struktural dan sosiologi sastra selanjutnya akan dibahas pada subbab berikut:

### 2.2.2 Sosiologi Sastra

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, sosiologi sastra adalah sebuah metode dari penelitian sastra yang menjadi alat untuk memahami fenomena sastra dalam

hubungannya dengan aspek sosial dan bersifat interdisipliner (Wiyatmi, 2013:5). Maksud interdisipliner disini adalah, sosiologi sastra sebagai cabang dari ilmu sastra merupakan gabungan ilmu dari sosiologi dan ilmu sastra. Dalam gabungan tersebut sosiologi sastra bertindak sebagai pen jembatan antara dunia nyata (sosiologi) dan dunia fiksi (sastra).

Sosiologi sendiri merupakan ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala sosial (misalnya gejala ekonomi, gejala keluarga, dan gejala moral), ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dengan gejala nonsosial, dan yang terakhir, sosiologi adalah ilmu yang mempelajari ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial lain (Pitirim Sorokin dalam Soekanto, 2000:24).

Baik sosiologi maupun sastra memiliki objek kajian yang sama, yaitu manusia dalam masyarakat. Sosiologi maupun sastra sama-sama berusaha memahami hubungan-hubungan antarmanusia dan proses yang timbul dari hubungan-hubungan tersebut di dalam masyarakat. Bedanya, jika sosiologi melakukan telaah objektif dan ilmiah tentang manusia dan masyarakat, telaah tentang lembaga dan proses sosial, mencari tahu bagaimana masyarakat dimungkinkan, bagaimana ia berlangsung, dan bagaimana ia tetap ada; maka sastra menyusup, menembus permukaan kehidupan sosial dan menunjukkan cara-cara manusia menghayati masyarakat dengan perasaannya, melakukan telaah secara subjektif dan personal (Damono dalam Wiyatmi, 2013: 7).

Maksud dari pendapat Damono diatas adalah, sosiologi mengungkapkan manusia dan masyarakat secara objektif, ilmiah dan nyata. Adapun hal-hal yang diungkapkan dalam sosiologi merupakan sebuah kebenaran yang telah disepakati

oleh banyak pihak. Sedangkan sastra, bagaimanapun hakikat sastra sebagai karya fiksi tidak bisa dilepaskan, mengungkapkan fenomena, permasalahan, dan kehidupan manusia dan masyarakat secara subjektif lewat sudut pandang pengarang.

Kemudian disitu muncul sosiologi sastra, sebuah gabungan ilmu dari sosiologi dan sastra yang mencoba menyatukan dua sisi (sisi nyata dan sisi fiksi) yang saling bertolak belakang. Sosiologi sastra ini kemudian dijadikan acuan untuk memahami fenomena dan permasalahan sosial yang terjadi di dalam masyarakat yang terdapat di dalam karya sastra. Meskipun hakikatnya sosiologi sastra merupakan ilmu tunggal, namun pada dasarnya sosiologi sastra sebagian besar masih hanya dimanfaatkan oleh sastrawan-sastrawan saja. Sedangkan para sosiolog murni masih menggunakan metode lama dan meragukan kebenaran dari sastra karena *kefiksiannya* (Suwardi, 2013:4).

Namun terlepas dari hal tersebut, Wellek dan Warren dalam Semi (1989 :178) mengungkapkan definisi sosiologi sastra sebaagai alat mempermasalahkan suatu karya sastra yang menjadi pokok, alat tentang apa yang tersirat dalam karya sastra tersebut dan apa tujuan serta amanat yang hendak disampaikan. Dari definisi tersebut, Wellek dan Warren membagi menjadi dua pendekatan sosiologi sastra yakni pendekatan secara intrinsik, yang mengupas sosiologi sastra lewat unsur-unsur di dalam karya sastra, seperti; tema, alur, seting, tokoh, penokohan, majas, amanat dll, dan pendekatan secara ekstrinsik yang melihat karya sastra diluar unsur di dalam karya sastra seperti sosiologi yang dialami pengarang, karya sastra dan pembaca (Wellek dan Warren, 1989:100).

Sosiologi pengarang mempelajari hubungan karya sastra dan hal-hal yang berhubungan dengan sang pengarang. Hal-hal yang dikaji antara lain dasar ekonomi produksi sastra, latar belakang sosial, status pengarang, dan ideologi pengarang yang terlihat dari kehidupan pengarang di luar karya sastra. Sosiologi karya sastra mengkaji isi karya sastra, tujuan, serta hal-hal lain yang tersirat dalam karya sastra itu sendiri dan yang berkaitan dengan masalah sosial. Sedangkan sosiologi pembaca mengkaji permasalahan pembaca dan dampak sosial karya sastra, serta sejauh mana karya sastra ditentukan atau tergantung dari latar sosial, perubahan dan perkembangan sosial.

Pembahasan lebih lanjut mengenai sosiologi sastra dengan pendekatan ekstrinsik terdapat di bawah ini:

#### A. Sosiologi Pengarang

Sosiologi pengarang dapat dimaknai sebagai salah satu kajian sosiologi sastra yang memfokuskan perhatian pada pengarang sebagai pencipta karya sastra. Dalam sosiologi pengarang, pengarang sebagai pencipta karya sastra dianggap merupakan makhluk sosial yang keberadaannya terikat oleh status sosialnya dalam masyarakat, ideologi yang dianutnya, posisinya dalam masyarakat, juga hubungannya dengan pembaca. Oleh karena itu, peranan kehidupan pengarang sangat menentukan dan berperan penting dalam penciptaan karya sastra. Realitas yang digambarkan dalam karya sastra ditentukan oleh pikiran penulisnya (Caute dalam Junus, 1986:8).

Sosiologi pengarang mengkaji hal-hal mengenai pengarang di luar teks/karya sastra yang dihasilkannya. Fokus ini sedikit bergeser dibandingkan pendekatan lainnya, dimana hal-hal yang dikaji adalah:

- a. status sosial pengarang
- b. ideologi sosial pengarang,
- c. latar belakang sosial budaya pengarang,
- d. posisi sosial pengarang dalam masyarakat,
- e. masyarakat pembaca yang dituju,
- f. mata pencaharian sastrawan (dasar ekonomi produksi sastra),
- g. profesionalisme dalam kepengarangan.

Analisis sosiologi sastra dengan menggunakan pendekatan sosiologi pengarang ini biasanya menganalisis hal-hal yang tercantum di atas. Namun tidak dipungkiri, hal-hal yang dibahas sering kali hanya beberapa atau hanya satu saja poin yang dituju. Hal tersebut tergantung kepada kehendak peneliti kemana penelitian itu akan difokuskan.

## B. Sosiologi Karya Sastra

Sosiologi karya sastra ini adalah pendekatan yang digunakan peneliti dalam menganalisis penelitian *Kritik Sosial dalam Novel Kazoku Game* ini.

Berbeda dengan pendekatan sosiologi pengarang, fokus perhatian sosiologi karya sastra terdapat pada isi karya sastra, tujuan, serta hal-hal lain yang tersirat dalam karya sastra itu sendiri dan yang berkaitan dengan masalah sosial (Wellek dan Warren, 1989:100). Oleh Watt (dalam Damono, 1979:4) sosiologi karya sastra mengkaji sastra sebagai cermin masyarakat. Apa yang tersirat dalam karya

sastra dianggap mencerminkan atau menggambarkan kembali realitas yang terdapat dalam masyarakat.

Wilayah kajian sosiologi sastra meliputi isi karya sastra, tujuan, serta hal lain dalam karya sastra yang berkaitan dengan masalah sosial. Karya sastra yang memiliki isi berkaitan dengan masalah sosial pada zamannya sering dipandang sebagai salah satu dokumen sosial. Sebagai dokumen sosial, sastra dapat digunakan untuk menguraikan ikhtisar sejarah sosial (Wellek dan Warren, 1989: 110). Kajian pada sosiologi sastra tidak melihat karya sastra secara keseluruhan. Kajian sosiologi sastra hanya tertarik kepada isi sastra, yaitu unsur-unsur yang berkaitan dengan sosio-budaya yang terdapat dalam karya sastra.

Senada dengan pengertian di atas, sosiologi karya sastra menurut kajian Junus (1986:3-5), melihat karya sastra sebagai dokumen sosial budaya ditandai oleh:

a. Unsur (isi/cerita) dalam karya diambil terlepas dari hubungannya dengan unsur lain.

Unsur-unsur karya sastra, yang umumnya terdapat pada bagian metodologi struktural, secara langsung dihubungkan dengan suatu unsur sosiobudaya karena karya itu hanya memindahkan unsur itu ke dalam dirinya. Unsur-unsur yang diambil dalam pendekatan sosiologi karya sastra ini hanyalah unsur-unsur yang berhubungan langsung dengan alur cerita. Unsur-unsur intrinsik seperti sudut pandang pengarang tidak masuk ke dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil alur, tema, latar dan penokohan novel *Kazoku Game* yang dihubungkan langsung dengan unsur sosiobudaya negara Jepang mengenai permasalahan *bullying*.

- b. Pendekatan ini dapat mengambil citra tentang sesuatu , misalnya tentang perempuan, lelaki, orang asing, tradisi, dunia modern, dan lain-lain, dalam suatu karya sastra atau dalam beberapa karya yang mungkin dilihat dalam perspektif perkembangan.
- c. Pendekatan ini dapat mengambil motif atau tema yang terdapat dalam karya sastra dalam hubungannya dengan kenyataan di luar karya sastra.

Pendekatan sosiologi sastra ini ada kecenderungan melihat hubungan langsung (*one-to one-correspondence*) antara unsur karya sastra dengan unsur dalam masyarakat yang digambarkan dalam karya itu (Swingewood, dalam Wiyatmi, 2013:48). Oleh karena itu, pengumpulan dan analisis data bergerak dari unsur karya sastra ke unsur dalam masyarakat, dan menginterpretasikan hubungan antara keduanya.

Namun, Wiyatmi kemudian mengatakan bahwa analisis dari sosiologi karya sastra itu tetap memperhatikan apa yang dikemukakan oleh Wellek dan Warren. Wellek dan Warren menegaskan, peneliti sosiologi sastra hendaknya jangan sampai memukul rata teori mengenai karya sastra sebagai mutlak, pasti, merupakan ceriman sosial dari masyarakat. Hal yang terpenting daripada mempertanyakan hal tersebut adalah menjawab pertanyaan: bagaimana hubungan karya sastra dengan kenyataan sosial masyarakat tersebut? Apakah karya itu dimaksudkan sebagai gambaran yang realistik? Ataukah merupakan satir, karikatur, atau idealisme Romantik? (Wellek dan Warren, 1989: 111-112).



### C. Sosiologi Pembaca

Pendekatan sosiologi sastra yang terakhir adalah sosiologi sastra yang dilihat dari sudut pandang pembaca. Sosiologi pembaca mengkaji hubungan antara karya sastra dengan pembaca yang dalam kajiannya tersebut seorang peneliti tidak hanya mengikuti selera publiknya atau pelindungnya, tetapi juga dapat menciptakan publiknya dan harus menciptakan cita rasa baru untuk dinikmati oleh publiknya. Wellek dan Warren (1989:111). Hal-hal yang menjadi wilayah kajian sosiologi pembaca antara lain adalah permasalahan pembaca dan dampak sosial karya sastra, serta sejauh mana karya sastra ditentukan atau tergantung dari latar sosial, perubahan dan perkembangan.

Senada dengan semua teori diatas, Takeo Kuwabara (1904-1988), seorang filolog sekaligus sastrawan asal Jepang mengungkapkan mengungkap hakikat karya sastra, dalam hal ini lebih spesifik disebutkan karya sastra Jepang. Dalam bukunya yang berjudul 第二芸術 : 原題「現代日本文化の反省」 (*Refleksi Kesusasteraan Modern Jepang, 1990*) dia menuliskan bahwa kesusasteraan Jepang, seperti kesusasteraan Jepang adalah hasil pikiran penulis yang dibuat dengan tujuan menanamkan kesan dan pengaruh dari masalah-masalah di dalam karya sastra.

文学理論は、小説のストーリーだけでなく、ストーリーがどのように書かれているか、そしてそれが読者の印象にどう影響与えているのか問題にできます。日本文学とは、日本語で書かれた文学作品、もしくはそれらの作品や作家を研究する学問こと。

(Kuwabara, 1990: 34)

Teori kesusasteraan tidak hanya mengenai sebuah cerita dalam novel saja, tetapi untuk apa cerita itu ditulis sehingga pembaca

mendapatkan kesan atas pengaruh dari masalah-masalah yang terdapat dalam cerita. Kesusasteraan Jepang adalah hasil karya sastra yang dituliskan dengan menggunakan bahasa Jepang atau juga ilmu yang digunakan untuk meneliti hasil karya dan pengarang.

Penjabaran teori para ahli mengenai sosiologi sastra di atas menguatkan pentingnya pengaruh sosiologi yang bergaung di sekitar karya sastra tersebut. Sosiologi tersebut mempengaruhi individu yang bergerak sebagai pengarang dalam menciptakan karyanya. Karena itu tak jarang kemudian keberadaan sosiologi sastra itu membawa para pengarang untuk berlomba-lomba mengungkapkan pemikirannya mengenai permasalahan sosial yang bergulir di sekitarnya dalam bentuk kritik sosial.

Salah satu permasalahan sosial yang cukup menyita perhatian masyarakat Jepang selama hampir setengah abad belakangan ini adalah masalah *bullying*. *Kazoku Game*, salah satu novel yang ditulis pada tahun 1983 adalah salah satu karya sastra yang mengungkapkan permasalahan *bullying* itu. Karena tema *bullying* mendominasi hampir pada keseluruhan cerita, peneliti merasa penting untuk menyertakan penjabaran teori mengenai *bullying*. Ulasan lebih detail mengenai *bullying* akan dijelaskan pada poin berikutnya.

### 2.2.3 *Bullying* atau *Ijime*

#### A. Pengertian *Ijime*

Menurut Wicaksana (2008, 32) *bullying* adalah kekerasan fisik dan psikologis jangka panjang terhadap seseorang atau kelompok kepada seseorang yang tidak mampu mempertahankan dirinya dalam situasi yang membuatnya

tertekan. Di Jepang, *bullying* ini dikenal dengan nama *ijime*. Kementerian Pendidikan Jepang mendefinisikan *ijime* sebagai bentuk serangan, baik serangan secara fisik maupun serangan psikologis secara terus-menerus kepada satu pihak yang lebih lemah dari penyerang yang menyebabkan kerugian bagi korban. (*Monbushō Ijime Mondai Kenkyūkai (MIMK)*, 1997:3). Meskipun sama-sama diartikan sebagai bentuk penyerangan, kekerasan dan perbuatan tidak menyenangkan, Maki Mitsuru, seorang peneliti pendidikan dari Universitas Kobe, menjelaskan perbedaan antara *bullying* dengan *ijime*.

Pendapat ini didasarkan pada journal penelitian yang ditulis oleh Mitsuru Taki (2001) yang berjudul *Relation among Bullying, Stress and Stressor: A Follow-up Survey Using Panel Data and a Comparative Survey between Japan and Australia*. Dalam jurnal yang diterbitkan oleh The Japanese Society Research Institute tersebut, Taki mendeskripsikan pengertian *bullying in Japan* dengan meminjam teori dari Morita (1985):

A type of aggressive behavior by (which) someone who holds a dominant position in a group-interaction process, by intentional or collective acts, causes mental and/or physical suffering to another inside a group.' (Morita, 1985)

Adalah sebuah tindakan agresif yang dilakukan seseorang yang memegang kekuasaan atau posisi yang mendominasi di dalam interaksi sebuah kelompok, dengan sengaja dan cara yang beragam yang menyebabkan kerugian secara mental ataupun psikis pada kelompok lain.

Meskipun definisi itu bisa merujuk ke *bullying* maupun *ijime*. Taki menganggap *ijime* dan *bullying* memiliki dua perbedaan mencolok. Pertama adalah definisi dari ‘posisi yang mendominasi’. Dominasi itu bukan didasarkan pada kekuatan fisik. Maki menganggap posisi tersebut didapatkan dari kekuatan sebuah kelompok tersebut, tentang bagaimana seseorang bisa mendapatkan dominasinya bukan sebuah sifat personal yang bisa dia dapatkan sendiri. Kekuatan ini bisa berubah bahkan hilang tergantung situasi. Misalnya, di tempat dimana korban berinteraksi dengan para pelaku *bullying*, yang sering kali terjadi di kelas, bisa jadi akan berbeda situasinya di tempat lain, dimana si pemegang dominasi kelompok ini tidak menemukan kelompoknya dimana dominasinya bersumber.

Bentuk penyerangannya pun bisa berbeda. Korban akan menderita bukan hanya karena serangan secara langsung, namun juga serangan secara tidak langsung. Serangan tidak langsung akan membawa dampak lebih buruk daripada serangan langsung. Hal itu dikarenakan serangan tidak langsung tidak mengenal batas waktu, ada atau tidak kehadiran para pelaku *bullying*, korban bisa mendapatkan kerugian. Serangan tidak langsung inilah yang Taki anggap sebagai ciri utama *bullying* di Jepang atau disebut sebagai *ijime*.

Kedua, defisini kerugian secara mental ataupun fisik. *Bullying* di Jepang lebih banyak menggunakan kekerasan-kekerasan fisik yang tujuan utamanya untuk merusak mental korban. Kekerasan-kekerasan mental seperti dipermalukan, dicemooh, dihina, hingga korban merasa tidak kuat lagi adalah tujuan utama dari segala tindakan *bullying* di Jepang. Kedua poin di atas juga menjelaskan secara

tidak langsung perbedaan dari *ijime* dengan *bouryoku* (kekerasan). Penjelasan mengenai perbedaan *bullying* dan *ijime* inilah yang menjadi dasar utama peneliti yang memutuskan untuk memakai istilah *ijime* pada penulisan selanjutnya.

Lebih lanjut mengenai *ijime*, sebuah deskripsi yang lebih mengerucut menjelaskan bahwa *ijime* merupakan potret sebuah perbedaan dari ‘mayoritas’ atau ‘mereka yang sama’. Dengan kata lain, seseorang yang tidak memenuhi kesamaan di dalam suatu kelompok mayoritas, akan menjadi target teman sebayanya. Siswa-siswi di Jepang memberikan penghormatan besar kepada siapa saja yang bisa mengembangkan dan mempertahankan keharmonisan kelompok mayoritas tersebut (Sengoku, 1991:20). Pada saat bersamaan, mereka yang berbeda akan membenci dirinya sendiri dalam keadannya tersebut. Mereka yang menolak berubah dan menyesuaikan diri ke dalam kelompok mayoritas akan diberikan perbedaan sikap. Penolakan-penolakan tersebut kemudian menjadi hal favorit yang kemudian dijadikan sebab dari sebuah serangan *ijime* (Tamaki, 2006: 1).

#### B. Tipe-Tipe dan Bentuk-Bentuk *Ijime*

*Nihon Bengoshi Rengokai* (1995) melaporkan bahwa ada tiga besar tipe dari perilaku *ijime* yang ditemukan dalam sistem pendidikan Jepang. Tipe pertama adalah kekerasan psikologi. Contohnya adalah seorang korban *ijime* diolok-olok dengan nama yang kasar atau kurang ajar. Secara berangsur-angsur teman-teman sekelas yang lain akan ikut memanggilnya dengan nama yang kasar tersebut. Kemudian jika dalam sebuah situasi korban *ijime* akan memasuki kelas, dan seluruh isi kelas membuka jendela mereka dan meneriakinya dengan makian

seperti, “Hei, pembawa kuman! Kelas ini akan terkena polusi gara-gara kamu, tahu!” Para pelaku *ijime* akan mengolok-oloknya dengan ini, hingga kemungkinan terburuknya, seluruh kelas akan mengabaikan korban. Tidak ada yang ingin bergaul dengan korban sekalipun setelah sekolah. Semua orang akan mengabaikannya seolah-olah korban tidak ada. Tidak ada yang menyapanya. Mungkin olok-olok mengenai kematian, yang biasanya menjadi salah satu bentuk *ijime*, akan dilakukan oleh seluruh kelas.

Tipe kedua adalah kekerasan fisik. Tipikal-tipikal yang biasanya menjadi bentuk *ijime* di sekolah di Jepang adalah ketika para pelaku *ijime* mungkin akan menyembunyikan buku catatan korban, buku cetak, sepatu (dalam sistem sekolah di Jepang, para siswa mengenakan selop di dalam sekolah) dan barang pribadi lainnya. Para pelaku akan menuliskan kata-kata kasar di barang pribadi korban. Para pelaku mungkin akan mencuri, atau menghancurkan barang pribadi korban. Para pelaku kemungkinan juga akan menggunakan tas korban dan menendangnya seperti layaknya bola sepak.

Tipe ketiga adalah *violent bullying*. Para pelaku mungkin akan memaksa korban untuk ikut dalam pertandingan karate atau gulat hanya agar korban mendapat serangan fisik. Ketika korban berjalan di lorong kelas, para pelaku mungkin akan menyepak kakinya hingga korban terjatuh. Ketika jatuh pun, para pelaku mungkin akan memaksanya berdiri dan memukulnya. Para pelaku mungkin akan memaksa korban untuk berjinjit, bersandar di tembok sambil diikat menggunakan *tape* di sekujur tubuhnya, membuat korban tidak bisa bergerak. Para pelaku mungkin akan memukul korban yang matanya ditutup, atau

menelanjanginya, atau membakar tangan korban menggunakan korek api ataupun rokok.

Sebenarnya, bentuk-bentuk *ijime* dalam sistem pendidikan Jepang banyak sekali. Namun secara ringkas, bentuk-bentuk *ijime* itu dikelompokkan menjadi tiga tipe diatas. Lokasi tindakan *ijime* itu pun tidak terbatas pada sekolah saja. Misalnya pelaku *ijime* akan memaksa korban memberikan uang dengan cara memukulnya, di pusat perbelanjaan. Hal tersebut tercermin pada contoh kasus di tahun 1985, dimana seorang siswa kelas 9 di Prefektur Fukushima bunuh diri karena menjadi korban *ijime*. Sebuah kelompok menghadangnya dan memukulinya, memaksa dia untuk memberikan uang kepada mereka. Ketika keluarganya bertanya mengenai luka di wajahnya, dia selalu mengatakan akibat terjatuh. Kelompok-kelompok seperti itu rata-rata akan melakukan tindakan *ijime* hingga mereka kelas sembilan. Bentuk-bentuk tindakan *ijime* diatas adalah contoh yang paling sering ditemukan dalam sistem pendidikan di Jepang (melalui Kobayashi, 1999:7).

#### 2.2.4 Metodologi Struktural Karya Sastra

Agar pembaca lebih mudah memahami isi novel yang dijadikan objek penelitian, peneliti akan mengulas unsur instrinsik novel terlebih dahulu sebelum membahas kritik sosial yang ada di dalamnya. Dalam menganalisis unsur-unsur intrinsik tersebut, peneliti menggunakan metode struktural karya sastra. Pradopo mengungkapkan metode struktural adalah sebuah metode sebagai yang menguraikan unsur-unsur yang membentuk sebuah karya sastra (2002: 21).

Unsur-unsur karya sastra yang dimaksud adalah unsur instrinsik dan ekstrinsik. Unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang terdapat di dalam karya sastra. Unsur-unsur itu meliputi, alur, tema, tokoh, penokohan, latar, gaya bahasa, sudut pandang dan amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur-unsur yang terdapat di luar karya sastra yang mempengaruhi penciptaan sebuah karya sastra. Aspek-aspek tersebut bisa berupa politik, sosial budaya, agama, filsafat dan sebagainya (Fannanie, 200: 17-18).

Akan tetapi, karena pendekatan sosiologi karya sastra hanya membutuhkan ulasan unsur-unsur yang terdapat di dalam karya sastra, maka hanya unsur instrinsik dalam metode struktural yang dideskripsikan. Diantara unsur-unsur intrinsik itu pun hanya alur, tema, penokohan dan latar saja yang akan dipilih untuk diulas. Pemilihan unsur ini didasarkan pada prioritas hubungan antara unsur-unsur tersebut dengan pendekatan sosiologi karya sastra.

#### 2.2.4.1 Tema

Menurut Fananie (2000:84), tema adalah ide, gagasan, pandangan hidup pengarang yang melatarbelakangi ciptaan karya sastra. Tema adalah ide yang mendasari suatu cerita. Tema berperan sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya rekaan yang diciptakan pengarang. Tema merupakan kaitan hubungan antara makna dengan tujuan pemaparan prosa rekaan oleh pengarangnya (Aminuddin dalam Siswanto, 2008 : 161).

Seorang pengarang memahami tema cerita yang akan dipaparkan sebelum melaksanakan proses kreatif penciptaan, sementara pembaca baru dapat memahami tema apabila mereka telah selesai memahami unsur-unsur yang



menjadi media untuk mendeskripsikan tema tersebut, menyimpulkan makna yang dikandungnya serta mampu menghubungkan dengan tujuan penciptaan pengarang (Aminuddin dalam Siswanto, 2008 : 161).

Waluyo (2011: 7) mengungkapkan, tema cerita mungkin dapat segera diketahui dan dipahami oleh pembaca/penonton melalui judul atau petunjuk setelah judul, namun seringkali, tema suatu karya sastra proses pembacaan karya sastra yang mungkin perlu dilakukan beberapa kali. Pembaca/penonton seringkali harus membaca/menonton keseluruhan karya sastra hingga bisa menemukan kesimpulan tema dari suatu karya sastra. Hal itu didasarkan pada fakta bahwa tema cerita tidak mungkin langsung disampaikan terang-terangan oleh pengarang, melainkan disampaikan implisit melalui cerita. Di pihak lain, unsur-unsur tokoh, penokohan), plot, latar, dan cerita, dimungkinkan menjadi padu dan bermakna jika diikat oleh sebuah tema.

#### 2.2.4.2 Alur (Plot)

Karya fiksi seringkali disajikan dalam urutan tertentu (Sudjiman, 1998: 19). Karya sastra seperti cerpen, drama ataupun novel disajikan dalam bentuk urutan yang membangun cerita hingga membentuk kesatuan wujud karya sastra. Urutan pembangun cerita itu disebut alur. Menurut Sundari (dalam Fananie2000: 93), alur atau plot merupakan keseluruhan rangkaian peristiwa yang terdapat dalam cerita yang berfokus pada suatu aksi atau suatu moment. Rangkaian-rangkaian cerita tersebut dibentuk menjadi tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita.

Lebih lanjut lagi, Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2000: 113) mengemukakan bahwa alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain. Dalam merumuskan jalan cerita, pembaca dapat membuat atau menafsirkan alur cerita melalui rangkaiannya. Nurgiyantoro bahkan mengungkapkan bahwa Luxemburg memberikan kebebasan penuh kepada pembaca maupun peneliti dalam menafsirkan atau membangun pemahaman dari jalannya cerita. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa meskipun pada suatu cerita yang mempunyai alur sama persis, penafsiran dan pemahaman pembaca alur tersebut dapat berbeda. Hal ini juga menyangkut terhadap penangkapan dan pemahaman pesan yang tersampaikan lewat karya sastra tersebut.

Dari pendapat diatas dapat dipahami betapa pentingnya keberadaan sebuah alur dalam menentukan jalannya cerita lewat rangkaian-rangkaian peristiwa yang dihasilkan penulis. Pada poin ini, alur kemudian diperhatikan sebagai suatu unsur pokok dalam unsur intrinsik karya sastra. Hal itu didasarkan pada pemahaman bahwa berkembangnya suatu cerita dalam sebuah karya sastra juga mempengaruhi setiap tindakan dan peristiwa yang terjadi di dalamnya, terhadap latar dan bagaimana tokoh-tokoh di dalam cerita tersebut saling terkait dalam kesatuan cerita. Hal tersebut kemudian menuai kesimpulan bahwa tanpa memahami alur sebuah cerita, analisis sebuah karya sastra, apapun itu, nyaris tidak bisa dilakukan.

Masih mengenai alur, Lukens (Nurgiyantoro, 2005:68) mengemukakan bahwa alur merupakan urutan kejadian yang memperlihatkan tingkah laku tokoh

dalam aksinya. Pendapat ini kemudian membagi alur berdasarkan tahapan peristiwa. Ada berbagai pendapat tentang tahapan-tahapan peristiwa dalam suatu cerita, namun pada dasarnya, suatu cerita memiliki alur yang mengandung tahapan-tahapan peristiwa sebagai berikut:

1. Situation (pengarang mulai melukiskan suatu keadaan),
2. Generating Circumstance (peristiwa yang bersangkutan-paut dan mulai bergerak),
3. Rising Action (keadaan mulai memuncak),
4. Climax (peristiwa-peristiwa mencapai puncaknya),
5. Denouement (pengarang memberikan pemecahan soal dari semua peristiwa).

Urutan peristiwa dalam novel dapat mulai dari mana saja, tidak harus berawal dari tahap pengenalan tokoh atau latar, dengan kata lain novel mengenal alur maju dan alur mundur. Hal itu kemudian melahirkan suatu pembagian jenis alur berdasarkan urutan tahapan peristiwa yang digambarkan. Estern Mursal (1990: 26) merumuskan bahwa alur berdasarkan hubungan sebab akibatnya menjadi beberapa jenis di bawah ini:

1. Alur maju (konvensional progresif) adalah teknik pengaluran dimana jalan peristiwa dimulai dari melukiskan keadaan hingga penyelesaian. Sebuah cerita dikatakan sebagai alur maju jika peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam cerita tersebut dituliskan secara kronologis, yakni sebuah peristiwa awalan yang digambarkan menyebabkan terjadinya peristiwa-peristiwa yang terjadi kemudian.

2. Alur mundur (*flash back*, sorot balik, regresif), adalah teknik pengaluran dan menetapkan peristiwa dimulai dari penyelesaian kemudian ke titik puncak sampai melukiskan keadaan. Sebuah cerita merupakan alur mundur jika peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam cerita tidak digambarkan secara kronologis. Cerita tidak diawali dari peristiwa yang benar-benar awal, namun diawali dari tengah atau bahkan akhir cerita.

3. Alur tarik balik (*back tracking*), yaitu teknik pengaluran di mana jalan cerita peristiwanya tetap maju, hanya pada tahap-tahap tertentu peristiwa ditarik ke belakang (1990: 26). Melalui pengaluran tersebut diharapkan pembaca dapat mengetahui urutan-urutan atau kronologis suatu kejadian dalam cerita, sehingga bisa dimengerti maksud cerita secara tepat.

Walaupun pembagian jenis alur terlihat begitu jelas, Nurgiyantoro (1998:156) berpendapat bahwa tidak ada karya fiksi yang mutlak beralur kronologis atau sebaliknya, sorot balik. Secara garis besar, sebuah fiksi mungkin beralur maju, tetapi di dalamnya sering terdapat adegan sorot balik, demikian juga sebaliknya. Untuk menentukan pengategorian alur sebuah fiksi, hendaknya dilihat penggunaan alur yang lebih dominan.

#### 2.2.4.3 Latar (*Setting*)

*Setting* sering disebut juga latar cerita. Menurut Abrams, latar atau *setting* merupakan satu elemen pembentuk cerita yang sangat penting, karena elemen tersebut akan dapat menentukan situasi umum sebuah karya (dalam Fananie, 2000:97). Latar atau *setting* yang disebut sebagai landas tumpu yang mengarahkan pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial

tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (dalam Nurgiyantoro, 1998:216). Rene Wellek dan Austin Warren (*Theory of Literature*, 1956: 221) mengemukakan, latar adalah lingkungan alam sekitar, terutama lingkungan dalam yang dipandang sebagai pengekspresian watak secara metonimik atau metaforik.

Leo Hamalian dan Frederick R. Karell (dalam Siswanto, 2008: 149) menjelaskan bahwa latar cerita dalam karya fiksi bukannya berupa tempat, waktu, peristiwa, suasana serta benda-benda dalam lingkungan tertentu, tetapi juga dapat berupa suasana yang berhubungan dengan sikap, jalan pikiran, prasangka, maupun gaya hidup suatu masyarakat dalam menanggapi suatu problema tertentu. Oleh karena itu latar tidak hanya mendeskripsikan tempat, waktu dan peristiwa serta suasana dalam suatu cerita.

Pendapat tersebut kemudian senada dengan pendapat Sumardjo dan Saini K.M. (1997: 76) yang membagi latar menjadi tiga bagian:

a. Latar tempat

Latar tempat menyoran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar tempat berupa tempat-tempat yang dapat dijumpai dalam dunia nyata ataupun tempat-tempat tertentu yang tidak disebut dengan jelas yang penikmat karya sastra harus simpulkan sendiri. Latar tempat tidak selalu bersifat jelas dan tertera. Latar tempat bahkan mungkin bisa diciptakan pengarang, yang hanya muncul pada karya tertentu saja.

b. Latar waktu

Latar waktu menyoran pada kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Waktu dalam sebuah karya sastra bisa ditentukan lewat uraian langsung, atau memperhatikan petunjuk-petunjuk yang ada di dalam sebuah cerita, misalnya adalah unsur sejarah. Meskipun begitu, waktu pada sebuah alur cerita tidak selalu diceritakan secara jelas. Kadang bahkan sebuah alur tersampaikan tanpa petunjuk sama sekali. Hal tersebut yang kemudian menuntut peneliti maupun peikmat karya sastra berpikir jeli menentukan latar waktu sebuah karya sastra.

c. Latar sosial

Latar sosial menyoran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Perilaku itu dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, pandangan hidup, pola pikir dan bersikap. Penandaan latar sosial dapat dilihat dari penggunaan bahasa daerah dan penamaan terhadap diri tokoh.

Selain pembagian diatas, Aminuddin (1987: 67) menambahkan bahwa latar juga bisa berupa suasana. Latar suasana yang menganut fungsi psikologis adalah latar mampu menuansakan makna tertentu serta mampu menciptakan suasana-suasana tertentu yang menggerakkan emosi atau aspek kejiwaan pembacanya. Suasana-suasana tersebut digambarkan di dalam setiap peristiwa sedemikian rupa hingga menjadi alur yang mempengaruhi suasana hingga pemikiran pembaca.

#### 2.2.4.4 Tokoh dan Penokohan

Salah satu unsur yang terdapat dalam instrinsik karya sastra adalah tokoh dan penokohan. Meskipun sekilas tidak ada perbedaan antara tokoh dan penokohan, para ahli sepakat untuk membedakan dua unsur ini. Hal tersebut didasarkan pada penguraian makna dari kedua unsur itu sendiri. Tokoh adalah orangnya, pelaku-pelaku yang terlibat di dalam sebuah rangkaian cerita, sedangkan penokohan adalah cara bagaimana pengarang menampilkan tokoh-tokoh tersebut di dalam ceritanya. Hal ini menyangkut terhadap teknik penyampaian (Nurgiyantoro, 2000: 165).

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh, tokoh cerita dibedakan menjadi dua yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan (Nurgiyantoro, 2000: 176-178). Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya. Tokoh ini tergolong penting, dia ditampilkan terus menerus dan mendominasi sebagian besar cerita. Kehadirannya selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, sehingga ia sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan. Tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita dan itu bersifat gradasi, keutamaannya bertingkat maka perbedaan antara tokoh utama dan tambahan tidak dapat dilakukan secara pasti.

Penjelasan lebih lanjut mengenai pembagian tokoh adalah sebagai berikut:

##### 1. Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian (Nurgiyantoro, 2007 : 176). Bahkan pada plot tertentu, tokoh utama senantiasa hadir dalam setiap kejadian yang dihadirkan dalam sebuah alur

cerita. Hal tersebut kemudian menjadikan seringnya plot terpusat kepada tokoh utama tertentu, meskipun hal tersebut tidak selalu terjadi. Dalam tokoh utama sendiri, terdapat beberapa jenis tokoh utama yang dibagi berdasarkan karakternya:

a. Tokoh Protagonis

Altenbernd dan Lewis (dalam Nurgiyantoro 2007 : 178) mengungkapkan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh yang sering dikagumi. Tokoh protagonis seringkali tokoh yang menciptakan unsur heroik pembawa pesan moral, nilai dan norma yang ideal bagi penikmat karya sastra. Tokoh protagonis menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan, harapan-harapan pembaca. Singkatnya, segala apa yang dirasa, dipikir, dan dilakukan oleh tokoh itu seringkali mewakili penikmat karya sastra.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis disebut juga tokoh yang menjadi penyebab terjadinya konflik. Konflik yang dialami oleh tokoh protagonis tidak harus hanya yang disebabkan oleh tokoh antagonis seorang (beberapa orang) individu yang dapat ditunjuk secara jelas. Ia dapat disebabkan oleh hal-hal lain yang di luar individualitas seseorang, misalnya bencana alam, kecelakaan, lingkungan alam dan sosial, aturan-aturan sosial, nilai-nilai moral, kekuasaan dan kekuatan yang lebih tinggi, dan sebagainya.

Penyebab konflik yang tak dilakukan oleh seorang tokoh disebut sebagai kekuatan antagonistis. Konflik bahkan mungkin sekali disebabkan oleh diri sendiri, misalnya seorang tokoh akan memutuskan sesuatu yang penting yang masing-masing menuntut konsekuensi sehingga terjadi pertentangan dalam diri



sendiri. Namun, biasanya ada juga pengaruh kekuatan antagonis yang di luar diri walau secara tak langsung. Penyebab terjadinya konflik dalam sebuah cerita mungkin berupa tokoh antagonis, kekuatan antagonis, atau keduanya sekaligus.

Perlu diperhatikan disini bahwa tidak ada satupun tokoh di dunia ini yang murni merupakan tokoh antagonis maupun tokoh protagonis. Dalam memutuskan watak tokoh dalam sebuah cerita, peneliti maupun penikmat karya harus memperhatikan bagian mana yang merupakan sisi dominan dalam tokoh.

## 2. Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan atau disebut juga tokoh pembantu merupakan tokoh yang berperan membantu/menemani tokoh utama dalam cerita dan tokoh ini bukan yang menjadi fokus perhatian pembaca. Makna dari kata ‘membantu/menemani’ ini bukanlah makna literasi yang dapat diartikan secara langsung. ‘Membantu/menemani’ disini berarti meskipun tokoh tambahan bahkan terkadang ditemui tidak berinteraksi dengan tokoh utama secara langsung, langsung atau tidak langsung kehadirannya turut mempengaruhi kehidupan tokoh utama. Singkatnya, meskipun kehadirannya tidak selalu ada di sepanjang cerita, serta tidak menjadi pusat perhatian cerita, tokoh tambahan ini turut mempengaruhi terjadinya, berkembangnya dan berubahnya suatu plot.

Berdasarkan perwatakkannya, tokoh dibagi menjadi tokoh sederhana dan bulat, serta tokoh statis dan berkembang.

### 1. Tokoh Sederhana atau Tokoh Datar

Tokoh sederhana atau datar adalah tokoh yang kurang mewakili keutuhan personalitas manusia dan hanya ditonjolkan satu sisinya saja. Hal itu dikarenakan

pada dasarnya, manusia memiliki sisi kepribadian yang berbeda-beda. Namun pada tokoh datar, tokoh hanya ditampilkan pada satu atau dua karakter yang sederhana. Cirinya, watak tokoh tersebut dapat dirumuskan dalam suatu pernyataan yang tegas. Dia tidak berubah dan tetap pada karakter yang diperkenalkan pertama kali pada alur cerita. Misalnya, tokoh A ditampilkan sebagai pribadi yang cerdas dan dewasa, maka sifat itulah yang terus akan ditampilkan pada alur cerita, di luar kemungkinan ada sisi lain yang bertolak belakang dengan hal tersebut, itu tidak diperkenalkan di dalam alur cerita.

## 2. Tokoh Bulat atau Tokoh Kompleks

Abrams (dalam Nurgiyantoro 2007 : 183) mengutarakan bahwa tokoh bulat atau tokoh kompleks yaitu tokoh yang dapat dilihat semua sisi kehidupannya, sisi kepribadian dan jati dirinya. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang menonjol, namun ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin seperti bertentangan dan sulit diduga. Oleh karena itu, perwatakannya pun pada umumnya sulit dideskripsikan secara tepat. Dibandingkan dengan tokoh sederhana, tokoh bulat lebih menyerupai kehidupan manusia yang sesungguhnya, karena disamping memiliki berbagai kemungkinan sikap dan tindakan, ia juga sering memberikan kejutan.

## 3. Tokoh Statis (tak berkembang)

Altenbernd dan Lewis (dalam Nurgiyantoro 2007 : 188) mengungkapkan bahwa tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial tidak mengalami perubahan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-

peristiwa yang terjadi. Tokoh jenis ini tampak seperti kurang terlibat dan tak terpengaruh oleh adanya hubungan antarmanusia. Intinya, apapun yang terjadi di dalam sebuah alur, tokoh statis tidak akan mengalami perubahan sifat dan watak yang berarti.

#### 4. Tokoh Berkembang

Tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan (dan perubahan) peristiwa dan plot yang dikisahkan. Ia secara aktif berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial, alam, maupun yang lain, yang kesemuanya itu akan mempengaruhi sikap, watak, dan tingkah lakunya. Adanya perubahan-perubahan yang terjadi di luar dirinya, dan adanya hubungan antarmanusia yang memang bersifat saling mempengaruhi itu, dapat menyentuh kejiwaannya dan dapat menyebabkan terjadinya perubahan dan perkembangan sikap dan wataknya. Sikap dan watak tokoh berkembang, dengan demikian, akan mengalami perkembangan atau perubahan dari awal, tengah, dan akhir cerita, sesuai dengan tuntutan koherensi cerita secara keseluruhan.

#### 5. Tokoh Tipikal

Tokoh tipikal adalah tokoh yang hanya sedikit ditampilkan keadaan individualitasnya, dan lebih banyak ditonjolkan ke dalam bentuk pekerjaan, atau interaksi sosial yang bersifat mewakili kelompok tertentu. Tokoh tipikal merupakan penggambaran, pencerminan, atau penunjukan terhadap orang, atau sekelompok orang yang terikat dalam sebuah kelompok, atau seorang individu

sebagai bagian dari suatu kelompok masyarakat yang ada di dunia nyata. Penggambaran itu tentu saja dapat berbeda pada setiap tafsiran penikmat karya sastra. Mengenai mewakili atau tidaknya dan seberapa besar perwakilan itu dapat dikuatkan tergantung dari penilaian penikmat karya sastra.

#### 6. Tokoh Netral

Tokoh netral adalah tokoh cerita yang bereksistensi demi cerita itu sendiri. Ia merupakan tokoh imajiner yang hanya hidup dan bereksistensi dalam dunia fiksi. Ia hadir semata-mata demi cerita, dan kehadirannya tidak berpotensi untuk mengubah ataupun mempengaruhi alur. Dalam sebuah plot, tokoh netral seringkali dihadirkan dalam bentuk pencerita, orang ketiga, atau sebuah representasi pengarang yang hadir di dalam sebuah alur cerita.

Ada berbagai upaya yang akan ditempuh pengarang dalam membangun watak pertokohan. Aminuddin (1987: 80-81) mengungkapkan dalam upaya memahami watak pelaku, pembaca dapat menelusurinya dengan cara:

1. Tuturan pengarang terhadap karakteristik pelakunya.
2. Gambaran yang diberikan pengarang lewat gambaran lingkungan kehidupannya.
3. Menunjukkan bagaimana perilakunya.
4. Melihat bagaimana tokoh itu berbicara tentang dirinya sendiri.
5. Memahami bagaimana jalan pikirnya.
6. Melihat tokoh lain berbicara tentangnya.
7. Melihat tokoh lain berbincang dengannya.

8. Melihat bagaimana tokoh-tokoh yang lain itu memberikan reaksi terhadapnya.

9. Melihat bagaimana tokoh itu dalam mereaksi tokoh yang lainnya.

Pendapat Aminuddin diatas melahirkan kesimpulan bahwa bahwa perwatakan adalah keseluruhan sifat tokoh atau pelaku yang digambarkan oleh pengarang didalam karyanya. Sifat ini mencakup segala tindak-tanduk, ucapan, kebiasaan dan keadaan fisik tokoh tersebut. Interaksi-interaksi yang terjalin tersebut kemudian melahirkan sebuah rangkaian peristiwa yang akhirnya membentuk alur cerita.

#### 2.2.4.5 Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan unsur instrinsik novel yang sangat penting karena hal ini berubungan dengan dimana pengarang bercerita berhubungan dengan pembaca dan bagaimana pengarang melakukannya. Nurgiyantoro (2009: 246) berpendapat bahwa sudut pandang adalah cara penyajian cerita, peristiwa-peristiwa, dan tindakan-tindakan pada karya fiksi berdasarkan posisi pengarang di dalam cerita. Siswandarti (2009: 44) juga sependapat bahwa sudut pandang adalah posisi pengarang dalam cerita fiksi. Ia merupakan cara dan atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Hal itu semakin menguatkan posisi sudut pandang dalam susunan unsur intrinsik karya sastra.

Nurgiyantoro (2009: 256) kemudian membagi sudut pandang menjadi dua, yaitu sudut pandang persona ketiga: dia, sudut pandang persona pertama: aku dan sudut pandang campuran. Berikut penjabaran tentang sudut pandang tersebut.

1) Sudut Pandang Persona Ketiga: Dia

Penceritaan dengan menggunakan sudut pandang persona ketiga adalah penceritaan yang meletakkan posisi pengarang sebagai narator dengan menyebutkan nama-nama tokoh atau menggunakan kata ganti ia, dia, dan mereka. Sudut pandang persona ketiga dapat dibedakan lagi menjadi dua, yakni sudut pandang “dia” mahatahu dan sudut pandang “dia” terbatas.

a) “Dia” Mahatahu

Pada sudut pandang persona ketiga “dia” mahatahu pengarang menjadi narator dan dapat menceritakan hal apa saja yang menyangkut tokoh “dia”. Narator mengetahui berbagai hal tentang tokoh, peristiwa, dan tindakan, sampai pada latar belakang tindakan tersebut dilakukan. Narator menguasai semua hal tentang tokoh-tokoh “dia” baik yang sudah berwujud tindakan maupun baru berupa pikiran (Abrams, 1981: 143 via Nurgiyantoro, 2009: 258).

b) “Dia” Terbatas, “Dia” sebagai pengamat

“Dia” terbatas merupakan sudut pandang yang menempatkan pengarang sebagai narator yang mengetahui apa yang dilihat, didengar, dipikir, dan dirasakan terbatas pada satu orang tokoh “dia” (Stanton, 1965: 26 via Nurgiyantoro, 2009: 259). Karena fokus dari pengarang hanya pada satu tokoh

“dia”, maka selanjutnya pengarang akan menjadi pengamat bagi tokoh lain. Pengarang yang bertindak sebagai narator akan menceritakan apa yang bisa ditangkap oleh idera penglihat dan indera pendengar saja. Narator dalam cerita ketika menggunakan sudut pandang ini hanya akan menjadi perekam dari kegiatan-kegiatan tokoh-tokoh lain selain tokoh “dia” yang menjadi fokus perhatian.

## 2) Sudut Pandang Persona Pertama: “Aku”

Sudut pandang persona pertama “aku” merupakan sudut pandang yang menempatkan pengarang sebagai “aku” yang ikut dalam cerita. Kata ganti “dia” pada sudut pandang ini adalah “aku” sang pengarang. Pada sudut pandang ini kemahatahuan pengarang terbatas. Pengarang sebagai “aku” hanya dapat mengetahui sebatas apa yang bisa dia lihat, dengar, dan rasakan berdasarkan rangsangan peristiwa maupun tokoh lain (Nurgiyantoro, 2009: 262).

Menurut Nurgiyantoro (2009: 263) sudut pandang persona “aku” dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sudut pandang “aku” tokoh utama dan sudut pandang “aku” tokoh tambahan. Berikut ulasan tentang dua sudut pandang tersebut.

### a) “Aku” Tokoh Utama”

Dalam sudut pandang “aku” tokoh utama, pengarang bertindak sebagai pelaku utama dalam cerita serta praktis menjadi pusat kesadaran dan penceritaan. ”Aku” tokoh utama merupakan tokoh protagonis dan memiliki pengetahuan terbatas terhadap apa yang ada di luar dirinya (Nurgiyantoro, 2009: 263).

#### b) “Aku” Tokoh Tambahan

“Aku” tokoh tambahan merupakan sudut pandang yang menempatkan pengarang sebagai tokoh “aku” dalam cerita sebagai tokoh tambahan. Tokoh tambahan ini akan bercerita dan mendampingi tokoh utama menceritakan berbagai pengalamannya, setelah cerita tokoh utama selesai, tokoh tambahan kembali melanjutkan kisahnya (Nurgiyantoro, 2009: 264).

#### 3) Sudut Pandang Campuran

Sudut pandang campuran adalah sudut pandang yang menggabungkan antara sudut pandang orang ketiga “dia” dan sudut pandang orang pertama “aku”. Pengarang melakukan kreativitas dalam penceritaan dengan mencampurkan sudut pandang tersebut. Penggunaan sudut pandang ini tentu berdasarkan kebutuhan. Tidak semua penceritaan menggunakan sudut pandang ini, namun tergantung dengan efek yang diinginkan oleh pengarang saja (Nurgiyantoro, 2009: 267).

#### 2.2.4.6 Gaya Bahasa

Siswandarti (2009: 44) mendeskripsikan gaya bahasa sebagai jenis bahasa yang dipakai pengarang, sebagai contoh misalnya gaya pop untuk remaja, gaya komunikatif, atau jenis bahasa yang kaku (seperti pada cerita terjemahan). Nurgiyantoro (2009: 272) juga berpendapat bahwa bahasa merupakan sarana pengungkapan yang komunikatif dalam sastra.

Pada novel maupun karya sastra lain juga terdapat cara pengucapan bahasa yang sering disebut gaya bahasa. Gaya bahasa (*style*) merupakan cara pengucapan pengarang dalam mengemukakan sesuatu terhadap pembaca (Ambrams, 1981:



190-1 *via* Nurgiyantoro, 2009: 276). Dalam gaya bahasa terdapat beberapa unsur seperti, leksikal, struktur kalimat, retorika, dan penggunaan kohesi. Berikut penjabaran tentang unsur-unsur tersebut menurut Nurgiyantoro (2009: 290-309).

#### 1) Leksikal

Unsur leksikal dapat disebut juga sebagai diksi atau pilihan kata. Pengarang akan menggunakan pilihan kata tertentu dalam mengisahkan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam novel/drama. Hal tersebut dimaksudkan untuk menghasilkan efek keindahan melalui segi bentuk dan makna serta memberikan pemahaman kepada pembaca tentang isi cerita secara utuh, karena pada dasarnya karya fiksi merupakan dunia kata yang dapat ditafsirkan.

#### 2) Struktur Kalimat

Struktur kalimat atau unsur gramatikal adalah sebuah gagasan yang diungkapkan pengarang melalui bentuk kalimat yang berbeda-beda struktur dan kosakatanya. Struktur kalimat tetap harus mengedepankan kebermaknaan tanpa menghilangkan sifat estetis yang ingin dicapai.

#### 3) Retorika

Retorika merupakan suatu cara pengarang mengungkapkan cerita melalui pendayagunaan unsur-unsur retorika yang berupa pemajasan, penyiasatan struktur, dan pencitraan. Berikut penjelasan tentang unsur-unsur tersebut.

##### a) Pemajasan

Pemajasan adalah teknik pengungkapan bahasa atau penggayabahasaan yang tidak mengarah pada makna harfiah melainkan makna yang tersirat didalam kalimat-kalimat tersebut. Pemajasan yang merupakan bahasa kias sengaja diciptakan pengarang untuk ditafsirkan oleh pembaca terkait dengan peristiwa-

peristiwa agar terkesan estetis serta mendukung suasana dan nada tertentu dalam cerita.

b) Penyiasatan Struktur

Penyiasatan struktur merupakan gaya pengarang dalam memadukan unsur retorik dan pemajasan yang bisa berbentuk pengulangan (pengulangan kata, frase, dan kalimat) maupun bentuk-bentuk yang lain seperti, repetisi, paralelisme, anaphora, polisindeton, asindeton, antithesis, alitrase, klimaks, antiklimaks, dan pertanyaan retorik. Dari penyiasatan struktur yang seperti itu diharapkan novel memiliki nilai keindahan yang memanjakan pembaca menikmati isi cerita.

c) Pencitraan

Pencitraan dapat diartikan dengan penginderaan. Dalam karya fiksi akan terdapat perasaan indera pada tubuh ikut menerima rangsangan terhadap peristiwa-peristiwa yang diungkapkan. Pembaca akan dibawa kepada pengalaman melihat, mendengar, mencium, mengecap, dan kinestetik secara imajinasi. Pembaca harus menghadirkan pengalaman penginderaan dalam menafsirkan tiap peristiwa agar tersampaikan makna yang dimaksudkan oleh pengarang.

d) Kohesi

Kohesi merupakan unsur penyiasatan struktur yang bersifat menghubungkan atau bertugas sebagai pengait antara kalimat satu dengan kalimat yang lain. Kohesi bisa berupa kata sambung dalam bentuk preposisi maupun konjungsi, dapat juga berupa kelompok kata seperti, oleh karena, akan tetapi, dan jadi.

#### 2.2.4.7 Amanat

Amanat menurut Siswandarti (2009: 44) adalah pesan-pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita, baik tersurat maupun tersirat. Nurgiyantoro mengutip pendapat Kenny dengan menjabarkan amanat atau nilai moral sebagai unsur isi dalam karya fiksi yang mengacu pada nilai-nilai, sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan yang dihadirkan pengarang melalui tokoh-tokoh di dalamnya (2009: 321).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa amanat merupakan pesan yang dibawa pengarang untuk dihadirkan kepada pembaca lewat jalinan peristiwa yang dirangkai dalam alur.

## BAB 3

### KRITIK SOSIAL DALAM NOVEL *KAZOKU GAME*

#### 3.1 Sinopsis

Novel *Kazoku Game* yang ditulis oleh Honma Youhei pada tahun 1983 berkisah mengenai keluarga Numata dengan berbagai permasalahan di dalamnya. Keluarga Numata adalah sebuah keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu, anak tertua, Numata Shinichi dan anak bungsu, Numata Shigeyuki. Diceritakan, keluarga Numata merupakan keluarga yang cukup dipandang karena sang ayah, sebagai kepala keluarga mempunyai bengkel mobil kecil yang sedang mengalami kenaikan pekerjaan. Shinichi, anak tertua di keluarga Numata merupakan murid teladan SMA A yang mempunyai berbagai prestasi di sekolahnya.

Shinichi dan Shigeyuki dibesarkan di dalam keluarga yang dingin dan rasa peduli terhadap antar anggota keluarga Numata yang menjadikan lemahnya ikatan di keluarga Numata. Orang tua mereka, terutama sang ayah, hanya memperdulikan bagaimana anak-anaknya bisa sukses di bidang pendidikan hingga bisa mengangkat derajat keluarga. Hampir tidak ada yang dibicarakan sang ayah selain sekolah Shinichi atau betapa buruknya prestasi Shigeyuki di sekolah. Gerutuan-gerutan mengenai hal-hal tersebut sudah begitu akrab di telinga Shinichi dan Shigeyuki. Lain dengan sang ayah, Ibu mereka merupakan orang yang tidak dianggap ada di dalam keluarga. Shinichi menganggap, ibunya menganggap dirinya sendiri sebagai orang yang paling tahu anak-anaknya di dalam keluarganya. Padahal, Shinichi menganggap bahwa ibunya hanya menjalankan

kewajiban sebagai ibu saja, tanpa ada naluri alami yang keluar sebagaimana seorang ibu. Kepura-puraan ibunya tersebut membuat baik Shinichi dan Shigeyuki tidak terlalu menganggap penting keberadaan ibu mereka dengan sering mengabaikannya.

Kemudian, di dalam keluarga Numata tersebut, hadirilah sosok Yoshimoto Kouya, seorang pria berusia tiga puluh tahunan yang dipekerjakan oleh keluarga Numata sebagai guru privat demi memperbaiki prestasi Shigeyuki. Yoshimoto adalah orang ke-enam yang ditunjuk sebagai guru privat Shigeyuki. Selama ini, tidak ada yang berhasil memperbaiki prestasi Shigeyuki.

Di tangan Yoshimoto, Shigeyuki akhirnya bisa berubah. Berbeda dengan guru-guru Shigeyuki sebelumnya, Yoshimoto menggunakan cara kekerasan demi membuat Shigeyuki mendengarkan kata-katanya. Yoshimoto seolah tidak peduli jika ada orang tua Shigeyuki, atau kakak Shigeyuki, Shinichi, menyaksikan perlakuan kasarnya terhadap Shigeyuki. Dia bahkan tidak segan memukuli Shigeyuki di depan ibunya sendiri. Hal tersebut yang kemudian membuat Shigeyuki takut dan benar-benar mendengarkan kata-kata Yoshimoto.

Bukan hanya soal prestasi akademik, namun Yoshimoto juga mengajar melalui kekerasan tersebut. Ketika mengetahui bahwa Shigeyuki merupakan korban *ijime*, bukannya melakukan sesuatu yang ‘normal’ untuk menyelamatkannya, Yoshimoto memilih untuk memukulinya, mengajari Shigeyuki bagaimana rasa sakit dan membela diri. Lambat laun, Shigeyuki bisa berubah dan menjadi orang yang lebih kuat. Dia bahkan akhirnya bisa diterima di SMA yang semula mustahil diraihinya.

Namun semua itu berubah ketika Yoshimoto berhenti mengajar Shigeyuki karena keinginan Yoshimoto untuk pergi keliling dunia. Shigeyuki kembali menjadi sosok yang dulu sebelum bertemu Yoshimoto; yang lemah, bodoh dan suka lari dari masalah. Lebih parah lagi, di sekolah barunya Shigeyuki menjadi target baru *ijime*. Tidak ada yang bisa membelanya, membantunya, atau sekedar menaruh perhatian pada apa yang menyimpannya. Persis seperti dahulu. Shigeyuki saat itu menyadari, bahwa Yoshimoto mungkin menjadi satu-satunya orang yang peduli dengannya.

Cerita *Kazoku Game* kemudian diakhiri saat Ibu Shinichi menjadi stres karena kehancuran keluarga Numata, memohon kepada Shinichi untuk kembali ke sekolah. Saat itu, Shinichi kemudian menelepon Yoshimoto yang hendak pergi berkeliling dunia. Lewat telepon itu, Yoshimoto hanya bisa menghela napas, mengetahui sejak awal bahwa seberapapun keras dia berusaha, tetap hasilnya nol jika tidak ada keinginan kuat untuk berubah dan merubah diri dari keluarga Numata. mendengar kata-kata Yoshimoto, serta menatap ibunya yang meraung dan menangisi keluarga Numata, untuk pertama kalinya, Shinichi memikirkan tentang keluarganya dan bertekad untuk berubah.

### **3.2 Unsur-Unsur Intrinsik dalam Novel *Kazoku Game***

Seperti yang sudah dibahas pada bab sebelumnya, penganalisaan struktural dalam karya sastra, dalam hal ini adalah unsur intrinsik, merupakan hal yang harus dilalui dalam tahap analisa sosiologi sastra. Selain merupakan bagian penting dari metode penelitian, analisa struktural karya sastra ini dimaksudkan untuk

memperkenalkan lebih dalam mengenai objek penelitian. Namun pada penelitian ini, tidak semua unsur intrinsik dalam novel *Kazoku Game* akan ditampilkan. Hanya unsur-unsur yang terkait dengan penganalisaan mengenai kritik sosial saja yang akan dibahas. Unsur-unsur tersebut meliputi tema, alur, tokoh, penokohan, latar serta sudut pandang.

### 3. 2. 1 Tema

Tema sebagai ide dasar cerita mengarahkan persepsi penonton mengenai apa yang diceritakan dalam sebuah karya sastra. Mengenai hal ini, novel *Kazoku Game* mempunyai dua jenis tema, yaitu tema mayor dan tema minor. Tema mayor novel *Kazoku Game* ini adalah seputar kekeliruan mengenai sistem pendidikan dalam keluarga. Hal ini bukan hanya menyangkut masalah *ijime* yang diwujudkan dalam tokoh Shigeyuki, namun juga mengenai persepsi tinggi orang tua terhadap prestasi anak yang diwujudkan dalam permasalahan tokoh Shinichi. Bagi suami istri Numata, tidak ada yang lebih penting dari sekolah dan prestasi yang bisa didapatkan dari sana. Karena itulah, di luar hal-hal tersebut, suami istri Numata bisa mengabaikan hal tersebut. Termasuk permasalahan *ijime* yang dialami Shigeyuki yang telah diketahui banyak orang.

「成績の悪いのは、仕方ないとしても、お友達に、苛められること、ないと思うけど」  
 「どうにも、困ったもんだあの馬鹿には」  
 「女の子だったら、よかったのにねえ。。。」

(Honma, 1984:4-5)

"Jika masalah peringkat yang jelek, apa boleh buat. Tapi soal dia yang mendapat perlakuan *ijime*, itu sepertinya tidak mungkin."

"Bagaimanapun, si anak bodoh itu sangat menyusahakan."

"Lebih baik jika anak kita perempuan ya..."

\*

「兄はできはいいのに、弟には、困ったもんだ」

父の口癖はぼくと弟の立場を十分に示していた。ぼくらはその言葉のなかで育ってられ、ますます弟の異なる人間になることを自覚していったし、弟もぼくと無関係なところ存在するようになっていた。

(Honma, 1984:6)

“Kakaknya sangat unggul, tapi dia hanya bisa menyusahkan.”

Kebiasaan ayah adalah membandingkan posisiku dengan adik. Aku dibesarkan dalam kata-kata itu. Lambat laun aku menjadi sosok yang jauh berbeda dengan adikku. Setelah itu, hubungan aku dengan adikku pun menghilang.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa suami istri Numata begitu mementingkan prestasi sekolah anak mereka di atas segalanya. Prestasi juga menjadi alasan Yoshimoto dipekerjakan keluarga Numata. Shigeyuki yang berbeda dengan kakaknya yang pintar, Shinichi, tidak jarang menjadi bahan olok-olok dan cemoohan orang tuanya, terutama ayahnya. Bahkan hal tersebut dilakukan ayahnya di depan orang lain. Bagi Shinichi yang sudah bosan mendengarnya, ayahnya selalu saja mengatakan hal yang sama, menjunjung Shinichi setinggi langit dan menjatuhkan adiknya dengan terus membandingkannya.

Cara berpikir negates ayah Shinichi itu sangat mendominasi dalam novel. Ditambah lagi, kehadiran sosok ayah Shinichi dan Shigeyuki dalam novel hampir tidak ada tanpa kecaman dan tekanan terhadap anak-anaknya mengenai prestasi sekolahnya. Tidak hanya kepada Shigeyuki, ayah mereka juga melakukan terhadap Shinichi, yang saat itu mengalami penurunan nilai.

「おい、慎一、最近、油断してるんや、ねえか。ぼやぼやしていると、茂之に、追い抜かれるぞ」

ソファに腰掛けたぼくを見ながら父は話題の銚先をぼくに向かって。今学期当然のことながら、ぼくの成績はかなり下降していた。



「A大学いかなけりゃ、意味がねえぞ。A大に出なけりゃ、金儲けもできやしねえ、俺の老後だって、安心できたものじゃねえ」

(Honma, 1984:118)

“Hei Shinichi, akhir-akhir ini kau ceroboh yaa. Kalau santai-santai saja, kau tidak bisa mengejar Shigeyuki.”

Sambil duduk di sofa, ayah menatapku sambil mengeluarkan argument. Kebetulan pada semester ini, peringkatku tiba-tiba cukup menurun.

“Kalau tidak berhasil masuk Universitas A, tidak ada artinya. Kalau tidak berhasil masuk universitas A, kau tidak bisa menghasilkan uang, masa tua-ku tidak bisa tenang.”

Tema selanjutnya adalah tema minor. Tema minor dalam novel ini adalah kekeliruan mengenai cara menyikapi tindakan *ijime* dalam masyarakat. Selain tema keluarga, hal yang paling menonjol dalam novel ini adalah *ijime*. Dalam novel ini, Honma menggunakan Shigeyuki sebagai tokoh korban *ijime*. Shigeyuki telah mendapatkan perlakuan *ijime* sejak SD, dan hal tersebut bukan tidak diketahui oleh orang lain. Shigeyuki sering mendapat perlakuan *ijime* tersebut di taman bermain depan kompleks apartemennya. Saat mendapat tindakan *ijime* tersebut, tak jarang orang-orang yang lewat, hanya menoleh, tanpa bermaksud berhenti atau menghentikannya. Bukan hanya orang lain, Shinichi, kakak Shigeyuki sangat mengetahui hal ini. Dia bahkan sering menyaksikan langsung bagaimana adiknya disiksa melalui teropongnya.

今日弟は苛められた。それをぼくは机の前で一部始終眺めていた。公園の砂場に倒され転がされ埋められ、弟は砂場のなかで喘ぎ呻き悶えた。ずんぐりしか体格の男を中心に、七、八人取り囲み、弟を蹴り上げる。中心の男は同じ旨の子だ。腕組みし仁ちになったまま弟を怒鳴っている。公園を通り抜ける主婦たちは顔を向けていくが、誰も止めようとはせず、そのまま歩きすぎてしまう。

(Honma, 1984:110)

Hari ini adikku kembali disiksa. Aku selalu melihatnya sepanjang waktu di depan meja. Dia terjatuh di bak pasir taman, digulingkan dan dikuburkan, dia kemudian mengerang di bak pasir. Dengan dikelilingi tujuh delapan orang, dia ditendangi oleh orang yang berada di tangan. Pria di tengah itu juga juga tinggal di gedung ini. Adikku berteriak, dia tetap melipat lengan, membuat pose menakutkan. Para ibu rumah tangga yang melewati taman akan memalingkan wajah mereka, tapi tidak ada yang mencoba berhenti, mereka pergi begitu saja.

Ketidakpedulian dan toleransi-toleransi yang ganjil terhadap *ijime* tersebut yang menjadi titik fokus tema minor *Kazoku Game*. Meskipun *ijime* tidak menjadi topik yang dibahas sepanjang cerita, namun permasalahan *ijime* tersebut selalu disinggung dari awal hingga akhir cerita. Hal tersebut yang menjadikan topik permasalahan *ijime* ini menjadi tema minor dalam kisah novel *Kazoku Game*.

### 3.2.2 Alur

Alur novel ini mempunyai pola maju. Hal tersebut dikarenakan kisah *Kazoku Game* diceritakan oleh Numata Shinichi, sebagai sosok utama sekaligus narator cerita secara beruntut.

Kisah *Kazoku Game* dimulai sesaat sebelum Yoshimoto Kouya, seorang pria berusia 30 tahunan dipekerjakan oleh keluarga Numata untuk memperbaiki prestasi Shigeyuki, anak bungsu di keluarga Numata dan menjadikannya masuk SMA tujuan yang diinginkan suami-istri Numata. beberapa saat sebelum kedatangan Yoshimoto ke dalam rumah keluarga Numata, Shinichi, kakak Shigeyuki, yang juga sebagai narator cerita memperkenalkan kepada pembaca mengenai anggota keluarganya, mengenai kondisi adiknya yang bodoh dan merupakan korban *ijime*, mengenai ayah dan ibunya yang sibuk bekerja dan

mengenai keluarganya yang tidak memiliki kepedulian antar anggota keluarga atau ikatan sama sekali.

襖の向こうで両親の話し声がする。二人の話題は弟や僕の成績のことか、お父さん小さな自動車整備工場のこと、そうして自分たちの老後のこと、いつ聞いてもこられに限れていた。父はすでに咲けを飲んでいるらしい。ざらざらした濁声は、1つ声が次の音へとずれ込み、調子のはずれた響きで、母の湿った声と不協和音を奏でる。

(Honma, 1984:5)

Orangtuaku berbicara di sisi lain pintu geser. Topik mereka adalah selalu tentang nilai adik dan aku, tentang bengkel mobil kecil ayah, dan tentang usia tua mereka, kapan pun aku mendengarnya hanya sebatas itu saja. Sepertinya ayahku sudah mabuk. Dengan suara kasar dan berat, ayah berselisih dengan ibu yang bernada rendah.

\*

父の口癖はぼくと弟の立場を十分に示していた。ぼくらはその言葉のなかで育ってられ、ますます弟の異なる人間になることを自覚していったし、弟もぼくと無関係なところ存在するようになっていた。

(Honma, 1984:6)

Kebiasaan ayah adalah membandingkan aku dengan adikku. Kami dibesarkan dalam kata-kata itu, aku menjadi lebih sadar aku menjadi manusia yang berbeda adikku, dan hingga diantara aku dan adikku tidak ada sama sekali hubungan.

Rangkaian peristiwa (*Generating Circumstance*) selanjutnya dimulai ketika Yoshimoto Kouya mulai mengajar Shigeyuki. Tidak seperti guru-guru privat sebelumnya, Yoshimoto menggunakan kekerasan untuk meruntuhkan sifat keras kepala Shigeyuki. Hal tersebut kemudian membuat Yoshimoto berhasil membuat Shigeyuki menuruti kata-katanya.

「殴られて、痛いのは、覚悟のうえだろう」

「上絵」弟の畳をはう音と奇声だけが、部屋に大きく響き渡る。傾向との光の中でほこりが舞い上がり、テーブルが隅に押しやられていく。

家庭教師の顔は、子犬を遊ぶ飼い主のように楽しんでる。いや、弟でさえ戯れている風である。

「どうだ、ちゃんと、言うこと聞くか！」

(Honma, 1984: 35)

“Kau itu, harus siap dipukuli dan merasakan sakit.”

Hanya suara “gambaran” adik di atas tatami dan suara aneh dari pukulan-pukulan itu yang terdengar di dalam kamar. Debu dan cahaya seolah naik ke atas, meja di dalam kamar itu didorong ke sudut.

Guru privat itu seperti sedang memperlakukan anjing peliharaannya. Ah, tidak, lebih tepat dia sedang memperlakukan adikku.

“Bagaimana? Sekarang mau dengar apa kataku, ya?”

Puncak cerita adalah ketika Yoshimoto berhenti menjadi guru privat Shigeyuki. saat itu, seluruh usaha Yoshimoto membuat Shigeyuki berubah menjadi sia-sia. Setelah Yoshimoto pergi, Shigeyuki menjadi seperti dulu, dia kembali menjadi korban *ijime*. Bukan hanya Shigeyuki yang bermasalah. Shinichi, yang merasa tidak sanggup lagi memenuhi ekspektasi orang tuanya, memilih untuk berhenti pergi ke sekolah. Suami istri Numata pun berangkat melihat kedua anak mereka enggan pergi ke sekolah.

ぼくと同様、今日も弟は学校へ行かないようだ。休んで三日目になる。弟は休む前日、傷だらけ学校から帰って来た。唇が裂け、そこに血が赤く固まり、眉の下には青黒い痣ができ、足が引き摺っていた。暴行の受けたのだ。相手は小学校からの苛めっ子たちであろう。小学校、中学校のときにも苛められ、時々学校を休んだことはあったが、今回受けた傷は、顔ばかりでなく衣服に隠れた体にも、あるに違いない。

(Honma, 1984:169)

Sama sepertiku, hari ini adik juga tidak pergi ke sekolah. Ini adalah hari ketiga dia tidak sekolah. Hari sebelum dia mulai tidak bersekolah, dia pulang dengan penuh luka. Bibirnya sobek, disana darah merah membeku, di bawah alis terdapat luka-luka lebam biru kehitaman, dan kakinya pincang. Sepertinya dia kembali diserang. Lawannya sepertinya adalah para pelaku *ijime* yang menyerangnya sejak SD. Saat SD dan SMP, dia di-*ijime*, kadang-kadang ada kalanya membuat dia libur sekolah. Namun kali ini, luka yang didapatkannya bukan hanya di muka saja, namun tidak salah lagi, juga di seluruh tubuh yang tertutupi seragam sekalipun.

Novel *Kazoku Game* ini tidak memiliki titik penyelesaian. Artinya, novel berhenti sesaat setelah puncak alur tersebut terjadi. Honma Youhei tidak memberikan solusi dari permasalahan puncak tersebut. Honma hanya memberi titik peredaaan pasca puncak alur, yang memberikan kode para pembaca bagaimana akhir kisah *Kazoku Game* ini. Hal tersebut disampaikan Honma lewat pembicaraan telepon Shinichi dan Yoshimoto yang menjadi penutup cerita.

「慎一です、お元気ですか？」

「ああ、どうも、まあまあだね」

久し振りに聞く家庭教師の声は、最後にここから出て行ったときのまま、弱々しく力がない。

「もう、出発したんじゃ、なかったんですか？」

「いや、ちょっと、お袋が、病気になっちゃって、今出かけられないんだ。でも、そのうち出かけるよ。どうだい、いつか君といっしょに」

「いや、結構ですよ、どうもぼくには、冒険なんて、。。。それより、吉本さんの言うとおりに、なりましたね」

「ああ、やっぱりね、おれ、なんとかしてあげたいけど、1時的強制としても、同じことなんだな、。。。結局、家庭という枠の中でね、それぞれの人たちが、互いに作用しあって、生きてきて、その結果、茂之君が、今のように、育ってきたわけなんだから」

そこで家庭教師は話を止めた。弟に関しすべて見通し、自分のできる範囲も認識し、さらに父と母の限界を熟知しているだけに、家庭教師の喋る声は躊躇しながらもはっきりと伝わってくる。

「茂之は、これからどうなると思いますか？」

「そうだなあ。。。まわりの生活環境自体を変えてしまうこと、難しいことだけどね、。。。そうじゃない限り、今後も、こういうパターンを、繰り返していくんだろうね」

(Honma, 1984:172-174)

“Ini Shinichi. Bagaimana kabar anda?”

“Ah, halo. Yah, biasa saja.”

Suara guru privat yang lama tak kudengar itu, masih sama seperti terakhir kali dia keluar dari sini, masih lemah, seperti tidak ada tenaga.

“Anda belum pergi juga?”

“Ah, ibuku sakit. Jadi sekarang tidak bisa keluar. Tapi ini mau keluar. Bagaimana? Kapan-kapan ayo sama kamu juga.”

“Ah, tidak. Bagaimanapun saya bukan pemetualang... Oh ya, (keadaan keluarga kami) sama seperti apa yang dikatakan Yoshimoto-san.”

“Ah, sudah kuduga. Aku ingin melakukan sesuatu. Meskipun untuk sementara, hasilnya sama saja... bagaimanapun akhirnya, rumah tangga itu adalah ikatan yang dibuat oleh masing-masing individu, dan hidup dari situ, karena itu, Shigeyuki-kun jadi seperti ini, karena dibesarkan dengan cara yang salah”

Guru privat itu menghentikan pembicaraannya. Meskipun dia telah melihat segala sesuatu tentang adik, menyadari sejauh mana aku bisa dan mengenal bagaimana keterbatasan ayah dan ibu, tapi suaranya tampak ragu-ragu.

“Shigeyuki, kemudian, akan menjadi bagaimana menurut anda?”

“Bagaimana yaa.... Akan sangat sulit jika mengubah keadaan lingkungan di sekitar situ... Tapi jika tidak, mungkin model-model seperti ini akan kembali terulang.”

Rangkaian rangkuman alur di atas membuktikan bahwa alur novel *Kazoku Game* karya Honma Youhei memiliki alur maju. Kisah demi kisah dan peristiwa diceritakan secara runtut, kronologis dan saling berdampingan. Hal tersebut dikarenakan tidak ada kilas balik yang betul betul diambil dari masa lalu. Kutipan-kutipan masa lampau hanya dihadirkan sebagai penjelasan cerita saja di dalam novel.

### 3.2.3 Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam novel *Kazoku Game* ini ada lima, yaitu Numata Shinichi, Yoshimoto Kouya, Numata Shigeyuki, Ayah Shinichi serta Ibu Shinichi. Tokoh utama dalam novel ini adalah Numata Shinichi, yang juga bertindak sebagai narator cerita. Meskipun begitu, cerita tidak berpusat mengenai Numata Shinichi, namun mengenai adiknya, Numata Shigeyuki dan Yoshimoto Kouya. Tokoh tambahan dalam novel ini adalah Yoshimoto Kouya, Numata Shigeyuki, Ayah Shinichi serta Ibu Shinichi.

### 3.2.3.1 Numata Shinichi

Numata Shinichi adalah tokoh utama dalam novel *Kazoku Game*. Dia merupakan tokoh yang menjadi sudut pandang sekaligus narator dalam cerita. Dalam novel tokoh Shinichi digambarkan sebagai sosok anak teladan yang menjadi citra idaman semua orang tua di dunia. Dia adalah anak pintar, dengan mendapat deretan prestasi unggul di sekolahnya, baik akademik maupun non akademik. Dia adalah anak yang tekun dan rajin, dengan menuliskan semua jadwal belajar, les, latihan hingga hal-hal sepele seperti acara tontonan televisi atau judul film yang ingin dia tonton di akhir pekan. Dia bahkan menyisakan beberapa hari tanpa terjadwal guna digunakan apabila suatu hari saat dia harus melakukan sesuatu tetapi cuacanya tidak mendukung.

勉強のスケジュールを決めてしまうと、ガイドブックや情報誌を用いて、日々観いたり聴いたりするテレビやマッチ番組、週末や休日ごとの芝居や映画、これからを選んで書き込まなければならない。a 高にはいって一年を過ぎた今、勉強の時間よりもそれらの時間の方が増え始めていた。ぼくにとって暫くは小休止である。

(Honma, 1984:8)

Ketika sudah memutuskan jadwal belajar, aku mempersiapkan buku panduan dan majalah informasi, dan menuliskan program televisi dan pertandingan olahraga yang sehari-hari di tonton, drama atau film yang akan ditonton di hari libur. Satu tahun telah berlalu sejak aku masuk SMA A, dibandingkan waktu untuk belajar, waktu untuk kegiatan seperti itu mulai meningkat. Bagiku, ini merupakan waktu istirahat yang singkat.

\*

ぼくは小学校のころから外で遊ぶより、こうして窓の外の景色を楽しんでいることが多かった。漢字を覚えたり、絵を描いたり、計算を反復練習したり、時には母を手伝いをする合間に。手のかかる弟に対して、ぼくはいつもいい子でいなければならなかった。

(Honma, 1984:17)

Sejak SD, aku lebih sering menikmati pemandangan di luar jendela daripada bermain di luar. Pada waktu sengang aku biasa menghafal kanji, menggambar, mempraktekkan perhitungan berulang, atau terkadang membantu ibuku. Bagi adikku yang bermasalah, aku harus selalu menjadi contoh anak yang baik.

Namun dibalik sosok cemerlang dan rajinnya, Shinichi adalah orang yang tidak mempunyai simpati dengan orang lain. Sudah sejak lama Shinichi mengetahui kasus *ijime* yang menimpa adiknya. Bukannya melakukan sesuatu, dia justru menikmati pemandangan bagaimana adiknya disiksa, baik itu oleh teman-teman sebayanya sebagai bentuk *ijime*, ataupun dipukuli oleh Yoshimoto sebagai bentuk pendisiplinan.

家庭教師が着てから、ぼくは二人のやり取りを、ゲームを見るように楽しいんでいる。

(Honma, 1984:21)

Sejak guru privat itu datang, aku menikmati interaksi antara mereka berdua seperti sedang melihat permainan.

\*

今日弟は苛められた。それをぼくは机の前で一部始終眺めていた。公園の砂場に倒され転がされ埋められ、弟は砂場のなかで喘ぎ呻き悶えた。ずんぐりしか体格の男を中心に、七、八人取り囲み、弟を蹴り上げる。中心の男は同じ旨の子だ。腕組みし仁ちになったまま弟を怒鳴っている。

(Honma, 1984:110)

Hari ini adikku kembali disiksa. Aku selalu melihatnya sepanjang waktu di depan meja. Dia terjatuh di bak pasir taman, digulingkan dan dikuburkan, dia kemudian mengerang di bak pasir. Dengan dikelilingi tujuh delapan orang, dia ditendangi oleh orang yang berada di tangan. Pria di tengah itu juga juga tinggal di gedung ini. Adikku berteriak, dia tetap melipat lengan, membuat pose menakutkan.



Rasa ketidakpedulian Shinichi bukan hanya ditujukan pada adiknya saja, namun juga hampir semua orang termasuk orang tuanya. Ketika ibunya putus asa setelah mengetahui perlakuan kasar Yoshimoto kepada Shigeyuki dan tidak bisa berbuat apa-apa, Shinichi hanya mengabaikannya seolah tidak mendengar ibunya dan pergi menjauh.

確かに今度の家庭教師は今までの人たちとは違う。これまでの家庭教師は弟の戦術と抵抗に、すべてなすべき手段を覆されてしまう。一人だけ殴ろうとしたもの板が、母に見られ、それ以後腫れ物に触るようには取り扱うことができなかった。しかし、今度の家庭教師は、ぼくやありいは両親でさえ無視しているようなところがあった。

母は座ったまま力を抜け顔を向け、ぼくの助けを求めようとしている。ぼくはそれを無視し窓に寄ってみた。

....

「どうしたものかしら、慎一」

ため息を吐いた後、母は弱々しい声でぼくに尋ねた。その顔を見ているだけで母の気持ちがやりきれないほど伝わった。

(Honma, 1984:38)

Memang benar, dibandingkan dengan orang-orang sebelumnya, guru privat kali ini berbeda. Guru privat sebelumnya menghindari tindakan fisik untuk memecahkan sifat keras kepala adik. Hanya satu orang yang berniat untuk memukul adik, dan ketika itu terlihat oleh ibu, setelah itu, dia bahkan tidak berani untuk menyentuh adik. Namun, guru privat kali ini, mengabaikan keberadaanku dan orang tuaku.

Ibuku sembari duduk mengangkat muka, terlihat kehilangan kekuatan, dia mencoba meminta pertolonganku. Aku mengabaikannya dan berjalan menuju jendela.

...

“Apa yang salah, Shinichi”

Setelah mendesah, ibuku bertanya dengan suara lemah. Hanya dengan melihat wajahnya, perasaan ibuku yang tidak bisa melakukan apa-apa sungguh tersampaikan.

Lambat laun sifat tidak peduli terhadap orang lain itu mengantarkan Shinichi sebagai sosok yang tidak memiliki empati terhadap orang lain. Hal tersebut ditunjukkan kepada pembaca ketika Shinichi, yang juga sebagai narator cerita mengungkapkan pemikirannya bagaimana kaum yang dia anggap rendah adalah orang-orang yang tidak bisa apa-apa. Baginya, orang-orang tidak memiliki kemampuan apapun tersebut sangat berbeda posisi dengannya dan pantas diperlakukan buruk.

Pemikiran Shinichi tersebut diceritakan ketika dia tidak sengaja bertemu dengan teman sekelas yang menjadi korban *ijime* oleh dia dan teman-teman yang lain di sekolah dulu. Di situ, laki-laki korban *ijime* itu membalas dendam dan menghajar Shinichi, namun Shinichi balik menyerangnya dan mengucapkan kata-kata tersebut.

勉強のできる者とできない者、スポーツの得意な者と不得意な者、冗談の上手な者と無口な者、立場の違う者同志が最大に友好関係を保とうする場合、互いに無関心を装い口を利かないという暗黙を了解があったはずだ。それをこいつは犯した、エチケット違反だ、ぼくはマシンのように左右の件を、相手の頬や腹にたたきつけていた。

(Honma, 1984: 65)

Mereka yang bisa dan tidak bisa belajar, mereka yang pandai dan payah dalam olahraga, mereka yang pandai bercanda dan pendiam, seharusnya dia bisa mengerti perbedaan ini bahwa orang-orang itu berbeda posisi. Dan dia melakukannya, tidak memahami etika, aku kemudian memukul pipi kanan dan kirinya serta perutnya secara berulang seperti sebuah mesin.

Sebagai murid teladan yang selalu dibanggakan keluarganya, Shinichi mempunyai sisi lain dalam dirinya yang tidak diungkapkan kepada siapapun. Dia kerap mengutil di toko buku. Dia menyelipkan satu demi satu buku yang dia rasa

belum punya. Bukan hanya buku pelajaran, namun berbagai tema dan bidang buku yang bisa dia pelajari guna bisa diterima dan bergaul dengan teman-teman di sekolahnya. Hal tersebut menunjukkan sosok Shinichi yang tidak memunyai rasa bersalah serta sosoknya sebagai seorang yang ambisius dalam mencapai status sosial yang diinginkannya.

ぼくは暫く竦んだように立っていたが、指先で2冊の本を棚から取り出した。ページをめくりまわりの気配を窺った背中に感じる視線の間隙と、体内に張り巡らされた神経による決断1冊を左手で棚に戻しながら、右手に残した王1冊を、脇にかかえた2つ折のビニール袋の前へ、右の指先で押し込み、それを右の腕で抱え込む。衆人の視線にさらけだされ役者のようだ。そして、もう1度別の2冊を棚から。

(Honma, 1984: 46)

Aku berpura-pura berdiri beberapa saat untuk sementara waktu, namun kemudian mengeluarkan dua buku dari rak dengan ujung jari. Aku berpura-pura membolak-balikkan halaman buku sambil mengamati keadaan sekitar, sambil meletakkan kembali satu buku ke dalam rak, aku menjepit satu buku di sebelah kanan, melipatnya menjadi dua dan memasukkan ke dalam kantong plastik dan memeluknya dengan lengan sebelah kanan. Aku seperti aktor yang berlaga di depan publik. Kemudian, aku mengambil dua buku berbeda lagi dari rak.

Dari berbagai uraian di atas, diambil kesimpulan bahwa Shinichi merupakan tokoh tambahan dengan penokohan bulat dan berkembang. Hal itu dikarenakan perwatakan yang ditampilkan dalam diri Numata Shinichi begitu kompleks beragam.

### 3.2.3.2 Yoshimoto Kouya

Yoshimoto Kouya adalah salah satu tokoh dalam cerita novel *Kazoku Game*. dia merupakan guru privat yang dipekerjakan untuk memperbaiki prestasi Shigeyuki.

Dia digambarkan dalam novel sebagai pria berusia tiga puluh tahunan yang sering memakai kemeja dengan setelan jeans tua.

Pada awal pertemuan, sosok Yoshimoto digambarkan sebagai sosok yang pendiam dan sopan karena tidak banyak bicara pada pertemuan pertamanya dengan keluarga Numata. Namun kesan itu seketika menghilang ketika awal pelajaran Yoshimoto Kouya dengan Shigeyuki dimulai. Yoshimoto mulai bersikap keras dan kasar kepada Shigeyuki. Shigeyuki, yang memang tidak pandai berbicara dan menolak berkomunikasi dengan orang lain dipaksa menjawab pertanyaan-pertanyaan Yoshimoto. Yoshimoto bahkan tidak sungkan untuk memukul Shigeyuki jika anak tersebut hanya diam, atau tidak merespon.

弟の後ろからかかえられ、体の前に向けられたまま運ばれて行く。途中ソファや襖の縁に、あいている手で掴まろうとした。が、そうするとそれらに、正面から力いっぱい押しつけられてしまう。弟はそのたびに奇声を発した。

家庭教師は部屋まで戻ると、弟を放り出した。弟の体が畳の上で勢翌一回転する。半べそかきながらも、弟の顔に薄笑いが浮かんでいる。

(Honma, 1984:26)

Adik ditarik dari bagian belakangnya, dan diseret untuk berjalan ke depan. Saat berjalan kembali (menuju kamar), tangan adik menjulur-julur, berusaha untuk meraih sofa ataupun pegangan pintu geser. Namun adik segera ditarik menjauh dari benda-benda tersebut saat hendak berusaha meraihnya. Saat sampai ke kamar, adik dilempar masuk ke dalam oleh guru privat itu. Adik terlempar dan berputar satu kali di atas tatami. Meskipun telah membuat adik setengah menangis, dia memperlihatkan senyuman tipis di depan wajah adik.

\*

家庭教師は弟の組み伏せながら、頬を狙って殴ろうとする。弟は逃げるに逃げられず小で出顔の側面を覆い、次第に両膝を胸につけ体を丸めていく。人から収を受けたときいつもとる姿勢だ。甲羅のなかへ縮まる亀、家庭教師は殴ることが駄目だとわかると、今度は

弟の背に馬乗りになり、首からあごの辺りを持ち、上へ引っ張ろうとする。そろそろ母は来ても良い頃だ。

「殴られて、痛いのは、覚悟のうえだろう」

「上絵」弟の畳をはう音と奇声だけが、部屋に大きく響き渡る。傾向との光の中でほこりが舞い上がり、テーブルが隅に押しやられていく。

家庭教師の顔は、子犬を弄ぶ飼い主のように楽しんでる。いや、弟でさえ戯れている風である。

「どうだ、ちゃんと、言うこと聞くか！」

(Honma, 1984:34-35)

Guru privat itu kemudian merangkul adik sambil memukul-mukuli pipinya kembali. Adikku tidak bisa melarikan diri lagi, dia meringkukkan badannya dan menutupi mukanya. Itu adalah postur orang-orang ketika mendapat ‘pelajaran’. Dia tampak seperti kurakura yang berusaha masuk ke dalam cangkangnya, ketika dirasa memukuli pipi tidak berhasil, kali ini guru privat itu naik menunggangi punggung adik, dia mencengkram leher dari dagu adik dengan lengannya dan menariknya ke atas. Sudah waktunya ibu pulang.

“Kau itu, harus siap dipukuli dan merasakan sakit.”

Hanya suara “gambaran” adik di atas tatami dan suara aneh dari pukulan-pukulan itu yang terdengar di dalam kamar. Debu dan cahaya seolah naik ke atas, meja di dalam kamar itu didorong ke sudut.

Guru privat itu seperti sedang mempermainkan anjing peliharaannya. Ah, tidak, lebih tepat dia sedang mempermainkan adikku.

“Bagaimana? Sekarang mau dengar apa kataku, ya?”

Hal tersebut menunjukkan bahwa Yoshimoto adalah sosok yang keras, tegas dan disiplin. Dia tidak segan untuk mengambil tindakan fisik untuk menghukum Shigeyuki. Hal tersebut bahkan tidak jarang dilakukan Yoshimoto di depan Shinichi ataupun orang tua Shigeyuki.

Selain sifatnya yang kasar dan keras, Yoshimoto juga merupakan orang yang tidak mempunyai etika dan bersikap terang-terangan. Tak jarang, Shinichi menemukan Yoshimoto tidur ketika harusnya mengajari Shigeyuki. Ketika Shigeyuki di dalam ketakutan menyalin halaman demi halaman pelajaran,

Yoshimoto mengambil bantal Shigeyuki dan tak segan untuk tidur di atas *futon* Shigeyuki. Bahkan dia tidak peduli jika sikapnya tersebut diketahui oleh orang tua Shigeyuki ataupun Shinichi.

家庭教師の一声で、弟は紙に教科書の単語を書き始める。白紙に英文字が左から右へ、上から下へ並んでいく。家庭教師は弟の地図帳を畳の上を開き、東南アジアの陸地を指で辿り始めた。しかし、口を大きく開け2度3度あくびを続ける。欠伸を畳の上に横たわってしまった。激しい運動はかなり彼を疲れさせるようだ。弟は脇眼も振らず、教科書を紙に打つ否定た。家庭教師が寝てしまったことを知っているのか知らないのか。

(Honma, 1984:41)

Dengan satu kalimat guru privat itu, adik mulai menulis teks pelajaran di atas kertas. Dia menulis huruf-huruf alfabet di atas kertas kosong dari kiri ke kanan, dan atas ke bawah secara beruntut. Guru privat itu kemudian membuka buku atlas adik di tikar tatami dan mulai menelusuri daratan di Asia Tenggara dengan jari-jarinya. Namun, dia kemudian membuka mulut lebar dan terus menguap dua kali tiga kali. Dia lantas mulai berbaring di atas tatami. Dia kelihatan sedikit lelah karena 'olahraga' yang cukup berat tadi. Adik bahkan tidak menolehkan matanya sama sekali dan menyalin buku teks itu dengan kasar. Apakah dia tidak sadar guru privat itu tidur?

\*

襖が静かにあき、父が忍び足ではいつて来た。自分の眼を静かめに来たのだ。父の思惑通り家庭教師は横になり、伸ばせた左胸に頭を乗せ寝息をたてて動かない。

(Honma, 1984:62)

Pintu geser terbuka pelan, ayah berjalan menyelinap masuk. Ketika masuk matanya terlihat tenang. Namun kemudian matanya tertuju pada guru privat yang sedang berbaring dan meletakkan kepalanya di dada kiri, tertidur dan tidak bergerak.

Meskipun mempunyai sifat-sifat yang cenderung negatif, Yoshimoto Kouya adalah orang yang mempunyai prinsip dan individualitas yang tinggi. Dia mampu melawan kata-kata ayah Shinichi dengan kata-kata yang memang terbukti benar. Apa yang dia anggap benar menjadi jalan hidupnya. Dia akan terus berusaha

mencapai kebenaran tersebut walaupun cara yang dilakukannya salah atau berbeda dengan orang lain.

「あまり、そんなこと、言わないでください。とくに、本人の前では。それに、学校の勉強なんて、頭良し悪しとは、無関係ですから」

(Honma, 1984:44)

"Tolong jangan berbicara seperti itu. Terutama di depan orangnya langsung. Selain itu, pelajaran di sekolah itu tidak ada kaitannya dengan pintar atau bodoh."

Kutipan di atas ditunjukkan ketika Yoshimoto melawan kata-kata ayah Shinichi yang mengolok-olok prestasi dan pendidikan anak-anaknya dengan kata-kata kasar. Kata-kata yang seketika membuat ayah Shinichi diam tersebut menunjukkan keseriusan Yoshimoto dalam mengungkapkan pemikirannya.

Rangkaian analisis sifat Yoshimoto di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Yoshimoto adalah tokoh bulat. Yoshimoto dihadirkan dalam sosok yang memiliki berbagai sifat yang positif maupun negatif.

### 3.2.3.3 Numata Shigeyuki

Lemah, pengecut dan bodoh adalah gambaran kuat dari anak kedua keluarga Numata ini. Kebodohan Shigeyuki secara akademik langsung diungkapkan oleh pengarang ketika ayah Shigeyuki mendatangkan Yoshimoto Kouya sebagai guru privat untuk menaikkan prestasinya. Saat itu, dia menceritakan betapa menyusahkannya tidak bisa diharapkannya Shigeyuki.

「兄は a 高優秀なんだけれども、こいつは馬鹿で、困る。よろしく頼むよ！」

(Honma, 1984: 11)

“Kakaknya adalah murid teladan di SMA A, tapi dia ini bodoh, sungguh menyusahkan. Aku berharap padamu ya!”

\*

「こいつは馬鹿で、仕方ねえ。英語が、今まで最高で、26点だった。」

(Honma, 1984: 15)

“Dia ini bodoh sekali, apa boleh buat. Bahasa Inggris saja, sampai sekarang paling tertinggi nilainya 26.”

Namun meskipun bodoh dan dia sendiri mengakui hal tersebut, Shigeyuki adalah orang yang tidak bisa bercermin. Dia suka merendahkan orang lain seperti halnya Shinichi atau ayahnya. Hal tersebut ditunjukkan ketika dia bertanya mengenai masa lalu Yoshimoto Kouya, yang sekilas dia dengar adalah mahasiswa Universitas Z yang membutuhkan waktu 7 tahun untuk lulus. Dia tidak bisa menahan diri menanyakan hal tersebut dan sekilas menertawakan Yoshimoto.

「いや、お前よりは、少しまとも、だったかもしれない、・・・・それでいいかい」

「は、はあ、だ、だから、Z、大学、な、なん、ですよね」

自分のことも考えず、時々して弟は平気で相手のことをとやかく言うときがある。とてもいらだたしいことであるが。

(Honma, 1984:70)

"Ah, tidak, mungkin sedikit lebih buruk daripadamu... Apakah itu cukup?"

"I, iya, ka, kare, karena itu, anda, ma, masuk, universitas Z, ya."

Tanpa memikirkan dirinya sendiri, kadang-kadang adik sering mengatai orang dengan nada dingin dengan ringan. Sangat memalukan.

Sifat lemah dan pengecut Shigeyuki ditunjukkan ketika dia tidak bisa melawan dan pasrah ketika mendapat serangan *ijime* dari teman-teman sekelasnya di sekitar kompleks rumahnya. Selain itu, sifat-sifat tersebut muncul ketika dia mendapat hukuman fisik sebagai pendisiplinan dia dalam belajar oleh guru



privatnya, Yoshimoto Kouya, dia memilih lari dan kabur ke luar rumah. Saat itu, Yoshimoto mengejar Shigeyuki dan menyeretnya masuk ke dalam rumah ketika berhasil mendapatkannya.

弟は罵倒のなかで、抵抗することなく、ただ身を縮め、仁王立ちした級友たちの間から、時には逃げようにした。が、すぐ砂傷の中央に戻され、砂の海に倒された。踏みつけられた百足のようになり、弟が逃げそうになったズボンを押さえ、はいまわった。砂が皮膚を覆い、その上から靴裏で擦られ、さらに血が新しい砂を付着させ、傷口を広げていったにちがいない。

(Honma, 1984: 4)

Dalam tindakan *ijime* yang diterimanya, adik menciutkan diri sendiri tanpa perlawanan walaupun terkadang dia mencoba kabur dari waktu ke waktu dari cengkraman teman-teman sekelasnya. Jika sudah begitu, dia segera dikubur di dalam pasir dan dijatuhkan di dalam lautan pasir. Layaknya seperti kaki seribu terinjak-injak, celana adikku ditarik-tarik saat dia berusaha meloloskan diri. Pasir menutup hampir seluruh kulitnya, dia diinjak-injak dengan menggunakan alas sepatu dari atas, dan yang pasti darah baru pasti akan keluar pada lukanya yang melebar.

\*

「どうして、逃げた！」

「。。。。。」

家庭教師は息遣いを荒くし弟を怒鳴った。怒鳴るたびに、そして体を動かすたびに、髪の毛が逆立つように掘れる。弟が答えないとなおのこと、弾みをつけるように勢よく怒鳴り、平手を加えて行く。弟は奇声のともに体を縮め、顔を両腕で抱んだ。

「早く、答えろよ！」

「は、はあ、も、もう、い、いい、で、です、よ」

「何が、いいんだ」

「い、いえ、べ、勉強、で、でき、なく、ても」

弟の相手の予想外の反応に、驚いてるにちがいない。声の調子を落とし軽く首を動かして、相手の視線を避けようとする。

「お前は、さあ、少し苦しくなると、逃げるのかい。もう、これからは、そううまくは、いかねえぞ」

(Honma, 1984:28)

“Kenapa kau kabur?”

“....”

Guru privat itu marah dan berteriak kepada adik. Setiap dia berteriak, atau setiap dia bergerak, dia mengacak-acak bagian belakang rambutnya. Adik tidak menjawab, kemudian, dengan seluruh kekuatan dia kembali berteriak dan mulai memukul-mukul wajah adik. Adikku menciut, dia meringkuk sambil memeluk kedua lututnya.

“Cepat jawab!”

“I, iya, su, sudah cu, cukup.”

“Apanya yang cukup?!”

“Be, belajar, tidak, belajar pun, ti, tidak apa, apa.”

Dia terkejut dengan respon adikku. Adikku mencoba menghindari pandangannya, dia merendahkan suaranya dan menoleh ke samping.

“Kau yaa, jika sedikit susah saja langsung kabur, bagaimanapun, kau tidak bisa apa-apa loh.”

Rangkaian ulasan mengenai tokoh Shigeyuki melahirkan kesimpulan bahwa Shigeyuki merupakan tokoh tambahan dengan tokoh bulat dan berkembang. Hal tersebut dikarenakan Shigeyuki ditampilkan sebagai sosok yang mampu mewakili citra manusia, mampu menggambarkan depresi, frustrasi, ketakutan namun juga tindakan bodoh ataupun pengecut yang merupakan sifat alami manusia. Hal tersebut merupakan definisi tokoh bulat

#### 3.2.3.4 Ibu Shinichi dan Shigeyuki

Ibu Shigeyuki dan Shinichi diceritakan sebagai sosok wanita yang pendiam dan tidak bisa mengungkapkan perasaannya dengan terus terang. Sebagai sosok wanita yang tidak pandai berkomunikasi, dia adalah sosok ibu yang diabaikan oleh anak-anaknya dan sosok istri yang tidak terlalu dianggap penting oleh suaminya.

母は座ったまま力を抜け顔を向け、ぼくの助けを求めようとしている。ぼくはそれを無視し窓に寄ってみた。

(Honma, 1984: 38)

Ibuku sembari duduk mengangkat muka, terlihat kehilangan kekuatan, dia mencoba meminta pertolonganku. Aku mengabaikannya dan berjalan menuju jendela.

\*

弟は笑った顔を上下に振り、母の言葉を無視する。

(Honma, 1984: 57)

Adik menaikturunkan wajah penuh senyumnya, mengabaikan kata-kata ibu.

\*

父は妙に納得した口調で、あっさり母の言い分をどけてしまう。母はまた黙るより仕方なかった。

(Honma, 1984:43)

Ayah biasa berbicara kepada ibu dengan nada menekan, menenggelamkan alasan-alasan ibu. Ibuku tidak punya pilihan kecuali tetap diam.

Ketidakmampuan berkomunikasi dengan baik juga menjadikan sosok ibu Shinichi dan Shigeyuki tidak bisa tegas dengan orang lain. Ketika dia melihat secara langsung bagaimana Yoshimoto melakukan kekerasan fisik untuk menghukum Shigeyuki, dia tidak bisa berbuat apa-apa.

母は二人をわかるようにすわり、恐る恐る家庭教師に尋ねた。そしてぼくにも眼を向け、意味を受けて労とする。隅にいる僕はこの場を証人なのだ。

「いや、昨日やっておくべきことを、やらなかったんですよ」

率直な家庭教師の言葉に、母は相手から眼を逸らし背中を屈めた。それでも何かを窺うように、紅茶を二人の前へ運んだ。弟は薄笑いを浮かべ、母を背中に隠れ、母の肩から家庭教師を見ようとしている。

「あの、少し、厳し過ぎるのでは、ありませんかしら」

「少しくらい、荒療治が必要でしょ。約束は、約束ですから」

「でも、相手は、子供ですし。。。」

母は目を伏せ澀みがちに喋る。その母の声が消えないうちに、忙しなく畳擦る音と奇声が聞こえた。弟が笑った眼を家庭教師に向け、また逃げ出したのだ。

(Honma, 1984:38)

Ibuku yang duduk untuk mencoba mendapat jawaban dari keduanya dan bertanya pada guru yang mengerikan itu. Lalu, dia mengalihkan pandangan kearahku, mencoba mencari penjelasan. Kepadaku yang sejak tadi ada di sudut ruangan dan menjadi saksi ini.

"Tidak, dia hanya tidak melakukan apa yang harus dilakukan kemarin."

Ibuku memutar punggungnya dan mengalihkan pandangan kearah guru privat yang berkata jujur itu. Meski begitu, seperti mengintip sesuatu, dia menaruh dua cangkir teh di depan mereka. Adikku tertawa, dan menyembunyikan diri di balik punggung Ibu, memandang guru privat itu dari atas punggungnya.

"Anu... apa bisa jangan terlalu keras?"

"Perlakuan kasar seperti itu walaupun sedikit dibutuhkan, kan? Lagipula, janji adalah sebuah janji."

"Tapi lawannya adalah anak kecil ..."

Ibu berbicara sambil matanya tertuju pada guru tersebut. Sebelum ibu berhenti berbicara, terdengar suara aneh seperti sesuatu mengusap-usap tatami. Adik memandang kearah guru privat itu sambil tertawa, sebelum akhirnya kabur lagi.

Meskipun memiliki sifat yang tidak tegas dan tidak pandai berterus terang, Ibu Shinichi menganggap dirinya sendiri sebagai orang yang paling mengerti seluruh anggota keluarga, terutama Shigeyuki. Meskipun begitu, Shinichi menganggap bahwa itu hanyalah pemikiran kosong ibunya. Hal tersebut dibuktikan dengan sifat ibunya yang ternyata tidak sensitif juga tidak begitu peduli dengan anak-anaknya seperti yang selalu ditampilkan. Sejak kecil Shinichi bahkan sering ditinggal pergi ibunya membantu ayahnya, hingga dia tidak memiliki kenangan bermain bersama orang tuanya.

母は弟に関して自分が一番理解者だと思っている。しかし、弟が生まれた頃から、父の仕事を手伝いで忙しく、ほとんど構ってやれなかった。そのため、弟を理解しようとするより常に庇うことを優先させてきた。その方が、手っ取りは早く簡単な方法だからである。弟はぼくより過剰な放任と愛情のなかで、育ってきたのだ。

(Honma, 1984: 12)

Ibuku mengira dia adalah orang yang paling mengerti tentang adik laki-lakiku. Namun, sejak adikku lahir, dia sibuk membantu pekerjaan

ayah dan hampir sama sekali tidak mengurus kami. Oleh karena itu, dibandingkan mencoba untuk memahaminya, ibu lebih melakukan apapun untuk melindungi adikku. Itu karena melakukan hal tersebut lebih mudah daripada mencoba mengerti adik. Dibanding aku, adik lebih dibesarkan dalam rasa cinta dan perlindungan yang berlebihan.

\*

ぼくにはあの滑り台で一度も遊んだ経験がない。それは、ぼくがあの年のころ、母は弟の世話で忙しかったからであろう。考えてみれば、幼児のころから外で遊ぶことほとんどなかった。今になればそのことが、ぼくの心に大きな空白を残したように思えてならない。  
(Honma, 1984:29)

Aku belum pernah bermain di perosotan itu. Itu karena ibu sibuk dengan adikku ketika aku masih kecil. Jika dipikir lagi, aku tidak banyak bermain di luar saat ketika masih bayi. Hal tersebut kemudian meninggalkan lubang besar dalam diri dan pikiranku.

Dari rangkaian analisis diatas disimpulkan bahwa Ibu Shinichi dan Shigeyuki adalah tokoh tambahan dengan watak bulat dan berkembang. Hal ini sesuai dengan definisi dari tokoh bulat yakni tokoh yang mempunyai perwatakan lebih dari satu, yang mengungkap dari berbagai sisi dan bersikap manusiawi.

### 3.2.3.5 Ayah Shinichi dan Shigeyuki

Dia adalah kepala keluarga dalam keluarga Numata. Dia adalah seorang wiraswasta yang bekerja di sebuah bengkel kecil yang sedang mengalami kemajuan. Dia adalah sosok yang keras dan hanya peduli dengan status sosial keluarganya. Dia hanya menginginkan kehidupan dan citra sempurna. Apapun akan dia lakukan demi mendapatkan apa yang dia inginkan.

Sifat ayah Shinichi yang keras dan suka menjelek-jelekan orang lain tergambar jelas ketika tidak ada hal lain yang dibicarakan selama di rumah selain menjelek-jelekan dan membandingkan Shigeyuki dengan kakaknya serta

menyayangkan bagaimana menyusahkannya punya anak bodoh seperti Shigeyuki. Selain itu, dia membicarakan dengan keras mengenai pekerjaannya dan bagaimana dia berhasil membeli sebuah mobil sedan kecil yang mampu membuat semua orang iri melihatnya saat itu.

「どうにも、困ったもんだあの馬鹿には」

(Honma, 1984:7)

“Bagaimanapun, si bodoh ini sungguh menyusahkan.”

\*

「兄はできはいいのに、弟には、困ったもんだ」

父の口癖はぼくと弟の立場を十分に示していた。ぼくらはその言葉のなかで育ってられ、ますます弟の異なる人間になることを自覚していったし、弟もぼくと無関係なところ存在するようになっていた。

(Honma, 1984:6)

“Padahal kakaknya sangat berbakat, adiknya malah menyusahkan seperti itu.”

Kebiasaan ayah adalah membandingkan posisiku dengan adik. Aku dibesarkan dalam kata-kata itu. Lambat laun aku menjadi sosok yang jauh berbeda dengan adikku. Setelah itu, hubungan aku dengan adikku pun menghilang.

Dari kutipan di atas bisa menunjukkan sifat ayah Shinichi yang suka menjelek-jelekan orang lain dengan kata-kata kasar, terutama anak-anaknya. Kata-kata seperti ‘si bodoh ini’, atau ‘hei, dasar bodoh’ adalah kata-kata yang selalu diucapkan ayah Shinichi dalam memerolok anak-anaknya.

Meskipun seolah begitu kritis dan peduli dengan pendidikan anak-anaknya, ayah Shinichi adalah orang yang tidak peduli dengan anak-anaknya, ataupun dengan keluarga Numata. Ayah Shinichi hanya memperdulikan bagaimana anak-

anaknyanya bisa mendapat prestasi bagus, mendapat pekerjaan bagus agar kedudukan keluarganya bisa tinggi dan dia bisa merasa tenang di hari tua nanti.

「どう思います、今度の人。。。」  
 「なにが？」  
 「殴ったり、叩いたり、しているようですけど。。。」  
 「殴らなきゃ駄目だ、殴るのは、いいことだよ。今までの奴らは、殴らなかったから、駄目だったんだよ」  
 父は妙に納得した口調で、あっさり母の言い分をどけてしまう。  
 母はまた黙るより仕方なかった。

(Honma, 1984:43)

“Bagaimana menurutmu? Orang yang kali ini...”  
 “Apanya?”  
 “Dia menampar, memukul....”  
 “Memang harus dipukul. Pukulan itu adalah hal yang bagus. Karena orang-orang sbelumnya tidak memukul Shigeyuki, makanya gak bagus...”  
 Ayah berbicara kepada ibunya dengan nada yang anehnya yang meyakinkan. Ibuku tidak punya pilihan kecuali tetap diam.

\*

「A大学いかなけりゃ、意味がねえぞ。A大に出なけりゃ、金儲けもできやしねえ、俺の老後だって、安心できたものじゃねえ」  
 (Honma, 1984:118)

“Kalau tidak berhasil masuk Universitas A, tidak ada artinya. Kalau tidak berhasil masuk universitas A, kau tidak bisa menghasilkan uang, masa tua-ku tidak bisa tenang.”

Kutipan diatas menjelaskan bagaimana ayah Shinichi dan Shigeyuki tidak peduli terhadap anak-anaknya, terutama kepada Shigeyuki. Meskipun Yoshimoto telah melakukan hal buruk seperti memukul dan bertindak kasar terhadap anaknya, dia menanggapi dengan santai. Dia malah membenarkan perlakuan Yoshimoto, yang dia perkenankan asal Yoshimoto berhasil membuat anaknya pintar. Semua itu agar masa tua-nya bisa tenang.

Dari uraian analisis diatas diambil kesimpulan bahwa Ayah Shinichi dan Shigeyuki adalah tokoh tambahan dengan penokohan bulat dan berkembang. Hal tersebut dikarenakan tokoh tersebut mempunyai perwatakan yang beragam. Dari tidak peduli, ambisius, hingga melakukan apa saja demi tujuan yang ingin dicapai. Perkembangan perwatakan tokoh terlihat dari perbedaan sikap kepada Shinichi dan Shigeyuki, setelah dan sebelum kedatangan Yoshimoto ke keluarga Numata.

### 3.2.4 Latar

#### 3.2.4.1 Latar Tempat

Keseluruhan latar tempat dalam kisah novel *Kazoku Game* ini mengambil latar tempat di negara Jepang. Agar lebih mudah dipahami, peneliti menguraikan analisis mengenai latar tempat berdasarkan nama tempat tersebut. Berikut ini adalah uraian lebih lanjut mengenai latar tempat dalam novel *Kazoku Game*.

##### 3.2.4.1.1 Rumah Keluarga Numata

Rumah keluarga Numata ini adalah latar tempat utama dalam cerita. Rumah keluarga Numata digambarkan sebagai kompleks apartemen dengan campuran antara gaya tradisional Jepang dengan gaya modern. Salah satu bagian rumah yang sering dimunculkan sebagai latar cerita adalah kamar Shigeyuki dan Shinichi. Hal tersebut dikarenakan rumah menjadi latar utama tempat Yoshimoto mengajar Shigeyuki.

机のスタンドが部屋の隅にいる弟を薄暗く捉えている。

(Honma, 1984:3)

Kaki meja menangkap sosok adik dalam keremangan di dalam kamar.

\*



家庭教師は部屋まで戻ると、弟を放り出した。弟の体が畳の上で勢翌一回転する。

(Honma, 1984:26)

Ketika guru privat itu kembali ke kamar, dia melempar adik masuk. Badan adik jatuh berguling di atas tatami. Selain kamar, lokasi di dalam keluarga Numata yang sering dijadikan latar

tempat adalah dapur keluarga Numata yang berhadapan langsung dengan ruang keluarga. Di ruang keluarga itu, terdapat sofa murahan kesukaan ayah Shinichi yang menjadi tempat dia dan istrinya tidur. Dapur itu memiliki peralatan cukup modern seperti lemari es dan kompor gas tempat istrinya biasa membakar ikan.

ぼくらは今を通り抜け台所に入っていた。ぼくらの部屋より狭い今には父の趣味で買われた安っぽいソファがあり、父と母はその傍らで寝起きしている。

(Honma, 1984:14)

Kami lewat dan masuk ke dalam dapur. Di dapur yang lebih kecil dari kamar kami itu, terdapat sofa murahan kesukaan ayah, disanalah ayah dan ibu tidur dan bangun saling berdampingan.

#### 3.2.4.1.2 Taman Bermain di depan kompleks apartemen Numata

Taman bermain yang terdapat di depan kompleks apartemen keluarga Numata adalah salah satu latar tempat paling penting dalam cerita. Di taman bermain tersebut, Shinichi dari jendela kamarnya biasa melihat adiknya mendapat perlakuan *ijime* dari teman-teman sebayanya di sekitar kompleks tersebut. Dia melihat dengan menggunakan teropong bagaimana adiknya dipukul, ditampar, bahkan dikubur dan diinjak-injak di taman tersebut.

それは今日の学校帰りに、駐車場の向こうの公園で、数人の級友たちに転がされ、砂のなかに埋められてできたものだ。

(Honma, 1984:3)

Goresan itu tercipta setelah dia dijatuhkan dan dikubur di pasir di taman seberang tempat parkir oleh beberapa teman sekelas dalam perjalanan pulang dari sekolah hari ini.

Selain itu, taman tersebut juga menjadi lokasi para siswa berlalu lalang atau ibu rumah tangga saling berbincang sehabis berbelanja. Tak jarang pula, dia melihat anak-anak dari mereka yang masih kecil bermain di perosotan yang terdapat di taman tersebut sambil takut-takut.

その横の重い鞆を提げ、a 高生たちが歩いてくる。補習か塾の帰りだろう。彼らは脇眼も降らず公園まで来ると重い鞆を置き、大声を張り上げ滑り台に乗り、ジャングルジムを超え、シーソー代を渡って、公園お隅から隅を駆けまわる。柵の向こうからバイクに乗った高校生たちが、ハンドルに体を屈ませその光景を眺めている。

(Honma, 1984:19)

Sambil membawa beban tas di samping, para siswa SMA A berlalu lalang. Mereka pasti baru pulang dari jam tambahan atau les. Tanpa kesan menghindari mereka sampai di taman, sambil meletakkan tas berat mereka, mereka naik ke perosotan sambil berteriak keras, menaiki *jungle gym*, menyeberangi jungkat-jungkit, dan berlari ke tikungan dari taman. Murid SMA yang naik sepeda dari sisi lain pagar taman menolehkan badan mereka dan menyaksikan tindakan tersebut.

\*

公園では幼児たちが一様に踏み台の上に立つと、周りで見ている母親を確かめ、恐る恐る杵に手を駆け足で歯止めをかけながらすべる。術っては母親のところへ駆け寄り、励まされてまた階段を上る。

(Honma, 1984:29)

Anak-anak berdiri di ujung perosotan di taman, sambil memeriksa apakah ada ibu mereka di sekitar situ, mereka meluncur sambil mencengkram pengangan perosotan sambil takut-takut. Mereka memeriksa kembali dan menaiki tangga lagi.

### 3.2.4.1.3 Jalanan kompleks apartemen Numata

Tempat ini dijadikan latar di dalam cerita pada saat Shinichi, yang berpamitan hendak mengejar Yoshimoto dan Shigeyuki, tidak sengaja bertemu dengan teman sekelas saat SMP dulu. Teman tersebut merupakan murid bodoh yang tidak berbakat yang dijadikan korban *ijime* di sekolah dia dulu.

追う道理から団地の道に入ったとき、バイクのエンジン音を遠くで奇異英多様な記憶もある。しかし、点とり虫、喋った男が中学の同級生であることにも気がつかなかった。

(Honma, 1984:64)

Dengan beralasan akan mengejar (guru privat dan adik), aku memasuki jalanan kompleks, saat itu aku mengingat mendengar suara bahasa Inggris yang aneh dan suara mesih motor dari jauh. Serangga pemeroleh nilai, begitu seseorang berbicara, namun aku tidak menyadari bahwa laki-laki yang berbicara tersebut adalah teman sebayaku semasa SMP.

Saat bertemu, anak tersebut tidak setakut dan sepegecut dulu. Dia bahkan membawa seorang laki-laki berwajah menyeramkan. Saat melihat Shinichi, anak tersebut ingat dendam dan kepedihan yang dirasakannya sebagai korban *ijime* saat SMP. Saat itulah dia dan Shinichi mulai berkelahi.

### 3.2.4.1.4 Sebuah toko buku di pusat kota

Toko buku di pusat kota merupakan teman biasa Shinichi menghabiskan waktu sehabis pulang sekolah. Seperti hari-hari biasanya, dia pulang dari sekolah menuju stasiun kereta bawah tanah menuju pusat kota. Di toko buku tersebut, Shinichi mencuri beberapa buku yang menarik perhatiannya.

学校からの帰り道、いつもと違う駅で降り地下鉄で繁華街へ。電車や改札口、歩道やビル内の空間に、人々はありのように群がっていた。ぼくは人並みを書き分け脇眼も降らず書店に向かう。車のエンジン音や人の話声が次第に耳元から遠退き、視界にあるのは眼前お店に並んだ瀬表紙の列と、周りにいる客や店員の動きだけ。

(Honma, 1984:45)

Dalam perjalanan pulang dari sekolah, aku turun di stasiun yang berbeda dari biasanya dan pergi ke pusat kota dengan kereta bawah tanah. Orang-orang berkerumun seperti di dalam gerbong di kereta api, loket tiket, trotoar dan ruangan-ruangan di dalam gedung. Aku langsung menuju toko buku tanpa memalingkan mata. Suara mesin mobil, suara orang bercakap-cakap secara bertahap menjauh dari telinga, satu-satunya benda-benda yang tertangkap penglihatan di depan mata adalah deretan barisan rak buku yang sejajar, aktivitas para pelanggan dan para pegawai toko yang sedang bekerja.

#### 3.2.4.1.5 Sekolah Tempat Shigeyuki Belajar

Sekolah Shigeyuki ditampilkan saat Yoshimoto datang ke sekolah Shigeyuki bersama Shinichi, yang kemudian disusul Shigeyuki, untuk memohon pergantian tujuan sekolah lanjutan.

家庭教師は弟の恥部を洗い浚い並べ立て、頬に左右交互張り手を加える。凄みのある声、藤色のセーター、眼んだ髪の毛が、職員室での他の動きを制し、宙を舞うように躍動する。担任の教師は弁当を頬張りながら、時々箸を止めてはその有様を眺め入る。

(Honma, 1984:149)

Guru privat itu menyebutkan segala hal-hal yang memalukan tentang adik, dan dia bolak-baik menampar pipi adik. Suara yang mengerikan, sweter berwarna ungu pudar, dan gaya rambut yang mencolok itu menahan gerakan lain di ruang guru, yang bergerak seperti terbang di udara. Guru wali kelas adik mengunyah kotak makan siang, kadang-kadang menghentikan sumpit dan melihat aksi tersebut.

#### 3.1.4.2 Latar Waktu

Latar waktu novel *Kazoku Game* adalah pada sebuah tahun dari pertengahan musim semi hingga musim semi kembali tahun berikutnya. Hal tersebut jelas

dibuktikan dengan dituliskannya setiap pergantian musim pada setiap awal bab-bab novel.

Awal cerita diawali dengan pertengahan musim semi. Saat itu, Yoshimoto dihadirkan untuk meningkatkan prestasi Shigeyuki dan mempersiapkannya untuk bisa lulus ujian masuk SMA tujuan.

Liburan musim panas diceritakan sebagai waktu dimana Yoshimoto menekan Shigeyuki secara habis-habisan untuk bisa mencapai target-target yang dipaksanya untuk ditulis pada awal musim panas.

Musim gugur diceritakan sebagai latar waktu saat Shigeyuki berhasil mencapai target-target yang diusahakan Yoshimoto dan Shigeyuki pada musim panas. Musim gugur juga saat dimana Shinichi mengalami penurunan peringkat pada caturwulan sebelumnya. Hal tersebut kemudian menjadi titik perubahan suasana dalam keluarga. Shinichi menjadi sensitif dan terus tertekan dengan tekanan orang tuanya terhadap pendidikan, apalagi setelah dia turun peringkat. Belum lagi, saat itu ayahnya mulai membanding-bandingkannya dengan Shigeyuki yang berhasil naik peringkat.

Pada musim dingin, Shigeyuki mulai tertekan dengan bayang-bayang sekolah baru dan enggan melanjutkan sekolah. Musim semi tahun selanjutnya dihabiskan Shigeyuki di sekolah barunya.

Novel *Kazoku Game* tidak menyebutkan dengan pasti mengenai kapan tahun cerita ini berlatar. Namun hasil analisis mengungkapkan bahwa latar cerita berlangsung sekitar tahun 1980-1984. Analisis lengkapnya tertulis pada sub bab pembahasan latar sosial.

### 3.1.4.3 Latar Sosial

Ulasan latar sosial ini merupakan hasil analisis yang berkaitan dengan penentuan latar waktu novel. Dalam novel, Honma Youhei menyelipkan berbagai petunjuk mengenai waktu yang digambarkan dalam berbagai situasi sosial.

#### 3.1.4.3.1 Penggunaan *danchi* (団地) sebagai tempat tinggal

*Danchi* (団地) adalah penyebutan atau istilah dalam bahasa Jepang untuk kompleks apartemen semi modern khas Jepang. *Danchi* digunakan oleh Honma Youhei sebagai latar tempat kediaman keluarga Numata.

苛めていたのは、この団地に住むクラスメートである。  
(Honma, 1984:4)

Para pelaku *ijime* itu, adalah teman-teman sekelasnya yang juga tinggal di kompleks apartemen ini.

Sedikit penjelasan mengenai *danchi*, pada awalnya, *danchi* merupakan salah satu bentuk rekonstruksi Jepang pasca kalah pada Perang Dunia ke II. Saat itu, Jepang membutuhkan sekitar 4,2 juta rumah bagi korban perang, atau para tentara dan penjuang yang kehilangan tempat tinggal. Karena ketidakmungkinan mengenai lahan bangunan, maka dibuatlah kompleks apartemen sederhana bagi penduduk Jepang. Program perumahan penduduk tersebut diawali pada awal tahun 1950an, dan mulai pertengahan tahun 1950 sampai awal tahun 1960an, program tersebut hampir mencapai target pemerataan yang diinginkan.<sup>2</sup>

Meskipun hingga sekarang *danchi* masih banyak terlihat, namun sebagian besar tempat tinggal berbentuk apartemen yang paling banyak digunakan sebagai

---

<sup>2</sup> (<http://www.kousha-chintai.com/blog/knowledge/apartment-complexes-history.php>)

tempat tinggal adalah apartemen modern yang disebut dengan *apaato* (アパート). Jenis apartemen ini sudah menggunakan pintu, jendela, dinding, bahkan lantai modern. Sedangkan *danchi*, sebagaimana semi modern, masih menggunakan *tatami*, pintu geser, *futon* dan benda-benda lain yang mencirikan hunian tradisional Jepang. penggunaan *danchi* sebagai latar sosial dan penggambaran kompleks lingkungan *danchi* yang begitu kental adalah gambaran situasi sosial yang jarang didapatkan pada situasi sosial di Jepang pada saat ini.

家庭教師は部屋まで戻ると、弟を放り出した。弟の体が畳の上で勢翌一回転する。

(Honma, 1984:25)

Guru privat itu kembali ke kamar dan melepar adik masuk ke dalam. Tubuh adik berputar satu kali dan terjatuh di atas tatami.

\*

襖の向こうで両親の話し声がある。

(Honma, 1984:5)

Orangtuaku berbicara di sisi lain pintu geser.

\*

窓からすぐ前方に駐車場が見える。2台ずつ向い合わせに並ぶよう、白い境界が柵のように描かれ、さらに部屋の番号がそのなかに書かれてある。団地の住人たち同様、車も所定の立置にとめねばならない。

(Honma, 1984:17)

Dari jendela ini parkir di depan sana segera terlihat. Disana terlihat ada garis-garis putih yang tergambar untuk menjajarkan masing-masing dua unit buah mobil, serta tertulis nomor kamar masing-masing kotak. Para penghuni kompleks apartemen ini harus memarkirkan mobilnya di tempat yang telah ditentukan.

\*

団地での生活は、必然的に声を潜めさせ、口数も少なくなる。

(Honma, 1984:31)

Dalam kehidupan di kompleks apartemen ini, untuk meredam suara agar tidak terdengar, kami pun jadi jarang berbicara.

#### 3.1.4.3.2 Para siswa SMA yang mengendarai sepeda motor ke sekolah

Latar sosial selanjutnya adalah penggunaan sepeda motor oleh pelajar SMA. Hal tersebut tercantum pada novel pada halaman 19, ketika Shinichi dari jendela kamarnya memandang jalanan di depan kompleks apartemennya pada suatu hari.

黒の革ジャンにリーゼント、同じ格好をした団地内の高校生たちが、公園と大通り間の砂利道に集まり始めていた。彼らは燃焼効率の高い改造したバイクに乗り、氣勢とクラクションを発しながら、スピードと、震動に体を任せ、他できない自己顕示欲をささやかに満足させる。群れと闇に身を紛らわせて。

(Honma, 1984:19)

Para pelajar SMA itu memakai jaket kulit berwarna hitam, menyerupai para pengawal pejabat. Mereka mulai berkumpul di jalanan berkerikil diantara jalan besar dan taman. Mereka mengendarai sepeda motor yang sudah direnovasi dengan efisiensi pembakaran yang tinggi, sambil menyemburkan asap kendaraan dan suara klakson, membiarkan tubuh mereka dialiri kecepatan dan getaran, memuaskan keinginan mereka yang tidak bisa dilakukan orang lain. Mereka tenggelam dalam kumpulan mereka sendiri dan kegelapan.

Sebagai pengetahuan, pelajar di Jepang dilarang memiliki sepeda motor, mengendarai kendaraan bermotor dan memiliki SIM. Peraturan itu disebut dengan *san-nai undou* (三ない運動). Peraturan itu baru dijalankan pada zaman Showa tahun 57, atau 1982 sebagai dampak protes para orang tua tentang pembebasan penggunaan kendaraan bermotor bagi anak sekolah.

Sepeda motor sendiri merebak di Jepang pada tahun 1950. Sepeda motor itu rata-rata buatan Amerika yang diimportir melalui Vietnam. Sejak saat itu, mulai pada akhir tahun 1970 para siswa sekolah yang rata-rata merupakan siswa SMA



pulang pergi menggunakan sepeda motor. Pemandangan siswa SMA berlalu lalang menggunakan sepeda motor menjadi hal lazim pada akhir tahun 1970an sampai akhirnya dilarang pada tahun 1982.<sup>3</sup>

#### 3.1.4.3.3 Anggapan semakin tinggi pendidikan semakin tinggi pula status sosial

Selain sebelumnya sudah disebutkan sebagai tema mayor, namun pola pikiran yang ditunjukkan pengarang lewat tokoh Ayah Shinichi ini begitu mendominasi cerita sehingga peneliti juga tampilkan dalam latar sosial novel. Bagi ayah Shinichi, yang terpenting bagi anak-anak mereka adalah mendapat nilai bagus dan masuk ke sekolah unggulan, karena hal tersebut merupakan awal dari proses kesuksesan mereka dalam menggapai status sosial tinggi di masa depan. Status sosial tersebut dicerminkan sebagai sosok yang mempunyai banyak uang atau kekuasaan yang besar, yang bagi ayah Shinichi, hal tersebut hanya bisa diraih dengan otak yang cerdas.

「おい、慎一、最近、油断してるんや、ねえか。ぼやぼやしていると、茂之に、追い抜かれるぞ」

ソファに腰掛けたぼくを見ながら父は話題の銚先をぼくに向かった。今学期当然のことながら、ぼくの成績はかなり下降していた。

「A大学いかなけりゃ、意味がねえぞ。A大に出なけりゃ、金儲けもできやしねえ、俺の老後だって、安心できたものじゃねえ」

(Honma, 1984:118)

“Hei Shinichi, akhir-akhir ini kau ceroboh yaa. Kalau santai-santai saja, kau tidak bisa mengejar Shigeyuki.”

Sambil duduk di sofa, ayah menatapku sambil mengeluarkan argument. Kebetulan pada semester ini, peringkatku tiba-tiba cukup menurun.

<sup>3</sup> <http://www.sankei.com/region/news/160927/rgn1609270040-n1.html>

“Kalau tidak berhasil masuk Universitas A, tidak ada artinya. Kalau tidak berhasil masuk universitas A, kau tidak bisa menghasilkan uang, masa tua-ku tidak bisa tenang.”

Kemudian, pembicaraan ayah Shinichi dengan kerabat mereka yang ditunjukkan Honma Youhei pada halaman 117 mengungkapkan bahwa pemikiran seperti itu bukan hanya pemikiran ayah Shinichi saja, namun juga pemikiran rata-rata masyarakat pada zaman itu di dalam novel.

「おう、そうだ、茂之の奴は、クラスで十二番になってな、まだまだ、これからだ、うん？なんだ？。。。家庭教師を雇ったら、よくなったんだ、お前さんの息子は、どうだい！」

(Honma, 1984:117)

“Ah, oh ya, anakku yang bernama Shigeyuki, sekarang peringkatnya naik, menjadi nomor 12 di kelas. Masih belum, ini baru permulaan. Eh? Apa? Jadi baik karena berkat memperkerjakan guru privat? Oi, anakmu bagaimana!”

Kutipan diatas adalah kutipan percakapan telepon ayah Shinichi yang berbicara dengan kerabat mereka di telepon. Dalam keadaan setengah mabuk karena sake, ayah Shinichi membanggakan Shigeyuki yang berhasil menduduki peringkat 12 di kelas.

3.1.4.3.4 Para wanita dan ibu rumah tangga yang mempunyai batasan bersikap dan berbicara

Latar sosial berbentuk pola pikir selanjutnya ini ditunjukkan dalam tokoh Ibu Shinichi. Sebagai ibu rumah tangga, Ibu Shinichi melakukan perannya dengan baik. Namun selain hal tersebut, Ibu Shinichi hampir tidak mempunyai peran lain.

Hal tersebut dikarenakan sifat Ibu Shinichi yang pendiam dan tidak banyak berbicara.

父は妙に納得した口調で、あっさり母の言い分をどけてしまう。母はまた黙るより仕方なかった。

(Honma, 1984:43)

Ayah biasa berbicara kepada ibu dengan nada menekan, menenggelamkan alasan-alasan ibu. Ibuku tidak punya pilihan kecuali tetap diam.

Dalam kutipan diatas, terlihat bahwa ibu Shinichi terlihat tunduk dan patuh, tanpa bisa mengungkapkan pemikiran di depan suaminya. Meskipun hal tersebut bisa merupakan bagian dari penokohan tokoh Ibu Shinichi, namun kutipan di bawah ini menunjukkan bahwa adanya batasan bersikap dan berbicara para wanita dan ibu rumah tangga di dalam novel tidak hanya ditunjukkan pada satu tokoh saja.

今日弟は苛められた。それをぼくは机の前で一部始終眺めていた。公園の砂場に倒され転がされ埋められ、弟は砂場のなかで喘ぎ呻き悶えた。ずんぐりしか体格の男を中心に、七、八人取り囲み、弟を蹴り上げる。中心の男は同じ旨の子だ。腕組みし仁ちになったまま弟を怒鳴っている。公園を通り抜ける主婦たちは顔を向けていくが、誰も止めようとはせず、そのまま歩きすぎてしまう。

(Honma, 1984:110)

Hari ini adikku kembali disiksa. Aku selalu melihatnya sepanjang waktu di depan meja. Dia terjatuh di bak pasir taman, digulingkan dan dikuburkan, dia kemudian mengerang di bak pasir. Dengan dikelilingi tujuh delapan orang, dia ditendangi oleh orang yang berada di tangan. Pria di tengah itu juga juga tinggal di gedung ini. Adikku berteriak, dia tetap melipat lengan, membuat pose menakutkan. Para ibu rumah tangga yang melewati taman akan memalingkan wajah mereka, tapi tidak ada yang mencoba berhenti, mereka pergi begitu saja.

Kutipan di atas sebelumnya telah digunakan untuk menunjukkan ketidakpedulian masyarakat kepada kasus ijime yang di alami Shigeyuki. Namun

di lain sisi, kata 主婦たち atau ‘para ibu rumah tangga’ merupakan hal yang perlu disorot karena pengarang menggunakan tokoh yang merupakan para perempuan. Sebagai perempuan yang mempunyai anak, kejadian *ijime* yang dialami Shigeyuki pasti menarik perhatian dan simpati para ibu rumah tangga. Terkecuali, memang hal tersebut telah menjadi pemakluman dari masyarakat sekitar, atau memang adanya batasan wanita dalam bertindak maupun berkata.

### 3.2.5 Sudut Pandang

Sudut pandang pada novel ini adalah sudut pandang orang pertama dengan Numata Shinichi sebagai tokoh utama sekaligus narator cerita. Sudut pandang orang pertama dalam kisah *Kazoku Game* ini juga termasuk sudut pandang orang pertama. Hal itu dibuktikan dengan setiap penggambaran situasi dan suasana, tokoh Shinichi selalu ada di dalam peristiwa tersebut. Juga, Shinichi digambarkan sebagai tokoh yang tahu dengan baik keluarganya dan karakter setiap anggota keluarganya. Bahkan dia tahu mengenai kejadian *ijime* yang menimpa adiknya sejak lama, dan menyaksikan beberapa kali kejadian tersebut secara langsung.

ぼくは机の上にノート広げ、自分の予定を書き込んでいる。ノートなかには30分単位の時間に分けられた日々が、薄い黄緑色の罫で印刷してある。

(Honma, 1984: 6)

Aku membuka buku catatan di meja kerja dan menulis jadwalku. Di buku catatan, hari-hari terbagi dalam 30 menit dicetak dengan warna hijau kuning muda.

\*

弟はぼくを一瞥すると、体を伸ばし絞り出すような大声で笑そして、窓を開け労手を窓枠にかけると、今度は飛び跳ねながら唾液を吐き出す。その動作につられ、机の隣にある勉強用ボックスが、軋

むような音とともに揺れ始める。それはぼくの高校試験のために組立てられたものであった。

(Honma, 1984: 8)

Adikku melirikku sambil terbahak-bahak, sambil meremas tubuhnya sendiri, seperti sedang melakukan peregangan tubuh. Dia mencengkram bingkai jendela dan membukanya, sesaat kemudian, meludahkan air liur sambil melompat-lompat. Dalam gerakan itu, sebuah kotak belajar di sebelah meja, mulai bergoyang dengan suara lengkingan. Kotak itu berisi barang-barang ujian masuk SMAku.

### 3.1.6 Amanat

Amanat adalah pesan moral yang coba pengarang ungkapkan melalui karya sastra yang dihasilkannya. Novel *Kazoku Game* ini menyimpan banyak pesan moral, yang dapat diambil dan ditafsirkan masing-masing oleh para pembaca. Namun yang jelas, berikut adalah beberapa pesan utama dalam novel *Kazoku Game*:

#### 3.1.6.1 Penekanan terhadap pendidikan anak

Tidak ada salahnya mendambakan seorang anak yang pintar dan berbakat. Namun terlalu menekan dan memaksa anak juga bukan tindakan yang bijaksana. Terkait hal ini, Honma ingin menyampaikan lewat keluarga Numata bahwa pendidikan itu bukanlah hanya sekedar orang pintar dan orang bodoh saja, namun suksesnya pendidikan adalah mereka yang mampu bertahan, bersikap dan mampu menyesuaikan diri. Pemikiran tersebut diungkapkan Honma lewat tokoh Yoshimoto Kouya.

「あまり、そんなこと、言わないでください。とくに、本人の前では。それに、学校の勉強なんて、頭良し悪しとは、無関係ですから」

(Honma, 1984:44)

"Tolong jangan berbicara seperti itu. Terutama di depan orangnya langsung. Selain itu, pelajaran di sekolah itu tidak ada kaitannya dengan pintar atau bodoh."

Sebagai dampaknya, Honma menunjukkan keburukan dari terlalu memaksa dan menekan anak meraih sesuatu sesuai dengan keinginan orang tua. Hal tersebut ditunjukkan dalam tokoh Shinichi. Sebagai korban tuntutan keras orang tuanya, Shinichi menjadi tidak mampu menjadi dirinya diri bahkan memiliki perilaku menyimpang karena tidak ada yang diperdulikannya selain prestasi tuntutan keluarganya.

### 3.1.6.2 Perilaku tindakan *ijime*

Bagaimanapun, Honma Youhei ingin menekankan bahwa tidak ada hal yang baik dari tindakan *ijime*. Honma menunjukkan pesan ini lewat tokoh Shigeyuki. *Ijime* membuat korban bukan hanya mendapat kekerasan fisik juga, namun juga mental yang bisa terluka hingga rusak akibat mendapat perlakuan *ijime*.

Honma menunjukkan Shigeyuki, sebagai korban *ijime* mengalami tekanan dan stres hingga melakukan hal-hal tidak wajar akibat tekanan yang memenuhi pikiran korban *ijime*.

弟は振り向いたが、また唾液を吐き出す。また苛められたことが頭から離れないらしい。弟は外ではできない自己表現今になって、瀬いっぱい体で現せていた。ぼくはそれを無視した机に向かった。

(Honma, 1984:8)

Adikku berbalik, namun dia kembali meludahkan air liur. Sepertinya perlakuan *ijime* yang diterimanya itu belum lepas dari kepalanya. adikku mengekspresikan semuanya apa yang tidak bisa dia tunjukkan di luar. Aku mengabaikannya dan menuju meja belajar lagi.

### 3.1.6.3 Pentingnya cara mendidik anak

Tuntutan keras terhadap pencapaian pendidikan yang harus dicapai anak-anak keluarga Numata, namun tidak diimbangi dengan kepedulian antar anggota keluarga menjadi hal yang ingin disampaikan Honma berikutnya. Ketidakpedulian dan tekanan keras yang dilakukan keluarga Numata menghasilkan anak-anak yang cenderung bermasalah. Meskipun Yoshimoto kemudian dihadirkan untuk memperbaiki mereka, akhirnya ketika Yoshimoto pergi pun, anak-anak keluarga Numata kembali kepada mereka yang dahulu.

「ああ、やっぱりね、おれ、なんとかしてあげたいけど、1時的強制としても、同じことなんだな、。。。結局、家庭という枠の中でね、それぞれの人たちが、互いに作用しあって、生きてきて、その結果、茂之君が、今のように、育ってきたわけなんだから」

(Honma, 1984:173)

“Ah, sudah kuduga. Aku ingin melakukan sesuatu. Meskipun untuk sementara, hasilnya sama saja... bagaimanapun akhirnya, rumah tangga itu adalah ikatan yang dibuat oleh masing-masing individu, dan hidup dari situ, karena itu, Shigeyuki-kun jadi seperti ini, karena dibesarkan dengan cara yang salah.”

Lewat kutipan di atas, Honma menggunakan tokoh Yoshimoto mengungkapkan pesannya mengenai betapa pentingnya ikatan dalam keluarga serta cara orang tua mendidik anak-anak mereka. Hal tersebut bukan hanya menyebabkan dampak lokal yang sementara, namun pendidikan dalam keluarga juga membawa pengaruh bagi sifat dan perkembangan emosi anak.

### 3. 2 Kritik Sosial dalam Novel *Kazoku Game*

Sebagai kritik sosial, pada bagian ini peneliti mengungkapkan hubungan tema di dalam novel dengan fenomena-fenomena sosial yang terjadi pada masyarakat Jepang pada saat novel ini terbit.

#### 3.2.1 *Ijime*

*Ijime* yang digambarkan lewat tokoh Shigeyuki menjadi salah satu kritik yang coba Honma Youhei sampaikan. Novel yang diterbitkan pada tahun 1984 ini mengambil latar waktu tak jauh dari tahun penerbitannya, yaitu sekitar akhir zaman Showa, tepatnya antara tahun 1978-1984. Pada saat itu, *ijime* yang digambarkan pada novel tidak hanya sebatas fiksi belaka.

*Ijime* telah menjadi permasalahan sosial di Jepang sejak akhir zaman Showa. Tidak diketahui dengan pasti kapan tepatnya permasalahan sosial ini muncul terutama di lingkungan sekolah di Jepang, namun *ijime* telah menjadi banyak perbincangan hingga menjadi mayoritas perhatian publik pada awal tahun 1980an. Namun hingga tahun 1985, tidak diketahui angka yang pasti berapa jumlah *ijime* di Jepang pada saat itu. Namun yang pasti, Jepang mulai menyadari *ijime* sebagai permasalahan sosial terutama di lingkungan sekolah sejak tahun 1980.

Sebagai negara yang kalah perang pada perang dunia ke II, Jepang mengalami peningkatan obsesi dan ambisi untuk bisa bangkit kembali pasca perang demi membuktikan kekuatan negara mereka tersebut. Hal tersebut kemudian menjadi tekanan-tekanan yang segera meluas di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pasca perang, para guru di sekolah di Jepang tidak jarang



untuk melakukan kekerasan fisik maupun psikologis untuk membangkitkan semangat dan ambisi para siswanya. Namun kemudian, hal itu kemudian menjadi cara yang salah ketika pada akhir tahun 1970an, para guru di sekolah menemukan metode dan model baru kekerasan tersebut. Kekerasan tidak lagi menjadi milik guru saja, namun juga antar siswa.<sup>4</sup>

Hal tersebut kemudian makin meluas diantara para siswa. Para siswa seolah membuktikan diri siapa yang paling kuat, siapa yang paling berharga dan yang paling tidak berguna. Korban dan pelakunya juga bermacam-macam. Uniknya, posisi ini tidak menentu. Mereka yang menjadi korban bisa saja menjadi pelaku *ijime* pada suatu waktu. Hal tersebut bergantung pada siapa yang lebih kuat pada situasi tertentu.

Awalnya, *ijime* dianggap bukan permasalahan penting karena itu merupakan cara guru pada masa tersebut membangkitkan semangat belajar para siswa. Namun semakin lama, tindakan *ijime* tersebut semakin tidak bisa dibendung kembali. Anggapan *ijime* bukan permasalahan yang penting seolah menjadi kelonggaran masyarakat untuk menekan dan melakukan kekerasan kepada orang lain.

Hingga akhirnya pada tahun 1985, masyarakat mulai menyadari betapa salahnya tindakan *ijime* tersebut. Hal tersebut terlihat seiring perkembangan kasus *ijime* yang makin lama makin liar. Puncaknya, tidak sedikit jumlah siswa yang diberitakan setiap hari kala itu yang memutuskan bunuh diri akibat *ijime*. Kasus yang paling menyita perhatian khalayak adalah kasus Shikagawa Hirofumi,

---

<sup>4</sup> The Nature of School Bullying: A Cross-National Perspective Richard Catalano dkk, 2014:313

seorang siswa kelas 2 SMP yang memutuskan bunuh diri setelah menjadi korban *ijime* selama delapan bulan dengan sangat tidak manusiawi. Kasus tersebut kemudian akhirnya membawa pemerintah Jepang kepada keseriusan penanganan kasus *ijime* di Jepang. Hal tersebut diwujudkan pemerintah Jepang mulai dari program perhitungan statistik jumlah *ijime* di Jepang tahun 1985. Saat itu, tercatat sebanyak 155,066 kasus *ijime* dilaporkan terjadi di lingkungan sekolah di Jepang. Untuk negara yang baru pertama kali melakukan data statistik mengenai *ijime* angka tersebut cukup mengejutkan.<sup>5</sup>

Dari data di atas bisa dilihat, baru satu tahun setelah novel *Kazoku Game* terbit, pemerintah Jepang melakukan suatu tindakan guna menganggulangi permasalahan *ijime* di lingkungan pendidikan di Jepang. Sebelum itu, *ijime* dianggap sebagai suatu yang wajar hingga tidak ada solusi atau wacana penyelesaian dari masyarakat maupun pemerintah. Hingga pada akhirnya kasus-kasus bunuh diri akibat *ijime* yang seolah diangkat dari sebuah novel atau drama mencuat di publik lewat media berita masyarakat. Ketika itu, baik masyarakat maupun pemerintah baru memikirkan dampak dan salahnya perilaku *ijime* dalam masyarakat tersebut.

Hal tersebut yang kemudian menjadi hal yang menggelitik Honma Youhei selaku penulis novel *Kazoku Game* untuk mengungkapkan pemikirannya. Dalam novelnya, Honma Youhei ingin menunjukkan kepada pembaca yang saat itu belum terlalu serius menanggapi permasalahan *ijime*, mengenai bagaimanapun *ijime* adalah perbuatan yang salah dan tidak diperkenankan. Tekanan dan

---

<sup>5</sup> Kobayashi, 1999:4

kekerasan yang dilimpahkan kepada korban *ijime* bukan saja menyerang sakit secara fisik saja, namun juga psikologis korban. Lewat tokoh Shigeyuki, Honma Youhei mencoba membuktikan betapa besarnya dampak *ijime* bagi para korban. Bukan hanya mental saat itu saja yang dipengaruhi, namun juga sifat, perilaku hingga masa depan korban *ijime* yang dipertaruhkan. Apa yang coba Honma Youhei sampaikan mengenai *ijime* selanjutnya bukan saja seputar pelaku dan korban *ijime* saja, namun juga semua orang disekitar mereka yang mengetahui, atau bahkan yang harusnya mengetahui namun tidak mengetahui. Perilaku-perilaku ganjil seperti membenarkan tindakan *ijime*, atau membiarkan secara terang-terangan perilaku *ijime* tersebut adalah hal-hal yang coba Honma tekankan.

Meskipun secara eksplisit tidak diungkapkan secara terang-terangan bahwa sebagian besar kisah tentang *ijime* ini adalah hal-hal yang merupakan hasil pemikiran dari lingkungan sekitar Honma pada saat itu, namun secara tidak langsung lewat apa yang coba disampaikan Honma Youhei mengenai permasalahan *ijime* di Jepang adalah poin-poin yang saat itu belum menjadi perhatian penuh sebagai permasalahan sosial yang serius di Jepang.

### 3.2.2. Pendidikan Keluarga

Selain tema *ijime*, hal lain yang dijadikan topik kritik sosial yang cukup kental dalam kisah *Kazoku Game* ini adalah pendidikan dan hubungan dalam keluarga. Bahkan, keluarga menjadi kunci persoalan dari setiap konflik yang terdapat dalam kisah *Kazoku Game*.

Persoalan keluarga yang sangat ditonjolkan pada kisah novel *Kazoku Game* ini adalah keluarga Numata. Hal ini bukan hanya menyangkut bagaimana keluarga Numata menyikapi kasus *ijime* yang dialami Shigeyuki, namun bagaimana seharusnya sebuah keluarga bersikap hingga menjadi keluarga yang ideal.

Honma Youhei, selaku pengarang novel ingin menunjukkan bahwa kedua berbentuk kritik yang menjadi poin utama dalam novel *Kazoku Game*, yaitu mengenai *ijime* dan tekanan akan status sosial sebenarnya semuanya berdasar pada keluarga. Sebagai orang-orang terdekat dalam kehidupan, Honma Youhei menunjukkan bagaimana kesalahan-kesalahan keluarga Jepang yang ditunjukkan dalam wujud keluarga Numata. kesalahan-kesalahan berbentuk kritik itu adalah:

1. Kepedulian dan kepekaan dalam keluarga

Ketidakpedulian dan ketidakpekaan pasangan suami istri Numata terhadap anak-anaknya adalah gambaran kecacatan pertama sekaligus yang paling mendominasi kekurangan dalam keluarga Numata. Hal tersebut segera disampaikan oleh pembaca setelah Yoshimoto Kouya masuk ke dalam keluarga Numata. Ketidakpedulian yang sama juga terdapat di dalam diri Shinichi, anak sulung keluarga Numata yang meskipun mengetahui adiknya adalah korban *ijime*, tidak melakukan sesuatu untuk membantu adiknya.

Ketidakpedulian ayah dan ibu Shinichi disebabkan oleh salah satu faktor salahnya pola pikir antara pasangan suami istri tersebut. Ayah Shinichi adalah orang yang ambisius yang menghalalkan segala cara demi mencapai tujuan yang diinginkannya. Sebagai timbal balik dari sifat tersebut, dia sama sekali tidak peduli dengan orang lain. Juga kepada anak-anak maupun istrinya. Menurutnya,

tanggung jawabnya dalam keluarga adalah sebatas bekerja, dan lebih dari itu semua yang terjadi di dalam rumah tangganya, termasuk anak-anaknya, bukan menjadi hal yang dia pikirkan. Dia menyerahkan segala sesuatu mengenai anak kepada istrinya.

Sifat-sifat ketidakpedulian seorang ayah yang ditunjukkan oleh ayah Shinichi tersebut bukan hanya hal-hal yang hanya terdapat dalam fiksi dan jarang terjadi di lingkungan Jepang saja. Telah dikenal sejak lama, Jepang adalah salah satu negara penganut patriarki paling kuat era kontemporer dulu. Sampai awal era Heisei, ketika pemberontakan-pemberontakan kaum feminis mulai menjalar di Jepang, Jepang sangat membatasi gerak dan hak-hak para wanita. Pada tahun 1983, angka pernikahan rata-rata wanita di Jepang adalah 25.4 tahun. Setelah menikah, tugas utama para wanita adalah rumah tangga dan segala apa yang ada di dalamnya, termasuk anak-anak.<sup>6</sup> Para wanita dituntut untuk bisa cakap, telaten dan mandiri mengurus rumah tangga. Disitulah kemudian sebuah loyalitas sebagai istri atau ibu dipertaruhkan. Bagaimana kesanggupan seorang wanita menjalankan rumah tangga kemudian menjadi tolak ukur kualitas wanita tersebut.<sup>7</sup>

Selain budaya sistem patriarki, ajaran konfusius yang dibawa agama Budha ke Jepang turut mempengaruhi hal ini. Ajaran konfusius yang menekankan pentingnya untuk berlembut hati, terpelajar dan berbudi luhur turut mempengaruhi para wanita di Jepang untuk berlaku demikian. Wanita dituntut untuk taat kepada tiga pihak selama hidupnya. Ketika gadis, dia dituntut untuk taat kepada ayahnya, ketika menikah, dia dituntut untuk taat kepada suaminya, dan ketika mempunyai

---

<sup>6</sup> <http://marklsl.tripod.com/Writings/japan.htm>

<sup>7</sup> <http://affinitymagazine.us/2017/03/03/evolution-of-gender-roles-in-japanese-society/>

anak laki-laki, dia juga dituntut untuk menghormati anak laki-lakinya. Mereka yang sudah menikah dan memiliki anak laki-laki akan jauh memiliki tanggung jawab yang lebih besar dengan mereka yang memiliki anak perempuan.

Hal itu diungkapkan oleh Sumiko Iwao dalam bukunya *The Japanese Woman* (1998). Dia mengungkapkan, para wanita Jepang sebelum tahun 1980-an jika sudah menikah cenderung terkurung dalam tanggung jawab mereka dalam keluarga. Bahkan, pernikahan bagi para wanita tersebut juga merupakan tanggung jawab. Pernikahan seringkali bukan diawali dari jatuh cinta, melainkan berawal dari sebuah ketaatan seorang wanita.

Pernikahan tersebut kemudian seringkali melahirkan hubungan antara suami istri yang menjadi setipis udara (1998:86). Para istri sebagian besar menggunakan bahasa sopan kepada suaminya. Mereka juga sangat jarang berbicara atau berkomentar mengenai kegiatan suaminya atau apa yang suaminya pikirkan. Karena hal tersebut, jika terdapat masalah atau hal yang tidak disukainya, istri akan berdiam diri dan menahannya hingga emosi itu hilang dengan sendirinya (1998:87-89). Sumiko Iwao bahkan mengungkapkan frasa terkenal yang sering diungkapkan para istri pada zaman tersebut; 「暫く我慢すれば」 (*shibaraku gaman sureba*) atau yang berarti “semuanya akan baik-baik saja jika bersabar” (1998:89). Dari sisi suami, para suami pada zaman tersebut juga cenderung berpikir bahwa mereka disebut tidak jantan jika terlalu memikirkan perasaan istri (1998:88). Hal tersebut kemudian yang menjadikan suasana keluarga menjadi kaku dan kurang emosi antara anggota keluarga, sama seperti yang digambarkan dalam wujud keluarga Numata.

Meskipun tentu saja pemikiran-pemikiran tersebut mempunyai sisi baik dan sisi buruk. Namun tidak menampik bahwa pemikiran-pemikiran tradisional masyarakat Jepang tersebut juga membawa pengaruh bagi keluarga-keluarga yang menganut pemikiran ini. Ayah dalam keluarga menjadi sosok yang bekerja di luar dan memenuhi materi keluarga saja. Para ayah tidak dianggap memiliki tanggung jawab dan keharusan untuk memperhatikan istri mereka. Disisi lain, para istri hanya menjalankan kewajiban-kewajiban mereka tanpa diperbolehkan banyak berkomentar atau berbicara banyak hal. Hal tersebut kemudian menjadi penyebab perengangan hubungan antara suami istri. Rengangnya hubungan antara suami istri tersebut kemudian bukan tidak mungkin juga ikut merengangkan hubungan mereka dengan anak-anak mereka seperti yang tercermin dalam novel.

Dampak dari rengangnya hubungan antara orang tua dan anak pun bukan hal yang sederhana. Orang tua menjadi tidak tahu apa yang terjadi pada anak, apa yang dipikirkan anak hingga apa yang harus dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan anak. Dalam novel, hal tersebut tercermin pada kasus Shigeyuki. Pada novel, buruknya lagi, ibu Shigeyuki sibuk bekerja membantu ayahnya sejak dia kecil. Sistem patriarki yang hanya menyisakan ibu sebagai satu-satunya orang yang bertanggungjawab atas keluarga menjadi semakin buruk. Hal tersebut menjadikan tidak ada seorang pun yang bisa mengerti Shigeyuki. Shigeyuki kemudian menjadi seorang *hikkikomori*, istilah penyakit sosial di Jepang yang mana para pengidap penyakit ini enggan bersosialisasi dengan dunia luar. Kemudian, dalam menghadapi kasus Shigeyuki, orang tua seperti suami istri

Numata mengalami kegagalan dalam menyelesaikan masalah Shigeyuki, baik soal ijime yang dialaminya ataupun prestasi akademik Shigeyuki.

Hal tersebut kemudian menjadi perhatian utama Honma Youhei dalam mengungkapkan kritik lewat novelnya. Honma menganggap sistem patriarki sebenarnya mempunyai sisi yang kurang baik, yaitu membuat kerenggangan antara ayah dan anak, ketika tanggung jawab mengurus anak bukan lagi urusan para suami. Meskipun pada awal 1980an, sistem keluarga seperti ini tidak sebanyak yang diterapkan keluarga-keluarga pada zaman Edo, namun tetap saja pemikiran-pemikiran tersebut masih tersisa bahkan hingga sekarang.

## 2. Ekspektasi yang terlalu tinggi dari orang tua terhadap anak

Ada sebuah pemahaman salah di keluarga Numata dan lingkungan sekitar mereka tinggal. Mereka menganggap bahwa status sosial adalah segalanya. Lewat status sosial segala perilaku lingkungan sekitar akan berpengaruh. Dia yang bodoh dan tidak mampu menunjukkan kekuatan akan selalu jadi sampah dan akan dianggap wajar saja jika diperlakukan seperti itu.

Hal itu yang menjadi alasan utama suami istri Numata menekankan kepada anak-anak mereka betapa pentingnya nilai yang bagus, diterima di sekeolah elit untuk selanjutnya mendapatkan uang yang bisa membuat status keluarga menjadi tinggi. Bukan hanya kebaikan dan pandangan hormat dari lingkungan sekitar saja yang akan di dapat, namun juga kemudahan hidup dan kenyamanan hari tua nanti. Dalam istilah fenomena sosial di Jepang, hal tersebut disebut dengan *Gakureki Shakai*. *Gakureki Shakai* adalah sebuah pemikiran yang mendorong anak-anak dalam keluarga, yang sering kali anak laki-laki untuk mengenyam pendidikan



setinggi mungkin dan mendapat nilai bagus. Jika sukses dalam pendidikan, maka masa depan keluarga yang bagus akan di dapatkan. Masyarakat *gakureki shakai* berpendapat, latar belakang pendidikan yang bagus akan mempermudah mereka mendapat pekerjaan yang bagus, saat itu, permasalahan materi dan derajat sosial bukan lagi hal yang sulit di dapatkan.<sup>8</sup> Bagi masyarakat *gakureki shakai*, masa depan yang cerah sama dengan menjadi kaya dan mempunyai derajat yang tinggi. Tentu saja siapapun tidak akan menyangkal bahwa mempunyai anak yang pintar dan berbakat adalah hal yang membanggakan. Juga tidak ada orang tua yang akan kecewa jika anak mereka sukses dalam materi dan mempunyai status sosial yang tinggi dalam masyarakat. Namun yang poin yang ingin disampaikan oleh Honma disini adalah bagaimana status sosial itu bukanlah segalanya yang menentukan kehidupan seseorang. Ada hal-hal yang jauh lebih penting diperhatikan seperti beban dan tekanan anak.

Realitanya, pendidikan di Jepang memang mengalami tekanan dari segi kurikulum maupun pendekatan mental para siswa paska Perang Dunia II. Ambisi untuk menjadikan Jepang sebagai negara yang patut dibanggakan paska kekalahan perang menjadi dasar pemerintah untuk melakukan penekanan dan pendisiplinan kepada para siswa sekolah. Hal tersebut diungkapkan dalam situs Britannica.com, bahwa sejak antara tahun 1961-1963 kementerian pendidikan Jepang merubah sistem kurikulum pendidikan Jepang menjadi pemusatan pendisiplinan para siswa tingkat menengah dan dasar, guna meningkatkan ambisi dan pencapaian para siswa. Pembelajaran-pembelajaran seperti sains dan teknologi menjadi yang

---

<sup>8</sup> Chie Nakane. Japanese Society. Hal. 108-115

diutamakan dalam kurikulum ini. Meskipun kemudian kurikulum ini direvisi pada beberapa tahun kemudian, yaitu menambahkan ekonomi dan sosial sebagai salah satu poin utama pembelajaran.<sup>9</sup>

Mengenai permasalahan ini, Honma Youhei juga coba mengungkapkan kegusarannya mengenai pendidikan di Jepang tersebut lewat tokoh Numata Shinichi. Sebagai anak laki-laki pertama dalam keluarga yang menuntut prestasi bagus, Shinichi ditekan untuk bisa membanggakan keluarga dan menjadi model bagi adiknya. Shinichi menjadi anak yang rajin, tekun dan tidak memikirkan hal lain selain prestasinya.

Sayangnya, dikte mengenai pemahaman status sosial keluarga Numata itu juga memendam dalam diri Shinichi. Dia menjadi orang yang tidak peduli selain prestasi, dan bagaimana cara diterima oleh orang lain sebagai status sosial. Berbagai cara dia tempuh untuk mendapatkan kekuatan hingga dihormati orang lain.

Hal-hal tersebut kemudian menjadikan sosok Shinichi sebagai sosok kejam dan tidak punya simpati terhadap orang lain. Dia bisa dengan santai menyaksikan adiknya disiksa di depan matanya sendiri. Dia dengan santai menertawakan teman-teman sebayanya yang tidak mampu menyamainya. Baginya, tidak ada yang lebih penting dari kedudukan seseorang. Siapapun yang tidak bisa dan lebih rendah dia anggap sebagai pemakluman atas tindakan pelecehan hingga kekerasan.

---

<sup>9</sup> <https://www.britannica.com/topic/education/Education-after-World-War-II>

Namun, tekanan-tekanan yang dia dapatkan dari ekspektasi orang tuanya juga tidak menghindarkannya dari stres. Tapi alih-alih mencoba sesuatu yang baik, Shinichi memilih mencuri buku dari toko buku sebagai cara dia menghilangkan stres. Dengan professional, Shinichi menggambarkan di dalam cerita bagaimana cara dia mencuri buku-buku tersebut tanpa menimbulkan kecurigaan orang lain di sekitarnya.

Pemikiran yang salah tersebut kemudian justru menghancurkan Shinichi sendiri ketika pretasinya jatuh. Tertekan atas perintah orang tuanya dan lingkungan sekitarnya, Shinichi membuktikan bahwa dia tidak mampu menyelamatkan dirinya sendiri ketika semua usahanya untuk mempertahankan prestasi tidak berhasil. Hal tersebut kemudian menjadikan dia putus asa, dan akhirnya memutuskan untuk berhenti pergi ke sekolah.

Penggambaran situasi dan pemikiran Numata Shinichi mungkin hanya terdapat di karya fiksi saja, namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan penekanan-penekanan terhadap pencapaian prestasi, pendidikan maupun status sosial dalam masyarakat Jepang juga dibenarkan. Selalu ada sisi baik dan sisi buruk dalam segala hal. Pada poin ini, Honma Youhei ingin menunjukkan apa saja yang bisa terjadi jika orang tua ataupun masyarakat sekitar terlalu memaksakan kehendak dan prestasi para siswa. Anak tidak bisa menjadi dirinya sendiri, anak tidak bisa memikirkan hal lain selain prestasi di sekolah hingga anak sampai tidak memiliki simpati terhadap orang lain yang mempunyai kedudukan lebih rendah di matanya. Penggambaran persis Numata Shinichi tentu merupakan

hal mustahil di dunia nyata, namun sifat-sifat yang diperkenalkan Honma lewat tokoh Shinichi adalah hal yang umum terjadi di dunia nyata.

Sebagai buktinya, adalah keberadaan tempat kursus-kursus belajar di luar sekolah yang mulai menjamur di Jepang tahun 1970an. Les atau yang di Jepang disebut 学習塾 (*gakushuu juku*) atau yang populer dengan istilahnya sendiri, *juku* adalah sistem pembelajaran di luar sekolah yang memungkinkan para siswa untuk mendapat pembelajaran lebih mengenai mata pelajaran di sekolah. Biasanya mereka yang menjadi siswa *juku* adalah siswa-siswa dengan ambisi khusus, misalnya masuk perguruan tinggi impian ataupun memperbaiki kualitas diri sendiri.

Saat mulai muncul hingga sekarang, *juku* merupakan pilihan utama para orang tua yang tidak puas dengan pembelajaran di sekolah formal saja. *Juku* sendiri sudah menjadi bagian penting dari pendidikan anak bagi sebagian besar para orang tua di Jepang. Sebuah artikel yang diterbitkan oleh New York Times dalam websitenya ([nytimes.com](http://nytimes.com)) pada 24 Januari 2013, hanya seitar 15% saja para orang tua yang mempercayai sepenuhnya kemampuan sekolah formal dalam mendidik anak mereka. Sisanya, 75% lainnya menganggap sekolah formal saja tidak cukup dan kehadiran *juku* begitu penting dalam pendidikan anak mereka. Hal itu dibuktikan dengan lebih dari 30% siswa di Jepang juga belajar di *juku*. Mereka belajar sepulang sekolah, waktu libur atau bahkan Sabtu-Minggu, waktu seharusnya anak-anak bisa menghabiskan waktu dengan bersantai atau bermain.

Pendidikan formal, pendidikan *juku*, mengikuti ekstrakurikuler hingga mengikuti kursus ketrampilan lain membuat anak-anak di Jepang tidak

mempunyai banyak waktu untuk bersantai dan bermain. Hal tersebut menambah tingkat tekanan dan stres bagi siswa di Jepang. Sebagai timbal balik dari hal tersebut, jumlah kasus bunuh diri siswa sekolah di Jepang pada tahun 2016 mencapai 320 kasus. Kemampuan akademik dan kehidupan sekolah menjadi alasan terbesar para siswa melakukan bunuh diri. Presentasi siswa yang melakukan bunuh diri dengan alasan tersebut pada tahun 2016 mencapai 36.3 %. Alasan terbesar kedua, yaitu mengenai hubungan tidak harmonis antara keluarga khususnya orang tua menduduki presentase sebesar 23.4%.<sup>10</sup>

Data tersebut cukup untuk membuktikan bahwa tekanan para siswa mengenai pendidikan, maupun mengenai ekspektasi dan tuntutan yang keras dari orang tua sangat berpengaruh bagi siswa pada dunia nyata. Bukan hanya tekanan, stres hingga mengakibatkan kecacatan kepribadian seperti yang dialami tokoh Numata Shinichi pada novel *Kazoku Game*, kenyataannya, segala tekanan tersebut juga mengakibatkan bunuh diri yang dilakukan para siswa yang sudah putus asa.

---

<sup>10</sup> asahi.com

## **BAB 4**

### **Simpulan dan Saran**

#### **4.1 Simpulan**

Karya sastra pada awal diciptakan berperan sebagai media hiburan bagi penikmatnya. Namun seiring perkembangan zaman, sastra tidak lagi sebatas hanya itu saja. Banyak fungsi lain seperti sebagai media komunikasi antara pembaca dan pengarang. Hakikatnya, karya sastra memang sebuah wujud fiksi dan imajinasi dari pengarang. Namun, apa yang terjadi di dalam sebuah karya sastra adalah hal yang sangat mungkin terjadi di dunia nyata. Karena hal tersebut, lingkungan sekitar pengarang sangat berpengaruh kepada karya sastra yang dihasilkannya. Sebagai media komunikasi pembaca dan pengarang, pengarang menuangkan ide-ide yang tidak jarang memuat unsur kritik. Kritik itu bisa bersumber dari lingkungan tempat penulis itu tinggal, ataupun dunia luar yang mengganggu pikiran penulis. Kritik itu dituangkan dalam karya sastra dalam bentuk kritik sosial.

Salah satu yang penulis Jepang yang menyalurkan kritik-kritik lewat karya sastra yang dihasilkannya adalah Honma Youhei. Lewat novel *Kazoku Game* yang diterbitkan pada tahun 1983, Honma Youhei berhasil menyampaikan kritik-kritik hingga membuahkan berbagai penghargaan. Kisah *Kazoku Game* yang ditulis Honma kemudian begitu menarik media masyarakat hingga diangkat dalam beberapa karya sinematografi seperti satu film layar lebar (1993), satu film keluarga (1985) dan yang terakhir sebuah drama keluarga (2013).

Kazoku Game sendiri berkisah mengenai guru privat Yoshimoto Kouya yang dipekerjakan keluarga Numata untuk meningkatkan prestasi Shigeyuki, anak bungsu keluarga Numata. Shigeyuki adalah anak lemah dan dianggap bodoh di keluarga Numata. Dibandingkan dengan kakaknya, Shinichi, yang merupakan murid teladan di SMA favorit, Shigeyuki dianggap sampah oleh ayahnya yang hanya bisa mampu peringkat ke sembilan dari seluruh murid di SMP dia belajar.

Selain itu, Shigeyuki juga merupakan korban ijime teman-teman sekelasnya. Dia biasa mendapat kekerasan dari teman-temannya tersebut di depan kompleks apartemen tempat dia tinggal. Namun hal tersebut bukannya tidak diketahui oleh orang tuanya atau orang-orang sekitar, hanya saja, tidak ada yang peduli mengenai Shigeyuki. Mereka yang menyaksikan hanya menoleh sebentar sambil kemudian melenggang pergi. Bahkan Shinichi, kakak Shigeyuki kerap menyaksikan tindakan ijime itu dari jendela kamarnya dengan menggunakan teleskop.

Kritik-kritik sosial yang peneliti temukan dalam novel Kazoku Game terfokus pada ijime dan pendidikan dalam keluarga yang merupakan tema utama dalam cerita. Honma Youhei, penulis kisah Kazoku Game mencoba menyampaikan ide dan kritiknya mengenai ijime melalui tokoh Shigeyuki. Mereka merupakan korban ijime di dalam kisah tersebut. Dia adalah korban dari ketidaktahuan, ketidakpekaan dan ketidakpedulian masyarakat sekitar terhadap apa yang terjadi padanya. Kakaknya, Shinichi, mengetahui tentang ijime tersebut, namun tidak terbersit dibanaknya sedikitpun untuk menyelamatkan adiknya tersebut. Dia justru ikut menikmati ijime yang disaksikannya sendiri itu. Sedangkan orangtuanya, tidak ada yang mereka pikirkan selain prestasi Shigeyuki

dan bagaimana anak-anaknya bisa mendapatkan status sosial untuk membanggakan keluarganya.

Ijime sendiri bukan menjadi persoalan baru lagi di Jepang. Dimulai sejak zaman Showa, ijime sudah menjadi salah satu cara mendisiplinkan anak hingga melenyapkan mereka yang dirasa berbeda. Awalnya, ijime tidak dianggap sebagai permasalahan serius. hingga pada awal 1980-an, sekitar saat Honma Youhei menulis kisah *Kazoku Game*, berbagai tindakan bunuh diri yang dipilih oleh para korban ijime menyita perhatian publik. Baik media, masyarakat maupun pemerintah mulai menanggapi serius permasalahan ijime. Hal tersebut diwujudkan ketika pemerintah mulai menghitung serius data statistik jumlah kasus ijime di Jepang. hasilnya, sebanyak 155,066 kasus ditemukan di berbagai sekolah di Jepang. Sebagai data yang pertama kali didapatkan, angka tersebut cukup mengejutkan.

Selain itu, Honma juga mengkritisi pola pikir sebagian besar masyarakat Jepang mengenai pendidikan. Hal tersebut diwujudkan pada tokoh pasangan suami istri Numata. Kegagalan mendidik anak melahirkan hasil yang fatal. Tuntutan yang besar yang tidak diimbangi dengan kepedulian membuat Numata Shinichi menjadi korban pola pikir keluarga Numata. Meskipun mampu memenuhi ekspektasi besar orang tuanya, Numata Shinichi tumbuh sebagai anak yang penuh dengan tekanan dan stres. Dia bahkan melakukan tindakan kriminal sebagai cara menghilangkan tekanan yang dibebankan orang tuanya. Sambil memerankan tokoh murid teladan yang dikagumi setiap orang, disisi lain dia juga seorang kriminal yang tidak punya rasa simpati, empati atau bahkan frustrasi.



Shinichi hidup dalam dua kepribadian yang bertolak belakang yang saling berbenturan dari dalam dirinya.

Pada kisah Shinichi, Honma ingin mengungkapkan bagaimana seharusnya para orang tua mengutamakan hubungan harmonis antara keluarga daripada mementingkan status dan citra keluarga. Tekanan demi tekanan yang dirasakan Shinichi sebagai murid teladan bukan hanya sekedar fiksi yang diimajinasikan Honma Youhei saja. Dilansir dari situs New York Times, tercatat lebih dari 60 persen menginginkan anaknya untuk bersekolah lebih dari sekolah formal. Sebagai timbal balik hal tersebut lebih dari 30% siswa dari SD hingga SMA memiliki jadwal sekolah tambahan selain sekolah formal. Meskipun banyak dari siswa yang mengikuti les dengan kemauan sendiri, namun banyak kasus yang menyebutkan bahwa hal tersebut merupakan tuntutan dari para orang tua kepada anaknya. Sebagai buktinya, 36.3% siswa yang bunuh diri pada tahun 2016 memutuskan bunuh diri akibat pendidikan. Tidak cukup disitu, 23.4% lainnya memilih bunuh diri akibat konflik dan hubungan tidak harmonis dengan orang tua mereka.

Berbagai uraian diatas melahirkan kesimpulan bahwa kritik sosial dalam novel *Kazoku Game* berpusat pada masyarakat pada era akhir zaman Showa, tepatnya pada awal 1980-an. Saat itu, Jepang mengalami pergolakan mental akibat tekanan untuk bangkit pasca kekalahan Jepang pada Perang Dunia II. Tekanan itu menimbulkan dampak moral di segala sisi di Jepang, termasuk keluarga dan pendidikan. Dampak moral tersebut kemudian memunculkan permasalahan-

permasalahan sosial yang dikritik oleh Honma Youhei sebagai bagian dari pemikirannya.

#### **4.2 Saran**

Penelitian ini sama sekali belum sempurna. Baik dengan metode yang sama, objek yang sama, teori yang sama, atau kesamaan keseluruhan isi, penelitian ini masih bisa dikembangkan lebih jauh. Hal tersebut bisa berupa penelitian lapangan terhadap kondisi ijime di Jepang saat ini terhadap kritik sosial dalam novel *Kazoku Game*. Penelitian lain juga bisa dikembangkan dari sisi sosiologi pengarang ataupun sosiologi pembaca.

## Daftar Pustaka

- Aminuddin, 1987. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Malang: IKIP Malang.
- Anwar, Ahyar. 2010. *Teori Sosial Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Damono, Sapardi Djoko. 1978. *Sosiologi Sastra; Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra; Epistemologi, Model, Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Caps.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Sosiologi Sastra; Studi, Teori Dan Interpretasi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Estern, Mursal. 1990. *Kesusastraan : Pengantar Teori dan Sejarah*. Bandung : PT. Angkasa.
- Fananie, Zainuddin. 2000. *Telaah Sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University Perss.
- Fauzia, Astrid. 2010. *Kritik Sosial Dalam Uma No Ashi Karya Akutagawa Ryuunosuke*. Universitas Indonesia.
- Iwao, Sumiko. 1998. *The Japanese Woman*. United States: Simon Schuster.
- Junus, Umar. 1986. *Sosiologi Sastra: Persoalan Teori dan Metode*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementrian Pelajaran Malaysia.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1993. *Merambah Matahari: Sastra dalam Perbandingan*. Surabaya: Gaya Masa.
- Honma, Youhei. 1984. *Kazoku Game*. Tokyo: Shueisha.Co.

- Kobayashi, Futoshi. 1999. Bullying in Japanese School dalam Jurnal *University of Texas of Austin Press*. University of Texas
- Kuwabara, Takeo. 1990. *Daini Geijutsu : Gendai "Gendai Nihon Bunka no Hansei"*. Tokyo : Nihon Tosho Senta.
- Kyodoo. 2013. *Reports Of School Bullying In Japan Up 180%*.  
<http://www.japantimes.co.jp/>. Diakses 26 Oktober 2016.
- Monbushō Ijime Mondai Kenkyūkai (MIMK). 1997. *Ijime Mondai kara Gakkō o Kaeru: Ijime Mondai Shitsugiōtō*. Tokyo: Daiichi Houki.
- Nakane, Chie. 1997. *Japanese Society*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company.
- Naito, Takashi dan Uwe Gielen. 2006. *Bullying and Ijime in Japanese School*.  
Jurnal yang dipublikasikan di  
<https://www.researchgate.net/publication/226147844>. Diakses 12 Juni 2017.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Teori Pengkajian Sastra*. Bulaksumur. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_ 2000. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada. University Press Gramedia.
- Nuryatin, Agus. 1998. Resepsi Estetis Pembaca Atas Sri Sumarah dan Bawuk Karya Umar Kayam. Dalam Jurnal *Bahasa dan Seni "Lingua Artistik"*, No. 2 Tahun XXI, hlm. 130-141. Semarang: IKIP Semarang.
- Pemerintah Jepang. 2015. *Data Kasus Bullying di Jepang*. [www.e-stat.go.jp](http://www.e-stat.go.jp). Diakses Pada 28 Maret 2016.

- Pradopo, Rachmat Djoko. 1994. *Prinsip-Prinsip Kritik Sastra*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 1995. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Kritik Sastra Modern*. Yogyakarta: Gama Media.
- Putro, Septian Cahyo. 2013. *Kritik Sosial Dalam Novel The Da Peci Code Karya Ben Sohib Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Dan Sastra Indonesia*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Skripsi.
- Remak, Henry H.H. 1990. "Sastra Bandingan: Takrif dan Fungsi" dalam *Sastra Perbandingan Kaedah dan Perspektif*. Newton P. Stallnencht dan Horst Frenz (Ed). Penerjemah Zazila Sharif. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Richard Catalano, Josine Junger-Tas., Yohji Morita, Dan Olweus, Philip Slee., Peter K Smith. *The Nature Of School Bullying: A Cross-National Perspective*. Routledge. London. 1999.
- Saini, K.M. 1986. *Protes Sosial Dalam Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Sangidu. 2004. *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teori, Metode dan Kiat*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Semi. Atar. 1989. *Kritik Sastra*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Sengoku, T. 1991. *Majime no Hōkai*. Tokyo: Simul Press.
- Siswanto, Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: PT Grasindo.
- Soekanto, Soerjono. 2000. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Yayasan Penerbit Universitas. Indonesia.

- Soemanto, Bakdi. 1993. *Handout Materi Kuliah Sosiologi Sastra*. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.
- Sudjiman, Panuti. 1990: *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- \_\_\_\_\_. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugimori, Shinkichi. 2012. Anatomy Of Japanese Bullying. [www.nippon.com/en/currents/](http://www.nippon.com/en/currents/). Diakses 26 Oktober 2016.
- Tamaki, Mino. 2006. *Ijime (Bullying) in Japanese Schools: A Product of Japanese Education Based on Group Conformity*. Sebuah Jurnal dalam *Second Annual Rhizomes: Re-Visioning Boundaries Conference of The School of Languages and Comparative Cultural Studies, The University of Queensland, Brisbane*. Brisbane: The University of Queensland.
- Taki, Mitsuru. 2003. *Ijime Bullying: Characteristic, Causality and Intervention*. Kobe: National Institute for Educational Policy Research Kobe Institute, Japan.
- \_\_\_\_\_. 2001. Relation among Bullying, Stress and Stressor: A Follow-up Survey Using Panel Data and a Comparative Survey between Japan and Australia, dalam jurnal *Japanese Society* Volume 5 hal. 25-40. Tokyo: The Japanese Society Research Institute.
- Teeuw, A. 1988. *Sastra Dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Toda, Yuichi dkk. 2016. *School Bullying in Different Cultures*. USA: Cambridge University Press.

Welleck, Rene Dan Austin Warren. 1990. *Teori Kesusastraan*. Terjemahan Melani Budianto Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Wiyatmi. 2013. *Sosiologi Sastra: Teori dan Kajian Terhadap Sastra Indonesia*. Jakarta: Kanwa Publisher.

Yoneyama, Shoko. 2015. Theorizing School Bullying: Insights from Japan dalam jurnal *Confero* | Vol. 3 | no. 2. Department of Asian Studies in the School of Social Sciences, Faculty of Arts, at the University of Adelaide.

<http://affinitymagazine.us/2017/03/03/evolution-of-gender-roles-in-japanese-society/>. Dilansir 12 Juni 2017.

<https://www.britannica.com/topic/education/Education-after-World-War-II>.

Dilansir 7 Juni 2017.

<http://www.csmonitor.com/World/Asia-Pacific/2013/0509/Long-troubled-by-school-bullying-Japan-now-eyes-zero-tolerance>. Dilansir 12 Juni 2017.

<http://marklsl.tripod.com/Writings/japan.htm>. Dilansir 12 Juni 2017.

<https://nobullying.com/bullying-in-japan-2/>. Dilansir 7 Juni 2017.

<http://www.japantimes.co.jp/news/2016/10/27/national/school-bullying-cases-hit-record-high-japan/#.WT1wIZKGPMz>. Dilansir 12 Juni 2017.

<http://www.japantimes.co.jp/news/2017/04/28/national/social-issues/bullying-schools-keeps-youth-suicide-rate-high/#.WT1125KGPMw>. Dilansir 12 Juni 2017.

[http://wiki.d-addicts.com/Kazoku\\_Game](http://wiki.d-addicts.com/Kazoku_Game) . Dilansir 12 Juni 2017.

## 要旨

本論文の題名は『「家族ゲーム」という小説によける社会批判』である。

「家族ゲーム」は本間洋平によって 1984 年に始めて日本中に発売された小説である。1984 年は昭和時代の終わり頃で、日本にはいくつかの社会問題があった頃と言われている。例えば、苛めや人間関係などの社会問題であった。その題名を選んだ理由はその小説にある本間洋平が書かれている社会問題の話は苛める人と苛められる人に中心しないで、周りの人々に中心しているからである。そのことがおもしろいと思うので、筆者は「家族ゲーム」の中に作者に書かれている社会批判を詳しくしりたいである。

本論文を書く目的は「家族ゲーム」にある社会批判を調べることで、そのことを研究するのに「Studi Pustaka」という研究方法を使用した。それは本や記事などをデータを調べたり、集めたり、分析したりした方法である。また、本論文は「Teori Kesusastraan」にある Welleck and Warren の理論を使用した。それに筆者は 2000 年の Burhan Nurgiyantoro が書かれている「Teori Pengkajian Fiksi」や 2000 年の Zainuddin Fananie が書かれている「Telaah Sastra」や 2008 年の Wahyudi Siswanto が書かれている「Pengantar Teori Sastra」を使用した。

「家族ゲーム」という小説は沼田家とそこにある問題に関してのことを語られている。それは冷たい空間や調和していない家族のせいで沼田の子供達の成績のプレッシャーや茂之の苛め問題の原因になっている。その小説の話についての研究の結果として次のように説明できる。



「家族ゲーム」にある社会批判を説明する前に、その小説の本質的な要素に関して説明する。「家族ゲーム」に主なテーマとマイナーテーマがある。主なテーマは子供の育ち方の錯誤で、マイナーテーマは苛めに対して反応の錯誤である。その話に使用した筋立ては「順流的」の筋立てで、登場人物は5人で、それは「沼田慎一」、「沼田茂之」、「吉本荒野」、「慎一のお父さん」と「慎一のお母さん」である。小説の時間設定は日本の1980年から1983年の状態で、場所設定は「沼田家の家」と「公園」と「沼田に住んでいる団地のあたりの道」と「街にある書店」である。

社会批判に関して研究の結果として2つある。それは日本の家族の教育と苛めのことである。まず、日本の家族の教育のことである。沼田家は豊かな家族なのに愛情や懸念が不足家族と語られている。その沼田家の中では必要なことは学校成績のことで、このような家族は、1980年あたり、日本社会にある家族たちである。その時の父親は「家父長制」という家族システムがまだ使われていた。そのシステムで父親は男性が女性よりいいリーダーになる希望が強くなる。お金の心配にならないし、いい未来を持っているように男性にプレッシャーして、学校の成績やいい仕事などが一番になるべきだ。それに関して、「塾」という社会現象が生まれて、流行しているものになった。学校でもらった勉強がまだ足りないと思っていた親がだんだん増えてきた。そのころにある調査によると、その数はやく75%である。その中に30%の両親は子供達を塾に行かせたそうである。その状況は「家族ゲーム」の1つの社会批判になる。そのことは沼田家通して語られている。学校のいい成績のプレッシャーのせいで、沼田家の家族関係が悪くなって、その子供達の性格にも影響を与えた。慎一と茂之はわがままで、無関心で、臆病者で、傲慢な弱くなる人と語られている。

次の社会批判は苛めのことである。ある調査の結果によると、1980年ごろに日本に苛め問題は恐ろしい問題になってきたそうである。1985年に日本政府統計は155,066問題を記録した。その数で日本には非常恐ろしい数になってきた。

それに関して、小説の中では本間洋平が苛めは苛めっ子と苛められっ子の問題だけではなく、その周りの人々の問題のもあるということを伝えたいと思う。その小説にある「沼田家族」を通して、周りの人々の無関心で沼田茂之みたいな子は数年に苛められっ子になっている原因になれると作者が伝えたいと思う。茂之の苛め問題は誰でも知らないわけではなく、周りの人々は茂之のことに興味がないので知らないふりをしている。その家族と周り人々の態度は苛められている茂之に悪い影響を与えた。助けてもらえない茂之は弱くなって引きこもりの人になってしまった。

本論文の結論として苛め問題はただ苛めっ子と苛められっ子の問題だけではなく、その子の周りの人々の問題になっているということが分かるようになった。家族は子供達の安全な場所になるべきであると思う。また、子供達のことを知らないふりをして、プレッシャーをさせる家族はその子供達に悪い影響を与えられるし、家族の中にも距離感をもたらしたということも分かるようになった。本論文に筆者は「家族ゲーム」の中にある社会批判と小説の内在要素を研究していたが機会があれば、社会学で「家族ゲーム」の作者の生活の背景を研究したいと思っている。