

## BAB II

### TINJAUAN UMUM TENTANG AMAE, KOMIK, DAN BIOGRAFI ERIKO ONO

#### 2.1. Budaya Amae

##### 2.1.1. Konsep Amae

*Amae* menurut arti sebenarnya merupakan ketergantungan antara orang tua dengan anak atau sebaliknya. Menurut Doi dalam Sibiyani (2005:3), *amae* adalah suatu istilah yang berasal dari bentuk kata kerja *Amaeru*. *Amaeru* sendiri sering digunakan dalam menjelaskan perasaan atau sifat anak terhadap ibunya yang saling bergantung satu sama lain. Peranan lain yang melengkapi *amaeru* adalah *amayakasu*, yaitu peran yang menerima *amaeru*. Dalam masyarakat Jepang, *amae* merupakan sebuah budaya yang terus dikembangkan dan sangat dihormati bahkan dituntut untuk dilaksanakan hingga saat ini. *Amae* juga merupakan ketergantungan yang berakar kuat dalam hubungan ibu-anak yang mengikat. Para ibu di Jepang secara optimal menyatakan diri sebagai ibu melalui memberikan perhatian yang lebih kepada anaknya.

Keluarga adalah sangat penting dalam proses sosialisasi anak-anak. Anak belajar bicara, dididik menghayati pola-pola dasar tingkah laku yang diperlukan dalam kehidupan sosial dan membentuk kebiasaannya yang awal dalam keluarga tempat ia dilahirkan. Terutama sampai saat ia mulai bergaul dengan anak-anak lain di sekitarnya dalam kelompok bermain, keluarga itu merupakan dunia seluruhnya bagi anak yang sangat muda ini, dan sampai ia memasuki sekolah Taman Kanak-kanak atau Sekolah Dasar sebagian besar wataknya dimanfaatkannya bersama keluarganya. Perwatakan yang terbentuk pada masa ini menjadi dasar kepribadiannya. Perwatakan itu akan tetap membekas padanya untuk selama sisa hidupnya

sebagaimana tersirat dalam ungkapan: "Bagaimana anak pada usia tiga tahun, begitu pula ia pada usia seratus tahun".

Pada mulanya, istilah *amae* mengacu pada perasaan yang ada pada setiap bayi dalam pelukan ibunya dan secara pasif menolak untuk dipisahkan dari kehangatan sang ibu. Perasaan tersebut dimiliki oleh semua bayi di dunia namun perasaan tersebut tetap ada dan berkembang hingga orang Jepang dewasa, maka istilah *amae* hanya terdapat di Jepang dan berkembang menjadi suatu konsep kemudian menjadi suatu budaya. Budaya *amae* tidak hanya ditujukan kepada hubungan ibu dan anak saja tetapi juga hubungan atasan dan bawahan.

Shusaku Endo, seorang novelis Katolik Jepang, percaya bahwa Jepang sebagai tanah 'amaeru' memiliki ketergantungan yang kekanak-kanakan pada ibu yang penuh kasih dan belas kasihan. Gagasan bahwa Jepang cenderung *amaeru* akhirnya mungkin berasal dari gagasan yang diutarakan oleh *Takeo Doi* yakni dari kepercayaan bahwa manusia sebagai anak-anak *Kami* dan *Amaterasu* tertentu.

*Takeo Doi* menjadi terkenal dengan buku klasiknya, *The Anatomy of Dependence*. Judul dalam bahasa Jepang adalah " *Amae no Kouzou* " (Struktur *Amae*) di mana *Amae* adalah bentuk kata benda dari kata kerja "amaeru". Buku ini diwajibkan bagi mereka yang mempelajari psikologi dari Jepang, dan sangat dihormati akademis. Teori *Doi* tentang *Amae* banyak dikutip oleh sebagian besar karya ilmiah atau buku di bidang ini. *Doi* telah menulis beberapa buku lain dan ada buku tentang teorinya yang ditulis oleh penulis lain. Sebagai contoh, *Susumu Yamaguchi* dari Universitas Tokyo dan mantan kepala konferensi psikologi budaya terkemuka di Asia, memulai penelitiannya dengan menyelidiki *amae* (ru) melalui kuesioner dan mungkin percobaan. *Osamu Kitayama*, mantan bintang pop dan terkenal sebagai psikolog Jepang telah mempersiapkan sebuah buku kertas psiko-klinis pada *amae*.

*Amae* (ru) menurut Dr Takeo Doi adalah sebuah kata yang tidak dapat langsung diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris. Doi mulai keluar dengan membuat observasi *Sapir-Whorf hipotesis* didasarkan bahwa setiap kata yang ada dalam satu bahasa tetapi tidak dapat dinyatakan dengan mudah dalam bahasa lain, mengacu pada fenomena dimana budaya penting dalam budaya bahasa pertama, tetapi tidak begitu penting dalam budaya yang lain yang tidak memiliki alat ekspresinya.

Pertama-pertama tentang Doi, dan yang paling mengesankan adalah contoh *amae*, ketika ia tiba di Amerika Serikat dan mengunjungi teman." Temannya menaruh beberapa kue atau sesuatu di atas meja dan berkata "Jika Anda lapar, tolong bantu dirimu sendiri". Datang dari budaya "*amae*," Doi merasa janggal. Dia lapar, tapi ia dalam kerangka pikiran *amae*. Dia tidak ingin mengatakan, "Yah saya tidak keberatan jika saya lakukan". Dia ingin tuan rumah untuk aktif memahami (*sasshi*) bahwa ia lapar dan memberinya sepiring kue. Dia ingin menjadi *mollycoddled*. Kata "*mollycoddled*" tidak begitu umum dalam bahasa Inggris, membantu kita untuk memahami *amae*. Beberapa orang yang ingin menjadi *mollycoddled* tidak mengartikulasikan keinginan mereka, tetapi mengharapan dari seseorang atau tindakan mereka untuk memperoleh indulgensi dari lainnya tanpa menggunakan bahasa. Dengan kata lain, *amae* merupakan konsep kunci yang bukan hanya untuk memahami struktur psikologi orang Jepang saja, melainkan dapat juga dikatakan untuk memahami struktur masyarakat Jepang. Di Jepang, *amae* memang memiliki konotasi ketidakdewasaan, tetapi juga diakui sebagai bahan utama dalam hubungan cinta kasih, mungkin lebih daripada pengertian tentang asmara yang sangat umum di Barat.

### **2.1.2. Amae Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat Jepang**

*Amae* adalah kata penting luar biasa dalam budaya tradisional di Jepang. Ini merupakan prinsip fundamental yang mendasari perilaku, tradisional ideal dari Jepang, dan

meskipun melemah secara signifikan oleh perubahan budaya yang telah terjadi di Jepang pada zaman modern, terutama sejak pertengahan 1900-an, masih merupakan faktor penting dalam keseluruhan pola pikir dari Jepang.

*Amae*, dari kata kerja *amaeru* (ah-my-rue), mengacu pada asumsi terhadap kasih dan kepuasan orang lain ketika berbicara atau berperilaku dengan cara yang akan menyebabkan beberapa tingkat ketidaknyamanan, iritasi atau beberapa bentuk lain dari gesekan dan tidak mengharapkan umpan balik negatif. Untuk bereaksi dengan benar mengenai ekspresi atau tindakan, *amae* mengharuskan individu menekan semua naluri egois dan berperilaku terhadap orang lain sebagaimana yang ibu lakukan terhadap anak-anak tercinta, memperlakukan mereka dengan jujur, murah hati dan ramah, tanpa memandang keadaan. Dalam dunia ideal *amae* yang berbasis Jepang awal, *Golden Rule* adalah bahwa orang harus bisa bergantung pada satu sama lain tanpa takut ditipu, dirugikan atau malu dengan cara apapun. Dengan kata lain, *amae* dimasukkan sebagai konsep ketergantungan mutlak dan kepercayaan mutlak dalam semua hubungan manusia.

Penerapan *amae* tidak saja diberlakukan di dalam keluarga. Tetapi juga direalisasikan dalam lembaga atau perusahaan Jepang. Pengertian *amae* dalam keluarga dengan *amae* dalam perusahaan sebenarnya memiliki arti yang sama persis namun yang membedakannya adalah *amae* dalam perusahaan melibatkan hubungan atasan dan bawahan atau pemimpin dengan karyawan. *Amae* memiliki prinsip kebaikan yaitu perlindungan sekaligus ketergantungan diantara keduanya.

Tentu saja, moralitas *amae* ini tidak pernah dipraktikkan dengan sempurna di Jepang setiap saat, tapi cukup kuat untuk menyerap budaya dan untuk meningkatkan standar perilaku orang-orang biasa di Jepang jauh di atas rata-rata yang ditemukan di negara-negara lain. Penanaman prinsip *amae* di Jepang mulai berkurang setelah berakhirnya Perang Dunia II

pada tahun 1945, tetapi pengaruhnya masih terasa, bahkan di generasi muda. Orang tua tidak bisa merasa nyaman dengan orang lain sampai mereka telah mengembangkan tipe hubungan *amae* dengan mereka. Terutama dalam hubungan bisnis, dan merupakan salah satu alasan mengapa umumnya waktu lebih lama untuk membangun hubungan bisnis di Jepang daripada di negara-negara Barat. Itu juga merupakan alasan mengapa banyak tindakan orang Jepang didasarkan pada faktor-faktor pribadi, bukan "fakta keras" yang didukung oleh pengusaha Barat.

De Mente memperkenalkan konsep *amae* untuk pengusaha Barat sebagai faktor penting dalam sikap dan perilaku orang Jepang dalam bukunya *Etiket Jepang & Etika dalam Bisnis*, pertama kali diterbitkan pada tahun 1959. Dalam buku yang ditulis De Mente, *amae* dapat diterjemahkan secara kiasan sebagai "cinta memanjakan," dan merupakan pilar pembangun karakter kepribadian, tradisional dan aspirasi dari Jepang. Prinsip dan praktek *amae* tentu tidak unik di Jepang. Banyak pengusaha Barat yang mulai mengunjungi Jepang dari tahun 1960-an kemudian menjadi tertarik dengan konsep *amae* tetapi mereka mengalami kesulitan ekstrim dalam mencoba melakukan sendiri secara *amae* ketika berhadapan dengan mitra Jepang mereka.

## **2.2. Komik dan Manga ( Komik Jepang )**

### **2.2.1. Defenisi Komik**

Menurut *Will Eisner* dalam bukunya *Graphic Storytelling*, komik adalah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan. *Scott McCloud* punya pendapat lain lagi, katanya dalam buku *Understanding Comics*, komik didefinisikan sebagai gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Ada juga

yang menyebut komik sebagai cerita bergambar, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, picto-fiksi dan lain-lain. Untuk memudahkan, kita sebut saja sebagai cerita bergambar, seperti yang disebut oleh Zam Nuldyn, seorang komikus Medan.

Komik menurut kutipan Marcel Bonnet dalam *Angkat* ( 2004 ) adalah salah satu produk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya, yang dituang dalam gambar dan tanda, mengarah kepada suatu pemikiran dan perenungan.

### **2.2.2. Sejarah Komik**

Prancis dikenal sebagai pencetus ide-ide komik cemerlang, sejarah komik bermula pada masa pra sejarah digua Lascaux, Prancis selatan , ditemukan torehan berupa gambar gambar bison , jenis banteng atau kerbau Amerika. Cikal bakal komik ini menurut bonnet belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa namun sudah merupakan " pesan" sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno.

Di Mesir, cerita tentang dewa maut dalam dunia roh terdapat di kuburan raja Nakht yang ditoreh diatas (kertas) papirus, papirus ini juga sudah dikenal lama oleh orang Assiria, Siria dan parsi. Selanjutnya " Komik" diatas daun beralih bentuk Mozaik ( susunan lempeng batu berwarna) di Yunani karya ini berlangsung hingga abad ke 4 masehi, pada masa jaman Romawi cerita bergambar berkembang pesat yang selanjutnya menyebar hampir keseluruhan Eropa.

Kapan munculnya komik masih menjadi perdebatan. Menurut Scot McCloud komik bisa jadi bermula dari tulisan hiroglyph Mesir, emaki Jepang atau manuskrip kuno Amerika Tengah. Tapi, menurut Roger Sabin, komik semestinya merupakan istilah untuk kisah

bergambar yang dicetak. Meski demikian, pengertian ini rancu sebab film animasi juga merupakan kisah bergambar yang dibuat atau dicetak dengan media tertentu.

Menurut penelusuran Sabin, komik paling awal adalah komik cetak karya Francis Barlow berjudul *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot* (1682) dan *The Punishments of Lemuel Gulliver* oleh William Hogarth (1726). Tapi Eddie Campbell menolak kesimpulan Sabin, sebab menurut Campbell karya dua penulis itu mestinya digolongkan pada kartun. Sama halnya dengan komik karya Rowlandson tahun 1782, yang membuat kartun bertema politik dan ditambah narasi. Karya para kartunis itu lebih tepat disebut gambar yang dinarasikan.

Tahun 1884, komik karya Ally Sloper berjudul *Half Holiday* dipublikasikan. Komik ini disebut sebagai komik strip majalah pertama. Berikutnya terbitlah terobosan baru dunia perkomikan, yakni kemunculan komik berseri dengan tokoh tetap tahun 1895. Dibuat oleh R.F Outcault, berjudul *Hogan's Alley*. Komik ini menjadi sangat populer sehingga meningkatkan penjualan koran yang memuatnya. *Hogan's Alley* menjadi penanda awal bangkitnya komik Amerika. Semangat membuat komik menjalar dimana-mana. Para komikus menciptakan berbagai tokoh cerita yang kemudian jadi populer hingga ke seluruh dunia. Sebut saja *Superman* yang muncul pertama kali dalam *Action Comics*#1 tahun 1938.

### **2.2.3. Sejarah Manga**

Manga merupakan istilah untuk komik Jepang. Secara harfiah kata *manga* berasal dari kata *lucu* (man : 漫) dan kata *gambar* (ga : 画), jadi kata *manga* berarti gambar yang lucu. Kata *manga* pertama kali digunakan oleh seorang seniman bernama *Hokusai Katsushika* yang menggunakan dua huruf Cina yang artinya kira-kira gambar manusia untuk

menceritakan sesuatu. Beda dengan komik Amerika, manga biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan arah tulisan kanji Jepang.

Manga pertama diketahui dibuat oleh Suzuki Kankei tahun 1771 berjudul *Mankaku Zuihitsu*. Berikutnya terbit *Shiji no yukikai* oleh Santo Kyoden (1798) dan *Manga hyakujo* karya Aikawa Minwa (1814). Namun ada juga yang menyebut *manga* pertama kali muncul abad 12. *Manga* tersebut berisi kisah lucu tentang hewan dan dibuat oleh banyak seniman. *Manga* yang dibuat banyak seniman ini memenuhi hampir semua persyaratan *manga*. Sederhana, memiliki cerita di dalamnya, dan memiliki gambar artistik.

Pada mulanya, komik Jepang sangat dipengaruhi gaya Amerika. Ini terlihat dari komik-komik buatan Osamu Tezuka yang sangat bergaya Walt Disney. Ia mengadaptasi karakter wajah komik Amerika, seperti mata, mulut, alis, dan hidung. Beberapa komiknya yang sangat terkenal dan sudah difilmkan adalah: *Kimba the White Lion*, *Black Jack*, dan *Astro Boy*. Keahlian Osamu Tezuka membuat *manga* menjadikannya tempat berguru para *mangaka*. Beberapa diantara muridnya adalah Ishinomori Shotaro, Akatsuka Fujio, and Fujiko Fujio yang terkenal dengan *Doraemonnya*. Osamu Tezuka merupakan salah seorang yang paling memengaruhi perkembangan *manga*.

*Manga* mulai menemukan ciri khasnya setelah perang dunia kedua. Salah satu pelopornya adalah Fujiko Fujio yang sukses dengan *Doraemon*. Ciri khas itu meliputi karakter wajah serta penceritaan. Tokoh-tokoh *manga* kini bermata besar, memiliki raut wajah halus dengan pipi bulat, hidung sempit dan bibir tipis. Latar belakang gambarnya pun dibuat senatural mungkin. Para *mangaka* diketahui sangat memerhatikan detail. Konon mereka rela memotret sebuah objek berkali-kali dari berbagai sudut pandang untuk mendapatkan 'rasa' tempat. Bila sebelumnya lembaran komik hanya terdiri atas empat kotak gambar, kotak gambar *manga* bisa lebih dari itu. Para *mangaka* berusaha membuat



gambaranya bergerak. Karena itulah mereka kadang membuat hingga sepuluh kotak gambar dalam satu lembar *manga* untuk mendapat kesan pergerakan. Membuat kita seolah sedang menonton film kartun saat membaca *manga*. *Manga* menjadi salah satu buku paling laris di Jepang. Majalah-majalah *manga* berolah di atas satu juta kopi perminggu. Bahkan komik *Doraemon* menembus angka 10 juta kopi per edisinya.

#### **2.2.4. Unsur-unsur Yang Terkandung Dalam Karya Sastra**

Yang dimaksud unsur-unsur intrinsik adalah unsur-unsur pembangun karya sastra yang dapat ditemukan di dalam teks karya sastra itu sendiri. Sedangkan yang dimaksud analisis intrinsik adalah mencoba memahami suatu karya sastra berdasarkan informasi-informasi yang dapat ditemukan di dalam karya sastra itu atau secara eksplisit terdapat dalam karya sastra. Hal ini didasarkan pada pandangan bahwa suatu karya sastra menciptakan dunianya sendiri yang berbeda dari dunia nyata. Segala sesuatu yang terdapat dalam dunia karya sastra merupakan fiksi yang tidak berhubungan dengan dunia nyata. Karena menciptakan dunianya sendiri, karya sastra tentu dapat dipahami berdasarkan apa yang ada atau secara eksplisit tertulis dalam teks tersebut. Pada umumnya para ahli sepakat bahwa unsur intrinsik terdiri dari tokoh dan penokohan/perwatakan tokoh. Tema dan amanat. Latar dan alur. Sudut pandang/gaya penceritaan. Berikut ini akan dijelaskan secara ringkas unsur-unsur tersebut.

##### **1. Tokoh**

Yang dimaksud dengan tokoh adalah individu ciptaan/rekaan pengarang yang mengalami peristiwa-peristiwa atau lakukan dalam berbagai peristiwa cerita. Pada umumnya tokoh berwujud manusia, dapat pula berwujud binatang atau benda yang

diinsankan. Berdasarkan fungsi tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh sentral adalah tokoh yang banyak mengalami peristiwa dalam cerita. Tokoh sentral dibedakan menjadi dua, yaitu

- a. Tokoh sentral protagonis. Tokoh sentral protagonis adalah tokoh yang membawakan perwatakan positif atau menyampaikan nilai-nilai positif.
- b. Tokoh sentral antagonis. Tokoh sentral antagonis adalah tokoh yang membawakan perwatakan yang bertentangan dengan protagonis atau menyampaikan nilai-nilai negatif.

Tokoh bawahan adalah tokoh-tokoh yang mendukung atau membantu tokoh sentral. Tokoh bawahan dibedakan menjadi tiga, yaitu

- a. Tokoh andalan. Tokoh andalan adalah tokoh bawahan yang menjadi kepercayaan tokoh sentral (protagonis atau antagonis).
- b. Tokoh tambahan. Tokoh tambahan adalah tokoh yang sedikit sekali memegang peran dalam peristiwa cerita.
- c. Tokoh lataran. Tokoh lataran adalah tokoh yang menjadi bagian atau berfungsi sebagai latar cerita saja.

Berdasarkan cara menampilkan perwatakannya, tokoh dalam cerita dapat dibedakan menjadi dua, yaitu

- a. Tokoh datar/sederhana/pipih. Yaitu tokoh yang diungkapkan atau disoroti dari satu segi watak saja. Tokoh ini bersifat statis, wataknya sedikit sekali berubah, atau bahkan tidak berubah sama sekali (misalnya tokoh kartun, kancil, film animasi).

- b. Tokoh bulat/komplek/bundar. Yaitu tokoh yang seluruh segi wataknya diungkapkan. Tokoh ini sangat dinamis, banyak mengalami perubahan watak.

## **2. Penokohan**

Yang dimaksud penokohan adalah penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh. Ada beberapa metode penyajian watak tokoh, yaitu

- a. Metode analitis/langsung/diskursif. Yaitu penyajian watak tokoh dengan cara memaparkan watak tokoh secara langsung.
- b. Metode dramatik/taklangsung/ragaan. Yaitu penyajian watak tokoh melalui pemikiran, percakapan, dan lakuan tokoh yang disajikan pengarang. Bahkan dapat pula dari penampilan fisiknya serta dari gambaran lingkungan atau tempat tokoh.
- c. Metode kontekstual. Yaitu penyajian watak tokoh melalui gaya bahasa yang dipakai pengarang.

Menurut Jakob Sumardjo dan Saini KM., ada lima cara menyajikan watak tokoh, yaitu

- a. Melalui apa yang dibuatnya, tindakan-tindakannya, terutama abagaimana ia bersikap dalam situasi kritis.
- b. Melalui ucapan-ucapannya. Dari ucapan kita dapat mengetahui apakah tokoh tersebut orang tua, orang berpendidikan, wanita atau pria, kasar atau halus.
- c. Melalui penggambaran fisik tokoh.
- d. Melalui pikiran-pikirannya

- e. Melalui penerangan langsung. Tokoh dan latar memang merupakan dua unsur cerita rekaan yang erat berhubungan dan saling mendukung.

### **3. Alur**

Alur adalah urutan atau rangkaian peristiwa dalam cerita rekaan. Urutan peristiwa dapat tersusun berdasarkan tiga hal, yaitu

- a. Berdasarkan urutan waktu terjadinya. Alur dengan susunan peristiwa berdasarkan kronologis kejadian disebut alur linear
- b. Berdasarkan hubungan kausalnya/sebab akibat. Alur berdasarkan hubungan sebab-akibat disebut alur kausal.
- c. Berdasarkan tema cerita. Alur berdasarkan tema cerita disebut alur tematik.

Pada umumnya orang membedakan alur menjadi dua, yaitu alur maju dan alur mundur. Yang dimaksud alur maju adalah rangkaian peristiwa yang urutannya sesuai dengan urutan waktu kejadian. Sedangkan yang dimaksud alur mundur adalah rangkaian peristiwa yang susunannya tidak sesuai dengan urutan waktu kejadian. Pembagian seperti itu sebenarnya hanyalah salah satu pembagian jenis alur yaitu pembagian alur berdasarkan urutan waktu. Secara lebih lengkap dapat dikatakan bahwa ada tiga macam alur, yaitu alur berdasarkan urutan waktu, alur berdasarkan urutan sebab-akibat, alur berdasarkan tema. Dalam cerita yang beralur tema setiap peristiwa seolah-olah berdiri sendiri. Kalau salah satu episode dihilangkan cerita tersebut masih dapat dipahami. Dalam hubungannya dengan alur, ada beberapa istilah lain yang perlu dipahami. Pertama, alur bawahan. Alur bawahan adalah alur cerita yang ada di samping alur cerita utama. Kedua, alur linear. Alur linear adalah rangkaian peristiwa dalam cerita yang susul-menyusul secara temporal. Ketiga, alur balik.

Alur balik sama dengan sorot balik atau *flash back*. Keempat, alur datar. Alur datar adalah alur yang tidak dapat dirasakan adanya perkembangan cerita dari gawatan, klimaks sampai selesaian. Kelima, alur menanjak. Alur menanjak adalah alur yang jalinan peristiwanya semakin lama semakin menanjak atau rumit.

#### **4. Latar**

Latar adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar meliputi penggambaran letak geografis (termasuk topografi, pemandangan, perlengkapan, ruang), pekerjaan atau kesibukan tokoh, waktu berlakunya kejadian, musim, lingkungan agama, moral, intelektual, sosial, dan emosional tokoh.

Latar dibedakan menjadi dua, yaitu

##### **1. Latar fisik/material.**

Latar fisik adalah tempat dalam wujud fisiknya (dapat dipahami melalui panca indra).

Latar fisik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a. latar netral, yaitu latar fisik yang tidak mementingkan kekhususan waktu dan tempat.
- b. latar spiritual, yaitu latar fisik yang menimbulkan dugaan atau asosiasi pemikiran tertentu.

##### **2. Latar sosial.**

Latar sosial mencakup penggambaran keadaan masyarakat, kelompok sosial dan sikap, adat kebiasaan, cara hidup, bahasa, dan lain-lain.

## Fungsi Latar

Ada beberapa fungsi latar, antara lain:

1. memberikan informasi situasi sebagaimana adanya
2. memproyeksikan keadaan batin tokoh
3. menciptakan suasana tertentu
4. menciptakan kontras

## **5. Tema dan Amanat**

Gagasan, ide, atau pikiran utama yang mendasari suatu karya sastra disebut tema. Ada beberapa macam tema, yaitu tema didaktis, yaitu tema pertentangan antara kebaikan dan kejahatan. Ada tema yang dinyatakan secara eksplisit. Ada tema yang dinyatakan secara simbolik. Ada tema yang dinyatakan dalam dialog tokoh utamanya. Dalam menentukan tema cerita, pengarang dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain minat pribadi, selera pembaca, keinginan penerbit atau penguasa. Kadang-kadang terjadi perbedaan antara gagasan yang dipikirkan oleh pengarang dengan gagasan yang dipahami oleh pembaca melalui karya sastra. Gagasan sentral yang terdapat atau ditemukan dalam karya sastra disebut makna muatan, sedangkan makna atau gagasan yang dimaksud oleh pengarang (pada waktu menyusun cerita tersebut) disebut makna niatan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan makna niatan kadang-kadang tidak sama dengan makna muatan. Pengarang kurang pandai menjabarkan tema yang dikehendaknya di dalam karyanya. Beberapa pembaca berbeda pendapat tentang gagasan dasar suatu karya. Yang diutamakan adalah bahwa penafsiran itu dapat dipertanggungjawabkan dengan adanya unsur-unsur di dalam karya sastra yang menunjang tafsiran tersebut. Dalam suatu karya sastra ada tema sentral dan

ada pula tema sampingan. Yang dimaksud tema sentral adalah tema yang menjadi pusat seluruh rangkaian peristiwa dalam cerita. Yang dimaksud tema sampingan adalah tema-tema lain yang mengiringi tema sentral. Ada tema yang terus berulang dan dikaitkan dengan tokoh, latar, serta unsur-unsur lain dalam cerita. Tema semacam itu disebut leitmotif. Leitmotif ini mengantar pembaca pada suatu amanat. Amanat adalah ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karyanya. Amanat dapat disampaikan secara implisit yaitu dengan cara memberikan ajaran moral atau pesan dalam tingkah laku tokoh menjelang cerita berakhir, dapat pula secara eksplisit yaitu dengan penyampaian seruan, saran, peringatan, nasehat, anjuran, larangan yang berhubungan dengan gagasan utama cerita.

Sedangkan unsur ekstrinsik mengandung unsur-unsur di luar isi karangan. Seperti biografi pengarang dan zaman dimana karya sastra dibuat.

### **2.3. Biografi Eriko Ono**

Eriko Ono adalah salah seorang komikus Jepang yang dapat dibilang sangat sukses. Eriko Ono mulai membuat komik *Hai Miiko* ( Kocchi Muite! Miiko ) sejak tahun 1995 yang merupakan kelanjutan dari komik sebelumnya yaitu *Namaku Miiko* ( Miiko desu ) yang diterbitkan oleh *Shogakukan* Jepang. Tanggal 1 Maret 1996, Eriko Ono mendapat penghargaan sebagai komikus paling berprestasi ke 41 dari penerbit *Shogakukan*.

Hingga tahun 2010 komik *Hai Miiko* telah sampai pada jilid 22. Tujuh belas jilid sebelumnya telah terjual sebanyak 2.300.000 eksemplar pada tahun 2006. Komik *Hai Miiko* telah diadaptasi ke dalam serial animasi televisi sebanyak 42 episode oleh *Toei Animation* yang disiarkan di *TV Asahi* pada 14 Februari 1998 hingga 6 Februari 1999.