

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Novel sebagai salah satu genre prosa naratif memuat unsur fiktif yang sering kali dianalogikan dengan kehidupan nyata. Menurut Esten (2013), novel adalah sebuah karya sastra yang menggambarkan potongan kehidupan manusia dalam rentang waktu yang relatif panjang dan disertai berbagai konflik yang dialami oleh para tokohnya. Konflik-konflik ini menjadi penggerak cerita dalam mendorong perubahan nasib, pandangan hidup, atau hubungan antar tokoh. Melalui konflik yang dihadirkan, novel sering kali menjadi cerminan kompleksitas manusia sehingga tidak hanya menyajikan narasi fiktif, novel juga tidak jarang menghadirkan beragam pertanyaan filosofis seperti eksistensi, moralitas, dan kehidupan manusia.

Kehadiran tema-tema filosofis di dalam novel dan juga produk karya sastra lainnya ini mengindikasikan adanya hubungan yang erat antara sastra dan filsafat. Karya sastra adalah objek manusiawi, fakta kemanusiaan atau fakta kultural karena ia merupakan objek ciptaan manusia (Faruk, 2014), sementara filsafat diartikan sebagai proses kritik dan pemikiran mengenai kepercayaan serta sikap yang manusia hargai (Praja, 2003). Karya sastra bukan hanya hasil seni yang menggambarkan keindahan, namun juga berperan sebagai penyalur paham,

perasaan, dan kesan pengarang terhadap sesuatu. Sastra dan filsafat memiliki objek kajian yang sama yakni mengenai manusia (Romadhon & Riskiyah, 2022). Hal inilah yang membuat karya sastra kerap mengangkat topik mengenai perenungan, kontemplasi, hingga mempertanyakan akan keberadaan manusia. Demikian sebuah karya sastra akan terasa bermakna apabila dibubuhi dengan nilai-nilai filsafat.

Tidak sedikit dalam karya sastra Jepang yang mengangkat tema mengenai eksistensi dan hakikat manusia. Semenjak zaman dahulu, Jepang sudah kental dalam menggalakkan tema-tema filsafat (Picken, 2004). Ini dapat dilihat dari beberapa sastrawan besar Jepang, seperti Osamu Dazai dengan karyanya *Ningen Shikkaku* (1948) yang telah diterbitkan pada zaman Showa (1926-1989). Novel ini menceritakan mengenai seorang pria yang mengalami krisis eksistensi karena merasa dirinya gagal. Kemudian di era modern, terdapat pengarang besar yaitu Murakami Haruki yang juga sering mengangkat tema-tema filosofis, terutama mengenai pandangan eksistensialisme yang sering kali mempertanyakan kebebasan, manusia, dan kehidupan. Menurut Ackland dalam *The Existentialist Vision of Haruki Murakami* (2022), Murakami pada dasarnya terpapar ide-ide seperti alienasi dan otonomi individu dalam eksistensialisme Prancis selama protes mahasiswa pada akhir tahun 1960-an di Jepang, inilah mengapa ia kerap mendramatisasi novelnya menggunakan konflik yang berakar dari filsafat eksistensialisme modern.

Novel-novel Murakami yang menggambarkan perenungan eksistensialisme di antaranya adalah *Nejimaki Dori Kuronikuru* dan *Shikisai o Motanai Tazaki Tsukuru to, Kare no Junrei no Toshi*. *Nejimaki Dori Kuronikuru* (1997) mengisahkan tentang pertarungan batin tokoh dengan ketidakjelasan hidup, sementara novel

lainnya, *Shikisai o Motanai Tazaki Tsukuru to, Kare no Junrei no Toshi* (2013), mengisahkan mengenai tokoh yang mencari identitas akan dirinya yang hilang supaya terbebas dari absurditas. Pengarang lainnya yang juga banyak mengangkat tema filosofis adalah Yoko Taro. Salah satu karyanya bersama Eishima Jun adalah novel *NieR:Automata Nagai Hanashi* (2017) yang mengisahkan tentang perjuangan tokoh *android* bernama 9S dalam melawan pertanyaan-pertanyaan eksistensial yang muncul di kepalanya.

*NieR:Automata Nagai Hanashi* (selanjutnya disebut dengan *NA Nagai Hanashi*) merupakan novel asal Jepang yang pertama kali diterbitkan pada tahun 2017 oleh SQUARE ENIX. Novel ini diciptakan melalui kolaborasi antar dua pengarang, yakni Yoko Taro dan Eishima Jun. Pada Oktober 2018, novel ini diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dan diterbitkan oleh VIZ Media LLC dengan judul *NieR:Automata Long Story Short*. Selain *Nagai Hanashi*, Yoko Taro dan Eishima Jun juga menulis serial lain novel *NieR:Automata*, seperti *Mjikai Hanashi* (2017) dan *Shounen Yoruha* (2018). *Mjikai Hanashi* berisi delapan cerita pendek mengenai perjalanan tokoh-tokoh sampingan dalam *NieR:Automata*, sementara *Shounen Yoruha* menceritakan mengenai sejarah *android* laki-laki YoRHa. Ketiga novel ini sama-sama diprakarsai oleh Yoko Taro sebagai pemilik ide cerita dan Eishima Jun sebagai penulis naskah.

Yoko Taro yang lahir di Nagoya tahun 1970 tidak hanya dikenal sebagai pencipta *NieR:Automata*. Beliau merupakan seorang pengarang, sutradara, dan perancang *video game* asal Jepang yang dikenal luas karena karyanya yang unik, kompleks dan sering kali kontroversial. Yoko Taro (Turcev, 2018) dianggap

memiliki perangai yang nakal, memiliki rasa penasaran yang tinggi, sedikit naif, sedikit menyimpang, dan terkadang memberontak. Karyanya yang terkenal yakni seri *NieR* dari tahun 2010 dan *Drakengard 3* pada tahun 2013. Melalui karya fiksi yang dibuat olehnya, Yoko Taro sering menghadirkan cerita dengan banyak *plot twist*. Menurut Turcev dalam bukunya *The Strange Works of Taro Yoko* (2018), dikatakan bahwa Taro menyukai tema-tema non-konvensional seperti sejarah umat manusia, sastra fantasi zaman pertengahan seperti spiritualisme, mistisisme dan agama, sastra fiksi ilmiah seperti eugenika, genetika dan robot, filsafat dan psikologi. Semua elemen tersebut ia ramu dengan apik menjadi sebuah karya yang sarat akan makna dan interpretasi. Dengan demikian, Yoko Taro sering menyematkan pertanyaan-pertanyaan moral di dalam karya yang ia buat.

Sementara itu, Nagashima Emi atau lebih dikenal dengan nama pena Eishima Jun merupakan penulis yang bekerja di bawah naungan penerbit SQUARE ENIX. Eishima Jun lahir pada tanggal 26 Agustus 1964 di prefektur Fukuoka, Jepang. Ia juga menggunakan nama aslinya sebagai Nagashima Emi untuk membuat karyanya sendiri. Menurut *website* Gentosha Plus (2016), Eishima pernah menerima penghargaan ke-69 Penulis Misteri Jepang (Kategori Cerita Pendek) tahun 2016 untuk ceritanya yang berjudul *Babanuki* dalam *Ansorojii Suteru* (2015). Saat ini, Eishima Jun lebih berfokus pada pengembangan karya adaptasi dari permainan video yang diterbitkan oleh SQUARE ENIX. Karya-karyanya mencakup cerita sampingan (*spin-off*) dari berbagai seri permainan video populer, seperti *Final Fantasy*, *Drag-On Dragoon*, dan *NieR*.

SQUARE ENIX adalah sebuah perusahaan multinasional Jepang yang berpusat di Shinjuku, Tokyo dan terkenal sebagai pengembang dan penerbit permainan video. SQUARE ENIX terbentuk pada tahun 2003 dan merupakan penggabungan antara perusahaan Square dan Enix. SQUARE ENIX mulai memproduksi buku semenjak tahun 1998 oleh pengembang permainan video, Square. Pada awalnya, Square memproduksi buku yang berfokus pada gambar, wawancara dengan pembuat *game*, dan latar belakang mengenai dunia fiksi dan tokoh dalam permainan video yang bersangkutan (Ashcraft, 2009). Seiring berjalannya waktu, penerbit SQUARE ENIX memproduksi novel adaptasi dari permainan video sebagai model bisnis mereka.

Adapun novel *NA Nagai Hanashi* merupakan salah satu adaptasi dari permainan video populer yang diterbitkan oleh SQUARE ENIX, yakni *NieR:Automata*. *NieR:Automata* adalah sebuah permainan video bergenre *RPG (Role-Playing Game)* yang telah meraih popularitas besar sejak dirilis pada Februari 2017 di Jepang melalui PlayStation 4 dan PC. Disutradarai oleh Yoko Taro, SQUARE ENIX sebagai *game publisher* bekerja sama dengan PlatinumGames dalam memproduksi permainan video. Melalui permainan video inilah pertama kali cerita *NieR:Automata* terbentuk.

Pada bulan Agustus 2017, novel *NA Nagai Hanashi* diterbitkan atas dasar minat masyarakat muda yang tinggi terhadap permainan video, juga sebagai media lain untuk mengutarakan cerita *NieR:Automata* dalam narasi yang lebih jelas, estetis dan runtut. *NA Nagai Hanashi* merupakan bagian dari perluasan cerita permainan video *NieR:Automata*, sehingga novel ini menyajikan narasi dari peristiwa-

peristiwa kunci dalam permainan dengan fokus pada sudut pandang dan perasaan tokoh. Hal ini memungkinkan para pembaca untuk menginterpretasikan pemikiran dan emosi para tokoh dengan pemahaman yang lebih dalam, di mana pemahaman ini tidak terungkap sepenuhnya dalam permainan video *NieR:Automata*. Penerbitan versi novel memberikan sarana untuk menggali lebih jauh makna di balik tindakan dan percakapan antar karakter, serta memahami kompleksitas isu-isu filosofis yang mendasari cerita.

Novel *NA Nagai Hanashi* sarat dengan permasalahan filsafat, karena di dalam novel ini tampak masalah-masalah yang dapat digali, dieksplorasi atau ditelaah dengan menggunakan pembacaan filsafat. Turcev (2018) menuturkan bahwa dalam narasi *NA*, makna tidak hanya menjadi sebuah penjara identitas yang membatasi tindakan dan pikiran kita, tetapi juga menjadi tragedi ketika makna itu hilang. Melalui penjelajahan yang mendalam, Yoko Taro menggambarkan dilema filosofis yang kompleks. Ketika makna yang selama ini menjadi pegangan hidup lenyap, maka manusia atau dalam hal ini *android* akan menghadapi kekosongan eksistensial yang mendalam. *NA Nagai Hanashi* tidak hanya mengkritisi bagaimana makna dapat membatasi, tetapi juga menunjukkan betapa pentingnya makna bagi kehidupan, meskipun makna tersebut terkadang terasa membelenggu.

Berdasarkan *Oxford Languages*, *Automata* merupakan kata benda jamak dari *Automaton*, yang berarti “perangkat mekanis yang bergerak dan dibuat dengan meniru manusia,” hal ini mengacu pada *android* (robot bertubuh seperti manusia) dan mesin (robot yang bisa bergerak tanpa dikendalikan) yang menjadi pembahasan utama dalam narasi. Novel *NA Nagai Hanashi* menceritakan tentang peperangan

antara manusia dan mesin di masa depan. Manusia yang hampir punah oleh serangan alien pindah ke bulan dan menciptakan pasukan *android* militer bernama YoRHa untuk turun ke bumi dan melawan para mesin ciptaan alien. Di balik pertarungan ini, tokoh 9S dihadapkan dengan berbagai macam permasalahan filosofis, seperti makna keberadaan mereka sebagai *android* dan kewajiban mereka menaati manusia sebagai Tuhan. Tokoh 9S sebagai tokoh *android* yang kritis berjuang untuk memahami identitas dirinya. Dunia yang ditinggalinya penuh dengan hal-hal *absurd* (tidak jelas), termasuk fakta yang ditemukannya dalam perjalanannya melawan mesin di bumi bahwa umat manusia telah punah, tidak adanya tujuan penciptaan *android* YoRHa selain untuk mati dan terulang kembali, dan inti *android* YoRHa yang berasal dari mesin. Dengan kata lain, semua yang *android* ini lakukan tidak ada artinya. Novel ini juga mengajak pembaca untuk merenungkan pertanyaan-pertanyaan fundamental tentang apa artinya menjadi manusia. Konsep siklus reinkarnasi, determinisme versus kehendak bebas, serta peranan emosi dalam kehidupan juga menjadi tema penting yang diangkat.

Dengan demikian, untuk mengungkap permasalahan mengenai kehidupan dan kematian *android* yang tidak memiliki makna, nihilnya tujuan hidup apabila Tuhan telah tiada, hingga bagaimana seseorang harus melawan ketidakjelasan dunia demi merasa 'ada', dalam penelitian ini akan digunakan teori pemberontakan Albert Camus yang berakar dari filsafat eksistensialisme absurditas.

Camus mendeskripsikan filsafat eksistensialisme absurditas sebagai pemahaman bahwa segala sesuatu yang terjadi di dunia ini adalah hal yang *absurd* (tidak jelas), sehingga cara manusia menghindari dari pengalaman-pengalaman

*absurd* adalah dengan melakukan pemberontakan (Camus & O'Brien, 1991). Menurutnya, manusia pemberontak adalah penggambaran kompleksitas pemberontakan manusia dalam menghadapi ketidakadilan, serta resiko dehumanisasi dalam perjuangan untuk mencari kebenaran dan keadilan (Camus, 2015). Layaknya tokoh 9S yang kehilangan esensi dirinya setelah menyadari kenyataan bahwa hidupnya tidak jelas dan tidak bermakna, ia perlu memberontak untuk melawan absurditas demi menyatakan bahwa dirinya 'ada'. Kondisi inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti tokoh 9S dan bentuk pemberontakan filosofis yang diwujudkan olehnya.

Berkenaan dengan hal ini, penelitian terdahulu mengenai novel *NA Nagai Hanashi* belum ada yang melakukan, namun penelitian yang membahas mengenai permainan video *NieR:Automata* sudah banyak dilakukan, misalnya penelitian yang telah dilakukan oleh Pecak (2021) tentang perjalanan eksistensialisme absurditas yang dialami oleh empat tokoh utama dalam *video game* *NieR:Automata* yakni 2B, 9S, Adam dan Eve sesuai dengan buku *The Myth of Sisyphus* karya Albert Camus. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa perasaan *absurd* (tidak jelas) dan rasa ketidakberartian hidup dalam dunia di mana mereka diciptakan dapat dilawan dengan menghilangkan rasa keegoisan terhadap diri sendiri.

Sementara penelitian lain yang mengkaji filsafat absurditas dengan fokus pada teori pemberontakan adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Kuncoro dan Listyaningsih (2021) tentang faktor-faktor pemicu pemberontakan Toru Okada dalam novel *Nejimaki Dori Kuronikuru* dan deskripsi bentuk-bentuk inkarnasi manusia pemberontak pada tokoh tersebut. Hasil dari penelitian menunjukkan

bahwa Toru Okada dapat dikatakan sebagai manusia pemberontak karena ia telah memberontak secara metafisik maupun historis.

Terkait kedua penelitian di atas, belum ada penelitian sebelumnya yang menggunakan filsafat absurditas dengan sudut pandang pemberontakan metafisik dan historis terkait dengan novel *NA Nagai Hanashi*. Adapun penelitian sebelumnya telah membahas permainan video *NieR:Automata* untuk menunjukkan bahwa perasaan *absurd* (tidak jelas) dan rasa ketidakberartian hidup dapat dilawan dengan menghilangkan rasa keegoisan terhadap diri sendiri. Sementara itu, penelitian kedua menggunakan data dari novel *Nejimaki Dori Kuronikuru* untuk menunjukkan bahwa tokoh Toru Okada merupakan seorang manusia pemberontak karena ia telah memberontak secara metafisik maupun historis. Perbedaan kedua penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penelitian ini menitikberatkan pada analisis pemberontakan metafisik dan historis yang berfokus hanya pada tokoh 9S dalam novel *NA Nagai Hanashi*. Dengan demikian, penelitian baru perlu dilakukan untuk mengisi rumpang penelitian analisis sastra, khususnya dalam kajian pemberontakan menurut Camus terhadap novel *NA Nagai Hanashi* untuk mengungkap bentuk pemberontakan metafisik dan historis melalui tokoh 9S.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tokoh 9S sebagai manusia pemberontak digambarkan dalam novel *NA Nagai Hanashi*?

2. Bagaimana bentuk pemberontakan metafisik dan historis yang diperlihatkan oleh tokoh 9S dalam novel *NA Nagai Hanashi*?

### 1.3 Pembatasan Masalah

Fokus penelitian terbatas pada analisis bentuk pemberontakan metafisik dan historis yang muncul dalam naratif tokoh 9S. Peneliti akan membahas eksplorasi makna eksistensial dan perlawanan nilai-nilai sejarah pada tokoh 9S sebagai manusia pemberontak melalui konteks naratif yang disajikan dalam novel *NA Nagai Hanashi*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan tokoh 9S sebagai gambaran manusia pemberontak dalam novel *NA Nagai Hanashi*.
2. Mendeskripsikan bentuk pemberontakan metafisik dan historis yang diperlihatkan oleh tokoh 9S dalam novel *NA Nagai Hanashi*.

### 1.5 Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan data dari novel karya Yoko Taro dan Eishima Jun yang berjudul *NieR:Automata Nagai Hanashi* (2017). Penelitian ini memuat pembahasan unsur intrinsik dan ekstrinsik novel. Unsur intrinsik akan dikaji menurut buku *Compact Literature: Reacting, Reading, Writing* karya Kirszner dan Mandell (2017).

Sebagai unsur ekstrinsik, teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pemberontakan dari filsafat eksistensialisme absurditas sesuai pemahaman Albert Camus. Peneliti akan membahas pemberontakan yang digambarkan oleh tokoh 9S

terhadap absurditas dan sejarah dengan mewujudkan pemberontakan metafisik dan pemberontakan historis.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah memberikan pemahaman bahwa tokoh seperti 9S dalam novel *NA Nagai Hanashi* mampu mencerminkan tema-tema filosofis, khususnya melalui teori pemberontakan Albert Camus.

### **1.7 Metode Penelitian**

Penelitian ini dibuat menggunakan metode kualitatif untuk memperlihatkan gambaran pemberontakan tokoh 9S melalui unsur naratif novel *NA Nagai Hanashi* dan membuat kategorisasi pemberontakan menjadi dua jenis, yakni pemberontakan metafisik dan pemberontakan historis. Dalam melakukan analisis ini, penulis memerlukan dua langkah utama. Pertama, penulis menggunakan kajian unsur naratif menurut Kirszner dan Mandell yang meliputi alur dan tokoh. Menganalisis hal ini akan memperlihatkan respons karakter 9S sebagai manusia pemberontak dalam novel melalui runtutan cerita dan tokoh yang berkesinambungan. Selanjutnya, penulis menganalisis novel dengan aspek filsafat eksistensialisme absurditas yang berfokus pada dua macam pemberontakan menurut Albert Camus. Langkah ini dilakukan untuk melihat bagaimana pemberontakan yang diwujudkan oleh tokoh 9S dalam novel dibagi menjadi pemberontakan metafisik dan historis sesuai definisinya.

Teknik pengumpulan data penelitian ini yakni menggunakan teknik studi pustaka. Menurut Zed (2008), teknik studi pustaka merupakan serangkaian kegiatan sistematis berupa pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber pustaka

yang relevan dengan penelitian. Kegiatan ini meliputi pencarian dan pemilihan sumber pustaka yang tepat, membaca dan memahami isi sumber tersebut secara menyeluruh, mencatat dan mengolah informasi yang penting, serta menganalisis data untuk menghasilkan kesimpulan dan temuan penelitian. Pengumpulan data dengan menggunakan teknik ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yakni dengan mengumpulkan sumber pustaka yang berhubungan dengan novel *NA Nagai Hanashi*, membaca dan memahami isi novel serta menandai hal-hal terkait unsur intrinsik dan ekstrinsik yang akan dibahas, dan terakhir mengidentifikasi data hasil temuan dengan menggunakan teori pemberontakan.

Sumber data penelitian ini yakni berupa novel *NA Nagai Hanashi* dan beberapa sumber kredibel seperti jurnal dan buku yang sesuai dengan konsep, konteks dan data penelitian.

### **1.8 Sistematika Penyajian**

Sistematika penyajian dalam penelitian ini terdiri dari empat bab dengan uraian sebagai berikut.

Bab 1 berupa pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyajian.

Bab 2 berupa kajian teori yang berisi penjelasan mengenai unsur karya fiksi dalam *Compact Literature: Reacting, Reading, Writing* serta pemberontakan metafisik dan historis berkaitan dengan filsafat eksistensialisme absurditas sejalan dengan teori pemberontakan Albert Camus.

Bab 3 berupa hasil penelitian dan pembahasan dari perwujudan manusia pemberontak yang dialami oleh tokoh 9S sesuai dengan kedua bentuk pemberontakan, yakni pemberontakan metafisik dan pemberontakan historis.

Bab 4 berupa penutup dan kesimpulan.

