

**OPOSISI BINER AKTIVITAS PERANG DALAM ANIME SHOUJO
SHUUMATSU RYOKOU KARYA TSUKUMIZU
(KAJIAN DEKONSTRUKSI OLEH JACQUES DERRIDA)**

SKRIPSI

Oleh:

Nurani Sekar Suci

NIM 145110207111003



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

**OPOSISI BINER AKTIVITAS PERANG DALAM ANIME SHOUJO
SHUUMATSU RYOKOU KARYA TSUKUMIZU
(KAJIAN DEKONSTRUKSI OLEH JACQUES DERRIDA)**

SKRIPSI

Oleh:

Nurani Sekar Suci

NIM 145110207111003



**PROGRAM STUDI SAstra JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SAstra
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2019

**OPOSISI BINER AKTIVITAS PERANG DALAM ANIME SHOUJO
SHUUMATSU RYOKOU KARYA TSUKUMIZU
(KAJIAN DEKONSTRUKSI OLEH JACQUES DERRIDA)**

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

**Nurani Sekar Suci
NIM 145110207111003**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

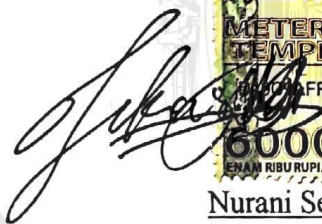
Nama : Nurani Sekar Suci
NIM : 145110207111003
Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.

Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan

Malang, 18 Juli 2019



Nurani Sekar Suci
NIM : 145110207111003

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama **Nurani Sekar Suci** telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 12 Juli 2019
Pembimbing



Winda Ika Tyaningrum, M.A.
NIP/NIK.



LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama **Nurani Sekar Suci** telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 17 Juli 2019
Penguji

Retno Dewi Ambarastuti, S.S.,M.Si.
NIP/NIK. 2013097704302001

Pembimbing

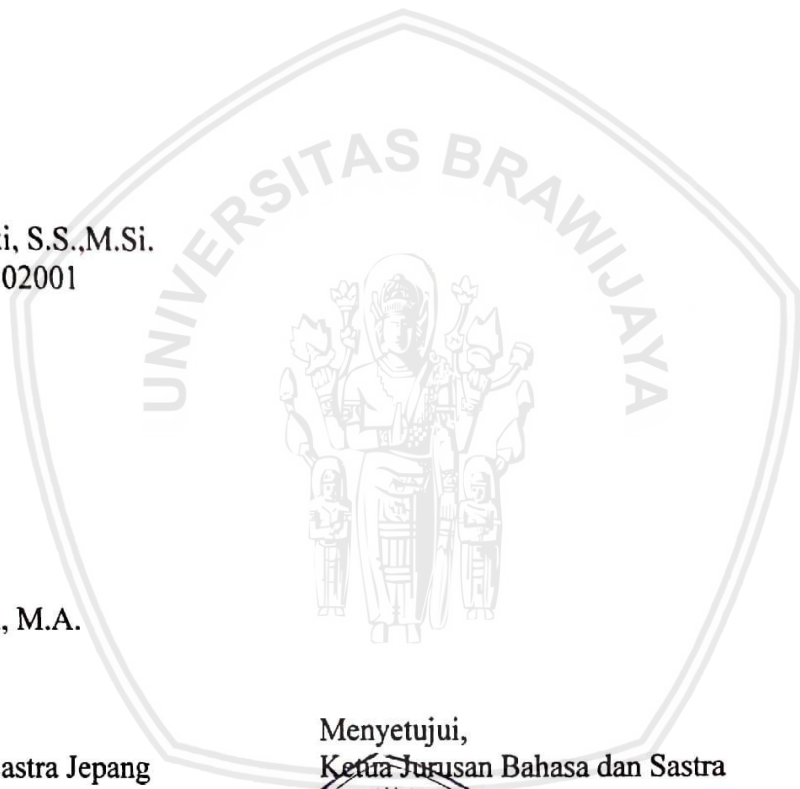
Winda Ika Tyaningrum, M.A.
NIP/NIK.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Efrizal, M.A
NIP.197008252000121001

Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D.
NIP.19790116 200912 1 001



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis telah menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Oposisi Biner Aktivitas Perang Dalam Anime Shoujo Shuumatsu Ryokou Karya Tsukumizu (Kajian Dekonstruksi Oleh Jacques Derrida)”** ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang memberi bantuan dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya:

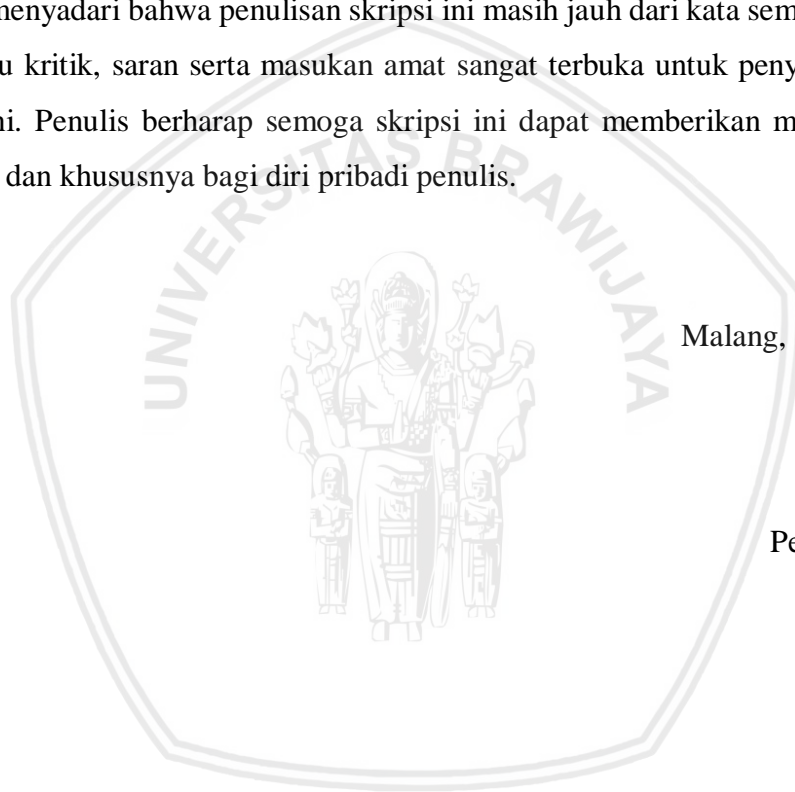
1. Bapak Prof. Dr. Agus Suman, S.E., D.E.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
2. Ibu Hamamah, Ph.D., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
3. Bapak Efrizal, M.A., selaku ketua program studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
4. Ibu Winda Ika Tyaningrum, M.A. selaku dosen pembimbing dan Ibu Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si. selaku dosen penguji yang telah banyak membantu, membimbing serta memberikan kritik, saran dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
5. Segenap dosen Sastra Jepang yang telah memberikan ilmu selama proses perkuliahan.
6. Kedua orang tua penulis, Usman Susilo, S.T (Ayah) Lilik Mulyati, S.T (Mama) dan seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan do'a, dukungan, semangat, motivasi serta kasih sayang yang amat sangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi hingga akhir.
7. Ibu Sri Handayani, S.Pd., M.I.Kom. yang selalu memberikan semangat, menyediakan waktu serta membantu banyak hal termasuk dalam penyusunan skripsi ini

8. Teman-teman penulis, Putri, Sherly, Dhianita, Dio, Salsabila, Rahma, Reyvin, Eva, Mifta, Silvi, Tiara, Ocky, Bella, Billa, Endah, Salma, Tiara, Salindri, Intan dan Lilis yang telah memberikan dukungan dan masukan, serta mendengarkan keluh kesah penulis. Dan teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan kepada mereka semua. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik, saran serta masukan amat sangat terbuka untuk penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi diri pribadi penulis.

Malang, 18 Juli 2019

Penulis



Abstrak

Suci, Nurani Sekar. 2019. **Oposisi Biner Aktivitas Perang Dalam Anime Shoujo Shuumatsu Ryokou Karya Tsukumizu (Kajian Dekonstruksi oleh Jacques Derrida)**. Indonesia. Jurusan Sastra Jepang Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Winda Ika Tyaningrum, M.A

Kata Kunci : Dekonstruksi, Oposisi Biner, Perang, Sastra Perang

Perang adalah salah satu cara manusia mempertahankan diri dan hal tersebut masih terjadi hingga saat ini. Pada dunia sastra, tema perang dibahas untuk merekam sejarah, memberikan gambaran tentang perang dan nilai moral. *Anime Shoujo Shuumatsu Ryokou* Karya Tsukumizu merupakan salah satu karya sastra yang mengangkat tema peperangan. *Anime* ini membawa kepada interpretasi lain terkait perang pada masa *post-war* dengan mendekonstruksi oposisi biner. Dekonstruksi milik Jacques Derrida pada oposisi biner perang inilah sebagai tema pembahasan dalam penelitian ini.

Rumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana *anime Shoujo Shuumatsu Ryokou* menghasilkan bentuk – bentuk oposisi biner untuk memberikan interpretasi baru pada perang. Penelitian ini menggunakan teori Dekonstruksi dari Jacques Derrida untuk menemukan oposisi biner dalam tahap dekonstruksi dengan metode deskriptif kualitatif.

Hasil dari proses analisis dekonstruksi dengan menemukan enam bentuk oposisi biner untuk memberikan makna baru pada perang yaitu kehadiran dan ketidakhadiran, optimisme dan pesimisme, ketakutan dan keberanian, melupakan dan mengingat, mati dan hidup, dan destruktif dan konstruktif.

要旨

スチ、・ヌラニ・スカル。2019。つくみずのアニメ『少女週末旅行』の戦争二元反対の「Jacques Derrida の脱構築について」。インドネシア：ブラウィジャヤ大学の日本文学部。

指導教官：ウィンダ・イカ・チャニンルム

キーワード：脱構築、二元反対、戦争、文学的戦争

戦争は脅威から身を守るための人間的な方法の一つである。そしてそのことが今日もなお続いています。文学では戦争のテーマは歴史を記録するために議論されています。そして、戦争の道徳的価値観を提供である。つくみずのアニメ『少女週末旅行』は戦争のテーマを論じる文学作品の一つである。このアニメは二元反対の脱構築で戦争の解釈の違いに繋がる。その研究の議論の内容は戦争の二元反対が Jacques Derrida の脱構築で考えました。

この研究の問題はどのような『少女週末旅行』が二元反対の形新しい意味をつけるかである。この研究で使う理論は Jacques Derrida の脱構築二元反対を見つけるとうにである。そして、その結果を脱構築の記述定性的で説明した。

その研究の結果は二元反対の六つの形態を見つけるとして新しい意味の戦争を連れる。その二元的な反対は存在と不在、楽観主義と悲観主義、恐怖と勇気、忘却と記憶、死ぬと生き、そして破壊的と建設的である。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vii
ABSTRAK BAHASA JEPANG	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TRANSLITERASI.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.6 Definisi Kata Kunci	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sastra Perang	8
2.1 Dekonstruksi	15
2.3 Dekonstruksi Oposisi Biner	22
2.3.1 <i>Differance</i>	23
2.3.2 <i>Sign</i>	24
2.3.3 <i>Trace</i>	25
2.3.4 <i>Dissemination</i>	26
2.4 Animasi	27
2.4.1 Teori Animasi Fowler	27
2.4.1.1 <i>Stagging</i>	27
2.4.1.2 <i>Camera Angle</i>	27
2.4.1.3 <i>Station Point</i>	28



2.4.1.4 <i>Crane Shot</i>	28
2.4.1.5 <i>Composition</i>	28
2.4.1.6 <i>Up Shots</i> dan <i>Down Shots</i>	28
2.4.1.7 <i>Line of Sight</i>	29
2.4.1.8 <i>Point of View Shot</i>	29
2.4.1.9 <i>Close Up Shot</i>	29
2.4.1.10 <i>Extreme Close Up Shots</i>	29
2.4.2 Teori Animasi Benner.....	30
2.4.2.1 <i>Visual Symbol</i>	30
2.4.2.2 <i>Symbolism</i>	30
2.4.2.3 <i>Pacing</i>	30
2.5 Penelitian Terdahulu.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Sumber data.....	34
3.2.1 Sumber Data Primer.....	35
3.2.1 Sumber Data Sekunder.....	35
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.4 Analisis Data.....	37
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Dekonstruksi aktivitas perang.....	38
4.1.1 Kehadiran dan ketidakhadiran.....	39
4.1.2 Pesimisme dan Optimisme.....	44
4.1.3 Ketakutan dan Keberanian.....	53
4.1.4 Melupakan dan Mengingat.....	57
4.1.5 Mati dan Hidup.....	64
4.1.6 Destruktif dan Konstruktif.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1.1.1 Yuuri dan Chiito menemukan jalan keluar dari – bangunan gelap yang mereka lalui	41
Gambar 4.1.1.2 Yuuri dan Chiito menemukan fasilitas ransum	42
Gambar 4.1.2.1 <i>Kettenkrad</i> Yuuri dan Chiito mengalami kerusakan	45
Gambar 4.1.2.2 Ishii menunjukkan rancangan pesawatnya	47
Gambar 4.1.2.3 Chiito dan Ishii memperbaiki <i>kettenkrad</i>	48
Gambar 4.1.2.4 Momentum pesawat Ishii dioperasikan	49
Gambar 4.1.3.1 Yuuri dan Chiito berjalan di atas pipa untuk mele- wati rute	54
Gambar 4.1.3.2 Yuuri dan Chiito melewati jalan melingkar	55
Gambar 4.1.4.1 Yuuri dan Chiito menghangatkan diri	57
Gambar 4.1.4.2 Yuuri dan Chiito berdiskusi seputar kapasitas pe- nyimpanan kamera pemberian Kanazawa	59
Gambar 4.1.4.3 Yuuri menuliskan pengalaman mereka dengan Ishii	61
Gambar 4.1.4.4 Nuuko membukakan <i>folder</i> yang ada di dalam kamera	62
Gambar 4.1.5.1 Yuuri dan Chiito dalam keadaan mencari tempat ber- teduh dari badai salju	66
Gambar 4.1.5.2 Yuuri dan Chiito melanjutkan perjalanan	67
Gambar 4.1.5.3 Yuuri dan Chiito bertemu dengan Kanazawa	68
Gambar 4.1.5.4 Yuuri dan Chiito menemukan sebuah kuil	70
Gambar 4.1.6.1 Yuuri dan Chiito terpaksa berpisah dengan kakek me- reka demi keselamatan nyawa	72
Gambar 4.1.6.2 Yuuri menanyakan perihal perang kepada Chiito	74
Gambar 4.1.6.3 Yuuri terheran – heran dengan perilaku Nuuko	75
Gambar 4.1.6.4 Yuuri dan Chiito bertemu dengan kawanannya organisme seperti Nuuko	75



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za		ず (ズ) zu		ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da		づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シヤ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (シヨ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チヨ) cho		
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	によ (ニヨ) nyo		
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひよ (ヒヨ) hyo		
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みよ (ミヨ) myo		
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リヨ) ryo		
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎよ (ギヨ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じよ (ジヨ) jo		
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びよ (ビヨ) byo		
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴよ (ピヨ) pyo		
ん (ン) n	を (ヲ) wo			

Partikel は ha ditulis sebagai /wa/

Partikel へ he ditulis sebagai /e/

Bunyi panjang hiragana /a/ ditulis sebagai /aa/

Bunyi panjang hiragana /i/ ditulis sebagai /ii/

Bunyi panjang hiragana /u/ ditulis sebagai /uu/

Bunyi panjang hiragana /e/ ditulis sebagai /ee/

Bunyi panjang hiragana /o/ ditulis sebagai /oo/

Huruf mati rangkap ditulis つ・ッ (tsu kecil)

Bunyi panjang katakana ditulis sebagai [ー]

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perang merupakan salah satu bentuk dari produk naluri untuk mempertahankan diri yang dianggap baik dalam hubungan antar manusia. Pemikiran tentang peperangan bergantung pada problematika yang melatarbelakanginya. Seperti peperangan antar negara karena suatu negara ingin menunjukkan kekuatan mereka, ekspansi territorial, atau bahkan sebab perbedaan ideologi. Dalam kamus Oxford (2007:1716) mengatakan “*war is a situation in which two or more countries or groups of people fight against each other over period of time*” (sebuah situasi dimana dua atau lebih suatu wilayah maupun kelompok saling berseteru dalam periode tertentu). Penjelasan mengenai perang semakin dipertegas oleh pernyataan Carl von Clausewitz seorang perwira tentara Prussia (Jerman) di abad 19 mengatakan bahwa perang adalah suatu tindak kekerasan, di mana satu pihak memaksa pihak lain untuk tunduk kepada kahendaknya.

Ketika peperangan telah berakhir terdapat aktivitas untuk menunjukkan bahwa eksistensi peperangan pernah terjadi pada waktu dan lokasi tertentu. Tema perang sendiri juga merupakan subjek yang tidak akan pernah berhenti digunakan, layaknya peperangan yang sulit dihindari dalam berbagai karya seperti seni, film, media elektronik fotografi bahkan karya sastra. Terutama dalam dunia sastra

sebagai ranah yang telah lama membahas perang sebagai tema utama. Tema peperangan juga merupakan tradisi lama bahkan sebuah warisan sebagaimana yang dikatakan Catharine Milkovitch-Rioux “*writing on war are always read in comparison to the epic heritage*”.

Perjalanan karya sastra pada generasi awal berisi penyampaian karakter heroik para pejuang tentang keberanian sebagai sosok loyal sang pembela masyarakat. Aksi heroik ini kemudian berimplikasi kepada nilai – nilai pembentuk masyarakat, sehingga pada tahap berikutnya karya sastra berperan menampilkan bagaimana peperangan dapat memperkuat dan membentuk sejarah budaya, atau bahkan mendefinisi ulang identitas suatu negara. Maka secara garis besar karya sastra dalam aktivitasnya merupakan kegiatan mengabadikan sejarah, dengan keberadaan suatu usaha untuk menjaga sejarah dari suatu komunitas yang terancam oleh perang secara fisik, penghancuran simbol – simbol dari kehidupan sosial, budaya dan warisan.

Hal tersebut menjadi penggerak bagi karya sastra untuk mencoba menggambarkan resiko aktivitas perang, sehingga karya sastra memiliki kapasitas sebagai salah satu ranah penyaji realita dalam perang. Karya sastra memiliki banyak jenis yaitu karya sastra tulis seperti novel, cerpen, puisi, dan sajak. Kemudian seiring perkembangan teknologi, karya sastra bertransformasi pada penggabungan dua unsur audio dan visual yaitu film dan *anime*.

Penelitian ini mengambil sampel karya sastra dalam bentuk *anime* berjudul *Shoujo Shuumatsu Ryokou*. *Anime* ini merupakan adaptasi dari *manga* berjudul

serupa dari karya seorang *mangaka* bernama Tsukumizu (tidak diketahui siapa nama aslinya). Tsukumizu merupakan seorang *mangaka* atau pembuat *manga* (komik Jepang) pendatang baru alumni *Aichi University of Education* dengan tujuan awal pada harapan menyangandng profesi sebagai guru kesenian dikarenakan kecintaannya pada aktivitas melukis. Pada perjalanan karirnya, di sisi lain Tsukumizu sudah menunjukkan minatnya dalam dunia *manga* semenjak di tahun ketiga bangku pendidikan menengah atas, kemudian semakin memantapkan diri terjun ke dunia *manga* ketika seorang temannya mengajak Tsukumizu pada lingkaran komunitas *manga* pada semester terakhir masa perkuliahan, di samping itu Tsukumizu juga sudah lama menaruh perhatian pada bahan bacaan berupa hal – hal yang berbau filsafat dalam bentuk novel dan ensiklopedia. Tsukumizu telah mencoba berbagai eksperimen pada karya – karya ilustrasinya, dari sekian banyak karya tersebut Tsukumizu memantapkan diri untuk mengunggah sebuah karyanya yang berjudul *Shoujo Shuumatsu Ryokou* di dunia maya. *Shoujo Shuumatsu Ryokou* kemudian mendapat perhatian oleh Shinchosha di tahun 2014 dan dipublikasikan secara digital pada *website* Kurage Bunch milik Shinchosha.

Shoujo Shuumatsu Ryokou mengisahkan dunia setelah peperangan dimana harapan hidup sangatlah tipis. Hampir secara keseluruhan karakter di dalam *anime* ini merupakan korban perang. Yuuri dan Chiito adalah dua gadis sebagai karakter utama berusaha menyambung sisa kehidupan mereka, melakukan banyak perjalanan berpindah dari satu tempat ke tempat lain menggunakan *kettenkrad*¹.

¹ *Kettenkrad* adalah sebuah kendaraan perang berbasis motor sebagai penggerak utama. Badan kendaraan seperti pedati dengan roda berjumlah lima belas buah yaitu satu buah berada di depan sebagai kendali manuver, tujuh pasang roda beserta tambahan rantai layaknya sebuah *tank* di sisi kiri dan kanan.

Selama perjalanan, mereka bertemu dengan dua tokoh lain yaitu Kanazawa si penjelajah dan pembuat peta, Ishii si ilmuwan dan pembuat pesawat, kemudian terakhir koloni organisme penetralisir keadaan bumi salah satunya bernama Nuuko.

Anime ini membawa penonton pada tiga level tentang bagaimana cara menikmatinya. Pertama *anime* ini memiliki kualitas secara visual dengan *epic* menggabungkan karakter *moe*² berkebalikan dengan dan latar suasana khas pasca perang. *Anime* ini diproduksi oleh White Fox yang dikepalai oleh direktur produksi Takaharu Ozaki (Persona 5 the Animation “The Day Breakers”), Mai Toda pada desain karakter dan Shou Tanaka (No Game, No Life) di bagian produksi. Sehingga membuat *anime* ini mendapatkan kesempatan menjadi salah satu nominasi karya dengan grafik terbaik untuk remaja oleh Yalsa Group³. Kedua, *anime* ini memberikan pembawaan lebih ceria dan sangat kontras dengan kondisi latar suasana. Level ketiga adalah terdapat banyak pesan minor secara tersirat, harmonis dan kaya makna, maka tidak heran manga karya Tsukumizu ini diterbitkan oleh Shinchosha Publishing. Berbagai pesan minor tersebut menunjukkan pada jejak terselubung terkait bagaimana semua tokoh secara keseluruhan menyikapi dunia mereka yang hampir hancur karena perang.

² *Moe* adalah sebuah kata yang menggambarkan sebuah karakter fiktif sebagai hasil dari perkembangan media terutama dalam industri hiburan seperti *anime*, *manga*, *games* dan *character merchandise* dimulai semenjak tahun 1980-an. Menurut Okada dikatakan bahwa *moe* memiliki kecenderungan pada generasi *otaku* terkait penilaian hobi mereka sebagai *otaku* merupakan “*pure sanctuary*”. Pemberian imaji *pure* atau murni merupakan strategi peningkatan perekonomian Jepang dari tahun 1960-an hingga 1920-an. Ootsuka Eiji menambahkan bahwa target konsumen pasar adalah para remaja perempuan yang dianggap masih lugu atau disebut *pure consumer* (*junsui na shouhisha*). Produk – produk *moe* diproduksi secara luas dalam bentuk lucu atau *kawaii* pada majalah mode, *manga*, dan *anime* berteman *shoujo* atau khusus untuk anak perempuan guna mendorong konsumen terutama para remaja perempuan. *Moe* memiliki standar karakteristik yang dapat diidentifikasi seperti sosok remaja wanita dengan penggambaran fisik berupa mata yang lebar, kulit halus, perawakan cebol, kepala besar, dan yang paling menonjol adalah rambut antena atau *ahoge* sebagai penunjuk kemurnian dari sifat karakter *moe* meski tidak jarang bahwa karakter ini digambarkan tidak begitu pintar atau *aho*.

³ YALSA (*Young Adult Library Services Association*) adalah cabang dari Asosiasi Perpustakaan Amerika yang bergerak pada literasi, pendidikan, penelitian, dan mendukung pembentukan kaum muda.

Secara kasat mata kata “perang” telah terbawa hierarki pemahaman berupa kehancuran, penderitaan dan berbagai hal buruk untuk dihindari berdasarkan dua definisi pada paragraf pertama. Namun dengan adanya penyebaran pesan – pesan minor tersebut menunjukkan adanya eksistensi pesan lain yang disembunyikan, peneliti mencoba mengindera kehadiran pesan tersebut menggunakan strategi Jacques Derrida yaitu dekonstruksi oposisi biner terhadap pemaknaan lain dari aktivitas perang.

Dekonstruksi merupakan salah satu strategi kritik sastra dengan tujuan memberikan interpretasi lain yang terabaikan akibat adanya hierarki pada oposisi biner dalam strukturalisme. Strukturalisme memiliki prinsip dasar relasi sebagai penanda hubungan antar struktur. Relasi memiliki hubungan terhadap beberapa hal, hubungan tersebut bersifat saling bertolak belakang atau disebut oposisi. Relasi dan oposisi menunjukkan adanya keberadaan sesuatu yang lain, sehingga “hal yang lain” dapat memberikan makna pada hal tertentu agar posisinya lebih diutamakan dibandingkan keberadaan “hal yang lain” sebagai istilah logosentrisme. Oposisi dan relasi digambarkan seperti secarik kertas dengan dua sisi dimana bahwa dalam strukturalisme oposisi dan relasi menyempitkan kehadiran relasi terbatas pada dua bentuk dengan penyebutan istilah “oposisi biner”. Dekonstruksi mendeteksi adanya permasalahan dalam oposisi biner tersebut terhadap hierarki. Hal ini menyebabkan sebuah makna dalam suatu istilah pada satu dari biner akan diabaikan dan dianggap tidak begitu penting dibandingkan dengan lainnya. Maka dikotomi pemaknaan tersebut menunjukkan ketidakadilan.

Sebagaimana hal yang ingin dibahas dalam penelitian ini. Dekonstruksi ingin memberikan sudut pandang berbeda dari keberadaan lain yang tersamarkan untuk membongkar hierarki dari oposisi biner untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti menarik sebuah rumusan masalah pada bagaimana gambaran oposisi biner dalam memberikan makna baru terhadap peperangan dalam *anime Shoujo Shuumatsu Ryokou*.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana dekonstruksi bekerja pada *anime Shoujo Shuumatsu Ryokou* sebagai pesan tersirat dari pemaknaan perang secara umum menjadi kemungkinan makna yang hadir namun tidak disadari.

1.4. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk berbagai khalayak secara teoritis maupun praktis, sebagaimana berikut ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat membuka wawasan teori kritik sastra, salah satunya teori dekonstruksi sebagai alat untuk memberikan interpretasi makna baru.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian adalah mematahkan paradigma awam terkait eksistensi karya sastra khususnya *anime* dengan definisi sekedar hiburan belaka. Selanjutnya sebagai alternatif jawaban lain pada pemaknaan perang yang sulit untuk dihindari.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti membatasi analisis pada temuan terkait gambaran oposisi biner untuk memberikan interpretasi baru pada aktivitas peperangan menggunakan strategi dekonstruksi Jacques Derrida pada objek karya sastra *anime Shoujo Shuumatsu Ryokou*.

1.6. Definisi Kata Kunci

1. Dekonstruksi : menunjukkan ketidakberhasilan upaya penghadiran kebenaran absolut (Norris, 2008:13)
2. Oposisi Biner : inti dari sistem perbedaan dalam bahasa (Norris, 2008:9)
3. Perang : kondisi legal yang membolehkan dua kelompok atau lebih menggunakan kekerasan dalam permusuhan yang terjadi di antara mereka (Suryohadiprojo, 2008:2)
4. Sastra Perang : bagian dari sastra yang fokus merepresentasikan perang (Vélic, 2016:214)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sastra Perang

Perang adalah kontak dengan kekerasan antara dua pihak sejenis namun berbeda¹, hal tersebut dapat dicontohkan dengan perkelahian antar jenis hewan (perang di antara binatang) maupun perang antara dua suku bangsa (perang pada manusia) hingga pertikaian antar bangsa. Pengertian aktivitas perang mengalami penyempitan yaitu sebuah kondisi permusuhan dengan menggunakan kekerasan antara dua atau lebih kelompok manusia yang memiliki adab. Adab terdapat pada kehidupan manusia untuk mengatur kehidupan bangsa-bangsa, sehingga keberadaan perang memiliki status hukum². Pada akhirnya perang dalam pelaksanaannya harus memenuhi beberapa syarat tertentu agar maklumat perang (*declaration of war*) dapat dikeluarkan.

Carl von Clausewitz memberikan perspektif tambahan bahwa perang merupakan kelanjutan politik berupa kegiatan diplomasi oleh satu bangsa hingga akhirnya menggunakan berbagai cara lain, yaitu penggunaan kekerasan untuk menggantikan hubungan yang bersifat damai. Diplomasi adalah usaha perundingan

¹ Quincy Wright, *A Study of War* (Volume I: Chicago: The University of Chicago Press, 1942), hlm 26.

² W Michael Reisman dan Chris T. Antonie, *The Laws of War: Protocol for the Prohibition of the Use in War of Asphyxiating, Poisonous or Other Gases, and of Bacteriological Method of Warfare and Prohibition on Use of Nuclear Weapons* (New York: Vintage Original, 1994)

dan negosiasi melalui pembahasan tertentu dengan harapan pihak lawan bersedia dan menyetujui apa yang dikemukakannya. Selain dampak negatif yang telah diketahui dari aktivitas perang, perang faktanya juga memberikan dampak positif pada perkembangan teknologi dengan ditemukannya teknologi bentuk awal komputer pada Perang Dunia I yang terkategori sebagai perang umum³ hingga perkembangan penggunaan teknologi satelit pada saat ini untuk memata - matai penduduk Palestina pada perang antara Palestina dan Israel yang terkategori perang terbatas⁴. Maka dapat dilihat bahwa aktivitas perang sangat sulit untuk dihindari, sebab praktiknya sendiri selalu ada pada tiap rentang zaman yang berbeda. Bahkan perang pada hari ini lebih bermain pada aktivitas perang non-fisik dengan dampak negatif lebih besar terhadap suatu bangsa atau negara, seperti perang perekonomian dan perang teknologi.

Perang tidak pernah habis untuk dibahas, tema perang selama ribuan tahun lalu telah mewarnai berbagai jenis media dan dalam berbagai bentuk. Sebagaimana Kate McLoughin mengatakan:

“War representation is 12000 years old, dating at least the Mesolithic period (10000-5000 bce) in the form of rock-painting of battle scenes found in the Spanish Levant. The modes by media in which armed conflict has been recorded over thousands of year since are multifarious: an inexhaustive list would include all the literary, musical fine art genres; film, television, radio and the internet; games of every description, battle reenactments and anti-war demonstration, advertisement, photographs and posters; dance and movement; post-cards, coinage and papier-mâché models; mugs, cereal bowl, tea

³ Perang umum adalah perang yang menggunakan daya kekuatan besar seperti nuklir dengan lingkup wilayah perang yang luas hingga antar benua.

⁴ Perang terbatas merupakan perang antar dua bangsa yang tidak melibatkan banyak bangsa secara luas.

towels, thimbles, bow-tie, pencil sharpeners and key-rings; and unlikeliest of all....⁵

Keberadaan karya sastra secara khusus telah lama membahas tema perang, tema ini terlihat berulang kali mencakup berbagai jenis karya sastra, zaman, dan budaya. Adrienne Hytier's berpendapat terkait studi karya sastra terkait perang dalam pembentukan sosial dari waktu ke waktu:

“War has played a major and often dominant role in primitive literatures and it continues to be one of the most important themes. In fact, war is not only a theme, but as well a subject, pretext and backdrop. There is hardly any literary (or artistic) form where it has not appeared. Man organized as societ has always created war and has forever talked about it.”⁷

Tema sastra perang merupakan tradisi turun temurun bahkan sebuah warisan sebagaimana Catharine Milkovitch-Rioux mengatakan *“writing on war are always read in comparison to the epic heritage.”⁷* Zaman dahulu karya sastra perang disajikan dalam bentuk puisi bernarasi panjang tentang kejadian bersejarah yang menampilkan sifat heroik dan melindungi nilai – nilai sosial. Menurut Adeline Johns-Putra seorang pemerhati hubungan literasi dan lingkungan mengatakan bahwa nilai – nilai kepahlawanan klasik menunjukkan adanya kode heroik pada para pejuang. Selanjutnya kode tersebut menjadi dasar peletakan dari konsep kepahlawanan dengan secara bersamaan menjadi subjek untuk mengkritik berbagai pengorbanan selama perang berlangsung dan barbarisme atau kebiadaban.

Aktivitas nilai – nilai heroik tersebut terhubung pada nilai sentral dari sebuah komunitas berdasarkan pernyataan Adeline Johns-Putra *“act of nation-*

⁵ Tiana Vekić, *Literary Representations of Civil Wars: a Comparative Study of Novels Dealing With The Spanish Civil War and The Yugoslav Conflict* (Perpignan:Université de Perpignan Via Domitia,2016)

building or as a model of exemplary behavior". Maka dapat dipahami adanya esensi bersifat *epic* atau kepahlawanan merupakan fakta dari tema yang tidak hanya menentukan takdir seseorang, namun takdir dari sebuah komunitas bahkan negara. Hal ini membawa kita pada kilas balik dan fungsi historikal dari literasi atau sastra perang.

Sastra secara umum memiliki kapasitas untuk "merekam" sejarah dan banyak hal. Kapasitas tersebut bertujuan khususnya sebagai penjaga sejarah suatu komunitas yang terancam oleh perang dan perekam penghancuran simbolis dari kehidupan warisan sosial berbudaya. Meskipun kepentingan dari penjagaan sebuah warisan dan kepahlawanan di dalam sastra banyak direpresentasikan, karya sastra lampau akan mengalami penolakan oleh sastra perang di masa depan. Hal tersebut berdasarkan pendapat Catharine Milkovitch-Rioux "*Tradition provides a model to make literature of war, the epic, which beats to the collective movement toward victory and better life.*" Maka jelas warisan dan kepahlawanan saja tidak cukup untuk mengekspresikan pengalaman dari aktivitas perang zaman ini⁷.

Pasca masa renaissance⁶ sastra perang mengalami perubahan besar – besaran di pertengahan abad ke-19 pada saat perang *Crimean*⁷. Perang *Crimean* digadang

⁶ Karya sastra perang pada masa renaissance terjadi tepatnya pada akhir abad ke-15 hingga awal abad ke-16. Sebagai contoh novelis Miguel de Cervantes pada karyanya yang berjudul *Don Quijote* (1605) yang menyajikan nilai kepahlawanan seorang *Don Quijote* dengan watak sedikit gila, hingga novel ini memberikan sensasi satir romansa kaum ksatria, senada dengan situasi pada masa renaissance dimana terjadi peperangan antara kaum bangsawan dan rakyat biasa.

⁷ Perang *crimea* (1856-1856) berawal dari Kekaisaran Rusia yang mengancam Perancis, Britania Raya, Kerajaan Sardinia, dan Kekhilafahan Utsmaniyah dalam rangka ekspansi wilayah. Pertempuran dalam perang *crimea* berlokasi di semenanjung *crimea*, Turki barat dan laut Baltik.

sebagai konflik pertama yang bersifat modern dan membawa pengaruh kepada perubahan karya sastra, sebagaimana pernyataan Ulrich Keller:

“During the Crimean War years a dense network novel, technologically defined channels, media and genres of communication emerged which, perhaps for the first time, held out promise for quite diverse groups across society to engage in intense efforts of constituting their own histories through a processes of competitive, controversial representations⁷.”

Sastra perang pada zaman ini menjadikan representasi aktivitas perluasan wilayah sebagai titik poin. Sebagai contoh pengepungan Sevastopol pada perang *Crimean* pada sudut pandang pasukan pemula, secara khusus menampilkan rasa bahaya yang semakin memuncak, pengalaman kemampuan panca indera, pengalaman dalam menggunakan kemampuan panca indera untuk bertahan hidup.

Perubahan kembali terjadi bahkan menyentuh pada hal – hal mendasar manusia yaitu cara pandang manusia dengan upaya merepresentasikan perang dimulai pada abad ke-20 tepatnya pada perang dunia pertama. Peperangan tersebut merupakan peperangan paling berdarah di Eropa, dengan ditampakkannya keadaan yang tidak aman, membawa pengaruh pada dunia internasional, dan mempengaruhi basis nilai – nilai kehidupan pada masyarakat saat itu.

Perang dapat dikatakan sebuah komoditas industri menguntungkan tidak hanya membawa kita kepada makna dari terminologi perang secara teknis, tapi juga tapi juga mengguncang cara pandang seseorang pada pemaknaan perang. Sebagaimana James Dawes berpendapat:

“For jurist and military officials, the technologization and industrialization of combat brought into question received conception

of categories such as weapon, target, protected non-combatans, justified reprisal, and necessary and unnecessary suffering⁷.”

Para revolusioner sastra perang dan golongan perintis pergerakan menggunakan novel sebagai media untuk mengekspresikan perasaan kehilangan, keterasingan, keputusan, dan kekacauan pada era mereka. Langkah mereka menciptakan perubahan pada berbagai macam karya sastra dan berpotensi membawa perubahan pula pada dasar – dasar dari sebuah bahasa dan sejarah. Sebagaimana Yuknavitch mengatakan bahwa para penulis di masa peperangan dalam berbagai keterangannya tampak merepresentasikan bentuk – bentuk dari kesewenangan maupun kekuasaan yang dirincikan sebagai realita pada saat itu, kemudian memusatkan media novel agar dapat dianggap sebagai sumber resmi yang memiliki kapasitas untuk merepresentasikan bagaimana tantangan – tantangan dari perang yang sangat dapat mengubah berbagai makna dan sejarah⁷.

Pada saat itu karya sastra perang tidak hanya menampilkan kengerian dan kebrutalan, namun secara bersamaan dalam tiap karya – karya tersebut tertuang ekspresi kepercayaan dan harapan dari penulis akan masa depan yang terhindar dari perang. Hal ini menunjukkan bahwa karya sastra pada Perang Dunia I tidak hanya menyajikan nilai patriotisme sebagaimana sebelumnya, yaitu pembelajaran tentang kemanusiaan.

Karya sastra menghadapi keadaan dilema dalam merepresentasikan dampak negatif perang dan menjaga identitas kaum yang menjadi korban peperangan. Keadaan ini juga dialami dalam perkembangan karya sastra perang pada era Perang Dunia II dan setelahnya. Dilema tersebut yaitu bagaimana penggambaran

kekerasan secara ekstrim dapat ditekankan maknanya dalam karya. Simeon Weil dalam esainya berjudul *“The Power of Words”* turut memperingatkan bahaya dari kata – kata kosong:

“But when empty words are given capital letters, then, on the slightest pretext, men will begin shedding blood for them and piling up ruin their name, without effectively grasping anything to which they refer, since what they refer to can never have any reality⁷.”

Kosakata kosong tanpa makna dalam karya sastra dalam merepresentasikan kerusakan perang secara nyata akan menyebabkan pembatasan dan sulit untuk dipahami. Merepresentasikan sebuah hal terkait kerusakan akan menyerang batas – batas kemanusiaan sebagaimana Maurine Blanchot mengatakan *“writing is already (still) violence. It is where there is rupture, breaking, grinding, tearing of the torn in each fragment, acute singularity, sharp point.”*. Sehingga upaya merepresentasikan karya sastra perang tanpa ada batasan tetap dikatakan sebagai sebuah kekerasan, sebab penggambaran secara aktual dilakukan demi menghindari distorsi penggambaran peperangan maupun informasi – informasi tertentu.

Maka semakin jelas permasalahan dilema antara menghindari kekosongan dalam merepresentasikan keadaan perang dengan kenyataan bahwa penyajian karya sastra secara aktual tetap dikatakan sebagai sebuah tindakan kekerasan melahirkan permasalahan baru yaitu kekacauan makna perang. Hal tersebut sangat terasa pada karya sastra pada Perang Dunia II yang terpecah pada menjadi bagian terpisah antara sejarah dan makna perang.

Hal tersebut membawa pemisahan makna perang dan sejarah membawa karya sastra perang pada posisi sulit. Perlu untuk selalu diingat bahwa karya sastra jika ditempatkan pada posisi tepat terutama ketika mengangkat tema perang, karya sastra akan berlaku sebagai pengisi ruang di antara dualitas yang berlawanan. Dualitas tersebut berupa posisi antara mengingat dan melupakan, bersuara dan membisu, termasuk memperbaiki dan menghancurkan.

2.2 Dekonstruksi

Dekonstruksi merupakan sebuah strategi alternatif kritik sastra yang diusung oleh seorang filsuf bernama Jacques Derrida kelahiran Aljazair di tahun 1930. Derrida menolak untuk membatasi pendefinisian dekonstruksi, sebab Derrida awalnya melakukan kritik terhadap metafisika kehadiran dalam warisan tradisi filsafat barat, sebagaimana telah diketahui bahwa nilai – nilai filsafat dapat berlaku pada semua lini bidang kehidupan. Metafisika kehadiran memiliki konsep untuk menghadirkan hal yang tidak hadir (*presence of absence*) dalam logosentrisme. Warisan filsafat barat tersebut mempengaruhi Saussure termasuk dalam teorinya yaitu strukturalisme.

Konsep strukturalisme dipopulerkan oleh seorang ahli linguistik asal Swiss Ferdinand de Saussure (1959:65) yang berpendapat bahwa makna bahasa dihasilkan melalui struktur. Konsep tersebut lalu dirumuskan pada banyak definisi hingga muncul pendapat bahwa setiap sistem seperti bahasa, filsafat, agama dan budaya berasal dari struktur yang transenden.

Struktur dan sistem merupakan dua hal berbeda, Saussure menggunakan struktur kata dan sistem dengan pemahaman berbeda. Sistem tersebut dapat berupa bahasa, sains, filsafat, agama, kebudayaan dan lain – lain. Tetapi sistem hanya dapat bekerja secara maksimal jika terdapat struktur yang bekerja secara maksimal pula dimana di dalamnya akan tercipta nilai – nilai tertentu.

Strukturalisme memiliki prinsip dasar terhadap relasi, relasi bekerja menggerakkan unsur – unsur dalam struktur. Relasi berfungsi sebagai penghubung dua unsur, sehingga keberadaan relasi berfungsi sebagai penjaga keberaturan pada suatu unsur untuk menjelaskan makna tiap unsur – unsur dalam struktur. Hal ini disebabkan karena unsur – unsur tidak akan memiliki makna jika tidak terdapat relasi pada suatu unsur.

Situasi sama juga berlaku pada struktur meskipun bersifat oposisi (struktur bersifat kontradiktif) bahwa suatu hal dapat memiliki eksistensi karena adanya ekistensi oposisinya, dan situasi oposisi ini mewarnai makna pada tiap unsur. Struktur menempatkan suatu unsur tertentu pada tingkatan – tingkatan dimana terdapat unsur yang lebih tinggi dibandingkan unsur lain.

Kemudian antara relasi dan oposisi memiliki keterkaitan pada suatu unsur berupa hubungan bersifat baik dan hubungan bersifat buruk, namun tidak serta merta dapat dikategorikan secara langsung sifatnya baik atau buruk. Sebab sifat baik atau buruk tersebut tetap memiliki potensi perubahan sifat, yaitu suatu hal baik dapat berubah menjadi buruk dan sebaliknya.

Potensi perubahan sifat tersebut menunjukkan tanda adanya eksistensi hal lain antara relasi – relasi dan oposisi – oposisi. Maka eksistensi suatu hal harus dilihat secara utuh bersandingan dengan eksistensi suatu hal yang lain, sebab mereka memiliki keterkaitan satu sama lain termasuk menentukan makna pada suatu hal. Hal tersebut semakin menegaskan bahwa relasi – relasi dan oposisi – oposisi memainkan peran penting dalam menghasilkan suatu makna.

Suatu hal tidak akan memiliki makna tanpa kehadiran relasi (hubungan) dan oposisi (berlawanan), keterkaitan ini menyebabkan ketergantungan satu sama lain. Seperti yang dikatakan Saussure dalam *Course in General Linguistics* (1959:114), “*Language is a system of independent terms in which the value of each term results solely from the simultaneous of the other.*” (Bahasa adalah sebuah sistem dari terminologi yang saling bergantung, dimana nilai setiap terminologi semata – mata akibat dari reaksi kehadiran yang lain).

Menurut Saussure dalam Al-Fayyadl (2011:37), dalam penggunaan sehari – hari, bahasa tidak dapat dilepaskan dari sistem pemaknaan tertentu yang dipakai untuk menunjukkan satu realitas. Tanpa peranan dari sistem ini maka tidak dapat melakukan komunikasi antar individu. Sistem tersebut dinamakan “sistem tanda”. Saussure memandang tanda terdiri dari dua komponen yaitu konsep oposisi biner dari petanda (*signified/signifié*) dan penanda (*signifier/signifiant*).

Menurut sistem bahasa penanda (*signifier/signifiant*) berlaku sebagai citra akustik atau bunyi (*sound*) ketika menyebutkan suatu kata, sedangkan petanda

(*signified/signifié*) adalah gambaran abstrak dari konsep kata yang disebutkan. Hubungan antara *signified* dan *signifier* memiliki sifat arbitrer (manasuka).⁸

Setelah wafat Ferdinand de Saussure tidak lama kemudian eksistensi strukturalisme semakin menguat. Analisis teori strukturalisme Saussure telah mengalami transformasi di berbagai bidang seperti antropologi, psikologi, arsitektur, filsafat, kesusastraan dan lain – lain, namun menurut Derrida strukturalisme justru memiliki beberapa permasalahan.

Permasalahan pertama adalah penolakan Derrida terhadap metafisika kehadiran, menurutnya metafisika kehadiran merupakan penandaan terkait adanya asal-usul. Asal-usul merupakan tradisi metafisika barat yang berasal dari filsafat barat terkait menghadirkan sesuatu yang tidak ada menjadi kenyataan dan metafisika tersebut terkandung dalam logosentrisme-fonosentrisme.

Logosentrisme dimana *logos* atau pusat sebagai ide murni sebagai sistem atau aturan bagi lainnya. *Logos* keberadaannya tidak terlihat namun tetap ada pada berbagai tampilan berbagai hubungan di dalam dunia. Ibarat secara kasat mata bahwa sistem tidak dapat dilihat, namun keberadaannya nyata berdasarkan aktivitas

⁸ Konsep *signifier* dan *signified* dicontohkan pada kata “pasar”. Kata “pasar” berlaku sebagai *signifier* mengandung penandaan yang merujuk pada “kompleks perbelanjaan” (*signified*). Hubungan referensial antara pasar dan kompleks perbelanjaan akan gugur dengan sendirinya jika kita ganti kata pasar menjadi pasir atau pusar. Antara ketiga kosakata tersebut tidak memiliki keterkaitan satu sama lain selain keterkaitan secara fonetis. Kemiripan dari ketiganya tidak lebih dari sekedar kedekatan fonetis tanpa hubungan referensial. Namun demikian, akan berbeda halnya jika kita mengganti kata pasar dengan mal atau toko. Walaupun secara fonetis bunyi ketiganya tidak mirip, namun terdapat keterkaitan makna. Sebagai rangkaian tanda, hubungan ketiganya hanya memberikan gambaran sekilas tentang keterkaitan dari ketiganya, namun tidak membangun hubungan referensial secara utuh. Sebab jika dilihat lebih mendalam pasar berbeda dengan mal atau toko, begitu pula toko berbeda dengan pasar apalagi mal. Masing – masing kata dibangun dengan makna atau *signification* yang berbeda.

pengaturan daripada masyarakat. Masyarakat dapat patuh dan tunduk pada sistem tanpa memandang dengan langsung wujudnya. “*Western metaphysics, as the limitation of the sense of being within the field of presence, is produced as the domination of a linguistic form*” (Derrida, 1997:23).

Derrida memandang metafisika kehadiran terlalu pasrah pada kontradiksi mendasar pada bahasa seperti antara *speech* dan *writing* sebagaimana metafisika menempatkan posisi *writing* tidak lebih penting dibandingkan *speech*. Bahkan metafisika barat menyatakan bahwa makna bersifat transeden atau tetap, sedangkan menurut Derrida makna selalu dinamis, berubah dan tidak pernah otentik.

Permasalahan kedua terletak posisi logosentrisme-fonosentrisme sebab menekankan tentang adanya yang menjadi pusat. Saussure berpendapat bahwa *speech* lebih superior daripada *writing*, menurutnya posisi *speech* berada pada urutan pertama dalam bahasa, sedangkan *writing* hanyalah turunan dari *speech*. Hal ini dikarenakan *speech* dihubungkan dengan kehadiran (*presence*), sebab bahasa ketika diucapkan harus membutuhkan penuturnya. Dengan kata lain *speech* akan dapat terjadi jika terdapat kehadiran penutur.

Kedudukan fonosentrisme merupakan keterpusatan bahasa pada bunyi dan bukan pada bahasa secara gramatikal, aksara yang merupakan bentuk lain dari metafisika kehadiran. Ia mengandaikan adanya subjek yang kehadirannya dipandang sebagai sebuah kebenaran. Dalam kegiatan berbahasa, kehadiran subjek dimanifestasikan secara langsung melalui tuturan (*speech*) yang menggunakan *phoné* atau bunyi sebagai medianya. *Phoné* bahkan tidak hanya menjadi media,

tetapi juga menjadi komponen absolut dari kehadiran penutur. Stimulasi – stimulasi hasil dari *phoné* melibatkan gestur tubuh, raut muka, ekspresi mulut, atau lirikan mata. Hal demikian membentuk kehadiran penutur dan mengabadikannya dalam suatu “momen absolut”, dimana waktu, diri penutur (sebagai subjek), suara, dan kebenaran (gagasan yang disampaikan secara penuh sadar) dikondisikan sedemikian rupa dalam satu kesatuan tak terpisahkan. Pada momen absolut, suara menjadi penanda bagi makna dan gagasan yang hendak disampaikan. Suara menjadi manifestasi langsung dari kesatuan antara pikiran dan fisik, antara jiwa dan tubuh, antara empiris dan transenden⁹.

Permasalahan ketiga adalah hierarki dikarenakan logosentrisme menjadikan *logos* dapat menjadi bagian yang terpusat demi keteraturan sebagai acuan dan standar bagi yang lain. Logosentrisme selalu dipengaruhi kebudayaan patriarki¹⁰ di balik adanya pengaruh kekuasaan. Kekuasaan akan menjadikan suatu hal memiliki sifat dominan dan superior. Maka semakin jelas bahwa logosentrisme mengandung hierarki untuk menjadikan yang pusat bersifat absolut.

Selanjutnya menurut Derrida struktur mengandung logosentrisme metafisika barat dikarenakan anggapan perbedaan sebagai hierarki. Logosentrisme turut dipandangnya berupa logika kekuasaan yang mengistimewakan suatu term dibandingkan term yang lain. Fonosentrisme dan logosentrisme termasuk hasil

⁹ Al-Fayyadl Muhammad, *Derrida* (Lkis Group,2005),hlm38.

¹⁰ *Patriarchal Society* merupakan suatu bentuk kebudayaan yang mencirikan sistem yang ditentukan oleh dominasi kaum pria.

produk dari hierarki pada tingkatan yang mengarah pada adanya sifat superior dan inferior jika ditelusuri menggunakan kaca mata oposisi biner.

Superior sebagai penanda tingkatan istimewa dibandingkan yang lainnya. Superioritas menunjukkan karakteristik tertentu pada logosentrisme dan fonosentrisme sebagai metafisika kehadiran. *“What is said of sound in general is a fortiori valid for the phone by which, by virtue of hearing an indissociable system”* (Derrida,1997:12). Superior menandakan sebagai model utama atau struktur yang berkuasa, selanjutnya sering ditemui bahwa superior akan menindas posisi di bawahnya.

Derrida memandang oposisi pada strukturalisme Saussure mengandung nilai – nilai superioritas terlihat pada penolakannya terhadap superioritas *speech*. *“‘Phonocentrism’ the binary distinction between speech and writing, argues Derrida, is thus not innocent and equipolar but is a hierarchy, where traditionally speech is held to be both superior to and more fundamental than writing”* (Marian,1998:12). Bagi Derrida *speech* adalah pengaruh metafisika kehadiran sebagai alasan utama dalam menghadirkan sesuatu yang tidak hadir.

Sebaliknya inferior dalam metafisika kehadiran atau metafisika barat diasingkan, sebab terdapat superior yang lebih unguul dan menjadi standar. *“With regard to this unity, writing would always be derivative, accidental, particular, exterior, doubling the signifier:phonetic”* (Derrida,1997:29). Antara superior dan inferior akibat pengaruh hierarki metafisika barat akan menjadikan superior sebagai

primadona. Hierarki menempatkan minoritas pada tempat lebih rendah, sebab mayoritas mengendalikan sistem secara keseluruhan.

2.3 Dekonstruksi Oposisi biner

Derrida mengkritik struktur dan sistem sebagai dasar fundamental pengekan individu pada perjalanan individu dibentuk dan diteruskan dalam suatu kerangka sistem dan struktur. Derrida mencoba melakukan terobosan untuk memberi ruang pada inferior. Menurut Derrida upaya dekonstruksi harus dilakukan dari dalam:

“The movements of deconstruction do not destroy structures from outside. They are not possible and effective, nor can they take accurate aim, except by inhabiting those structures. Inhabiting them in a certain way, because one always inhabits, and all the more when one does not suspect it. Operating necessarily from the inside, borrowing all the strategic and economic resources of subversion from the old structure, borrowing them structurally, that is to say without being able to isolate their elements and atoms, the enterprise of deconstruction always in a certain way falls prey to its own work” (Derrida,1997:24)

Dekonstruksi tidak menggambarkan adanya makna yang objektif (benar) muncul pada suatu karya. Fokus Derrida adalah pencarian makna objektif, namun dapat menciptakan makna baru melalui kebebasan penafsiran. Derrida tidak hanya menolak *logos*, namun Derrida turut secara bersamaan menolak melalui dekonstruksi terhadap metafisika kehadiran, dan oposisi biner yang dilakukan dengan :

“To deconstruct the opposition, first of all, is to overturn the hierarchy at given moment. To overlook this phase of overturning is to forget the conflictual and subordinating structure of opposition. Therefore one might proceed too quickly to a neutralization that in practice would

leave the previous field untouched, thereby preventing any means of intervening in the field effectively” (Derrida,1981:41).

Strategi dekonstruksi Derrida pada oposisi biner adalah membalikkan kemudian meneruskan hierarki oposisi biner dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Derrida membongkar dan menafsirkan ulang pemikiran modern dan melahirkan teks – teks baru (Akhyar,2004:114), kemudian pada proses akhir akan tercipta interpretasi baru yang tidak mengekor pada superioritas pengarang. Berikut ini adalah bagian – bagian pada bahasa yang harus dimasuki untuk melakukan upaya dekonstruksi :

2.3.1 *Differance*

Differance sekilas terlihat mirip dengan *difference* yang berarti “perbedaan”. *Differance* lebih dari sekedar sebuah perbedaan, namun memiliki makna ganda. *Differance* terbentuk dari kata *to differ* yaitu “membedakan” dan *to defer* berarti “menunda”. Pengertian ganda tersebut dikarenakan perubahan huruf “a” yang menyatukan dua makna dalam satu kata. Maka *differance* memiliki arti “berbeda” sekaligus “menunda”, sehingga terdapat ambiguitas di dalamnya sekaligus penanda dari perlawanan pada dominasi turunan dalam metafisika barat.

Derrida berpendapat *differance* bukan suata kata atau konsep, sebab *differance* hanya berupa strategi tekstual. *Differance* dapat ditemukan dalam setiap pemikiran dan segala bentuk yang mengupayakan pembakuan makna sebagaimana penjelasan berikut :

Pertama *differance* menunjuk pada penundaan kehadiran oleh suatu kesatuan makna. Kedua *differance* menggerakkan perbedaan yang terhubung pada semua oposisi, maksudnya adalah *differance* berlaku sebagai akar bersama bagi semua oposisi. Ketiga, *differance* memproduksi semua perbedaan yang merupakan syarat penting pada pemunculan makna. Keempat *differance* menunjukkan keberlangsungan perbedaan antara hal satu dengan lainnya pada suatu gerakan. Maka konsep perbedaan milik Derrida terletak pada perbedaan yang tertunda, bukan perbedaan dua identitas. Sebab Derrida menggunakan *differance* untuk menolak oposisi biner yang mengandung hierarki. Hingga pada akhirnya *differance* menggantikan oposisi biner dengan sifat tanpa adanya hierarki karena secara langsung akan dilihat secara bersamaan.

2.3.2 Sign

Tanda – tanda bekerja melalui repetisi dan penggandaan, setiap tanda memiliki struktur sebagai substitusi primordial yang menunjukkan tanda selalu berarti untuk sesuatu yang lain, selain dirinya sendiri (Donny, 2010:129). Menurut Derrida kehadiran tidak mampu seorang diri selayaknya metafisika kehadiran. Kehadiran sangat bergantung pada adanya tanda yang berhubungan dengan *differance*. Tanda selalu ada pada makna, tidak mengikat konteks tertentu, dan harus dapat digunakan pada banyak konteks. Tanda tidak bersifat tetap, sebab dia akan merujuk pada tanda – tanda lainnya. Memahami tanda tidak dapat serta merta dilakukan, sebab tanda dipengaruhi oleh penundaan atau *differance*.

Maka kehadiran tanda berlaku sebagai perbedaan dan penundaan yang akan terkait pada jejak akan selalu bergerak sesuai teks dan konteksnya.

Tanda adalah relasi atau hubungan sari penundaan, namun tetap dapat menghasilkan maknanya sendiri. Hasil makna akan memiliki keterkaitan pada rantai penanda, sehingga makna tidak akan bersifat tetap tapi selalu berubah – ubah.

2.3.3 *Trace*

Menurut Derrida *trace* adalah bukti dari ketidakhadiran (*absence of presence*). *Trace* tidak dapat dijadikan dasar peletakkan untuk menghadirkan dirinya sendiri sebagai bukti dari kehadiran asal-usul seperti *differance*. Tanda menyediakan tempat untuk penerapan dari perbedaan – perbedaan. Struktur tanda ditentukan pada jejak atau bekas dari sesuatu yang lain, sesuatu yang tidak akan pernah hadir dalam bentuk mengada secara penuh (Akhyar, 2004: 114).

“*Yet to know that concept destroy its name and that, if all begins with the trace, there is above all no ordinary trace*” (Derrida, 1997:61). Sebuah *trace* tidak memiliki kapasitas tersendiri, namun hanya sebagai penunjuk. *Trace* tidak dapat dipahami secara tunggal (terisolasi dari segala sesuatu yang lain), tetapi hanya menunjuk pada hal – hal lain.

Sebagai contoh bahwa jika orang mengatakan *trace* yang ditinggalkan gelas minum pada meja menunjuk pada kehadiran gelas itu sendiri. Namun bagi Derrida gelas juga harus dilihat sebagai *trace* pada penunjukkan adanya kopi, susu, gula, dan

orang yang memakai gelas. Kopi, susu, gula, dan pengguna gelas menunjuk kepada hal lain dan begitu seterusnya.

“If I persist in calling that difference writing, it is because, within the work of historical repression, writing was, by its situation, destined to signify the most formidable deference. It threatened the desire for the living speech from the closest proximity, it breached living speech from within and from the very beginning. And as we shall begin to see, difference cannot be thought without the trace” (Derrida, 1997:56 -57).

Trace dengan sifatnya yang tidak memungkinkan adanya kehadiran, maka *speech* sebagai kehadiran itu hanya merupakan *trace*. *Speech* tidak akan menjadi superior karena tidak berasaldan hanya *trace* yang akan terhapus

2.3.4 Dissemination

Derrida berpendapat terkait konsep diseminasi (penyebaran) memiliki keterkaitan dengan *differance*. Sejarah filsafat memberikan gambaran pada titik awal sebagai syarat yang memungkinkan dari refleksi itu sendiri, namun Derrida mencari fondasi yang solid merupakan suatu kesalahan. Suatu hal pada refleksi tersebut adalah penyebaran yang dipahami sebagai “mekanisme” dinamis di balik refleksi dan sekaligus bekerja membatasi setiap refleksi pada pencapaian kepastian absolutisme identitas (Derrida, 1997:137), atau dengan kata lain dekonstruksi Derrida ini juga ditunjukkan pada diseminasi (penyebaran).

Makna dapat hadir jika terdapat aktivitas penyebaran, makna tersebar hanya dalam jaringan penanda. Dengan demikian, makna – makna tersebut tidak dapat hadir dengan sendirinya, mereka saling terkait, dan akan terus terjadi dalam bentuk

diseminasi (penyebaran). Hingga akhirnya tidak akan menjadi akar dasar karena hanya terdapat penyebaran yang terus dinamis bergerak, berubah dan tertunda.

2.4 Animasi

2.4.1 Teori Animasi Fowler

Fowler (2002:4) mengatakan bahwa animasi digunakan untuk memperlihatkan fungsi dan alas an tersendiri dari simbol visual yang diperlihatkan. Berikut ini adalah beberapa metode yang digunakan untuk memvisualkan simbol – simbol pada anime.

2.4.1.1 *Stagging*

Stagging digunakan sebagai metode untuk memahami tata letak tokoh beserta elemen – elemen di sekitarnya yang bertujuan sebagai penyaji dari gambaran umum informasi dalam simbol visual.

2.4.1.2 *Camera Angle*

Camera Angle merupakan teknik pengambilan simbol visual secara berkali – kali pada fokus gambar yang ditekankan. *Camera Angle* dapat dilakukan secara *wide shot*, *medium shot*, *extreme close up shot* (*straight frontal*), maupun *extreme close up shot* (*three quarter*).

2.4.1.3 Station Point

Station point adalah metode pengaturan sudut pandang penonton pada wilayah simbol visual dapat terlihat. *Station point* dapat berada pada bagian atas, bawah atau berbagai sudut pandang yang lebih variatif.

2.4.1.4 Crane Shot

Crane shot berfungsi pada efek dramatis pada cerita. Pada metode ini posisi kamera akan diposisikan secara menjauh atau mendekat pada simbol visual untuk mempertegas suatu suasana.

2.4.1.5 Composition

Composition merupakan konsep dasar secara strategis berupa sudut pandang tokoh atau benda pada suatu fokus sehingga dapat disaksikan oleh penonton. Sebagai contoh ketika seorang tokoh melihat seekor kucing berada di dekat kaki si tokoh, kemudian penonton dapat berlaku layaknya mata si tokoh yang memandangi kucing dari atas.

2.4.1.6 Up Shots dan Down Shots

Up shots adalah sebuah teknik pengambilan gambar untuk memposisikan mata penonton sebagai mata tokoh ketika melihat dari bawah sebagai penjabar bahwa tokoh memiliki kadar yang mendominasi dan kuat pada suatu adegan. Sedangkan *down shot* merupakan teknik pengambilan

pada posisi mata penonton memandang dari atas sebagai penunjukkan sifat kelemahan dari si tokoh.

2.4.1.7 *Line of Sight*

Line of sight merupakan teknik penggiring penonton untuk memberikan sudut pandang tanpa harus memperhatikan detail dan keadaan pada gambar.

2.4.1.8 *Point of View Shot*

Point of View Shot adalah sebuah teknik pengambilan gambar melalui bahu tokoh yang diperuntukkan agar penonton merasakan pengalaman visual dari si tokoh secara langsung.

2.4.1.9 *Close Up Shots*

Close Up Shots merupakan teknik pengambilan gambar dengan meningkatkan kadar fokus pada bagian tubuh tertentu si tokoh untuk menunjukkan detail gerak – gerak tokoh yang memiliki makna tertentu.

2.4.1.10 *Extreme Close Up Shots*

Extreme Close Up Shots melakukan fokus pengambilan gambar hanya pada kepala tokoh untuk menampilkan suasana tegang dan dramatis.

2.4.2 Teori Animasi Benner

Brenner (1997: 27) berpendapat bahwa salah satu komponen yang terdapat dalam *anime* dan *manga* merupakan simbolisasi dan langkah untuk menyampaikan alur cerita kepada pembaca dan audiens.

2.4.2.1 *Visual Symbol*

Visual symbol merupakan sebuah teknik merepresentasi suatu ide secara sederhana dalam penunjukkan emosi dari tokoh, sehingga audiens dapat menangkap maksud dari ide yang disampaikan tanpa bantuan teks. *Visual symbol* memiliki turunan bentuk – bentuk seperti *shadow over face*, *glowing eyes*, *sweat drops*.

2.4.2.2 *Symbolism*

Symbolism adalah penggunaan simbol – simbol umum pada sekitar tokoh untuk menunjukkan peran dari suatu latar tempat dalam memberikan informasi tertentu, seperti memerahnya daun *momiji* atau *maple leaf* sebagai tanda bahwa musim gugur telah tiba di Jepang.

2.4.2.3 *Pacing*

Pacing adalah sebuah cara dalam melakukan penggambaran sudut pandang kamera dimana menunjukkan pergerakan dan perpindahan tokoh pada antar tempat. Hal tersebut ditujukan agar audiens dapat dapat mencerna sebuah alur atau *break time* secara bersamaan ketika membaca *manga*

ataupun menyaksikan *anime* dan menunjukkan gambaran keadaan sekitar dari si tokoh.

2.5 Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan dua buah penelitian terdahulu sebagai rujukan sebagaimana berikut :

1. Rujukan pertama yaitu disertasi karya saudari Tiana Vekić yang berjudul *Literary Representation of Civil Wars: Comparative Study of Novels Dealing With The Spanish Civil War And The Yugoslav Conflict* pada tahun 2016, *Cultural Studies in Literary Interzones Université de Perpignan Via Domitia*. Saudari Tiana melakukan komparasi beberapa karya sastra berjudul karya Camilio José Cela berjudul *Visperas, festividad y octava de San Camilo del año 1936 en Madrid* dengan karya Dževad Karahasan berjudul *Sara i Serafina*, karya Mercè Rodoreda berjudul *Quanta, quanta guerra...* dengan karya Velibor Čolić *Chronique des Oubliés*, dan *Mrak* karya David Albahari dengan *El cuarto de atrás* karya Carmen Martin Gaité, dan karya Javier Cercas berjudul *Soldados de Salamina*. Penelitian ini memiliki persamaan pada objek penelitian, sedangkan perbedaan terletak pada strategi dan tujuan penelitian, saudari Tiana menggunakan strategi representasi untuk mengidentifikasi keadaan perang secara lebih spesifik. Berdasarkan hasil perbandingan dari ketujuh karya sastra tersebut, saudari Tiana memperoleh temuan adanya penggambaran dari kebrutalan, dan degradasi suatu negara pada perbandingan karya milik Camilio José

Cela dengan karya milik Dževad Karahasan. Hasil perbandingan selanjutnya berfokus pada keadaan perang dalam sudut pandang tentara reguler dari perbandingan karya milik Mercè Rodoreda dengan karya milik Velibor Čolić, dan terakhir bagaimana upaya generasi pasca perang untuk tidak melupakan warisan nilai – nilai luhur kehidupan mereka pada karya milik David Albahari, karya milik Carmen Martin Gaité, dan karya milik Javier Cercas.

2. Penelitian kedua adalah skripsi berjudul *Dekonstruksi Terhadap Aspek Modernisme Dalam Roman Die Verwandlung Karya Frensz Kafka* karya saudari Dian Dwi Anisa pada tahun 2013, Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Saudari Dian melakukan penelitian pada novel berjudul *Die Verwandlung* memiliki kesamaan pada penggunaan strategi dekonstruksi untuk mencari oposisi biner yang dialami Gregor yaitu oposisi rasionalisme dengan irasionalisme yang terlihat pada perubahannya menjadi seekor binatang, kapitalisme dengan kapitalisme ditunjukkan ketika Gregor berniat untuk keluar dari tempat kerjanya dikarenakan sistem kerja yang tidak adil, dan oposisi biner terakhir adalah moral dengan imoral pada saat Gregor dirawat oleh seorang bernama Grete yang mengidahkan penampilan Gregor ketika sudah berubah wujudnya menjadi seekor binatang.

Perbedaan pada penelitian karya saudari Dian dengan penelitian ini terletak pada jenis karya sastra dan fokus hal yang akan didekonstruksi. Saudari Dian menggunakan karya sastra berbentuk novel roman sedangkan

peneliti menggunakan objek anime dalam kategori sastra bertemakan perang. Selanjutnya penelitian ini menggunakan fokus hal perang untuk dikritik menggunakan strategi dekonstruksi, sedangkan penelitian karya saudari Dian fokus pada aspek modernisme untuk didekonstruksi.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Peneliti mengklasifikasikan penelitian ini pada jenis penelitian kualitatif dengan penggunaan metode deskriptif analisis. Secara umum jenis penelitian kualitatif memiliki tujuan dalam aktivitas memahami pengalaman, kejadian, dan sikap dari objek penelitian. Dengan menggunakan penelitian kualitatif dapat memahami berbagai aspek dalam kehidupan sosial dengan menjabarkan menggunakan berbagai kata dalam analisisnya, bukan menggunakan data atau angka (Patton&Cochran, 2002). Penelitian kualitatif digunakan ketika memiliki beberapa latar belakang yaitu pemahaman terhadap sudut pandang atau interpretasi objek yang diteliti, kemudian terletak pada pencarian makna pada suatu fenomena, dan terakhir pada upaya observasi secara mendalam.

3.2 Sumber Data

Melong mengatakan bahwa sumber data penelitian kualitatif adalah tampilan berupa kata – kata lisan, atau yang tertulis yang dicermati oleh penulis, dan benda – benda yang diamatisampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya (Siyoto, 2015:28). Selanjutnya sumber data dibagi menjadi dua bagian sebagaimana berikut :

3.2.1 Sumber Data Primer

Siyoto (2015:28), sumber data primer adalah data dalam verbal atau kata – kata yang diucapkan secara lisan, gerak – gerak, atau perilaku yang dilakukan dalam data yang diteliti. Penelitian ini menggunakan sumber data primer berupa adegan, suasana, dan dialog pada *Anime Shoujo Shuumatsu Ryokou* (2017) episode 1 s.d 12 karya *mangaka* Tsukumizu.

3.2.2 Sumber Data Sekunder

Siyoto (2015:28), menyatakan bahwa sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen – dokumen grafis (tabel, catatan, dan lain – lain) atau hal lain yang dapat memperkaya data primer. Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder berupa buku, artikel, *e-book*, jurnal dan penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan pembahasan dengan sastra perang, aktivitas perang dan dekonstruksi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data secara observasi. Notoadmojo (dalam Heriyanto,2006:143), observasi sebagai perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya rangsangan. Rangsangan tersebut, setelah mengenai pancaindra akan menimbulkan kesadaran untuk melakukan pengamatan. Berikut ini adalah tahapan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data – data :

1. Peneliti menentukan karya sastra berjudul *Anime Shoujo Shuumatsu Ryokou* (2017) karya *mangaka* Tsukumizu sebagai objek material penelitian.
2. Peneliti menonton *Anime Shoujo Shuumatsu Ryokou* (2017) karya *mangaka* Tsukumizu dan melakukan repetisi aktivitas menonton *anime* tersebut.
3. Peneliti menentukan tema dan objek formal pasca menonton *Anime Shoujo Shuumatsu Ryokou* (2017) karya *mangaka* Tsukumizu secara keseluruhan.
4. Peneliti melakukan pensortiran data hasil dari objek karya sebagai data primer dengan menangkap gambar atau *screenshot* dan melakukan pencatatan pada adegan pada hal – hal yang dapat dilakukan proses dekonstruksi.
5. Peneliti melakukan pemeriksaan ulang terkait data – data yang didapatkan sebagai pemastian kecocokan data secara tepat.
6. Peneliti melakukan klasifikasi data berdasarkan langkah – langkah pada teori atau strategi penelitian.

3.4 Analisis data

Heriyanto (2006:215) mengatakan, analisis data adalah memproses data yang dimulai dengan memilah – milah data dalam kategori tertentu dan diakhiri dengan menganalisisnya baik secara umum maupun secara statistik. Berikut ini merupakan tahapan – tahapan analisis data yang digunakan peneliti :

1. Menarik hubungan di antara data yang didapat menggunakan strategi dekonstruksi dengan karya sastra perang untuk mendapatkan oposisi – oposisi biner agar mendapatkan makna baru pada aktivitas perang.

2. Membalikkan oposisi – oposisi biner tersebut untuk keluar dari logosentrisme dari aktivitas perang.
3. Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian.



BAB IV

TEMUAN & PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti menemukan adanya enam oposisi biner dalam *anime Shoujo Shuumatsu Ryokou* sebagai produk turunan atau dampak dari adanya aktivitas perang berupa hal – hal yang bersifat positif maupun negatif. Berikut ini adalah oposisi biner yang ditemukan oleh peneliti :

1. Ketidakhadiran dan kehadiran
2. Pesimis dan optimis
3. Ketakutan dan keberanian
4. Melupakan dan mengingat
5. Mati dan hidup
6. Destruktif dan konstruktif

Berdasarkan pada enam pasang oposisi biner di atas akan dijelaskan bagaimana upaya pembalikan hierarki keadaan atau nilai yang bersifat negatif pada tiap tokoh sebagai korban pasca perang dalam memberikan interpretasi baru terhadap aktivitas perang.

4.1 Dekonstruksi aktivitas perang

Secara keseluruhan temuan oposisi biner berupa bagian turunan dari bagaimana manusia bertahan hidup hingga sampai terpikirkan hal – hal yang dapat memotivasi atau justru menciutkan semangat untuk bertahan hidup sebagai korban

pasca perang. Melalui oposisi - oposisi biner tersebut menjadikan tiap tokoh secara karakter mengalami perkembangan, sebab mereka menemukan perbedaan yang tertunda melalui jejak atau *trace* kemudian membawa aktivitas perang pada berbagai tanda – tanda. Keberadaan tanda – tanda tersebut tersebar dalam berbagai temuan dan saling memiliki kesinambungan antara data satu dengan lainnya.

4.1.1 Kehadiran dan Ketidakhadiran

Pembahasan kehadiran dan ketidakhadiran lazim diperbincangkan dalam tradisi metafisika kehadiran filsafat barat sebagai manifestasi dari dua bentuk berbeda yang memiliki keterkaitan dengan strukturalisme, sebab strukturalisme sendiri sedikit banyak memiliki warna dari filsafat barat seperti pada oposisi dan relasi *signified* dan *signifier*.

Kehadiran diasumsikan sebagai keadaan otentik dalam proses mengidentifikasikannya harus melalui panca indera manusia sebagai bukti dari kesadaran manusia untuk mengindra kehadiran suatu hal. Sehingga kehadiran di dalam terminologi filsafat barat memiliki posisi sebagai hal yang dekat dengan kebenaran, dengan demikian kehadiran memiliki posisi sebagai *logos* atau pusat pada segala konsep di dunia untuk dijadikan batu acuan dikarenakan posisi kebenaran yang secara eksplisit terindra.

Secara alamiah kehadiran pasti akan memiliki biner lainnya namun bersifat oposisi yaitu ketidakhadiran¹. Logosentrisme dalam strukturalisme menyebabkan

¹ Al-Fayyadl Muhammad, *Derrida* (Lkis Group,2005),hlm52-61.

ketidakhadiran dianggap tidak ada sama sekali, seperti contoh sepeda motor dapat digunakan karena mesinnya dapat dioperasikan karena terjadinya pembakaran bensin yang menggerakkan mesin sebagai sebuah bentuk kehadiran. Namun kerak atau *carbon* pada piston² sebagai hasil dari pembakaran bensin secara berulang – ulang dianggap sebagai ketidakhadiran jika komponen mesin tidak dibongkar secara mendalam untuk dilakukan proses pembersihan agar tarikan mesin menjadi ringan.

Data 1 (Episode 01, menit 07:20 – 09:00)



(1)



(2)



(3)



(4)

² Piston merupakan salah satu komponen terdalam mesin berbentuk silinder dengan satu tangkai pada bagian bawahnya. Piston berfungsi sebagai penggerak mesin ketika adanya percikan api dari aliran listrik pada tombol *starting power engine button* (tombol penghidup mesin) yang akan melakukan proses pembakaran bensin, kemudian tercipta energi panas yang menstimulasi pergerakan piston sehingga dapat menggerakkan komponen mesin lainnya seperti rantai dan roda.

Gambar 4.1.1.1 Yuuri dan Chiito menemukan jalan keluar dari bangunan gelap yang mereka lalui

- チイト : 風が吹いている、ねえ起きて、おいユー。そう風が吹く方向に進んでいけば。。。
- ユウリ : 出口があるってこと？
- チイト : そういうこと。どう？
- ユウリ : あっち
- チイト : よし
- ユウリ : 次はあっち
- チイト : 分かった、光だ
- Chiito : *Kaze ga fuite itu, nee okite, oi yuu. Sou kaze ga fukuhou ni susunde ikeba...*
- Yuuri : *Deguchi ga arutte koto?*
- Chiito : *Sou iu koto. Dou?*
- Yuuri : *Acchi.*
- Chiito : *Yosh.*
- Yuuri : *Tsugi wa acchi.*
- Chiito : *Wakatta.*
- Chiito : Ada angin berhembus, hai bangun, hai Yuu. Ya, kalau kita pergi mengikuti arah angin berhembus...
- Yuuri : Itu berarti ada jalan keluar?
- Chiito : Itu Benar. Bagaimana?
- Yuuri : Ke arah sana.
- Chiito : Baiklah.
- Yuuri : Selanjutnya ke sana.
- Chiito : Dimengerti

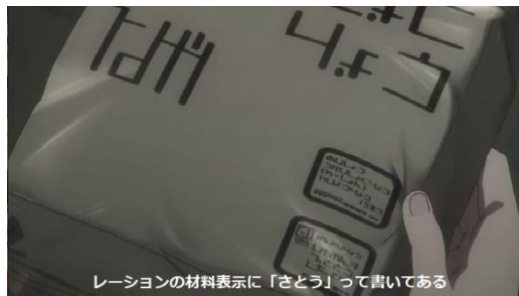
Data 2 (Episode 07, menit 16.14 – 17.12)



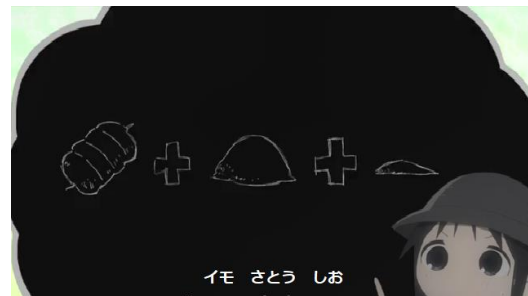
(1)



(2)



レーションの材料表示に「さとう」って書いてある



イモ さとう しお

(3)

(4)

Gambar 4.1.1.2 Yuuri dan Chiito menemukan fasilitas produksi ransum

ユウリ : ねえねえチーちゃん、これなんて読むの
 チイト : 「さとう」だな
 ユウリ : さとう？ 向かう落ちてた
 チイト : さとう、どこかで見た気が
 ユウリ : ねえ、思い出したんだけどイモはレーションの材料だって言
 ってたよね
 チイト : あ そうか。これレーションの材料表示に「さとう」ってか
 いてある。「しお」ってのもあるな
 ユウリ : あ はい 別の袋ありました
 チイト : マジか ってことはイモさとうしおでもしかしてレーション
 作れるんか

Yuuri : *Nee nee Chii-chan, kore nante yomu no*
 Chiito : *“satou” da na*
 Yuuri : *Satou? mukau ni ochiteta*
 Chiito : *Satou doko ka de mita ki ga*
 Yuuri : *Ne, omoidahitan dakedo, imo wa reeshon no zairyou date itte dayo*
ne
 Chiito : *A souka kore reeshon no zairyou hyouji ni “satou” tte kaite aru.*
“shio”tte no mo aru na
 Yuuri : *A hai betsu no fukuro arimashita*
 Chiito : *Maji ka? Tte koto wa imo satou shio de moshikashite reshon*
tsukurerun ja
 Yuuri : *Hei Chii-chan bagaimana cara membaca ini?*
 Chiito : *Gula*

- Yuuri : Hei aku jadi ingat sesuatu, Ishii pernah bilang kentang dipakai untuk membuat ransum
- Chiito : Oh iya, lihat “gula tertulis di bagian komposisi ransum. Ada juga tertulis garam
- Yuuri : Ya kalau itu ada di karung lain
- Chiito : Benarkah, itu artinya bahwa kentang, gula dan garam digunakan untuk membuat ransum

Pada data pertama gambar 4.1.1.1 memperlihatkan bahwa suasana gelap yang dialami Yuuri dan Chiito akan menggiring penonton pada hierarki tidak adanya jalan keluar. Jika menggunakan metode *staging*, akan tampak bahwa di sekeliling wilayah Yuuri dan Chiito berada tidak tampak adanya jalan keluar sebagai bukti kehadiran dari tidak adanya jalan keluar. Pada data pertama juga tampak bagaimana air liur Yuuri yang disorot secara berulang – ulang atau teknik *camera angle* menunjukkan adanya hembusan angin, kemudian Chiito menyadari bahwa *trace* yang dibawa angin membawa pada *sign* adanya jalan keluar.

Selanjutnya pada data kedua gambar 4.1.1.2 digambarkan Yuuri dan Chiito mencoba menelusuri dan mencari fasilitas produksi ransum³ berdasarkan peta yang dibuat Ishii. Bagi penjelajah dan korban pasca perang seperti Yuuri dan Chiito, makanan menjadi sangat penting keberadaannya. Namun mereka tidak dapat serta merta menemukan makanan tersebut untuk dapat dikonsumsi. Melalui jejak atau *trace* berupa kentang, gula, garam dan sedikit ingatan mereka untuk membuat ransum akhirnya membawa mereka kepada kehadiran ransum. Meskipun mereka

³ Ransum merupakan makanan siap santap berkalori tinggi dan bernutrisi tinggi yang biasa dikonsumsi oleh tentara maupun regu penyelamat, dan korban bencana alam. Ransum biasanya tersaji dalam satu paket bahan makanan lainnya dan perlengkapan tambahan seperti cairan antiseptik, atau pemanas makanan atau disebut juga sebagai MRE (*Meal Ready to Eat*).

tidak langsung mendapatkan ransum, namun jejak dari bahan – bahan dan *sign* berupa daftar komposisi pada kemasan ransum siap konsumsi.

Kebanyakan biner kehadiran dan ketidakhadiran menyangkut bagaimana cara Yuuri dan Chiito untuk bertahan hidup di tengah kenyataan bahwa adanya jalan keluar dan benda yang dicari untuk bertahan hidup tidak serta merta tersedia. Yuuri dan Chiito harus menemukan jejak – jejak yang membawa kepada kesimpulan berupa solusi atau benda yang dicari. Melalui pengangkatan posisi ketidakhadiran berupa tujuan atau solusi dari permasalahan yang mereka temui dapat membalikkan kehadiran fakta – fakta bersifat negatif seperti ketiadaan jalan keluar pada data pertama dan tidak adanya ketersediaan bahan makanan dalam permasalahan mereka yang kemudian dapat menghasilkan biner kedua yaitu pesimisme dan optimisme.

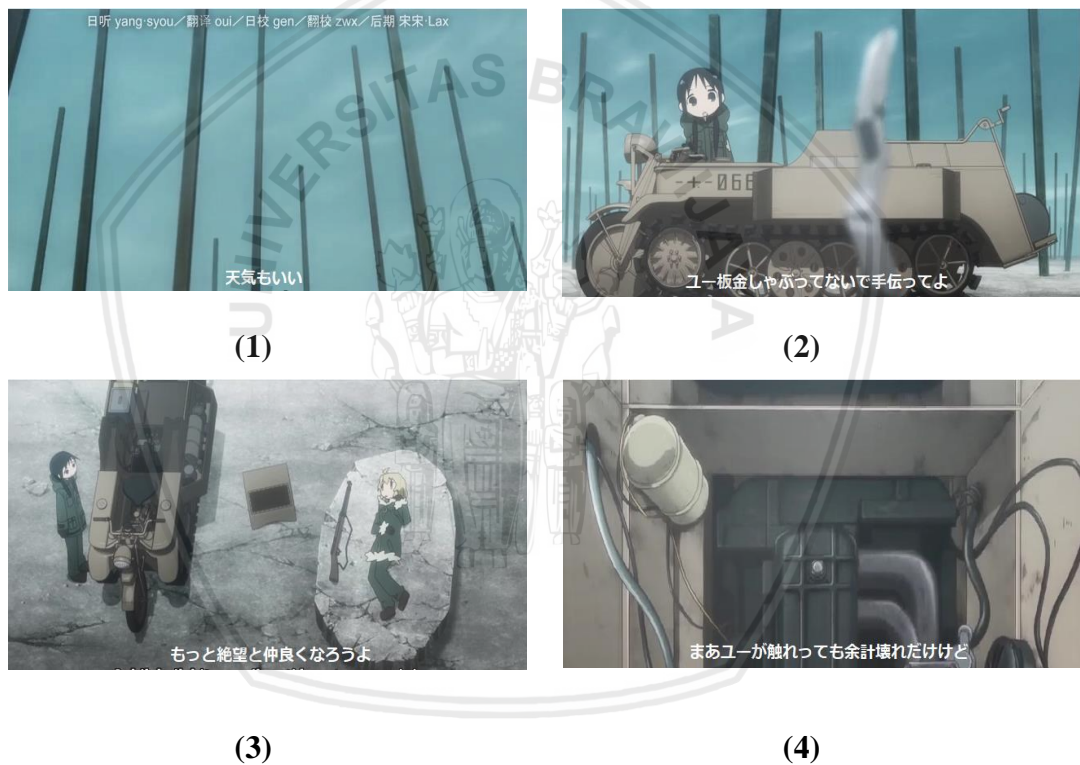
4.1.2 Pesimisme dan Optimisme

Pesimisme adalah sebuah paham dengan menganggap segalanya memiliki makna buruk atau jahat. Secara bahasa istilah pesimisme berasal dari bahasa Latin “*pessimus*” yang berarti terburuk, sehingga memiliki implikasi pada gambaran hidup ditampilkan selalu dalam keadaan suram dan tidak terdapat harapan. Pesimisme termanifestasikan pada perasaan sedih, murung, putus asa, absurditas, sakit, dan kematian (Bagus, 2000:837-839).

Sedangkan Seligman (2006) menyatakan bahwa optimisme merupakan suatu pandangan menyeluruh, melihat yang baik, berpikir positif, dan mudah memberikan makna bagi diri. Carver dan Scheier (dalam Synder & Lopez, 2002)

berpendapat bahwa individu yang optimis merupakan individu dengan anggapan bahwa hal – hal baik akan terjadi pada diri mereka. Sugesti optimis membuat individu untuk segera keluar dari problematika, hal tersebut bukan sekedar sugesti kosong belaka sebab di sisi lain juga terdapat pemikiran adanya probabilitas tak terduga.

Data 1 (Episode 06, menit 01:34 – 02:42)



Gambar 4.1.2.1 Keetenkrad Yuuri dan Chiito mengalami kerusakan

ユウリ : 今日は暖かいなー
 チイト : ダメだ、直らない。
 ユウリ : 穏やかだ。。。
 チイト : 絶望的だ。ユー板金しゃぶってないで手伝ってよ
 ユウリ : えーやだー、もっと絶望と仲良くなろうよ

チイト : ポジティブすぎる。まあユーが触れっても余計壊れただけ
どまいったな、このまま直らなかつたら一番上どころうかど
こにも行けずに。

ユウリ : いいじゃん、もうどこにもいかななくてもさ

チイト : やっぱり絶望だ。

Yuuri : *Kyou wa atatakai na...*

Chiito : *"Dame" da, naoranai*

Yuuri : *Odayaka da*

Chiito : *Zetsubouteki da. Yuu bankin shabutte naide tetsudatte yo*

Yuuri : *Ee.. yada.., motto zetsubou to nakayoku narou yo*

Chiito : *Pojitibu sugiru. Maa Yuu ga furette mo yokai koware dake dakedo.
Maittana kono mama naoranakattara ichiban ue dokorou ka doko
ni mo ikkezu ni*

Yuuri : *Ii jan, mou doko ni mo ikanakute mo sa*

Yuuri : Hangat sekali hari ini...

Chiito : "Percuma", ini tidak bisa diperbaiki

Yuuri : Damai sekali

Chiito : Ini tidak ada gunanya. Yuu berhentilah menggigit logam itu dan
bantu aku.

Yuuri : Eh, tidak mau.. lebih baik kita menikmati keputusan ini

Chiito : Kau terlalu *positive thinking*, yah jika Yuu menyentuhnya, dia akan
membuatnya semakin rusak. Gawat, kalau kita tidak bisa
memperbaikinya, kita tidak akan bisa kemana – mana bahkan
sampai ke lapisan paling atas.⁴

Data 2 (Episode 06, menit 09:32 – 10:15)



(1)



(2)

⁴ Dalam *anime* ini digambarkan bahwa dunia terbagi dalam beberapa lapis atau tingkatan. Tiap tingkatan memiliki fungsi beragam, dan terdapat jalan penghubung antara lapisan satu dengan yang lain dengan membangun beberapa bangunan secara vertikal mengarah ke atas.

Gambar 4.1.2.2 Ishii menunjukkan rancangan pesawatnya

- チイト : じゃあさっきあればイシイのオリジナルなんだ
- ユウリ : なんか心配だな
- イシイ : 使える部品をツギハギする必要があるからな、それに時間もない。
- ユウリ : 食料のこと？
- イシイ : 食料もそうだが雪と風のないこの暖期を逃したら飛び立つ機会は二度とないだいでろ。
- チイト : でももし失敗したらそれこそ死。。。
- イシイ : だが、どこにも行けなければそれこそ絶望だろう。この都市と共に死んでいくだけ
-
- Chiito : *Jaa, sakki areba Ishii no orijinaru nanda*
- Yuuri : *Nanka shinpai da na*
- Ishii : *Tsukaeru buhin wo tsugihagi suru hitsuyou ga attakara na, sore ni jikan mo nai*
- Yuuri : *Shokuryou no koto?*
- Ishii : *Shokuryou mo sou da ga, yuki to kaze no naik ono danki wo nogashitara tobitatsu kikai wa nido to nai darou*
- Chiito : *Demo moshi shippai shitara, sore koso shi...*
- Ishii toshi : *Da ga, doko ni mo ikenakereba sore koso zetsubou darou. Kono to tomo ni shinde ikudake da*
-
- Chiito : Jadi gambar tadi itu adalah rancanganmu sendiri?
- Yuuri : Aku mengkhawatirkannya
- Chiito : Sepertinya mudah jatuh
- Ishii mau : Aku harus menyusunnya dengan semua bahan yang aku punya, bagaimana lagi dan juga aku sudah tidak punya waktu.
- Yuuri : Apa ini karena makanan?
- Ishii : Makanan juga berpengaruh, tapi kalau aku melewatkan cuaca cerah tanpa bersalju dan angin kencang, ini mungkin tidak ada kesempatan dua kali untuk terbang.
- Chiito : Tapi kalau kau gagal kau akan mati
- Ishii mana, : Tapi keputusan sesungguhnya adalah tidak bisa ke mana – asal kalian tahu. Pada akhirnya kita akan mati bersama kota ini.

Data 3 (Episode 06, menit 12:37 – 13:17)



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 4.1.2.3 Chiito dan Ishii memperbaiki Keetenkrad

ユウリ : 絶望 絶望
 ケッテンクラートを修理した日の後で
 チイト : 動いた、命拾いした

Yuuri : *Zetsubou... Zetsubou....*
Kettenkuraato wo shuuri shita hi no ato de...
 Chiito : *Ugoita, inochibiroi shita*
 Yuuri : *Pesimis.. pesimis...*

Setelah seharian memperbaiki *kettenkrad*
 Chiito : Akhirnya berjalan, hampir saja kita mati

Data 4 (Episode 06, menit 15:50 – 16:30 dan 16:53 – 20:52)



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 4.1.2.4 Momentum pesawat Ishii dioperasikan

- チイト : イシイの目的地って聞いてなかったよね。都市を出るとは聞いたけど
- イシイ : もちろん闇雲に飛び立つわけじゃない
- ユウリ : どこ目録の？
- チイト : やっぱり一番上
- イシイは地図が見せてあげる
- イシイ : 基地にあった航路図だ。昔は飛行機で隣の都市と行き来していたらしい
- ユとチ : 隣の都市？
- イシイ : 晴れたよく空気が澄んだ日に、僅かに対岸の存在を確認できた。今もちゃんと存在しているはずだ。
- チイト : イシイ本当に行くんだね

- イシイ : もちろんだ、その時のためにずっと一人で作ってきたんだ。
 君 : たちに会えて本当によかったよ
 ユウリ : それは何度も聞いたけど
 イシイ : 作業のことだけじゃないさ。この習慣を誰かに見てもらうと
 いうことが何より重要なんだ。誰かが見ていればそれはきつ
 と歴史になる。
 チイト : 歴史、ねえイシイもしかしたらイシイは人類最後の飛行者
 かもね。

準備ができた後で

- イシイ : さて行くか歴史の末端に刻む飛行だ
 ユウリ : チーちゃん、見て (急に飛行機が落ちてしまいました)
 イシイ : やっぱりダメだったか。あっけないもんだな。長い時間ひと
 りで、一人で頑張ってきたがでもまあ失敗してみれば気楽な
 もんだな。
 ユウリ : 笑って
 チイト : え?なんで
 ユウリ : 分かんないけど、仲良くなったのかも絶望と
 チイト : 何それ。でもまあイシイが無事でよかった。
 ユウリ : あのまま降りていけば下層には着陸できそうだし、また暮ら
 していけるよね
 チイト : どうだろう、でもうまくいけばきっと。

Chiito : *Ishii no mokuteki tte kite nakatta yo ne. Toshi wo derukoto wa kiita kedo*

Ishii : *Mochiron yamikumo ni tobitatsu wakejanai.*

Yuuri : *Doko mezau ?*

Chiito : *yappari ichiban ue?*

Ishii : *Kichi ni atta kourouzu da. Mukashi wa hikoukide tonari no toshi to ikenairashite iterashii*

Y&C : *Tonari no toshi?*

Ishii : *Hareta yoku kuuki ga sunda hi ni wazuka ni taigan no sonzai wo kakunin dekita. Ima mo zhanto sonzai shite iru wa hazu da.*

Chiito : *Ishii hontou ni ikun da ne*

Ishii : *Mochiron kono toki no tame ni zutto hitori de tsukatte kitan da. Kimi tachi ni aete hontou ni yokatta yo*

Yuuri : *Sore wa nan do mo kiita kedo*

- Ishii : *Kigyō no koto dake janai sa. Kono shuukan wo dare ka ni mite morau to iu koto ga nan yori juuyou nanda. Dare ka ga mite ireba sore wa kitto rekishi ni naru.*
- Chiito : *Rekishi.. ne Ishii moshikashitara Ishii wa jinrui saigou no hikousha kamo ne*
- Yuuri : *Chii-chan mite*
- Ishii : *Yappari dame datta ka. Akenai monda na. Nagai kan hitori de, hitori de ganbattekita ga demo maa shippai shitemireba kiraku namondana.*
- Yuuri : *Waratte*
- Chiito : *Apa? Kenapa*
- Yuuri : *Wakannaikedo, nakayou nattano kamo, zetsubou to*
- Chiito : *Nani sore demo maa Ishii gab uji de yokatta*
- Yuuri : *Ano mama furite ikeba kasou ni wa chakuriku e soudashi. Mata kurashitekeru yo ne.*
- Chiito : *Doudarou. Demo umaku ikeba kitto*
- Chiito : *Kami belum tanya kemana tujuanmu Ishii. Kau bilang akan meninggalkan kota*
- Ishii : *Tentu saja aku tidak terbang tanpa arah*
- Yuuri : *Lalu kemana tujuanmu?*
- Chiito : *Apakah kau akan ke tingkat atas?*
- Ishii : *Ini adalah rutr yang aku temukan. Dulu sepertinya ini dipakai untuk menerbangkan pesawat ke kota sebelah*
- Y&C : *Kota sebelah?*
- Ishii : *Pernah di suatu hari yang cerah dan saat udaranya bersih, aku bisa melihat sedikit apa yang ada di seberang sana. Pasti sekarang pun di sana masih ada*
- Chiito : *Ishii kau akan benar – benar pergi?*
- Ishii : *Tentu saja aku menghabiskan seluruh waktuku membangun ini sendirian untuk momentum ini. Aku senang telah bertemu kalian.*
- Yuuri : *Kita sudah mendengar itu berkali – kali*
- Ishii : *Bukan hanya karena kalian membantuku menyelesaikan ini, yang terpenting adalah ada saksi yang menyaksikan momen ini*
- Chiito : *Sejarah... hei mungkin Ishii kau mungkin adalah pilot terakhir dalam sejarah manusia*
- Yuuri : *Chii-chan lihat*
- Ishii : *Sudah kuduga ini percuma saja, cepat sekali berakhirnya, aku menghabiskan waktu lama membuatnya sendiri, bekerja keras ini, tapi setelah gagal rasanya lega sekali*
- untuk
Yuuri : *Dia tersenyum*
- Chiito : *Apa ? kenapa?*
- Yuuri : *Entahlah, mungkin dia sudah akrab dengan rasa putus asa*

- Chiito : Apa maksudnya itu ? tapi yang terpenting aku senang Ishii baik –
 baik saja
 Yuuri : Kalau dia terus jatuh seperti itu, dia akan sampai ke tingkat bawah,
 dan dia akan menemukan jalan hidupnya lagi
 Chiito : Entahlah, tapi kalau semuanya akan lancar, aku yakin

Pada data pertama gambar 4.1.2.1 ketika Chiito dihadapkan pada fakta yang terbawa hierarki bahwa *kettenkrad* mereka tidak dapat beroperasi membawa pada oposisi biner antara pesimis dan optimis. Keputusan tersebut menjalar hingga Chiito menegur Yuuri agar membantunya, padahal Yuuri selama perjalanan mereka berdua pasca perang hanya bertindak sebagai orang yang banyak menggunakan kekuatan otot dan tidak memiliki kapabilitas dalam otomotif atau mesin. Hingga keputusan tersebut masih belum terjawab hingga mulai perlahan mereka mulai tersadar setelah bertemu dengan Ishii.

Pertemuan dengan Ishii membawa peneliti pada data kedua yaitu nilai – nilai keoptimisan meskipun pada awal pertemuan mereka bertiga Yuuri dan Chiito masih belum bisa beranjak dari rasa pesimis mereka menghadapi musibah kerusakan *kettenkrad* mereka. Data kedua pada gambar 4.1.2.2 menggunakan *difference* perlahan membalikkan rasa pesimis melalui perkataan Ishii “pada akhirnya kita akan mati bersama kota ini” jika mereka hanya berdiam dan terus bergerak merupakan rasa pesimis sejati.

Selanjutnya berdasarkan perjanjian mereka bertiga bahwa Ishii akan membantu memperbaiki *kettetnkrad* Yuuri dan Chiito jika mereka membantu untuk mewujudkan rancangan pesawat milik Ishii yang terlihat pada gambar 4.1.2.3. Selama satu hari penuh Ishii dan Chiito dengan kapabilitas mereka di bidang mesin

terus melanjutkan upaya pembalikan perbedaan yang tertunda yaitu upaya untuk menjadi optimis dengan ditandai adanya *trace* berupa mesin motor *kettenkrad* yang mulai bekerja dan pada akhirnya dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Penyebaran atau *dissemination* dari upaya menaikkan hierarki pesimis beserta faktanya dapat mengalahkan keputusan menjadi keoptimisan. Meskipun bentuk dari rasa optimis tersebut tidak selalu membuahkan kepada keberhasilan, seperti pesawat Ishii yang ternyata hancur setelah mengalami proses persiapan matang

4.1.3 Ketakutan dan Keberanian

Ketakutan merupakan emosi alami dan merupakan bentuk dari mekanisme pertahanan diri yang ditandai dengan berkeringat, peningkatan detak jantung, dan tingkat adrenalin yang tinggi. Penyebab ketakutan pada tiap orang memiliki perbedaan, umumnya dikarenakan pengalaman atau trauma masa lalu kemudian menghasilkan ketakutan. Ketakutan membuat subjek akan melakukan tindakan menghindar dibanding menghadapinya.

Sedangkan keberanian merupakan kebalikan dari ketakutan. Keberanian berimplikasi kepada daya keinginan untuk melakukan suatu hal hingga selesai meskipun terdapat resiko di dalamnya. Berdasarkan fakta sosial bahwa keberanian hanya dapat terlihat pada beberapa individu tertentu, namun bukan berarti seseorang tidak dapat menumbuhkan keberanian di dalam diri mereka⁵.

⁵ St. Thomas Aquinas, Richard J. Regan *The Cardinal Virtues* - 2005 Page 116

Data 1 (Episode 7, menit 02:44 – 06:01)



(1)



(2)



(3)

Gambar 4.1.3.1 Yuuri dan Chiito berjalan di atas pipa untuk melewati rute

- ユウリ : ヘタレだな
- チイト : だって、イシイが書いてくれた食料生産施設への地図には「この先に行けばわかる」としかかいてなかったし
- ユウリ : ほら行こう、大丈夫だって。でもなかなか治らないね高い所苦手なの、なんで？だいたい私たちそもそもすごく高い所で暮らしてるわけじゃん
- チイト : それとはちゃんと違うような
- ユウリ : あそうか、つまりチーちゃんはめっちゃめっちゃ怖いんだね
- チイト : まあそれ違いかも
- Yuuri : *Hetare da na.*
- Chiito wa : *Datte, Ishii ga kaite kureta shokuryou seisan shisetsu e no chizu ni "kono saki ni ikeba wakaruu" toshika kaite nakattashi*

Yuuri : *Hora ikou, daijoubu date. Demo naka naka naoranai ne takai tokoro negate na no, nande? Daitai watshitachi somo somo sugoku takai tokoro de kurashite ru wakejan*

Chiito : *Sore wa chanto chigau you na*

Yuuri : *A souka, tsumari Chi-chan mecha mecha kowainda ne*

Chiito : *Maa sore ni chigai kamo*

Yuuri : *Kau penakut sekali*

Chiito : *Habisnya satu – satunya hal yang ditulis Ishii di peta menuju makanan itu “jika pergi ke jalan ini nanti kau akan mengerti”*

Yuuri : *Ayo pergi, sudah.. tidak apa – apa. Tapi sampai sekarang kau masih takut ketinggian, kenapa? Maksudku bukankah dulu kita terbiasa tinggal di tempat yang tinggi?*

Chiito : *Aku rasa hal itu berbeda*

Yuuri : *Oh begitu, berarti saat ini kau sangat ketakutan*

Chiito : *Yah mungkin seperti itu*

Data 2 (Episode 8, menit 13:39 – 15:18)



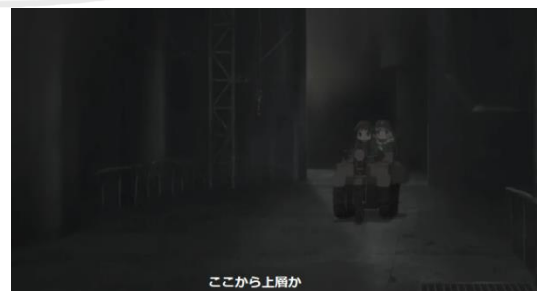
(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 4.1.3.2 Yuuri dan Chiito melewati jalan melingkar

- チイト : 行くぞ
 ユウリ : チーちゃんアクセル。上層の入り口だ
 チイト : 着いた、ここから上層か
- Yuuri : *Ikuzo*
 Chiito : *Chii-chan akuseru. Jousou no iriguchi da*
 Yuuri : *Kiita, koko kara jousou ka*
- Chiito : Ayo berangkat
 Yuuri : Chii-chan tambah kecepatannya. Akhirnya ada pintu masuk ke tingkat atas
 Chiito : Sekarang kita sampai ke tingkat atas

Berdasarkan kedua data di atas data pertama gambar 4.1.3.1 dan kedua gambar 4.1.3.2 memiliki kesamaan pada bagaimana Chiito sebagai tokoh yang memiliki phobia atau ketakutan pada ketinggian mencoba membalikkan hierarki bahwa ketinggian tersebut adalah hal yang membahayakannya secara mutlak. Yuuri juga turut hadir pada temuan pertama dan kedua sebagai kebalikan dari ketakutan Chiito sebagai pribadi yang penuh spontanitas, namun bukan berarti Yuuri tidak takut sama sekali terhadap ketinggian. Pada kesempatan lain sesungguhnya Yuuri juga memiliki ketakutan pada momen kekurangan makanan. Sehingga Chiito juga ikut menaikkan sisi ketakutan itu dengan menggunakan dirinya sebagai “otak” bagi perjalanan mereka dalam bertahan hidup.

Jika merunut pada penjelasan oposisi biner sebelumnya yaitu optimisme dan pesimisme, ketakutan dan keberanian merupakan produk turunan dari kedua paham tersebut (optimisme dan pesimisme) dimana ketakutan dan keberanian merupakan reaksi emosional dari adanya kehadiran berupa kejadian atau pengalaman traumatik Chiito dapat digeser dengan kehadiran optimisme Yuuri terutama setelah Yuuri bertemu dengan Ishii justru dia mengalami pengembangan karakter menjadi

sedikit lebih bijak dalam bagaimana harus menghadapi kehadiran berupa ketakutan yang dialami Chiito.

4.1.4 Melupakan dan Mengingat

Aktivitas melupakan dan mengingat merupakan aktivitas untuk menyimpan atau membuang suatu memori di dalam otak. Neurosains atau ilmu yang mempelajari sistem syaraf menjelaskan proses melupakan dan mengingat menyangkut bagaimana seseorang berinteraksi dengan hal – hal yang dapat membuat seseorang tetap mengingat suatu hal. Intensitas interaksi tinggi akan membuat jalur – jalur neuron atau syaraf semakin melebar sehingga kecepatan untuk memanggil memori tertentu juga tinggi. Sebaliknya jika intensitas interaksi rendah bahkan tidak ada sama sekali, hal tersebut akan menyempitkan jalur – jalur neuron terhadap suatu memori atau bahkan meruntuhkan jalur yang pernah dibuat atau dapat disebut fenomena lupa baik secara sengaja maupun tidak disengaja.

Proses mengingat mengalami perkembangan, jika pada era Plato manusia banyak mendokumentasikan berbagai ilmu pengetahuan berdasarkan ingatan mereka semata, namun setelah aksara mengalami perkembangan muncul upaya untuk mendokumentasikan berbagai hal tidak hanya ilmu pengetahuan. Hingga perkembangan revolusioner terjadi semenjak dasar dari peletakan digitalisasi berupa pengaplikasian bilangan biner yaitu angka nol dan satu membuat manusia dapat melakukan upaya dokumentasi tak terbatas.

Data 1 (Episode 2, menit 08:32 – 10:00)



(1)



(2)

Gambar 4.1.4.1 Yuuri dan Chiito menghangatkan diri

チイト : 私たちは建物に入り、入り口を雪で固めた、保温のために役に立つ有機物の廃材があったのは幸いだった。あっ燃料追加して。

ユウリ : チーちゃんはいいいね。。。面倒くさいことは私任せて。

チイト : 頭が足りないやつは体動かすんだよ、お前ろこに読み書きもできないだろ。

ユウリ : それ何書いてんだっけ？

チイト : 出発してからの日記というか日誌というか前にも説明したろ。

ユウリ : そうだけ？

チイト : お前みたいなやつにこそこういう記録が必要なんだよ。記憶は薄れるから記録しておくんだよ。ご飯食べたいかどうかぐらいはおぼえといてよ？

ユウリ : あれ、今日ご飯たべったけ？

チイト : 食べたって、本ってのはすごいんだよ。何千年も前に古代人が発明して以来ずっと人類は本に記録してきたんだ。昔のことができるのも本のおかげだしね。

Chiito : *Watashitachi wa tatemono ni hairi, iriguchi wo yuki de katameta. Haon no tame ni yaku ni tatsu yuukibutsumono no haizai ga atta no wa*

Yuuri : *Chii chan wa ii yo ne, mendoukusai koto wa watashi makasete.*

- Chiito : *Atama ga tarinai yatsu wa taidou kasunda yo. Omae roku ni yomi kaki mo dekinai daro.*
- Yuuri : *Sore nani kaiten dakke?*
- Chiito : *Shuupatsu shite kara no nikki to iu ka nisshi to iu ka, mae ni mo setsumeishi taro.*
- Yuuri : *Soudake?*
- Chiito : *Omae mitaina yatsu ni koso kou iu kiroku ga hitsuyou nanda yo. Kioku gurai wa osureu kara kiroku shitet okundayo. Gohan tabeta kadouka wa oboe to ite yo.*
- Yuuri : *Are, kyou gohan tabetakke?*
- Chiito : *Tabetatte. Hon tte no wa sugoin da yo. Nan sen nen mo mae ni kodaijin ga hastumeishite irai, zutto jinrui wa hon ni kiroku shite kitanda. Mukashi no koto wo shiru koto ga dekiru mo hon no okage dashine.*
- Chiito : Kita masuk ke bangunan dan menutup jalan masuknya dengan salju yang sudah mengeras. Kita beruntung menemukan barang tidak dipakai untuk membuat api. Aa, tambahkan bahan bakarnya lagi.
- Yuuri : Chi kau enak sekali ya, membuatku melakukan pekerjaan yang merepotkan.
- Chiito : Kalau otakmu tidak cukup baik, pakai saja ototmu. Kau bahkan tidak bisa membaca dan menulis.
- Yuuri : Apa yang kau tulis?
- Chiito : Ini adalah jurnal dan buku harian yang aku simpan sejak kita berangkat. Semuanya yang terjadi sebelumnya sudah aku jelaskan.
- Yuuri : Benarkah?
- Chiito : Orang – orang seperti dirimu adalah alasan kuat kenapa kita butuh jurnal seperti ini. Kenangan bisa memudar jadi kita harus menuliskannya. Apa kau ingat kapan terakhir kali kau makan?
- Yuuri : Hah? Hari ini adalah waktu terakhir kali makan?
- Chiito : Iya terakhir kali makan. Buku itu hebat, bahkan sejak diciptakan ribuan tahun lalu manusia sudah mencatat berbagai hal dalam buku. Berkat buku, kita bisa mempelajari hal – hal di masa lalu.

Data 2 (Episode 04, menit 09:05 – 10:42)



(1)



(2)



(3)

Gambar 4.1.4.2 Yuuri dan Chiito berdiskusi seputar kapasitas penyimpanan kamera pemberian Kanazawa

- チイト : ユーは変な石像撮りすぎ。
- ユウリ : あとどれぐらい撮れるんだろう？
- チイト : 多分ここの数字かな。これか残り回数じゃないかな、さっきから少し減ってる52万
- ユウリ : すごく多いよね、チーちゃんの本より多いよね。どうやってその中に入れとくんだろう。
- チイト : そういうのじゃないんだよ、多分。食料ってあと何日分ぐらいあるけ？
- ユウリ : 二人で分けて30日分ぐらい。
- チイト : 写真の数が先に尽きることはないな。
- ユウリ : 食べ物は食べたら減るのに、撮ったらずっと残ってるって。いつか街が崩れて、ある石像もみんな壊れても写真に残るっていいかも。
- Chiito : *Yuu wa henna sekizou torisugi.*
- Yuuri : *Ato dore gurai torerun darou?*
- Chiito : *Tabun koko no suuji ka na. Kore ka nokori kaisuu janai ka na.*
- Sakki : *kara sukoshi hetteru 52 man.*
- Yuuri naka : *Sugoku ooi yo ne, Chi chan no hon yori ooi yo ne. Dou yatte sono ni haire to kundarou.*
- Chiito nichii : *Sou iu no janain da yo, tabun. 52 man ka....shokuryou tte ato nan gurai aruke?*
- Yuuri : *Futari de wakete 30 nichi bun gurai?*
- Chiito : *Shashin no kazu ga saki ni tsukiru kotow a nai na.*

- Yuuri : *Tabemono wa tabetara heru no ni, tottara zutto nokotteru tte.*
 Itsuka : *machi ga kuzurete, aru sekizou mo minna kowarete mo shashin ni nokoru tte ii ka mo.*
- Chiito : Yuu, kau terlalu banyak memotret patung – patung itu.
 Yuuri : Berapa sisa jepretan yang masih bisa diambil?
 Chiito : Mungkin ini angka penunjuknya. Pasti ini angka sisanya. Angkanya lebih sedikit dari sebelumnya, sekitar 52 ribu...
- Yuuri : Itu banyak sekali ya, lebih banyak dari bukumu ya. Bagaimana mereka memasukkan semuanya ke dalam kamera ini?
 Chiito : Aku rasa bukan begitu cara kerjanya. Jika sisanya 52 ribu, kira – kira makanan kita sisanya untuk berapa hari?
 Yuuri : 30 hari untuk kita berdua?
 Chiito : Kalau begitu kita tidak akan kehabisan gambar sebelum makanan kita habis.
 Yuuri : Kalau kita makan, makanan itu akan hilang, tapi kalau kita memotret, itu akan ada selamanya. Ketika kota ini hancur dan bahkan semua patung – patung itu runtuh, gambar – gambar itu bisa saja masih ada.

Data 3 (Episode 6, menit 21:00 – 21:10)



Gambar 4.1.4.3 Yuuri menuliskan pengalaman mereka dengan Ishii

- ユウリ : 何を書いているの
 チイト : 日記に書いてるこうと思って、飛行機のことか
 ユウリ : 歴史ってやつ?
 チイト : なのかな
- Yuuri : *Nani wo kaite iru ni*
 Chiito : *Nikki ni kaiteru koto to omotte, hikouki no koto ka.*
 Yuuri : *Rekishi tte yatsu?*
 Chiito : *Nano ka na*

Yuuri : Apa yang kau tulis?
 Chiito : Aku pikir ini bisa ditulis di jurnal, misalnya soal pesawat dll.
 Yuuri : Menulis sejarah?
 Chiito : Mungkin
 Yuuri : Benarkah?

Data 4 (Episode 12, menit 03:00 – 09:10)



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)

Gambar 4.1.4.4 Nuuko membukakan folder yang ada di dalam kamera

ユウリ : どうしたの
 チイト : なんかカメラに文字が
 ヌウコ : 接続できる
 ユウリ : チーちゃん、これ私たちがとった写真だよ
 チイト : カメラ中身を映ししているのか空中に？
 ユウリ : そんな機能が。ああ見て懐かしい。この写真私たちがとった
 や つじゃないね
 ヌウコ : フォルダたくさんなる
 ユウリ : フォルダ？全部見よう。すごい人がいっぱいいる
 チイト : これ全部カメラの中にはいてたの
 次は他の写真とビデオを映している
 ユウリ : 少しだけ寂しくないがするね

Yuuri : *Doushita no*
 Chiito : *Nanka kamera ni moji ga*
 Nuuko : *Setsuzoku dekiru*
 Yuuri : *Chii-chan kore watashitachi ga totta shashin da yo*
 Chiito : *kamera nakami wo utsushite iru no ka, kuchuu ni?*
 Yuuri : *Sonna kinou ga.. aa mite natsukashii. Kono shashin watashitachi*
ga totta yatsu janai ne
 Nuuko : *Foruda takusan aru*
 Yuuri : *Foruda? Zenbu miyou. Sugoi hito ga ippai iru*
 Chiito : *Kore..zenbu kamera no naka ni haitte ta no*
 Yuuri : *Sukoshi dake sabishikunai ki ga suru ne*

Yuuri : Kau kenapa?
 Chiito : Sepertinya ada tulisan di kamera ini
 Nuuko : Itu bisa terhubung
 Yuuri : Chii.. itu gambar – gambar yang kita ambil
 Chiito : Apakah ini semacam untuk menampilkan isi kamera melalui udara?
 Yuuri : Aku tidak percaya bisa melakukannya. Hei lihat itu sudah lama
 sekali ya. Tapi foto ini bukan kita yang mengambilnya
 Nuuko : Ada juga banyak *folder*
 Yuuri : *Folder?* Ayo kita lihat semuanya. Hebat ada banyak orang
 Chiito : Ini semuanya ada di dalam kamera?
 Yuuri : Aku jadi merasa tidak kesepian

Oposisi biner berikutnya terkait melupakan dan mengingat. Pada dunia pasca perang tentunya banyak kenangan – kenangan buruk menstimulasi seseorang untuk melupakan suatu hal, bahkan ketika melihat suatu hal justru akan membangkitkan traumatik pada seseorang. Pada kenyataannya hal tersebut berusaha dibawa pada perbedaan menuju arah bahwa upaya melupakan tersebut tidak selamanya berbuah buruk.

Hal tersebut tampak pada data pertama kedua dan ketiga yang menunjukkan pentingnya untuk tidak melupakan hal – hal tertentu meskipun itu buruk, bahkan media untuk mendokumentasikan ingatan tersebut terus mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut tampak pada data pertama kegiatan mendokumentasikan yang dekat implikasinya dengan kegiatan mengingat sangat penting bagi orang – orang berjenis spontanitas seperti Yuuri. Penyebabnya adalah bahwa spontanitas perlu pemikiran berupa pengalaman dan pengetahuan dari proses mengingat tersebut.

Namun bukan berarti hal tersebut hanya berguna bagi orang – orang bertipe penuh spontanitas, namun juga bagi tipe pemikir.

Maka pada data ketiga ditampakkan semuanya dari sebuah kamera terkait dokumentasi dari berbagai peristiwa di masa lampau atau yang dapat disebut sejarah. Sebab sejarah merupakan media untuk merefleksikan berbagai potensi positif maupun negatif yang akan diambil manusia, termasuk dalam perkara pada oposisi biner berikutnya berupa hidup dan mati beserta konstruktif dan destruktif.

4.1.5 Mati dan Hidup

Secara medis keadaan hidup dan mati bergantung pada aktivitas pemompaan oleh jantung. Fenomena kematian pada manusia merupakan lenyapnya kemampuan kesadaran yang tidak dapat dikembalikan sebagaimana contoh pada peralihan ketika manusia bangun dari tidur. Manusia sebagai makhluk dengan kapasitas berupa kesadaran akan menyadari jika manusia lain mengalami kematian dapat diartikan hilangnya keberadaan.

Meskipun manusia dalam ekosistem kehidupan di bumi dinyatakan sebagai salah satu organisme hidup, namun dengan adanya akal dan sistem neuron untuk mengolah berbagai informasi membuat mereka berbeda dengan organisme lainnya. Bagi lingkup kehidupan kawanan manusia, akal tersebutlah yang akan menjadi salah satu penggerak bagi kehidupan manusia, akal menuntun kepada pencarian informasi – informasi melalui aktivitas berpikir untuk menemukan tujuan dari kehidupan mereka. Itulah mengapa suatu manusia meskipun hidup namun jika tidak memiliki tujuan dari kehidupannya dianggap sebagai manusia yang sudah mati.

Data 1 (Episode 2, menit 00:15 – 01:22)



(1)

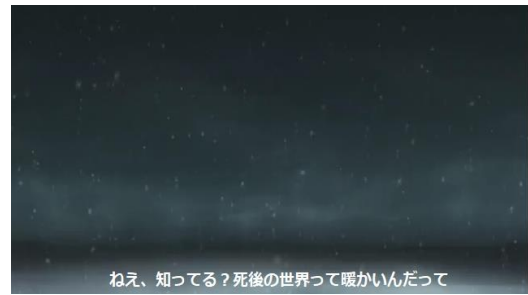


(2)



それとも、実は二人とももう死んでいて

(3)



ねえ、知ってる？死後の世界って暖かいんだって

(4)

Gambar 4.1.5.1 Yuuri dan Chiito dalam keadaan mencari tempat berteduh dari badai salju

- チイト : ここはどこなんだろう？
- ユウリ : さあ、見渡す限り真っ白だね、まるで世界に二人しかいないみたいだね。
- チイト : 詩人は気楽だな、こっちは寒さを凌げる場所を探すのに必死だったのに。
- ユウリ : それでも、実は二人とももう死んでいて、真っ白な死後の世界にいる、とか。ねえ、知ってる？死後の世界って暖かいんだって。
- チイト : だったら私たちはまだ死んでないみたいだな。
- Chiito : *Koko wa doko nan darou?*
- Yuuri : *Saa, miwatasu kagiri masshiro da ne, maru de sekai ni futari shikainai mitai da ne.*
- Chiito : *Shijin wa kiraku da ne, kocchi wa samosa wo shinoger basho wo sagasu noni hisshin date no ni.*
- Yuuri : *Sore tomo, jitsu wa futari tomo mou shinde ite masshirona shigo no sekai ni iru, toka. Nee, shitteru? Shigo no sekai tte atatakaindatte?*
- Chiito : *Dattara watashitachi wa mada shindenai mitai da ne.*
- Chiito : Sebenarnya kita berada di mana?
- Yuuri : Entahlah, sejauh mata memandang hanya ada warna putih, rasanya seperti hanya kita berdua yang ada di dunia.
- Chiito : Betapa nyamannya kau membuat puisi, sementara di sini aku berusaha mencari tempat untuk berindung dari kedinginan.

- Yuuri : Atau mungkin, sebenarnya kita berdua sudah mati, dan kita berada di akhirat yang serba putih ini, atau hal semacamnya? Hey, apakah kau tahu? Bahwa akhirat itu seharusnya hangat?
- Chiito : Jika itu benar, sepertinya kita belum mati.

Data 2 (Episode 3. Menit 01:36 – 02:17)



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 4.1.5.2 Yuuri dan Chiito melanjutkan perjalanan

- チイト : 人はなぜ生きるんだろうね。なんで殴ったの?
- ユウリ : 頭がおかしくなったと思って。
- チイト : なってねえよ、私たちさこうやって食料を探して彷徨っているでしょ。見つけて補強してまた移動して。そうやって行き着く先に何かがあるんだろうって。
- Chiito : *Hito wa naze ikirundarou ne. Nande nagutta no?*
- Yuuri : *Aatama ga okashiku natta to omotte.*
- Chiito iru saki : *Natte nee yo, watashitachi yatte shokuryou wo sagashite houkou tte desho. Mitsukete hokyuushite mata idou shite. Sou yatte ikitsuku ni nani ga arun darou tte.*

Chiito : Kenapa manusia hidup? Kenapa memukulku
 Yuuri : Aku kira kau mulai gila.
 Chiito : Bukan, kita berkeliling mencari makanan. Kita mencarinya,
 menyimpannya, kemudian pergi lagi. Aku selalu berpikir mungkin
 ada sesuatu yang menunggu di tempat tujuan kita.

Data 3 (Episode 3, menit 12:43 – 13:51, 18:15, 20:20 – 21:09)



(1)



(2)



(3)



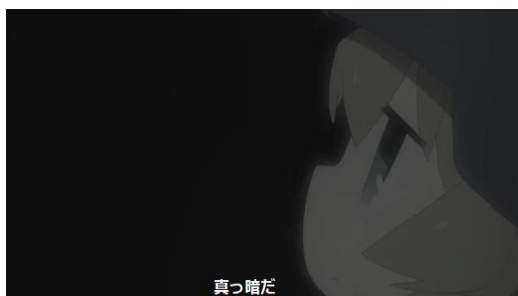
(4)

Gambar 4.1.5.3 Yuuri dan Chiito bertemu dengan Kanazawa

ユウリ : ちゃんと合ってるのその地図?
 カナザワ : 合ってるさ、給油設備の位置だって間違えなかっただろう。
 ユウリ : そんなに大事なの?
 カナザワ : 生きがだよ。滅多に人に会うこともない世界じゃほかにすべきこともない。こういつ失くしたら僕は。。。きっと死んでしまうよ。
 地図が失くしてしまっただと。。。
 カナザワ : そうだ食料を分けってもらった、お礼というか写真機だよ。まあ好きに使ってくれ。
 ユウリ : ありがとう。

- チイト : どこへ行くの?
 カナザワ : 北に向かおうと思うんだ。また地図でもつくるよ。
- Yuuri : *Chanto atteru no, sono chizu?*
 Kanazawa : *Atteru sa, kyuyuuu setsubi no ichi date machigaenakatta darou.*
 Yuuri : *Sonna ni daiji na no?*
 Kanazawa : *Ikigai da yo. Metta ni hito ni au koto mon ai sekai ja hoka ni subeki koto mon ai. Kou itsu nakushitara, boku wa... kitto shinde shimau yo.*
Chizu ga nakushite shimatta atode...
 Kanazawa : *Sou da, shokuryou wo wakate moratta orei to iu ka, shashin ki da yo..maa, suki ni tsukattekure.*
- Chiito : *Arigatou.*
 Yuuri : *Doko e iku no?*
 Kanazawa : *Kita ni mukaou to omounda, mata chizu demo tsukuru yo.*
- Yuuri : Apakah peta itu cukup akurat?
 Kanazawa : Ini peta yang akurat, stasiun pengisian bahan bakar tadi tidak salah bukan?
 Yuuri : Apakah peta itu sangat penting?
 Kanazawa : Aku hidup untuk ini. Bertemu orang di dunia ini sangat jarang, sehingga tidak ada hal lain yang bisa dilakukan.
- Setelah kehilangan peta...
 Kanazawa : Oh ya, karena kalian sudah membagi makanan denganku, terimalah mesin foto ini, pakai sesuka kalian.
- Chiito : Terimakasih
 Yuuri : Kau akan pergi ke mana?
 Kanazawa : Sepertinya aku akan pergi ke utara, kemudian aku akan membuat peta lagi.

Data 4 (Episode 4, menit 16:24 – 17:17, 17:42, dan 20:38 – 21:00)



(1)



(2)



(3)

Gambar 4.1.5.4 Yuuri dan Chiito menemukan sebuah kuil

ユウリ : 真っ暗だ、おい。。。あの世ってのはこんな感じなのかな。
全然暖かくなって真っ暗で何も見えなくて誰もいなくて。チーちゃんがいなくなったら私どうしよう？

次はユウリとチイトは明るい部屋が見つけた。。。。

ユウリ : 死後の世界なんで誰もわからないのに。

チイト : さっきの暗闇の中でユーがいったよね「あの世もこんな真っ暗な世界なのかなって」。そういうふうに思いたくないから石像を作って光を灯したりするのかもしれない。安心したくてさ。

Yuuri : *Makkura da..oi... Ano yo tte no wa konna kanjina no ka na. Zenzen atatakunakute makkurade nani mo mienakute dare mo inakute.*

Chii *chan ga inaku nattara watashi doushio?*

Tsugi wa Yuuri to Chiito wa akarui heya ga mitsuketa...

Yuuri : *Shigo no sekai nande dare mo wakaranai no ni?*

Chiito : *Sakki no kurayami no naka de Yuu ga itta yo ne "ano yo mo konna makkurana sekai nanoka natte". Sou iu fuu ni omoitakunai kara sekizou wo tsukutte hikari wo tomoshitari suru no kamoshirenai. Anshin shitakute sa.*

Yuuri : Gelap sekali, hei... Apakah akhirat seperti ini rasanya? Tidak ada kehangatan, sangat gelap, tidak terlihat apapun dan tidak ada siapapun. Apa yang harus aku lakukan jika kehilangan Chiito?

Selanjutnya Yuuri dan Chiito menemukan ruangan yang sangat terang...

Yuuri : Kenapa tidak ada yang tahu seperti apa dunia setelah kematian itu?

Chiito : Coba ingat perkataanmu saat kau berada di dalam kegelapan tadi "akhirat adalah dunia yang gelap".

Oposisi biner kelima adalah biner antara hidup dan mati yang mulai intensif ditampilkan pada episode dua melalui pertanyaan singkat dari Yuuri tentang

bagaimana akhirat itu. Hal tersebut dikarenakan mereka terpengaruh logos berupa kematian tersebut adalah hal yang buruk. Selanjutnya pada data kedua tidak disangka Chiito tetap memikirkan hal tersebut dengan beberapa *sign* yang ada berupa aktivitas mereka seperti mencari makan, mencari bahan bakar, menuju ke suatu tempat kemudian pergi. Pada bagian tersebut Chiito masih belum menemukan *trace* yang terkandung pada hakikatnya mengapa mereka hidup.

Selanjutnya pada data ketiga yaitu pertemuan Yuuri dan Chiito dengan Kanazawa sedikit menunjukkan adanya *trace* dari hakikat mereka masih hidup. Sebab, perlu diketahui dalam *anime* ini dunia digambarkan sudah tidak berpenghuni dan dangat jarang untuk menemukan manusia yang masih hidup. Maka hasil pertemuan Yuuri dan Chiito dengan Kanazawa adalah bahwa kehidupan tersebut harus memiliki tujuan tertentu untuk mengukuhkan alasan seseorang harus hidup.

Pada data keempat menunjukkan biner pada sisi kematian. Pada biner kematian sangat terasa proses *difference* mencoba membalikkan potensi kematian membawa pada hal – hal berupa ketakutan yang ditandai dengan kegelapan dan kesunyian memberikan hierarki negatif bagi kematian. Lalu di saat menit – menit terakhir ada upaya untuk menciptakan perbedaan baru terkait akhirat dimana itu adalah tempat bagi orang – orang yang sudah meninggal sebagai tempat yang terang, indah, damai dengan menggunakan dekorasi ruangan serba terang dan bernuansa damai. Hingga pada akhirnya kematian pada suatu hal juga akan membawa pada hal baru yang nanti dibahas pada temuan oposisi biner yang terakhir.

4.1.6 Destruktif dan Konstruktif

Destruktif merupakan kegiatan dari sebuah proses dimana memiliki dampak merusak pada suatu hal untuk menghilangkan keberadaan hal tertentu agar eksistensinya tidak dapat bertahan lama. Proses destruktif melibatkan berbagai banyak cara hingga memungkinkan hal yang sudah dibangun tersebut tidak dapat diperbaiki kembali.

Destruktif biasanya akan mengganti daripada hal yang sudah dibangun pada proses konstruktif pada sebelumnya. Destruktif dan konstruktif menyangkut pada hal – hal besar seperti komunitas, perusahaan bahkan negara dan juga tidak menutup kemungkinan pada pembentukan dan penghancuran suatu citra pada hal tertentu.

Data 1 (Episode 1, menit 06:04 – 06:25 dan episode 12, menit 09:22 – 09:50)



(1)



(2)



(3)



(4)

Gambar 4.1.6.1 Yuuri dan Chiito terpaksa berpisah dengan kakek mereka demi keselamatan nyawa.

お祖父さん：配管置き場を抜けられるのはお前たちぐらいだろ、上に登りなさい（ケッテンクラートで）、二人なら少ない食料で長く生きられる。

ユウリ：お祖父さんは？

お祖父さん：早く行きなさい。

Kakek： *Haikan okiba wo nukerareru no wa omaetachi gurai daro, ue ni noborinasai (kettenkuraato de), futari nara sukunai shokuryou de nagaku ikirareru.*

Yuuri： *Ojiisan wa?*

Kakek： *Hayaku ikinasai.*

Kakek： Sepertinya hanya kalian yang bisa keluar dari bangunan pipa ini, berangkatlah (dengan menaiki *kettenkrad*), kalian berdua pasti bisa hidup lama hanya dengan sedikit makanan.

Yuuri： Bagaimana dengan kakek?

Kakek： Sudah, cepatlah kalian pergi.

Data 2 (Episode 1, menit 14:24 – 14:40 dan episode 12, menit 15:30 – 15:20)



(1)



(2)



(3)

Gambar 4.1.6.2 Yuuri menanyakan perihal perang kepada Chiito

ユウリ : 昔の人も食料不足だったんだよね、なんで武器ばかりつくったの、武器じゃなくて保存食をたくさん作ってくれれば、私たち楽できたのに。

チイト : まあ、色々事情があったんでしょう、戦争とか....

ユウリ : 戦争って殺し合うんでしょう、なんでそんなことするんだらうね？

チイト : さあ、相手と自分の利害が一致い。。。い。。。しなかったり、例えば三人いるのに食料が二人分しかないみたいな時に、武器を取って戦うしかなくなるんだよ、きっと。

Yuuri : *Mukashi no shokuryou fusokudattan dayo ne, nande buki bakkari tsukutta no, buki jhanakutte hozonshoku wo takusan tsukutte watashitachi raku dekita no ni.*

Chiito : *Maa, iro iron a jijho attan deshous, sensou toka.*

Yuuri : *Sensou tte koroshi aundeshou, nande sonna koto surun darou ne?*

Chiito : *Saa, aite to jibun no rigai ga.. ichii...i... shinakattari, tatoeba san nin iru no ni shokuryou ga futari bun shikanai mitai na toki ni, buki wo totte tatakau shikanaku narundayo, kitto.*

Yuuri lalu : Dulu orang – orang juga telah mengalami kekurangan makanan, mengapa mereka selalu saja membuat senjata? Jika mereka menyimpan makanan dan bukannya membuat senjata, hidup kita sudah lebih mudah.

Chiito : Yah, mereka punya bermacam – macam masalah, kau tahu? Misalnya perang

Yuuri : Perang artinya membunuh satu sama lain bukan? Kenapa mereka melakukannya?

Chiito : Entahlah, mungkin karena kepentingan antara mereka tidak sama dengan lainnya, misalnya terdapat tiga orang namun hanya ada makanan untuk dua orang, di saat itulah pasti kau akan harus mengambil senjata dan bertarung.

Data 3 (Episode 11, menit 05:40 – 05:45)



Gambar 4.1.6.3 Yuuri terheran – heran dengan perilaku Nuuko

ユウリ : 弾を食べられるのも文化の違いってやつ

チイト : 文化というか生態だな

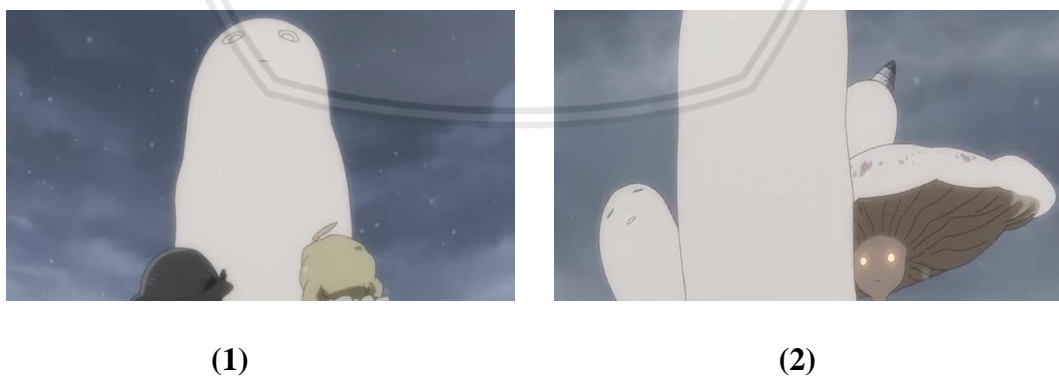
Yuuri : *Tama wo taberareru no mo bunka no chigai tte yatsu*

Chiito : *Bunka to iu ka seitai na*

Yuuri : Apakah bisa makan peluru itu merupakan bentuk dari perbedaan budaya?

Chiito : Itu bukan budaya tapi ekologi

Data 4 (Episode 12, menit 15:08 – 16:28)



Gambar 4.1.6.4 Yuuri dan Chiito bertemu dengan kawanan organisme seperti Nuuko

チイト : お前たちが何ものだ

生物体 : 我々は生きている人間を食べたりはしない。我々は熱的に不安定な物質を取り込み、体内で分解して静的な状態に安定させる

Chiito : *Omaetachi nani mono da*

Seibutsutai : *Ware ware ha ikiteiru ningen wo tabetari wa shinai. Ware ware wa nutteki ni fuantei na bushitsu wo torikumi, tainai bunkaishite seiteki na joutai ni antei sareru*

Chiito : Sebetulnya kalian itu apa?

Seibutsutai : Kami tidak memakan manusia hidup. Kami menelan bahan yang tidak stabil secara termal dan mengurainya dalam tubuh kami agar menjadi stabil

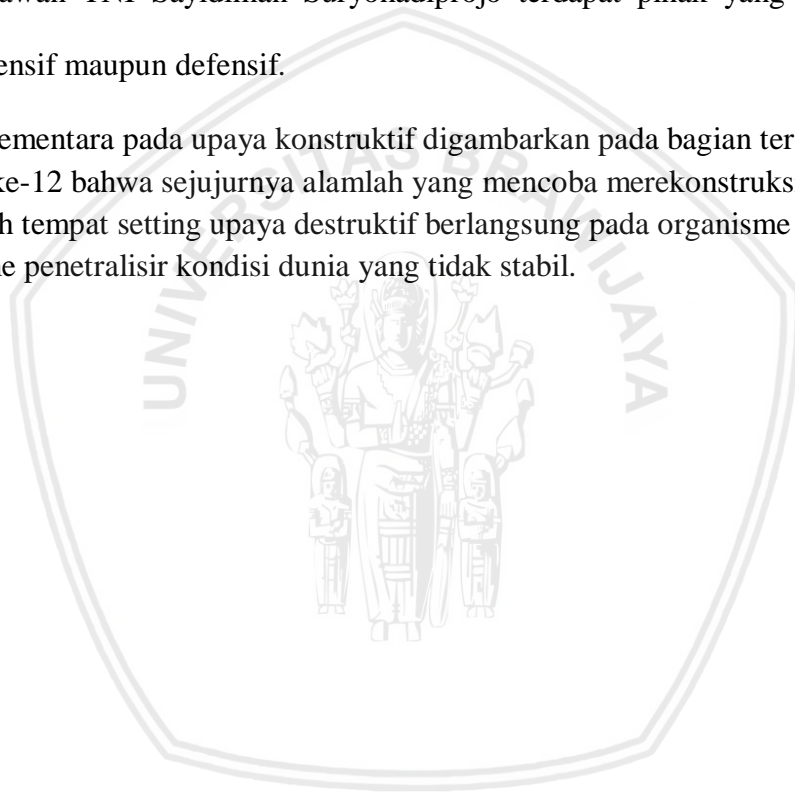
Temuan oposisi biner terakhir adalah konstruktif dan destruktif. Biner terdapat dalam *anime* ini lebih mengarah pada pembahasan terkait perang, bahwa perang dikatakan sebagai bagian bersifat destruktif dan sifat konstruktif biasanya dikatakan dalam keadaan damai. Data kedua menunjukkan adanya hierarki yang terbawa oleh logos dilihat dari banyaknya *sign* berupa sisa – sisa senjata yang berserakan. Hal demikian membuat Yuuri terheran – heran mengapa manusia lebih suka membuat senjata dibandingkan menyimpan makanan.

Keheranan tersebut wajar dialami oleh Yuuri maupun Chiito, sebab mereka sendiri juga termasuk korban perang yang menyebabkan mereka harus terpisah dari kakek mereka. Pada data kedua juga Chiito menjelaskan perumpamaan penyebab perang adalah adanya pertentangan dengan contoh mudah berupa jumlah makanan hanya untuk dua orang padahal saat itu yang membutuhkan makanan berjumlah tiga orang.

Selanjutnya tema destruktif tersebut semakin masif dibahas pada episode sebelas beserta pembahasan hal lain berupa adanya upaya konstruktif. Tema

destruktif sangat jelas ditampakkan pada menit ke-13 dalam episode ini, terlihat bahwa semua peperangan tersebut tergantung pada aktor – aktor yang terlibat dalam pertikaian, hingga terus mengembangkan berbagai cara hingga daya berupa teknologi senjata agar pihak yang berbeda menjadi tunduk. Jika kita membaca sebuah buku berjudul Pengantar Ilmu Perang karya dari seorang mantan purnawirawan TNI Sayidiman Suryohadiprojo terdapat pihak yang melakukan upaya ofensif maupun defensif.

Sementara pada upaya konstruktif digambarkan pada bagian terakhir dari episode ke-12 bahwa sejujurnya alamlah yang mencoba merekonstruksi tempat atau tanah tempat setting upaya destruktif berlangsung pada organisme – organisme penetralisir kondisi dunia yang tidak stabil.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dari bab satu hingga bab empat, peneliti menemukan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aktivitas perang dapat membawa pengaruh positif dan negatif baik pada kehidupan, alam semesta terutama pada manusia. Manusia sebagai makhluk berakal terkena beberapa oposisi biner yang ditemukan peneliti yaitu Kehadiran dan ketidakhadiran, pesimis dan optimis, ketakutan dan keberanian, melupakan dan mengingat, hidup dan mati, dan terakhir adalah antara hidup dan mati.

Kehadiran dan ketidakhadiran menyangkut eksistensi suatu hal yang biasanya Sulit untuk dikenali secara sekilas. Melalui *trace* guna menunjukkan adanya *sign* sehingga dapat diidentifikasi bahwa terdapat perbedaan yang tertunda dimana keberadaannya tersebar pada seluruh *anime* atau *dissemination*.

Selanjutnya pada oposisi biner kedua yaitu optimisme dan pesimisme terindikasi dalam anime ini merupakan bagian turunan dari manifestasi antara kehadiran dan ketidakhadiran. Sehingga hal demikian tidak menutup kemungkinan para tokoh terjebak dalam pesimisme dikarenakan menerima hierarki yg terpusatkan dari ketidakhadiran –

ketidakhadiran solusi atas permasalahan mereka semala bertahan hidup pasca perang.

Jika optimisme dan pesimisme merupakan manifestasi berupa sebuah paham, maka ketakutan dan keberanian merupakan oposisi biner berupa bentuk lain daripada optimisme dan pesimisme. *Anime* ini menunjukkan secara tersirat bahwa Chiito memiliki potensi – potensi pesimisme meskipun dia secara daya berpikir lebih unggul dibandingkan dengan Yuuri. Seperti digambarkan pada ketakutan Chiito akan ketinggian. Ketakutan dan keberanian ini jauh lebih bersifat emosional yang menyangkut bagaimana otak sebagai *memory saver* dari berbagai kenangan akan membawa kepada oposisi biner berikutnya yaitu melupakan dan mengingat.

Upaya melupakan dan mengingat wajar dilakukan oleh manusia, dikarenakan terdapat beberapa kenangan bersifat baik maupun buruk. Namun terkait bagaimana akhirnya manusia memandang hal tersebut ditunjukkan pada cara pandang manusia tersebut menyikapi setiap potongan memori tersebut, karena banyak tanpa disadari banyak kenangan buruk yang dialami dalam kehidupan manusia seperti mengingat peperangan akan membawa pada bagaimana manusia lebih menghargai kehidupan mereka.

Kehidupan manusia tidak terlepas dari oposisi biner selanjutnya yaitu hidup dan mati. Yuuri dan Chiito sebagai dua orang manusia yang teridentifikasi masih hidup pada ekosistem pasca perang tersebut mempertanyakan eksistensi mereka melalui perkataan sekilas Chiito pada

episode kedua. Hal tersebut membuat Yuuri melanjutkan dengan pertanyaan berupa analisis dimana seputar aktivitas nomaden mereka, hingga akhirnya mereka bertemu Kanazawa dan Ishii. Pertemuan tersebut membawa kepada frasa yaitu “apa tujuan hidup kita” terutama di balik keadaan yang sudah mengalami upaya destruktif, hingga membuat pertanyaan baru pada apakah mungkin untuk melakukan upaya pembangunan atau konstruktif membawa penelitian ini pada hasil temuan oposisi biner terakhir yaitu destruktif dan konstruktif.

Destruktif dan konstruktif dalam *anime* ini berupa keadaan perang. Berdasarkan hasil penjabaran seputar perang, hal demikian juga dapat dialami pada kehidupan sehari – hari bahwa selalu ada peperangan ataupun gejala pertentangan meskipun bukanlah perang secara fisik, sebab berdasarkan pada buku Pengantar Ilmu Perang karya Sayidiman Suryohadiprojo menunjukkan berdasarkan fakta sejarah bahwa aktivitas perang baik secara fisik maupun non fisik tidak dapat terelakkan. Namun perang tersebut bukan semata – mata dilakukan sebagai upaya destruktif belaka, namun dapat menjadi upaya konstruktif. Upaya konstruktif tersebut untuk membangun sebuah hal baru pada aktivitas organisme jamur secara tidak langsung kontra dengan adanya senjata – senjata pemusnah masal. Gambaran kontradiktif tersirat tersebutlah sebagai sebuah tanda dari jejak – jejak bagaimana bumi berusaha dibangun ulang atau konstruksi ulang atau rekonstruksi.

Terlepas dari adanya upaya rekonstruksi pada makna perang itu sendiri, peneliti tetap menyadari pada asas dari dekonstruksi bukan bermaksud untuk menghilangkan secara keseluruhan makna awal, dalam konteks penelitian ini yaitu makna perang. Tetapi peneliti mengikuti visi dan misi dekonstruksi yaitu untuk menaikkan hierarki yang terbengkalai agar dapat dipertimbangkan keberadannya. Implikasi tersebut pada makna perang adalah bukan berarti penelitian ini mengatakan perang berubah untuk selamanya menjadi konotasi baik, namun perang dapat memiliki konotasi baik jika perang tersebut memiliki tujuan yang baik pula. Sebagaimana dalam buku *Si Vis Pacem Para Bellum* dari penulis yang sama dengan buku Pengantar Ilmu Perang bahwa perang tersebut dibutuhkan untuk mempertahankan suatu hal dan sebagai jalan paling terakhir dari bentuk diplomasi maupun dalam berbagai perundingan.

2. Penyebab terjadinya hierarki pada aktivitas biner oleh korban pasca perang dalam *anime* ini adalah *trace* yang tersebar di hampir keseluruhan pada tiap episode ini didominasi oleh kehadiran dan kehadiran yang mana merupakan kritik awal dari ide dekonstruksi yang mengkritik metafisika kehadiran filsafat barat. Hal tersebut berimplikasi pada alur pembawaan cerita dalam *anime* ini dengan mencoba membalikkan berbagai temuan oposisi biner diubah menjadi potensi pada berbagai harapan yang biasanya jarang ditampilkan dalam karya – karya sastra perang.

5.2 Saran

Berikut ini adalah saran yang peneliti dapatkan dalam penelitian ini:

1. Yuuri dan Chiito sebagai tokoh utama korban pasca perang yang saling melengkapi satu sama lain. Yuuri sebagai “otot” dan Chiito sebagai “otak” dimana terdapat koordinasi dan kerjasama diantaranya. Berdasarkan hal tersebut peneliti berikutnya dapat meneliti hubungan relasi antar manusia dengan manusia lain yang tercermin dalam karya sastra pada kajian sosiologi sastra.
2. Selanjutnya dilihat dari segi bagaimana dunia pasca perang juga membawa dampak bagi lingkungan dengan daya destruktif yang berpotensi besar, peneliti memiliki sudut pandang bahwa objek *anime* ini juga dapat menggunakan teori – teori seputar lingkungan seperti teori ekokritik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Adian, Donny Gahral.(2010). *Pengantar Fenomenologi*. Depok: Koekoesan.

Al-Fayyadl, Muhammad. (2011). *Derrida*. Yogyakarta: LkiS.

Bartens, K. (2001). *Filsafat Barat Kontemporer : Prancis*. Jakarta: Gramedia.

Bagus, Lorens. (2000). *Kamus Filsafat*. Jakarta:

Derrida, Jacques. (1976). *Of Grammatology*. Diterjemahkan oleh Gayatri C. Spivak. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press. (e-book)

----- . (1978). *Writing and Difference*. Diterjemahkan oleh Alan Bass. London: Routledge.

----- . (1982). *Margins of Philosophy*. Diterjemahkan oleh Alan Bass. Chicago: Chicago University Press. (e-book)

Dawes, James. (2002). *The Language and Culture in the U.S from the Civil War Through World War II*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press. (e-book)

Doyle, Michael W., dan Nicholas Sambanis. (2006). *Making War and Building Peace: United Nation Peace Operations*. New Jersey: Pricenton University Press. (e-book)

- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. PT Lkis Pelangi Aksara.
- Fussel, Paul. (1975). *The Great War and Modern Memory*. New York dan London: Oxford University Press. (e-book)
- Johns-Putra, Adeline. (2006). *The History of the Epic*. Houndsmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan. (e-book)
- Jameson, Frederic. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press. (e-book)
- Kridalaksana, Harimurti. (2005). *Morgin-Ferdinand de Saussure: Peletak Dasar Strukturalisme dan Linguistik Modern*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Norris, Christopher. (2003). *Membongkar Teori Dekonstruksi Jacques Derrida*. Diterjemahkan oleh Inyik Ridwan Muzir. Yogyakarta: Ar-Ruz
- Ratna, Nyoman Kutha. (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra Dari Strukturalisme Hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saussure, Ferdinand de. (1988). *Pengantar Linguistik Umum* Diterjemahkan oleh Rahayu S. Hidayat. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Seligman, Martin E.P (2006). *Learned Optimism*. New York : A Division of Random House.
- Suryohadiprojo, Sayidiman. (1996). *Kepemimpinan ABRI*. Jakarta: Intermasa.

----- (2005). *Si Vis Pacem Para Bellum, Membangun Pertahanan Negara yang Modern dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

----- (2008). *Pengantar Ilmu Perang*. Jakarta: Intermedia.

Synder, Robert. (2002). *Successful Lifelong Learning*. Jakarta: PPM

Jurnal

Kusuma, Rina Sari. (2017). *Gender in Asian Movie: Narrative Deconstruction Analysis of Roshomon*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah. Diunduh: <http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/view/11721> (diakses pada tanggal 12 Januari 2019)

Muhlisin, M. (2000). *Postmodernisme dan Kritik Ideologi Ilmu Pengetahuan Modern*. Vol I (1). p. 13. Diunduh: <http://artikel.dikti.go/> (diakses pada tanggal 25 November 2018)

Pezdiric, Marjetka (2010). *The Construction and Deconstruction of Just War*. UK: University of Exeter. Diunduh : https://www.academia.edu/787553/The_Construction_and_Deconstruction_of_a_Just_War_-_War_on_Terror_Revisited (diakses pada tanggal 24 Desember 2018)

Spikes, Michael P (1992) *Presence Absence Versus Absent Presenence: Kripke Contra Derrida*. US: Pennsylvania State University Press. Diakses: https://www.jstor.org/stable/41178579?readnow=1&seq=1#page_scan_tab_contents (diakses pada tanggal 1 Juli 2019)

Artikel

2018 Great Graphic Novels for Teens. <http://www.ala.org/yalsa/2018-great-graphic-novels-teens> diakses pada tanggal 15 November 2018.

Jacques Derrida: The Problems of Presence. <http://www.thetls.co.uk/articles/public/Jacques-derrida-problems-presence/> diakses pada tanggal 1 juli 2019.

Sentai Filmworks Licenses Girls' Last Tour for Anime Strike Simulcast. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-09-26/sentai-filmworks-licenses-girls-last-tour-for-anime-strike-simulcast/.121889> diakses pada tanggal 15 November 2018.

Shuumatsu sekai wo ikiru shoujo-tachi no sugata wo kaku shin kankaku nichijou manga <https://www.shinchosha.co.jp/book/771781/> diakses pada tanggal 28 Agustus 2018.

Dou ikirubeki ka "shoujo shuumatsu ryokou" Tsukumizu wa toikakeru <https://www.itmedia.co.jp/ebook/articles/1507/24/news016.html> diakses pada tanggal 30 Juni 2019.

Karya Tulis

Anisa, Dian Dwi. (2013). *Dekonstruksi Terhadap Aspek Modern Dalam Roman Die Verwandlung Karya Franz Kafka*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Margareth, Yuwina. (2012). *Dekonstruksi Derrida Terhadap Oposisi Biner dan Munculnya Pluralitas Makna*. Depok: Universitas Indonesia.

Sangianglili, Ribka. (2012). *Dekonstruksi dan Rekonstruksi Konsep Hero Dalam Film Megamind*. Depok: Universitas Indonesia.

Vekić, Tiana. (2016). *Literary Representations of Civil Wars: a Comparative Study of Novels Dealing With The Spanish Civil War and The Yugoslav Conflict*. Perpignan: Université de Perpignan Via Domitia.

M, Fariz Rizky M. (2015). *The Dream of Peaceful World in Scorpion's Songs: Wind of Change, Send me an Angle, and Under The Same Sun*. Malang: Universitas Brawijaya.

Rahayuningtyas, Retno Handayani. (2015). *Pengaruh Optimisme dan Dukungan Sosial Terhadap Kepuasan Hidup Karyawan Hotel*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.