Jurnal Ilmiah Indonesia : ISSN : 2355-889X
Vol 1, Edisi Januari - Mei 2019

NATSUME SOSEKI, HOROR DAN KESEPIAN INDIVIDU MODERN

Andi Abd. Khaliq Syukur
aisyukur89@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini, mendialogkan tema kesepian individu modern dua cerpen Malam Pertama dan Malam Ketiga dengan pandangan psikoanalisis Freudian dan menggunakan konsep narratologi untuk menjelaskan konsep horor kedua genre cerpen. Secara naratologis, menggunakan konsep character narrator dan voice meminjam teori narratologi Gerarrd Genette. Dari analisis diketahui bahwa horor dihadirkan dengan menghilangkan kuasa character narrator dengan tujuan menghadirkan kritik budaya tradisional Jepang. Sedangkan analisis Freudian meminjakam konsep sublimasi melalui mimpi dan death insting untuk menjelaskan tema manusia modern yang sepi, asing, dan terluka. Analisis ini menjelaskan metafor narasi cerpen Malam Pertama dan Malam Ketiga merupakan bagian dari usaha Natsume Soseki untuk menjelaskan pertemuan tradisional Jepang dan modern Jepang.

Kata kunci: modern, tradisional, naratologi, sublimasi mimpi, horor, dan *death* insting

Pendahuluan

Natsume Soseki dalam kesusasteraan Jepang, dikenal dan dihormati sebagai "Sastrawan Modern Jepang". Secara historis, dia berkontribusi pada kesusasteraan Jepang Zaman Meiji. Meiji adalah salah satu periode zaman Jepang ketika membuka diri, baik secara hukum, ekonomi, politik, dan budaya. Konteks sejarah itu, memberi kesempatan bagi Natsume Soseki untuk mendapatkan pendidikan di Inggris Universitas Oxford atau juga dikenal dengan Cambridge. Hidup di zaman Meiji, Natsume Soseki mengangkat tema yang bernuansa modernitas awal ini. Sebagaimana pandangan McClellan[1] dalam pengantar terjemahan novel *Kokoro* こころ ke Bahasa Inggris. Bagi McClellan, Natsume Soseki dianggap berkontribusi menggambarkan kesepian sebagai luka dari modernitas. Kesepian dalam karya-karyanya seringkali berkontradiksi dengan kebebasan, kemandirian, dan egoisme yang menjadi kekuatan gagasan modernitas.

[1] Natsume Soseki. 2013. *Kokoro*. Terjemahan, Edwin McClellan. Digireads.com. hal. 30

Natsume Soseki konsisten dengan tema kesepian. Ia mempertentangkan antara tema modernitas dan nilai tradisional Jepang, sehingga menghadirkan tokoh utama yang kesepian. Konflik kesadaran diri tokoh utama yang berhasrat dan bercita-cita pada yang dijanjikan oleh modernitas. Meski demikian tokoh utama, di satu sisi beroposisi dengan loyalitas dan kewajiban dalam nilai tradisional Jepang disebut dengan giri[2]. Selain itu, pengembangan tema kesepian ini, hadir pula dalam oposisi mentalitas kelompok versus kebebasan dan individualitas, isolasi dan pengasingan pribadi, industrialisasi yang cepat di Jepang dan konsekuensi sosial, penghinaan Jepang terhadap budaya Barat, dan pandangan pesimistis tentang sifat manusia. Pada tahun-tahun terakhirnya, pengarang besar Jepang, seperti Akutagawa Ryūnosuke dan Kume Masao menjadi pengikut dekat gaya sastranya. Tema-tema itu, dibungkus dengan gaya penulisan realis modern impresionistik[3].

Kecenderungan penulisan impresionistik Natsume Soseki, lebih dikenal ditulis dalam genre realis. Sebagaimana karya besarnya, seperti Botchan 坊っちゃん, Kokoro こころ, Wagahai wa Neko de Aru 吾輩は猫である, dll. Adapun posisi penulis, dalam tulisan ini, menganalisis dua cerpen karya natsume soseki yang ditulis dalam genre fantasi horor semi impresionistik. Dalam pandangan penulis, gaya penulisan ini tetap dibalut dengan tema kesepian dan individualitas yang mempertentangkan antara modernitas dan nilai tradisional Jepang.

Karya sastra fantasi adalah salah satu jenis genre karya sastra, yang dalam dunia nyata tidak dapat dirujuk secara langsung setting lokasinya, peristiwanya, dan tokohnya. Cerita fantasi berakar dari karya sastra lisan, yang berkembang menjadi karya sastra, drama dan di abad dua puluh telah berkembang pesat, dapat ditemukan dalam karya popular berupa film, televisi, novel grafis, dan video game. Natsume Soseki kurang terkenal dengan karya fantasinya, tetapi dua cerpen yang dianalisis menunjukkan kepiawaian Natsume Soseki merangkai genre fantasi horor dengan ciri khas tematik narasinya.

Akar karya sastra bergenre fiksi ilmiah dan horor berasal dari genre fantasi. Natsume Soseki dalam cerpen malam pertama, dan malam ketiga menampilkan genre fantasi horor. Cerpennya mampu mengantarkan pembaca pada dunia yang asing dan horor. Cerpennya juga mengemansipasi dan membesarkan unsur kebudayaan Jepang, khususnya yang terkait dengan elemen sihir dan supernatural. Dalam hal ini, terkait dengan cerita rakyat

[2] Giri adalah nilai Jepang yang secara kasar sesuai dengan "tugas", "kewajiban", atau bahkan "beban kewajiban" dalam bahasa Indonesia Ini didefinisikan sebagai "untuk melayani atasan, seseorang dengan pengabdian mengorbankan diri". Dikutip dalam Roger J. Davies, Osamu Ikeno (2002), "Giri: japanese social obligations", *The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture*, Tuttle Publishing, pp. 95–101

[3] Mary N. Layoun. (1994). Travel of a genre: The Modern Novel and Ideology. Princeton University Press. Hal 105-106.

Jepang dan mitologi Jepang[4]. Sikap ini, menunjukkan kontribusi Natsume Soseki pada kesusastraan dan kebudayaan Jepang.

Dalam fiksi fantasi horor berformulasi dan bermain dalam oposisi baik dan buruk. Hal ini diutarakan Hunt dan Lenz (2001:1)[5]. *"Fantasy is the natural, the appropriate language for the recounting of the spiritual journey and the struggle of good and evil in the soul"* Kutipan ini, menjelaskan bahwa fantasi adalah sebuah alam, dengan mekanisme bahasa tertentu, untuk menceritakan perjalanan spiritual dan perjuangan kebaikan dan kejahatan di dalam jiwa para tokoh-tokohnya". Natsume Soseki dalam fantasi horornya bermain dalam oposisi ini, tetapi tanpa keberpihakan pada baik dan buruk. Gejala ini akan dibahas dalam tulisan ini.

Selain itu, ciri khas cerita fantasi adalah permainan suspensi khususnya fantasi horor dan thriller. Bahkan Coleridge, dalam Nuhadinah [6] menjelaskan fiksi fantasi dapat dipahami sebagai "*the willing suspension of disbelief*". Gejala ini, mudah dikenali dengan permainan narasi, dimana pembaca akan merasa terancam, takut disebabkan permainan narasi yang dibuat oleh pengarang. Suspensi narasi dapat dikatakan berhasil, jika diklimaks pembaca dapat merasakan horor yang mencekam. Natsume Soseki dalam permainan suspensi tidak hanya bermain pada diksi-diksi yang bernuansa horor, tetapi juga memanfaatkan fasilitias narasi dalam bentuk naratologis.

Natsume Soseki; Konsep Naratologi Malam Pertama 第一夜[7] dan Malam Ketiga 第三夜[8]

Ke-horor-an dan irasionalitas dalam cerpen Malam Pertama dan Malam Ketiga bermain dalam oposisi menciptakan batasan antara normal dan tidak normal. Gejala ketidaknormalan ini tidak hanya bermain dalam pilihan diksi gotik, nuansa dan latar yang menimbulkan keterasingan, tetapi juga memanfaatkan struktur penceritaan atau naratologi[9].

---

[4] John Grant and John Clute. 1999. *The Encyclopedia of Fantasy*. St. Martin Press. Hal 338. John Grant dan John Clute menjelaskan tentang rujukan pengarang dalam menciptakan karya fantasi dapat dirujuk pada cerita rakyat dan mitologi.

[5] Hunt, Peter dan Millicent Lenz. 2003 Alternative World in Fantasy Fiction. New York: Continumm.

[6] Nurdaniah, Endah. 2011. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Media Audio Visual Untuk Kelas IV di SDN 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat*. <http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pgsd_0604514 chapter2.pdf>. [diunduh 8 Maret 2013, pukul 19.32 WIB]

[7] Natsume Soseki. 1908. Dai Ichi Ya. Dalam Giles Murray.2003. Breaking Into Japanese Literature; Seven Modern Classics in Parallel Text. Kodansha International. Tokyo. Hal. 14-29.

[8] Natsume Soseki. 1908. Dai San Ya. Dalam Giles Murray.2003. Breaking Into Japanese Literature; Seven Modern Classics in Parallel Text. Kodansha International. Tokyo. Hal. 30-45

[9] Naratologi Genette mengandung lima pokok pemikiran, yaitu urutan (*order*), durasi (*duration*), frekuensi (*frequency*), modus (*mood*), dan tutur (*voice*). Genette, Gerrard. 1980. Narrative Discourse: An Essay in Method. Terjemahan Jane E. Lewis. New York: Cornell University Press.

Secara naratologis, kedua cerpen, masing-masing hanya menggunakan dua tokoh. Dalam Malam Pertama tokoh pencerita (narator)[10] laki-laki dan tokoh perempuan. Peran pencerita narrator laki-laki, mengacu pada tokoh sebagai narator (*character-narrator*), yang menceritakan kisahnya sendiri maupun menceritakan kisah tokoh lainnya. Begitu pula dalam Malam Ketiga, tokoh pencerita (narrator) ayah dan tokoh anak buta. Peran pencerita narrator Ayah yang juga mengacu pada tokoh sebagai narator (*character-narrator*), yang menceritakan kisahnya sendiri maupun menceritakan kisah tokoh lainnya.

Dalam banyak narasi peran tokoh sebagai narrator digunakan untuk menunjukkan ragam sudut pandang tokoh utama, atau lebih gampang dikenal dengan tokoh aku. Pembaca karya sastra, cenderung dengan mudah untuk mempersonafikasi dirinya mengikuti peran tokoh aku dalam sebuah narasi. Jika, dalam film maka tokoh utama dan kamera adalah satu. Merujuk peran ini, maka narrator dalam Malam Pertama dan Malam Ketiga pada dasarnya seringkali diposisikan memiliki kuasa untuk menentukan alur cerita dan sekaligus menggambarkan para tokohnya.

Meski demikian, narrator dalam dua cerpen, dimanfaat secara berbeda. Sebagai narrator laki-laki Malam Pertama dan narrator ayah Malam Ketiga, mereka hanya berperan menggambarkan pengantar narasi dan setting latar awal narasi dan akhir narasi. Hilangnya kuasa narrator dalam cerpen Malam Pertama disebabkan kejatuhannya dan ketundukkanya terhadap tokoh perempuan. Dapat dibaca sebagai relasi antar sepasang kekasih yang dominan. Sedangkan dalam Malam Ketiga, disebabkan kemampuan supernatural, tokoh anak buta yang mengintervensi narrator untuk mengarahkan perjalanan yang mereka lakukan. Dapat dibaca sebagai relasi dominan sang anak terhadap ayah.

Selain itu, kebanyakan dialog perempuan dalam Malam Pertama dan dialog anak buta Malam Ketiga berbentuk perintah, arahan, dan permintaan. Sehingga alih-alih narrator tokoh laki-laki dan tokoh ayah memegang kendali alur cerita. Dari awal sampai akhir narasi, alur narasi ditentukan oleh perintah perempuan atau anak buta. Dengan model narratologi seperti ini, membentuk narasi yang asing atau menghadirkan keanehan struktur narasi. Struktur narasi sendiri juga tidak hanya menjadi gotik tetapi juga menjadi asing bagi pembacanya. Secara konsisten Natsume Soseki menggunakan pola narasi ini dalam Malam Pertama dan Malam Ketiga.

[10] Narator adalah sosok pencerita. Letak narator dapat berada di luar atau di dalam penceritaan. Narator yang berada di luar penceritaan mengacu pada pengarang sebagai narator (*author-narrator*) atau pengarang implisit (*implied author*). Sedangkan narator yang berada dalam pengisahan mengacu pada tokoh sebagai narator (*character-narrator*), baik yang menceritakan kisahnya sendiri maupun menceritakan kisah tokoh lainnya.

「死んだら、埋めて下さい。大きな真珠貝で穴を掘って。そうして天から落ちて来る星の破片を墓標に置いて下さい。そうして墓の傍に持っていて下さい。また逢いに来ますから」

"jika aku mati, tolong kuburkan aku. Buatlah lubang menggunakan kerang yang besar. Lalu letakan serpihan bintang yang jatuh dari surga di batu atas nisannya. Kemudian tunggulah di samping kuburanku. Karena aku akan datang untuk menemui mu". (Natsume Soseki, 1908: 20)

Kutipan Malam Pertama, yang menunjukkan *voice* dari tokoh perempuan. Sebagaimana dijelaskan oleh Genette, analisis *voice* berfungsi untuk menentukan keberadaan narator (Genette: 1980:10). Kutipan di atas bukan merupakan voice narrator melainkan voice, ujaran langsung dari tokoh perempuan. ujaran ini, memang pendek tapi menentukan seluruh arah dari perkembangan narasi. Kalimat-kalimat dalam ujaran tersebut, merupakan permintaan perempuan kepada narrator laki-laki. Dalam perkembangan narasi permintaan itu dilaksanakan oleh narrator.

Selain itu, *voice* juga berfungsi untuk menjelaskan pengaruh cara bercerita pada tema cerita, pada narrator dan pada pembacanya, baik itu tersirat maupun tersurat (Ganette, 1980:31). Secara tersirat pembacaan terhadap pembalikan oposisi peran ini menarik dibaca secara kebudayaan. Perempuan versus laki-laki dan Anak Buta versus Ayah.

Dalam sudut kebudayaan Jepang relasi perempuan dan laki-laki mencerminkan kekuatan patriarki dan heteronormativitas yang tinggi. Begitu pula, dalam relasi antara Ayah dan Anak dalam kebudayaan Jepang, sudah diatur dengan ketat dalam sistem Ie[11] atau system kekeluargaan Jepang. Meminjam pandangan antropolog Benedict[12], salah satu usaha untuk memahami bangsa Jepang adalah seseorang harus mengambil tempat sesuai dengan perannya (1982: 50).

Bagi orang Jepang, bagaimanapun beratnya persyaratan keputusan tersebut harus ditaati oleh semua orang, karena mengatasnamakan loyalitas bersama (Benedict 1982: 62 – 63). Adapun dalam sistem ie, terdapat konsep oyako. Menurut Kyomi[13], pakar sosiologi Jepang, oyako mengatur relasi orang tua dan anak-anaknya, memainkan peran yang sesuai dengan status sosial masing-masing dalam hierarki lingkungan keluarga. Bahkan lebih dari itu berperan dan bertingkah laku berdasarkan shakaiteki sonzai (ekstensi sosialnya) (1967:118).

Jika merujuk zaman Meiji, yang berada dalam perdebatan transisi modernitas dan tradisionalitas. Maka, dalam narasi Malam Pertama peran tokoh perempuan tidak

[11] Sistem Kekeluargaan di Jepang.

[12] Benedict, Ruth. 1982. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni: Pola-pola Kebudayaan Jepang*. Diterjemahkan oleh Pamuji. Jakarta: Sinar Harapan.

[13] Kyomi, Mori Oka. 1967. *Kazoku Shakaigaku (Sosiologi Keluarga)*. Yuhikaku Shoosho.

mengambil perannya yang konvensional, melainkan peran aktif berkuasa atas narasi yang dituturkan oleh laki-laki yang kehilangan kekuasaan maskulinitasnya karena kejatuhannya dan ketundukannya pada perempuan. Begitu pula tokoh Ayah, tidak mengambil peran sosialnya sebagai ayah, dan kehilangan kedudukannya sebagai sosok Ayah.

Natsume Soseki; Narasi Horor dan Kesepian Narator

Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, cerpen Malam Pertama dan Malam Kedua bergenre horor. Menurut Balmain (2008: 4-5) [14] , horor adalah upaya untuk mengganggu tatanan normalitas dengan menghadirkan liyan atau sesuatu yang sama sekali tidak diinginkan, misalnya dengan menghadirkan kematian dan mayat hidup dalam cerita. Horor pun menyajikan sesuatu yang tidak diketahui dan berada di luar nalar, sesuatu yang tidak jelas batas antara kenyataan dan bukan kenyataan.

Sebagaimana telah dijelaskan dalam konsep naratologi, oposisi peran yang ada dalam kebudayaan Jepang dirusak dalam kedua cerpen. Oposisi ini, terkait dengan pandangan Halberstam[15] (2000:167), berpendapat bahwa horor menciptakan batasan antara normal dan tidak normal. Dari pandangan tersebut pelanggaran batasan normal merupakan penciptaan batasan normal dan tidak normal itu sendiri.

Horor Malam Pertama dihadirkan dengan irasionalitas perempuan yang menginginkan kematian, dan kemudian mati. Horor Malam Kedua dihadirkan dengan anak yang buta, tapi seakan-akan mampu melihat, dan menjadi hantu, setelah dibunuh oleh ayah kandungnya.

Sebagai genre Horor Malam Pertama dan Malam Kedua, juga berusaha menggambarkan kesan gotik. Menurut Punter dkk (2004: 3) Istilah gotik[16] dipergunakan pada awal masa renaisans di dalam seni arsitektur, karena merujuk pada sifat suku Goth yang memiliki sifat barbar, kacau, dan irasional. Penggunaan kata gotik berkembang di dalam istilah-istilah bidang estetika dan politik. Istilah ini mengacu pada semua yang berkaitan dengan suku Jerman yang identik dengan sifat barbar dan takhayul.

Dalam narasi Malam Pertama kesan gotik hadir dengan nuansa dan latar kematian. Penggunaan diksi seperti mati 死ぬ, kuburan 穴, langit merah 赤い日, pupil mata hitam 黒い瞳, dll. bertujuan untuk penggambaran kesan keramat, dan senyap. Begitu pula, diksi Malam Kedua, diksi seperti "闇" kegelapan, "影" bayangan, "暗い" gelap, "殺す" membunuh dan "人殺し" pembunuh berfungsi menambah kesan gelap dan seram.

[14] Balmain, Colette. (2008). Introduction to Japanese Horror Film. Edinburgh University Press Ltd. 22 George Square, Edinburgh.
[15] Halberstam, Judith. 2000. Skin Shows: Gothic Horror and Technology of Monster. Duke University Press. Durham and London.
[16] Punter, David and Glennis Byron. 2004. *The Gothic*. USA: Blackwell Publishing Ltd. Hal. 3.

Tatanan normalitas juga diganggu dengan menghadirkan latar narasi yang sama. Kesamaan latar kedua narasi itu, dimulai dengan kalimat "*Aku bermimpi*" そんな夢を見た. Dalam konsep Freudi-an, yang dijabarkan oleh Bhuvaneswari[17] (2017: 49-50) mimpi adalah pemenuhan terselubung dari keinginan yang ditekan dalam dunia nyata. Freud juga menganggap mimpi sebagai kemungkinan pintu masuk atau sebaliknya pintu keluar untuk ide-ide yang ditekan dalam dunia nyata. Dengan demikian mimpi menjadi horor karena memungkinkan untuk masuk dalam dunia irasionalitas. Berdasarkan pandangan Freudi-an, Malam Pertama narrator laki-laki ingin lepas dari dominasi tokoh perempuan yang horor. Sementara Malam Kedua, narrator ayah ingin lepas dari dosa karena telah membunuh anaknya yang buta.

Dengan demikian, kedua narrator ingin lepas dari beban mereka dalam dunia nyata. Melalui mimpi, mereka mensublimasi hasrat untuk lepas dari beban dan kesepian mereka. Dalam Malam Pertama, Natsume Soseki berkontribusi menghadirkan kesepian karena cinta dan kesetian. Sedangkan Malam Kedua, Natsume Soseki menghadirkan kesepian yang penuh dengan kegelisahan dan kebimbangan karena telah membunuh anaknya.

Dunia irasionalitas dan konsep horor ditampilkan dengan cara berbeda dalam kedua cerpen. Dalam Malam Pertama, ditampilkan dengan menghadirkan tokoh perempuan yang mengganggu tatanan normalitas dengan menginginkan kematian. Kalimat "*berkata, sudah jelas aku akan mati*" もう死にますとはっきりいった atau kata yang menyerupai maksud tersebut, direpetisi sebanyak enam kali. Repetisi dalam narasi menunjukkan penekanan dalam narasi.

Sedangkan Malam Ketiga, kematian dihadirkan dengan pembunuhan. 『御前がおれを k 殺したのは今から丁度百年前だね』, *dirimulah bangsat yang telah membunuhku seratus tahun lalu* (2004:44). Salah satu kutipan ini merupakan klimaks dari cerita Malam Ketiga. Relasi ayah dan anak sebenarnya tidaklah nyata. Pembaca dikacaukan dengan dialog antara ayah dan anak di awal narasi. Tokoh Ayah merasa bersalah karena membunuh anaknya yang buta, sehingga menghadirkan imajinasi anaknya yang telah mati. Tetapi, dari awal narasi sudah ada *foreshadowing*-kode-kode narasi yang memungkinkan pembaca dapat menerima, bahwa ayahnya yang telah membunuhnya.

Kedua cerpen, mengangkat kematian sebagai narasi yang horor. Dalam konsep Freud, kematian disebut dengan Thanatos atau prinsip kematian, sebaliknya prinsip kehidupan disebut dengan eros. Dalam pandangan Freud, orang dewasa cenderung merepresi prinsip kematian dengan menghidari untuk membicarakan tentang kematian. Berbeda dengan

[17] Bhuvaneswari. Dream Analysis and Literary Interpretation. International Journal of English and Literature (IJEL) vol. 7, Issue 3, Jun 2017. Hal. 49-54

anak-anak yang mengucapkan kematian, sesuka hati mereka tanpa memahami konsekuensinya (O'Riordan, 1999:37)[18]. Lebih lanjut Freud menjelaskan:

> *Children know nothing of the horrors of corruption, of freezing in the icecold grave, of the terrors of eternal nothingness - ideas which grown-up people find it so hard to tolerate as is proved by all the myths of a future life.* (Freud 1900:354)[19]

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa anak-anak tidak mampu memahami dengan baik horor yang ditimbulkan dari kematian, terror yang dihadirkan dari ketiadaan. Pemahaman ini, akan dipahami ketika beranjak dewasa, dengan segala mitos yang disediakan dalam kehidupan dewasa.

Akan tetapi, dalam Malam Pertama, tokoh perempuan layaknya anak-anak dalam pandangan Freud. Tokoh perempuan membicarakan kematian, menginginkan kematian layaknya tidak memahami konsekuensi horor, dari ujarannya. Kondisi tersebut yang menjadikan narasi menjadi horor. Kesan horor ini, direpetisi oleh pengarang beberapa kali. Sementara narrator laki-laki, yang menolak ujaran perempuan, berposisi layaknya orang dewasa yang memahami kesan horor dari kematian. Itu sebabnya mengapa tokoh laki-laki yang menjadi narrator, untuk menunjukkan oposisi antara horor dan tidak horor. Dengan demikian yang membawa normalitas dalam cerita adalah tokoh laki-laki, dan membawa peran horor adalah tokoh perempuan.

Adapun Malam kedua, tokoh ayah membawa mitos mengenai konsekuensi horor dari membunuh. Bahkan diakhir cerita tokoh ayah dihukum dengan bayangan anak yang ada dipunggungnya menjadi berat. ～おれは人殺すであったんだなとはじめて気が附いた途端に、背中の子が急に石地蔵のように重くなった。～Itu pertama kalinya, aku menyadari telah membunuh, dan tiba-tiba saja anak yang ada dipunggungku menjadi berat layaknya seperti patung jizo. Penjelasan Freud tentang mitos masa depan menjadi dewasa dan ketakutan pada kematian, dihadirkan dengan perasaan bersalah sang Ayah karena telah membunuh anaknya sendiri.

Selain itu, dari kutipan tersebut juga menunjukkan emansipasi kebudayaan Jepang, dengan menampilkan patung jizo sebagai metafor. Patung Jizo[20] dalam kebudayaan Jepang adalah patung Budha yang berfungsi untuk melindungi anak-anak, dan juga untuk jiwa anak-anak yang mati mendahului orang tuanya. Dalam konteks ini, Natsume Soseki

---

[18] O'Riordan, Alex. 1999. Fear, Anxiety, and Death in Freud and Heidegger. Thesis Master of Social Science Philosofy. University of Natal (Durban).

[19] Freud, S (1900) The Interpretation ofDreams, in The Penguin Freud Library Volume 4

[20] **Bays, Jan Chozen. 2002. Jizo Bodhisattva: Guardian of Children, Travelers, and Other Voyagers. Shambhala Publication. Boston, Massachusetts. Hal. 248.**

mengukuhkan peran patung Jizo terkait dengan anak-anak, tetapi membungkusnya dengan konsep horor, sebagai penghukum tubuh.

Penghukuman tubuh yang dimaksud adalah, meminjam pandangan Balmain (2008:5) horor bukanlah ketakutan akan kematian melainkan, ketakutan seseorang terhadap pengendalian tubuhnya sendiri dan cara orang tersebut terhubung dengan tubuhnya (Balmain, 2008:5). Penolakan tubuh ayah kepada si anak, menunjukkan bahwa tubuh menjadi situs penghukuman. Situs tubuh menjadi arena penghukuman atas perilaku ayah di masa lalu sebagaimana yang diungkap di akhir narasi. Dalam hal ini, penolakan tubuh dan penghukuman tubuh menjadi narasi horor.

Tubuh yang horor direpresentasikan pada Malam Ketiga dengan tubuh anak yang disabilitas, tubuh yang hantu, dan tubuh ayah yang dihukum. Representasi itu, membawa pembaca, ke dalam suasana yang horor bahkan turut serta menolak atas tubuh yang tidak normal. Pengalaman ini menjadi penting khususnya bagi masyarakat modern Jepang yang dalam aktivitas sehari-hari, jauh dari tubuh yang horor. Baik itu sakit dan asing.

Dalam banyak kritik karya Natsume Soseki, dia dikenal tidak berusaha untuk menyimpulkan sesuatu gagasan yang utuh. Narasi Natsume menjauh dari pesan moral tertentu, atau permainan oposisi yang baik dan buruk. Meski demikian dalam narasi ini, masing-masing nararatornya sampai pada bentuk kesadaran tertentu. Dalam artian kesadaran narrator menjadi penutup narasi dalam Malam Pertama dan Malam Ketiga. Seperti pada Malam Pertama, narrator akhirnya sadar telah menunggu dalam kesia-siaan dalam 100 tahun. Malam Ketiga, akhirnya sadar telah membunuh anaknya sendiri.

Merujuk pada konteks dan semangat zaman lahirnya karya Natsume Soseki, di awal modern Jepang, yaitu Meiji. Maka, kesadaran merupakan salah satu inti dari gagasan modernitas. Sebagaimana akhir narasi Malam Pertama dan Malam Ketiga menunjukkan adanya kesadaran para narratornya. Akan tetapi menunjukkan kesadaran, juga merupakan bahwa ada kesepian, luka, dan keterasingan yang harus dialami oleh narrator untuk menjadi sadar.

Simpulan

Tulisan ini mengukuhkan gagasan McLelland bahwa Natsume Soseki berhasil menggambarkan luka dari modernitas. Kesepian dari hasil manusia modern memperjuangkan kebabasan, kemandirian, dan individualitas. Dalam Malam Pertama dan Malam Kedua, kedua tokohnya sampai pada bentuk kesadaran tertinggi dari masing-masing masalah yang mereka represi dalam dunia nyata. Sebagaimana telah dibahas sebelumnya bahwa, mimpi merupakan bentuk sublimasi terhadap dunia nyata.

Narrator dan sekaligus tokoh utama pada Malam Pertama, berhasil mencapai kesadaran bahwa dia telah menyia-yiakan waktu selama 100 tahun, menunggu dalam ketiadaan, kesepian itu sendiri. Narrator dan sekaligus tokoh utama pada Malam Ketiga, berhasil mencapai kesadaran bahwa dia telah membunuh anaknya sendiri yang buta. Melalui seluruh proses itu mereka kemudian menjadi bebas dalam logika modern. Proses menjadi bebas itu, mereka harus mengalami kesepian, hukuman, dan keterasingan. Karena itu, Natsume Soseki berkontribusi menghadirkan kesepian karena cinta dan kesetian. Sedangkan Malam Kedua, Natsume Soseki menghadirkan kesepian yang penuh dengan kegelisahan dan kebimbangan karena telah membunuh anaknya.

Semua tema tersebut, dibungkus dalam genre horor dan membuka kritik terhadap kebudayaan tradisional. Secara naratologis, tampilan suasana horor tidak hanya memanfaatkan diksi yang mengaktifkan imajinasi yang horor. Akan tetapi, melakukan pembalikan oposisi kultural. Mendobrak gagasan tradisional Jepang dengan menghadirkan kuasa perempuan versus laki-laki lemah dan kuasa anak versus orang tua lemah. Dalam narasi modern Jepang, membuka kesempatan pada kebebasan perempuan dan kebebasan sebagai anak. Meski demikian, peran perempuan dan peran anak dalam narasi harus menjadi horor untuk merebut kebebasan tersebut.

Selain itu, narasi Natsume Soseki tidak berusaha untuk mencari jawaban atas oposisi antara masa lalu dan masa depan, tradisionalisme dan modernisme. Melainkan menampilkan dan merayakan pertemuan antara diri di masa lalu dan masa depan. pertemuan diri dengan tradisionalisme dan modernism. Konsekuensi-konsekuensi pertemuan tersebut dibungkus dengan permainan naratif yang apik.

Daftar Pustaka

Balmain, Colette. 2008. Introduction to Japanese Horror Film. Edinburgh University Press Ltd. 22 George Square: Edinburgh.

Benedict, Ruth. 1982. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni: Pola-pola Kebudayaan Jepang*. Diterjemahkan oleh Pamuji. Jakarta: Sinar Harapan.

Bhuvaneswari. Dream Analysis and Literary Interpretation. International Journal of English and Literature (IJEL) vol. 7, Issue 3, Jun 2017.

Freud, S. 1900. The Interpretation of Dreams. The Penguin Freud Library Volume 4.

Genette, Gerrard. 1980. Narrative Discourse: An Essay in Method. Terjemahan Jane E. Lewis. New York: Cornell University Press.

Halberstam, Judith. 2000. Skin Shows: Gothic Horror and Technology of Monster. Duke University Press. Durham and London.

Hunt, Peter dan Millicent Lenz. 2003 Alternative World in Fantasy Fiction. New York: Continumm.

John Grant and John Clute. 1999. *The Encyclopedia of Fantasy*. St. Martin Press.

Kyomi, Mori Oka. 1967. *Kazoku Shakaigaku (Sosiologi Keluarga)*. Yuhikaku Shoosho.

Mary N. Layoun. (1994). Travel of a genre: The Modern Novel and Ideology. Princeton University Press.

Natsume Soseki. 1908. Dai Ichi Ya. Dalam Giles Murray.2003. Breaking Into Japanese

Literature; Seven Modern Classics in Parallel Text. Kodansha International. Tokyo.

Natsume Soseki. 1908. Dai San Ya. Dalam Giles Murray.2003. Breaking Into Japanese

Literature; Seven Modern Classics in Parallel Text. Kodansha International. Tokyo.

Natsume Soseki, 2013. *Kokoro*, terjemahan, Edwin McClellan. Digireads.com.

Nurdaniah, Endah. 2011. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Media Audio Visual Untuk Kelas IV di SDN 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat*. <http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pgsd_0604514 chapter2.pdf>. [diunduh 8 Maret 2013, pukul 19.32 WIB]

O'Riordan, Alex. 1999. Fear, Anxiety, and Death in Freud and Heidegger. Thesis Master of Social Science Philosofy. University of Natal (Durban).

Punter, David and Glennis Byron. 2004. *The Gothic*. USA: Blackwell Publishing Ltd.

Roger J. Davies dan Osamu Ikeno (2002), "Giri: japanese social obligations", *The Japanese mind: understanding contemporary Japanese culture*, Tuttle Publishing.