

Indera Keenam Dan Stigma Pada Tokoh-Tokoh Dalam *Manga Saikometoraa Eiji* Karya Yuma Ando

Ni Putu Suastini Kusumawati

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
[ayu.kusuma43@yahoo.com]

Abstract

The title of this research is "The Sixth Sense and Stigma on the Figures in Manga Saikometoraa Eiji by Yuma Ando". The aims of this research are to know the sixth sense forms and the reactions of other figures to the figures who have the sixth sense. This research used the literary psychology theory by Wellek and Warren (1993), Extra Sensory Perception theory by JB. Rhine (1997), and semiotics theory by Marcel Danesi (2010) and Scout McCloud (2008). The results of this research showed that there were two forms of sixth sense that owned to four figures. The sixth sense form that were precognition by the figure Eiji, Ikushima and Akagi, while the retrocognition was owned by the figure Eiji and Tatsuhiko. How to get information through the ability of the sixth sense that were, precognition by used of intuition, dreams, and Psychometry, while the retrocognition by used of Psychometry and Mediumship. There were two types of figures based on their nature that showed the reaction to the figures who has the ability of the sixth sense, that were protagonist and antagonist. Protagonist tends to showed a positive reaction to the figures who has the ability of the sixth sense, while the antagonist tends to showed a negative reaction to the sixth sense ability owned by the figures.

Key words : sixth sense, personality, figures reactions

1. Latar Belakang

Pada dasarnya manusia hanya memiliki lima indera yang dikenal dengan panca indera. Namun di luar panca indera, terdapat manusia yang memiliki indera keenam (Mendatu, 2007). Kemampuan indera keenam dapat mengetahui kejadian masa lampau, kejadian masa depan dan lain sebagainya, tergantung pada tingkat kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang memiliki indera keenam tersebut (Butler, 2003:24). Kemampuan indera keenam banyak digambarkan melalui tokoh-tokoh dalam karya sastra. Salah satu di antaranya karya sastra Jepang dalam bentuk *manga* yang dikarang oleh Yuma Ando berjudul *Saikometoraa Eiji*. Bentuk kemampuan indera keenam yang dimiliki oleh masing-masing tokoh berbeda-beda. Pada *manga* ini tokoh-tokoh yang

memiliki kemampuan indera keenam mendapat stigma atau pandangan yang berbeda dari tokoh lainnya. Ada pihak yang percaya dan pihak yang tidak percaya dengan keberadaan kemampuan indera keenam (Santrock, 1990).

2. Pokok Permasalahan

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggambaran bentuk kemampuan indera keenam yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam *manga Saikometoraa Eiji* karya Yuma Ando?
2. Bagaimanakah reaksi tokoh-tokoh lain terhadap kemampuan indera keenam yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dala m *manga*

Saikometora Eiji karya Yuma Ando?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam menganalisis *manga Saikometora Eiji* karya Yuma Ando adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk kemampuan indera keenam yang dimiliki seseorang dan stigma masyarakat terhadap kemampuan indera keenam yang digambarkan melalui tokoh-tokoh dalam *manga*.

4. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan secara kualitatif dengan metode deskriptif analisis (Ratna, 2004). Teori yang digunakan adalah Psikologi Sastra menurut Wellek dan Warren (1993) sebagai payung utama penelitian. Teori *Extra Sensory Perception* menurut JB. Rhine (1997) untuk menganalisis kemampuan indera keenam yang dimiliki dan reaksi tokoh-tokoh lain terhadap kemampuan indera keenam yang dimiliki tokoh-tokoh, serta didukung oleh teori Semiotika yang digunakan untuk menganalisis gambar pada *manga*.

5. Hasil dan Pembahasan

5.1 Bentuk-Bentuk Kemampuan Indera Keenam pada Tokoh-Tokoh

Bentuk - bentuk kemampuan indera keenam menurut Rhine (1967: 61-62) yang ditemukan pada *manga Saikometora Eiji* karya Yuma Ando yaitu, *precognition* (kemampuan mengetahui kejadian yang belum atau akan terjadi) dan *retrocognition* (kemampuan mengetahui masa lampau). Ada empat tokoh yang memiliki kemampuan indera keenam tersebut yaitu, tokoh Eiji mendapat informasi atau kejadian dengan cara melalui intuisi, mimpi dan *Psychometry*

(menyentuh benda yang ingin digali informasinya), Ikushima dengan cara melalui intuisi, Akagi dengan cara melalui intuisi dan *Psychometry*, serta Tatsuhiko dengan cara *Mediumship* (komunikasi dengan roh atau makhluk halus). Adapun contoh data analisis sebagai berikut.

5.1.1 Melalui Intuisi

Informasi yang diperoleh melalui intuisi akan muncul melalui proses yang cepat dan tanpa disengaja akan memunculkan sebuah kejadian atau informasi yang akan terjadi (Rhine, 1997: 61).



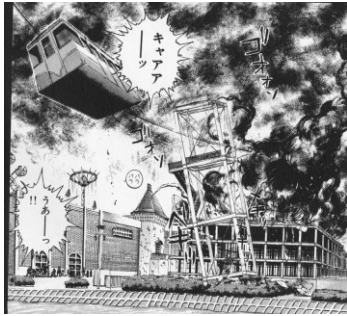
Gambar 1. Ekspresi wajah tokoh saat merasakan ada bom

(*Saikometora Eiji* volume 2, 1996:111)



Gambar 2. Bayangan bom dalam intuisi tokoh

(*Saikometora Eiji* volume 2, 1996:112)



Gambar 3. Peristiwa terjadinya ledakan bom

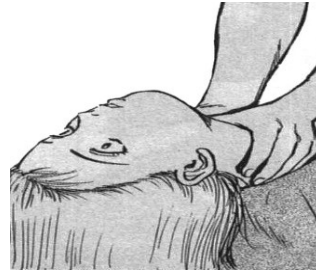
(*Saikometoraa Eiji* volume 2, 1996:119)

Pada gambar (1), (2) dan (3), dapat dianalisis kesamaan antara informasi yang muncul melalui intuisi tokoh Eiji dengan kejadian sebenarnya yang terjadi di taman bermain di daerah Shibuya. Gambar (1) merupakan ekspresi wajah tokoh Eiji saat merasakan akan terjadi ledakan bom. Tokoh Eiji terlihat khawatir dengan ekspresi wajah tegang dan mata melotot, seperti sedang merasakan sesuatu yang buruk akan terjadi. Pada gambar (2) dalam intuisi tokoh Eiji muncul gambaran sebuah bom. Intuisi yang dirasakan tokoh Eiji pada gambar (2) memiliki kesamaan dengan kejadian sebenarnya yang terdapat pada gambar (3). Gambar (3) merupakan gambaran kejadian ledakan bom yang terjadi di taman bermain di daerah Shibuya. Informasi tentang adanya ledakan bom dirasakan tokoh Eiji beberapa menit sebelum terjadinya ledakan bom.

5.1.2 Melalui Mimpi

Saat tokoh mendapat informasi melalui mimpi, proses didapatnya informasi tersebut sama seperti melalui intuisi, namun perbedaannya terdapat pada keadaan tokoh. Saat melalui mimpi bayangan informasi tersebut muncul ketika tokoh sedang dalam keadaan tidur, sedang jika melalui intuisi tokoh dalam keadaan sadar atau tidak sedang tidur. Adapun berikut

contoh data analisis mendapat informasi melalui mimpi.



Gambar 4. Tangan Tokoh Eiji Mencekik Wanita dalam Mimpi

(*Saikometoraa Eiji* volume 10, 1998:70)



Gambar 5. Wajah Gadis yang Mati Tercekik

(*Saikometoraa Eiji* volume 10, 1998:80)

- (1) Eiji : *Yume to onaji da, kinou no yoru yume mitanda. Ore ga kono te de kateika no Wakui o.*

(*Saikometoraa Eiji* volume 10, 1998:80)

Terjemahan

Eiji : Sama seperti mimpi, kemarin malam aku bermimpi. Aku mencekik Wakui dengan tangan ini.

Dapat dianalisis pada gambar (4) dan gambar (5), memiliki kesinambungan serta persamaan. Pada gambar (4) tokoh Eiji mendapat informasi melalui mimpinya, berupa gambaran seorang gadis dengan mata melotot dan leher tercekik. Mimpi

tersebut muncul secara tiba-tiba sebelum ditemukannya mayat gadis yang mati karena tercekik. Setelah bermimpi mencekik gadis bernama Wakui, keesokan paginya tokoh Eiji melihat gadis dalam mimpinya tersebut ditemukan mati tercekik di bawah pohon sakura di belakang sekolah yang terdapat pada gambar (5). Wajah serta riwayat kematian gadis tersebut sama seperti yang ada dalam mimpi tokoh Eiji. Persamaan mimpi dengan kenyataan tersebut juga diungkapkan oleh tokoh Eiji sendiri yang terdapat pada data (1).

5.1.3 Melalui *Psychometry*

Psychometry merupakan cara mendapat informasi atau gambaran suatu kejadian dengan cara menyentuh benda atau objek yang berhubungan dengan informasi yang ingin diketahui (Rhine, 1997: 62).



Gambar 6. Foto dalam majalah dewasa
(*Saikometora Eiji* volume 1, 1996:12)



Gambar 7. Tokoh Eiji saat melakukan
Psychometry terhadap Hatsumi
(*Saikometora Eiji* volume 1, 1996:15)



Gambar 8. Bayangan hasil *Psychometry*
tokoh Eiji terhadap Hatsumi

(*Saikometora Eiji* volume 1, 1996:15)

Pada gambar (6), (7) dan (8) dapat dianalisis kecocokan antara kenyataan yang telah dilakukan oleh Hatsumi, dengan bayangan hasil *Psychometry* tokoh Eiji terhadap Hatsumi. Pada gambar (6), terdapat foto vulgar dalam sebuah majalah dewasa yang diduga mirip Hatsumi. Namun Hatsumi menyangkal bahwa foto tersebut bukanlah dirinya. Karena ingin membuktikan kebenaran yang dikatakan oleh Hatsumi, maka tokoh Eiji melakukan *Psychometry* dengan menyentuh pundak Hatsumi yang terdapat pada gambar (7). Setelah dilakukan *Psychometry* tanpa sepengetahuan Hatsumi, muncul gambaran informasi dalam pikiran Eiji tentang kegiatan Hatsumi saat berpose vulgar dan bersiap diambil fotonya seperti yang terdapat pada gambar (8). Wajah dan pose yang ada pada majalah tersebut sama dengan yang muncul dalam bayangan hasil *Psychometry* tokoh Eiji.

5.1.4 Melalui *Mediumship*

Mediumship merupakan salah satu cara mendapat informasi sebuah kejadian dengan cara melalui perantara roh atau makhluk halus (Rhine, 1997: 62).

- (2) Tatsuhiko : *Akagi Souichirou tte hito o shitte masu*

*yone? Sono hito...
korosaretan desune.*

Eiji : *Nandato?*

Tatsuhiko : *Sono hito no koe ga
kikoemasuyo.*

(*Saikometoraa Eiji* volume 10,
1998:76-77)

Terjemahan

Tatsuhiko : Kau kenal orang
bernama Akagi
Shouichirou kan?
Orang itu
dibunuh ya.

Eiji : Apa!?

Tatsuhiko : Aku dengar
suaranya.

Data (2) merupakan percakapan tokoh Tatsuhiko dengan kakak kelasnya yang bernama Eiji. Tokoh Tatsuhiko menyampaikan tentang penyebab kematian teman Eiji yang bernama Akagi. Tokoh Tatsuhiko mengatakan bahwa Akagi mati karena dibunuh, ia juga mengatakan bahwa dirinya bisa mendengar suara roh Akagi. Pada data (10), tokoh Tatsuhiko memperoleh informasi tentang penyebab kematian Akagi melalui bisikan yang disampaikan oleh roh Akagi kepada dirinya.

5.2 Reaksi Tokoh-Tokoh lain Terhadap Kemampuan Indera Keenam yang Dimiliki

Reaksi tokoh lain dimaksudkan sebagai reaksi yang diberikan oleh tokoh lain terhadap tokoh utama, atau tokoh yang ditelaah kediriannya. Reaksi tokoh lain dapat berupa pandangan, pendapat, sikap, komentar, dan lain-lain (Sayuti, 2000:103).

Pada *manga Saikometoraa Eiji* tokoh protagonis cenderung

menunjukkan reaksi positif terhadap tokoh yang memiliki kemampuan indera keenam. Reaksi positif tersebut berupa dukungan agar memanfaatkan indera keenam yang dimiliki untuk menolong orang lain. Sebaliknya tokoh antagonis lebih menunjukkan reaksi negatif terhadap tokoh yang memiliki kemampuan indera keenam serta tidak mau mempercayainya. Adapun contoh data analisis sebagai berikut.

5.2.1 Reaksi Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis merupakan tokoh yang memperjuangkan kebenaran dan kejujuran, serta memiliki watak yang baik (Nurgiantoro, 2007:177). Para tokoh protagonis cenderung menunjukkan reaksi positif yaitu dengan mau mengakui dan memanfaatkan kemampuan indera keenam yang dimiliki para tokoh untuk hal yang baik seperti, membantu memecahkan masalah orang lain.

(3) Yuusuke : *Eiji ano niwatori wa
seibutsugakari no
boku ga daiji ni
sodatetan da.
Kyouryoku shite
kureru yona?
Shinhannin
sagashisa!*

(*Saikometoraa Eiji* volume 8,
1997:35)

Terjemahan

Yuusuke : Eiji, aku pengurus
satwa. Aku yang
membesarkan
ayam-ayam itu,
kau mau
membantuku?
Mencari pelaku
sebenarnya.

Data (3) merupakan ungkapan yang disampaikan oleh tokoh Yuusuke

saat ia meminta bantuan Eiji untuk menggunakan kemampuan indera keenam untuk mencari pelaku yang membunuh ayam-ayam mereka di sekolah. Saat itu ayam-ayam sekolah yang diurus tokoh Yuusuke tiba-tiba mati karena dibunuh oleh seseorang. Pada data (3) dapat dianalisis bahwa tokoh Yuusuke menunjukkan reaksi positif dengan meminta bantuan Eiji untuk mencari pelaku sebenarnya.

(4) Ryouko : *Eiji kun kore wa sugoi kotoyo!*

Yuusuke : *Sou desuyo Ryouko san. Kado toka tsukatta kono te no jikken wa boku mo gaki no koro kara nando mo yarasete mita kedo, koitsu hakkiri itte 100% ate cha imasuyo!*

(*Saikometoraa Eiji* volume 2, 1996:75)

Terjemahan

Ryouko : Eiji ini hebat ya!

Yuusuke : Itu benar nona Ryouko. Sejak kecil aku juga berkali-kali melakukan eksperimen seperti ini dengan kartu, dan selalu tepat 100%!

Pada data (4) merupakan percakapan antara tokoh Yuusuke dengan temannya yang bernama Ryouko saat melihat Eiji menunjukkan kemampuan indera keenam yang dimilikinya di depan mereka. Yuusuke membenarkan pujian yang diberikan Ryouko terhadap kemampuan indera keenam yang dimiliki oleh Eiji. Pada data (4) dapat dianalisis bahwa tokoh Yuusuke memberi reaksi kagum dan

mengakui kemampuan indera keenam yang dimiliki oleh tokoh Eiji. Reaksi kekaguman tersebut disampaikannya kepada temannya Ryouko bahwa Eiji selalu tepat saat menebak sebuah benda atau objek dengan kemampuan indera keenam yang dimilikinya.

5.2.2 Reaksi Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis merupakan tokoh yang melawan kebenaran dan kejujuran, serta memiliki watak yang jelek (Nurgiantoro 2007:179). Para tokoh antagonis menunjukkan reaksi negatif dengan tidak mau mengakui kemampuan indera keenam yang dimiliki para tokoh.

(5) Haneyama : *Shouko hokan shitsu ni ipponjin shi kamo sonna gaki o tsure konde dou iu tsumori da to kiitorunda!*

Ryouko : *A, kono ko desuka? Kare wa watashi no itoko de... doushitemo mitaitte iu mon desu kara.*

(*Saikometoraa Eiji* volume 1, 1996:56)

Terjemahan

Haneyama : Apa maksud mu membawa orang biasa yang bahkan masih ingusan ini ke ruang penyimpanan barang bukti!

Ryouko : Ah, anak ini? dia sepupuku.. biar bagaimanapun dia ngotot ingin melihatnya.

Pada data (5) tokoh Haneyama menunjukkan reaksi negatif dengan menganggap bahwa Eiji yang memiliki kemampuan indera keenam tersebut sama seperti anak-anak SMA lainnya yang tidak bisa mungkin bisa diajak ikut campur dalam mengungkap kasus-kasus kejahatan di kepolisian.

(6) Eiji : *Nande itoko nante tekito...na koto iun dayo?*

Ryouko : *Ano ishiatama ni saikometoraa no hanashi nanka shitatte shinjkkonaiwa. Soreni, anata mo sou iu koto tanin ni ii furasareta kunain desho?*

Eiji : *Sorya sou dakedo..... nanka mukatsu kunaa ano hage.*

(*Saikometoraa Eiji* volume 1, 1996:57)

Terjemahan

Eiji :Kenapa kau menyebutku sebagai sepupumu?

Ryouko : Si kepala batu itu tak percaya psycometry dan lain-lainnya. Selain itu, kau tak ingin ini sampai ketahuan orang lain, kan?

Eiji : Ya! Memang, tapi,, si botak itu menyebalkan, ya.

Pada data (6) tokoh Ryouko menyampaikan bahwa tokoh Haneyama merupakan orang yang tidak

memercayai kemampuan indera keenam. Dapat dianalisis pada data (5) dan (6), merupakan bentuk reaksi negatif yang ditunjukkan oleh tokoh Haneyama. Reaksi negatif tersebut berupa rasa tidak percaya tokoh Haneyama terhadap kemampuan indera keenam yang dimiliki oleh tokoh Eiji.

6. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, pertama terdapat dua bentuk indera keenam yang dimiliki empat tokoh. Kedua bentuk indera keenam tersebut yaitu, *precognition* dan *retrocognition*. Cara untuk menggali informasi melalui kemampuan indera keenam yaitu dengan cara melalui intuisi, mimpi *Psychometry*, dan *Mediumship*. Terdapat dua jenis tokoh berdasarkan sifatnya yang menunjukkan reaksi terhadap tokoh-tokoh yang memiliki kemampuan indera keenam, yaitu tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis cenderung menunjukkan reaksi yang bersifat positif, Sedangkan tokoh antagonis cenderung menunjukkan reaksi negatif terhadap tokoh-tokoh yang memiliki kemampuan indera keenam.

7. Daftar Pustaka

- Ando, Yuma. 1996. "*Saikometoraa Eiji*". (*manga*). Tokyo: KODANSHA Ltd.
- Butler, Miranda J. 2003. "*The Power Of Sixth Sense*". Jakarta: Cakrawala.
- Danesi, Marcel. 2010. "*Pesan, Teks, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*". Yogyakarta: Jalasutra.

McCloud, Scott. 2008. *“Understanding Comic (Memahami Komik)”*. Jakarta:

Kepustakaan Populer Gramedia.

Mendatu, Achmanto. 2007. *“Prasangka Etnik”*. (e-journal). Internet: SmartPlan

Media. Diakses melalui website smartpsikologi.blogspot.com/2007/09/e-book-prasangka-etnik.html pada tanggal 4 Maret 2016.

Nurgiantoro, Burhan. 2007. *“Teori Pengkajian Fiksi”*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *“Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra”*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rhine, JB. 1997. *“Ekstra Sensory Perception”*. (e-book). Internet: Google Books. Diakses melalui <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3/0/> pada tanggal 2 Mei 2016.

Santrock, Jhon W. 1990. *“Adolescence”*. Dubuque: Wm.C.Brown Publisher.

Sayuti, Suminto. 2000. *“Berkenalan Dengan Prosa Fiksi”*. Yogyakarta:Gama Media.

Wellek, Rene dan Austin Warren. 1993. *“Teori Kesusastraan. Diterjemahkan*

Ke dalam Bahasa Indonesia oleh Melani Budianta”

. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.