

Realisme grotesk dalam novel M/T To Mori No fushigi monogatari karya Oe Kenzaburo

Shobichatul Aminah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20288854&lokasi=lokal>

Abstrak

Realisme grotesk muncul dari gagasan Bakhtin tentang carnivalesque yang menganggap mungkin penyatuan antara hal-hal yang bertentangan: yang 'resmi' dan yang 'takresmi', yang natural dan yang supra natural, yang biasa dan yang magis, yang faktual dan yang fiktif melalui lelucon dan olok-olok, logika yang terbalik, dan penumbangan hirarki.

Novel berjudul M/T to Mori no Fushigi no Monogatari karya Oe Kenzaburo yang berisi kisah tentang legenda atau sejaah sebuah desa di pedalaman hutan Shikoku merupakan karya bergenre realisme grotesk. Realisme grotesk dalam teks M/T diulas melalui imaji realisme grotesk yang muncul dalam penggambaran tokoh, peristiwa, ruang dan waktu. Realisme grotesk juga dilihat dari lapisan-lapisan penceritaan dan bentuk penceritaan beragam yang dapat dikenali dalam teks. Imaji realisme grotesk dalam cerita tampak dari penggambaran fisik, sifat, dan peran tokoh yang ditampilkan sebagai yang memiliki dua sisi yang saling bertentangan dalam dirinya. Tokoh pemimpin pembangunan desa terkenal dengan sebutan sang perusak, pemimpin desa yang berhasil adalah sosok perempuan kejam, dan tokoh pahlawan desa digambarkan sebagai tokoh yang lucu dan tolol. Peristiwa dalam teks digambarkan sangat kontradiktif yaitu menggabungkan antara yang rasional dan yang tak rasional, yang magis dan yang biasa, yang 'resmi' dan yang 'takresmi', serta masa lalu dan masa depan. Beberapa peristiwa menunjukkan olok-olok, logika terbalik, dan penolakan terhadap kemapanan atau penumbangan hirarki. Ruang dalam teks digambarkan sebagai ruang hibrid yang 'memungkinkan sebuah ruang tertutup bisa sekaligus menjadi ruang terbuka, desa primitif sekaligus berbudaya, dunia sakral sekaligus profan, wilayah 'resmi' sekaligus 'takresmi' Sedangkan waktu dalam teks digambarkan dalam satuan yang tidak pasti dan sangat relatif. Dalam teks, waktu legenda desa juga disejajarkan dengan waktu sejarah beragam 'resmi' Jepang. Imaji realisme grotesk dalam penceritaan tampak melalui lapisan-lapisan penceritaan, yang menggabungkan penceritaan legenda yang mistis dan pengalaman hidup narator yang realistik. Lapisan penceritaan dan bentuk penceritaan dalam teks memungkinkan adanya berbagai macam versi legenda dan koeksistensi antara yang rasional dan yang tidak rasional, yang 'resmi' dan yang 'tak resmi', Serta yang fiktif dan yang faktual.

Selain itu, disertasi ini juga melihat struktur sosial dan mental masyarakat Jepang yang ambigu atau ambivalen yang memungkinkan novel yang bergenre realisme grotesk ini dihasilkan. Dengan melihat kondisi teks dan kondisi produksi tersebut penelitian ini menggabungkan gagasan Bakhtin tentang realisme grotesk dengan gagasan Jung tentang arkelip, serta melihat pembalikan sejarah 'resmi' Jepang dalam teks sebagai ekspresi dari sesuatu yang sebelumnya disangkal, atau manifestasi dari 'ketaksadaran kolektif' ke dalam 'kesadaran kolektif'.

<hr>

Grotesque realism appeared from the notion of Bakhtin about carnivalesque that thought perhaps

coexistences the conditions which were contradictive; among the official and the unofficial, natural and super natural, ordinary and magical, real and unreal, through laughter, the logic of the 'inside out', and subversion of established hierarchy. Novel entitled *M/T to Mori no Fushigi no Monogatari* written by Oe Kenzaburo having the story about the legend or history of a village in the interior of the forest Shikoku, remains a literary Work having the grotesque realism. Grotesque realism in the text of *M/T* has been explained through the image of grotesque realism which has been used to develop character, events, time and space in the story.

Grotesque realism has been also observed through the layers and forms of narrative which can be seen in the text of the novel. The image of grotesque realism appears in the story through the physical development, character, and the role played by the one which shows two sides which are contradictive. Village development authority is famous for his destructiveness, the successful village head is remembered as a hard woman, and the hero of the village has been shown as a joker and foolish. Event of the story remains highly contradictive, as it relates the facts which are and irrational, ordinary and magical, official and unofficial, and also related with the past and present. Some event shows laughter, the logic of 'inside out', and refusal of the ability or the subversion of the established hierarchy. Space has been shown as a hybrid space which shows as a closed space which also denotes as an-open space, primitive village has the face of a cultured village, sacral world having the profane face, and the factual situation becomes fictional. While the time in the text is shown as a unit which is not consistent and remain strongly relative. In the text, time period of the legend has been equalized with the period in Japan. Grotesque realism picture in the discourse of texts appears through the different parts of the narrative, which unites the legend mites and the life experience of a realistic narrator. The narrative structure in the text makes it possible that there are many versions of the legend and coexistences between the rational and the irrational, and real and unreal, and also the factual and non-factual.

More than this, the dissertation also goes through the social and mental structure of the Japanese ambiguous and ambivalent society which made it possible to be written this grotesque genre novel. By seeing the text condition and production conditions of the mentioned novel, this research presents the Bakhtin's notion about the grotesque realism having the notion of Jung about archetype, and also see the turning point of the real history of Japan in the text as a manifestation from the collective unconsciousness in the collective consciousness.