

ELEMEN- ELEMEN REALISME MAGIS PADA NOVEL *FUNICULI FUNICULA* KARYA TOSHIKAZU KAWAGUCHI

oleh

Atika Febryani¹⁾, Trisfayani²⁾, Masithah Mahsa³⁾

¹⁾Mahasiswa Prodi PBI, FKIP Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

^{2,3)}Dosen Prodi PBI, FKIP Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

email:masithahmahsa@unimal.ac.id³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan elemen-elemen realisme magis dalam novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deksriptif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kata, kalimat, dan paragraf yang mengandung realisme magis dalam novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi. Sedangkan, sumber data dari penelitian ini diambil dari novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik baca dan catat. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan sebanyak 23 data elemen-elemen realisme magis yaitu: 1) unsur yang tidak dapat direduksi ditemukan 5 data; 2) dunia yang fenomenal ditemukan 3 data; 3) keraguan yang meresahkan ditemukan 5 data; 4) penyatuan dua alam ditemukan 5 data; 5) kekacuan pada waktu, ruang, dan identitas ditemukan 5 data.

Kata kunci: *realisme magis, novel, funiculi funicula, Toshikazu Kawaguchi.*

ABSTRACT

This research aims to describe the elements of magical realism in the novel *Funiculi Funicula* by Toshikazu Kawaguchi. This research uses a qualitative approach with descriptive research type. The data used in this research are words, sentences and paragraphs that contain magical realism in the novel *Funiculi Funicula* by Toshikazu Kawaguchi. Meanwhile, the data source for this research was taken from the novel *Funiculi Funicula* by Toshikazu Kawaguchi. The data collection technique in this research is the reading and note taking technique. Based on the research results, it was found that there were 23 data elements of magical realism, namely: 1) elements that cannot be reduced totaling 5 data; 2) the phenomenal world consists of 3 data; 3) disturbing doubts totaling 5 data; 4) the unification of two realms totaling 5 data; 5) confusion in time, space and identity totaling 5 data.

Keywords: *magical realism, novel, funiculi funicula, Toshikazu Kawaguchi*

A. PENDAHULUAN

Novel merupakan salah satu karya sastra yang berbentuk prosa yang dikarang oleh seseorang dan memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Susanti (2020:26) novel juga dapat dikatakan cerita yang memiliki rangkaian kehidupan manusia yang panjang serta dapat ditemukan konflik dan akhirnya menemukan perubahan sehingga terdapat nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya. Menurut Wicaksono (2017:68) novel merupakan suatu jenis karya sastra yang berbentuk prosa fiksi dalam ukuran yang panjang (setidaknya terdiri atas 40.000 kata dan lebih kompleks daripada cerpen) dan lebih luas di dalam novel pengarang akan menceritakan konflik-konflik mengenai kehidupan manusia yang dikenal dengan realisme.

Cerita yang tidak masuk akal akan dianggap logis dalam realisme. Menurut Nurgiyantoro (2016:15) realisme dalam sastra dapat dipahami bahwa artinya cerita yang dikisahkan mungkin saja ada dan benar-benar terjadi walau cerita itu tidak harus benar-benar ada atau terjadi. Realisme sendiri memiliki kategori yang berbeda, yaitu: (1) realisme binatang, (2) realisme historis, (3) realisme olahraga, (4) realisme magis. Realisme magis merupakan perpaduan antara hal yang nyata dan hal bersifat khayalan.

Realisme magis menyatukan dua perspektif yang bertentangan. Realisme magis adalah sebuah fenomena dunia dengan gaya penuturan yang mengangkat keindahan dan abstrak dalam kenyataan menjadi seolah-olah nyata dalam sebuah peristiwa khayalan (Nasrullah, 2016:15). Narasi dalam realisme magis pada novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi berkaitan dengan hal-hal yang tidak logis.

Realisme magis dalam novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi menceritakan sebuah kedai kopi tua dengan latar utama gang kecil di Tokyo. Kedai kopi tersebut memiliki kekuatan magis atau ajaib yang dapat membawa pengunjungnya menjelajahi masa depan, masa lalu, dan masa kini. Namun, ada beberapa peraturan yang akan diberikan ketika pengunjung ingin menjelajahi waktu tersebut. Memiliki empat cerita berbeda yang membuat penarasan, berikut judul di dalam novel: Kekasih, Suami-Istri, Kakak-Adik, serta Ibu dan Anak. *Kisah pertama* merupakan seseorang yang bernama Fumiko yang ingin kembali ke masa lalu untuk mengatakan apa yang harus dikatakan kepada kekasihnya yang bernama Goro. *Kisah kedua* Kotake dan Fusagi merupakan dua orang yang sudah saling jatuh cinta dan sering pergi ke kedai kopi Funiculi Funicula untuk menghabiskan waktu bersama-sama. Kotake sangat ingin sekali bertemu dengan suaminya yang bernama Fusagi ketika sang istri belum terkena penyakit *alzheimer*. *Kisah ketiga* yaitu Hirai yang mengabaikan adiknya setelah ia kabur dari rumah. Kumi sering mengajak

Hirai untuk kembali ke rumah dan menjalankan bisnis keluarga bersama, namun hirai selalu menghindar ketika diajak bertemu. Suatu ketika nahas menimpa Kumi, Kumi ditabrak ketika hendak menyebrang jalan. *Kisah keempat* yaitu Kei yang ingin ke masa depan untuk melihat anaknya walaupun harus rela kehilangan nyawa sekalipun (Toshikazu, 2021).

Penelitian ini menarik dilakukan karena beberapa alasan berikut: *Pertama*, realisme magis belum pernah diteliti. Novel ini adalah salah satu novel *best seller* yang diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia, serta sudah dijadikan film pada tahun 2018. *Kedua*, novel ini diangkat dari pementasan yang menyampaikan pesan mendalam tentang kehilangan seseorang. *Ketiga*, novel ini memiliki cerita dengan plot yang menarik. Menurut Muhtarom (2014:148) gagasan penulisan realis-magis telah menjadi gaya yang sudah diterima secara luas oleh para penulis dan peminat sastra. Realisme magis mengombinasikan fantasi dan realisme sehingga dapat diterima sehingga menciptakan plot yang luar biasa tampak hadir secara wajar dan biasa saja (Faris dalam Asga, 2014:21).

Berbagai penelitian tentang realisme magis telah dilakukan, diantaranya sebagai berikut: *Pertama*, penelitian Mulia (2016) yang berjudul “Realisme Magis dalam novel *Simple Miracle Doa dan Arwah Karya Ayu Utami*” yang menyimpulkan bahwa isu sosial yang muncul dalam novel *Simple Miracle Doa dan Arwah Karya Ayu Utami* yakni isu mengenai kesukaan orang Jawa pada hal-hal mistis yang berkaitan dengan makhluk halus serta isu mengenai akulturasi budaya Jawa dengan agama-agama di Jawa. Makna yang diperoleh antara lain: (1) orang Jawa akan selalu percaya pada hal-hal mistis yang berkaitan dengan makhluk halus; (2) di Jawa, dukun dan makhluk halus adalah alternatif kedua untuk mewujudkan cita-cita; (3) identitas dukun identik dengan seorang yang memiliki kemampuan melihat dan berkomunikasi dengan makhluk halus; (4) adanya kepercayaan bahwa makhluk halus itu ada di mana-mana; (5) orang Jawa percaya bahwa setiap orang meninggal akan menjadi roh yang tetap hidup di sekeliling mereka; (6) orang ateis jarang ditemui di Jawa; (7) Agama-agama yang ada di Jawa selalu menyesuaikan diri dengan kebudayaan Jawa. Persamaan kedua penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang realisme magis yang terdapat dalam novel. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada objek penelitian, yaitu novel yang berbeda.

Kedua, penelitian oleh Fadhliah (2021) tentang “Realisme Magis dalam Cerpen Neng Maya karya Yus R. Ismail” yang menemukan bahwa karakteristik realisme magis yang terbagi atas lima yakni *the irreducible element* yang digambarkan melalui perjalanan tokoh laki-laki ke Kampung Maya untuk bertemu Neng Maya yang merupakan makhluk

gaib, *the phenomenal world* di mana terdapat realitas kehidupan manusia sehari-hari seperti beribadah yang merupakan kewajiban umat beragama, *merging realism* yakni adanya penggabungan hal mistis dan realis, layaknya Neng Maya yang merupakan makhluk gaib, tetapi menggunakan teknologi kontemporer ini, *unsettling doubts* yang membuat pembaca memiliki keraguan atas peristiwa yang terjadi pada tokoh laki-laki sebagai bagian dari perjalanan ataukah hanya daya khayal dari tokoh tersebut dan terakhir adalah *disruption of time, space and identity* yang digambarkannya danau Ciwening sebagai bagian dari Jawa Barat. Persamaan kedua penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang realisme magis. Perbedaan kedua penelitian ini yaitu objek penelitian diatas yaitu cerpen, sedangkan peneliti ini meneliti novel. Penelitian *ketiga* yang dilakukan oleh Rudi (2020) dengan judul *Realisme Magis Pada Karya Sastra dalam Mengonstruksi Teologi Islam*. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa cerita tersebut dapat membawa pembaca pada pemahaman suatu kepercayaan spiritual yang melibatkan dunia magis dengan mengenalkan dunia di dalam cerpen tersebut secara teologi “tak terbatas” dan “terbatas”. Persamaan kedua penelitian ini yaitu sama-sama meneliti realisme magis. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek penelitian yaitu penelitian diatas menggunakan cerpen, sedangkan penelitian ini menggunakan novel.

Selanjutnya, penelitian *keempat* yang berjudul *Realisme Magis Wendy B. Faris dalam novel Maddah karya Risa Saraswati* oleh Imro'atus (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik realisme magis menurut pandangan Wendy B. Faris berupa elemen tak tereduksi, dunia fenomenal, keraguan tak terselesaikan, alam tercampur, dan dirupsi waktu, ruang, dan identitas serta gradasi kadar realisme magis dalam novel *Maddah* karya Risa Saraswati. Terdapat lima belas cerita yang terdapat pada novel *Maddah*. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang realisme magis dalam novel menggunakan karakteristik Wendy B. Faris. Perbedaan kedua penelitian ini yaitu objek yang digunakan dalam penelitian diatas adalah novel dengan genre horor, sedangkan penelitian ini menggunakan novel genre fiksi ilmiah fantasi.

Kemudian, pada penelitian *kelima* yang dilakukan oleh Rhoziqin Ahmad (2020) dengan judul *Unsur Realisme Magis Dalam Cerpen In The Dark*. Sesuai dengan teori realisme magis Wendy B. Faris, yaitu analisis dengan menggunakan 5 karakteristik realisme magis dalam cerpen *In The Dark*. Dapat disimpulkan bahwa cerpen ini memunculkan sesuatu yang magis ke dalam cerita dan sangat cocok dengan teori realisme magis Wendy B. Faris. Dari kelima penelitian tersebut semua mengusung realisme magis untuk menganalisis teks sastra. Persamaan kedua penelitian ini yaitu sama-sama

menggunakan teori Wendy B. Faris untuk menganalisis realisme magis. Perbedaan kedua penelitian ini yaitu objek yang digunakan dalam penelitian diatas adalah cerpen sedangkan penelitin ini menggunakan novel.

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sugiyono (2018:10) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Sugiyono (2016:209) mengemukakan penelitian deskriptif adalah suatu rumusan masalah yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi dan memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh dan mendalam.

Data dalam penelitian adalah kata, kalimat, dan paragraf yang mengandung elemen-elemen realisme magis yang sesuai berdasarkan makna yang dikemukakan oleh Wendy B. Faris dalam novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi. Sedangkan, sumber data dari penelitian ini diambil dari novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi. Novel ini berjumlah 224 halaman yang diterbitkan oleh penerbit *Sunmark Publishing Inc.* Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik baca dan catat. Data dikelompokkan berdasarkan elemen-elemen realisme magis yang sesuai. Adapun langkah-langkah teknik analisis sebagai berikut: (a) reduksi data, (b) penyajian data, dan (c) penarikan kesimpulan.

C. HASIL PENELITIAN

1. Unsur yang Tidak Dapat Direduksi

Unsur yang tidak dapat direduksi dalam novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi. Narasi teks yang mengandung unsur yang tidak dapat direduksi dalam sebuah karya sastra tidak dapat dijelaskan dengan hukum-hukum semesta. Yang dapat kita lihat pada kutipan berikut:

Tak diduga, Fumiko benar-benar merasakan kain gaunnya, juga kulit lembutnya, sulit dipercaya wanita itu benar-benar hantu. (RM006)

Kutipan di atas menggambarkan makna unsur yang tidak dapat Direduksi yang ditunjukkan oleh Fumiko yang merasa sangat tidak masuk akal bahwa wanita yang sedang duduk membaca novel itu adalah hantu penunggu kursi tersebut. Seperti pemikiran kita bahwa hantu itu “tak kasat mata”, namun berbeda apa yang dilihatnya tersebut. Hantu ini bisa disentuh dan bisa berinteraksi dengan manusia, sangat berbeda dengan citra hantu

yang kita bayangkan. Hal ini sesuai dengan elemen unsur yang tidak dapat direduksi.

Karena tak sanggup menahan kekuatan tak kasatmata yang makin kuat Fumiko sekarang menelungkup di lantai. (RM008)

Kutipan di atas menggambarkan makna unsur yang tidak dapat direduksi ditunjukkan oleh fumiko merasakan kekuatan “tak kasat mata” yang begitu hebat dari hantu wanita penunggu kafe tersebut. Hantu itu sendiri sulit dijelaskan keberadaannya dan tidak masuk di akal manusia. Kemunculan kekuatan misterius tersebut membuat fumiko merasa bahwa wanita tersebut benar-benar hantu dengan wujud yang berbeda. Keanehan ini bisa dikatakan unsur yang tidak dapat direduksi.

Si hantu bergaun putih itu membelalak dan melototi Hirai. (RM028)

Kutipan di atas menggambarkan makna unsur yang tidak dapat direduksi yang ditunjukkan oleh Hirai yang dipelototi dengan mata hantu wanita itu yang membelalak. Sangat sulit untuk menjelaskan keberadaan hantu ini sendiri, hanya orang-orang tertentu yang dapat melihatnya. Hirai yang hanya orang biasa dapat melihat hantu yang sedang melototinya sudah sangat tidak masuk akal. Si hantu bergaun putih itu membelalak seolah Hirai memberikannya ancaman atau membuatnya tidak nyaman dan hantu tersebut bereaksi dengan memberikan tatapan yang menyeramkan, peristiwa ini dinamakan unsur yang tidak dapat direduksi.

Seketika, Hirai merasa tubuhnya berat, seolah dihantam gaya gravitasi yang besar. (RM029)

Kutipan di atas menggambarkan makna unsur yang tidak dapat direduksi yang ditunjukkan oleh Hirai yang tubuhnya seketika menjadi berat tanpa ada sesuatu yang jelas yang menyimpannya. Gaya gravitasilah yang membuat manusia berdiri tegak dan tidak melayang di udara. Gaya gravitasi tidak mungkin menghantam seseorang tanpa ada penyebabnya. Situasi ini dinamakan unsur yang tidak dapat direduksi karena hal-hal yang disebutkan pada kalimat tersebut sulit dijelaskan dengan akal sehat manusia.

Cahaya lampu kafe meredup seperti temaram lilin dan suara-suara menyeramkan terdengar dari segala penjuru ruangan. (RM030)

Kutipan di atas menggambarkan makna unsur yang tidak dapat direduksi yang ditunjukkan oleh ruangan kafe tersebut yang berada di tengah pemukiman kota, sehingga sangat sulit untuk mendengar hal-hal yang menyeramkan karena berada disuasana yang ramai dengan penduduk bukan di tempat yang angker, dekat dengan kuburan, atau berada di hutan. Sangat tidak memungkinkan mendengar hal-hal yang menyeramkan di penjuru ruangan itu sendiri dan tidak terdengar keluar kafe. Hal ini termasuk kedalam unsur yang tidak dapat direduksi.

2. Dunia yang Fenomenal

Penjelasan dari penciptaan dunia magis atau dunia fenomenal yang dibangun oleh penulis karya sastra realisme magis bertujuan untuk mempengaruhi pembaca bahwa fenomena magis adalah bagian dari kenyataan. Kutipan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Bagaimana bisa hantu wanita itu duduk di kursi itu? (RM033)

Kutipan di atas menggambarkan dunia yang fenomenal yang ditunjukkan oleh hantu yang terlihat disembarang tempat bukan di tempat yang angker dan sakral. Jika hantu terlihat dalam dunia manusia mereka akan terkena sial, namun berbeda dengan hantu wanita yang berada di kafe sambil meminum kopi dan membaca novel. Hal ini memiliki sisi dunia nyata dan gaib yang seimbang.

Kita hanya bisa menunggunya beranjak dari kursi itu. (RM041)

Kutipan di atas menggambarkan dunia yang fenomenal yang ditunjukkan oleh hantu duduk di kursi yang biasa digunakan oleh manusia yang merupakan bagian dari dunia nyata. Hantu yang duduk di kursi adalah bagian dari dunia yang fenomenal sehingga membuat pembaca tidak merasakan perbedaan antara sisi dunia nyata dan dunia gaib termasuk juga dalam dunia yang fenomenal.

Alarm itu digunakan untuk menemui orang yang telah meninggal. (RM025)

Kutipan di atas menggambarkan dunia yang fenomenal yang ditunjukkan oleh orang yang telah meninggal tidak bisa ditemui karena sudah berbeda alam dengan orang yang masih hidup. Dalam kutipan ini menyebutkan bahwa hal tersebut biasa terjadi atau awam bagi tokoh novel dalam menemui orang yang sudah tiada. Hal ini memiliki kaitan dengan dunia yang fenomenal.

3. Keraguan yang Meresahkan

Novel yang mengandung unsur atau makna keraguan selalu menimbulkan pertanyaan apakah hal-hal yang dikisahkan nyata atau tidak bagi para pembacanya. Pengalaman, mimpi, dan pengalaman alam bawah sadar seringkali diragukan kebenarannya.

Kafe yang bisa membawa seseorang kembali ke masa lalu? (RM002)

Kutipan di atas menggambarkan keraguan yang meresahkan ditunjukkan oleh salah satu pengunjung yang bertanya, apakah kebenaran kafe itu bisa dipercaya untuk membawa pengunjung menjelajahi waktu. Tokoh tersebut masih meragukan kekuatan kafe tersebut yang bisa membawa seseorang menjelajahi masa lalu dan masa depan. Cerita itu menjadi

legenda dikalangan pengunjung kafe, dan menganggap kafe yang menyebarkan cerita itu hanya untuk menarik pelanggan semata. Keraguan yang dirasakan oleh tokoh termasuk ke dalam unsur keraguan yang meresahkan.

Lalu dia berubah menjadi hantu? (RM009)

Kutipan di atas menggambarkan makna keraguan yang meresahkan ditunjukkan oleh Fumiko yang menyimpulkan jika ia tidak kembali sebelum kopinya dingin, ia akan menjadi hantu. Hal tersebut sangat bertentangan dengan fakta bahwa manusia harus meninggal terlebih dahulu untuk menjadi hantu. Dalam kalimat tersebut menyebutkan bahwa fumiko meragukan perkataan tersebut jika ia tidak kembali sebelum kopinya dingin, ia akan berubah menjadi hantu menggantikan hantu wanita yang duduk tersebut. Hal ini termasuk kedalam keraguan yang meresahkan.

Omong-omong untuk apa fusagi ingin kembali ke masa lalu? (RM011)

Kutipan di atas menggambarkan keraguan yang meresahkan ditunjukkan oleh Fusagi yang ingin kembali ke masa lalu, yang jelas tidak mungkin jika dilakukan di dunia nyata. Di novel ini ketika mereka ingin kembali ke masa lalu atau depan seperti hal yang lumrah terjadi. Hal-hal yang sukar terjadi menjadi hal umum yang mungkin terjadi karena tidak semua orang dapat kembali dan menjalani kehidupannya kembali. Maka dari itu pengunjung disitu merasa skeptis terhadap keinginan fusagi dan meragukan kebenaran berita atau fakta kafe yang bisa membawa pengunjung menjelajahi masa lalu. Hal ini menjadi keraguan yang meresahkan.

Dia mengatakannya dengan sangat santai. Apakah aku salah dengar? (RM005)

Kutipan di atas menggambarkan keraguan yang meresahkan ditunjukkan oleh dengan kata yang menunjukan keraguan yaitu apakah aku salah dengar. Dia ingin dibenarkan apakah keraguannya selama ini hanya cerita bohong saja dan tidak benar. Ia ingin menjelajahi waktu seperti rumor yang beredar namun meragukan cara mereka untuk menjelajahi waktu yakni dengan duduk di kursi yang ditempati oleh wanita yang ternyata hantu. Hal ini termasuk kedalam keraguan yang meresahkan.

Wanita bergaun putih itu muncul dari bawah, seperti teknik berubah wujud yang digunakan ninja. (RM023)

Kutipan di atas menggambar keraguan yang meresahkan ditunjukkan oleh hantu wanita yang tiba-tiba muncul dari bawah meja seperti teknik ninja. Hal seperti itu tidak mungkin lagi terjadi, karena ninja sudah lama musnah dan hantu tidak perlu belajar teknik ninja, dia adalah hantu dengan segala kekuatannya yang menjadikannya sakti. Namun, hal itu meninggalkan keraguan bagi para pembaca apakah semua hantu memiliki kekuatan

yang bisa membuat mereka menghilang dan muncul dimana saja atau hanya hantu tertentu. Hal ini termasuk kedalam keraguan yang meresahkan.

4. Penyatuan Dua Alam

Kedua dunia yang saling bertolak belakang ini dialami oleh para tokoh dalam cerita secara bersamaan seperti tidak ada pemisah di antara mereka. Secara harfiah, menggabungkan kenyataan dan fantasi dan menciptakan penggabungan alam.

Karena dia itu hantu. (RM003)

Kutipan di atas menggambarkan penyatuan dua alam ditunjukkan oleh hantu yang harusnya berada di tempat keramat, sangkral, dan angker. Hantu tidak seharusnya berada di tempat yang ramai pengunjung dan di tengah kota yang ramai penduduk. Pada dasarnya hantu itu berasal dari arwah manusia yang matinya penasaran, namun berbeda dengan hal tersebut hantu di kafe ini berasal dari manusia yang melanggar peraturan kafe. Peristiwa ini termasuk kedalam penyatuan dua alam.

Hantu? Hantu sungguhan? Seperti hantu wanita berambut panjang yang muncul di bawah pohon dedalu saat musim panas?. (RM004)

Kutipan di atas menggambarkan penyatuan dua alam ditunjukkan oleh hantu yang seharusnya di tempat tertentu dan biasanya hantu muncul pada malam hari. Penggambaran hantu yang beredar adalah hantu itu menyeramkan dan hanya muncul di tempat gelap karena hantu takut dengan sinar matahari namun berbeda dengan hantu di kafe ini. Berbedadengan hantu yang berada di Indonesia hantu di Jepang berada di pohon dedalu pada saat musim panas, namun begitu mereka sama-sama hantu yang tidak berada di kafe. Hal ini termasuk kedalam penyatuan dua alam.

Hirai ingin menemui adiknya yang telah tiada. (RM034)

Kutipan di atas menggambarkan penyatuan dua alam ditunjukkan dengan orang yang telah tiada itu sudah beda alam dengan manusia yang masih hidup dan tidak ada acara logis untuk menemui orang yang sudah meninggal. Berbeda pula halnya dalam novel ini bercerita bahwa hirai bisa menemui adiknya yang telah meninggal dalam kecelakaan mobil dengan cara menjelajahi waktu dan duduk di kursi si hantu wanita. Peristiwa ini menyatukan alam yang berbeda sehingga terjadilah penyatuan dua alam.

Kazu yang menwarinya kopi terus menerus yang menyebabkan hantu wanita itu pergi ke kamar mandi. (RM040)

Kutipan di atas menggambarkan penyatuan dua alam ditunjukkan dengan hantu yang tidak seharusnya ke kamar mandi. Hantu wanita tersebut membuat pembaca merasa apakah kebanyakan hantu bisa ke kamar mandi dan melakukan kegiatan manusia. Pembaca juga merasa tidak ada ruang pemisah antara hantu dan manusia sehingga hantu bisa saja duduk

dan berinteraksi dengan kazu si pelayan kafe. Fenomena ini termasuk kedalam penyatuan dua alam.

Apa yang kulihat ini adalah nyata? (RM043)

Kutipan di atas menggambarkan penyatuan dua alam ditunjukkan dengan hantu yang seharusnya berada di alam yang berbeda dengan manusia, namun dalam novel ini hantu hidup berdampingan dengan manusia. Ia melihat hantu secara langsung dan melakukan kegiatan manusia yang masih hidup seperti minum kopi dan membaca novel, hal tersebut tidak mungkin dilakukan oleh hantu. Fenomena tersebut termasuk kedalam penyatuan dua alam.

5. Kekacauan pada Waktu, Ruang, dan Identitas

Kemunculan fenomena magis dalam *setting* “*real*” menciptakan sebuah ruang yang bertujuan menjelaskan dunia antahberantah yang tidak dapat dimengerti bagi orang yang hidup dalam kehidupan modern. Kekacuan pada waktu, ruang, dan identitas sebagai kelanjutan dari penggabungan dua dunia yang terpisah, narasi realisme magis mengganggu ide yang diakui atau disepakati oleh masyarakat tentang waktu, ruang, dan identitas.

Kafe ini menjadi terkenal karena dikabarkan bisa membawa orang kembali kemasa lalu. (RM001)

Kutipan di atas menggambarkan makna kekacauan pada waktu, ruang, dan identitas ditunjukkan bahwa perjalanan menelusuri waktu dan dimensi ruang itu belum pernah dilakukan oleh peneliti sejauh ini. Bahkan untuk mengirimkan informasi ke masa lalu sulit, lalu bagaimana mengirimkan manusia ke masa lalu yang terbilang mustahil. Bahkan penelitian belum ada penelitian terkait tentang halnya manusia bisa menjelajahi waktu. Hal ini disebut dengan kekacauan pada ruang, waktu, dan identitas.

Lalu saat cangkir terisi penuh, uap mengepul dan sekeliling meja Fumiko mulai ikut berayun dan berpusing, seperti uap. (RM010)

Kutipan di atas menggambarkan kekacauan pada waktu, ruang, dan identitas ditunjukkan ketika kopi dituangkan Fumiko berubah menjadi uap dan menghilang ke masa lalu. Ilmuan belum pernah kembali ke masa lalu yang mana tidak mungkin untuk kembali ke masa lalu. Untuk kembali ke masa lalu dengan membawa manusia utuh itu terbilang mustahil, karena bisa saja manusia menyelam ke dimensi lain yang akan mengacaukan tatanan ruang, waktu, dan identitas seseorang. Peristiwa ini disebut kekacauan pada waktu, ruang dan identitas.

Kotake kini berdiri di depan kursi yang bisa membawanya ke masa lalu. (RM013)

Kutipan di atas menggambarkan kekacauan pada waktu, ruang, dan identitas ditunjukkan oleh Kotake yang akan menjelajahi waktu untuk kembali ke masa lalu yang diinginkannya. Kotake yang ingin kembali ke masa lalu untuk menemui suaminya yang menderita *Alzheimer* tahap awal, ingin menanyakan sesuatu dan mengambil sepucuk surat yang telah ditulis Fusagi untuk Kotake, namun belum ada kesempatan untuk mengambilnya. Untuk kembali ke masa lalu terbilang sulit dan membawa sesuatu juga mungkin mustahil. Belum ada peneliti yang berhasil kembali ke masa lalu dan hal ini sangat bertentangan dengan realitas. Dapat disimpulkan bahwa peristiwa ini akan menjadi kekacauan pada waktu, ruang, dan identitas.

Ia menjadi uap kopi. (RM015)

Kutipan di atas menggambarkan kekacauan pada waktu, ruang, dan identitas ditunjukkan oleh Kotake yang merasakan tubuhnya berubah menjadi uap setelah kopi dtuangkan. Situasi ini sangat tidak mungkin karena manusia tidak bisa menguap dan sebaliknya. Karena tubuh manusia begitu rumit dengan tulang dan saraf yang ada ditubuhnya. Hal tersebut akan merubah ruang dan identitas manusia sebelumnya.

Waktu bergerak ke masa lalu, meninggalkan kotake yang kini menjadi wujud uap.(RM017)

Kutipan di atas menggambarkan kekacauan pada waktu, ruang, dan identitas ditunjukkan oleh Kotake yang menjadi uap hal mustahil terjadi. Karena manusia yang berubah ke wujud uap dan kembali lagi ke wujud aslinya sangat mustahil. Belum ada peneliti dan penelitian tentang manusia yang bisa berubah wujud ke uap. Manusia dengan bentuk utuh dan sempurna yang berubah menjadi uap akan merusak susunan ruang, waktu, dan identitas manusia. Peristiwa ini terjadi dan akan menyebabkan kekacauan pada ruang, waktu, dan identitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan yaitu ditemukan sebanyak 23 data realisme magis dalam novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi. Elemen-elemen realisme magis tersebut meliputi: (1) unsur yang tidak dapat direduksi berjumlah 5 data; (2) dunia yang fenomenal berjumlah 3 data; (3) keraguan yang meresahkan berjumlah 5 data; (4) penyatuan dua alam berjumlah 5 data; dan (5) kekacauan pada waktu, ruang dan identitas berjumlah 5 data.

2. Saran

Hasil penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, untuk itu peneliti mengharapkan agar hasil dari penelitian ini dapat menjadi pendorong untuk mengembangkan studi analisis atau kajian novel. Peneliti berharap dapat dijadikan sumber referensi pada penelitian selanjutnya. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan motivasi, informasi, dan dapat dijadikan bahan acuan untuk melakukan penelitian tentang karya sastra novel dalam kajian yang sama namun secara lebih luas dan mendalam. Penulis berharap novel *Funiculi Funicula* karya Toshikazu Kawaguchi dapat dikaji dengan pendekatan sastra lainnya, karena masih banyak hal penting yang perlu diungkapkan guna memperluas pemahaman kita terhadap dunia sastra sebagai salah satu bagian dari kebudayaan kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ma'ruf, A. I. dan F. N. (2017). *Pengkajian Sastra (Teori Aplikasi)*. Surakarta: Djiwa Amarta Press.
- Asga, H. (2014). Realisme Magis dalam Cerpen Arajang karya Khrisna Pabichara: Konsep Karakteristik Realisme Magis Wendy B. Faris. In *Artikel Jurnal. Jurnal Poetika*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.fadhliha
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary Enchantments Magical Realism and the Remystifi Cation of Narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press.
- Imro'atus, S. (2020). *Realisme Magis Wendy B. Faris dalam Novel Maddah karya Risa Saraswati*.
- Mulia. (2016). *Realisme Magis dalam Novel Simple Miracles Doa dan Arwah Karya Ayu Utami*. Skripsi. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Nasrullah, R. (2016). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Sositologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rhoziqin Ahmad, S. T. B. (2020). Unsur Realisme Magis dalam Cerpen In The Dark. *Semarang : Universitas Muhammadiyah Semarang, 3*.
- Rudi, A. (2020). *Realisme Magis Pada Karya Sastra Dalam Mengkonstruksi TeologiIslam*. Yogyakarta: Univeristas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Toshikazu, K. (2021). *Funiculi Funicula*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.