

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Jepang adalah negara kepulauan di Asia Timur yang dikenal dengan kecanggihan teknologi dan sikap disiplinnya dalam melakukan pekerjaan. Jepang menjadi salah satu kekuatan yang memproduksi alat-alat berat, kendaraan, teknologi, dan elektronik yang saat ini telah menyumbangkan tidak hanya kebutuhan hidup yang bersifat material dan juga budaya. Meskipun begitu, Jepang juga menjadi negara yang kaya akan kebudayaannya, dan salah satu pendukung berkembangnya Jepang yang dilihat oleh dunia adalah Kesusastraannya.

Karya sastra berarti karangan yang mengandung nilai-nilai kebaikan yang ditulis dengan bahasa yang indah. Keindahan dan keunikan bahasa tersebut dituangkan dalam suatu karya sastra baik berupa cerpen, puisi, novel, drama maupun karya sastra lainnya. Perkembangan karya sastra dapat dilihat dari kebudayaan populer Jepang saat ini.

Budaya populer Jepang yang disebut Pop Culture telah ada sejak tahun 1990-an dan mendapatkan perhatian besar dari dunia Internasional. Pop Culture adalah budaya yang diperkenalkan oleh Jepang melalui berbagai macam cara mulai dari *sushi, manga, ramen, j-pop, fashion style, kimono*, dan lain sebagainya. Pop Culture ini mulai berkembang saat Zaman Edo ketika Shogun menutup Jepang. Pada masa ini, Jepang dalam kondisi yang relative aman sehingga masyarakat Jepang bebas mengembangkan berbagai aspek sosial, ekonomi, dan budayanya tanpa ada campur tangan dari pihak luar. Kelas menengah tumbuh, ekonomi terus berkembang seiring dengan bertumbuhnya kota-kota seperti *Edo, Osaka* dan lain-lain. Berbagai macam karya dari Pop Culture menjadi awal perkembangan bagi masyarakat Jepang. Mengenai Pop Culture ini Timothy J.Craig menyatakan bahwa :

Japan presented two different faces to the outside world. One was the exotic Orient, a land of sword-wielding samurai, kimono, geisha, and

Zen Buddhism whose fascination and charm lay in this distance geographic, temporal and cultural from our own everyday worlds. The other was Japan the power, first military and later economic, whose impact on our lives was closely felt, formidable, and not always pleasant. (Timothy J. Craig, 2004 :4)

Terjemahan :

Jepang menampilkan 2 perubahan ke dunia. Tampilan pertama ialah mengorbitkan yang bersifat eksotis, tempat dimana samurai berkuasa, kimono, geisha, dan agama budha yang mempunyai daya tarik dan pesonanya yang terletak pada jarak geografis ini, sementara budaya dari dunia kita sehari-hari. Jepang dari sisi kekuatan, pertama militer dan kemudian ekonomi, berdampak pada kehidupan yang sangat erat, hebat, dan tidak selalu nyaman. (Timothy J. Craig, 2004:4)

Dari kutipan diatas, Jepang di masa lalu hanya menjadi bagian kecil dari industri hiburan terutama hiburan televisi. Pasca Perang Dunia II budaya Jepang berubah menjadi lebih kreatif, selain itu dunia hiburan Jepang mulai dilihat untuk memproduksi karya – karya Hollywood, Disney dan karya karya lainnya yang berhubungan dengan Amerika. Dunia hiburan Jepang mulai berkembang menjadi budaya yang sangat terkenal dari segi aset kebudayaannya, dan hal ini menjadi cerminan masyarakat luar dan menganggap Jepang telah berubah menjadi bangsa yang kreatif dan tidak menggunakan kekuatan militernya.

Jepang merupakan bangsa yang sangat serius dalam memelihara tradisi kesuksesan yang telah dicapai dalam bidang industri apapun. Mereka juga tidak takut gagal, namun mereka memperbaiki apa yang mereka telah lakukan dan menjadikannya lebih baik. Dalam bidang animasi dan komik pun Jepang telah mendunia, seperti istilah *anime*, dan *manga* telah menjadi salah satu ikon Internasional. *Anime* adalah salah satu Pop Culture yang masih berkembang sampai saat ini. *Anime* memiliki beberapa ciri

husus, hal tersebut meliputi gambar-gambar yang berwarna –warni, tokoh-tokoh dalam berbagai macam situasi, serta alur cerita yang sesuai untuk berbagai kalangan penikmatnya.

MacWilliams (2011:5) menyebut dua urgensi penelitian mengenai *anime*. Pertama, *anime* merupakan bagian kunci dalam budaya visual populer di Jepang. *anime* dan *manga* menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Jepang yang sangat visual. Kedua, *anime* berperan penting dalam pembentukan *mediascape* global, baik cetak maupun elektronik.

Manga Naruto pertama kali diterbitkan di Jepang oleh penerbit Shueisha pada tahun 1999 dalam edisi ke-43 majalah Shonen Jump. Di Indonesia, *manga* ini diterbitkan oleh Alex Media Komputindo. Popularitas dan panjang seri Naruto terutama di Jepang, menyaingi Doraemon karya Fujiko F.Fujio. Naruto menjadi *manga* yang paling terkenal di seluruh Dunia. Sejak awal penerbitan, Naruto telah mendorong kemunculan ribuan situs penggemar yang berisi detail informasi, panduan dan juga forum internet. Naruto tidak hanya terkenal sebagai *manga* namun karya *anime* juga berhasil menjadi *anime* yang sangat disukai hingga saat ini.

Pada mulanya *anime* dan *manga* dikatakan sebagai hal yang kekanakan, namun sekarang berkembang menjadi hiburan yang dapat dinikmati oleh kalangan dewasa. Selain itu perkembangan ini menjadi seseorang untuk mengetahui lebih lanjut tentang cerita-cerita yang ada dalam *anime* dan *manga* . Mereka yang sangat menyukai *anime* dan *manga* ini biasa disebut “Otaku” (オタク).

Anime Naruto adalah cerita yang diangkat dari sebuah *manga*. *Manga* merupakan sebuah komik Jepang yang banyak memberikan inspirasi, kode etik dan nilai moral. Dalam cerita *anime* naruto serial 475 sampai dengan 479, Naruto sebagai tokoh utama yang terlahir menjadi yatim piatu memperjuangkan sahabatnya Sasuke.

Sejak lahir, Naruto hidup sendiri tanpa kasih sayang orang tua, serta tanpa seorang teman. Orang tua Naruto telah tiada disebabkan oleh kyuubi yang menyerang desa. Kyuubi ialah makhluk ganas seperti monster yang sangat kuat. Kyuubi tersebut

di segel dalam tubuh Naruto oleh orangtuanya. Naruto sejak kecil hidup mandiri dan hanya memiliki seorang guru yang selalu memperhatikan Naruto. Karena Kyuubi yang ada dalam tubuh Naruto, masyarakat Konoha menjauhkan diri dari Naruto karena dianggap berbahaya. *Konoha* ialah sebuah negara. *Konoha* adalah salah satu negara yang paling kuat diantara negara-negara lainnya. Sedangkan Sasuke, adalah seorang ninja yang lahir di sebuah klan di Konoha. Klan ialah sebuah kelompok kekerabatan yang berada di Konoha. Klan Uciha, yang mempunyai kemampuan mata yang sangat kuat. Kekuatan mata yang mereka miliki itu bisa membuat oranglain terhipnotis dan mampu pindah ke dalam imajinasi yang dibuat oleh pemilik mata tersebut. Namun ketika Sasuke kecil, kelompok Uciha dibunuh oleh kakak kandung Sasuke, termasuk keluarganya. Sasuke merasa terpukul dan dendam. Karena hal tersebut, Sasuke enggan untuk bersosialisasi dengan masyarakat Konoha. Sedangkan Naruto ingin mempunyai banyak teman, namun dijauhkan oleh masyarakat karena mempunyai Kyuubi yang ada dalam tubuh Naruto. Perbedaan antara Naruto maupun Sasuke ini yang membuat mereka mempunyai ikatan secara tidak langsung.

Namun berjalannya waktu, Sasuke yang telah membunuh kakaknya dan mengetahui fakta bahwa penyebab kematian klan uciha adalah para tetua Konoha. Sasuke mempunyai dendam dan tujuan untuk menghancurkan tempat tinggalnya, dan ingin membunuh Naruto karena menjadi penghalangnya. Namun, Naruto yang berjuang untuk menjadi seorang *Hokage* yaitu seorang pemimpin di *Konoha*, dan berjanji akan membuat Sasuke merubah pikirannya dan kembali ke *Konoha*.

Hal itu yang membuat Naruto dan Sasuke ingin menjadi yang terbaik dan secara tidak langsung membuat mereka bersaing. Namun berbeda dengan Naruto, Naruto merasa bahagia jika bersaing dengan Sasuke dan membuat Naruto semakin dekat dengan Sasuke. Meski sampai akhir mereka bertarung, Naruto terus berusaha dan membuktikan bahwa jalan ninja yang diambil oleh Sasuke salah, didalam serial anime ini Naruto memperjuangkan semuanya dan ingin membuka pikiran Sasuke walaupun mereka berdua harus bertarung sampai mati.

Anime Naruto serial episode 475 sampai dengan 479 merupakan salah satu *anime* Jepang yang didalamnya banyak mengandung nilai moral tentang persahabatan dan perjuangan yang telah diberikan kepada orang yang disayangi. Nilai moral yang ada dalam *anime* Naruto ini tidak hanya tentang persahabatan tapi tentang janji yang diperjuangkan dan rasa tanggung jawab yang besar. Banyak adegan dalam *anime* ini yang mengajarkan tentang pentingnya moral dalam kehidupan bermasyarakat seperti ikatan persahabatan dan saling menghargai antar sesama manusia.

Penilaian terhadap moral dapat diukur dari kebudayaan masyarakat setempat. Moral adalah perbuatan, tingkah laku, dan ucapan seseorang dalam berinteraksi dengan manusia. Apabila yang dilakukan seseorang itu sesuai dengan nilai yang berlaku di masyarakat dan dapat diterima oleh masyarakat serta menyenangkan lingkungan masyarakatnya, maka orang itu dinilai memiliki moral yang baik.

Dari latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh kandungan moral yang seperti apa yang terjadi dalam *anime* Naruto episode 475 sampai dengan 479.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Pop Culture dan Perkembangan di zaman modern?
2. *Anime* dan perkembangan di zaman modern?
3. Mengapa Naruto tetap menjadi *anime* populer hingga saat ini ?
4. Nilai moral dalam *anime* Naruto serial 475 sampai dengan 479 ?
5. Bagaimana hubungan antara Naruto dengan Sasuke dalam *anime* Naruto serial 475 sampai dengan 479 ?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sejarah dan perkembangan *anime*.
2. Tokoh Naruto dan Sasuke yang ada dalam *anime* Naruto.
3. Nilai moral yang ada dalam *anime* Naruto episode 475-479.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran sifat dari tokoh-tokoh yang terlibat dalam serial *anime* Naruto.
2. Nilai moral apa saja yang terdapat dalam tokoh serial *anime* Naruto episode 475-479.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui jenis-jenis nilai moral yang terdapat dalam serial *anime* Naruto episode 475-479.
2. Untuk mengetahui sifat dari tokoh-tokoh *anime* Naruto masuk dalam nilai moral apa.

1.6 Landasan Teori

Landasan teori merupakan kerangka dasar dalam sebuah penelitian. Landasan teori yang digunakan diharapkan mampu menjadi tumpuan seluruh pembahasan. Landasan teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini dilihat dari Nilai Moral yang terdapat dalam *Anime* Serial Naruto dan Tokoh dan Penokohan yang terdapat pada *Anime* tersebut.

1.6.1 Tokoh dan Penokohan

Menurut Aminudin (2002:79) tokoh adalah pelaku yang mengembangkan peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalani suatu cerita. Istilah tokoh mengacu pada orangnya, pelaku cerita (Nurgiyantoro, 1995:165). Tokoh adalah salah satu unsur yang penting dalam suatu novel atau cerita rekaan.

Dalam pembicaraan sebuah fiksi, seiring di pergunkan istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, atau karakter dan karakteristik secara bergantian dengan menunjukan pengertian yang hampir sama. Istilah tokoh menunjukan pada orangnya, pelaku cerita. Watak, perwatakan, dan karakter, menunjukan pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang di tafsirkan oleh pembaca, lebih menunjukan kualitas pribadi seorang tokoh. Penokohan dan karakterisi- karakterisi seiring juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan menunjukan pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita.

Penggunaan istilah “karakter” (*character*) sendiri dalam berbagai literature bahasa Inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut (Stanton,1965:17). Dengan demikian, *character* dapat berarti “pelaku cerita” dan dapat pula berarti “perwatakan”. Antara seorang tokoh dengan perwatakan yang dimilikinya memang merupakan suatu kepaduan yang utuh. Penyebutan nama tokoh tertentu tak jarang, langsung mengisyaratkan kepada kita perwatakan yang dimilikinya, memang merupakan suatu kepaduan yang utuh. Penyebutan nama tokoh tertentu, tak jarang langsung mengisyaratkan kepada kita perwatakan yang dimilikinya. Hal itu terjadi terutama pada tokoh-tokoh cerita yang telah menjadi tokoh masyarakat, seperti datuk maringgih dengan sifat-sifat jahatnya, Tini dengan keegoisannya, hamlet dengan keragu-raguannya, dan sebagainya. Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams

(1981:20), adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang di ekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Dari kutipan tersebut juga dapat diketahui bahwa antara seorang tokoh dengan kualitas pribadinya erat berkaitan dalam penerimaan pembaca. Untuk kasus kepribadian seorang tokoh, pemaknaan itu dilakukan berdasarkan kata-kata (verbal) dan tingkah laku lain (nonverbal). Perbedaan antara tokoh yang satu dengan yang lain lebih di tentukan oleh kualitas pribadi daripada dilihat secara fisik.

Dengan demikian istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menyaran pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita. Jika kita kembali ke pembagian dikhotomis bentuk dan isi yang dikemukakan pada tokoh, watak, dan segala emosi yang dikandungnya itu adalah aspek isi, sedangkan teknik perwujudannya dalam karya fiksi adalah bentuk. Jadi dalam istilah penokohan itu sekaligus terkandung dua aspek yaitu isi dan bentuk. (Nurgiantoro, 2005:166).

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita, dan sebaliknya, ada tokoh-tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itu pun mungkin dalam porsi penceritaan yang relative pendek. Tokoh yang disebut pertama adalah tokoh utama cerita (*central character, main character*), sedang yang kedua adalah tokoh tambahan (*peripheral character*).

Menurut Abrams (dalam Nurgiantoro, 1995:165) tokoh cerita merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama oleh pembaca kualitas moral dan kecenderungan – kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakan.

Menurut Jones (dalam Nurgiantoro, 2005:165) mengungkapkan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ingin ditampilkan dalam sebuah cerita.

1.6.2 Nilai moral

Menurut Prent (1989) mengungkapkan moral secara estimologis berasal dari bahasa Latin *mores* dari suku kata *mos*, yang artinya adat istiadat, kelakuan, tabiat, watak, perasaan, sikap, akhlak dan cara berfikir. Moral dalam arti istilah menurut Rasyid (2011) merupakan suatu yang digunakan untuk menentukan batas-batas dari sifat, perangai kehendak, pendapat atau perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, salah, baik dan buruk, sehingga moral dapat memberikan batasan terhadap aktifitas manusia dengan nilai (ketentuan) baik atau buruk, benar atau salah. Moral secara eksplisit terkait dengan prose sosialisasi individu, dimana tanpa moral tidak bisa melakukan proses sosialisasi (subur, 2015:54).

Moral dalam Bahasa latin (*Moralitas*) merupakan istilah yang digunakan manusia untuk menyebut tindakan yang memiliki nilai positif pada manusia lainnya. Manusia yang tidak memiliki moral disebut amoral, yang artinya dia tidak bermoral dan tidak memiliki nilai positif dimata manusia lainnya. Oleh sebab itu, moral adalah hal mutlak yang harus dimiliki oleh manusia.

Moral adalah hal-hal yang berhubungan dengan proses sosialisasi individu. Tanpa moral, manusia tidak bisa melakukan proses sosialisasi dengan baik. Pada era modern seperti perkembangan teknologi yang canggih, moral tidak lagi memiliki nilai yang kuat. Hal ini terjadi karena banyaknya orang yang tidak memiliki moral atau sikap amoral tersebut hidup dalam sudut pandangan

yang sempit, Seperti karakter Naruto dan Juga Karakter Sasuke. Moral itu sendiri ialah sifat dasar yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, maka setiap manusia harus memiliki moral jika ia ingin dihormati oleh manusia lainnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989:592), moral diartikan sebagai akhlak, budi pekerti, atau susila. Secara terminologis, terdapat berbagai rumusan pengertian moral, yang dari segi substantif materilnya tidak ada perbedaan, akan tetapi bentuk formalnya berbeda. Widjaja (1985:154) menyatakan bahwa moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan (akhlak).

Jenis ajaran moral itu sendiri dapat mencakup berbagai masalah yang bersifat tidak terbatas. Ia dapat mencakup seluruh persoalan kehidupan, seluruh persoalan yang menyangkut harkat dan martabat manusia. Secara garis besar persoalan kehidupan manusia itu dapat dibedakan ke dalam persoalan hubungan manusia dengan diri sendiri, yang dapat berhubungan dengan masalah-masalah seperti eksistensi diri, harga diri, rasa percaya diri, takut, rindu, dendam, kesepian, dan lain-lainnya yang lebih bersifat melibat ke dalam diri dan kejiwaan seorang individu, hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial termasuk hubungan dengan lingkungan alam, yang dapat berwujud persahabatan yang kokoh ataupun yang rapuh, kesetiaan, pengkhianatan, kekeluargaan, dan lain-lain yang melibatkan interaksi antarmanusia. (Nurgiyantoro, 1994:323-325)

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian sastra menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis yang bersumber pada data tertulis (teks) *anime* Naruto dan didukung berbagai sumber tertulis yang

relevan. Penulisan tidak hanya menguraikan tapi juga memberi pemahaman dan penjelasan pada objek yang akan diteliti.

Peneliti menggunakan berbagai sumber data tertulis termasuk pada sumber teks gambar (anime) dari serial *anime* Nartuo episode 475 sampai dengan 479 karya Masashi Kishimoto dan sumber tertulis lainnya dengan isi yang dapat dipertanggung jawabkan. metode pengumpulan data diperoleh dari hasil studi kepustakaan, seperti perpustakaan Universitas Darma Persada, perpustakaan lainnya, dan mencari melalui media internet sebagai data pengunjung.

1.8 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang ingin mengetahui tentang *anime* melalui serial Naruto. Terlebih lagi bagi mereka yang juga ingin mengambil kutipan dan nilai moral dalam persahabatan yang ada di serial naruto.

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas urutan penulisan yang disajikan, maka disusun sistematika penulisan yang terdiri dari empat bab, empat bab tersebut ialah :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatas masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Anime dilihat sebagai Pop Culture di Jepang

Bab ini merupakan pemaparan tentang latar belakang sejarah dan perkembangan Anime dalam Pop Culture di Jepang. dalam bab ini juga dijelaskan tentang latar belakang *anime* Naruto secara umum.

BAB III : Analisis nilai moral dalam Naruto episode 475-479

Dalam bab ini akan membahas tentang nilai moral yang ada dalam tokoh *anime* Naruto episode 475-479. Dan penmaparan terjadinya nilai moral dalam *anime* Naruto.

BAB IV : KESIMPULAN

Penulis akan menutup dengan kesimpulan dari analisa yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.

