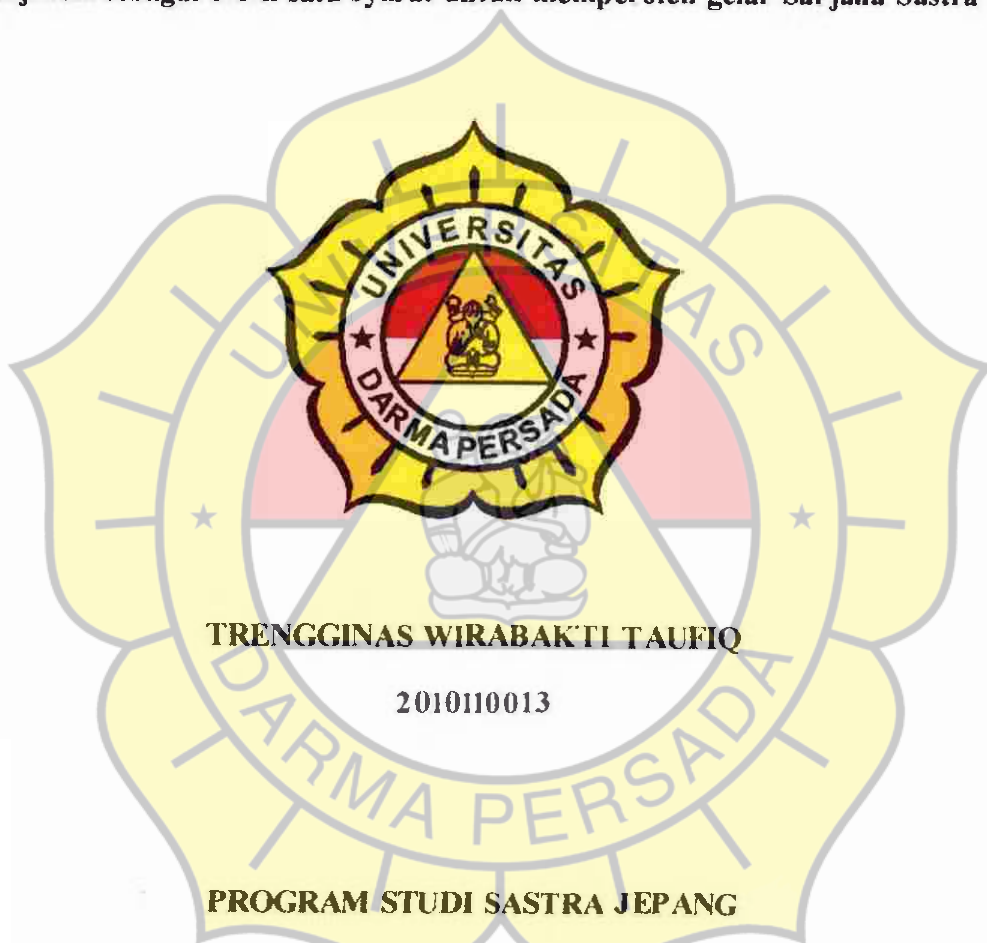


**PANDANGAN ANAK-ANAK USIA 10-12 TAHUN
TERHADAP ADEGAN KEKERASAN DALAM *MANGA ONE PIECE***

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



TRENGGINAS WIRABAKTI TAUFIQ

2010110013

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2014

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Trengginas Wirabakti Taufiq

NIM : 2010110013

Tanda Tangan : 

Tanggal : 24 Mei 2014



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

PANDANGAN ANAK-ANAK USIA 10-12 TAHUN TERHADAP ADEGAN KEKERASAN DALAM *MANGA ONE PIECE*

Telah diajukan pada hari Rabu, 11 Juni 2014

Oleh
DEWAN PENGUJI
Yang terdiri dari

Pembimbing : Tia Martia, M.Si (.....)

Pembaca : Irawati Agustine, S.S (.....)

Ketua Penguji : Dra. Yuliasih Ibrahim (.....)

Disahkan pada hari, Agustus 2014

Ketua Program Studi Sastra Jepang


Hargo Saptaji, MA



Dekan Fakultas Sastra


FAKULTAS SASTRA
Syamsul Bachri M.Si



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "PANDANGAN ANAK-ANAK USIA 10-12 TAHUN TERHADAP ADEGAN KEKERASAN DALAM MANGA ONE PIECE".

Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang di mana pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada:

1. Ibu Tia Martia, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Irawati Agustine, S.S, selaku pembaca skripsi atas segala bantuan, saran dan waktu yang diberikan kepada penulis.
3. Ibu Metty Suwandani M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing dan membantu penulis.
4. Bapak Hargo Saptaji, MA selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.
5. Bapak Syamsul Bachri, M.Si selaku Dekan Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.
6. Seluruh staf pengajar program studi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang selama ini telah memberikan pengalaman serta ilmunya kepada penulis.
7. Seluruh staf dan karyawan Universitas Darma Persada.
8. Bapak, Ibu, dan seluruh keluarga yang telah banyak memberikan dorongan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Teman-teman kelas 1.2, Irma, Fara, Shinta, Rina, Yara, Adisty, Laras, Banny, Aulia, dan lainnya yang tidak mungkin saya sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu saya selama masa-masa kuliah saya.

10. Teman-teman dari HIJANSA, Widya, Fortun, Putri, Juli, Ula, Manda, Sophie, Sarah dan lainnya yang banyak membantu saya saat di Hijansa.
11. Teman-teman saya di LPBJ, Pusub, Siko, Ihsan, Devi, Fitri, Dela, Arrum, dan lainnya yang membantu saya mengerjakan tugas saya.
12. Para Senior saya, Teddy, Momo, Prawira, Indra, Kristina, Febriyanti, Rocmanita, Pritha, Adima, Aisiyah, dan lainnya yang membantu menyelesaikan permasalahan saya.
13. Teman-teman ParkiranSky, Demas, Rega, Oki, Nai, Irfan, Syubban, Ervan, Ahmad, Afi, Faidhil, Fajar, Kane, Jonm dan lain sebagainya yang telah membantu saya selama ini.
14. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala dukungan kalian.

Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sehingga skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu apabila ada kesalahan dan kekeliruan dalam penulisan skripsi ini penulis memohon maaf, dan penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, serta mendapat khasanah ilmu pengetahuan.

Jakarta, Mei 2014

Penulis

Trengginas Wirabakti Taufiq

Universitas Darma Persada

ABSTRAK

Nama : Trengginas Wirabakti Taufiq
NIM : 2010110013
Program Studi : Sastra Jepang
Judul : “Pandangan Anak-Anak Usia 10-12 Tahun Terhadap Adegan Kekerasan Dalam *Manga One Piece*”

Di dalam skripsi ini penulis membahas mengenai pandangan anak-anak usia 10-12 tahun terhadap adegan kekerasan dalam *manga One Piece*. *One Piece* yang merupakan *manga* bergenre *action* ini bercerita tentang seorang bajak laut Monkey D. Luffy yang bercita-cita menjadi raja bajak laut dan melakukan petualangan untuk mencapai cita-citanya itu. Dalam petualangannya Luffy bertemu banyak teman dan musuh yang harus dihadapinya. Dalam *manga One Piece* banyak terdapat adegan kekerasan yang dapat dilihat oleh anak-anak yang belum cukup umur.

Penulis menggunakan analisa deskriptif dan pengumpulan kuesioner untuk membantu penulis melakukan analisa. Pengumpulan kuesioner digunakan untuk mengetahui bagaimana pandangan anak-anak terhadap kekerasan dalam *manga One Piece* ini.

Keyword: *manga*, adegan, kekerasan, pandangan, anak-anak.

概略

名前 : トレンギナスウィラフックティタウフィック
 学生番号 : 2010110013
 文学部 : 日本文学
 題名 : ワンピースの漫画の暴力のシーンに対して10年歳から12年歳までの子供たちの目線

この論文はワンピースの漫画の暴力のシーンに対して10年歳から12年歳までの子供たちの目線について分析する。ワンピースというアクションの漫画は海賊王になりたく、冒険をしているMonkey D. Luffyという海賊についての漫画である。その冒険中でLuffyは大勢仲間と会い、相手を戦わなければならない。沢山の未成年の子供たちにその漫画の中にある暴力のシーンを見られる。

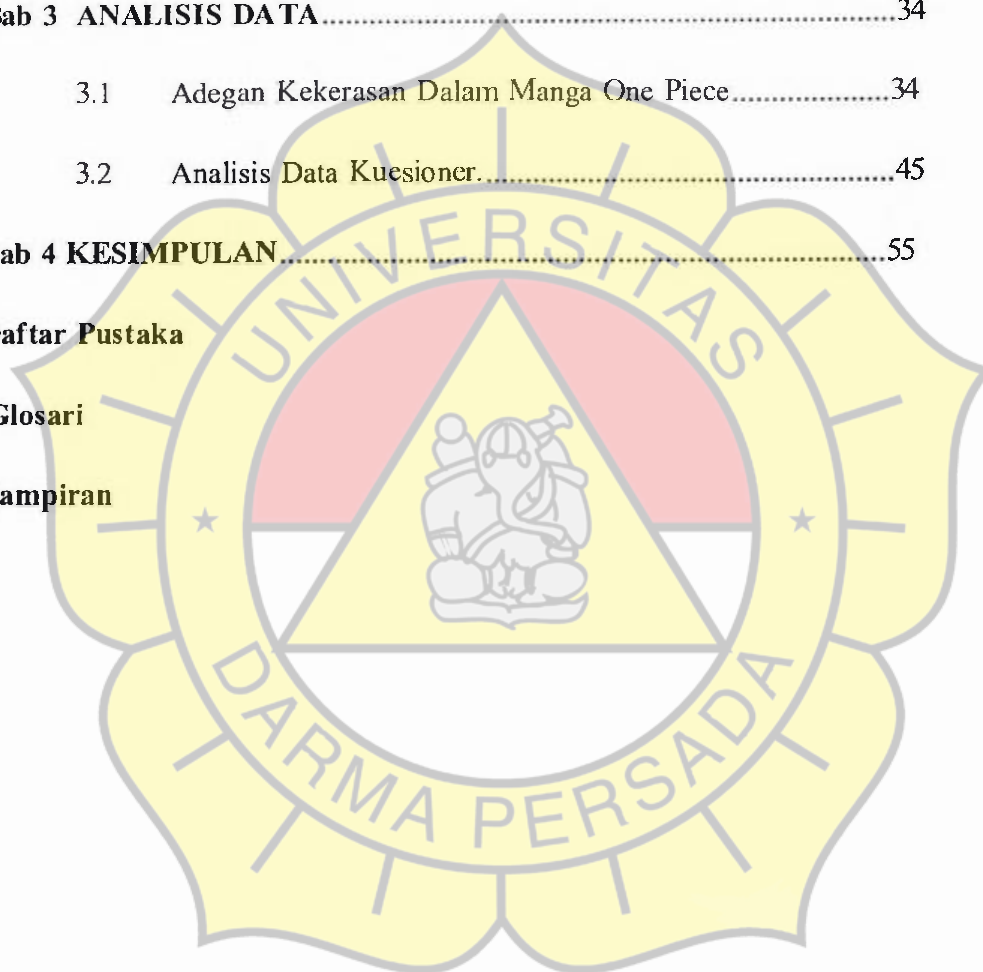
筆者は、この論文は記述的な分析を使い、アンケートで調査した。調査したアンケートはワンピースの漫画の暴力のシーンに対して子供たちの目線を理解できるように利用した。

キーワード：漫画、シーン、暴力、目線、子供たち

DAFTAR ISI

Lembar Judul.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstrak.....	vi
Daftar Isi.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Metode Penelitian.....	8
1.5. Landasan Teori.....	8
1.5.1 Manga.....	8
1.5.2 Kekerasan.....	9
1.5.3 Pandangan.....	12
1.5.4 Adegan.....	13
1.6. Manfaat Penelitian.....	13
1.7. Sistematika Penulisan.....	13
Bab 2 MANGA ONE PIECE.....	14
2.1 Manga Secara Umum.....	14
2.2 Genre Manga Secara Umum.....	17

2.2.1 Genre Berdasarkan Target Pembaca.....	17
2.2.2 Genre Berdasarkan Isi Cerita.....	19
2.3 Sejarah Umum One Piece.....	27
2.4 Genre Dalam One Piece.....	28
2.5 Karakter Dalam One Piece.....	29
Bab 3 ANALISIS DATA.....	34
3.1 Adegan Kekerasan Dalam Manga One Piece.....	34
3.2 Analisis Data Kuesioner.....	45
Bab 4 KESIMPULAN.....	55
Daftar Pustaka	
Glosari	
Lampiran	



BABI PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keberadaan *manga* atau komik Jepang seolah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Bukan hal aneh apabila kita melihat seseorang baik pria maupun wanita, anak-anak maupun dewasa, terlihat asyik membaca *manga* di tempat-tempat umum, bahkan di dalam bus atau kereta api. Oleh sebab itu, industri *manga* di Jepang berkembang sangat pesat. Menurut Tyas Palar (2001:54), setiap bulannya tercatat hampir sebanyak 20.000.000 buah majalah *manga* diproduksi. Jumlah ini belum termasuk *tankoubon* (単行本) yaitu *manga* yang dibukukan secara khusus setelah sebelumnya dipublikasikan melalui majalah *manga* yang ditujukan sebagai koleksi untuk para penggemar kisah *manga* tersebut. Versi *Tankoubon* dari sebuah kisah *manga* diproduksi karena majalah *manga* tidak diperuntukan sebagai koleksi, melainkan sebagai bahan bacaan yang akan segera dibuang setelah selesai dibaca.

Manga terdiri dari dua kosakata kanji, yaitu kanji *man* (漫) yang berarti “tidak sengaja, tidak teratur, diluar kemauan” dan kanji *ga* (画) yang berarti “gambar”. Dengan demikian, secara harafiah *manga* dapat diartikan sebagai “gambar yang tidak teratur. Akan tetapi, definisi tersebut tidak terlalu sesuai untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan *manga* sebenarnya. Frederick L. Schodt (2002:22) mendefinisikan *manga* sebagai sebuah ekspresi sastra yang dituangkan ke dalam bentuk gambar, alih-alih ke dalam tulisan.

Cikal bakal lahirnya *manga* diduga berawal pada abad ke-12 ketika seorang pendeta Budhha bernama Toba membuat sebuah kisah satir mengenai dunia pendeta

dan kaum bangsawan di Jepang. Kisah tersebut dituangkan ke dalam bentuk lukisan gulung yang menampilkan gambar-gambar lucu dari burung atau lainnya dikenal sebagai *choujuugiga* (鳥獸戯画) atau *animal scrolls*. *Choujougiga* terdiri dari empat seri lukisan yang saling berkaitan satu sama lainnya. Untuk memahami apa inti dari lukisan-lukisan tersebut, kita harus melihatnya secara berurutan mulai dari lukisan yang dibuat pertama hingga lukisan yang keempat. Sejak itulah, masyarakat mulai memahami bahwa cerita tidak hanya dapat dituangkan ke dalam tulisan, tetapi juga ke dalam lukisan (Schodt, 1983:31-33).

Ketika komik-komik Amerika dan Eropa mulai beredar di Jepang, masyarakat Jepang terpesona dengan bentuk artistik komik-komik tersebut yang dibuat dalam kolom kotak-kotak yang rapi dan teratur sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami. *Mangaka*(漫画家) atau pembuat *manga* Jepang turut terinspirasi untuk membuat *manga* ke dalam format yang sama. Meskipun memiliki format yang sama, akan tetapi *manga* tidak dapat disamakan dengan komik-komik buatan Amerika atau Eropa (selanjutnya disebut Komik Barat). (Schodt,2002:22)

Komik Barat umumnya memiliki target pembaca anak-anak sehingga tema cerita yang diangkat pun juga sederhana. Tema yang paling sering diangkat adalah mengenai pahlawan super. Jumlah halaman komik-komik tersebut berkisar antara tiga puluh hingga lima puluh halaman dan dalam setiap volumenya hanya memuat satu cerita. Selain itu, komik-komik ini biasanya diterbitkan setiap satu bulan sekali. (Schodt,2002:23)

Para komikus Barat seperti Stan Lee (pencipta karakter *Captain Amerika*, *Hulk*, *Iron Man*, dan lain sebagainya) bertugas untuk menciptakan tokoh pahlawan super kemudian mereka menyerahkan perkembangan cerita kepada tim yang telah disiapkan oleh perusahaan komik tersebut. Oleh karena itu, komikus Barat lebih sering disebut sebagai kreator. Berbeda dengan komik Barat, *manga* Jepang memiliki

variasi tema yang melimpah sehingga para pembaca dapat bebas memilih tema-tema *manga* yang menarik perhatian mereka masing-masing. Tema yang diangkat pun bisa mengenai persahabatan, keluarga, kisah cinta, bahkan tema-tema dewasa seperti politik, misteri, fiksi ilmiah, dan sebagainya. *Manga* juga memiliki beberapa *genre* khusus misalnya *Shounen manga* (少年漫画) yaitu *manga* yang ditujukan untuk anak muda laki-laki, dan *shoujo manga* (少女漫画) yaitu *manga* ditujukan untuk anak muda perempuan bahkan ada pula *genre manga* yang ditujukan khusus untuk orang dewasa atau *Seinen*. Tebal majalah *manga* dapat mencapai 400 halaman dan di dalamnya memuat sekitar 20 cerita. Sedangkan versi *tankoubon* berisi sekitar 200 hingga 250 halaman per volume. Meskipun komik barat memiliki jumlah halaman yang lebih sedikit dibandingkan *manga* Jepang, harga komik barat lebih mahal daripada harga *manga* Jepang. Mungkin hal itu dikarenakan kualitas kertas yang digunakan komik barat lebih bagus dan kertasnya pun berwarna. Selain itu, komik barat akan naik harganya jika komik tersebut merupakan edisi langka atau edisi khusus.

Menurut Brigitte Koyama-Richard, perbedaan lain dari komik Barat dengan *manga* Jepang adalah *mangaka* atau penulis *manga* bertanggungjawab penuh atas pengembangan cerita serta pembuatan karakter tokoh yang terlibat di dalamnya. Para *mangaka* juga disediakan asisten pribadi oleh penerbit *manga* akan tetapi tugas para asisten itu hanya sebagai penyempurna hasil gambar para *mangaka* saja dan para asisten tersebut tidak turut andil dalam pengembangan cerita *manga*. Akan tetapi, selain dari bakat *mangaka* dan asistennya dan cerita yang ditulis, penerbit juga mempunyai andil besar dalam kesuksesan sebuah *manga*. Sejak zaman Edo, *manga* merupakan hasil kerja keras bersama antara penulis, penerbit, dan asistennya, hal itu hampir tidak pernah berubah sampai sekarang. Sebuah *manga* tidak bisa sukses dengan sendirinya, dibutuhkan penerbit yang berpengalaman untuk menunjukkan arah

yang benar dan memberi kebebasan kepada *manganya*(Koyama-Richard, 2007: 164).

Pada awal tahun 1970-an, perluasan pasar *manga* besar-besaran mempunyai dampak besar pada tingkat minat pada *manga* sampai hari ini. Sejak saat itu, 75 persen pasar *manga* telah didominasi oleh 3 penerbit, Shogakukan, Kodansha, dan Shueisha. Meskipun begitu, setelah mencapai puncaknya di tahun 1990-an, penjualan *manga* di dunia menurun drastis, dikarenakan oleh pertumbuhan toko buku bekas yang meningkat, munculnya kafe *manga*, dan pertumbuhan internet yang membuat masyarakat bisa membaca *manga* secara *online* yang ikut meningkat mengikuti pertumbuhan teknologi. Akan tetapi, selagi penerbitan *manga* menderita dari penurunan tingkat terbitan *manga*, para pembaca yang memakai teknologi baru, seperti membaca *manga* secara *online*, meningkat drastis. Masyarakat menjadi semakin mudah untuk membaca *manga* favoritnya, tanpa harus menunggu versi *tankoubonnya*. Pertumbuhan *video game* juga ikut mempengaruhi pertumbuhan minat masyarakat dalam *manga*. Salah satu penerbit di Jepang bereaksi pada masalah itu dengan caranya sendiri. Pada 16 Januari 2007, kantor penerbit yang bernama Dijima, menerbitkan Gumbo, majalah komik gratis. Revolusi ini tentu saja menjadi pioner para penerbit *manga* untuk bereksperimen dalam mencari strategi baru di dunia penerbitan *manga*. Respon konsumen *manga* terhadap Gumbo pun sangat bagus. Lahirnya Gumbo menjadi sorotan masyarakat Jepang pada saat itu. Majalah komik sebanyak 100 ribu kopi ini dibagikan secara gratis di depan stasiun ibu kota setiap minggunya. Majalah komik ini mengincar pembaca berumur 20 sampai 40 tahun. Agak berbeda dengan majalah komik pada umumnya, Gumbo hanya mempunyai 130 halaman, dan 26 dari halaman itu berisikan iklan untuk menutupi biaya produksi(Koyama-Richard,2007:159).

Orang yang tidak berhubungan langsung dengan Jepang, tidak akan tahu peran *manga* dalam kehidupan masyarakat Jepang. Meskipun tidak semua penduduk Jepang merupakan pembaca *manga* reguler, setidaknya mereka pernah membaca *manga* pada saat mereka masih kanak-kanak. Dalam budaya populer sekarang ini, *manga* ada dimana-mana. Masyarakat Jepang tidak perlu datang ke toko buku besar, *manga* sudah tersedia di kios-kios kecil di stasiun, *konbini*, toko 24 jam, bahkan *manga* sudah menjadi barang lumrah di ruang tunggu dokter gigi, salon, dan beberapa kafe, khususnya *manga kissa*, atau kafe *manga*, dimana dengan memhayar biaya kecil, konsumen dapat membaca *manga* yang tersedia sepuasnya. Orang dewasa biasanya membaca *manga* di dalam kereta lalu meninggalkannya di tempat menaruh barang untuk dibaca lagi oleh penumpang lain sampai pada akhirnya *manga* ini akan dikumpulkan dan dijual untuk heherapa yen, dan akhirnya di daur ulang. Meskipun *mangaka* mengamhil inspirasi dari jalan atau kehidupan Jepang, sebaliknya, *manga* juga ikut mempengaruhi kehidupan di Jepang melalui tata busana, gaya rambut, dandanan, dan lain sebagainya. *Manga* juga dianggap sebagai media penyebar informasi yang cukup efektif (Koyama-Richard, 2007:160).

Dipimpin oleh Osamu Tezuka, pria yang dikenal di Jepang sebagai "dewa komik," di Jepang ini telah mengamhil hentuk fisik dari Barat, yang dikombinasikan dengan tradisi berabad-abad dari Jepang yaitu seni narasi dan ilustrasi humor, dan menambahkan inovasi penting sendiri demi menciptakan sebuah *genre* tersendiri di dunia *manga*. Osamu Tezuka mengawali era di mana *manga* memiliki *genre* tersendiri yang memungkinkan seorang *mangaka* menuangkan seluruh emosinya terhadap karyanya. Salah satu *manga* yang mengikuti jalur dari Osamu Tezuka adalah *manga One Piece* karya Eiichiro Oda.

Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti salah satu *Shounen manga* (selanjutnya disebut *manga*) yang sedang populer saat ini, baik di Jepang maupun di

seluruh dunia, yaitu *manga One Piece*. *One Piece* adalah sebuah *manga* karya Eiichiro Oda. *Manga One Piece* ini mulai diterbitkan pertama kali pada tanggal 4 agustus 1997 di majalah *manga* khusus remaja pria, *Shounen Jump* edisi 34 dan hingga kini masih terus berlanjut. Pada tanggal 20 Oktober 1999 serial *One Piece* ditayangkan di televisi Jepang. Serial televisinya di produksi oleh Toei Animation di Fuji Television dan telah mencapai 600 episode di Jepang. *Manganya* sendiri sudah mencapai 706 *chapter* dan 70 *volume*.

Alur cerita pada *manga One Piece* adalah petualangan sekelompok bajak laut, bernama gerombolan Bajak Laut Topi Jerami (麦わら海賊団, *Mugiwara Kaizokudan*) pimpinan Monkey D. Luffy (モンキー・D・ルフィ). Nama bajak laut Topi Jerami berasal dari kata bahasa Jepang, *mugiwara*, yang berarti topi jerami, yaitu topi yang selalu dikenakan oleh si Kapten Monkey D. Luffy dan menjadi hartanya. Satu per satu, Luffy merekrut kru atau anggota yang menjadi bawahannya sekaligus sahabatnya. Setiap anggota kelompok bajak laut Topi Jerami memiliki tujuan, cita-cita masing-masing yang ingin dicapai dengan berpetualang mengarungi samudera, yang dalam dunia di *manga One Piece* disebut *Grand Line*. Dengan berpetualang bersama-sama, terjalin persahabatan, perkembangan diri para karakter, dan berbagai peristiwa yang menempa kelompok bajak laut Topi Jerami menjadi kelompok bajak laut yang cukup disegani dalam dunia bajak laut di *manga One Piece*. Kelompok bajak laut Topi Jerami ini memiliki anggota berdasarkan urutan bergabung, yaitu Roronoa Zoro, Nami, Usopp, Sanji, Toni Toni Chopper, Nico Robin, Franky (Cutty Flam), dan Brook. Setiap anggota memiliki sejarah dan latar belakang sendiri yang menjadi bagian alur cerita *manga One Piece*. Setiap anggota memiliki jabatan dan peranan yang berbeda selama berpetualang mengarungi samudera tersebut.

Didalam perjalanan, Luffy banyak bertarung dengan musuh-musuhnya yang beragam. Adegan kekerasan yang terkandung didalam *manga One Piece* pun sangat banyak. Sekarang ini di dalam *manga* banyak sekali terdapat adegan kekerasan yang berlebihan. Hal itu dipublikasikan secara umum oleh para penerbit dengan alasan, adegan kekerasan itu membuat cerita *manga* menjadi lebih seru. Walaupun mungkin benar begitu, tetapi ada dampak-dampak negatif yang terjadi di kalangan anak muda yang membaca *manga* tersebut. Mereka berpandangan bahwa melakukan kekerasan itu merupakan hal yang keren karena tokoh idola mereka dari *manga* yang mereka baca pun melakukan kekerasan. Fenomena itu sekarang sudah banyak terjadi dimana-mana.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berminat untuk seperti apakah pandangan anak-anak terhadap adegan-adegan kekerasan dalam *manga One Piece* dengan judul “Pandangan Anak-Anak Usia 10- 12 Tahun Terhadap Kekerasan Dalam *Manga One Piece*”

1.2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja adegan-adegan kekerasan di *manga One Piece*?
2. Apa pandangan anak-anak usia 10-12 tahun terhadap adegan kekerasan dalam *manga One Piece*?
3. Bagaimana cara anak menyikapi adegan-adegan kekerasan yang terkandung di dalam *manga One Piece*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui apa saja adegan-adegan kekerasan di *manga One Piece*.
2. Mengetahui pandangan anak-anak usia 10-12 tahun terhadap adegan kekerasan dalam *manga One Piece*.
3. Mengetahui cara anak-anak menyikapi adegan-adegan kekerasan dalam *manga One Piece*.

1.4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah pengumpulan data melalui kepustakaan dengan analisis deskriptif dan pengumpulan angket.

1.5. Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penulis memakai landasan teori, yaitu:

1.5.1 Pandangan

Pandangan sama seperti pendapat merupakan buah pemikiran tentang suatu peristiwa, hal, atau kejadian (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008).

1.5.2 Adegan

Suwardi Endraswara mengatakan, adegan merupakan bagian dari drama atau film yang menunjukkan perubahan peristiwa. Perubahan peristiwa ini ditandai dengan pergantian tokoh atau setting tempat dan waktu. Misalnya, dalam adegan pertama terdapat tokoh A sedang berbicara dengan tokoh B. Kemudian mereka berjalan ke tempat lain lalu bertemu dengan tokoh C, maka terdapat perubahan adegan di dalamnya (Endraswara, 2011). Adegan bisa diartikan sebagai pemunculan

tokoh baru atau pergantian susunan pada sebuah pertunjukan drama atau wayang(Kamus Besar Bahasa Indonesia,2008).

1.5.3 Kekerasan

Menurut Adolf Berger di buku *Ensiklopedia Kamus Hukum Romawi (1953)*, kekerasan adalah dalam prinsip dasar dalam hukum publik dan privat Romawi yang merupakan sebuah ekspresi baik yang dilakukan secara fisik ataupun secara verbal yang mencerminkan pada tindakan agresi dan penyerangan pada kebebasan atau martabat seseorang yang dapat dilakukan oleh perorangan atau sekelompok orang. Menurut Soerjono Soekanto (1982), kekerasan (*violence*) diartikan sebagai penggunaan kekuatan fisik secara paksa terhadap orang atau benda. Sedangkan kekerasan sosial adalah kekerasan yang dilakukan terhadap orang dan barang, oleh karena orang dan barang tersebut termasuk dalam kategori sosial tertentu.

Memahami kekerasan tidak cukup dengan memahami definisinya saja. Merupakan hal yang penting untuk juga memahami apa saja yang dikategorikan sebagai tindak kekerasan. Berdasarkan hal ini, Johan Galtung (1996) mencoba menjawab dengan membagi tipologi kekerasan menjadi 3 (tiga), yaitu:

1. Kekerasan Langsung. Kekerasan langsung disebut juga sebagai sebuah peristiwa (*event*) dari terjadinya kekerasan. Kekerasan langsung terwujud dalam perilaku, misalnya: pembunuhan, pemukulan, intimidasi, penyiksaan. Kekerasan langsung merupakan tanggungjawab individu, dalam arti individu yang melakukan tindak kekerasan akan mendapat hukuman menurut ketentuan hukum pidana.
2. Kekerasan Struktural (kekerasan yang melembaga). Disebut juga sebuah proses dari terjadinya kekerasan. Kekerasan struktural terwujud dalam konteks, sistem, dan struktur, misalnya: diskriminasi dalam pendidikan,

pekerjaan, pelayanan kesehatan. Kekerasan struktural merupakan bentuk tanggungjawab negara, dimana tanggungjawab adalah mengimplementasikan ketentuan konvensi melalui upaya merumuskan kebijakan, melakukan tindakan pengurusan administrasi, melakukan pengaturan, melakukan pengelolaan dan melakukan pengawasan. Muaranya ada pada sistem hukum pidana yang berlaku.

3. Kekerasan Kultural. Kekerasan kultural merupakan suatu bentuk kekerasan permanen. Terwujud dalam sikap, perasaan, nilai-nilai yang dianut dalam masyarakat, misalnya: kebencian, ketakutan, rasisme, ketidaktoleranan, aspek-aspek budaya, ranah simbolik yang ditunjukkan oleh agama dan ideologi, bahasa dan seni, serta ilmu pengetahuan. Sama dengan kekerasan struktural, kekerasan kultural merupakan bentuk tanggungjawab negara, dimana tanggungjawab adalah mengimplementasikan ketentuan konvensi melalui upaya merumuskan kebijakan, melakukan tindakan pengurusan administrasi, melakukan pengaturan, melakukan pengelolaan dan melakukan pengawasan. Muaranya ada pada sistem hukum pidana yang berlaku.

Selain itu, tim dari yayasan SEJIWA dalam bukunya tentang *Bullying*, membagi bentuk kekerasan ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Kekerasan fisik: yaitu jenis kekerasan yang kasat mata. Artinya, siapapun bisa melihatnya karena terjadi sentuhan fisik antara pelaku dengan korbannya. Contohnya adalah: menampar, meninipuk, menginjak kaki, menjegal, meludahi, memalak, melempar dengan barang, dll.
2. Kekerasan non fisik: yaitu jenis kekerasan yang tidak kasat mata. Artinya, tidak bisa langsung diketahui perilakunya apabila tidak jeli memperhatikan, karena tidak terjadi sentuhan fisik antara pelaku dengan korbannya.

Kekerasan non fisik ini dibagi menjadi dua, yaitu;

- 1) Kekerasan verbal: kekerasan yang dilakukan lewat kata-kata. Contohnya: membentak, memaki, menghina, menjuluki, meneriaki, memfitnah, menyebar gosip, menuduh, menolak dengan kata-kata kasar, mempermalukan di depan umum dengan lisan, dll.
- 2) Kekerasan psikologis/psikis: kekerasan yang dilakukan lewat bahasa tubuh. Contohnya memandang sinis, memandang penuh ancaman, mempermalukan, mendiamkan, mengucilkan, memandang yang merendahkan, mencibir & memelototi (SEJIWA, 2008).

Contoh yang paling mudah diperhatikan adalah kekerasan antara orang dewasa dalam rumah tangga. Perilaku seperti memarahi yang berlebihan, memaki pasangannya atau bahkan sampai melakukan kekerasan fisik seperti memukul, menendang, menampar, dan lain sebagainya. Anak-anak dalam rumah tangga tersebut dapat melihat perilaku itu dan meniru tanpa tahu bahwa perilaku tersebut tidak boleh dilakukan. Lain cerita jika adanya kekerasan yang memakan korban anak-anak. Sayangnya hal tersebut sudah banyak terjadi dimana-mana. Dengan kedok mendisiplinkan anaknya yang membandel, para orang tua dengan bebasnya menganiaya anaknya. Bahkan pada beberapa kasus dimana sang anak menderita patah tulang rusuk, memar, gangguan pada perut, kepala, dan sebagainya (<http://www.ayahbunda.co.id/Artikel/balita/psikologi/kasus.kekerasan.fisik.terhadap.anak/001/007/429/1/1>). Hal tersebut dapat membuat anak salah mengartikan arti disiplin. Anak akan mengira bahwa kedisiplinan itu harus dilakukan dengan kekerasan, dan akan melakukan hal tersebut kepada anaknya nanti. Hal itu juga dapat berdampak sampai ke lingkungan sekolah. Anak-anak bisa melakukan kekerasan terhadap sesama temannya di lingkungan sekolah. Hal tersebut akan berkelanjutan

sampai mereka menginjak usia remaja, sampai akhirnya terjadi tawuran antar pelajar. Seperti yang kita tahu banyak terjadi kekerasan di lingkungan sekolah dasar. Jika fenomena ini terus terjadi, menurut psikologi anak, Seto Mulyadi, anak-anak akan tumbuh dengan rasa dendam dan berperilaku kekerasan. Beliau menambahkan, bahwa anak-anak akan saling memaksakan kehendak. Tidak ada budaya berdialog. Jika hal ini terus berkelanjutan, pada akhirnya akan berakibat pada keruntuhan bangsa. Sebelum hal itu terjadi, orang yang biasa disebut Kak Seto ini berpendapat bahwa kita harus merubah paradigma lama dalam mendidik anak, bahwa anak-anak harus dididik dengan kekerasan.

1.5.4 *Manga*

Menurut Brigitte Koyama-Richard, kata *manga* pertama dipakai oleh Katshushika Houkusai pada abad ke-19 untuk digunakan sebagai judul dari koleksi gambar yang diperuntukan untuk muridnya dan penggemar seni secara umum. *Manga* terdiri dari dua kosakata kanji, yaitu kanji *man* (漫) yang berarti “tidak sengaja, tidak teratur, diluar kemauan” dan kanji *ga* (画) yang berarti “gambar”. Dengan demikian, secara harafiah *manga* dapat diartikan sebagai “gambar yang tidak teratur” atau menurut *Koujien*, Kamus Bahasa Jepang, *manga* adalah “sederhana, lucu, dan gambar yang dilebih-lebihkan. Karikatur atau satir kehidupan sosial. Kumpulan gambar yang menceritakan sesuatu; komik” (Koyama-Richard, 2007:6-7). Akan tetapi, definisi tersebut tidak terlalu sesuai untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan *manga* sebenarnya. Frederick L. Schodt dalam bukunya *Dreamland Japan: Writings On Modern Munga* mendefinisikan *manga* sebagai sebuah ekspresi sastra yang dituangkan ke dalam bentuk gambar, alih-alih ke dalam tulisan (Schodt, 2002).

Menurut The Society for the Study of Manga Techniques, sebelumnya *manga* sempat dikenal dengan sebutan *Ponchi-e* (istilah untuk gambar-gambar dari majalah *Punch* yang terbit pertama kali pada tahun 1814 di Inggris) dan juga *komikkusu* (mengadaptasi dari kata *comics*). Menurut etimologi *manga* sendiri tidak ada keterkaitan spesifik dengan pengertian *manga* sebagaimana kita kenal sekarang ini sebagai sebutan untuk komik ala Jepang (Society for the Study of Manga Techniques, 2000:40).

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, hasilnya diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak-pihak tertentu, antara lain:

- 1) Bagi masyarakat agar bisa mengetahui adegan kekerasan apa saja yang ada dalam *manga One Piece* dan bagaimana pandangan anak-anak terhadap adegan kekerasan tersebut.
- 2) Bagi penulis sendiri diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pandangan anak-anak terhadap adegan-adegan kekerasan dalam *manga One Piece*.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB 1 adalah bab pendahuluan yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu: latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 adalah bab yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu: manga secara umum, genre manga secara umum, sejarah umum *One Piece*, genre dalam *One Piece*, dan karakter dalam *One Piece*.

BAB 3 adalah bab analisa data yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu: adegan kekerasan dalam manga One Piece dan analisa data kuesioner.

BAB 4 adalah bab yang berisi kesimpulan.

