

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang adalah negara kepulauan di Asia Timur, berbatasan dengan Cina, Korea, dan Rusia. Negara yang terkenal dengan sebutan Negeri Matahari Terbit dan Negeri Sakura tersebut memiliki kekayaan akan keindahan alam yang dapat dinikmati dalam empat musim, yaitu musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin.

Jepang sendiri merupakan negara yang kaya akan kebudayaannya. Sebagai negara yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai budaya tradisional, Jepang juga menerima nilai-nilai budaya baru melalui globalisasi. Globalisasi adalah istilah yang memiliki hubungan saling ketergantungan negara dan masyarakat di dunia melalui perdagangan, investasi, pariwisata, budaya populer, dan bentuk interaksi lainnya, membuat batas suatu negara menjadi semakin sempit (Ermawan, 2017). Nilai-nilai budaya yang baru diperkenalkan ini akhirnya berkembang dan disebut budaya populer.

Menurut Sullivan dalam Venus & Helmi (2010) semua produk budaya yang sengaja diproduksi sesuai selera masyarakat disebut budaya populer. Dengan demikian, Sullivan mendefinisikan budaya populer sebagai suatu bentuk budaya yang dinikmati oleh banyak orang. Di Jepang budaya populer sulit dicari padanannya. Menurut Kato dalam Venus & Helmi (2010) istilah ini dapat disamakan dengan *taishu bunka*, tetapi persamaan ini tidak sepenuhnya benar, karena pengertian *taishu bunka* adalah budaya massa. Budaya populer yang diproduksi secara massal dan dibagikan melalui media massa merupakan munculnya istilah budaya massa (Zhen, 2016). Budaya populer Jepang telah ada sejak tahun 1990-an dan mendapat perhatian besar dari dunia internasional. Contoh dari budaya populer Jepang yang terkenal ke mancanegara hingga saat ini adalah *manga* dan *anime*.

Kata *anime* berasal dari *animation*, yang dalam pelafalan Jepang berubah menjadi 「アニメーション- *animeshon*」 yang disingkat menjadi *anime*. *Anime*

dalam bahasa Indonesia adalah animasi. Menurut Animafest dalam Bruckner (2019) seni animasi adalah penciptaan gambar bergerak melalui manipulasi semua jenis teknik selain metode aksi langsung. Di Jepang sendiri, *anime* merujuk pada semua jenis film animasi tanpa mengindahkan dari negara mana animasi tersebut berasal. Namun di luar Jepang, kata *anime* lebih sering diasosiasikan secara spesifik dengan ‘animasi Jepang’. *Anime* memiliki beberapa karakteristik, antara lain gambar yang berwarna-warni, tokoh-tokoh atau karakter dalam berbagai adegan, dan alur cerita yang sesuai untuk berbagai penonton. Sama halnya dengan cerpen dan novel pada umumnya, *anime* memiliki unsur-unsur intrinsik dalam kelangsungan ceritanya. Unsur intrinsik adalah salah satu unsur yang membangun karya sastra.

Pada awalnya, *anime* dan *manga* dianggap sebagai hal yang kekanakan. Dengan berkembangnya *anime* dan *manga*, kedua hal tersebut kini menjadi hiburan yang dapat dinikmati oleh orang dewasa. Selain itu, perkembangan ini memungkinkan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut tentang cerita-cerita di *anime* dan *manga* sehingga banyak sekali yang gemar menonton *anime* dan membaca *manga* dari berbagai kalangan di dunia.

Sudah tidak dipungkiri lagi bahwa *anime* dan *manga* produksi Jepang telah mendunia. *Anime* terkenal pertama di Jepang adalah *Tetsuwan Atomu* atau lebih dikenal dengan *Astro Boy*. Selain *Astro Boy*, ada juga *anime* produksi Jepang yang sudah banyak dikenal di mancanegara seperti serial *One Piece* dan *Naruto*, dan untuk serial baru yang populer di Jepang dan negara lainnya yaitu *Kimetsu no Yaiba* atau lebih dikenal dengan *Demon Slayer*.

Anime Kimetsu no Yaiba merupakan *anime* asal Jepang yang diangkat dari sebuah *manga* yang ditulis dan diilustrasikan oleh Koyoharu Gotōge. *Anime Kimetsu no Yaiba* hadir pada tahun 2019 dengan 26 episode, dan memiliki satu *movie* yang tayang pada tahun 2020 (www.myanimelist.net). Jika dilihat dari sebuah situs bernama IMDb, sepanjang penayangannya *rating* dari *anime Kimetsu no Yaiba* ini mencapai 8,7 dari nilai tertinggi yaitu 10. *Anime* ini juga telah berhasil memenangkan penghargaan sebagai *Anime of the Year* pada tahun 2020

(www.m.imdb.com). Hal tersebut menandakan bahwa *anime Kimetsu no Yaiba* ini merupakan sebuah animasi asal Jepang yang disukai banyak orang.

Anime ini mengisahkan tentang seorang anak laki-laki bernama Kamado Tanjirou yang menjadi pemburu *oni* setelah keluarganya dibunuh oleh *oni* dan salah satu adik perempuannya yang bernama Nezuko berubah menjadi *oni*. *Oni* adalah makhluk supranatural Jepang dengan tubuh kekar dan besar. Makhluk ini dianggap sebagai makhluk jahat dan kasar yang suka mengganggu manusia. Nezuko yang sudah berubah menjadi *oni* ini berbeda dari *oni* pada umumnya. Diceritakan bahwa *oni* dalam *anime* ini membunuh dan memakan manusia untuk memperkuat diri dan bertahan hidup. Sedangkan Nezuko tidak membunuh dan memakan manusia, ia bahkan membantu dan melindungi manusia-manusia yang diserang oleh *oni* yang lainnya. Tanjirou yang merupakan kakak dari Nezuko melakukan perjalanan bersama menjadi pemburu *oni* untuk mencari obat penawar yang dapat membuat Nezuko kembali menjadi manusia. Walaupun perjalanannya sulit, Tanjirou tidak pernah putus asa dalam mencari cara agar dapat mengembalikan adiknya.

Pada dasarnya *anime* dan *manga* adalah animasi dan komik Jepang yang banyak memberikan inspirasi, etika dan nilai moral. Nilai moral merupakan penilaian mengenai baik dan buruknya tingkah laku manusia (Firman, 2017). *Anime Kimetsu no Yaiba* merupakan salah satu *anime* yang mengandung banyak nilai moral di dalamnya. Contohnya nilai moral yang ada pada tokoh utama Tanjirou dan Nezuko, yaitu nilai ketulusan, kejujuran, kehormatan, keberanian, dan kesetiaan yang merupakan etika dari *bushido*. Ken Tsuneto dari Universitas Waseda menyatakan bahwa :

せいりつとうしょ ぶしどう ぶし かぎょう たく
 成立当初の「武士道」は武士というひとつの稼業に託された
 せいかつ ようきゆう う そぼく げんじつてき こうどう きはん
 生活の要求から生まれた素朴な現実的な行動の規範であり、
 きわ げん じつてき せいかつしろう
 極めて現実的な生活思想であった。

Terjemahan:

“Bushido” pada saat pendiriannya adalah norma perilaku yang sederhana dan realistis yang lahir dari tuntutan hidup yang dipercaya kepada salah satu bisnis samurai, dan itu adalah ide hidup yang sangat realistis (www.waseda.jp).

Nilai moral dari *bushido* lahir dari perpaduan berbagai ajaran agama yang ada di Jepang, yaitu Buddha, Sinto, dan Konfusianisme. Menurut Tsunenari dalam Setyanto, dkk (2020) *bushido* menyampaikan ajaran moral yang tinggi berkaitan dengan sopan santun, tata krama, disiplin, kebersihan, berhemat, kesederhanaan, tanggung jawab, kerja keras, ketajaman berfikir, pengabdian, kesetiaan, rela berkorban, kesabaran, kesehatan jasmani dan rohani, kejujuran dan pengendalian diri. Jika tindakan seseorang sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, dapat diterima oleh masyarakat, dan menyenangkan lingkungan masyarakat, maka orang tersebut dianggap memiliki kualitas moral yang baik. Berdasarkan alasan tersebut *anime Kimetsu no Yaiba* ini memiliki pengaruh dalam memperlihatkan nilai-nilai moral yang ada di Jepang. Dengan adanya banyak hal yang dapat dijadikan pembelajaran dari *anime* tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai nilai moral masyarakat Jepang seperti apa yang ada dalam *anime Kimetsu no Yaiba* ini.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan beberapa penelitian sebelumnya yang sejalan dengan penelitian milik penulis. Penelitian pertama adalah skripsi milik Intha Harlina Putri (2019) dari Universitas Darma Persada, yang berjudul *Analisis Nilai Moral dalam Serial Anime Naruto Eps. 475-479*. Hasil dari penelitian Intha dapat diketahui bahwa nilai moral yang ada dalam *anime* Naruto terdapat berbagai macam nilai moral yang sering terjadi di kehidupan nyata.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama mengenai nilai moral, tetapi nilai moral yang digunakan dalam penelitian milik penulis menggunakan nilai moral *bushido*. Perbedaan terletak pada objek penelitian, penelitian Intha menganalisis *anime Naruto*, sedangkan penelitian penulis menganalisis *anime Kimetsu no Yaiba*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Algis Pratama (2019) dari Universitas Sumatra Utara, dalam skripsi yang berjudul *Analisis Moral Masyarakat Jepang dalam Novel "Ginko" Karya Jun'ichi Watanabe*. Hasil dari penelitian Algis dapat

diketahui bahwa nilai moral berasal dari ajaran Konfusianisme, Buddhisme, dan Shintoisme.

Persamaan penelitian dengan milik penulis adalah sama-sama mengenai nilai moral, tetapi nilai moral yang digunakan dalam penelitian milik penulis menggunakan nilai moral *bushido*. Selain itu, perbedaannya terletak pada objek penelitian yang digunakan oleh Algis menganalisis novel *Ginko*, sedangkan penelitian penulis menganalisis *anime Kimetsu no Yaiba*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Popularitas *anime Kimetsu no Yaiba*
2. Nilai moral dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.
3. Nilai moral tokoh utama Tanjirou dan Nezuko dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.
4. Nilai moral *Bushido* dalam *anime Kimetsu no Yaiba*

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, penulis membatasi masalah penelitian pada analisis moral *bushido* pada tokoh utama Tanjirou dan Nezuko dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Nilai moral *bushido* apa yang ada pada *anime Kimetsu no Yaiba*?
2. Bagaimanakah nilai moral tokoh utama dikaitkan dengan *bushido*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui nilai moral *bushido* yang terkandung di dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.
2. Untuk mengetahui nilai moral tokoh utama jika dikaitkan dengan nilai *bushido*.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Nilai Moral

Moral berasal dari kata “*mores*” yang berarti “tata krama”. Sedangkan moral secara umum adalah suatu keyakinan tentang benar salah, baik dan buruk, yang sesuai dengan kesepakatan sosial, yang mendasari tindakan atau pikiran. Menurut Amingo & Nwaokugha dalam George & Uyanga (2014) moralitas adalah kode perilaku manusia yang diterima dalam suatu masyarakat.

Suseno (2010:58) menyatakan bahwa moralitas merupakan sikap hati orang yang terungkap dalam tindakan lahiriah (mengingat bahwa tindakan merupakan ungkapan sepenuhnya dari sikap hati). Moralitas terdapat apabila orang mengambil sikap yang baik karena ia sadar akan tanggung jawab dan kewajibannya dan bukan karena ia ingin mencari untung.

Srinivasarao (2016) menyebutkan nilai-nilai moral adalah standar baik dan buruk, yang mengatur perilaku dan pilihan individu. Moral individu dapat berasal dari perilaku dan pilihan individu. Moral individu dapat berasal dari masyarakat dan pemerintah, agama, atau diri sendiri. Ketika nilai-nilai moral diturunkan dari masyarakat dan pemerintah, nilai-nilai itu karena kebutuhan hukum dan moral masyarakat. Bertens (2001:143) mengatakan nilai moral memiliki ciri-ciri, yaitu berkaitan dengan tanggung jawab, berkaitan dengan hati nurani, mewajibkan, dan bersifat formal. Suseno (2005:130) mengungkapkan tiga prinsip moral dasar, yaitu prinsip sikap baik, keadilan, dan hormat terhadap diri sendiri. Selain itu ada sikap-sikap kepribadian moral, yaitu nilai otentik, kesediaan untuk bertanggung jawab, keberanian moral, dan kerendahan hati. semua itu merupakan hal-hal yang membangun nilai moral dari diri seseorang. Harris dalam Ummah (2020:52)

menyatakan ada lima jenis nilai moral, yaitu, toleransi, keadilan, kepercayaan, kebaikan hati, kejujuran, dan tanggung jawab.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, nilai moral adalah kode perilaku benar salah, baik dan buruk manusia yang diterima dalam masyarakat. Selain itu, terdapat hal-hal yang membangun nilai moral dan jenis-jenis nilai moral yang membantu dalam pengembangan diri seseorang.

1.7.1.1 Nilai Moral Masyarakat Jepang

Menjadi bermoral atau sadar secara moral berarti mengadopsi standar atau prinsip untuk memandu tindakan dan perilaku seseorang dalam masyarakat. Seperti yang diketahui bahwa masyarakat Jepang sangat menjunjung tinggi nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai moral yang terdapat pada masyarakat Jepang, yaitu kejujuran, kesabaran, kerja keras, dan kesetiaan. Prinsip-prinsip perilaku moral hanya dapat dipahami dan dipraktikkan secara efektif ketika nilai-nilai moral dipegang teguh oleh individu-individu dalam masyarakat tertentu (George dan Uyanga, 2014). Faktor pembentuk moralitas di Jepang adalah pengaruh dari pemikiran keagamaan seperti Buddha, Shinto, dan Konfusianisme. Ajaran dari ketiga agama tersebut terangkum dalam *bushido*. Sonda (2007:470) menyebutkan tentang *bushido* dalam kutipan berikut :

Bushido is not just a code of ethics for samurai warriors but rather a moral system and even a way of life for people in general, which influenced Japanese for centuries.

(Bushido (Chivalry) and the Traditional Japanese Moral Education, 470)

Bushido bukan hanya sekadar kode etik bagi samurai, melainkan sebuah sistem moral, dan bahkan telah mempengaruhi cara hidup masyarakat Jepang selama berabad-abad. Dengan demikian, moral masyarakat Jepang bersumber dari nilai-nilai *bushido*.

1.7.2 *Bushido*

Ajaran samurai dalam masyarakat Jepang mendorong masyarakat untuk melaksanakan perubahan yang telah ditentukan dengan semangat dan dedikasi yang tinggi (Setyanto,dkk, 2020). Kazuhide (2020:234) mengatakan bahwa :

にとべ ぶしどう どうとくてきげんり おきて ぶし
 新渡戸にとって武士道とは、「道徳的原理の掟」であり、「武士が
 まも ようきゆう おし
 守るべきことを要求されたるもの、もしくは教えられたるもの」
 であつた(植村和秀)。
うえむらかずひで

Terjemahan :

Bagi Nitobe, *Bushido* adalah “aturan prinsip-prinsip moral” dan sesuatu yang harus diikuti atau diajarkan oleh seorang samurai” (Kazuhide, 2020:234).

Bushido adalah kode prinsip moral yang harus dipegang teguh oleh para kesatria, bukan kode tertulis, hanya berisi beberapa peribahasa yang diturunkan dari mulut ke mulut atau berasal dari goresan pena pahlawan atau cendekiawan (Nitobe, 2015:24).

Nilai-nilai *bushido* ini melingkupi delapan dasar, yaitu kejujuran, kebajikan, kesopanan, ketulusan atau kebenaran, kehormatan, tanggung jawab dan kendali diri. Delapan kebijakan *bushido* adalah jiwa atau semangat Jepang. Ia telah menjadi dasar pembiasaan perilaku dan kesadaran seluruh masyarakat Jepang dan budaya (Junaedi & Syukr, 2017:26).

1.7.3 Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita, jika tidak ada tokoh berarti tidak ada yang akan diceritakan dan itu bukan sebuah cerita fiksi (Mardhiah,dkk, 2020:37). Menurut Aminuddin (2002:79) tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi (prosa) sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita yang utuh.

Menurut Fanani dalam Mardhiah, dkk (2020) penokohan adalah penggambaran tokoh dengan berbagai cara agar tokoh tersebut tampak hidup dan berbuat sesuatu. Penokohan merupakan pemberian karakter atau watak pada seorang tokoh (Mardhiah,dkk, 2020:37). Menurut Madina (2019:36) penokohan ialah cara pengarang menggambarkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita.

Berdasarkan kedua pengertian tersebut, tokoh merupakan pelaku cerita yang memiliki watak dan perilaku, dan juga mengalami sebuah peristiwa dalam cerita fiksi. Sedangkan, penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan tokoh dalam cerita agar tokoh terlihat hidup.

1.7.4 Anime

Secara umum kata *anime* berasal dari *animation* dalam bahasa Inggris yang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk menyebutkan film animasi. Menurut Gilles Poitras dalam MacWilliams (2008:48) terdapat dua definisi untuk kata *anime*, yaitu apapun yang berbentuk animasi, dan animasi yang berasal dari Jepang. Definisi pertama diambil dari sudut pandang orang Jepang yang berarti animasi, dan untuk definisi kedua digunakan dari sudut pandang orang luar Jepang.

Berdasarkan pengertian tersebut *anime* adalah sebutan yang digunakan orang Jepang untuk menyebutkan sebuah tayangan berbentuk animasi, tetapi bagi masyarakat di luar Jepang kata *anime* merupakan animasi yang berasal dari Jepang.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif analisis dengan cara menonton *anime Kimetsu no Yaiba* terlebih dahulu, lalu menganalisis percakapan dan adegan berdasarkan nilai moral masyarakat Jepang, setelah dianalisis kemudian memilah data-data yang akan dianalisis dalam penelitian ini.

Bersumber pada data tertulis dari *anime Kimetsu no Yaiba* dan didukung berbagai sumber tertulis lainnya, penulis tidak hanya menguraikan tapi juga memberi pemahaman dan penjelasan pada objek yang akan diteliti. Adapun teknik pengumpulan data utama dilakukan dengan menonton langsung *anime Kimetsu no Yaiba*.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teoritis

Peneliti mendapatkan ilmu yang lebih dalam mengenai nilai moral yang ada pada *anime Kimetsu no Yaiba*.

2. Praktis

Penelitian ini dapat menjelaskan lebih dalam mengenai kebudayaan Jepang yang diharapkan agar penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan lebih dalam mengenai nilai moral *bushido* yang terkandung pada *anime Kimetsu no Yaiba* yang dapat dijadikan referensi untuk penulisan karya ilmiah selanjutnya.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I, merupakan bab yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II, merupakan bab yang berisi sejarah dan perkembangan *anime*, nilai-nilai moral, keyakinan yang ada di Jepang, dan nilai-nilai *bushido*.

Bab III, merupakan bab yang akan membahas tentang analisis nilai moral *bushido* pada tokoh utama dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.

Bab IV, merupakan bab yang berisi simpulan beserta jawaban dari rumusan masalah.