

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman karya sastra semakin terkenal dan diminati oleh semua kalangan masyarakat. Kini karya sastra bukan hanya sekadar media penghibur, tetapi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, media komunikasi dan juga media penyampaian pesan. Hal tersebut dikarenakan karya sastra adalah sebuah karya yang oleh penciptanya ditujukan sebagai sarana petunjuk, gagasan dan pikiran manusia. Pesan yang ingin disampaikan karya sastra antara lain tentang kebenaran, juga hal yang baik dan buruk. Penyampaian pesan dilakukan dengan cara tersirat maupun tersurat. Karya sastra dapat diibaratkan sebagai “potret” atau “sketsa” kehidupan (Budiantara, 2002). Novieta, et all (2015) mengatakan bahwa sebuah karya sastra merupakan hasil seni pekerjaan kreatif yang menggunakan manusia dan dengan segala macam hasil seni kehidupan sebagai karya kreatif, orang kreatif selalu melihat dan ingin melakukan hal yang berbeda dari orang kebanyakan atau apa yang belum dijangkau oleh orang lain.

Ibrahim dalam Alfathoni & Manesah (2020) menyatakan bahwa film juga merupakan bagian dari komunikasi yang termasuk bagian terpenting dari sebuah sistem yang digunakan oleh individu maupun kelompok yang juga berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan. Alfathoni & Manesah (2020) juga mengatakan bahwa film adalah sebagai media *audio visual* yang terdiri dari potongan gambar yang disatukan menjadi satu kesatuan yang utuh, dan memiliki kemampuan dalam menangkap realita sosial budaya, tentu membuat film mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya dalam bentuk media *visual*. Karya sastra banyak jenisnya antara lain yaitu; puisi, prosa, novel, film, *anime* dan sebagainya.

Anime yang biasa disebut animasi merupakan istilah yang digunakan untuk film animasi/kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* (アニメーション). *Anime* kini sudah

sangat populer terlebih lagi di Indonesia, dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa pun menyukai *anime*. Tahun 1960, pertama kali *anime* ditayangkan di TV dengan judul *Three Tales. Astro Boy* karya Ozamu Tezuka merupakan *anime* pertama yang mencapai popularitas yang sangat besar di tahun 1961. Di era modern ini *anime* semakin dikenal oleh masyarakat seluruh dunia dengan karya-karya dan cerita yang baru seperti, *Naruto*, *Doraemon*, *Detective Conan*, *Boruto* dan lain-lain.

Doraemon adalah ciptaan komikus Jepang Fujiko F. Fujio, yang pertama kali diperkenalkan tahun 1969. *Doraemon* pertama kali ditayangkan di TV Indonesia pada tahun 1974. Sejak tahun 1991 sampai saat ini, serial *Doraemon* ditayangkan di RCTI setiap hari Minggu. Selain sebagai serial TV, *Doraemon* juga disajikan dalam bentuk film. Film terbaru *Doraemon* berjudul *Stand By Me Doraemon 2* yang merupakan sekuel dari *Stand By Me Doraemon*. *Doraemon* merupakan sebuah robot kucing yang berasal dari abad 22 dan ditugaskan untuk membantu seorang anak bernama Nobi Nobita yang berada di abad 20 dengan alat-alatnya yang canggih. Nobita adalah seorang anak yang manja, pemalas dan selalu mendapat nilai nol saat ulangan di kelas. Selain *Doraemon* dan Nobita ada tokoh lainnya yaitu Shizuka, Giant dan Suneo.

Doraemon: Nobita and the Birth of Japan adalah adaptasi terbaru dari *anime* dengan judul sama pada tahun 1989. *Anime* ini berkisah tentang petualangan *Doraemon*, Nobita dan teman-temannya ke zaman prasejarah Jepang. *Anime* ini juga mendapat sambutan baik dari beberapa negara di antaranya adalah Turki, Tiongkok, Hongkong dan lainnya (Harapanrakyat.com, 2021). *Doraemon* merupakan film yang juga mengajarkan kebaikan. Selain itu, juga memiliki banyak nilai moral yang disampaikan yaitu persahabatan yang sangat erat di setiap karakternya, tidak peduli dengan robot ataupun manusia.

Moral dalam bahasa latin (*moralitas*) merupakan istilah yang digunakan manusia untuk menyebut tindakan yang memiliki nilai positif pada manusia lainnya. Menurut Chaplin dalam Ibung (2009) moral mengacu pada akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial, atau menyangkut hukum atau adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku. Sedangkan menurut KBBI daring moral adalah baik buruk

yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. Maka dari itu penilaian terhadap moral dapat diukur dari kebudayaan masyarakat setempat. Moral merupakan perbuatan, tingkah laku, ucapan seseorang dalam berinteraksi dengan manusia lain.

Salah satu nilai moral dalam masyarakat Jepang yang terkenal adalah nilai moral samurai yang disebut *bushido*. *Bushido* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia daring (2015) memiliki pengertian sebagai kode etik prajurit Jepang pada masa feodal yang menekankan kesatria dan ketaatan para prajurit (samurai) tanpa syarat kepada tuannya. *Bushido* merupakan kode prinsip moral yang harus dipegang teguh oleh para ksatria yang ada di Jepang. *Bushido* bukan kode etik yang tertulis, yang diturunkan dari mulut ke mulut atau berasal dari goresan pena para pahlawan atau cendekiawan terkenal (Nitobe, 2015). Meskipun tidak tertulis, namun kode etik *bushido* memiliki sanksi yang lebih kuat, dan hukum yang tertulis secara mendalam di hati. Nilai *bushido* sendiri terdiri dari 7 nilai moral yaitu; Kejujuran, Keberanian, Kebajikan, Kesopanan, Ketulusan, Kehormatan dan Kesetiaan (Nitobe, 2015).

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk menjadikan *Doraemon: Nobita and the Birth of Japan* sebagai bahan penelitian. Adapun alasan penulis memilih *anime* tersebut karena *Doraemon: Nobita and the Birth of Japan* sangat digemari oleh banyak orang, baik di Jepang maupun di negara lainnya terlebih lagi di Indonesia. *Anime* ini juga menjadi ikon budaya Jepang dan sukses meraih banyak penghargaan Jepang antara lain, memenangkan penghargaan *Japan Academy Prizes ke 37* pada tahun 2015 dalam kategori animasi, serta berhasil memperkenalkan budaya Jepang kepada masyarakat dunia. Selain itu, *Doraemon: Nobita and the Birth of Japan* banyak mengandung nilai moral yang dapat dicontoh oleh penontonnya dalam kehidupan sehari-hari dan juga di dalamnya terkandung persahabatan yang sangat erat antar tokoh-tokohnya. Tokoh-tokoh dalam *anime* ini juga memiliki rasa tanggung jawab dan rasa empati yang tinggi terhadap teman ataupun orang lain.

Dari latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut nilai *bushido* yang terkandung dalam *anime Doraemon: Nobita and The*

Birth of Japan.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang nilai moral maupun *bushido* telah banyak dilakukan sebelumnya, selain itu penelitian menggunakan objek film sudah banyak dilakukan juga sebelumnya. Berikut ini penulis akan memaparkan beberapa kajian sebelumnya yang memiliki persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang sedang penulis lakukan, serta menjadi rujukan bagi penulis untuk melakukan penelitian ini.

Skripsi milik Annisa Mediana Putri (2018) yang berasal dari Universitas Diponegoro dengan judul “Nilai-Nilai *Bushido* dalam Keluarga *Manga Chi's Sweet Home* Karya Kanata Konami”. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang 7 nilai *bushido* dan menggunakan teori *bushido* dari Nitobe Inazo, perbedaannya adalah penulis menggunakan objek kajian film *anime*, sedangkan penelitian di atas menggunakan objek kajian berupa *manga*. Selain itu masih ada perbedaan yang lainnya yaitu, penelitian di atas hanya fokus meneliti kepada keluarga Yamada saja, sedangkan penulis meneliti karakter yang ada dalam *anime Doraemon: Nobita and the Birth of Japan*. Hasil dari penelitian Annisa adalah dalam keluarga *manga Chi's Sweet Home* hanya terdapat 6 nilai *bushido* saja yaitu; nilai keberanian, nilai kemurahan hati, nilai kesopanan, nilai kesetiaan, nilai keadilan dan nilai kehormatan. Annisa menggunakan pendekatan struktural dan menganalisis unsur intrinsik yang terdapat dalam *manga*.

Skripsi milik Dede Rachmat (2018) yang berasal dari Universitas Diponegoro dengan judul “Nilai *Bushido* yang Masih Dipegang Teguh Tokoh Utama dalam Film *Rurounin Kenshin* Karya Keishi Ootomo”. Persamaannya adalah sama-sama meneliti mengenai nilai *bushido* dan juga menggunakan objek kajian berupa film. Perbedaannya adalah penelitian tersebut hanya meneliti nilai *bushido* yang dilakukan oleh tokoh utama saja, sedangkan penelitian ini meneliti nilai *bushido* yang dilakukan tokoh utama beserta sahabat-sahabatnya. Hasil dari penelitian Dede adalah tokoh utama yaitu Kenshin tetap menjalankan 5 nilai *bushido* karena telah terinternalisasi dalam diri Kenshin. 5 nilai *bushido* itu adalah

nilai kejujuran, nilai keberanian, nilai kesopanan, nilai kebajikan dan nilai ketulusan. Selain itu, ada 3 nilai *bushido* yang sudah tidak dijalankan oleh Kenshin yaitu; nilai kejujuran, nilai kehormatan dan nilai kesetiaan. Dari hasil di atas terdapat nilai kejujuran yang masih digunakan dan tidak digunakan oleh Kenshin, karena terdapat 2 keadaan yang berbeda. Dengan kata lain Kenshin tidak selalu menerapkan nilai kejujuran.

Skripsi milik Chairani, S. D. (2017) yang berasal dari Universitas Sumatra Utara dengan judul “Etika *Bushido* dalam Novel *Samurai Jembatan Musim Gugur* Karya Takashi Matsuoka. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *bushido*, perbedaannya penulis menggunakan objek penelitian berupa film, sedangkan penelitian tersebut menggunakan objek kajian berupa novel. Selain itu, novel yang diteliti oleh Chairani menceritakan tentang samurai yang sudah pasti memiliki etika *bushido* dalam dirinya. Hasil dari penelitian Chairani terdapat 6 kesimpulan. *Bushido* merupakan perpaduan Shintoisme, Buddhisme dan Konfusianisme yang diadopsi dari Cina. *Bushido* adalah semangat keprajuritan samurai yang terkait dengan kemampuan bertempur dan juga mencakup komitmen kesetiaan tanpa batas kepada tuan atau atasan. Novel *Samurai Jembatan Musim Gugur* menceritakan kehidupan seorang bangsawan Agung Akaoka dari klan Okumichi bernama Genji, klan tersebut memiliki samurai-samurai hebat yang mengaplikasikan etika *bushido* dalam kehidupannya. *Bushido* yang ditunjukkan oleh para tokohnya yaitu; kejujuran, keberanian, kebajikan, kesopanan, kebenaran, kehormatan atau harga diri dan kesetiaan.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Nilai *bushido* yang masih tertanam dalam masyarakat Jepang hingga saat ini.
2. Pesan moral dan representasi nilai moral oleh tokoh-tokoh dalam *Anime Doraemon: Nobita and the Birth of Japan*.
3. *Anime Doraemon* banyak menampilkan budaya Jepang, sehingga banyak

negara lain yang mengenal budaya Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian jelas dan terarah, maka penulis memfokuskan penulisan mencakup nilai *bushido* dan unsur-unsur intrinsik yang terkandung dalam *anime Doraemon: Nobita and the Birth of Japan*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis unsur intrinsik yang terdapat dalam *anime Doraemon: Nobita and the Birth of Japan*?
2. Bagaimana analisis nilai *bushido* yang terdapat dalam *anime Doraemon: Nobita and the Birth of Japan*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis unsur intrinsik yang terdapat dalam *anime Doraemon: Nobita and the Birth of Japan*
2. Menganalisis nilai *bushido* yang terdapat dalam *anime Doraemon: Nobita and the Birth of Japan*.

1.7 Landasan Teori

Penelitian harus menggunakan landasan teori yang selanjutnya dijadikan dasar analisis untuk menjelaskan nilai *bushido* yang terkandung dalam *anime Doraemon: Nobita and the Birth of Japan*. Sebagai landasan untuk penelitian penulis menggunakan konsep teoritis berikut:

1.7.1 Unsur Intrinsik Karya Sastra

Nurgiyantoro (2013) mengatakan unsur instrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang

menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang juga secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri meliputi antara lain peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain. Namun dalam penelitian ini, unsur intrinsik yang digunakan untuk membahas rumus masalah hanyalah tokoh dan penokohan, alur dan juga latar.

1. Tokoh dan penokohan

Tokoh adalah para pelaku yang muncul dan terlibat langsung dalam cerita dan juga berperan sebagai penggerak dalam cerita. Sedangkan penokohan adalah unsur yang mencakup pada tokoh, perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerpen (Nurgiyantoro, 2015). Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa tokoh dan penokohan sangat berbeda. Tokoh adalah orang yang memerankan atau yang menjadi pelaku dalam cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh tersebut dalam cerita.

2. Alur

Nurgiyantoro dalam Maharani (2019) menyebutkan alur merupakan sebuah hubungan antar peristiwa yang bersifat sebab dan akibat, tidak hanya jalinan peristiwa secara kronologis saja. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengartikan alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa.

3. Latar

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2015) latar adalah sebuah landasan atau tumpuan yang memiliki pengertian tempat, hubungan waktu dan juga lingkungan sosial tempat di mana terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

1.7.2 Bushido

Bushido (武士道) berasal dari kata “*bu*” (武) yang artinya beladiri, “*shi*” (士) artinya samurai (orang) dan “*do*” (道) artinya jalan. Secara sederhana *bushido* berarti jalan terhormat yang harus ditempuh seorang samurai dalam pengabdian kepada atasannya (Benedict dalam Suliyati, 2013). *Bushido* adalah

kode prinsip moral yang harus dipegang teguh oleh para kesatria Jepang. *Bushido* bukan merupakan kode tertulis, *bushido* menjadi kode yang tak terucap dan tak tertulis, memiliki sanksi yang lebih kuat, dan hukum yang tertulis secara mendalam di hati para kesatria (Nitobe, 2015). Di era modern ini *bushido* tidak hanya untuk golongan samurai atau ksatria saja, melainkan diterapkan sebagai dasar moral nasional. Karakter bangsa yang juga merupakan tradisi dan sejarah selama berabad-abad, sehingga membentuk ciri khas masyarakat Jepang yang dikenal juga sebagai *bushido* dan merupakan semangat bangsa Jepang dalam masa peperangan (Benedict dalam Annisa, 2018).

1.8 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif, yang bersifat deskriptif dan cenderung analisis. Pengumpulan data diperoleh dengan cara menonton dan menyimak *anime Doraemon: Nobita and The Birth of Japan* dan studi kepustakaan, yaitu berasal dari sumber yang tertulis seperti buku *Bushido The Soul of Samurai* karya Nitobe Inazo serta dari berbagai jurnal dan artikel melalui internet dan juga referensi lain yang berkaitan dengan nilai *bushido*. Setelah itu, data-data yang diperoleh dianalisis dan data akan disajikan secara deskriptif sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dapat menjadi masukan bagi peneliti berikutnya.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis diharapkan dapat memberi pemahaman pembaca akan nilai *bushido* terlebih yang terkandung dalam *anime* yang saat ini sudah berkembang bukan hanya di Jepang tapi di negara lainnya dan juga dapat dijadikan rujukan bagi penulis lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis diharapkan dapat menambah wawasan pembaca tentang nilai *bushido* yang ada dalam *anime Doraemon: Nobita and the Birth of Japan*.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penyajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang teori struktural dan teori *bushido*.

Bab III Nilai *Bushido* dalam *Anime Doraemon: Nobita and The Birth of Japan*, bab ini berisi analisis nilai *bushido* yang terkandung pada tokoh Doraemon, Nobita dan teman-temannya dengan menggunakan teori bushido dari Nitobe Inazo yang sudah dibahas pada Bab II

Bab IV Kesimpulan berisi penutup yang berupa kesimpulan dari hasil penelitian.

