

**DAMPAK NILAI PERSAHABATAN YANG TERKANDUNG DALAM
MANGA NARUTO VOLUME 20**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi
Persyaratan Mencapai Gelar
Sarjana Sastra**

Oleh
EVIRIANI

NIM : 03.110.078



**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
2008**

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**DAMPAK NILAI PERSAHABATAN YANG TERKANDUNG DALAM
MANGA NARUTO VOLUME 20**

Oleh

EVIRIANI

NIM : 03.110.078

Disetujui untuk diujikan dalam sidang Ujian Skripsi Sarjana, oleh:

Mengetahui


Ketua Jurusan Jepang

Pembimbing

(Syamsul Bahri.S.S)

(Syamsul Bahri.S.S)

Pembaca



(Tai Martia.Msi)

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**DAMPAK NILAI PERSAHABATAN YANG TERKANDUNG DALAM
MANGA NARUTO VOLUME 20**

Telah diuji dan diterima baik (lulus) pada tanggal 25 Februari 2008 di
hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Sastra.

Ketua / Penguji



(Dra. Yuliasih Ibrahim)

Pembimbing / Penguji



(Syamsul Bahri S.S.)

Pembaca / Penguji



(Tia Martia Msi)

Disahkan Oleh:

**Ketua Jurusan Program
Bahasa dan Sastra Jepang**



(Syamsul Bahri S.S.)

Dekan Fakultas Sastra

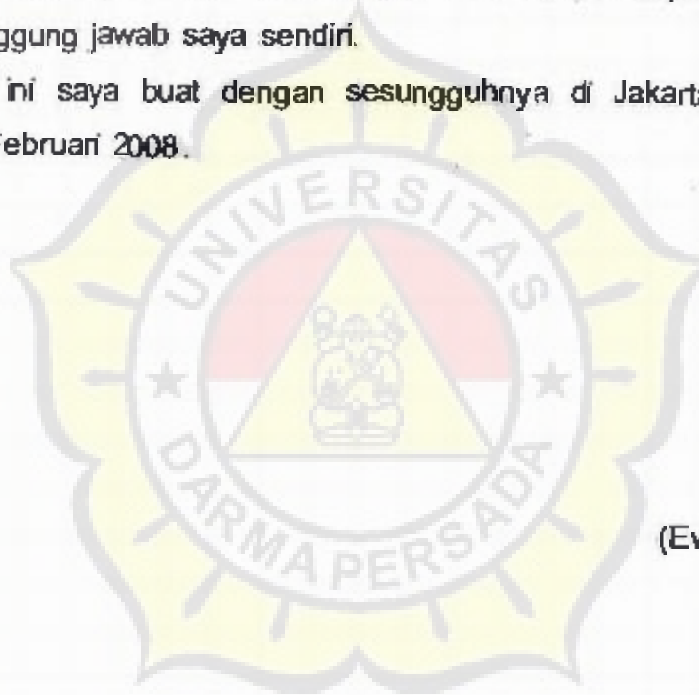


(Dr. Hj. Albertine S. Minderop, M.A.)

Halaman Pernyataan

Skripsi Sarjana yang berjudul **DAMPAK NILAI PERSAHABATAN YANG TERKANDUNG DALAM MANGA NARUTO VOLUME 20** merupakan karya ilmiah yang saya susun ini dibawah bimbingan Syamsul Bahri, S.S dan Tia Martia, Msi, tidak merupakan karya orang lain sebangsa atau selebihnya, dan isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta pada tanggal 15 Februari 2008.



(Eviriani)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohiim

Alhamdulillah aahirrobil'aalamiin segala puji serta syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang.

Bahan kajian yang diambil oleh penulis mengenai "*Dampak Nilai Persahabatan Yang Terkandung Dalam Manga Naruto Volume 20*". Penulis, menyadari bahwa adanya keterbatasan pengetahuan yang dimiliki dalam penyusunan Skripsi ini maka dalam penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil hingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak rasa terima kasih dan penghargaan, kepada:

1. Papa dan Mama yang telah memberikan doa dan motivasi kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Syamsul Bahri, S.S, selaku Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang, yang telah banyak memberikan saran, bimbingannya kepada penulis hingga tersusunnya laporan ini.
3. Ibu Tia Martia, Msi, selaku Dosen Pembaca yang banyak memberikan saran dan bimbingannya kepada penulis hingga tersusunnya laporan ini.
4. Ibu Dra.Yuliasih Ibrahim, selaku Ketua Sidang dan Wakil Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang.
5. Ibu Hj.Yessy Harun, S.S, Dosen Pembimbing Akademik.

6. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu kepada penulis sejak semester awal hingga semester akhir.
7. Seluruh staff Sekretariat Sastra dan Perpustakaan UNSADA.
8. Teman-teman terdekatku Desy, Indah, K'Shita, Virgo, Diah, Nuri, Debby, Rifky A.G, K'Alvian dan K'Dedi.
9. Special Thanks untuk Maududi Arafat Rakhman S.S, yang mau berbagi kebahagiaan dan duka.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu terselesainya karya ilmiah ini.

Penulis menyadari apa yang tertuang dalam penyusunan Skripsi ini masih belum sempurna, karena itu saran-saran yang bersifat konstruktif selalu penulis siap menerimanya dengan sikap terbuka guna perbaikan atau membuka kesempatan bagi penulis lebih lanjut. Semoga Skripsi ini memberikan banyak manfaat, khususnya bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan menyusun Skripsi.

Akhir kata, hanya kepada Allah SWT kita berserah diri dan memohon semoga Skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi yang membutuhkan.

Jakarta, 18 Februari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBARAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	6
1.3 Ruang Lingkup Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Landasan Teori	7
1.6 Metode Penelitian	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II PANDANGAN TEORISTIK	
2.1 Definisi Anime	9
2.1 Definisi Manga	11
2.3 Konsep Hubungan Sosial	12
BAB III LATAR SEJARAH NARUTO	
3.1 Latar Belakang serial Naruto	14
3.2 Hal-hal Pendukung serial Naruto	19
3.2.1 Pengarang Naruto	19
3.2.2 Karakter Utama	20

3.2.3Latar Tempat Serial Naruto	25
3.2.3.1 Negara.....	26
3.2.3.1Desa	30

BAB IV DAMPAK NILAI PERSAHABATAN YANG TERKANDUNG DALAM MANGA NARUTO VOLUME 20.....	35
---	-----------

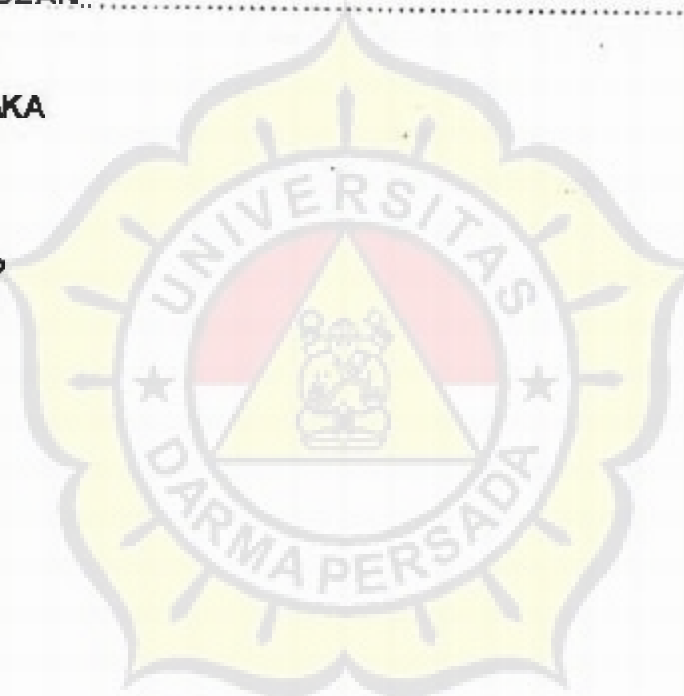
BAB V KESIMPULAN.....	47
------------------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARI

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang sebagai salah satu kekuatan yang memproduksi alat-alat berat, kendaraan, elektronik yang saat ini telah menyumbangkan tidak hanya kebutuhan hidup yang bersifat material tetapi juga budaya.¹

Budaya populer Jepang sejak tahun 1990-an mendapatkan perhatian besar dari dunia internasional. Bentuk budaya Jepang yang mendunia itu antara lain adalah *anime*, *games*, *manga* dan *fashion-style*, bahkan hingga makanan Jepang seperti *sushi* 『寿司』, *sashimi* 『刺身』 dan lain sebagainya.

Budaya populer Jepang ini mulai berkembang saat jaman *Edo* 『江戸』 ketika Shōgun menutup Jepang. Pada masa isolasi ini, Jepang dalam kondisi yang relatif aman sehingga masyarakat bebas mengembangkan sendiri berbagai aspek sosial, ekonomi dan budaya mereka tanpa ada campur tangan pihak luar. Kelas menengah tumbuh, ekonomi terus berkembang seiring dengan bertumbuhnya kota-kota seperti *Edo* 『江戸』,

¹Timothy J. Craig, *JAPAN POP! Inside The World of Japanese Popular Culture*, hal. 5

Osaka 『大阪』 dan lain-lain. Berbagai macam kesenian yang menjadi awal budaya populer Jepang pun bermunculan.²

Budaya pop tersebut telah menjadi ciri khas dan gambaran dari masyarakat Jepang itu sendiri yang memperlihatkan dua sisi yang berbeda yaitu Jepang dilihat sebagai kekuatan militer dan ekonomi yang kuat juga mempunyai dampak pada kehidupan dunia internasional secara tidak langsung. Di sisi lain sebagai ciri tradisional dimana tempat lahirnya para samurai 『侍』, kimono 『着物』, geisha 『芸者』 dan Buddha Zen 『善』 serta dilihat dari letak geografisnya yang sangat mempengaruhi budaya Jepang itu sendiri.

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 dilirik untuk memproduksi karya-karya Hollywood, Disney dan karya-karya lainnya yang berhubungan dengan Amerika. Dunia hiburan Jepang mulai berkembang sangat signifikan dari segi aset kebudayaannya, hal ini menjadi bahan perhatian masyarakat internasional karena Jepang telah berubah menjadi bangsa yang kreatif dan tidak menggunakan kekuatan militernya.

Jepang merupakan bangsa yang serius dalam memelihara tradisi dan kesuksesan yang telah dicapai dalam bidang industri apa pun. Dalam bidang

² <http://opensubscriber.com>

animasi dan komik pun Jepang telah mendunia, seperti istilah *anime* 『アニメ』 dan *manga* 『漫画』 telah menjadi salah satu *icon internasional* karena generasi muda Amerika, Eropa dan Asia tidak saja menonton *Mickey Mouse* dan *Bugs Bunny* tetapi mereka juga menonton kartun-kartun Jepang seperti *Astro Boy*, *Speed Racer*, *Star Blazers*, *Robotech*, *Doraemon*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Crayon Shincan* sampai *Naruto* yang saat ini sangat populer di dunia.³

Pada mulanya *anime* 『アニメ』 dan *manga* 『漫画』 dikatakan sebagai sesuatu yang kekanak-kanakan akan tetapi sekarang ini berkembang menjadi sesuatu yang dapat dinikmati oleh kalangan dewasa. Selain itu perkembangan ini menjadikan seseorang tergila-gila pada *anime* dan *manga* sampai orang tersebut dikatakan 'aneh', dimana dalam bahasa Jepang biasa disebut dengan *otaku*.

Budaya pop Jepang mempunyai ciri khas sendiri yaitu nilai-nilai idealisme yang diusung. Idealisme ini tercermin pada karakteristik anak-anak dan remaja menjadi tokoh utama yang sejalan dengan dunia yang romantis dan lugu juga mengagung-agungkan gambaran tentang pemuda dan impian dalam petualangan kepahlawanan, cinta yang membara, perjuangan yang panjang dan abadi.⁴

³ Timothy J. Craig, *Op.Cit.*, hal. 4

⁴ *Ibid*, hal. 13

Anime 『アニメ』 dan *manga* 『漫画』 yang dapat menjadi salah satu contoh idealisme pemikiran pengarangnya adalah serial *naruto* 『ナルト』 karya Masashi Kishimoto. Bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya *uzumaki naruto* 『うずまきナルト』, seorang ninja remaja yang lincah, hiperaktif, ambisius dan petualangannya dalam mewujudkan keinginan untuk mendapatkan gelar ninja terkuat didesanya.

Manga naruto 『ナルト』 pertama kali diterbitkan di Jepang oleh penerbit Shueisha pada tahun 1999 dalam edisi ke-43 majalah *Shōnen Jump*. Di Indonesia, *manga* 『漫画』 ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Popularitas dan panjang seri *naruto* 『ナルト』 sendiri terutama di Jepang, menyaingi *Dragon Ball* karya Akira Toriyama. Sedangkan serial *anime naruto* 『ナルト』 diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex yang disiarkan secara perdana di Jepang oleh jaringan TV Tōkyō 『TV 東京』 dan juga oleh jaringan televisi satelit khusus *anime* 『アニメ』 yaitu Animax, pada 3 oktober 2002 sampai sekarang.⁵

Naruto 『ナルト』 merupakan *manga* 『漫画』 paling terkenal dan naik daun di seluruh dunia. Sejak awal penerbitannya, *naruto* 『ナルト』 telah memancing kemunculan ribuan situs penggemar (*fansite*) yang berisi detail informasi, panduan dan juga forum internet.

⁵ <http://id.wikipedia.org>

Dalam serial *naruto* 『ナルト』 ini, banyak hal yang membuat cerita ini menarik dan mudah dimengerti. Seperti dialog dan tingkah laku masing-masing tokoh *naruto* 『ナルト』 juga seri *naruto* 『ナルト』 sendiri memiliki nilai cerita yang mengesankan. Nilai cerita yang paling sering muncul seperti persahabatan, perasaan saling memahami, saling melindungi, pengorbanan hingga persaingan.

Selain *naruto* 『ナルト』 ada juga tokoh *uchiha sasuke* 『うちはサスケ』 ninja jenius yang tersisa dari klan *uchiha* 『うちは』 yang memiliki *sharingan*, serta *haruno sakura* 『春野サクラ』 gadis pintar dan manis yang ditaksir *naruto* 『ナルト』 . Namun bertepuk sebelah tangan karena *sakura* 『サクラ』 menyukai *sasuke* 『サスケ』 yang juga lelaki terpopuler di kelasnya. Selain mereka ada tokoh *hatake kakashi* 『はたけカカシ』 sebagai guru dari mereka.

Selain itu, ada beberapa daerah dan desa yang menarik dalam dunia *naruto* 『ナルト』 tersebut. Serial *naruto* 『ナルト』 ini memang sedang populer di kalangan anak-anak dan juga orang dewasa. *Naruto* 『ナルト』 tidak hanya digemari oleh anak-anak akan tetapi remaja hingga orang dewasa pun banyak yang menyukainya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, permasalahan yang akan dibahas adalah mengenai *naruto* 『ナルト』 :

1. Hal-hal apa saja yang melatar balakangi serial *naruto* 『ナルト』 ?.
2. Dampak Nilai persahabatan apa saja yang terkandung dalam *manga naruto* 『ナルト』 volume 20?.

Hal-hal diatas akan dijadikan sebagai pokok permasalahan yang mendukung penelitian ini

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Penelitian dimulai dengan memusatkan perhatian mengenai *naruto* 『ナルト』, serta dampak nilai persahabatan khususnya pada *manga naruto* 『ナルト』 volume 20.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana sejarah singkat mengenai *anime* 『アニメ』 dan *manga* 『漫画』 ,apa saja yang menjadi latar tempat serial *naruto* 『ナルト』 juga dampak nilai persahabatan yang terkandung dalam *manga naruto* 『ナルト』 khususnya volume 20. Dengan membaca karya ini, penulis mengharapkan agar pembaca dapat mengetahui

dan tertarik dengan *anime* dan *manga naruto* 『ナルト』. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini dapat menambah wawasan dalam bidang sejarah, sosial, budaya dan kesusastraan.

1.5 Landasan Teori

Dalam penulisan skripsi ini pertama, penulis menggunakan konsep data mempengaruhi dan dipengaruhi yang dijelaskan oleh Susan Pointon, dan juga menggunakan konsep pandangan dari Ueno Toshiya mengenai efek dari persilangan: *anime* Jepang dan Asia. Kedua, penulis menggunakan pengertian *manga* yang dijelaskan oleh Isao Kiyomizu dan Frederick L.Schodt. Ketiga, penulis menggunakan konsep hubungan sosial menurut Max Weber.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan, dengan menggunakan sejumlah buku atau tulisan yang berhubungan dengan sejarah *anime*, *manga* dan *naruto* 『ナルト』. Pembahasan dalam skripsi ini bersifat deskriptif.

1.7 Sistematika penulisan

Bab I, Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, sistematika penulisan.

Bab II, Bab ini menjelaskan mengenai pandangan teoristik tentang *anime*, *manga* dan konsep hubungan sosial.

Bab III, Bab ini menjelaskan latar belakang serial *naruto*.

Bab IV, Bab ini menjelaskan dampak nilai persahabatan yang terkandung dalam *naruto* volume 20.

Bab V, KESIMPULAN.