

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sastra adalah ungkapan perasaan manusia yang mewakili pemikiran, perasaan, isi hati, pendapat, pengalaman seorang manusia baik dalam kehidupan sesungguhnya atau hanya sekedar fiksi. Sastra dibagi menjadi tiga bagian yaitu, puisi, prosa dan drama.. Prosa adalah ragam karya sastra tulis yang mengandung unsur intrinsik untuk membangun kisah yang terinspirasi dari kisah nyata maupun imajinatif. Ragam sastra yang terakhir adalah drama. Drama adalah ragam karya sastra yang juga mengandung unsur intrinsik dalam pembawaannya, namun drama dibawakan dengan pemeran yang bergerak, baik dengan tokoh nyata ataupun animasi.

Anime dikategorikan sebagai ragam karya sastra drama. *Anime* adalah sebuah karya animasi khas negeri Jepang yang memiliki perbedaan design dari segi karakter, suasana, dan latar yang cukup signifikan dibanding *cartoon* atau tayangan animasi dari barat. Tayangan *anime* sendiri merupakan tayangan yang cocok untuk semua usia, dan menjadi tayangan penduduk Jepang sejak lama. Melansir dari Kompas.com, *anime* tertua di dunia berjudul *Katsudou Sashin* yang merupakan *anime* pertama yang rilis pada tahun 1907 yang berdurasi 3 detik serta dikemas dalam animasi bisu dan masih hitam putih. Serial *anime* pertama kali yang di tayangkan di stasiun televisi Jepang berjudul "鉄腕アトム" atau lebih dikenal dengan "*Astro boy*". Kesuksesan serial *anime* ini membuat perindustrian *anime* di Jepang semakin meningkat secara signifikan dan membuat perkembangan hingga saat ini.

Melansir *Encyclopedia Britannica*, awalnya *anime* hanya direncanakan untuk pasar Jepang sendiri. Beberapa referensi dari *anime* juga mengacu pada budaya unik dari Jepang. namun, perlahan tayangan *Anime* semakin merambah ke berbagai negara di dunia termasuk Indonesia. hingga saat ini *anime* telah menjadi bentuk alat diplomasi budaya populer

dari Jepang bersamaan dengan *Manga* (komik) *Dorama* (drama series Jepang) dan beberapa genre musik Jepang. Tidak hanya sekedar hiburan, *anime* juga sebagai media pembelajaran karena mengandung unsur-unsur yang dapat dijadikan inspirasi dalam sebuah tayangannya. *Anime* hadir dengan berbagai macam genre yang membuat tayangan semakin bervariasi. Salah satu genre anime yang populer adalah *shounen* ” 少年 “. *Shounen* sendiri berarti “anak laki-laki” atau “masa muda”. Biasanya genre jenis ini digemari oleh kalangan anak laki-laki, dengan mengusung tema, kehidupan remaja, persahabatan, usaha keras, meraih impian, dan kesetiaan. Salah satu *anime* populer dengan genre *shounen* adalah *One piece* karya mangaka Eiichiro Oda.

Eiichiro Oda adalah seorang mangaka yang terkenal karena karyanya berjudul *One piece*. Melansir dari gamedia.com, Eiichiro Oda lahir pada 1 Januari 1975 di Prefektur Kumamoto. Sebelum menulis *One piece*, Eiichiro Oda pernah mengirimkan karya yang berjudul “*Wanted*” pada usia 17 tahun dan memenangkan beberapa penghargaan yang kemudian membuatnya dapat pekerjaan di *Weekly Shounen Jump Magazine*. Pada awalnya Eiichiro Oda bekerja sebagai asisten untuk Shinobu Kaitani dari seri “*Midoriyama Police Gank*”, kemudian menjadi asisten Masaya Tokuhiro untuk seri “*Jungle Ouja Tar-chan dan Mizu no Tomodachi Kappaman*”. Dari pengalamannya sebagai asisten beberapa mangaka, memberikan Eiichiro Oda gaya artistik khas miliknya sendiri. Pada usia 19 tahun Eiichiro Oda kembali menjadi asisten untuk Nobuhiro Watsuki untuk seri “*Ruroni Kenshin*”. yang lebih dikenal sebagai “*Samurai-X*” di Indonesia.

Pada saat yang sama Eiichiro Oda juga menulis bagian pertama dari *One piece*, *Romance dawn* dan menjadi salah satu *manga* yang populer di Jepang pada tahun 1997 untuk majalah *Shounen jump*. Eiichiro Oda sendiri sudah tertarik dengan dunia menggambar sejak kecil yang terinspirasi dari sang ayah Seichiro Oda yang merupakan seorang pelukis. Eiichiro Oda kecil sudah menetapkan cita-citanya sebagai seorang mangaka karena baginya,

seorang *mangaka* tidak perlu repot-repot pergi ke kantor seperti kebanyakan orang dewasa bekerja.

Tahun 1999 *Toei Animation* mengangkat seri manga *One piece* untuk diadaptasi menjadi *anime* dengan *genre shounen*, yang banyak mengangkat tentang tema persahabatan, kesetiaan, loyalitas, pertemanan, dan cita-cita yang dimana unsur tersebut yang mengandung unsur *bushido* di dalamnya.

Bushido adalah cara hidup prajurit *samurai* yang melibatkan etika *Zen* dari ajaran *Buddhisme Zen*. *Zen* mewakili moral dan filosofi samurai. *Zen* adalah landasan moral yang mengajarkan agama. *Zen* juga menegaskan bahwa tidak ada batas antara hidup dan mati. *Zen* juga tidak mentolerir pikiran dan sangat menghargai intuisi, itulah sebabnya filosofi *Zen* ini populer di kalangan *samurai*. Dalam menjalankan *bushido*, seorang *samurai* harus bersungguh-sungguh dalam pengabdianya. *Bushido* sendiri tidak hanya mengubah cara bertarung dan mengalahkan lawan, tetapi juga mengandung makna kehormatan yang terkandung dalam diri seorang prajurit samurai. Etika *bushido* mengandung ajaran moral yang sangat tinggi terkait dengan kesetiaan, tanggung jawab, sopan santun, disiplin, ketajaman pikiran, kesehatan jasmani dan rohani. (Titiek Suliyati, 2013 : 3)

Menurut Benedict dalam bukunya “*Pedang Samurai dan Bunga Seruni*” tahun 1982, *Bushido* berasal dari kata “*bu*” yang artinya beladiri, dan “*do*” yang berarti jalan. Secara sederhana *bushido* berarti jalan terhormat yang harus ditempuh seorang *samurai* dalam pengabdianya. Walaupun di era sekarang, *samurai* dan peperangan sudah tidak terjadi di Jepang, tapi ajaran *bushido* masih sangat relevan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.

Bajak laut adalah kriminal yang banyak berada di atas kapal. Bajak laut dikenal sebagai penjahat paling ditakuti oleh kapal-kapal dagang atau nelayan karena kerap kali membajak dan merampok sejaru paksa isi kapal mereka. Hal-hal seperti tindak kejahatan, pembunuhan, penipuan, dan penghianatan amat sangat lumrah dilakukan oleh para bajak laut. Hal ini

tentunya sangat berlawanan dengan Etika *bushido* yang sangat menjunjung tinggi kesetiaan, kejujuran serta moral.

Bajak laut sendiri di dunia nyata sudah berada sejak zaman kuno, tapi era keemasan bajak laut sendiri dimulai dari akhir abad ke-17 hingga awal abad ke-18. Mereka adalah perampok yang beroperasi di lautan dan sekitaran daerah pesisir. Bajak laut memiliki reputasi yang mengerikan, kebanyakan dari mereka membentuk *Jolly roger* atau bendera hitam khas bajak laut, sebagai penanda akan kelompok mereka. Abad ke-18 adalah era keemasan bajak laut, hampir diseluruh perairan dunia dikuasai oleh bajak laut. Bisa dikatakan bahwa sejarah perampokan di laut seiringan dengan sejarah navigasi, di mana ada kapal dagang yang mengangkut banyak barang, di sana ada bajak laut yang siap mengambil secara paksa. Mereka hidup dengan bersama tindak kekerasan dan pembunuhan, di setiap aksinya selalu membawa tawanan dari kapal yang mereka bajak untuk nantinya para tawanan ini mereka jual kepada pedagang budak.

One piece adalah sebuah *manga* karya Eiichiro Oda yang kemudian diadaptasi menjadi *anime* pada tahun 1999. *One piece* bercerita tentang era keemasan bajak laut. Era keemasan dalam dunia *One piece* terjadi setelah proses eksekusi sang raja bajak laut, Gol D. Roger yang menjadi awal kisah *One piece* dimulai. Tokoh utama dalam serial *One piece* adalah Monkey. D. Luffy, adalah seorang pemuda dari sebuah desa kecil yang bercita-cita menjadi seorang raja bajak laut. Luffy tidak sendiri dalam menjadi perjalanannya untuk menjadi raja bajak laut, Luffy mendapatkan teman-teman yang sangat setia selama perjalanan dan ikut membantu meraih impian demi menjadi raja bajak laut.

Bajak laut di dunia *One piece* digambarkan sama persis dengan bajak laut di dunia nyata. Sikap-sikap kriminal dan tidak terkontrol menjadi naluri utama bajak laut. Bajak laut di dunia *One piece* kebanyakan adalah bajak laut normal yang kesehariannya adalah menindas orang-orang, merampok, serta membunuh. Namun, hal seperti itu sama sekali tidak terlihat dalam Kru bajak laut Luffy. Meski namanya bajak laut, Luffy dan teman-temannya tidak pernah menindas dan berbuat hal jahat kepada orang

lain. Mereka menghargai orang lain dan teman-temannya, dan setia pada sang kapten. Tujuan utama Kelompok bajak laut Luffy dan seluruh bajak laut dalam *anime One piece* adalah, mencapai pulau terakhir di lautan yaitu pulau *Laugh Tale*. Dalam serial anime *One piece*, pulau tersebut adalah larangan untuk siapapun dan akan menjadi musuh pemerintahan bila ada yang mencoba mencari tahu keberadaannya apa lagi sampai di pulau tersebut. Oleh karena itu para bajak laut adalah musuh pemerintahan dunia.

Konsep bajak laut milik Luffy ini yang banyak menyinggung dengan kesetiaan, kebaikan, keberanian, kesungguhan, dan kehormatan sangat mirip dengan etika *bushido* seperti *samurai* di negeri Jepang. Walaupun *Samurai* telah dihapus dan peperangan tidak lagi terjadi di Jepang, ajaran *bushido* di zaman modern diajarkan kepada generasi muda. Kelompok bajak laut Luffy, memiliki banyak kepercayaan dari masyarakat dalam *anime One piece* karena menjamin keselamatan dan keamanan dari ancaman bajak laut lain. Dengan konsep *bushido* yang tertanam pada kelompok bajak laut Luffy dari awal kisah di mulai hingga kini, telah menjadikan kelompok bajak laut ini menjadi berkembang dengan sangat pesat baik dari segi popularitas dan kekuatan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang kesinambungan unsur etika *bushido* yang terkandung dalam *anime One piece*. Penulis menyadari begitu banyak unsur etika *bushido* yang terdapat dalam Kru Topi Jerami yang dipimpin oleh Luffy dalam serial *anime One piece*, khususnya pada seri Enies Lobby yang dimana pada seri tersebut cukup menggambarkan etika *bushido* pada kru bajak laut Luffy.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan atau bahan perbandingan atau pelengkap dari penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

1. Jurnal yang ditulis oleh Titiek Suliyati dari Universitas Diponegoro yang berjudul *Bushido* Pada Masyarakat Jepang : masa kini dan masa lalu. Jurnal ini dibuat pada tahun 2013. Penelitian pada jurnal ini menjelaskan tentang *samurai* dan *bushido* pada awal pembentukannya dan perkembangan *bushido* hingga *bushido* yang terdapat pada zaman sekarang. Dalam penelitiannya, Titiek Suliyati menjelaskan nilai-nilai budaya yang sudah berakar sangat kuat mempengaruhi pola pikir dan pandangan hidup masyarakat Jepang dalam perjuangan hidupnya dari jaman dulu sampai sekarang. Semangat juang ini disebut *bushido* yang diwariskan secara turun temurun.
2. Jurnal yang ditulis oleh Bambang Wibawarta pada tahun 2006 berjudul *Bushido* dalam masyarakat modern. Penelitian pada jurnal ini menjelaskan tentang penekanan *bushido* dalam peranan masyarakat Jepang dengan atasan atau pimpinan baik dalam organisasi atau kantor. Awal pemerintahan *shogun* Tokugawa hingga zaman sekarang, yang menjadikan *bushido* etika dalam kehidupan sehari-hari. Bambang Wibawarta menjelaskan dalam penelitiannya pada zaman edo terdapat stratifikasi sosial yang membagi masyarakat menjadi 4 bagian. Setiap kelas sosial tidak dapat diubah dan pekerjaan diatur oleh kelas sosial tersebut,
3. Jurnal Manuskripta volume 6 nomor 1 tahun 2016 yang berisikan tentang artikel-artikel mengenai perkembangan orang laut, bajak laut dan raja laut khususnya pada wilayah nusantara yang berkembang pada era kerajaan Sriwijaya di awal abad ke-16, dan membahas tentang perkembangan maritim di wilayah nusantara juga letak geografis perairan nusantara.
4. Skripsi yang ditulis oleh Anik Ermawati (2015) dengan judul “Pengaruh Semangat *Bushido* dalam Etos Kerja Masyarakat Jepang dalam Wujud

Nasionalisme” dari Universitas Darma Persada. Pada penelitian ini penulis mendeskripsikan kode etik kepahlawanan yaitu *bushido* golongan samurai dalam feodalisme yang mengajarkan sikap rajin tanggung jawab, dan disiplin. Anik Emawati juga menjelaskan dalam penelitiannya, bahwa kode etik samurai atau *bushido* dapat menumbuhkan rasa nasionalisme yang besar, Menurut Anik Emawati *bushido* sudah mengakar kuat dalam jiwa pendekar selama beberapa abad masih tetap hidup meskipun para samurai sudah tidak ada.

Dari penelitian relevan di atas, penulis menuliskan penelitian penulis dengan mengambil pengertian unsur *bushido* dari jurnal di atas, dan pengertian mengenai bajak laut dan juga sejarah bajak laut. Penulis menggabungkan dua hal tersebut melalui etika *bushido* yang ada pada kru bajak laut Luffy.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini :

1. Perbedaan konsep bajak laut Luffy dan bajak laut biasa pada *anime One piece* seri Enies Lobby
2. Pengaruh *bushido* pada *anime One piece*
3. Tindakan kru yang mengandung etika *bushido* dalam *anime One piece* seri Enies Lobby

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang etika *bushido* pada kru bajak laut Luffy dalam *anime One piece* ditelaah dengan konsep *bushido* menurut Inazo Nitobe dari buku “*Bushido The Soul Of Samurai*”

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur intrinsik dalam *anime One piece* seri Enies Lobby. (khususnya tokoh dan penokohan, latar, serta alur.)
2. Bagaimana etika *bushido* pada kru bajak laut Luffy dalam *anime One piece* seri Enies Lobby ditelaah dengan konsep *bushido* menurut Inazo Nitobe dari buku "*Bushido The Soul Of Samurai*"

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Memahami unsur intrinsik (khususnya tokoh dan penokohan, latar serta alur) dalam *anime One piece*.
2. Memahami etika *bushido* pada kru bajak laut Luffy dalam *anime One piece* ditelaah dengan konsep *bushido* menurut Inazo Nitobe dari buku "*Bushido The Soul Of Samurai*"

1.7 Landasan Teori

1. Unsur Intrinsik

Menurut Burhan Nugriyantoro (2013 : 30) unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Seperti plot, tema, latar, tokoh dan sudut pandang. Tapi, penulis hanya berfokus pada tokoh dan penokohan, latar, serta plot.

a) Tokoh dan penokohan

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2013 : 247) menyatakan tokoh adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti apa yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Penokohan menurut Abrams dan Baldic dalam Nurgiyantoro (2013 : 247) menyatakan bahwa penokohan adalah kehadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dan mengajak pembaca untuk menafsirkan sifat karakter tersebut melalui kata-kata dan tindakannya.

b) Latar

Latar atau setting menunjukkan tempat, waktu dan lingkungan sosial yang menjadi landas tumpu terjadinya peristiwa yang diceritakan. Abrams dalam Nurgiantoro (2013 : 302)

c) Plot

Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2013 : 164) menyatakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadiannya itu hanya menghubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

2. Anime

Beberapa Definisi tentang anime :

1. Menurut situs Web Kompasiana.com *anime* adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam Bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang.
2. Menurut situs Web katadata.co.id *anime* adalah animasi buatan Jepang, yang kini berkembang menjadi bentuk budaya populer, dengan basis penggemar yang cukup banyak.
3. Menurut situs Web Gramedia.com *anime* adalah istilah berbahasa Jepang yang berasal dari bahasa Inggris *animation*. Dalam bahasa Indonesia, kata tersebut diserap menjadi animasi. Kata animasi sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak.

3. Bushido

Berikut beberapa definisi dari *bushido*:

1. Menurut Benedict dalam Suliyati (3 : 2013) Bushido berasal dari kata "bu" untuk seni bela diri, "shi" untuk samurai (orang) dan "do"

untuk jalan. Sederhananya, bushido berarti jalan terhormat yang harus diikuti seorang samurai dalam pengabdianya.

2. Menurut situs Web idntimes.com *bushido* adalah seperangkat aturan atau kode yang berisi prinsip-prinsip moral. *bushido* diturunkan dari generasi ke generasi dan kelas samurai harus mengikuti dan menerapkannya di masa lalu.

3. Menurut Tsunenari dan Nakamura dalam Suliyati (3 : 2013) Etika Bushido mencakup prinsip-prinsip moral yang tinggi tanggung jawab, kesetiaan, kesopanan, sopan santun, disiplin, pengorbanan, dedikasi, kerja keras, kebersihan, penghematan, kesabaran, pemikiran tajam, kesederhanaan, kesehatan fisik dan mental, kejujuran. untuk pengendalian diri.

4. Bajak laut

Bajak laut adalah salah satu kejahatan yang dilakukan di laut oleh sekelompok orang yang terorganisir. Bajak laut menggunakan kapal laut untuk menjarah, merampok. Dan menyiksa tawanan mereka. Bajak laut sering dipandang sebagai ancaman terhadap perdagangan internasional dan keamanan maritim. Mereka sering menggunakan taktik kejutan, seperti merampok kapal di malam hari atau menyamar sebagai kapal dagang, untuk melakukan serangan. Bajak laut juga dikenal mengibarkan bendera hitam dengan tengkorak putih, yang menjadi simbol profesi mereka.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif dan kajian pustaka. Untuk mengumpulkan data mengenai kru bajak laut Luffy dalam *anime One piece* seri Enies Lobby. Dengan metode ini penulis dapat menjabarkan momen-momen dalam *anime One Piece* seri Enies Lobby yang mengandung *bushido* dengan proses 30 hari menonton *One Piece* seri Enies lobby dengan total episode 46. Pengamatan dan penelitian dimulai dari bulan agustus tahun 2022 sampai desember tahun 2022.

1.9 Manfaat Penelitian

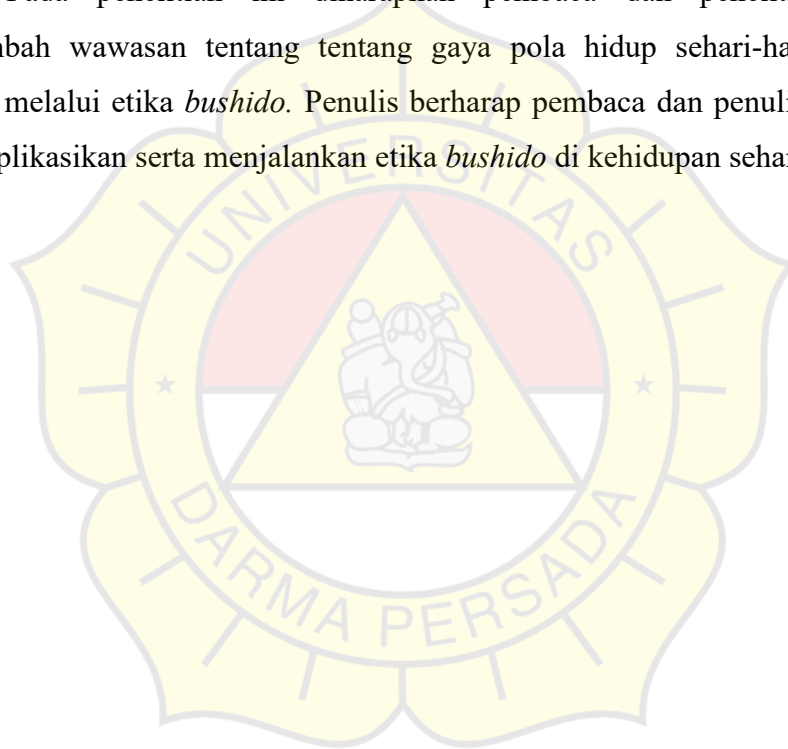
Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca yang tertarik untuk menambah pengetahuan tentang *bushido*, khususnya yang ada dalam anime *One piece seri Enies Lobby*. Lalu diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian lainnya.

2. Manfaat Praktis

Pada penelitian ini diharapkan pembaca dan peneliti dapat menambah wawasan tentang tentang gaya pola hidup sehari-hari yang teratur melalui etika *bushido*. Penulis berharap pembaca dan penulis dapan mengaplikasikan serta menjalankan etika *bushido* di kehidupan sehari-hari.



1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika skripsi ini terdiri dari 4 bab sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan,
Berisikan tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan
- Bab II Kajian Pustaka
Berisikan tentang teori struktur sastra yang membahas tentang unsur intrinsik dari *anime One piece* seri Enies lobby khususnya tokoh dan penokohan, latar, serta alur. Selanjutnya akan dibahas tentang pengertian *bushido* dan *anime One piece* seri Enies Lobby.
- Bab III Etika *bushido* pada kru bajak laut Luffy dalam *anime One Piece*, seri Enies Lobby.
Bab ini akan menganalisis unsur intrinsik *anime One piece* serta menghubungkannya dengan etika *bushido* pada kru bajak laut Luffy dalam *anime One piece*, seri *Enies Lobby*
- Bab IV Simpulan
Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.