

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Jepang sebagaimana sudah banyak diketahui oleh negara di dunia merupakan negara maju dan sangat mengedepankan kebudayaannya, baik yang modern maupun tradisional. Kebudayaan Jepang tradisional sebagai contoh, Upacara Minum Teh, *Kendo*, *Judo*, *Ikebana*, *Sumo*, *Matsuri*, *Kabuki*, sedangkan kebudayaan Jepang Modern adalah *Manga*, *Anime*, *Cosplay* dan salah satunya berada dalam dunia perfilman. Dari sekian ragam film yang disajikan untuk masyarakat, seperti *Anime*, *Drama*, dan *Komedi*, salah satunya adalah serial *Tokusatsu* ([http://www.wikiwand.com/id/Kategori:Film\\_Jepang\\_menurut\\_genre](http://www.wikiwand.com/id/Kategori:Film_Jepang_menurut_genre)).

*Tokusatsu* (特撮) adalah singkatan dari *Tokushu Satsuei* (特殊撮影) yang memiliki arti “*Special Photography*”. Fotografi yang dimaksud adalah pengambilan gambar bergerak (*video*) dalam pembuatan efek film agar menciptakan suatu hal yang bersifat imajinatif. Pembuatan efek film tersebut menggunakan teknik komputer dan menghasilkan gambar animasi yang menarik. Sebagai contoh, adalah membuat efek sinar yang terlihat seperti sambaran petir dari pukulan – pukulan yang merupakan jurus para tokohnya (<http://tokusatsu.wikia.com/wiki/Tokusatsu>).

Menurut majalah *Japanese Station* edisi 2014 rata – rata film *Tokusatsu* adalah bergenre *Action*, dengan mengandalkan karakter yang heroik dan monster yang menampilkan adegan – adegan perkelahian dengan memunculkan karakter super hero juga monster – monster. Beberapa dari film *Tokusatsu* juga menambahkan unsur – unsur drama di dalamnya yang menjadikan cerita dari film *Tokusatsu* menjadi lebih kompleks dan lebih bisa dinikmati kalangan dewasa (<http://japanesestation.com/station/otakuarena/tokusatsu-otakuarena/>)

*Tokusatsu* adalah serial TV Jepang yang dibuat pertama kali pada 1901 oleh salah satu produser perfilman di Jepang yaitu Eiji Tsuburaya. Berdasarkan web [tokusatsu.wikia.com](http://tokusatsu.wikia.com) karya pertama dari Eiji Tsuburaya adalah *Godzilla* (1950). Menurut buku *Japanese Station* edisi 2014, *Tokusatsu* terkenal di kalangan anak – anak, namun dewasa ini tidak sedikit para penggemar *Tokusatsu* dari kalangan dewasa. Sejak saat itu industri *Tokusatsu* terus berkembang hingga saat ini. Berikut adalah gambar Eiji Tsuburaya dan karya pertamanya “*Godzilla*”



Sumber:

[http://67.media.tumblr.com/9901b02812c18482dada15a7714eb5d6/tumblr\\_o0ebg4pq391\\_qf2my8o1\\_400.jpg](http://67.media.tumblr.com/9901b02812c18482dada15a7714eb5d6/tumblr_o0ebg4pq391_qf2my8o1_400.jpg)

Dunia perfilman *Tokusatsu* tentunya juga tidak dapat berkembang tanpa ada perusahaan perfilman yang menunjang *Tokusatsu* dalam memproduksi serinya. Beberapa perusahaan yang telah memproduksi film-film *Tokusatsu* di antaranya *Daiei Motion Picture Company*

だいえいかぶしがいしゃ (大映株式会社) (Sekarang Kadokawa Pictures, Inc. (かどかわえいかぶしがいしゃ 角川映画株式会社), *Nikkatsu Corporation*

にっかつかぶしがいしゃ (日活株式会社), *Nippon Gendai* (にほんげんだいきかく 日本現代企画), *P Productions* (ピープロダクション),

*Senkosha* (のぶひろしゃ 宣弘社), *Shintoho Company Ltd.* (しんとうほうかぶしがいしゃ 新東宝株式会社), *Shochiku Company, Ltd.*

しょうちくかぶしがいしゃ (松竹株式会社), *Toei Company, Ltd.* (とうえいかぶしがいしゃ 東映株式会社), *Toho Company, Ltd.* (とうほうかぶしがいしゃ 東宝株式会社),

*Tsuburaya Productions* (つばらや 円谷プロダクション). Perusahaan-perusahaan inilah yang membuat

*Tokusatsu* terus berkembang di Jepang

([repository.maranatha.edu/7419/3/0442005\\_Chapter1.pdf](http://repository.maranatha.edu/7419/3/0442005_Chapter1.pdf)).

*Tokusatsu* memiliki banyak jenis seri film seperti Serial Garo, Metal Heroes, Super Sentai, Ultraman, dan Kamen Rider. *Garo* adalah serial yang menceritakan sosok orang yang mempunyai kekuatan merubah wujud mejadi ksatria serigala. Serial *Garo* ditayangkan untuk orang dewasa ([http://garo.wikia.com/wiki/GARO\\_Wiki](http://garo.wikia.com/wiki/GARO_Wiki)). *Metal Heroes* menceritakan tentang pahlawan super yang memiliki kemampuan atau kesaktian di atas rata-rata manusia, dan memakai pakaian yang khas dan menyolok seperti armor dari baja serta nama yang khas, dan digambarkan sebagai penolong yang lemah dan pembasmi kejahatan. Serial *Metal Heroes* mulai tayang di Jepang pada 1990 (<http://the-dailyjapan.com/mengenal-metal-heroes-part-1/>).

*Super Sentai* adalah serial yang muncul dari ide Shotarou Ishinomori. Biasanya genre ini menampilkan tiga sampai 6 orang yang dikumpulkan untuk menjaga perdamaian bumi. Ciri khas serial ini adalah kostum para tokoh utama yang berwarna – warni, dan juga robot raksasa ([repository.maranatha.edu/7419/3/0442005\\_Chapter1.pdf](http://repository.maranatha.edu/7419/3/0442005_Chapter1.pdf)). *Ultraman* adalah serial yang muncul dari ide Eiji Tsuburaya. Biasanya genre ini menampilkan tokoh utama seorang raksasa dengan tubuh berwarna perak dengan siluet merah atau biru yang datang dari planet lain atau juga bumi sendiri. Mengambil bentuk seorang manusia atau menjadi bagian dari manusia tersebut.

*Kamen Rider* adalah serial yang muncul dari ide Shoutarou Ishinomori. Biasanya genre ini menampilkan seorang manusia yang diubah menjadi *cyborg* atau memiliki seperangkat peralatan jubah atau topeng. Ciri khas dari topeng *Kamen Rider* adalah matanya yang menyerupai mata serangga dan memiliki antena, namun dewasa ini kostum kamen rider telah berkembang dan tidak hanya fokus pada desain serangga ([repository.maranatha.edu/7419/3/0442005\\_Chapter1.pdf](http://repository.maranatha.edu/7419/3/0442005_Chapter1.pdf)).

*Kamen Rider* adalah tokoh yang memerangi kejahatan, mengenakan topeng dan mengendarai motor sebagaimana gambar di bawah ini.



Sumber: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/d4/0d/90/d40d9078274bba8d4cc15b0ebf53b4b5.jpg>

Perkembangan *Kamen Rider* dimulai pada 1971 era Showa dalam tahun Jepang di mana karakter *Kamen rider ichigo* (仮面ライダー一号) lahir sebagai pahlawan yang membasmi organisasi kejahatan bernama *Shocker*. *Shocker* adalah sekelompok makhluk yang meneror manusia di bumi. Keberadaan *Kamen Rider Ichigo* di sini sebagai pelindung manusia di bumi dari teror tersebut. *Ichigo* memiliki arti “Nomor Satu” ([http://gutenberg.us/articles/kamen\\_rider\\_series](http://gutenberg.us/articles/kamen_rider_series)).

Hal khusus yang menarik dari serial *Tokusatsu* adalah saat pahlawan yang disukai mendapatkan kekuatan baru. Selain itu adalah saat *Crossover* (saat di mana saat karakter – karakter yang berbeda seri digabung dalam satu film dan bertemu satu sama lain). Hal menarik lainnya adalah saat muncul tokoh atau pahlawan baru. Kemudian adalah saat rival atau lawan dari pahlawan yang disukai menjadi teman.

Dari beberapa karya film seri *Kamen rider*, salah satu seri *Kamen rider* adalah *Kamen Rider Decade* (仮面ライダーディケイド) yaitu *Kamen Rider* yang berkemampuan untuk berubah bentuk dan memiliki jurus – jurus yang digunakan oleh *Kamen Rider* pada serial sebelumnya. Dari kata *Decade*, dalam bahasa Indonesia yang mempunyai arti Dekade atau 10 tahun. *Kamen Rider Decade* ditayangkan sebagai persembahan kepada para peminat *Kamen Rider* sebagai perayaan 10 tahun di era Heisei menurut hitungan tahun Jepang. Berikut adalah gambar film *Kamen Rider Decade*.



Sumber: <http://wiki.tvnihon.com/w/images/f/fb/Ehmardecadesplash31hd2.jpg>

*Kamen Rider Decade* sengaja diciptakan untuk memberikan sesuatu yang berbeda dari serial *Kamen Rider* sebelumnya, bentuk dan rupanya yang unik serta ceritanya yang menarik. *Kamen Rider Decade* juga diciptakan dengan harapan dapat menandingi rating film *Kamen Rider* sebelumnya. Oleh karena itu, *Kamen Rider Decade* diciptakan dapat memiliki kemampuan seperti Rider – Rider sebelumnya agar para penggemar serial *Kamen Rider* juga dapat bernostalgia dgn *Kamen Rider* favorit di masa – masa yang lalu ([http://kamenrider.wikia.com/wiki/Kamen\\_Rider\\_Series/Heisei\\_Series](http://kamenrider.wikia.com/wiki/Kamen_Rider_Series/Heisei_Series)).

Dari beberapa film yang disebutkan di atas, penulis tertarik meneliti tentang film *Kamen Rider*, karena di dalamnya ada pelajaran tentang nilai moral yang merupakan kebudayaan Jepang yang dikedepankan di Jepang dan ingin disampaikan kepada penonton, di mana di setiap film *Kamen Rider* menampilkan adegan yang bersifat heroik, saling membantu, dan menolong yang lemah dan mempunyai banyak pesan moral rela berkorban dan mengutamakan kepentingan orang lain di atas kepentingan diri sendiri, sehingga hal ini menarik untuk menjadikan *Kamen Rider* terutama *Kamen Rider Decade* sebagai film yang layak untuk ditonton.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah:

1. Di Jepang mempunyai banyak kebudayaan yang terkenal, baik kebudayaan tradisional maupun kebudayaan modern. Dalam kebudayaan modern di antaranya ditampilkan ke dalam film.
2. Film *Kamen Rider* terutama *Tokusatsu Kamen Rider Decade* menggambarkan kebudayaan Jepang yang menjadi hal penting bagi orang Jepang, seperti saling membantu, dan menolong yang lemah, rela berkorban dan mengutamakan kepentingan orang lain di atas kepentingan diri sendiri.
3. Film *Kamen Rider* berkembang dari zaman Showa sampai zaman Heisei

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang pendidikan nilai moral orang Jepang yang disebut *Bushido* yang terdapat dalam film *Tokusatsu Kamen Rider Decade*.

#### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pendidikan nilai moral di Jepang?
2. Pendidikan nilai moral yang bagaimana yang ditampilkan dalam film *Tokusatsu Kamen Rider Decade*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pendidikan nilai moral di Jepang.
2. Bentuk pendidikan nilai moral ditampilkan dalam film *Tokusatsu Kamen Rider Decade*.

#### **F. Landasan Teori**

##### **1. Pendidikan**

Konsep pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karena pendidikan berasal dari kata “didik” dan mendapat imbuhan berupa awalan ‘pe’ dan akhiran ‘an’ yang berarti proses atau cara perbuatan mendidik. Maka definisi pendidikan menurut bahasa adalah perubahan tata laku dan sikap seseorang atau sekelompok orang dalam usahanya mendewasakan manusia melalui pelatihan dan pengajaran. Pendidikan yaitu sebuah proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu dan spesifik. Pengetahuan yang diperoleh secara formal tersebut berakibat pada setiap individu yaitu memiliki pola pikir, perilaku dan akhlak yang sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya(<http://kbbi.web.id/teori>).

Pengertian pendidikan menurut Undang Undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003, adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi diri

secara aktif agar memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.

Menurut Prof. Dr. John Dewey pendidikan merupakan suatu proses pengalaman. Karena kehidupan merupakan pertumbuhan, maka pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin manusia tanpa dibatasi oleh usia. Proses pertumbuhan adalah proses penyesuaian pada setiap fase dan menambah kecakapan dalam perkembangan seseorang melalui pendidikan(<http://www.seputarpengetahuan.com/2015/02/15-pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html>).

Menurut M.J. Langeveld pendidikan merupakan upaya dalam membimbing manusia yang belum dewasa kearah kedewasaan. Pendidikan adalah suatu usaha dalam menolong anak untuk melakukan tugas-tugas hidupnya, agar mandiri dan bertanggung jawab secara susila. Pendidikan juga diartikan sebagai usaha untuk mencapai penentuan diri dan tanggung jawab(Columbus Picture Analysis of Growth Towards Maturity: A Series of 24).

Pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan si anak didik yang secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya, dalam arti supaya dapat mengembangkan potensinya semaksimal mungkin, agar menjadi manusia dewasa yang bertanggung jawab.Potensi disini ialah potensi fisik, emosi, sikap, moral, pengetahuan, dan keterampilan (Idris 1982: 10).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu bentuk kegiatan pada manusia yang sengaja diadakan baik langsung atau pun tidak langsung untuk mendapatkan pengalaman agar dapat memahami yang sebelumnya tidak dipahami yang bertujuan agar manusia dapat tumbuh menjadi manusia yang mengembangkan potensinya semaksimal mungkin, dan manusia dewasa yang bertanggung jawab. Potensi disini ialah potensi fisik, emosi, sikap, moral, pengetahuan, dan keterampilan.

## 2. Moral

Menurut Suseno moral adalah suatu pengukur apa yang baik dan apa yang buruk dalam kehidupan masyarakat, sedangkan moralitas atau etika adalah keseluruhan norma dan penilaian yang digunakan masyarakat bersangkutan untuk mengetahui bagaimana manusia seharusnya menjalankan kehidupannya (Situmorang, 1995:2).

Sikap moral yang sebenarnya disebut moralitas. Moralitas adalah sikap hati yang terungkap dalam tindakan lahiriah. Moralitas terdapat apabila orang mengambil sikap yang baik karena ia sadar akan kewajiban dan tanggung jawabnya dan bukan karena ia mencari untung. Moralitas adalah sikap dan perbuatan baik yang betul – betul tanpa pamrih. Hanya moralitas yang bernilai secara moral (Suseno, 1987:58).

Menurut Filsafat Bergson, moral adalah kewajiban. Tentang kewajiban, dikatakannya bahwa yang kita nilai sebagai pengikat antarmanusia, kewajiban itu sebenarnya pertama – tama mengikat diri kita sendiri. Dalam hubungan kewajiban seorang individu, dikatakannya :

“It would therefore be a mistake to reproach a purely social morality with neglecting individual duties . Even if we were only in theory under a state of obligation towards other men, we should be so in fact towards ourselves, since society solidarity exist only in so far a society ego is superadded, in each of us, to the individual self. To cultivate this social ego is the essence of our obligation to society”(Moral & Religi, Djureta A.Imam Muhni, 1994 : 88).

Menurut Chaplin (2006), moral mengacu pada akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial, atau menyangkut hukum atau adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku. Menurut Wantah (2005), moral adalah sesuatu yang berkaitan atau ada hubungannya dengan kemampuan menentukan benar salah dan baik buruknya tingkah laku (<http://www.pengertianahli.com/2013/10/pengertian-moral-menurut-para-ahli.html?m=1>).

Pengertian moral menurut Hurlock (Edisi ke-6, 1990) mengatakan bahwa perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Moral sendiri berarti tata cara, kebiasaan, dan adat. Perilaku moral dikendalikan konsep, konsep moral

atau peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya (<http://www.pengertianahli.com/2013/10/pengertian-moral-menurut-para-ahli.html?m=1>).

Sonny Keraf mengatakan moral merupakan sebuah tolak ukur. Moral dapat digunakan untuk mengukur kadar baik dan buruknya sebuah tindakan manusia sebagai manusia, mungkin sebagai anggota masyarakat (*member of society*) atau sebagai manusia yang memiliki posisi tertentu atau pekerjaan tertentu (Djuretna A Imam, 1994:114).

Moral adalah apa yang baik atau apa yang buruk, benar atau salah dengan menggunakan ukuran norma atau nilai. Dengan kata lain, moral adalah ajaran tentang baik buruk perbuatan dan kelakuan. Baik dan buruk merupakan kategori imperative dalam arti memerintah atau memberi komando yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan. Perbuatan baik dan buruk di sini diartikan sebagai perbuatan yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan dan datang dari kesadaran dalam diri dan bukan merupakan paksaan (<https://af008.wordpress.com/etika-etiket-dan-moral/>).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa moral adalah tata cara, kebiasaan dan adat peraturan perilaku yang menjadi penilai benar atau tidak tindakan seseorang. Dapat ditarik kesimpulan bahwa moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan. Terbentuknya moral sangat terkait dengan masyarakat.

### **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Metode observasi adalah merupakan teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 : 104). Dalam hal ini penulis menonton film *Tokusatsu Kamen Rider Decade*, dengan cara mengamati, memahami dan menganalisa makna dari film tersebut.

### **H. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan terhadap penulis dan pembaca, yaitu :

1. Mengetahui makna, terutama makna yang baik dalam film *Tokusatsu Kamen Rider Decade*.
2. Memberikan informasi kepada penulis dan pembaca, bahwa film *Tokusatsu Kamen Rider Decade* mempunyai sisi moral dan pendidikan *Bushido* yang kuat.
3. Dapat mengetahui hal – hal menarik yang terdapat dalam film *Tokusatsu Kamen Rider* terutama *Kamen Rider Decade*.
4. Para orang tua lebih dapat menentukan acara film mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak

### **I. Sistematika Penulisan**

Bab I, merupakan bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, indentifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, merupakan bab uraian tentang pendidikan, etika moral dan bushido.

Bab III, merupakan bab yang membahas tentang film *Tokusatsu Kamen Rider Decade* dan nilai etika moral yang ada dalam film tersebut.

Bab IV, kesimpulan.