

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan dimiliki oleh setiap bangsa, oleh karena itu kebudayaan dari setiap bangsa saling berbeda, walaupun terkadang ada kesamaan seperti halnya kesamaan rumpun. *Koentjaraningrat* (1976 : 28) menjelaskan budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa tersebut.

Kebudayaan juga dapat dijelaskan dalam *Situmorang* (1995 : 3) adalah sebuah jaringan makna yang dianyam oleh manusia dimana manusia tersebut hidup, dan mereka bergantung pada jaringan-jaringan makna tersebut. Salah satu hasil kebudayaan manusia itu adalah sastra.

Sastra adalah karya seni, karena itu memiliki sifat yang sama dengan karya seni. Seperti seni suara, seni lukis, seni pahat, dan lain-lain *Aminuddin* (2000 : 39). Tujuannya pun sama yaitu untuk membantu manusia menyingkap rahasia keadaan, untuk memberi makna pada eksistensinya, serta untuk membuka jalan menuju kebenaran. Hanya saja yang membedakannya dengan seni lain adalah, bahwa sastra memiliki aspek bahasa.

Rene Wellek dalam *Melani Budianto* (1997 : 109) berpendapat bahwa sastra adalah lembaga sosial yang memakai medium bahasa dalam menampilkan gambaran kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah kenyataan sosial. Menurut *Boulton* dalam *Aminuddin* (2000 : 37) mengungkapkan bahwa cipta sastra, selain menyajikan nilai-nilai keindahan serta paparan peristiwa yang mampu

memberikan kepuasan bathin pembacanya, juga mengandung pandangan yang berhubungan dengan masalah keagamaan, filsafat, politik maupun berbagai macam problema yang berhubungan dengan kompleksitas kehidupan ini.

Secara umum, sastra terdiri atas jenis-jenis sastra yang amat bervariasi, seperti misalnya drama, teater, puisi, roman, prosa, dan lain sebagainya. Salah satu hasil karya sastra berupa prosa ialah cergam (cerita bergambar), kartun atau juga yang lebih dikenal dengan sebutan komik.

Komik merupakan salah satu sajian yang ditawarkan dalam dunia sastra yang dapat menarik hati para penikmat sastra. Tidak hanya itu, komik pun mampu memikat hati banyak orang di seluruh dunia, baik dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang tua. Terlebih komik di Jepang sangat menjamur dan berkembang pesat dari waktu ke waktu. Masa sekarang ini siapa yang tidak kenal dengan komik atau istilah yang lebih populer dalam bahasa Jepang nya disebut dengan *manga*.

Dalam penyajian komik, pengarang menawarkan banyak hal yang dapat dinikmati oleh para pembacanya. Tidak hanya konsep cerita yang berdasarkan kisah nyata dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menawarkan konsep seni dan imajinasi yang tinggi serta nilai-nilai kebudayaan yang dapat membuat suatu karya sastra itu. Dalam hal ini komik khususnya, dapat menyampaikan dan mengekspresikan ide-ide bahkan pesan-pesan, amanat ataupun moral dari si pengarang sehingga timbullah efek-efek tertentu bagi si pembaca itu sendiri.

Hingga saat ini telah berkebang menjadi banyak sekali jenis atau genre komik. Ini menjadikan komik sebagai bacaan untuk segala usia. Menurut *Ishizawa*

Takeshi yang dilansir dari situs (<http://id.wikipedia.org/wiki/manga>), secara garis besar komik di Jepang terbagi atas 4 sasaran penikmat, yaitu *shounen manga* (komik untuk anak laki-laki), *shoujo manga* (komik untuk anak perempuan), *seinen manga* (komik untuk remaja), dan *seijin manga* (komik untuk orang dewasa).

Namun secara umum komik-komik yang beredar bercerita tentang kepahlawanan, fantasi, persahabatan, komedi dan sejarah. Seperti halnya komik yang ditujukan untuk anak laki-laki yang banyak disajikan dalam bentuk cerita yang mengusung tema seputar olahraga, musik, *mecha* (robot besar), maupun kisah-kisah percintaan yang dilihat dari sudut pandang laki-laki. Sedangkan komik untuk anak perempuan lebih bercerita tentang kehidupan dan juga percintaan dari sudut pandang anak perempuan. *Seinen manga* atau komik untuk para remaja bercerita tentang kisah yang tingkat kerumitannya lebih tinggi.

Tidak hanya masyarakat Jepang yang cukup meminati komik, di Amerika, Perancis, Inggris, Italia, bahkan di Indonesia pun komik sudah memiliki suatu tempat tersendiri bagi penikmatnya. Banyak komik-komik yang beredar dari Jepang seperti *Piano Hutan*, *Detektif Conan*, *Togari*, *Trinity Blood*, *Monster* dan sebagainya, yang berhasil menduduki posisi tertentu dalam kehidupan penikmat komik. Bahkan di Amerika sendiri, komik-komik yang sudah terkenal dahulu seperti hasil karya *Walt Disney* misalnya *Donald Duck*, *Paman Gober* dan *Mickey Mouse* juga dapat tersaingi oleh komik-komik lainnya, khususnya komik Jepang.

Salah satu komik yang berhasil mendapat tempat di pasaran Indonesia khususnya adalah **Shanaou Yoshitsune**. *Shanaou Yoshitsune* adalah manga karya

dari seorang penulis bernama *Sawada Hirofumi* yang berusaha mengangkat kisah kehidupan *Minamoto no Yoshitsune*, yang merupakan salah satu jenderal perang paling legendaris dalam sejarah Jepang. Kisah kepahlawanannya amat luar biasa dan sekaligus tragis. Dari seorang jenderal yang amat dikagumi di medan perang, ia berubah menjadi buronan setelah dikhianati oleh orang terdekatnya sendiri. Dalam komik **Shanaou Yoshitsune** hasil karya **Sawada Hirofumi** ini merupakan komik yang memuat cerita fiksi yang mampu membawa pesan-pesan dan gambaran tertentu bagi pembaca sekaligus memuat aspek kesejarahan (*history*).

Komik **Shanaou Yoshitsune** ini bercerita tentang seorang pemuda biasa, *Hyouta* yang tiba-tiba berubah jati dirinya menjadi seorang anak keturunan pemimpin klan samurai terkenal dan ia harus mengemban janji untuk melakukan balas dendam terhadap *Taira no Kiyomori*. Cerita ini pun berkembang sampai akhirnya muncul tokoh-tokoh lain yang mencerminkan kesetiaan mereka masing-masing. Komik ini dikemas apik oleh *Sawada Hirofumi* dengan menciptakan karakter-karakter yang penuh imajinatif dan dengan jalan cerita yang mampu membawa pembaca untuk tertawa, tersentuh, dan penasaran. Maka tidak heran karya *Sawada Hirofumi* ini telah dibuat dalam bentuk film.

Kebudayaan Jepang yang akan penulis analisa adalah kebudayaan masyarakat Jepang berupa kesetiaan berdasarkan *bushido*, yang muncul pada seorang samurai yang merupakan oknum dari *bushi*.

Pada zaman pertengahan, *bushi* atau yang disebut juga dengan *samurai* merupakan golongan masyarakat teratas. *Bushi* bertugas melindungi dan mengabdikan pada tuannya. Secara tidak langsung *bushi* akan bergantung pada

tuannya. Namun lama kelamaan mereka tidak bergantung lagi pada tuannya. Malah sebaliknya tuan akhirnya bergantung pada *bushi* sehingga kelompok *bushi* tersebut menjadi kelompok yang disegani dan diagungkan masyarakat banyak.

Situmorang (1995 : 11) menjelaskan bahwa pada awalnya *bushi* adalah kelompok petani yang dipersenjatai untuk mengabdikan kepada tuannya *Kizoku* (keluarga bangsawan) dalam mempertahankan eksistensi *shoen* dan *dozoku* tuannya. Pengertian lain tentang *bushi* seperti yang diutarakan oleh *Nio Joe Lan* (1961 : 52) bahwa *bushi* adalah golongan orang peperangan yang sudah biasa dengan kesukaran-kesukaran kehidupan sehingga mereka setia kepada pemimpinnya.

Untuk mengatur golongan *bushi* yang setia pada pemimpinnya ini, dibentuklah sebuah susunan peraturan tertentu tentang kesetiaan yang dinamakan dengan *bushido*. *Bushido* bagi *Tsunetomo* dalam *Situmorang* (1995 : 24) adalah janji untuk mengabdikan jiwa dan raganya terhadap tuan. Ciri pengabdian ini menganggap tuan sebagai sesuatu yang mutlak bagi hidup *bushi* tersebut sehingga *bushi* bersedia mati demi tuan. Gejala yang paling jelas adalah perilaku bunuh diri mengikuti kematian tuan dan mewujudkan balas dendam tuan.

Sikap inilah yang pada zaman itu sangat dikagumi oleh masyarakat Jepang. Kebanyakan orang ingin menjadi *bushi*. Sikap ini pun terus berkembang sampai zaman sekarang. Namun tentunya sikap tersebut sedikit demi sedikit berubah mengikuti zaman.

Saat ini, sikap kesetiaan yang dicerminkan oleh *bushi* ini banyak ditulis oleh para penulis novel maupun komik dalam karya-karya mereka. Seperti halnya

pada komik **Shanaou Yoshitsune**, tokoh-tokoh *samurai* yang muncul cukup beragam dan dengan kesetiaan yang beragam pula. Yaitu kesetiaan yang dilakukan karena terpaksa, karena kebutuhan ekonomis, ataupun karena ajaran moral, dengan latar belakang yang beragam pula. Tokoh-tokoh samurai dalam komik **Shanaou Yoshitsune** ini yang mencerminkan dengan jelas kesetiaan antara lain *Hyouta* sebagai tokoh utama kemudian pada tokoh *Ushiwakamaru*, *Musashibou Benkei*, *Isesaburo Yoshimura*, *Satou bersaudara* (*Tsugunobu* dan *Tadanobu*), dan *Naohira Gazan*.

Dalam hal ini penulis mengambil enam tokoh diatas, sebagai acuan judul, karena dari keenam tokoh inilah kesetiaan yang berbeda-beda muncul.

Bermacam-macam kesetiaan inilah yang menarik bagi penulis untuk mengangkat tema kesetiaan dengan bahan rujukan yaitu komik **Shanaou Yoshitsune**, dengan judul “ANALISIS KESETIAAN PADA TOKOH-TOKOH SAMURAI DALAM KOMIK SHANAOU YOSHITSUNE KARYA SAWADA HIROFUMI”. Pada judul ini akan dijelaskan adanya perbedaan terhadap kesetiaan dan makna kesetiaan pada masing-masing tokoh *samurai* yang ada dalam komik **Shanaou Yoshitsune**.

1.2. Perumusan Masalah

Kesetiaan yang berbeda-beda pada setiap tokoh *samurai* dalam komik **Shanaou Yoshitsune** juga mencerminkan cara hidup yang berbeda-beda. Dan tentunya cara hidup seorang samurai Jepang yang sangat menghargai dan memegang teguh prinsip hidup seorang *samurai* yaitu, *bushido*. Ajaran

bushido mengutamakan kesetiaan dalam menjalani hidup terutama sebagai seorang *samurai* di Jepang.

Dalam komik **Shanaou Yoshitsune** karya Sawada Hirofumi, kita dapat melihat gambaran hidup *samurai* dalam memegang teguh kesetiaan. Berdasarkan sejarah seorang jenderal *samurai* terkenal di Jepang, Minamoto no Yoshitsune.

Yoshitsune bersama teman-teman *samurai* seperjuangannya berusaha menjalankan janji setia terhadap Ushiwakamaru yang telah meninggal untuk merebut kembali kehormatan keluarga yang telah direbut oleh klan *Heike*.

Berdasarkan hal tersebut, permasalahan penelitian ini mencoba menjawab masalah yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk kesetiaan pada masing-masing tokoh *samurai* dalam komik **Shanaou Yoshitsune**?
2. Mengapa terjadi perbedaan pandangan terhadap makna kesetiaan?
3. Apakah makna-makna kesetiaan yang terkandung pada setiap tokoh-tokoh *samurai* dalam komik **Shanaou Yoshitsune**?

1.3. Ruang Lingkup Permasalahan

Dari permasalahan-permasalahan yang ada maka penulis menganggap perlu adanya pembatasan ruang lingkup dalam pembahasan. Hal ini dimaksudkan agar masalah penelitian tidak menjadi terlalu luas dan berkembang jauh, sehingga penulisan dapat lebih terarah dan terfokus.

Dalam analisis ini, penulis hanya akan membatasi ruang lingkup pembahasan yang difokuskan pada makna kesetiaan terhadap tokoh-tokoh *samurai* yang dilihat dari sikap, tingkah laku, serta ucapan-ucapan para tokoh utama, yaitu *Hyouta/Shanaou*, *Isesaburo Yoshimune*, *Iwago Hayate*, dan *Naohira Gazan*. Penulis juga akan mendeskripsikan bagaimana penyebab terjadinya pertikaian antara dua klan *samurai* terkuat di Jepang, yaitu klan *Genji* dan klan *Heike*.

1.4. Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori

1. Tinjauan Pustaka

Menurut *Martin* dalam *Situmorang* (1995 : 1) mengatakan bahwa masyarakat feodal adalah masyarakat yang militeristik yang hidup “di atas” tanah yang terpecah belah. Hal ini terjadi karena lahirnya banyak penguasa feodal yang memberikan perlindungan atas factor produksi, terutama tanah, kepada petani. Penguasa militer dengan perantara prajurit menekan pajak setinggi-tingginya dari petani sehingga petani tersebut hidupnya tergantung pada penguasa militer tersebut.

Dalam pemerintahan yang berdasarkan feodalisme atau kebudayaan feodal ini, Jepang mempunyai golongan militer yang sangat kuat bahkan dalam stratifikasi masyarakat pada saat itu menduduki pada peringkat pertama. Golongan militer ini disebut dengan *Bushi*. Selain dikenal dengan golongan militer, dikenal pula ahli-ahli pedang Jepang yang disebut dengan *Samurai*. *Benedict* (1982 : 335) mengatakan samurai adalah prajurit feodal yang berpedang

dua. Sedangkan menurut *Nurhayati* (1987 : 10) samurai adalah pasukan pengikut tuan tanah/penguasa setempat yang disebut dengan *Daimyo*.

Situmorang (1995 : 11) menjelaskan bahwa *bushi* adalah kelompok petani yang dipersenjatai untuk mengabdikan kepada tuannya *kizoku* (keluarga bangsawan) dalam mempertahankan eksistensi *shoen* dan *dozoku* tuannya yang mengakibatkan para *bushi* saling berperang. Setelah *bushi* berhasil menjalankan tugasnya, lama-kelamaan mereka tidak bergantung lagi pada *kizoku* melainkan *kizoku* yang pada akhirnya bergantung kepada *bushi*, sehingga kelompok *bushi* ini menjadi kelompok yang disegani.

Dalam zaman feodalisme di Jepang baik sebelum maupun pada saat zaman *Edo* sudah ada dirumuskan suatu konsep etos pengabdian diri *bushi* terhadap tuannya yang dikenal dengan *Bushido* atau jalan hidup *bushi*. *Benedict* (1982 : 333) mengatakan *bushido* adalah tata cara *samurai* yang merupakan sebuah perilaku tradisional Jepang yang ideal. *Inazo Nitobe* dalam *Benedict* (1982 :333) mengatakan *bushido* adalah perpaduan antara keadilan, keberanian, kebaikan hati, kehormatan, kesopanan, kesetiaan, dan pengendalian diri. *Bushido* yang ada di Jepang sebelum dipengaruhi oleh ajaran *shido* dari *Tokugawa*, telah ada semenjak adanya *bushi* di Jepang yang disebut dengan *Bushido* lama (*Situmorang*, 1995 : 21). *Bushido* lama dapat ditandai dengan pengabdian diri yang mutlak dari anak buah terhadap tuannya. Mereka mampu untuk bunuh diri mengikuti kematian tuannya ataupun juga mampu mewujudkan balas dendam tuannya. Dalam hal ini terkandung bahwa adanya kesetiaan seorang *samurai* terhadap tuannya, yaitu kesetiaan pengabdian yang didasarkan pada ajaran *Buddha Zen*.

2. Kerangka Teori

Penelitian kebudayaan ini dilakukan melalui komik yang merupakan sebuah karya sastra. Menurut *Rene Wellek* dalam *Melanie Budianto* (1997 : 109) bahwa sastra adalah lembaga sosial yang memakai medium bahasa dalam menampilkan gambaran kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah kenyataan sosial.

Aminuddin (2000 : 39) mengatakan bahwa sastra adalah karya seni, karena itu ia mempunyai sifat yang sama dengan karya seni, seperti seni suara, seni lukis, seni pahat, dan lain-lain. Tujuannya pun sama yaitu untuk membantu manusia menyingkap rahasia keadaannya, untuk memberi makna pada eksistensinya, serta untuk membuka jalan menuju kebenaran. Yang membedakannya dengan seni lain adalah bahwa sastra memiliki aspek bahasa.

Dalam sastra terdapat *genre sastra* atau jenis-jenis sastra. *Genre sastra* ada beberapa jenis di antaranya : puisi, drama, roman, prosa, dan lain-lain. Dalam prosa ada beberapa jenis dan salah satunya adalah komik.

Untuk membuktikan bahwa dalam sebuah karya sastra yaitu komik terdapat kebudayaan yang mengungkapkan kesetiaan pada tokoh-tokoh samurai, maka penulis akan menggunakan pendekatan *Teori Semiotik*.

Menurut *Jan Van Luxemburg* (1992 : 46) semiotik adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda, lambang dan proses perlambangan. Ilmu tentang semiotik ini menganggap bahwa fenomena sosial maupun masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda.

Dalam hal ini penulis menganalisa tanda yang kemudian dihubungkan dengan konsep budaya. Sehingga pada kondisi ini karya sastra yang berbentuk komik yang akan dijadikan sebagai tanda untuk diinterpretasikan. Tanda-tanda

yang terdapat dalam komik ini diinterpretasikan dengan menggunakan teori semiotika. Oleh karena itu komik **Shanaou Yoshitsune** ini akan dipilih tindakan tokoh-tokoh samurai yang menggambarkan budaya masyarakat Jepang berupa kesetiaan.

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan kesetiaan pada masing-masing tokoh *samurai*.
2. Mendeskripsikan penyebab terjadinya perbedaan pandangan terhadap kesetiaan.
3. Mendeskripsikan makna kesetiaan pada setiap tokoh-tokoh *samurai*.

b. Manfaat Penelitian

1. Menambah pengetahuan tentang makna yang terkandung dalam komik **Shanaou Yoshitsune** karya *Sawada Hirofumi*.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai kesetiaan pada tokoh-tokoh *samurai* dalam komik **Shanaou Yoshitsune**.
3. Menambah pemahaman tentang makna kesetiaan dilihat dari beberapa karakter yang berbeda-beda.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang termasuk dalam cakupan penelitian kualitatif dan pendekatan semiotik. Metode deskriptif adalah

suatu metode yang dipakai untuk memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan, menyusun, mengklasifikasikan, mengkaji, menginterpretasikan data. Menurut *Koentjaraningrat* (1976 : 30) bahwa penelitian yang bersifat deskriptif yaitu memberi gambaran yang secermat mungkin mengenai individu, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu.

Dengan menggunakan metode deskriptif ini, peneliti akan menjelaskan kesetiaan pada tokoh-tokoh *samurai*. Pendekatan semiotik digunakan untuk menunjukkan adanya perilaku yang mencerminkan budaya kesetiaan di dalam komik.

Data untuk penelitian ini adalah komik yang berjudul **Shanaou Yoshitsune** karya *Sawada Hirofumi* yang diterbitkan oleh PT. Gramedia Majalah pada tahun 2002 setelah diterjemahkan ke dalam versi bahasa Indonesia. Komik **Shanaou Yoshitsune** ini pertama kali diterbitkan di Jepang oleh Kodansha Ltd, Tokyo pada tahun 2001.

Teknik penelitian yang digunakan adalah meneliti data-data berupa buku-buku yang berhubungan dengan kebudayaan dan sastra. Buku-buku ini akan dibaca dan dicari hubungan yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan. Objek penelitian adalah komik yang berjudul **Shanaou Yoshitsune** karya *Sawada Hirofumi*. Di dalam komik inilah akan dicari dan dianalisa secara menyeluruh tentang budaya kesetiaan. Oleh karena itu, penelitian ini bersifat studi kepustakaan (*library research*).