

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM TERHADAP MORAL, MORAL BUSHIDO DAN KOMIK**

#### **2.1 Defenisi Moral**

Kata moral berasal dari bahasa latin *Mores*. *Mores* berasal dari kata *mos* yang berarti kesusilaan, tabiat atau kelakuan. Moral dengan demikian dapat diartikan ajaran kesusilaan. Moralitas berarti hal mengenai kesusilaan.

Moralitas adalah sistem nilai tentang bagaimana kita harus hidup secara baik sebagai manusia. Sistem nilai ini terkandung dalam ajaran berbentuk petuah-petuah, nasihat, wejangan, peraturan, dan sebagainya, yang diwariskan secara turun-temurun melalui agama atau kebudayaan tertentu tentang bagaimana manusia harus hidup secara baik, agar ia benar-benar menjadi manusia yang baik.

Ada perkataan lain yang mengungkapkan kesusilaan, yaitu etika. Perkataan etika berasal dari bahasa Yunani: *ethos* dan *ethikos* yang berarti kesusilaan, perasaan batin, kecenderungan untuk melakukan suatu perbuatan.

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia dari Salam dalam Reminisere (2011:18), terdapat keterangan bahwa moral adalah ajaran tentang baik-buruk perbuatan dan kelakuan, sedangkan etika adalah ilmu pengetahuan tentang asas-asas akhlak.

Dari beberapa keterangan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan, yaitu memuat ajaran tentang baik-buruknya perbuatan. Jadi, perbuatan itu dinilai sebagai perbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk. Penilaian itu menyangkut perbuatan yang

dilakukan dengan sengaja. Memberikan penilaian atas perbuatan dapat disebut memberikan penilaian etis atau moral.

Sasaran dari moral adalah keselarasan dari perbuatan manusia dengan aturan-aturan mengenai perbuatan-perbuatan manusia.

## **2.2 Prinsip-Prinsip Dasar Moral**

### **1. Prinsip Sikap Baik**

Sikap yang dituntut dari kita sebagai dasar dalam hubungan dengan siapa saja adalah sikap positif dan baik. Seperti halnya dalam prinsip *utilitarisme*, bahwa kita harus mengusahakan akibat-akibat baik sebanyak mungkin dan mengusahakan untuk sedapat-dapatnya mencegah akibat-akibat buruk dari tindakan kita, kecuali ada alasan khusus, tentunya kita harus bersikap baik terhadap orang lain.

Prinsip moral dasar pertama disebut prinsip sikap baik. Prinsip ini mendahului dan mendasari semua prinsip moral lain. Prinsip ini mempunyai arti yang amat besar bagi kehidupan manusia.

Sebagai prinsip dasar etika, prinsip sikap baik menyangkut sikap dasar manusia yang harus memahami segala sifat konkret, tindakan dan kelakuannya. Prinsip ini mengatakan bahwa pada dasarnya, kecuali ada alasan khusus, kita harus mendekati siapa saja dan apa saja yang positif, dengan menghendaki yang baik baginya. Artinya, bukan semata-mata perbuatan baik dalam arti sempit, melainkan sikap hati positif terhadap orang lain, kemauan baik terhadapnya. Bersikap baik berarti, memandang seseorang dan sesuatu tidak hanya sejauh berguna bagi dirinya, melainkan menghendaki, menyetujui, membenarkan,

mendukung, membela, membiarkan, dan menunjang perkembangannya (Suseno, 1989:131).

Bagaimana sifat baik itu harus dinyatakan secara konkret, tergantung pada apa yang baik dalam situasi konkret itu. Maka prinsip ini menuntut suatu pengetahuan tepat tentang realitas, supaya dapat diketahui apa yang masing-masing baik bagi yang bersangkutan.

## **2. Prinsip Keadilan**

Prinsip keadilan hanya menegaskan agar kita bersikap baik terhadap siapa saja. Tetapi kemampuan manusia untuk bersikap baik secara hakiki terbatas, tidak hanya berlaku bagi benda-benda *materiil*, melainkan juga dalam hal perhatian dan cinta kasih. Kemampuan untuk memberi hati kita juga terbatas. Maka secara logis dibutuhkan prinsip tambahan yang menentukan bagaimana kebaikan itu harus dibagi.

Adil, pada hakikinya berarti bahwa kita memberikan kepada siapa saja dan apa yang menjadi haknya. Karena pada hakekatnya semua orang sama nilainya sebagai manusia, maka tuntunan paling dasariah keadilan adalah perlakuan yang sama terhadap semua orang, tentu dalam situasi yang sama (Suseno, 1989:132).

Jadi prinsip keadilan mengungkapkan kewajiban untuk memberikan perlakuan yang sama terhadap semua orang lain yang berada dalam situasi yang sama dan untuk menghormati hak semua pihak yang bersangkutan.

Secara singkat, keadilan menuntut agar kita jangan mau mencapai tujuan, termasuk hal yang baik, dengan tidak melanggar hak seseorang.

### **3. Prinsip Hormat Terhadap Diri Sendiri**

Prinsip ini menyatakan bahwa manusia wajib untuk selalu memperlakukan diri sebagai sesuatu yang bernilai pada dirinya sendiri. Prinsip ini berdasarkan paham bahwa manusia adalah *person*, pusat pengertian dan berkehendak, yang memiliki kebebasan dan suara hati, makhluk yang berakal budi (Suseno, 1989:133)

Prinsip ini mempunyai dua arah. Pertama, dituntut agar kita tidak membiarkan diri diperas, diperalat, atau diperbudak. Perlakuan tersebut tidak wajar untuk kedua belah pihak, maka yang diperlukan demikian jangan membiarkannya berlangsung begitu saja apabila ia melawan, sebab kita mempunyai harga diri. Dipaksa untuk melakukan atau menyerahkan sesuatu tidak pernah wajar. Kedua, kita jangan sampai membiarkan diri terlantar.

Manusia juga mempunyai kewajiban terhadap dirinya sendiri, berarti bahwa kewajibannya terhadap orang lain diimbangi oleh perhatian yang wajar terhadap dirinya sendiri.

Sebagai kesimpulan, kebaikan dan keadilan yang kita tunjukkan kepada orang lain, perlu diimbangi dengan sikap yang menghormati diri sebagai makhluk yang bernilai. Kita berbaik hati dan bersikap baik terhadap orang lain, dengan tetap memperhatikan diri sendiri.

## **2.3 Sikap-Sikap Kepribadian Moral**

### **1. Kejujuran**

Dasar setiap usaha untuk menjadi orang kuat secara moral adalah kejujuran. Tanpa kejujuran, kita sebagai manusia tidak dapat maju karena kita belum berani menjadi diri kita sendiri. Tidak jujur berarti tidak se-iya sekata dan

itu berarti bahwa kita belum sanggup untuk mengambil sikap lurus. Orang yang tidak lurus, tidak mengambil dirinya sendiri sebagai titik tolak, melainkan apa yang diperkirakan akan diharapkan oleh orang lain.

Tanpa kejujuran, keutamaan moral lainnya akan kehilangan nilai. Bersikap baik terhadap orang lain, tetapi tanpa kejujuran, adalah kemunafikan.

Menurut Suseno (2010:142-143), bersikap jujur terhadap orang lain berarti dua: sikap terbuka dan juga sikap fair (wajar). Dengan terbuka, tidak dimaksud bahwa segala pertanyaan orang lain harus kita jawab dengan selengkapnyanya, atau bahwa orang lain berhak untuk mengetahui segala perasaan dan pikiran kita, melainkan yang dimaksud ialah bahwa kita selalu muncul sebagai diri kita sendiri, sesuai dengan keyakinan kita.

Selanjutnya, orang yang jujur harus bersikap fair (wajar) terhadap orang lain. Ia memperlakukannya menurut standart-standart yang diharapkan akan dipergunakan orang lain terhadap dirinya. Ia menghormati hak orang lain, ia selalu akan memenuhi janji yang diberikan atau dikatakan, juga terhadap orang yang tidak dalam posisi untuk menuntutnya. Ia tidak pernah akan bertindak bertentangan dengan suara hati atau keyakinannya.

## **2. Nilai-Nilai Otentik**

Otentik berarti, kita menjadi diri kita sendiri. “Otentik” berarti asli. Manusia otentik adalah manusia yang menghayati dan menunjukkan diri sesuai dengan keasliannya, dengan kepribadian yang sebenarnya.

### **3. Kesiediaan Untuk Bertanggung Jawab**

Kejujuran sebagai kualitas dasar kepribadian moral menjadi dasar dalam kesiediaan untuk bertanggung jawab. Bertanggung jawab berarti suatu sikap terhadap tugas yang membebani kita, kita merasa terikat untuk menyelesaikannya.

Kita akan melaksanakannya dengan sebaik mungkin, meskipun dituntut pengorbanan atau kurang menguntungkan atau ditentang oleh orang lain. Tugas itu bukan sekedar masalah dimana kita berusaha untuk menyelamatkan diri tanpa menimbulkan kesan yang buruk, melainkan tugas itu kita rasakan sebagai sesuatu yang dimulai sekarang harus kita pelihara, kita selesaikan dengan baik.

Merasa bertanggung jawab berarti, bahwa meskipun orang lain tidak melihat, kita tidak merasa puas sampai pekerjaan itu selesai.

Wawasan orang yang bersedia untuk bertanggung jawab secara prinsipal, tidak terbatas. Ia tidak membatasi perhatiannya pada apa yang menjadi urusan dan kewajibannya, melainkan merasa bertanggung jawab dimana saja ia berada. Ia bersedia untuk mengarahkan tenaga dan kemampuan ketika ia ditentang untuk menyelamatkan sesuatu. Ia bersikap positif, kreatif, kritis dan objektif (Suseno, 2010:146).

Dan lagi, kesiediaan untuk bertanggung jawab termasuk kesiediaan untuk diminta dan untuk memberikan, pertanggung jawaban atas tindakan, atas pelaksanaan tugas dan kewajibannya. Kalau ia ternyata lalai atau melakukan kesalahan, ia bersedia untuk dipersalahkan. Ia tidak pernah akan melempar tanggung jawab atas suatu kesalahan yang dilakukannya terhadap orang lain.

Kesiediaan untuk bertanggung jawab adalah tanda kekuatan batin yang sudah matang.

#### **4. Kemandirian Moral**

Kemandirian moral berarti bahwa kita tidak tentu harus ikut dengan berbagai pandangan moral yang dimiliki oleh lingkungan kita, melainkan selalu membentuk penilaian atau pendirian sendiri dan bertindak sesuai dengan moral yang kita yakini.

Menurut Suseno (2010:147), kemandirian moral adalah kekuatan batin untuk mengambil sikap moral sendiri dan untuk bertindak sesuai dengannya. Mandiri secara moral berarti, bahwa kita tidak dapat dibeli oleh mayoritas, bahwa kita tidak akan pernah rukun hanya demi kebersamaan kalau kerukunan itu melanggar keadilan.

Sikap mandiri pada hakikatnya merupakan kemampuan untuk selalu membentuk penilaian sendiri terhadap suatu masalah moral.

#### **5. Keberanian Moral**

Keberanian moral menunjukkan diri dalam tekad tetap mempertahankan sikap yang telah diyakini sebagai kewajiban, sekalipun tidak disetujui atau secara aktif dilawan oleh lingkungan. Orang yang memiliki keutamaan itu tidak mundur dari tugas dan tanggung jawab, juga kalau ia mengisolasi diri, merasa malu, dicela, ditentang atau di ancam oleh banyak orang.

Keberanian moral adalah kesetiaan terhadap suara hati yang menyatakan diri dalam kesediaan untuk mengambil resiko konflik (Suseno, 2010:147)

Keberanian moral berarti, berpihak pada yang lemah dan melawan yang kuat, yang memperlakukan silemah dengan tidak adil. Orang yang berani secara moral akan membuat pengalaman yang menarik. Setiap kali ia berani

mempertahankan sikap yang diyakini, ia merasa lebih kuat dan lebih berani, dalam arti ia semakin dapat mengatasi perasaan takut dan malu.

## **6. Kerendahan Hati**

Keutamaan terakhir yang hakiki bagi kepribadian yang matang adalah kerendahan hati. Kerendahan hati tidak berarti bahwa kita merendahkan diri, melainkan bahwa kita melihat diri kita seadanya. Kerendahan hati adalah kekuatan batin untuk melihat diri sesuai dengan kenyataannya (Suseno, 2010:148). Orang yang rendah hati tidak hanya melihat kelemahannya, melainkan juga melihat kekuatannya.

Dalam bidang moral, kerendahan hati tidak hanya berarti bahwa kita sadar akan keterbatasan “kebaikan” kita, melainkan juga kita sadar bahwa kemampuan kita untuk memberikan penilaian moral itu terbatas. Dengan rendah hati, kita benar-benar bersedia untuk memperhatikan dan menanggapi setiap pendapat lawan, bahkan untuk seperlunya, kita harus mengubah pendapat kita sendiri.

Kerendahan hati tidak bertentangan dengan keberanian moral. Tanpa kerendahan hati, keberanian moral mudah menjadi kesombongan, kita tidak rela memperhatikan orang lain, atau bahkan sebenarnya kita takut dan tidak berani membuka diri.

Orang yang rendah hati sering menunjukkan daya tahan yang paling besar, apabila benar-benar diberikan perlawanan. Orang yang rendah hati tidak merasa bahwa dirinya terlalu penting, karena keberanian akan datang apabila ia sudah yakin bahwa sikapnya telah memiliki nilai moral.



## 2.4 Prinsip Etika Moral Bushido

Bushido merupakan suatu sistem moral, sehingga etika yang terkandung adalah etika moral. Etika moral yang terdapat dalam etika moral Bushido berpusat pada konsep kemanusiaan.

Etika moral yang terkandung dalam Bushido menurut *Suryohadiprodjo* (1982:49), meliputi kejujuran (*makoto*), keberanian (*yu*), kebajikan atau murah hati (*jin*), kesopanan atau hormat (*rei*), keadilan/kesungguhan atau integritas (*gi*), kehormatan atau martabat (*meiyo*), dan kesetiaan (*chung*).

### 1. Kejujuran

Kejujuran (*Makoto*) adalah tentang bersikap jujur kepada diri sendiri sebagaimana kepada orang lain. Artinya, bertingkah laku yang benar secara moral dan selalu melakukan hal-hal dengan kemampuan terbaik.

Kejujuran merupakan keyakinan dalam kode etik samurai. Didalam diri samurai tidak ada yang lebih buruk dari pada curang dalam pergaulan dan perbuatan yang tidak wajar.

Ajaran Bushido mendefinisikan kejujuran sebagai suatu kekuatan resolusi, kejujuran adalah kekuatan pasti pada setiap tingkah laku tanpa keragu-raguan. Samurai siap mati jika di anggap pantas untuk untuk mati dan berhenti sebagai samurai jika di anggap sebagai kebenaran.

Konsep kejujuran dalam Bushido adalah perbuatan keputusan yang benar dengan alasan yang tepat, alasan yang tepat ini adalah *Giri*. *Giri*-lah yang merupakan alasan seseorang untuk memutuskan berbuat sesuatu dan bersikap

dengan orang tua, kepada masyarakat luas. Menurut Nitobe dalam Sipahutar (2007:30), kejujuran adalah sifat yang wajib dimiliki oleh samurai.

Jika seseorang memiliki sifat jujur dan berjalan di atas jalan lurus, dapat dipastikan bahwa ia seseorang yang pemberani. Berani tidak saja mengacu pada keberanian dalam berperang, tetapi juga berani menghadapi berbagai cobaan hidup.

Kejujuran dikalangan samurai merupakan etika yang tidak bisa diragukan lagi. Ia harus tegas ketika menghadapi kapan harus mengorbankan nyawa dan kapan harus mmbunuh, asalkan demi kebenaran yang di anutnya. Keberanian seorang samurai harus di dasari oleh kejujuran serta akal sehat, tanpa kecerobohan maupun kecurangan.

## **2. Keberanian**

Keberanian (Yu) merupakan kemampuan untuk mengatasi setiap keadaan dengan keberanian dan keyakinan. Keberanian ini dapat di lihat dari sikap orang Jepang dalam mempertahankan kelompoknya. Untuk dapat membela kebenaran, diperlukan rasa keberanian dan keteguhan hati. Seorang samurai tidak dibenarkan ragu-ragu dalam melaksanakan tugasnya. Karena jika seorang samurai merasa ragu-ragu dalam melaksanakan suatu hal, akan membuat mereka menjadi terlihat tidak mempunyai pendirian dalam mengambil keputusan ataupun dalam melaksanakan tugas.

Dalam ajaran Konfusione, keberanian itu adalah melakukan hal yang di anggap benar. Namun, keberanian itu juga di bedakan antara berani dalam hal

membela atau mempertahankan prinsip kebenaran dengan keberanian yang ada pada tingkah laku kejahatan (Napitupulu, 2007:21).

### **3. Kebajikan atau Kemurahan Hati**

Kebajikan (Jin) merupakan gabungan antara kasih sayang dan kemurahan hati. Prinsip ini terjalin dengan *Gi*, dan menghindarkan samurai dari penggunaan keahlian mereka dengan congkak atau untuk mendominasi.

Simpati dan rasa belas kasihan di akui menjadi unsur tertinggi dalam kebajikan. Kebajikan merupakan semangat dalam membangun pribadi kaum samurai, dan mencegah mereka dalam berbuat sewenang-wenang.

Menurut Nitobe dalam Sipahutar (2007:31), rasa kasih sayang yang dimiliki oleh seorang samurai tidak jauh berbeda dengan yang dimiliki rakyat biasa, tetapi pada seorang samurai harus didukung oleh kekuatan untuk membela dan melindungi.

### **4. Kesopanan atau Hormat**

Kesopanan (Rei) adalah hal yang berkenaan dengan kesopanan dan perilaku yang pantas kepada orang lain.

Menurut Nitobe dalam Napitupulu (2008:22). di Jepang penghayatan musik merdu dan sajak-sajak indah merupakan kurikulum pendidikan untuk membangun perasaan dan jiwa lembut, yang kemudian akan menggugah penghayatan terhadap penderitaan orang lain. Kerendahan hati untuk memahami orang lain adalah akar dari sikap sopan santun.

Kemudian, menurut Nitobe dalam Sipahutar (2007:31-32). etika kesopanan bangsa Jepang sudah dikenal di dunia. Dan sikap ini merupakan unsur kemanusiaan tertinggi dan hasil terbaik dari hubungan masyarakat. Kesopanan yang tercermin pada masyarakat Jepang bermula dari tata-cara yang bersifat rutinitas. Bagaimana seseorang harus tunduk pada teguran orang lain, bagaimana seseorang harus berjalan, duduk, mengajar dan di ajar dengan penuh kepedulian.

## **5. Keadilan atau Kesungguhan**

Keadilan (Gi) merupakan kemampuan untuk membuat keputusan yang benar dengan keyakinan moral, dan untuk bersikap adil serta bersikap sama kepada semua orang tanpa memperdulikan warna kulit, ras, gender ataupun usia.

Dalam melaksanakan tugasnya, seorang Bushi atau samurai harus memandang sama semua golongan, hal ini juga ada agar para samurai tidak semena-mena dalam menggunakan kekuasaan ataupun kekuatannya untuk hal-hal yang tidak wajar.

## **6. Kehormatan atau Martabat**

Kehormatan (Meiyo) dicapai dengan sikap positif dalam berpikir dan hanya akan mengikuti perilaku yang tepat. Selain itu, kehormatan merupakan implikasi dari satu kesadaran hidup akan martabat individu yang berharga.

Menurut Nitobe dalam Sipahutar (2007:32), seorang samurai yang lahir dan dibesarkan dengan nilai-nilai kewajiban dan keistimewaan profesi mereka, sadar benar kehormatan adalah kemuliaan pribadi yang mewarnai jiwa mereka. Didalam bahasa Jepang, ada istilah seperti *na* (nama), *memoku* (wajah), dan

*guaiiban* (pendengaran). Istilah ini bisa diterjemahkan sebagai reputasi atau nama baik seseorang. Nama baik adalah bagian non-fisik yang tidak kelihatan dari manusia, tetapi dapat dirasakan. Kalau hal ini tidak dijaga, maka reputasi bisa jatuh dan memberikan kesan yang tidak baik bagi orang lain.

Kehormatan bagi bangsa Jepang diyakini sebagai suatu sensitifitas, bahkan sejak anak telah berada dalam kandungan ibunya. Hilangnya kehormatan bagi bangsa Jepang tercermin dari rasa malu yang merupakan hukuman yang paling buruk. Kesadaran akan rasa malu menjadikan orang Jepang menolak untuk terhadap segala sesuatu yang berupa penghinaan.

Landasan filosofi yang terkandung dalam etika kehormatan ini adalah adanya yang mencerminkan kebutuhan individu terhadap penghargaan berupa hasil kerja. Dalam Bushido, kehormatan bisa dicapai sejalan dengan bertambahnya usia yang mencerminkan bertambahnya pengalaman hidup dan reputasi. Reputasi ini harus dijaga dengan baik, karena reputasi yang dibangun bertahun-tahun mungkin saja bisa hancur dalam satu hari saja.

## **7. Kesetiaan**

Kesetiaan (*Chungi*) merupakan dasar dari semua prinsip, tanpa dedikasi dan kesetiaan pada tugas yang sedang dikerjakan dan kepada sesama, seseorang tidak dapat berharap akan mencapai hasil yang diinginkan.

Kesetiaan merupakan sifat yang harus dimiliki oleh seorang samurai. Kesetiaan muncul dari adanya rasa solidaritas yang memunculkan rasa kebersamaan dalam kehidupan sosial untuk mempertahankan daerah atau wilayah mereka dari serangan musuh.

Kesetiaan untuk kepentingan bersama dan tuannya merupakan pemenuhan kewajiban seorang samurai untuk menaati nilai-nilai kemasyarakatan dengan caramengabdikan sepenuhnya kepada tuan mewujudkan pengabdian itu dengan cara berprestasi sebaik mungkin.

Kesetiaan yang di ajarkan dalam Bushido merupakan kesetiaan seseorang bushi dalam menjalankan tugas yang diberikan oleh tuannya. Dalam menjalankan tugasnya ini mereka dituntut untuk tunduk terhadap aturan-aturan yang ditetapkan oleh tuannya.

Sedangkan dalam Konfusianisme, makna kesetiaan menjadi bernuansa moral, nilai moral yang terkandung didalamnya meliputi nilai moral sosial, yang mendasarkan ajarannya dengan adanya hubungan antara anak dengan orang tua, kakak dengan adik, antar sesama, terhadap pejabat pemerintah, dan terhadap kaisar (Sipahutar dalam Reminisere, 2011:32).

## **2.5 Komik Jepang**

Manga, yang kadang kala kita sering mengejanya dengan Ma-Nga, merupakan bahasa Jepang yang diartikan dalam bahasa Indonesia sebagai komik. Bangsa Jepang sendiri mengeja Manga dengan Man-Ga atau Ma-Ng-Ga dan arti harfiah dari kata Manga adalah gambar aneh. Manga di Jepang diawali pada jaman Edo, di mana seorang pemahat kayu dan pelukis bernama *Katsushika Hokusai* (1760-1849), menciptakan istilah *Hokusai Manga* pada serial sketsanya yang berjumlah 15 volume dan diterbitkan pada tahun 1814. Hokusai itu sendiri berasal dari 2 huruf Cina yang memiliki arti gambar manusia untuk menceritakan sesuatu.

Di akhir abad 18, *Kibyoushi*, sebagai buku komik pertama yang berisi cerita muncul dengan tatanan gambar yang dikelilingi oleh tulisan (atau tulisan di samping gambar) sebagai narasinya. Manga tidak begitu berkembang hingga Perang Dunia II. Pada awal abad 19, muncul seorang mangaka yang membawa sejarah baru di dunia manga Jepang. Dia adalah *Osamu Tezuka* (1928-1989), karyanya yang terkenal adalah *Tetsuwan Atom* (yang di Indonesia dikenal sebagai Astro Boy) dan manga-nya yang diadaptasi dari novel *Treasure Island* karya Robert Louis Stevenson meraih nilai penjualan tertinggi nasional karena sukses dijual sebanyak 400.000 eksemplar.

Karena pada mulanya komik di Jepang adalah peniruan dari film animasi dari Walt Disney, maka saat itu para penggemar komik Jepang adalah anak-anak. Namun pada tahun 1959, mulai diterbitkan dua majalah mingguan untuk anak laki-laki yaitu *Shonen Magazine* dan *Shonen Sunday*. Saat itu hiburan untuk anak di Jepang hanyalah komik saja, belum ada *anime* (sebutan untuk film animasi di Jepang) dan tentu saja belum ada game komputer. Sepuluh tahun kemudian, majalah komik untuk remaja mulai terbit, *Manga Action* (1967), *Young Comic* (1967), *Play Comic* (1968) dan *Big Comic* (1967). Pembaca komik yang usianya kurang lebih sembilan tahun pada tahun 1959, maka pada saat itu (tahun 1967) mereka telah berumur kurang lebih delapan belas tahun dan telah masuk masa remaja sehingga mereka mau membaca komik yang cocok dengan usia dan selera mereka

Ciri-ciri khusus gambar komik genre baru ini adalah realisme. Gaya realis atau yang disebut juga “*Gekiga*” (*Geki* artinya gambar, *Ga* artinya gambar)

merupakan gaya yang mendominasi komik Jepang saat itu. Pada masa itu cerita juga berubah menjadi realistis dan serius.

Kemudian dari tahun ke tahun komik Jepang terus berkembang dengan munculnya mangaka-mangaka baru yang menghasilkan genre-genre baru yang lebih variatif dan menarik, seperti Gundam, One Piece, Naruto, Bleach, Slam Dunk, dan lain-lain.

Selain komik Jepang, majalah mingguan komik yang setiap minggu muncul juga menarik para penggemar manga di Jepang. Majalah mingguan ini biasanya berisi minimal 400 halaman atau lebih dan juga berisi minimal lima judul komik. Di Jepang majalah komik digolongkan menurut usia dan jenis kelamin pembacanya.

Misalnya ada Shonen Magazine dan Shonen Jump, kedua-duanya mempunyai eksemplar jutaan dan majalah komik yang paling besar di Jepang. Shonen artinya artinya anak laki-laki, berarti shonen manga artinya komik untuk anak laki-laki usia SD dan SMP. Ada juga Nakayoshi (artinya sahabat) dan Shojo Comic, majalah ini diterbitkan untuk anak perempuan usia SD dan SMP. Untuk para remaja diterbitkan juga majalah Young Comic dan Young Jump. Masih ada penggolongan lainnya yaitu Ladies Comic yaitu komik untuk perempuan yang usianya kira-kira 20-30 tahun dan ada juga majalah dewasa umum, yaitu majalah komik yang diterbitkan khusus dewasa dan remaja yang usianya di bawah 18 tahun tidak diperbolehkan untuk membelinya. Namun komik seperti ini kebanyakan dijual di mini market-mini market jadi anak kecil pun bisa membelinya kalau ingin membeli. Hal seperti inilah yang harus dihilangkan.



Di Jepang peredaran komik impor dari luar negeri sedikit sekali dibandingkan produk lokal. Tentu saja gambar ala komik Amerika sudah diambil menjadi salah satu unsur gaya komik Jepang, misalnya gaya gambar Toriyama Akira pengarang Dragon Ball, dan siapa saja tahu nama Superman, Batman, Spiderman tetapi komiknya tidak dapat ditemukan di toko buku di Jepang. Di antara komik Amerika, yang lumayan laris adalah serial Peanuts (cerita si anjing Snoopy) saja. Sementara komik Prancis, yaitu Bande Dessinee (BD), terutama karya Moebius atau Enki Bilal berpengaruh besar pada pengarang komik Jepang, misalnya Otomo Katsuhiro (pengarang Akira) . Tetapi sayangnya di Jepang BD dijual sebagai barang seni rupa, dan harganya cukup mahal.

Kebanyakan komik dari Jepang telah dibuat anime (film animasi) yang sesuai dengan cerita yang terkandung di dalam komik tersebut sejak tahun 1950 untuk meningkatkan penjualan dan mempromosikan kepada masyarakat, sehingga selain membaca, para penggemar komik juga dapat melihat filmnya. Seperti : Crayon Shinchan, Doraemon, Dragon Ball, Gundam, One Piece dan masih banyak lagi.

## **2.6 Setting Cerita**

Menurut Brook dalam Reminisere (2011:34), latar adalah latar belakang fisik, unsur tempat dan ruang di dalam cerita. Wellek dan Werren dalam Reminisere (2011:34) juga mengemukakan bahwa latar adalah lingkungan alam sekitar, terutama lingkungan dalam yang dipandang sebagai pengekspresian watak secara metominik dan metafori.

Hudson dalam Reminisere (2011:35) membagi *setting*/latar cerita atas latar fisik (material) dan latar sosial. Yang termasuk latar fisik adalah latar yang berupa benda-benda fisik seperti bangunan rumah, kamar, perabotan, daerah, dan sebagainya. Latar sosial meliputi pelukisan keadaan sosial budaya, sosial masyarakat; seperti adat istiadat, cara hidup, bahasa kelompok sosial, dan sikap hidupnya yang melewati cerita.

Tentunya latar membantu kejelasan jalan cerita, sehingga dalam membahas *setting*/latar cerita komik One Piece ini, penulis akan menjelaskan latar tempat dan latar waktu sebagai berikut:

### **1. Latar Tempat**

Latar tempat menjelaskan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya sastra. Unsur-unsur yang digunakan berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, ataupun lokasi tanpa nama yang jelas.

Dalam komik One Piece, yang mengangkat tema bajak laut, sebagian besar mengambil *setting* lokasi hanya disebut sebagai desa kecil, pulau kecil, dan sebagainya. Adapun beberapa latar tempat terjadinya peristiwa dalam komik One Piece adalah sebagai berikut;

#### **1. Desa Fusha**

Hal ini terlihat jelas pada kalimat berikut: “Ini adalah desa Fusha, desa pelabuhan kecil” (Volume 1, Halaman 4)

#### **2. Restoran Barathie**

Hal ini terlihat jelas pada kalimat berikut: “Ini adalah restoran mengapung, Barathie” (Volume 5, Halaman 147)

3. Desa Kokoyashi

Hal ini terlihat jelas pada kalimat berikut: “Di suatu tempat di desa Kokoyashi” (Volume 8, Halaman 161)

4. Logue Town

Hal ini terlihat jelas pada kalimat berikut: Ini adalah Logue Town, kota awal dan akhir” (Volume 11, Halaman 116)

5. Calm Belt

Hal ini terlihat jelas pada kalimat berikut: “Celaka... Kita berada di Calm Belt!! Lautan tanpa angin!!” (Volume 12, Halaman 38)

6. Whiskey Peak

Hal ini terlihat jelas pada kalimat berikut: “Setelah meninggalkan Laboon dan Crocus... Kapal mereka langsung berlayar ke Whiskey Peak” (Volume 12, Halaman 134)

7. Little Garden

Hal ini terlihat jelas pada kalimat berikut: “Itu Little Garden!! Pulau kedua dari Grand Line!!” (Volume 13, Halaman 130)

8. Big Horn

Hal ini terlihat jelas pada kalimat berikut: “Inilah desa kami... Perkampungan bersalju, Big Horn” (Volume 15, Halaman 133)

9. Alabasta

Hal ini terlihat jelas pada kalimat berikut: “Alabasta adalah wilayah besar... sekali mereka lolos, sulit menemukannya kembali” (Volume 18, Halaman 74)

## **2. Latar Waktu**

Latar waktu berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Biasanya dapat dihubungkan dengan waktu faktual atau waktu yang ada kaitannya dengan peristiwa sejarah.

Dalam komik *One Piece*, biasanya berlatar waktu di siang atau malam hari. Namun ada juga beberapa latar yang terdapat dalam komik *One Piece*, diantaranya;

Latar waktu pada cerita ini dimulai pada kata “dulu”, yang sebenarnya tidak faktual. Frasa ini terdapat pada volume 1 halaman 1, yang menyatakan “Dulu, ada seseorang yang telah memiliki semua kekayaan, kekuatan dan kekuasaan di dunia ini”.

Latar waktu yang menggunakan tahun juga ada digunakan, yang terdapat pada volume 1 halaman 4, yang menyatakan “Kira-kira sejak setahun yang lalu, sebuah kapal bajak laut berlabuh disana”.

Latar waktu pada cerita ini juga terdapat pada saat cuaca hari yang bagus dan cuaca hari yang dingin. Frase ini terdapat pada volume 1 halaman 59, yang menyatakan “Wah... cuaca hari ini bagus sekali”, dan pada volume 15 halaman 92, yang menyatakan “Halo! Hari ini dingin sekali ya...”

### **2.7 Biografi Pengarang**

*Eiichiro Oda* dilahirkan tepat pada 1 Januari 1975 di Kumamoto, yang sejak kecil sudah tertarik pada dunia gambar. Saat berusia 4 tahun, ia selalu berangan-angan sebagai bajak laut dan sudah menetapkan cita-citanya menjadi

seorang mangaka, karena menurutnya dengan begitu ia tidak perlu pergi ke kantor layaknya orang dewasa yang bekerja.

Di waktu kecil, Odacchi (digunakan para penggemar komik One Piece memanggil Eiichiro Oda) mempunyai kehidupan yang relatif sama dengan anak-anak Jepang seusianya. Ia suka berburu serangga, membaca komik, dan bermain olahraga. Cuma ia tidak suka matematika dan kecoa.

Ketika duduk di bangku SMP, Odacchi sangat bangga karena karyanya berhasil menjadi pemenang dalam perlombaan sketsa. Seperti diketahui, Odacchi telah memutuskan untuk menjadi seorang mangaka, tapi ia sangat setia pada cita-citanya. Bahkan ketika ditanya apakah ia mempunyai cita-cita yang lain, Odacchi dengan tersenyum hanya menjawab bahwa ia belum pernah memikirkannya. Tidak bisa diungkiri bahwa minat Odacchi memang terfokus pada gambar, hal ini terlihat dari kenyataan bahwa menggambar adalah pelajaran kesukaannya.

Pada saat usia 17 tahun, ia menyerahkan karyanya *Wanted!* dan memenangkan beberapa penghargaan. Ada kejadian unik dibalik pembuatan *Wanted!*, yaitu 3 hari sebelum deadline penyerahan naskah, Odacchi mengalami kecelakaan mobil! Yang konyol, dalam perjalanan ke rumah sakit, hal pertama yang terpikir olehnya adalah bahwa hari itu ia harus mengembalikan kaset video yang dipinjamnya. Dokter memutuskan bahwa Odacchi harus diopname 1 hari. Dan selama di rumah sakit itulah ia berjuang mati-matian menyelesaikan *Wanted!* yang berlatar belakang dunia western. Dalam karya ini, Odacchi menggunakan pen name Getsu Ka Sui Moku Kin Do, yang bisa juga dibaca Senin Selasa Rabu Kamis Jumat Sabtu. (Di Jepang, kata Bulan Api Air Kayu Emas dan Tanah dipergunakan sebagai nama hari). Setahun kemudian,

karya pertamanya sebagai mangaka profesional berjudul **Kami Kara Mirai No Present** yang dimuat di majalah Jump Original edisi Oktober 1993. Menurut Odacchi, karyanya ini terwujud karena sudah lama ia ingin membuat manga dengan tema takdir dan menggambar adegan kehancuran. Namun ditekankannya lagi bahwa itu bukan berarti dia ingin menghancurkan dirinya sendiri. Pada tahun yang sama, Odacchi juga meraih Gold Honors dalam ajang Hoop Step Award (kontes pencarian bakat yang diadakan Weekly Jump setiap bulan, kini namanya berubah menjadi Tenkai Icchi Manga Awards) untuk karyanya yang berjudul **Ikki Yako**.

Karya lain yang di hasilkan adalah One Piece. Berbicara tentang One Piece, ternyata penamaan "**One Piece**" adalah sebuah rahasia kecil milik Odacchi. Sayangnya karena terlalu rahasia, ia tidak mau menceritakan kepada kita. Dalam One Piece sendiri, **Gaimon** (seorang pria yang telah terjebak di dalam kotak kayu lebih dari 20 tahun) adalah tokoh yang paling berkesan bagi Odacchi. Hal ini terjadi karena Odacchi sendiri bingung dari mana ide gila itu berasal. Dalam mendesain karakter-karakter One Piece sendiri Odacchi punya sebuah trik untuk membangun karakter yang tepat sifatnya, yaitu dengan bertanya kepada dirinya pada saat ia menggambar karakter tersebut. "**Apa yang dikatakan oleh karakter ini?**". Kata-kata awal inilah yang akan membantu Odacchi membangun karakternya. Selain itu, dia juga sadar bahwa ia harus selalu menempatkan dirinya di posisi pembaca untuk mencari tahu cerita seperti apakah yang harus ia buat, yaitu cerita yang disukai pembaca.