

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kartun Jepang atau biasanya disebut anime sangat digemari saat ini. Anime adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Aghnia, 2012). Anime sendiri merupakan singkatan dari kata animation dalam bahasa Inggris yang merujuk pada sebuah jenis animasi. Namun di luar Jepang, penggunaan istilah anime kemudian dikhususkan pada animasi produksi negara Jepang. Anime bisa berupa animasi dengan teknik tradisional (kartun, teknik menggambar dengan tangan) atau pun animasi dengan teknologi komputer (3D, CGI).

Sejarah karya animasi di Jepang diawalinya dengan dilakukan First Experiments In Animation oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913, dan diikuti film pendek hanya berdurasi 5 menit karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1917. Pada waktu itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi berdurasi 5 menit tersebut dan masih berupa “film bisu” tanpa ada suara.

Karya Oten itu kemudian disusul dengan anime berjudul Saru Kani Kassen dan Momotaro hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk

pihak movie company Nihon Katsudo Shashin (Nikatsu). Pada tahun 1918 Seitaro kembali membuat anime berjudul Taro no Banpei tetapi catatan tentang anime tersebut hilang akibat gempa bumi di Tokyo pada tahun 1923. Selain Oten dan Seitaro ada juga beberapa animator lain seperti Junichi Koichi karya Hanahekonai Meitou no Maki (1917), Sanae Yamamoto karya Obasuteyama (1924), Noburo Ofuji karya Saiyuki (1926) dan Urashima Taro (1928). Setelah itu anime di Jepang terus berkembang dan memiliki banyak jenis dan genre.

Salah satu jenis Anime adalah *sport* anime yang menceritakan olahraga, baik di tingkat sekolah maupun profesional. Banyak jenis olahraga yang sering dijadikan anime seperti sepak bola, basket, tennis, renang, balapan dan lain-lain. Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* adalah salah satu anime yang berjenis *sport*. Anime ini menceritakan bagaimana seorang individu berjuang untuk membangun relasi yang berakhir pada kehidupan berkelompok dimana setiap karakter saling membangun dan menguatkan satu sama lain. Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* diproduksi oleh studio Production I.G disutradarai oleh Kazuya Nomura diambil dari adaptasi novel karya Shion Miura. Anime ini mulai tayang pada 2 Oktober 2018 (1629 GMT, 2329 WIB), 3 Oktober 2018 (0129 JST) dan mendapatkan rating 8.55 dalam myanimelist.net. Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* menceritakan karakter yang bernama Kurahara Kakeru yang memulai kehidupannya sebagai mahasiswa baru di Universitas Kansei. Pada saat sekolah tinggi, Kakeru adalah seorang pelari yang hebat, tetapi anggota tim yang lainnya tidak menyukainya. Kakeru menjauhkan diri serta tidak percaya dengan orang lain. Akhirnya pada saat memasuki perguruan tinggi, kakeru memasuki perguruan tinggi yang tidak

ada tim berlari. Tetapi ada *senpai* yang mengajaknya membuat tim lari untuk mengikuti kejuaraan marathon. Sejak saat itu akhirnya Kakeru mulai terbuka dan saling mempercayai orang lain. Dari anime ini penulis ingin mengangkat kehidupan kelompok di Jepang yang dikenal dengan istilah *shuudan shugi*.

Salah satu konsep hidup masyarakat Jepang adalah *Shuudan Shugi*. *Shuudan shugi* adalah paham berkelompok yang ditanamkan dalam kehidupan sosial masyarakat Jepang. *Shudan* memiliki arti grup atau kelompok dan *shugi* memiliki arti isme atau paham. Secara harafiah, *shuudan shugi* berarti paham berkelompok. Menurut KBBI paham sendiri memiliki arti pengertian, pendapat, pikiran, aliran, haluan, atau pandangan.

Sugimoto (2010:2-5) menyatakan bahwa masyarakat Jepang merupakan masyarakat yang unik dan seragam. Konsep *shuudan shugi* atau paham berkelompok ini sebenarnya telah ada sejak zaman Tokugawa. Konsep ini bermula dari sebuah ajaran Konfusian. Iwan (2004:23) menyatakan, sebagian dari kebudayaan asing yang telah melewati proses penyesuaian dan disosialisasikan tersebut, ada yang telah menjadi pokok pemikiran orang Jepang, yaitu pemikiran Konfusian, ajaran Buddha, dan filosofi Barat, termasuk paham Tao meskipun pengaruhnya sangat terbatas. Pada zaman pemerintahan Tokugawa, pemikiran konfusian ini digunakan untuk mengatur masyarakat petani dan samurai agar terkendali. Kemudian berkembanglah paham neo-Konfusian, paham ini kemudian menjadi dasar dalam pembentukan etika, struktur sosial, dan organisasi pemerintahan keluarga Tokugawa. Nilai-nilai ini diajarkan secara ketat oleh para orang tua kepada anak-anaknya dan diteruskan secara turun-temurun dari

generasi ke generasi. Pada akhirnya, nilai-nilai ini menjadi bagian dari kehidupan sosial mereka karena mereka melakukan tugas dan kewajibannya dengan sikap loyalitas yang tinggi (Madubrangti, 2008:19). *Shuudan shugi* sendiri telah menjadi harmoni bagi masyarakat Jepang. Hal ini sesuai dengan penjelasan oleh Iwan (2004:24) pada kutipan berikut:

Shuudan-shugi in Japan has been unconsciously developed and thought as the concept of harmony or wa because it is the most effective means of pacifying individuals dissatisfaction with unequal in the group due to low social or economic status.

Paham berkelompok di Jepang secara tidak sadar telah berkembang dan dianggap sebagai konsep harmoni atau wa karena ini adalah cara yang paling efektif untuk menenteramkan ketidakpuasan individu yang merata dalam kelompok karena status sosial atau ekonomi yang rendah.

Althusser dalam *Ideology and Ideological State Apparatuses: Notes Towards an Investigation* berargumen bahwa ideologi merupakan kumpulan praktik-praktik sosial yang bersifat nyata dimana dalam kehidupan sosial suatu masyarakat seolah-olah dipengaruhi oleh lembaga dan kelompok. Dalam konsep *shuudan shugi* dijelaskan bahwa kehidupan masyarakat Jepang saling terikat satu sama lain. Yang mengakibatkan mereka merasa bahwa mereka sudah menjadi bagian dari kelompoknya dan memiliki rasa kebersamaan yang kuat. Apabila ada individu yang tidak sesuai dengan kelompoknya maka individu tersebut akan dikucilkan. Konsep *shuudan shugi* ini nampak tercermin juga dalam anime *Kaze ga Tsuyoku fuiteiru* karena itu penulis tertarik untuk menganalisis peran *shuudan shugi* dalam kehidupan masyarakat Jepang melalui anime *Kaze ga Tsuyoku fuiteiru*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah,

1. Bagaimana *shuudan shugi* dibangun dalam sebuah kelompok.
2. Mengapa *shuudan shugi* penting terhadap karakter utama yang tercermin dalam anime *Kaze ga Tsuyoku fuiteiru*.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah,

1. Untuk mengetahui suatu paham kelompok dibangun dalam masyarakat.
2. Mengetahui pentingnya *shuudan shugi* bagi masyarakat Jepang yang tercermin dalam anime *Kaze ga Tsuyoku fuiteiru*.

1.4 Pendekatan dan Metode Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian, dibutuhkan metode atau cara yang ilmiah, agar dapat menghasilkan suatu penelitian yang bersifat ilmiah. Metode, yaitu cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat berikutnya (Nyoman, 2004 : 34). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Menurut Nazir (1988: 63) metode deskriptif adalah suatu metode untuk meneliti suatu objek, status sekelompok manusia, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari metode penelitian

deskriptif adalah untuk membuat gambaran atau deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki melalui data atau sampel yang terkumpul dan membuat suatu kesimpulan yang berlaku secara umum. Nazir (1988: 64-65) mengemukakan bahwa ditinjau dari jenis masalah yang diselidiki, teknik dan alat yang digunakan, serta tempat dan waktu, maka metode penelitian dibagi menjadi metode survei, metode deskriptif kesinambungan, penelitian studi kasus, penelitian analisis pekerjaan dan aktivitas, penelitian tindakan (action research), penelitian perpustakaan, penelitian komperatif. Penulis menggunakan metode penelitian perpustakaan untuk melakukan penelitian ini. *Shuudan shugi* merupakan salah satu budaya sosial yang ada di Jepang, oleh karena itu penelitian ini berorientasi deskriptif analisis.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, pendekatan yang digunakan untuk penelitian ini adalah pendekatan marxisme. Marxisme adalah sebuah paham/ideologi yang berdasar pada pandangan-pandangan Karl Marx. Marxisme adalah sebuah teori besar yang berkaitan dengan sistem ekonomi, sistem sosial, dan sistem politik. Pengikut teori ini disebut sebagai kaum Marxis. Marxisme mencakup materialis dialektis dan materialisme historis serta penerapannya pada kehidupan sosial. Marxime mempunyai pandangan bahwa ilmu ekonomi sebagai dasar dari aktivitas sosial. Marxisme bertumpu pada pemikiran bahwa sejarah dari masyarakat yang ada sampai sekarang adalah sejarah perjuangan kelas. Dengan kata lain, teori kelas berpraanggapan bahwa pelaku utama dalam masyarakat

adalah kelas-kelas sosial. Misalnya saja keterasingan manusia adalah hasil penindasan suatu kelas oleh kelas lainnya. Teori yang dikemukakan oleh Karl Marx ini bukanlah teori yang eksplisit, melainkan sebuah latar belakang uraian Marx tentang hukum perkembangan sejarah, kapitalisme dan sosialisme.

Pada buku yang berjudul *Marxism & the Class Struggle*, Cliff Slaughter (1975) mengemukakan bahwa kelas sosial seseorang ditentukan oleh hubungan antara kelompok yang dia ikuti. Secara tidak sadar setiap individu memiliki sebuah kelompok. Didalam kelompok ini tindakan setiap individu dengan individu yang lainnya akan mempengaruhi keadaan setiap individu. Marxism mengemukakan bahwa ideologi, kelompok, keadaan sosial suatu tempat mempengaruhi kehidupan sosial individu. Dimana setiap tindakan dan lingkungan individu berada, mempengaruhi hubungan sosial individu tersebut. Pendekatan ini digunakan karena sesuai dengan konsep *shuudan shugi* yang merupakan hubungan sosial antarindividu sebuah kelompok yang tercermin dalam anime *Kaze ga Tsuyoku fuiteiru*.

1.5. Organisasi Penulisan

Terdapat 4 bagian bab dalam penelitian ini. Bab 1 berisi pendahuluan dari penelitian yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, pendekatan dan metode penelitian, serta organisasi penulisan.

Bab II berisi penjelasan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian, yang menjelaskan bahwa individu dipengaruhi oleh masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Teori yang digunakan meliputi ideologi appartuses

menurut Althusser dalam marxism, penjelasan tentang *shuudan shugi* menurut Janis dalam Iseda, serta teori sosiologi sastra.

Bab III menjelaskan hubungan teori-teori tersebut dengan *shuudan shugi*, dan hal-hal yang membuat *shuudan shugi* penting dalam kehidupan masyarakat serta peranan *shuudan shugi* didalam kehidupn individu.

Bab IV menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis.

