

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu bela diri adalah ilmu yang muncul untuk mempertahankan diri dari serangan musuh. Jepang merupakan salah satu negara yang menciptakan ilmu bela diri yang akhirnya terbagi dalam tiga kategori. Kategori pertama adalah ilmu bela diri untuk dipertandingkan atau turnamen seperti *karate*, *kendo*, *judo*, dan *sumo*. Kategori kedua adalah ilmu bela diri yang diperuntukkan untuk mempertahankan diri, yaitu *aikido* dan *jujitsu*. Kategori ketiga adalah seni bela diri yang digunakan untuk bersembunyi yaitu *ninjutsu*.

Ninjutsu yang dikenal masyarakat pada zaman Heian (794 -1185) adalah seni bersembunyi yang diciptakan oleh para pendeta agama Budha agar terhindar dari para pendukung *Shinto* yang tidak menginginkan adanya agama lain di Jepang. Ilmu *ninjutsu* kemudian digabungkan dengan ilmu astrologi, teknik bertarung dan teknik memata-matai. Para *daimyo*, tuan tanah di Jepang yang berkuasa pada saat itu, memperkerjakan ahli *ninjutsu* untuk memata-matai, mencuri, serta membunuh, karena orang yang mempelajari *ninjutsu* mempunyai keahlian dalam infiltrasi dan espionasi. Sejak saat itu orang yang mempelajari *ninjutsu* disebut 忍者 *ninja*. Kanji 忍 (*nin*) berarti kesabaran atau ketidak terlihatan dan kanji 者 (*sha*) berarti orang. Jika disatukan, kanji tersebut dapat bermakna sebagai sosok yang menunggu waktu

dalam bertindak sehingga ketika beroperasi, orang-orang tidak merasakan kehadirannya. Di masa sekarang, *ninjutsu* masih banyak diminati meskipun seni bela diri ini merupakan produk kebudayaan yang sudah lama ada. Pada masa sekarang orang yang mempelajarinya tidak lagi disebut sebagai *ninja* melainkan *ninjutsuka*.

Pada tahun 1916, dibuat Film “*Koga Unôn Ninjutsu Kogaryû*” yang merupakan film *ninja* pertama dan semenjak tahun 1960 banyak film *ninja* bermunculan. Namun konsep *ninja* yang ditampilkan dalam film menjadi bias karena peranan *ninja* dalam film dibuat menjadi fantasi. Oleh karena itu, banyak penonton yang menganggap *ninja* sebagai tokoh super yang mempunyai ilmu menghilang atau menjadi pohon ketika diserang. Seorang *ninja* biasanya tidak beroperasi saat siang hari. Malam hari merupakan waktu yang tepat untuk beroperasi karena, dapat menggunakan kegelapan sebagai kamuflase sehingga memperkecil kemungkinan untuk tertangkap.¹

Tidak hanya film Jepang saja yang mengambil unsur *ninja* sebagai penggambaran karakter. Film-film Hollywood pun kerap mengadopsi gambaran *ninja* untuk sebuah karakter. Misalnya film “*Batman Begins*” menggunakan prinsip *ninja* yang mengutamakan kesabaran dan ketidak-terlihatan. Sedangkan Ian Fleming pengarang film serial “*James Bond*” mendatangi Masaaki Hatsumi untuk mempelajari cara *ninja* memata-matai dan mempelajari senjata *ninja*. Di Jepang, film yang menggunakan tokoh *ninja* sebagai peran yaitu, “*Azumi I*” & “*Azumi II*”, “*Shinobi*”, “*Goemon*”, dan “*Kamui Gaiden*”. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis

¹ Dreager, Donn F. *Ninjutsu The Art of Invisibility*. Tokyo: Charles E Tuttle Company, 1989.

menggunakan film “Kamui Gaiden” yang disutradarai oleh Youichi Sai dan film “Goemon” yang disutradarai oleh Kazuaki Kiriya sebagai data.

Film “Kamui Gaiden” menampilkan *ninja* bernama Kamui. Dalam film tersebut, ia merasa tidak sanggup lagi menjadi anggota dalam organisasi tersebut. Satu-satunya cara yang dapat melepas status *ninja* seseorang adalah kematian. Namun, Kamui memilih untuk melarikan diri dari organisasinya yang menyebabkan dia diburu oleh *ninja* lain siang dan malam. Tetapi dengan keahliannya memasang perangkap, ia dapat mudah menggagalkan niat *ninja* lain untuk menangkapnya. Kamui ditampilkan sebagai *ninja* yang hebat dalam duel, memiliki kecepatan dalam melompat dan menghindari serangan, serta memiliki kemampuan mengelabui musuh. Kamui mengelabui musuhnya dengan cara menjadi pohon ketika diserang, dan dia memiliki kemampuan untuk membuat dirinya menjadi dua ketika duel berlangsung. Dengan kekuatan itu Kamui menjadi sulit untuk dikalahkan.

Film kedua yang akan penulis analisis adalah film “Goemon”. Film “Goemon” menceritakan tentang seorang *ninja* yang bernama Ishikawa Goemon. Ia merupakan seorang *ninja* pencuri yang suka membagikan hasil curiannya kepada rakyat miskin, dan senang menolong orang yang mengalami kesusahan. Dalam film “Goemon”, Ishikawa Goemon digambarkan sebagai *ninja* yang gagah berani namun tak bertuan karena kematian Oda Nobunaga. Dia dengan bebas melakukan apa saja dan kadang suka seenaknya. Tapi dibalik sifat seenaknya, Goemon pun pintar dalam menyusup ke dalam istana dan hebat dalam pertarungan jarak dekat berkat kecepatannya. Salah satu peran *ninja* lainnya yang menonjol dalam film ini adalah

Saizo. Saizo adalah *ninja* teman seperjuangan Goemon. Ia pun mendapat latihan sama dengan guru yang sama yaitu Hanzo Hattori. Dengan begitu kemampuan Saizo dan Goemon pun tidak jauh berbeda. Hanya saja, Saizo memiliki tuan yaitu Ishida Mitsunari. Mereka berdua sama-sama hebat dalam pertempuran dan mengandalkan teknik menggunakan pedang untuk membunuh lawannya ketika bertarung. Pertemuan Goemon dengan Saizo terjadi ketika Goemon dan Saizo diangkat anak oleh Oda Nobunaga dan dilatih sebagai *ninja* oleh Hanzo Hattori.

Dari kedua film tersebut terdapat miskonsepsi tentang peranan *ninja* jika dibandingkan dengan *ninja* dalam referensi sejarah. Miskonsepsi yang paling jelas terlihat adalah dari cara *ninja* beroperasi. *Ninja* di kedua film tersebut, lebih menunjukkan pertarungan dengan cara konfrontasi langsung, dan hal tersebut tidak dilakukan oleh para *ninja* berdasarkan buku sejarah. *Ninja* sebaiknya menunggu malam hari untuk memasuki wilayah musuh dengan tidak terlihat sehingga menghindari konfrontasi. Masih ada miskonsepsi tentang *ninja* dari cara beroperasi yang akan penulis bahas di bab selanjutnya.

Penulis menggunakan film “Kamui Gaiden” dan “Goemon” sebagai data karena dalam kedua film ini dipertunjukkan karakter *ninja* sebagai pembunuh tetapi masih mempunyai figur seorang *ninja*. Dengan begitu, penulis dapat mengambil contoh pembiasaan konsep dalam film dibandingkan dalam buku yang membahas tentang *ninja*.

Film “Kamui Gaiden” sendiri diadopsi dari manga berjudul “The Legend of Kamui” karya Sanpei Shirato. Sanpei Shirato yang bernama asli Okamoto Noboru,

lahir pada tanggal 15 Februari 1932 di Tokyo Jepang. Sanpei Shirato merupakan penulis sekaligus *mangaka* (komikus) yang sebagian besar karyanya berupa kritik sosial. Karya Sanpei Shirato banyak yang diadaptasi dari film dan anime lain, contohnya “Ninja Bugeichō” yang diadaptasi dari “Band of Ninja” karya Nagisa Oshima.

Film “Goemon” diadopsi dari sejarah *ninja* pencuri dari klan Iga, Ishikawa Goemon. Ishikawa Goemon sering dijuluki sebagai “Robin Hood” versi Jepang karena memiliki kesamaan sebagai pencuri yang membagi-bagikan hasil curiannya kepada rakyat miskin. Film Goemon merupakan film karya Kazuaki Kiriya dan disutradarai oleh dia sendiri. Kazuaki Kiriya yang bernama asli Kazuhiro Iwashita baru menyutradarai dua film. Film pertamanya adalah “Casshern”.

Berdasarkan Film Kamui Gaiden dan Goemon, penulis ingin mencoba menjelaskan apa yang menjadi miskonsepsi tentang *ninja* melalui cara beroperasi. Kategori Cara *ninja* beroperasi dapat dilihat dari cara berpakaian dan strategi yang dipakai oleh para *ninja* pada film dibandingkan dengan yang tertera dalam referensi sejarah serta organisasi *ninja*.

1.2 Pembatasan Masalah

Dalam penulisan karya tulis ini, penulis akan membatasi masalah mengenai pembiasan terhadap peran *ninja* dari film “Kamui Gaiden” dan “Goemon” dilihat dari cara *ninja* menjalankan tugas, organisasi *ninja*, dan penampilan *ninja* dibandingkan

dengan *ninja* berdasarkan sejarah dengan menggunakan metode komparatif dan pendekatan historis.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan karya ilmiah ini adalah untuk meluruskan gambaran tentang *ninja* yang dibuat fantasi dalam film dengan menggunakan *ninja* yang muncul dalam buku sejarah. Dalam film, *ninja* digambarkan sebagai tokoh yang mempunyai kekuatan magis sehingga masyarakat umum menganggap bahwa *ninja* adalah fiksi. Dengan memberikan gambaran tentang *ninja* yang tertera dalam referensi buku sejarah, pembaca akan mengerti maksud dari miskonsepsi *ninja* yang dibuat dalam film. Dalam film tersebut banyak miskonsepsi yang dapat diambil sebagai contoh kemudian diluruskan dengan menggunakan perbandingan yang tertera dalam buku sejarah.

1.4 Metode Penelitian

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menggunakan metode Komparatif dan pendekatan Historis.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode komparatif diartikan sebagai metode untuk menentukan kekerabatan bahasa dengan membandingkan bentuk kata seasal yang bertujuan merekonstruksi bahasa purba. Dalam metode komparatif, pertama-tama penulis mengambil data berupa film yaitu film “Kamui Gaiden” dan

“Goemon”. Kemudian, data yang telah diambil, diproses dengan cara ditonton untuk dibandingkan kedalam referensi sejarah. Data yang telah diproses dibandingkan dengan referensi sejarah untuk dicari kebenarannya. Dengan kata lain, penulis harus menafsirkan dahulu data-datanya kemudian membandingkan dengan referensi sejarah tertulis untuk diambil sebuah kebenaran yang terjadi di masa lalu².

Penelitian komparatif juga berfungsi untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara berdasar atas pengamatan terhadap akibat yang ada³.

Menurut Kuntowijoyo, sejarah adalah sebuah rekonstruksi masa lalu dengan memaparkan fakta secara diakronis, ideografis, unik, dan empiris. Diakronis berarti berhubungan dengan waktu karena sejarah melewati proses waktu. Ideografis berarti sejarah yang menceritakan masa lalu dan mengacu kepada sesuatu yang terjadi pada waktu itu. Dikatakan unik karena berisi penelitian hal yang unik. Empiris berarti kejadiannya nyata dan dapat dipertanggung jawabkan dengan bukti yang ada⁴.

Dengan kata lain, pendekatan historis berarti memaparkan sesuatu dengan bukti sejarah sebagai landasan yang dapat dibuktikan kebenarannya dengan logis. Menurut W.J.S. Poerwadarminta dalam bukunya yang berjudul "Kamus Umum Bahasa Indonesia", sejarah adalah kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi

² <http://deskripsi.com/m/metode-komparatif>

³ <http://www.4skripsi.com/metodologi-penelitian/macam-macam-metode-penelitian.html#axzz1qWYawFa8>

⁴ <http://www.pustakasekolah.com/pengertian-sejarah.html>

pada masa lampau⁵. Oleh karena itu, sejarah sangat berhubungan dengan waktu. Hal-hal yang terjadi dalam sejarah dapat dikatakan unik karena dalam kehidupan sekarang, beberapa kegiatan yang terkandung dalam sejarah sudah tidak dilakukan lagi. Menurut Marcus Tullius Cicero (106-43 SM) seorang filsuf romawi dalam bukunya “*Pro Publio Sestio*” memaparkan sejarah adalah sebagai berikut:

“History is the witness that testifies to the passing of time; it illuminates reality, vitalizes memory, provides guidance in daily life, and brings us tidings of antiquity.”

“Sejarah adalah saksi yang menjabarkan waktu yang telah berlalu: itu mengiluminasikan kenyataan, mempertajam memori, menyediakan panduan dalam kehidupan sehari-hari dan mengajari kita menghargai sisi keantikan⁶.”

Dengan begitu sejarah dapat menjadi saksi atas suatu peristiwa atau kejadian pada masa lalu. Dengan bukti sejarah, kejadian pada masa lalu dapat dibayangkan sehingga memudahkan kita untuk melihat suatu gambaran tentang masa lalu. Gambaran tentang masa lalu juga dianggap unik dan oleh sebab itu sebaiknya dilestarikan supaya tidak punah.

1.5 Organisasi Penulisan

Karya tulis ini, terdiri dari 4 bab. Yang masing-masing babnya diuraikan sebagai berikut:

⁵ http://adn-fib11.web.unair.ac.id/artikel_detail-35702-Sejarah-DEVINISI%20SEJARAH.html

⁶ <http://www.st-thomas.library.on.ca/?q=category/categories/interests/history-and-genealogy>

Bab I Pendahuluan, yang membahas tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan organisasi penulisan.

Bab II terbagi ke dalam tiga sub bab yang akan membahas tentang sejarah *ninja*, organisasi *ninja*, dan *ninja* dalam tugas.

Bab III merupakan analisis penelitian yang menjelaskan miskonsepsi *ninja* dalam film dibandingkan dengan *ninja* dalam referensi sejarah.

Bab IV merupakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan penulis.