

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejak zaman dahulu manusia tak henti-hentinya berperang. Bahkan menurut catatan sejarah, sejak 6000 tahun yang lalu sudah terjadi lebih dari 15.000 kali peperangan di seluruh dunia. Kemudian sejak abad 19, manusia mulai berperang dengan menggunakan senjata pemusnah massal. Hal ini terjadi karena teknik pembuatan, bahan baku dan para ilmuwan yang dapat membuat teknologi ini telah tersebar di seluruh dunia.¹

Jepang sendiri telah merasakan dampak dari senjata pemusnah massal tersebut. Sebelum Perang Dunia II berakhir, dua kota di Jepang dihantam bom atom oleh pasukan Amerika Serikat. Kota Hiroshima dijatuhi bom atom pada tanggal 6 Agustus 1945, disusul kota Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945. Hal ini menyebabkan kedua kota tersebut luluh lantak dan ratusan ribu nyawa melayang. Setelah kejadian tersebut, Jepang menyatakan menyerah kalah dan tak lama kemudian Perang Dunia II pun berakhir.

Setelah Perang Dunia II berakhir, masyarakat Jepang yang telah merasakan kehancuran akibat perang makin mengakui bahwa nyawa manusia seharusnya dihargai di atas segalanya. Mereka pun berpikir bahwa dunia seharusnya dapat dihuni dengan damai tanpa adanya perang. Pemerintah Jepang

¹ <http://ja.wikipedia.org/wiki/heiwa>

kemudian berperan aktif dalam hal perdamaian dunia agar tidak ada lagi bom atom yang dijatuhkan di tempat manapun di dunia ini.

Dalam bukunya yang berjudul *Sebelum Segalanya Terlambat*, Aurelio Peccei dan Daisaku Ikeda menulis, "Banyak krisis yang dihadapi dunia sekarang ini mengancam pada kemusnahan, tetapi tak satupun yang caranya sedemikian kejam dan menakutkan seperti perang"². Kata-kata tersebut seakan mengingatkan siapapun betapa mengerikannya perang dan akibat yang ditimbulkannya. Maka banyak orang Jepang yang berusaha mengingatkan tentang pentingnya perdamaian lewat berbagai cara.

Salah satu caranya adalah melalui budaya yang telah populer di berbagai belahan dunia yaitu film animasi atau dalam bahasa Jepangnya sendiri disebut *anime*. Industri animasi di Jepang saat ini bertumbuh sangat pesat dan bahkan meluas ke luar negeri dan saat ini telah mempunyai penggemar tersendiri. Lewat anime inilah para animator ingin menyampaikan pesan perdamaian lewat gambar dan cerita yang menarik serta mudah dimengerti banyak orang, terutama anak-anak dan remaja yang tertarik dengan animasi khas negara Jepang ini.

Anime yang penulis pilih sebagai bahan penelitian adalah serial Gundam karena mempunyai fokus cerita pada usaha untuk mendapatkan perdamaian. Serial Gundam ini sendiri pertama kali dibuat pada tahun 1979 dengan judul *Kidou Senshi Gundam* (機動戦士ガンダム) dan ternyata mendapat sambutan yang sangat baik dari para penontonnya. Melihat banyaknya animo masyarakat dari serial ini, maka Sunrise selaku studio tunggal pembuat anime ini memutuskan

² Peccei, Aurelio dan Ikeda, Daisaku. 1988. *Sebelum Segalanya Terlambat*. Jakarta: Indira. hal. 102

untuk membuat sekuel Gundam pada tahun 1985, dan akhirnya pada tahun-tahun berikutnya serial Gundam selalu muncul di layar TV secara rutin. Hanya pada tahun 1999 serial ini sempat vakum selama tiga tahun dan muncul lagi di tahun 2002 dengan judul *Kidou Senshi Gundam SEED* (機動戦士ガンダム SEED) yang selanjutnya akan disebut Gundam SEED. Sekuel Gundam inilah yang akan penulis bahas sebagai bahan penelitian.

Penulis memilih Gundam SEED untuk dibahas karena ceritanya lebih ditujukan untuk remaja dengan drama kehidupan yang biasanya dihadapi anak muda. Karakter-karakternya pun dibuat lebih mendekati karakter anak muda di zaman sekarang. Tokoh-tokoh dalam Gundam SEED digambarkan sebagai anak-anak muda yang mendapat berbagai masalah saat perang sedang berlangsung. Namun pada saat-saat seperti itulah persahabatan mereka diuji agar tidak saling bertempur antar teman namun harus fokus pada upaya untuk mendapatkan perdamaian.

Cerita Gundam SEED ini berfokus pada dua anak muda yang bersahabat sejak kecil namun kemudian harus berpisah. Dua anak muda ini bernama Kira Yamato dan Athrun Zala. Ketika mereka dipertemukan kembali, ternyata saat itu keduanya bertemu sebagai dua pihak yang seharusnya saling berperang. Ketika perang makin berkecamuk, keduanya menghadapi konflik batin karena harus berdiri di pihak yang berbeda. Baik Kira maupun Athrun yang terlibat dalam berbagai pertempuran sama-sama kehilangan orang-orang yang mereka sayangi. Melihat bahwa perang hanya menyebabkan banyak kesedihan, mereka merasa muak dengan perang dan bertekad untuk mengakhirinya.

Perjuangan tokoh-tokoh yang ada dalam Gundam SEED inilah yang membuat penulis tertarik untuk membahas konsep perang dan perdamaian dalam anime tersebut.

1.2. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang dibahas yaitu tentang definisi dan konsep perang yang dalam bahasa Jepang disebut *sensou* (戦争), definisi dan konsep perdamaian yang dalam bahasa Jepang disebut *heiwa* (平和) serta teori konflik.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis membahas masalah ini adalah untuk mengetahui konsep perang, perdamaian dan teori konflik yang tercermin dalam anime Gundam SEED.

1.4. Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa latin yaitu *methodos*. *Methodos* sendiri berasal dari akar kata *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti menuju, melalui, mengikuti, sesudah, sedangkan *hodos* berarti jalan, arah, atau cara. Dalam pengertian yang lebih luas metode dianggap sebagai cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat berikutnya. Sebagai alat, metode berfungsi untuk menyederhanakan masalah, sehingga lebih mudah

untuk dipecahkan dan dipahami.³ Husein Umar dalam bukunya menulis, metode merupakan suatu cara atau jalan pengaturan atau pemeriksaan secara benar.⁴

Kata penelitian diambil dari istilah bahasa Inggris, yaitu *research* atau riset dalam bahasa Indonesianya, yang berarti “mencari kembali“. Menurut kamus Webster’s New International, penelitian adalah penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta dan prinsip-prinsip suatu penyelidikan untuk menetapkan sesuatu.

Penulis memilih metode deskriptif analitis untuk meneliti masalah yang akan dibahas. Deskripsi sendiri berarti upaya pengolahan data menjadi sesuatu yang dapat diutarakan secara jelas dan tepat dengan tujuan agar dapat dimengerti oleh orang yang tidak langsung mengalaminya sendiri. Metode deskriptif analitis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Mula-mula data dideskripsikan untuk menemukan unsur-unsurnya kemudian dianalisis.⁵

Menurut Moh. Nazir, metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, dalam suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.⁶

³ Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. cetakan ketiga. hal.34

⁴ Umar, Husein. 1998. *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*, Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama. hal. 60

⁵ Ibid., hal. 53

⁶ Nazir, Moh. 1998. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia. cetakan ketiga. hal. 63-64

Penelitian ini mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Metode deskriptif analisis merupakan pengembangan dari metode deskriptif, yakni metode yang mendeskripsikan gagasan manusia tanpa suatu analisis yang bersifat kritis.⁷ Sedangkan menurut Yayah K. Wagiono, secara harafiah penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi atau kejadian-kejadian tertentu.⁸ Menurut Whitney, metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat⁹, sedangkan menurut Travers, metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang tengah berlangsung pada saat riset dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu. Dan yang terakhir menurut Gay, metode deskriptif ini bertujuan menjawab pertanyaan yang menyangkut sesuatu pada waktu sedang berlangsungnya proses riset.¹⁰

1.5. Organisasi Penulisan

Dalam bab I penulis akan membahas latar belakang masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta organisasi penulisan.

Dalam bab II penulis akan membahas tentang definisi dan konsep perang dan perdamaian serta teori konflik.

⁷<http://file.upi.edu/Direktori/C%20-%20FPBS/.../suplemenpenelitianbahasa.pdf>

⁸ <http://www.google.com/petrachristianuniversitylibrary/jiunkpe/s1/jdkv/2003>

⁹ Whitney, F.L.1960. *The Elements of Research*, Asian Ed.. Osaka: Overseas Book Co

¹⁰ Husein. Op. Cit. hal. 81

Dalam bab III penulis akan menganalisis tentang konsep perang, perdamaian dan konflik yang ada dalam anime Gundam SEED.

Dalam Bab IV penulis akan menyimpulkan hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan.