

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan negara Jepang dalam segala bidang seperti dalam bidang teknologi, industri serta ekonomi, menjadikan Jepang merupakan salah satu negara maju di dunia. Kemajuan yang sangat pesat ini tidak lain dikarenakan oleh sikap semangat pantang menyerah dan ulet, serta rajin dalam bekerja yang dimiliki oleh individu masyarakat Jepang itu sendiri. Sikap ini dalam bahasa Jepang disebut *Ganbaru* (頑張る). Sikap tersebut sudah dimiliki oleh masyarakat Jepang sejak lama. Sikap tersebutlah yang menjadikan negara Jepang seperti sekarang ini. Tetapi sikap tersebut juga tidak selamanya berdampak baik terhadap kehidupan sosial masyarakat Jepang sendiri, banyak masalah yang ditimbulkan akibat dari sikap itu. Seperti salah satu contohnya, karena terlalu bersemangat dan pantang menyerah dalam bekerja, akhirnya banyak masyarakat Jepang yang meninggal akibat terlalu lelah dalam bekerja atau biasa disebut *かろ* *うし*.

Banyak para seniman mulai mengkritik sikap tersebut, dengan cara menghasilkan karya-karya yang menyindir. Salah satu tokoh seniman Jepang yang mengkritik sikap *Ganbaru* (頑張る) yang berlebihan yaitu Fujio Akatsuka. Dia banyak sekali menyindir kehidupan masyarakat Jepang sehari-hari dalam animasi, baik dalam bentuk film ataupun *manga* yang diciptakannya. Animasi yang

dihasilkan oleh Fujio Akatsuka banyak digemari hampir oleh seluruh kalangan, itu semua dikarenakan oleh humor dan kesederhanaan gaya *manga* tersebut, tetapi pendapat sebagian orang tua yang membaca atau menonton karya-karya dari Fujio Akatsuka berkata lain, dimana mereka mengatakan dan memuji bahwa dalam karya-karya yang dihasilkan oleh Fujio Akatsuka memiliki *satir* atau sindiran terhadap kehidupan sosial (biginjapanarchive249/237). Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk membahas keterkaitan antara sindiran-sindiran yang dituangkan oleh Fujio Akatsuka dalam salah satu karya film animasi miliknya yang berjudul *Rerere no Tensai Bakabon* (天才ハカホソ) dengan konsep atau pola pikir kehidupan masyarakat Jepang saat ini.

Animasi *Rerere no Tensai Bakabon* (レレレの天才ハカホソ) sendiri diperkenalkan pertama kali kepada masyarakat Jepang yaitu pada tahun 1999, yaitu dalam *manga Shonen Magazine*. Pada bulan oktober tahun 1999 TV Tokyo menyiarkan seri animasi *Rerere no Tensai Bakabon* (レレレの天才ハカホソ) yang berjumlah 24 episode, dan berakhir pada bulan maret tahun 2000 (<http://en.wikipedia.org/wiki/Bakabon>). Penulis akan membahas keterkaitan sindiran dalam *manga* ataupun film animasi *Rerere No Tensai Bakabon* (レレレの天才ハカホソ) baik dari segi kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang serta dari konsep pola pikir yang dimiliki masyarakat Jepang.

Contohnya adalah demikian: Fukkuban Tensai Bakabon (ふっこばん天才ハカホシ) Jilid 1, Dalam cerita ini digambarkan ayah Bakabon dan Bakabon ingin sekali menggendong dan mengasuh bayi, tetapi di dalam keluarga Bakabon tidak ada bayi (mereka mempunyai pikiran seperti itu karena dalam cerita digambarkan bahwa mereka sedang menunggu kelahiran bayi dari keluarga Bakabon). Mereka mencoba mengasuh bayi dengan mencoba memakai cara apapun, sehingga pada akhirnya kehabisan akal dan memaksakan suatu hal yang hasilnya cukup konyol. Sindiran ini nampaknya ditujukan kepada pola pikir *Akiramenai* (諦めない) yang ada pada masyarakat Jepang.

## 1.2 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu penulis hanya mengkhususkan penganalisaan keterkaitan sindiran dalam *manga Tensai Bakabon* (天才ハカホシ) the best, *Tensai Bakabon* (天才ハカホシ) jilid 8–14 serta animasi *Tensai Bakabon* (天才ハカホシ) baik dari segi kehidupan sehari–hari masyarakat Jepang serta dari pola pikir yang dimiliki masyarakat Jepang. Penulis akan mengelompokkan satir kedalam dua hal yaitu pada *Ganbaru* (頑張る), *Akiramenai* (あきらめない). Lalu penulis akan melakukan analisis terhadap sindiran tersebut. Setelah selesai menganalisis, penulis akan mencoba melakukan pemaknaan terhadap sindiran, dengan menggunakan metode pendekatan moral. Sehingga pada akhirnya penulis akan menemukan serta

mendapatkan penafsiran makna dari sindiran yang terdapat dalam film animasi dan *manga* yang diteliti.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis menganalisa sindiran atau satir adalah untuk lebih memahami makna dari sindiran yang ditampilkan dalam animasi dan *manga Tensai Bakabon* (天才ハカホソ).

### **1.4 Metode Penelitian**

Sindiran-sindiran yang tersamarkan dalam sebuah tanda pada media *audio visual* banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Sindiran dalam media tersebut memiliki makna langsung sebagai sindiran dan objek sindiran tersebut sangat jelas, tetapi ada juga sindiran yang sengaja ditampilkan tidak terlalu mencolok dan biasanya menyindir tentang moral dan kehidupan sosial masyarakat. Sindiran inilah yang akan penulis coba temukan dan pada akhirnya penulis juga akan mencoba memaknai sindiran-sindiran yang ditemukan. Untuk mempermudah dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan pendekatan moral.

Secara umum moral menyaran pada pengertian (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban dan sebagainya, akhlak, budi pekerti, susila.(KBBI,1994)

Dalam bukunya Metode Penelitian Sastra, Prof. Drs. M Atar Semi (1990) mengartikan pendekatan moral bertolak dari asumsi dasar bahwa salah satu tujuan

kehadiran sastra di tengah-tengah masyarakat pembaca adalah berupaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia sebagai makhluk berbudaya, berpikir, dan berketuhanan. Moral dalam pengertian filsafat merupakan suatu konsep yang telah dirumuskan oleh sebuah masyarakat untuk menentukan kebaikan atau keburukan. Karena itu, moral merupakan suatu norma tentang kehidupan yang telah diberikan kedudukan istimewa dalam kegiatan atau kehidupan sebuah masyarakat.

Moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca, merupakan makna yang terkandung dalam sebuah karya, makna yang disarankan lewat cerita. Moral, kadang-kadang diidentikan pengertiannya dengan tema walaupun tidak selalu pada maksud yang sama. Moral dan tema, karena keduanya merupakan sesuatu yang terkandung, dapat ditafsirkan, diambildari cerita, dapat dipandang sebagai memiliki kemiripan. Namun, tema bersifat lebih kompleks daripada moral disamping tidak memiliki nilai langsung sebagai saran yang ditujukan kepada pembaca. (Kenny, 1966:89). Moral, dengan demikian, dapat dipandang sebagai salah satu wujud tema dalam bentuk yang sederhana, namun tidak semua tema merupakan moral. Moral dalam karya sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangan terhadap nilai-nilai kebenaran, dan hal itulah yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Moral menurut Kenny juga dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dan ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca. Ia

merupakan “petunjuk” yang sengaja diberikan oleh pengarang tentang berbagai hal yang bersangkutan dengan masalah kehidupan, seperti sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan. Ia bersifat praktis sebab “petunjuk” itu dapat ditampilkan, atau ditemukan modelnya, dalam kehidupan nyata, sebagaimana model yang ditampilkan dalam cerita itu lewat sikap dan tingkah laku tokoh-tokohnya.

Karya sastra mempunyai tugas penting baik dalam usahanya menjadi pelopor pembaharuan, maupun memberikan pengakuan terhadap suatu gejala kemasyarakatan.

Langkah – langkah penulis dalam melakukan penelitian yaitu dengan mengkaji film dan *manga* (mencari simbol atau satir yang muncul baik di dalam film animasi maupun *manga Tensai Bakabon* (天才ハカホソ)).

### **1.5 Organisasi Penulisan**

Penulisan skripsi ini terbagi dalam empat Bab, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori, Bab III Analisis Data beserta kutipan-kutipan dan Bab IV Kesimpulan.

Dalam pendahuluan atau Bab I, penulis menjelaskan latar belakang masalah yang ingin dikemukakan dan diketemukan, dengan cara menyisipkan sedikit gambaran garis besar tentang apa saja yang akan diteliti oleh penulis serta alasan mengapa penulis tertarik dengan penelitian yang dipilih. Penulis juga menuliskan bagaimana pembatasan masalah sehingga penelitian tidak akan mencakup bidang yang terlalu luas. Tujuan penelitian juga akan dikemukakan

penulis sebagai maksud penelitian dan kegunaan penelitian. Pemilihan metode dan teknik penelitian yang tepat sehingga dapat membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya. Dalam Bab II penulis akan menuliskan kajian teori, penulis akan mencoba memaparkan sejarah pencipta film dan *manga Tensai Bakabon* (天才ハカホソ). Memaparkan definisi dari *satir* atau *Fuushi* (風刺) serta menjelaskan *Ganbaru* (頑張る) dan *Akiramenai* (あきらめない).. Bab III penulis akan mencoba mencari simbol-simbol atau tanda yang menjadi sindiran, yang terdapat didalam animasi ataupun *manga* yang berjudul *Tensai Bakabon* (レレレの天才ハカホソ), lalu menganalisis hasil dari temuan tanda maupun simbol yang berupa sindiran atau *satir*. Penulis juga akan melakukan pemaknaan dari simbol atau tanda serta melihat keterkaitan dengan moral masyarakat Jepang. Lalu penulis akan mengklasifikasikan atau mengelompokkan simbol *satir* kedalam beberapa konsep atau pola pikir yang telah penulis tuliskan di Bab II. Bab IV penulis akan menarik kesimpulan yang didapat dari analisa bab-bab sebelumnya, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Lampiran berisi gambar-gambar yang berfungsi sebagai pelengkap.

Alasan penulis membuat penelitian ini agar para pembaca dapat menelusuri pemikiran penulis secara sistematis. Penulis juga menginginkan pembaca lebih mengerti arti lain yang terdapat dalam *manga* dan film animasi *Bakabon* selain tentang komedi situasi dan sebagai hiburan saja. Selain itu penulis juga ingin pembaca mengetahui beberapa sindiran yang terdapat dalam *manga* maupun film animasi.