

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Selain Samurai, Ninja juga merupakan bagian dari sejarah Jepang karena ikut berperan dalam peperangan. Bila Samurai dimisalkan sebagai tentara sebuah negara, maka Ninja adalah mata-mata yang dimiliki sebuah negara.

Menurut Kamus Istilah Masyarakat dan Kebudayaan Jepang *Ninja* (忍者)¹ atau *Shinobi* (忍び)² adalah prajurit mata-mata yang mengabdikan hidupnya pada majikannya juga memiliki ilmu *ninjutsu* (*Shinobi-jutsu*) yaitu ilmu yang dipelajari untuk tujuan memata-matai.

Sejak 1950 dan awal 1960 Ninja menjadi terkenal dalam bentuk film dan buku di Jepang, ketika adanya serial televisi yang berjudul “The Samurai” pada tahun 1962, sejak itu banyak cerita yang bertemakan tentang Ninja, tidak hanya di Jepang Negara lain pun mengambil tema Ninja seperti film yang berjudul “Ninja in the Dragon’s Den” yang dibuat di Hongkong, “Batman Begins” (tahun 2005) ketika Bruce Wayne menerima latihan selayaknya seorang Ninja, dan masih banyak lagi cerita fiksi mengenai Ninja. Peran Ninja yang dijelaskan di atas bagi penulis dapat dilihat pada film *Azumi* dan *Azumi 2 - Death or Love*.

¹ Orang yang menjadi mata-mata.

² Mata-mata.

Penulis mengambil referensi dari film *Azumi* dan *Azumi 2 - Death or Love*. Pada mulanya *Azumi* merupakan komik di Jepang, dikarang oleh Yu Koyama³ lalu dibuatlah versi film layar lebarnya dengan judul yang sama pada tahun 2003 yang disutradarai oleh Ryuhei Kitamura.

Ryuhei Kitamura lahir pada tanggal 30 Mei 1969 di Osaka, Jepang. Saat berumur 17 tahun ia berhenti dari sekolah menengah atas lalu melanjutkan bersekolah di *School of Visual Arts*, Australia. Setelah lulus ia kembali ke Jepang dan mendirikan *Studio Film independent* yang bernama *Napalm Films*. Ryuhei Kitamura terkenal di dunia internasional dengan filmnya yang berjudul *Versus*⁴. Setelah *Azumi* mendapat tanggapan yang baik dari penonton, selanjutnya pada tahun 2005 diedarkanlah film *Azumi 2 - Death or Love* yang merupakan lanjutan dari film *Azumi* dengan disutradarai oleh Shusuke Kaneko.

Shusuke Kaneko lahir pada tanggal 8 Juni 1955. Ketika masih di sekolah menengah atas, ia membuat film dengan judul *Shamen* (斜面)⁵ dan mendapatkan penghargaan dari *Tokyo high school 8mm film festival*. Dia masuk ke perusahaan film *Nikkatsu* dan menjadi asisten sutradara. Di sana ia belajar menyutradarai *roman-porno films (short for romance pornography)*.

Film *Azumi* menceritakan kehidupan setelah perang Sekigahara⁶, yaitu awal masa pemerintahan Shogun Tokugawa yang dipimpin oleh Ieyasu Tokugawa. Seorang Jenderal Tokugawa yang bernama Ji atau Gessai diberi

³ <http://www.kungfucinema.com/reviews/azumi.htm>.

⁴ <http://ryuhei-kitamura.biography.ms/>

⁵ kb. 1 lereng(an), landaian. steep s. lereng yang curam. 2 lekuk

⁶ Kurang lebih pada jaman Azuchi Momoyama (1573-1603). Perang antara Daimyo yang berada di barat dan timur yang terjadi setelah Hideyoshi Toyotomi meninggal. Dari peperangan ini munculah pemenang yang bernama Ieyasu Tokugawa yang selanjutnya menguasai seluruh Jepang.

perintah oleh pendeta tinggi (Tenkai) untuk menghentikan pemberontakan yang akan terjadi pada jaman tersebut. Maka Ji mulai mengumpulkan anak yatim piatu akibat perang, yang dinilai mempunyai bakat untuk menjadi seorang pembunuh.⁷ Maka terpilihlah sepuluh orang anak (sembilan anak lelaki dan seorang anak perempuan) yang selanjutnya dididik di tempat terpencil. Setelah dewasa, mereka harus melewati misi yang pertama, yaitu bertarung membunuh teman pasangannya selama berlatih sehingga menyisakan lima orang pembunuh terbaik. Dibalik misi tersebut ada misi besar yang harus mereka jalankan, yaitu membunuh pemimpin klan yang masih setia dengan keluarga Toyotomi. Tetapi misi tersebut selalu dihalangi oleh Ninja ataupun Samurai yang berpihak pada keluarga Toyotomi. Pada saat mereka menerima misi kedua untuk membunuh Asano Nagamasa, mereka tidak mengalami kesulitan, namun pada misinya yang ketiga untuk membunuh Kato Kiyomasa, mereka mengalami kesulitan karena Kato Kiyomasa didampingi oleh seorang Samurai bernama Kanbei yang bertugas untuk menjaga keselamatan tuannya dari para pembunuh, dengan bersenjatakan *katana*⁸ dan pistol ia membunuh siapa saja yang akan menyulitkan tuannya dalam mencapai tujuan untuk membuat keluarga Toyotomi kembali memerintah, selain itu Kanbei mempunyai bawahan seorang Ninja yang mirip seperti kera bernama Saru. Ketika akan membunuh Kato Kiyomasa, di tengah hutan mereka dihadang oleh para Ninja yang berpakaian hitam menutupi seluruh tubuhnya juga mulutnya, sehingga yang terlihat hanya matanya saja, para Ninja tersebut menggunakan

⁷ <http://www.kungfucinema.com/reviews/azumi.htm>.

⁸ Disebut juga *token* atau *nihonto*, pedang buatan Jepang yang ukurannya agak panjang.

*Ninja-to*⁹ juga *kunai*, dengan keahliannya mereka dapat membunuh salah satu teman Azumi dengan senjata *kunai* yang beracun. Tidak hanya itu saja Kanbei pun membebaskan seorang Samurai pembunuh yang bernama Bijomaru Mogami dari penjara Nishikawa untuk membunuh guru dan kedua teman Azumi. Pada akhir film ini, Azumi hanya dapat membunuh Kato Kiyomasa dan cerita berlanjut pada Azumi 2 - *Death or Love*.

Film Azumi 2 - *Death or Love* ini menceritakan tentang penyelesaian misi Azumi dan Nagara untuk membunuh Sanada Masayuki yang ternyata selain dibantu oleh Kanbei yang ingin membalaskan kematian tuannya, Sanada pun menyewa Ninja dari Uenokogasu yang pada jaman itu terkenal sebagai Ninja pembunuh bayaran. Di lain pihak Azumi dan Nagara dipanggil oleh Pendeta Tenkai melalui Ninja dari Iga dengan tujuan berterima kasih karena sudah dapat membunuh Nagamasa Asano dan Koyomasa Sato, sekaligus untuk membatalkan misi membunuh Sanada yang dirasa terlalu kuat. Tetapi Azumi memaksa ingin menyelesaikan misi tersebut, maka dengan bantuan salah satu Ninja Iga yang bernama Gozue merekapun menuju Gunung Kudo yang menjadi tempat tinggal Sanada, namun di dalam perjalanan Gozue membunuh Nagara karena sebenarnya ia adalah mata-mata dari kelompok Ninja Uenokogasu yang memihak Sanada. Karena mengetahui hal tersebut, Azumi akhirnya bertarung sendirian untuk membunuh Sanada yang dikelilingi oleh para pengikutnya, baik Samurai maupun Ninja. Akhir dari cerita ini Azumi dapat menyelesaikan misi dengan membunuh

⁹ Berbentuk sama seperti *Katana* namun lebih pendek

Nagamasa Asano, Kato Kiyomasa, dan Sanada Masayuki yang memihak keluarga Toyotomi.

Berdasarkan film Azumi dan Azumi 2 - *Death or Love* ini penulis ingin menganalisa Ninja yang mempunyai peranan besar dalam film tersebut, baik dalam segi sejarahnya, perlengkapan Ninja, maupun kedudukan sosial dan aturan Ninja dalam film tersebut, apakah sama dengan kenyataannya.

1.2 PEMBATASAN MASALAH

Penulis akan membahas Ninja yang terdapat pada Film Azumi dan Azumi 2 - *Death or Love*, yang meliputi aturan Ninja yaitu 忍法 (dibaca Nimpō atau Ninpo), status sosial, perlengkapan, klan Ninja, dengan menggunakan metode Hermeneutika dan Historis.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui peranan Ninja berdasarkan sejarah Ninja dan data-data lainnya pada peristiwa dalam film Azumi dan Azumi 2 - *Death or Love*.

1.4 METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Historis.

“Metode Historis adalah Sebuah Studi tentang masa lalu dengan menggunakan paparan dan penjelasan. Metode ini merupakan sebuah

proses yang meliputi penafsiran segala peristiwa maupun gagasan yang timbul dimasa lampau untuk menentukan generalisasi yang berguna untuk memahami sejarah.”

(Surachmad 1987:123)¹⁰

Kutipan tersebut dapat berarti bahwa pertama manusia menafsirkan dahulu data-data yang hanya sebagian ia dapat, lalu dengan adanya data penunjang maka ia dapat menyimpulkan bahwa data tersebut dapat dikatakan sebagai sejarah, karena semua penyelidikan historis dimulai dengan perkiraan (*inferences*)¹¹

Historis berasal dari kata History (*study of past events*)¹² dalam bahasa Yunani berarti "ιστορία" ("penyelidikan") atau dalam bahasa Indonesia disebut sejarah. Sejarah adalah peristiwa dimasa lampau yang mempunyai ruang, waktu, dan pelaku. Ruang disini dapat dikatakan tempat terjadinya sejarah tersebut, waktu adalah penjelasan tentang kapan sejarah itu terjadi, dan pelaku yaitu orang atau masyarakat yang membuat sejarah tersebut, karena sebenarnya sejarah dibuat oleh manusia atau masyarakat itu sendiri. Sebab itulah sasaran dari sejarah bukanlah peristiwa, tetapi si pembuat peristiwa.

Sejarah ada dua macam, yaitu yang terjadi diluar pengetahuan manusia (disebut sebagai sejarah objektif) dan yang terjadi sepengetahuan manusia (disebut sebagai sejarah subjektif). Sejarah sama dengan ilmu-ilmu alam, sama-sama berdasarkan pengalaman, pengamatan, dan penyerapan Akan tetapi dalam ilmu-ilmu alam percobaan tersebut dapat diulang-ulang. Namun sejarah tidak

¹⁰ Pengantar Metodologo Sastra, 1987.

¹¹ Abdullah Taufik dan Abdurrachman Surjomihardjo, 1985, Ilmu Sejarah dan Historiografi – arah dan perspektif, Jakarta: PT Gramedia.

¹² Oxford Learner's Pocket Dictionary.

dapat mengulangi percobaan, karena bila sudah terjadi maka tidak dapat diulang kembali.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, Sejarah berasal dari bahasa Arab *syajarah*, yaitu silsilah; asal usul keturunan; kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa yang lampau; riwayat.¹³

“Penulisan sejarah merupakan suatu kegiatan yang jauh lebih bersifat umum daripada penelitian secara suatu masyarakat. Dalam setiap masyarakat selalu terdapat pencatatan tentang masa lampainya, meskipun mungkin dalam bentuk yang berbeda.”

(Peter Laslett, diterjemahkan oleh Abdullah Taufik dan Abdurrachman Surjomihardjo)

Menurut Prof.Dr.JS Badudu dan Prof. Sutan Mohammad Zain, Sejarah berasal dari bahasa Arab, yang berarti riwayat tentang kejadian-kejadian masa lampau yang benar-benar terjadi.

Dalam buku pengantar ilmu sejarah, Prof.DR.Kuntowijoyo berpendapat bahwa pengertian sejarah dapat dibagi dua, yaitu pengertian sejarah secara negatif dan positif. Pengertian sejarah secara negatif, yaitu bahwa sejarah bukan mitos, karena sejarah berbeda dengan mitos. Mitos menceritakan masa lalu dengan waktu yang tidak jelas dan kejadiannya tidak masuk akal. Mitos bukan sejarah, karena tidak ada penjelasan tentang kapan peristiwa terjadi, sedangkan dalam sejarah semua peristiwa mempunyai waktu yang tepat. Sedangkan sejarah dalam pengertian secara positif adalah sejarah ialah ilmu tentang manusia dan tentang waktu, karena sejarah menceritakan tentang manusia dan membicarakan masyarakat dari segi waktu, dalam waktu dan masyarakat perkembangan yang

¹³ Dessy Anwar, Kamus Bahasa Indonesia.

akan menghasilkan perubahan dengan cara yang berkesinambungan, lalu adanya pengulangan kejadian atau peristiwa dimasa lampau yang muncul atau terulang kembali. Biasanya, perubahan terjadi karena adanya pengaruh luar.

Menurut Patrick Gardiner dalam bukunya yang berjudul *The Nature of Historical Explanation* menyatakan bahwa menjelaskan suatu kejadian sejarah selalu berarti menunjukan kejadian tersebut sebagai akibat dalam arti tertentu dari peristiwa atau keadaan yang lain. Karena itu sejarah ada, karena hubungan sebab-akibat.

Dalam penulisan sejarah, aspek kronologi sangat penting, karena sejarah membutuhkan catatan yang nyata dari yang satu ke yang lainnya.

“History, in its broadest sense, is the totality of all past events, although a more realistic definition would limit it to the known past. Historiography is the written record of what is know of human lives and societies in the past and how historians have attempted to understand them”

(Microsoft Encarta Encyclopedia 97)

Penulis menerjemahkannya sebagai berikut:

“Sejarah secara umum adalah seluruh peristiwa yang terjadi dimasa lalu, meskipun definisi yang lebih realistis membatasi pada masa lalu yang diketahui. Historiografi adalah catatan tertulis untuk mengetahui kehidupan manusia dan kemasyarakatan dimasa lalu dan bagaimana para ahli sejarah berusaha untuk memahaminya”

Dari kutipan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan cerita suatu kejadian, kronologis, pengetahuan yang mencatat dan menganalisa kejadian dimasa lalu yang mempengaruhi kejadian masa sekarang. Dengan mempelajari sejarah, kita mempelajari kebudayaan.

Sejarah adalah kejadian dimasa lampau dengan memusatkan perhatian pada peristiwa yang menyangkut manusia, karena manusia adalah si pembuat

sejarah tersebut. Sasaran sejarah bukan lah “peristiwa” melainkan “peristiwa yang disengaja”, yaitu perbuatan atau tindakan. Karena bila manusia tidak melakukan tindakan atau perbuatan maka sejarah tidak akan tercipta.

1.5 ORGANISASI PENULISAN

Untuk mendapatkan karya tulis yang sistematis, maka penulis membagi penelitian ini dalam 4 bab, dimana setiap babnya terdiri dari beberapa sub bab.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan subbab-subbab yaitu latar belakang masalah yang memaparkan tentang latar belakang penulis membahas peranan Ninja serta sinopsis singkat film *Azumi* dan *Azumi 2 - Death or Love*, pembatasan masalah, yang membatasi ruang lingkup bahasan hanya dalam film *Azumi* dan *Azumi 2 - Death or Love*, tujuan penelitian, yaitu menjelaskan tujuan dari pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang memaparkan tentang metode apa yang penulis pakai dalam menganalisis penelitian ini, dan organisasi penulisan yang menjelaskan apa saja yang akan ditulis di dalam penelitian ini.

Bab II membahas tentang Ninja yang dibagi atas lima subbab, yaitu sejarah lahirnya Ninja, aturan Ninja, status sosial, perlengkapan Ninja, dan klan Ninja.

Bab III merupakan analisis penelitian yang dibagi menjadi empat subbab, dan didalam subbab tersebut terdapat subbab lainnya, yaitu klan Ninja, perlengkapan Ninja (yang terdiri dari Shinobi shozoku, senjata, racun, dan *kuji-in*¹⁴), kedudukan sosial (dengan subbabnya, yaitu terhadap Samurai, dalam klan

¹⁴ Gerakan-gerakan tangan dengan kekuatan khusus.

ataupun kelompok Ninja, kunoichi dalam masyarakat Jepang, kunoichi dalam klan ataupun kelompok Ninja, dan pekerjaan), *Ninpō* (忍法) dengan subbabnya ,yaitu *Ninjutsu* dalam film *Azumi* dan *Azumi 2 - Death or Love*.

Bab IV merupakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

Selain itu dalam bagian ini dilampirkan juga daftar pustaka dan riwayat penulis.

Sistematika penulisan seperti ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penulis menyajikan data temuan dan menganalisisnya. Diharapkan pembaca yang ingin menemukan pengetahuan baru tentang Ninja akan menyusurnya dengan mudah.