**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari budaya yang merupakan jati diri bangsa. Meskipun Jepang merupakan salah satu bangsa yang maju dalam banyak bidang, namun tetap memelihara kemurnian budayanya sampai sekarang sehingga dapat secara konsisten membentuk karakteristik bangsa. Di dalam budaya Jepang terdapat sistem etis yang berperan penting dalam kemajuan bangsa Jepang yaitu *Bushido* (武士道). Berikut adalah pengertian Bushido menurut Lafayette,

“Bushido adalah sebuah sistem etis dari golongan keluarga samurai di Jepang yang memerintah negara dari tahun 1192 sampai 1868 sehingga akhirnya mempengaruhi segala aspek kehidupan orang jepang-kekayaan filosofis dan spiritual,etiket,kehidupan keluarga,pakaian,kerja,jiwa estetika dan bahkan rekreasi mereka” (2008:XVI).

Bushido yang merupakan perpaduan Konfusius, Shintoisme dan Zen Budhisme selanjutnya berkembang berabad-abad, generasi ke generasi, menjadi budaya bangsa yang sampai sekarang ini masih tertanam kuat dalam diri orang Jepang, sehingga menjadi semacam kontrol budaya bagi orang Jepang yang hendak berpikir di luar jangkauan Bushido.

Pada zaman sekarang, pengaruh Bushido dalam diri orang Jepang diterapkan dengan keteladanan dalam kehidupan sehari-hari, bukan didapat dari mata pelajaran khusus yang diajarkan di sekolah. Pada era tahun 1990-an terjadi perubahan pada masyarakat Jepang yang umumnya mempengaruhi sebagian kaum mudanya dalam menerapkan nilai-nilai bushido akibat derasnya pengaruh budaya asing yang masuk ke Jepang. Mengenai hal itu dikemukakan oleh Lafayette sebagai berikut,

“Bagaimana pun juga, pada tahun 1990-an, kode etik samurai yang telah membentuk dan mengontrol kehidupan masyarakat Jepang selama beberapa generasi telah dikaburkan oleh wajah barat dan tampil tanpa vitalitas yang telah hilang dalam jumlah besar” (2008,XIX).

Perbenturan antara budaya lokal dengan budaya asing dengan berbagai dampaknya merupakan keadaan yang terjadi di belahan dunia manapun juga, terlebih karena adanya peranan kemajuan teknologi elektronik dan globalisasi. Meskipun demikian, Bushido tidaklah hilang begitu saja, namun hingga sekarang masih diajarkan sebagai nilai sosial dan nampak relevan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Bushido sudah terimplementasi secara baik dan sudah menjadi sistem kepribadian bagi setiap masyarakat Jepang (Agustian, 2010 : 40). Bushido telah menjadi moralitas dasar dan kunci sukses Jepang, serta menjadi kunci bagi masyarakat di luar Jepang pula untuk mengenal maupun memahami Jepang. Jepang sendiri mengenalkan budayanya, antara lain bushido, tidak sebatas melalui buku-buku literatur dan karya-karya akademik, namun juga disampaikan dengan media hiburan yaitu anime.

Anime adalah salah satu seni gambar bergerak modern/kontemporer yang dikembangkan dengan cara khas masyarakat Jepang dan menjadi terkenal serta digemari di seluruh dunia. Bahkan dapat dikatakan bahwa anime menjadi media untuk mengembangkan hegemoni Jepang terhadap budaya luar Jepang. Istilah anime diambil dari kata bahasa Inggris yaitu ***animation*** yang berarti animasi. Di Jepang, pelafalan kata *animation* menjadi *anime-shon*, kata ini kemudian disingkat menjadi anime yang berarti animasi buatan Jepang. Istilah ini digunakan pada pertengahan tahun 1960-an, dimana sebuah majalah Jepang mulai membacakan *animation* sebagai anime. Dari sinilah perkataan anime dilahirkan dan digunakan sampai saat ini*. (http://chibaku-attack.blogspot./2013/03/sejarah-anime.html).*

Seiring dengan berjalannya waktu, anime mengalami perkembangan mulai dari segi visual dan genre. Terdapat beberapa anime dengan genre sejarah menampilkan kode etik Bushido. *Sengoku Basara*（戦国バサラ）merupakan salah satu anime bergenre sejarah yang adaptasi oleh Production I.G dari *video game* produksi Capcomberjudul sama. *Sengoku Basara* （戦国バサラ）mulai ditayangkan tahun 2009 dan tahun 2010, hingga saat ini terbagi menjadi 2 season dan 1 film dengan latar belakang zaman feodal Jepang. Anime ini berkisah tentangbanyak jenderal yang berjuang tanpa akhir dengan serangkaian pertempuran untuk kekuasaan dan penyatuan Jepang. Meskipun cerita yang disajikan merupakan fiksi sejarah dengan latar belakang zaman feodal Jepang, beberapa karakter dalam anime ini memang nyata tercatat dalam sejarah. Tokoh-tokoh di dalamnya ditampilkan dengan gaya yang berbeda dari aslinya, baik sisi karakter maupun gambaran fisik/fashion guna kepentingan jalan cerita. Pengubahan sisi karakter dan fisik/fashion tersebut juga untuk menyesuaikan dengan selera penggemar anime di zaman sekarang. Penyajian cerita sejarah secara fiksi tersebut, serta penggambaran karakter dan model fisik para tokohnya, tidak menjadi perdebatan atau bahkan penolakan di masyarakat Jepang. Terlebih *game* yang diadaptasi dalam bentuk anime dengan judul sama ini merupakan salah satu *game* populer yang diproduksi dan dikembangkan secara serial dengan teknologi yang dikembangkan sehingga menciptakan daya tarik yang oleh para penggemarnya sampai saat ini. Berkaitan dengan hal tersebut, anime pun juga mengalami perkembangan yang berkelanjutan seiring dengan berkelanjutan produksi game tersebut. Sehingga nila-nilai moral yang disampaikan melalui anime tersebut juga tetap berlanjut.

Di dalam anime ini dikisahkan terdapat dua masa dominasi kekuatan yang akan menguasai Jepang yaitu dominasi kekuatan Oda Nobunaga yang berjuluk Raja Iblis keenam dengan ciri khas memakai senjata dari barat, lalu di season kedua berlanjut ke dominasi kekuatan Toyotomi Hideyoshi yang berbadan raksasa. Sepanjang peperangan melawan dominasi kekuatan pertama oleh Oda Nobunaga dan dominasi kekuatan kedua oleh Hideyoshi Toyotomi, terlihat kode-kode etik samurai dimana para samurai berjuang dan gigih dalam peperangan yang akan menentukan pemimpin di era Sengoku.

Selain anime yang telah disebutkan, ada juga contoh anime lain bengenre sejarah serupa yang menampilkan kode etik bushido. Salah satunya ialah Samurai 7 yang tayang pada tahun 2004 dengan memadukan genre sejarah dengan genre mecha. Anime ini diproduksi oleh studio Gonzo berdasarkan film yang sangat dihormati pada tahun 1954, berjudul Seven Samurai. Berkisah tentang Desa Kanna yang dilindungi oleh tujuh orang samurai dari para bandit, ketujuh samurai tersebut bersedia melindungi desa walau hanya dibayar dengan beras. *( http://likesanime.blogspot.com/2010/04/samurai-7.html)*

Dengan demikian anime bergenre sejarah berperan sebagai model penyampaian kode etik bushido kepada masyarakat Jepang dan non Jepang. Di dalam anime Sengoku Basara diindikasikan terdapat beberapa kode etik bushido yang terlihat dari dialog, tingkah laku dan tindakan pada tokoh-tokoh di anime Sengoku Basara.

Berdasarkan latar belakang di atas itulah, penulis akan melakukan penelitian dengan judul Kode Etik Bushido dalam Anime Sengoku Basara.

**1.2 Permasalahan**

Adapun permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini yaitu apa saja kode etik Bushido yang terdapat pada Anime Sengoku Basara?.

**1.3 Tujuan**

Tujuan dari skripsi ini adalah mengungkapkan kode etik Bushido yang disampaikan lewat Anime Sengoku Basara.

**1.4 Ruang Lingkup**

Agar pembahasan skripsi ini terarah dan teratur maka ruang lingkup harus dibatasi. Maka dari itu pada skripsi ini akan menitik-beratkan kode etik Bushido pada dua season anime Sengoku Basara berbahasa Jepang.

**1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Penyediaan Data

Penyediaan data diperoleh dengan cara penyimakan melalui serial Anime dan studi kepustakaan, mencari referensi terkait yang mendukung penelitian seperti serial Anime, buku-buku mengenai Bushido, buku-buku mengenai budaya Jepang modern, serta data-data lain yang didapat dari internet.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis dalam skripsi ini akan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara hoslistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2004:6). Dengan demikian, penelitian dihasilkan berupa kata-kata tertulis. Dalam penelitian ini, penulis mencoba memperlihatkan sejauh mana kode etik bushido yang tercermin dalam dialog, tingkah laku dan tindakan pada tokoh-tokoh di anime Sengoku Basara.

3. Metode Penyajian Data

Penyajian data akan dilakukan jika analisis data telah selesai dilakukan. Data akan disajikan secara deskriptif dan objektif sesuai dengan apa yang ada pada objek penelitian, sehingga dapat diambil kesimpulan dan bisa menjadi masukan bagi peneliti berikutnya.

**1.6 Manfaat**

Manfaat teoritis

Dengan meneliti anime Sengoku Basara dapat mengetahui dan menambah wawasan mengenai bushido.

Manfaat praktis

1. Menampilkan sisi positif dari kode etik Bushido yang disampaikan lewat anime Sengoku Basara.

2. Mengetahui peran anime sebagai sarana yang bisa digunakan untuk pembelajaran moral.

**1.7 Sistematika**

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat serta sistematika penulisan.

Bab II berisi tinjauan pustaka dan kerangka teori mengenai Bushido, referensi mengenai anime dan sejarah jepang di zaman Sengoku.

Bab III berisi analisis tentang kode etik Bushido yang disampaikan lewat anime Sengoku Basara.

Bab IV berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.