



**NILAI-NILAI PERSAHABATAN DALAM MANGA
*EYESHIELD 21***

漫画アイシールド 21 における友情の値

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Humaniora dalam Ilmu Bahasa dan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:
Rizqi Arfiananda
NIM 13050112120002

**PROGRAM STUDI S-1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2017**

**NILAI-NILAI PERSAHABATAN DALAM MANGA
*EYESHIELD 21***

漫画アイシールド 21 における友情の値

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Humaniora dalam Ilmu Bahasa dan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:
Rizqi Arfiananda
NIM 13050112120002

**PROGRAM STUDI S-1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian untuk suatu gelar sarjana atau diploma di suatu Universitas lain maupun hasil penelitian lain. Sejauh yang penulis ketahui, skripsi ini juga tidak mengambil dari publikasi tulisan orang lain, kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan penjiplakan.

Semarang, 13 Maret 2017

Penulis

Rizqi Arfiananda

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Budi Mulyadi, S.Pd., M. Hum

NIP 197307152014091003

Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M. Si

NIK 1999004020115092090

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Nilai-Nilai Persahabatan dalam *Manga Eyeshield 21*” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada hari Senin, tanggal 13 Maret 2017.

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Budi Mulyadi, S.Pd., M. Hum
NIP 197307152014091003

Anggota I

Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M. Si
NIK 1999004020115092090

Anggota II

Fajria Noviana, S.S., M. Hum
NIP 197301072014092001

Anggota III

Nur Hastuti, S.S., M. Hum
NIK 19810401012015012025

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Redyanto Noor, M. Hum.
NIP 195903071986031002

MOTTO

“Success consists of going from failure to failure without loss of enthusiasm.”

(Winston Churchill)

“Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow. The important thing is not to stop questioning.”

(Albert Einstein)

Skripsi Ini Kupersembahkan Untuk

Kedua orang tuaku dan untuk adik-adikku tersayang.

Terimakasih atas segala dukungan, kasih sayang, dan doa kalian yang terus menyertai perjalananku.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat taufik dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penelitian tentang “Nilai-Nilai Persahabatan dalam *Manga Eyeshield 21*” ini mengalami banyak kesulitan. Namun, berkat bimbingan dari dosen pembimbing, maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat teratasi.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menerima banyak bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Redyanto Noor, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Ibu Elizabeth Ika Hesti, ANR, S.S., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
3. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd., M. Hum., selaku Dosen Pembimbing 1 dan ibu Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M. Si, selaku Dosen Pembimbing 2 dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih untuk waktu, arahan dan bimbingannya selama penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Surono, S.U selaku Dosen Wali Akademik Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

5. Seluruh Dosen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
6. Seluruh staf perpustakaan dan karyawan Jurusan Sastra Jepang yang telah memberikan bantuan dan kemudahan bagi penulis selama masa perkuliahan.
7. Kedua orang tua dan adik tersayang, Rifka Arfiananda dan Rehan Arfiananda, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat. Terimakasih untuk semua yang kalian berikan selama ini.
8. Untuk Mutia Rizqa Firdiah terima kasih untuk kamu yang selalu memberikan waktumu yang berharga untuk menemaniku. Terimakasih untuk kata-kata semangat disaat aku tak lagi ingin mengerjakan penelitian ini. Thanks for everything.
9. Sahabat-sahabatku yang selalu membantu dan memberikan semangat, Wahyu, Febri, Hendra, Irhas, Alex, Andi, Nila, Nungki, Septi, Alif, Istika, dan teman lainnya yang tidak dapat penulis sebut satu-satu. Terimakasih sudah mau selalu direpotkan atas segala keluh kesah yang selalu kutumpahkan pada kalian serta dukungan-dukungan kalian kepada penulis selama ini.
10. Teman-teman kelas Bahasa SMAN 11 Semarang, Made, Monic, Putri, Sheila, Amel, never give up guys!!
11. Seluruh teman-teman Sastra Jepang 2012, terimakasih atas doa, saran, bantuan serta dukungannya selama ini.
12. Teman-teman KKN Desa Angkatan Kidul yang telah memberi dukungan dan semangat.

13. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih atas dukungan, doa, serta bantuan yang telah diberikan sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangannya. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran bagi para pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 13 Maret 2017

Penulis

Rizqi Arfiananda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Permasalahan	6
1.2 Tujuan Penelitian	6
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.4 Metode Penelitian	7
1.4.1 Penyediaan Data	7
1.4.2 Analisis Data	8
1.4.3 Penyajian Hasil Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9

1.5.1 Manfaat Teoretis	9
1.5.2 Manfaat Praktis	9
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Komik	13
2.2.2 Teori Struktural.....	14
A. Tema	16
B. Tokoh dan Penokohan	17
C. Latar	19
D. Amanat	20
2.2.3 Teori Psikologi Sosial	21
2.2.4 Definisi dan Konsep Persahabatan	23
2.2.5 Teori Interaksi Sosial <i>Attribute</i> dan <i>Frame</i>	26
BAB III ANALISIS STRUKTURAL DAN NILAI PERSAHABATAN DALAM MANGA EYESHIELD 21	29
3.1 Analisis Struktural <i>Manga “Eyeshield 21”</i>	30
3.1.1 Tema	31
3.1.2 Tokoh dan Penokohan	35

3.1.3 Latar	55
A. Latar Tempat	55
B. Latar Sosial	59
3.1.4 Amanat	61
3.2 Nilai-nilai Persahabatan dalam “ <i>Eyeshield 21</i> ”	62
3.2.1 Pengertian	63
3.2.2 Kepercayaan	68
3.2.3 Kerjasama	71
3.2.4 Loyalitas	75
3.2.5 Kejujuran	81
BAB IV PENUTUP	87
4.1 Simpulan	87
4.2 Saran	89
<i>YOUSHI</i>	90
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	37
Gambar 3.2	39
Gambar 3.3	42
Gambar 3.4	49
Gambar 3.5	54
Gambar 3.6	56
Gambar 3.7	57
Gambar 3.8	63
Gambar 3.9	64
Gambar 3.10	72
Gambar 3.11	74
Gambar 3.12	80
Gambar 3.13	83

INTISARI

Arfiananda, Rizqi. 2016. “*Nilai Persahabatan dalam Manga Eyeshield 21*”. Skripsi, Program Studi Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing 1 Budi Mulyadi, S.Pd., M. Hum, Pembimbing 2 Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M. Si.

Permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini adalah : 1. Bagaimanakah unsur struktural pembangun prosa yang ada dalam *manga Eyeshield 21* ini? 2. Bagaimanakah nilai-nilai persahabatan yang ada dalam *manga Eyeshield 21* ini dilihat dari ilmu psikologi sosial?

Tujuan Penelitian ini adalah 1. Untuk menjelaskan unsur-unsur struktural pembangun prosa yang ada dalam *manga Eyeshield 21*. 2. Untuk menjelaskan nilai-nilai persahabatan yang ada dalam *manga Eyeshield 21*. Data penelitian diperoleh dari kutipan-kutipan percakapan yang terdapat dalam *manga Eyeshield 21*. Total data yang dianalisis ada 5 volume antara volume 1 hingga 10 yang diambil dari total 37 volume *manga Eyeshield 21* ini. Metode pengumpulan data dengan metode kepustakaan. Adapun untuk metode deskriptif analitik yang digunakan untuk mendeskripsikan fakta-fakta yang disusun dengan analisis. Penulis menggunakan kompilasi teori dari Ahmadi, Dariyo, Daldiyono, dan Nakane sebagai acuan untuk menganalisis data. Penyajian hasil pembahasan dilakukan dengan mendeskripsikan fakta yang disusun dengan analisis, penguraian serta pemahaman dan penjelasan secukupnya.

Berdasarkan hasil pembahasan nilai persahabatan dalam *manga Eyeshield 21* terdapat 5 nilai persahabatan menurut Ahmadi yaitu, pengertian, kepercayaan, kerjasama, loyalitas dan kejujuran. Sebuah ikatan persahabatan dapat timbul karena adanya interaksi sosial yang kuat antara setiap individu dengan individu lainnya.

Kata kunci: psikologi, ikatan, interaksi, sosial, nilai, persahabatan, manga

ABSTRACT

Arfiananda, Rizqi. 2016. "Nilai Persahabatan dalam Manga Eyeshield 21". Thesis, Departement of Japanese Studies Faculty of Humanities, Diponegoro University. Advisor 1 Budi Mulyadi, S.Pd., M. Hum, Advisor 2 Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M. Si.

The problem statemets of this research are: 1. How are the structural elements in the manga Eyeshield 21?. 2. How do the friendship that happen in the manga Eyeshield 21 is seen from social psychology side?

The purpose of this research are: 1. To explain the structural elements in the manga Eyeshield 21. 2. To explain the friendship value that happen in the manga Eyeshield 21. The data is obtained from manga Eyeshield 21 dialogue. There are 5 volume of data which is chosen from total 37 volume. The collecting data is done with the library method. The descriptive analytic method is used to described facts and followed by analysis. Data were analyzed by using compilation theory of Ahmadi, Dariyo, Daldiyono, and Nakane. The method of presenting the result of data analysis is done by describing the facts, followed by analysis, and explanation.

According to Ahmadi's theory, the results of research show that there are 5 friendship value in manga Eyeshield 21. That are understanding, trust, cooperation, loyalty and honesty. A bond of friendship can occure because of the strong social interaction between individuals with another individuals.

Keyword: psychology, bonding, interaction, social, values, friendship, manga

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah karya imajinatif pengarang yang menggambarkan kehidupan masyarakat pada waktu karya sastra itu diciptakan (Suharianto dalam Dirgantara, 2012:123). Karya sastra sering menceritakan sebuah kisah dengan plot dan melalui penggunaan berbagai perangkat sastra yang terkait. Sebuah karya sastra mempunyai potensi untuk berkembang dengan sendirinya. Hingga saat ini pun sudah ada banyak karya sastra yang berkembang mengikuti zamannya. Beberapa contoh karya sastra yang berkembang misalnya, dulu sebuah novel yang hanya penuh dengan tulisan kini berkembang menjadi menjadi *light novel*, yaitu novel yang di dalamnya disisipi beberapa gambar untuk mendeskripsikan sebuah situasi tertentu dalam novel tersebut.

Selain *light novel* ada pula karya sastra yang disebut komik. Franz dan Meier (melalui Nurgiyantoro, 2005:410) menjelaskan komik adalah cerita yang menekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Ada pula sebutan lain dari komik yaitu *manga*. *Manga* (漫画) adalah istilah khusus yang merujuk hanya untuk komik-komik Jepang yang menggunakan bahasa Jepang dan mempunyai gaya khusus dalam penggambarannya (Gravett, 2004:8). Okabayashi dalam bukunya yang berjudul *Manga for Dummies*

(2007:1) menjelaskan bahwa *manga* adalah sebuah fenomena budaya yang terus berkembang dalam hal kepopularitasannya tidak hanya di negara asalnya melainkan juga di seluruh dunia.

Di Jepang sendiri *manga* sangat disukai oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Tidak hanya di Jepang, hampir di seluruh dunia *manga* sudah mempunyai tempat di hati para penggemarnya, termasuk di Indonesia. *Manga* mempunyai berbagai macam genre mulai dari komedi, misteri, aksi, petualangan, fantasi, fiksi ilmiah, percintaan, olahraga hingga genre-genre yang diperuntukkan bagi kalangan pembaca dewasa yang isinya biasanya lebih kompleks daripada genre lainnya.

Salah satu hal yang membuat *manga* menarik untuk dibaca karena semua ceritanya diceritakan melalui panel-panel gambar dan balon-balon percakapan. Hal ini membuat *manga* menarik dan memudahkan para pembaca terutama bagi pembaca di kalangan anak-anak. Contohnya seperti *manga* yang mengangkat tema olahraga, dalam *manga* bertema olahraga ini cerita dan gambar dibuat menjadi semenarik mungkin agar pembaca tertarik dengan tema dalam *manga* tersebut. Selain itu para pembuat *manga* selalu menambahkan unsur-unsur aksi, komedi, kehidupan sosial, sedikit fantasi supaya komik mereka semakin digemari para pembacanya.

Salah satu *manga* bertema olahraga yang sangat menarik untuk dibaca adalah *Eyeshield 21*. *Manga Eyeshield 21* (アイシールド 21) merupakan *manga* karya Riichiro Inagaki dan Yuusuke Murata. *Manga* ini sudah diterbitkan hingga tamat sampai volume 37 dengan total sebanyak

333 bagian cerita oleh penerbit *Shueisha*, yaitu salah satu penerbit *manga* terbesar di Tokyo dalam majalah *Shonen Jump*. Majalah ini juga merupakan majalah yang sama yang menerbitkan *manga* terkenal seperti *One Piece*, *Dragon Ball*, *Bleach* dan juga *Naruto*.

Manga ini bercerita tentang seorang remaja laki-laki bernama Sena Kobayakawa yang memasuki sekolah pilihannya, SMA Deimon, yang juga merupakan sekolah teman masa kecilnya bernama Mamori Anezaki yang diterima tahun sebelumnya. Kemampuan fisik Sena yang berada di atas rata-rata adalah berlari, dikarenakan saat kecil ia sering disuruh dan dikerjai teman sebayanya yang nakal untuk dibelikan bermacam-macam barang dalam waktu singkat.

Bakatnya itu ditemukan oleh *quarterback*¹ tim *American football* sekolah itu yang bernama Youichi Hiruma. Ia menipu dan memaksa Sena yang polos itu hingga akhirnya bergabung dengan tim *Deimon Devil Bats* yang saat itu hanya terdiri dari 2 orang, dan ditempatkan pada posisi *runningback*². Untuk melindungi identitasnya sebagai pelari tercepat, Sena berperan ganda sebagai sekretaris klub dan mengikuti pertandingan sambil mengenakan helm pelindung berwarna hijau. Untuk menyembunyikan jati dirinya, digunakanlah nama '*Eyeshield 21*'.

¹Salah satu posisi pada permainan *American Football* yang berada di belakang barisan penyerang dan bertindak sebagai pemimpin. David S. Neft, Richard M. Cohen, and Rick Korch, *The Football Encyclopedia: The Complete History of Professional Football, From 1892 to the Present*.

²Salah satu posisi yang penting pada *American Football* yang bertugas menerima umpan dan menahan pelari lawan. <http://football.about.com/cs/football101/a/positionoff.htm>, diakses 10 Mei 2016

Dilihat dari sisi keadaan latar sosial budayanya, *manga* ini banyak menunjukkan nilai-nilai persahabatan para remaja Jepang. Lingkup kehidupan sosial di Jepang yang umumnya digambarkan dengan hal-hal yang sedikit berbau negatif, seperti banyaknya terjadi *bullying*³ yang menimbulkan kasus bunuh diri pada anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah. Dalam penelitian ini penulis ingin menunjukkan bahwa pergaulan di Jepang tidak hanya selalu menunjukkan hal negatif seperti *bullying* saja, tetapi dalam pergaulan para remaja Jepang pun terdapat sisi positif seperti nilai-nilai persahabatan dan kekompakan dalam kelompok yang sangat kuat dan erat.

Persahabatan merupakan hubungan emosional antara dua individu atau lebih, baik antara sejenis maupun berbeda jenis kelamin, yang didasari saling pengertian, menghargai, mempercayai antara satu dengan yang lainnya (Dariyo, 2008:127). Nilai persahabatan erat kaitannya dengan sebuah nilai sosial dan budaya yang berkembang di suatu daerah. Ciri sebuah hubungan persahabatan mungkin akan berbeda-beda tergantung daerah ataupun aturan sosial yang berkembang di tiap daerahnya. Sebuah hubungan persahabatan bisa dilihat dari intensitas seberapa sering seseorang berkumpul bersama temannya, atau bisa juga karena seseorang mempunyai kecocokan ataupun hobi yang sama dengan temannya.

³ *Bullying* merupakan tindakan kekerasan yang digunakan untuk mengintimidasi orang lain. Juvonen, J., Graham, S. (2014). "Bullying in Schools: The Power of Bullies and the Plight of Victims". *Annual Review of Psychology (Annual Reviews)* **65**: 159–85.

Dilihat dari segi psikologi sosialnya, penulis akan mengkaji beberapa kegiatan tokoh dalam komik tersebut dan juga situasi sosial yang terjadi seperti situasi kelompok dan situasi massa serta termasuk juga keseluruhan interaksi sosial yang terjadi antar tokoh dalam *manga Eyeshield 21*. Situasi kelompok yaitu situasi dimana terdapat 2 individu atau lebih mengadakan interaksi sosial yang mendalam satu sama lain sedangkan situasi massa yaitu situasi dimana tingkah laku kelompok timbul secara spontan, tidak terorganisir, tidak terduga dan tidak terencana arah perkembangannya. Interaksi sosial yang dimaksud di sini adalah interaksi yang terjadi baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang dalam interaksi tersebut menunjukkan adanya sebuah ikatan persahabatan dalam *manga Eyeshield 21* ini.

Sebuah persahabatan mungkin bukan sesuatu hal yang bisa dirasakan secara langsung dalam genggam tangan ataupun sentuhan tangan. Persahabatan juga bukanlah sesuatu yang bisa didapatkan hanya dengan uang semata. Dalam *manga* inilah penulis akan menunjukkan nilai-nilai persahabatan yang dapat dipelajari supaya dapat lebih memahami sebuah persahabatan. Penulis meneliti *manga* ini dengan menggunakan kajian ilmu psikologi sosial yang mempelajari tentang interaksi sosial. Penelitian *manga* yang ditinjau melalui ilmu psikologi untuk meneliti interaksi sosial berupa nilai persahabatan merupakan hal yang sangat menarik untuk diteliti. Karena itulah penulis mengkaji *manga* ini dan memilih judul “Nilai-nilai

Persahabatan dalam *Manga Eyeshield 21*” untuk dijadikan sebuah penelitian skripsi.

1.1.2 Permasalahan

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimanakah unsur struktural pembangun prosa berupa tema, tokoh dan penokohan, latar dan amanat yang ada dalam *manga Eyeshield 21* ini?
2. Bagaimanakah nilai-nilai persahabatan yang ada dalam *manga Eyeshield 21* ini dilihat dari ilmu psikologi sosial?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan unsur struktural dan nilai-nilai persahabatan yang terjadi antar tokoh dalam *manga Eyeshield 21*.

Secara lebih spesifik tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan unsur-unsur struktural berupa tema, tokoh dan penokohan, latar dan amanat yang ada dalam *manga Eyeshield 21*.
2. Menjelaskan nilai-nilai persahabatan yang ada dalam *manga Eyeshield 21*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan mengingat semua bahan dan data diperoleh dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan objek material penelitian. *Manga Eyeshield 21* ini terdiri dari 37 volume, karena dari keseluruhan 37 volume ini terlalu banyak untuk diteliti semua, penulis hanya memilih 5

volume dari volume 1 sampai 10, yaitu volume 1, 2, 7, 9 dan 10 sebagai objek material penelitian ini. Volume 1, 2, 7, 9 dan 10 dipilih sebagai objek material penelitian karena dari volume yang lain terlalu banyak menggambarkan pertandingan *American Football*, sehingga penulis berusaha untuk memilah volume yang lebih menggambarkan dan menonjolkan nilai persahabatan. Unsur struktural yang penulis teliti juga dibatasi hanya pada tema, tokoh penokohan, latar dan amanat dengan alasan karena penulis mencoba mencari kesinambungan unsur tersebut dengan nilai persahabatan yang terdapat dalam *manga* ini. Dengan menggunakan pendekatan struktural dan kajian psikologi sosial, penulis akan mengungkap dan menjelaskan nilai-nilai persahabatan yang ada dalam *manga Eyeshield 21* volume 1, 2, 7, 9 dan 10.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Penyediaan Data

Penulis melakukan metode penyediaan data dengan menggunakan metode kepustakaan. Metode kepustakaan merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui data-data tertulis. Dalam metode kepustakaan ini sumber penyediaan data penulis didapat dari buku-buku teori yang memberikan penjelasan umum tentang masalah yang diteliti oleh penulis. Selanjutnya penulis menggunakan *manga Eyeshield 21* untuk dibaca secara cermat karena buku *manga* inilah yang menjadi objek penelitian penulis. Lalu terakhir penulis menggunakan sumber lainnya yang bisa ditemukan di artikel ataupun internet sebagai informasi atau referensi tambahan.

Proses penyediaan data dimulai dengan membaca *manga Eyeshield 21*. Dari proses membaca tersebut penulis mendapatkan bahan objek yang akan diteliti berupa kutipan-kutipan yang ada terdapat pada balon percakapan. Proses membaca ini bertujuan untuk menentukan unsur-unsur struktural dan juga nilai-nilai persahabatan yang ada dalam *manga*.

1.4.2 Analisis Data

Dalam tahap ini, penulis akan menganalisis data dengan menggunakan metode struktural, dengan meneliti unsur-unsur pembangun prosa yang ada dalam *manga* dan dilanjutkan dengan teknik deskriptif analitik yaitu teknik yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Analisis tidak semata-mata menguraikan melainkan juga memberi pemahaman dan penjelasan secukupnya (Ratna 2008:53). Penulis akan membaca dan mendalami lagi pemahaman tentang unsur-unsur struktural yang ada pada *manga* ini lalu menandai kutipan-kutipan yang mengandung unsur tokoh dan penokohan, tema, latar, dan amanat.

Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis melalui tinjauan psikologi sosial. Analisis dilakukan dengan cara membaca ulang dan memahami kembali data-data yang telah ada, kemudian mengelompokkan kutipan-kutipan yang menunjukkan nilai-nilai persahabatan dalam *manga Eyeshield 21*.

1.4.3 Penyajian Hasil Penelitian

Dalam tahap penyajian hasil penelitian, penulis menggunakan teknik deskriptif analitik, teknik deskriptif analitik dilakukan dengan cara

mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Analisis tidak semata-mata menguraikan melainkan juga memberi pemahaman dan penjelasan secukupnya (Ratna 2008:53).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan di bidang sastra dan penelitian, khususnya kajian tentang psikologi sosial dalam *manga*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian lain yang sejenis. Selain itu, hasil penelitian ini juga bermanfaat untuk memperkaya referensi tentang telaah ilmu sastra, khususnya *manga*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab 1 Pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran secara umum tentang penelitian, bab ini terdiri dari 6 subbab yaitu latar belakang dan permasalahan, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Bab ini memaparkan tentang tinjauan-tinjauan kepustakaan yang telah dilakukan penulis dan juga kumpulan-kumpulan teori yang mendukung pembahasan yang diteliti oleh penulis.

Bab 3 Isi. Bab ini memaparkan tentang pembahasan penelitian yang penulis lakukan, yaitu analisis tentang nilai-nilai persahabatan dalam *manga Eyeshield 21*.

Bab 4 Penutup. Bab ini terdiri dari simpulan dan saran yang diikuti oleh daftar pustaka.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini penulis mengambil objek *manga Eyeshield 21* karya Riichiro Inagaki. Penulis membahas struktural dan juga nilai-nilai persahabatan yang terdapat dalam *manga* tersebut. Penelitian tentang *manga Eyeshield 21* sendiri masih jarang sekali diteliti oleh mahasiswa sebaliknya penelitian tentang nilai persahabatan sudah banyak diteliti. Penulis menemukan beberapa sumber pustaka berupa skripsi dan jurnal yang memiliki kedekatan teori serta analisis dengan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian.

Tinjauan pustaka pertama berasal dari mahasiswa Universitas Islam Negeri Hidayatullah bernama Ade Susanti yang menulis skripsi berjudul *Gambaran Persahabatan dan Penyesuaian Diri Pada Mahasiswa UIN Jakarta Yang Mengenakan Cadar*. Dalam skripsi tersebut Ade membahas tentang bagaimana gambaran interaksi sosial yang terjadi pada mahasiswa UIN yang mengenakan cadar apakah berbeda dengan mahasiswa pada umumnya atau tidak, Ade melakukan penelitian dengan cara mengobservasi langsung para mahasiswa yang berada di sekitar kampus dengan menggunakan pendekatan psikologi sosial. Dari penelitian tersebut, penulis mengambil contoh teori-teori tentang persahabatan dengan pendekatan psikologi sosial.

Tinjauan pustaka kedua penulis dapat dari jurnal milik Winny Yuliana yang berjudul *Kualitas Persahabatan Mahasiswa Yang Mengikuti KKN*. Dalam

jurnal tersebut Winny membahas tentang bagaimana proses berkembang dan terbentuknya hubungan persahabatan pada mahasiswa-mahasiswa yang mengikuti KKN dengan berbagai macam latar belakang yang mereka miliki. Winny melakukan analisis terbentuknya hubungan persahabatan tersebut dengan meninjau rendah tingginya tingkat frekuensi interaksi antara para mahasiswa dalam jangka waktu 30 hari masa KKN. Dalam penelitian ini, penulis mengambil contoh teori interaksi sosial hubungan persahabatan dalam kehidupan berkelompok berdasarkan teori psikologi sosial.

Tinjauan pustaka ketiga berasal dari mahasiswa Universitas Diponegoro bernama Setianing Khoirumiati dengan skripsinya yang berjudul *Pelukisan Karakter Tokoh Nohara Shinnosuke dalam Komik Crayon Shinchan Volume 1-5 karya Yoshito Usui*. Dalam skripsi tersebut membahas tentang unsur struktural dalam komik *Crayon Shinchan* terutama unsur penokohan karena Setianing memfokuskan penelitiannya untuk mendeskripsikan pelukisan karakter tokoh utamanya. Dari penelitian tersebut, penulis mengambil contoh penggunaan teori strukturalisme yang berfokus pada tokoh dan penokohan.

Tinjauan pustaka keempat berasal dari mahasiswa Universitas Sumatera Utara bernama Johan Bimbo Sinaga dengan skripsinya yang berjudul *Analisis Cerita Komik One Piece Karya Eiichiro Oda dilihat dari Pendekatan Objektif*. Dalam skripsi tersebut membahas tentang analisis komik *One Piece* secara objektif yaitu dengan meneliti unsur intrinsik berupa tema, penokohan dan alur. Selanjutnya Johan menganalisis keterkaitan antara perwatakan tokoh utama, tema dan alur cerita yang mendasari struktur cerita yang utuh dalam komik tersebut.

Dari penelitian tersebut, penulis mengambil contoh penggunaan teori strukturalisme dan cara untuk mengaitkan unsur yang ada dengan objek formal yang diteliti.

Dari berbagai sumber pustaka yang didapat, penulis tidak menemukan sumber yang secara khusus merujuk pada pembahasan objek material yang sama dengan penelitian ini yaitu *manga Eyeshield 21*. Namun dari sumber-sumber pustaka tersebut, penulis menemukan persamaan analisis dalam hal rujukan tentang analisis strukturalisme dan nilai-nilai persahabatan yang penulis terapkan pada penelitian ini.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Komik

Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang bersebelahan, berdekatan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Dengan hanya membaca komik, pembaca ‘dipaksa’ untuk mengaktifkan semua indera mereka (McCloud, 2008:9). Komik memiliki sifat yang sederhana dalam penyajian, dan memiliki urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna terlebih lagi dengan bahasa verbal yang dialogis (Munadi, 2010:100).

Di Jepang komik disebut juga dengan sebutan *manga*. *Manga* (漫画) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang; di luar Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang (Atmam,

2014: 5). *Manga* secara konvensional dianggap setara dengan buku komik Barat namun yang membuat *manga* berbeda dari komik Barat adalah dari gaya penggambaran dan dari segi tematiknya. *Manga* sendiri di negara asalnya Jepang mempunyai kekuatan yang sangat berpengaruh untuk kebudayaan Jepang dan diakui sebagai bentuk seni formal dan menjadi suatu komponen menarik dari budaya populer (Cavallaro, 2006:15).

Sedangkan Okabayashi dalam bukunya yang berjudul *Manga for Dummies* (2007:1) menjelaskan bahwa *manga* adalah sebuah fenomena budaya yang terus berkembang dalam hal kepopuleritasannya tidak hanya di negara asalnya melainkan juga di seluruh dunia.

2.2.2 Teori Struktural

Telaah sastra merupakan tahap awal dalam penelitian karya sastra yang harus dilakukan untuk mengetahui karya sastra itu berkualitas apa tidak, tetapi untuk mengetahui hal tersebut tidak bisa hanya dilihat dari satu sisi saja melainkan harus dari semua elemen secara keseluruhan. Analisis struktural merupakan salah satu cara untuk mengetahui kualitas sastra, dan merupakan jembatan untuk menganalisis makna yang terkandung dalam karya sastra. Oleh karena itu, peneliti hendaknya tidak terjebak dalam analisis struktural sebab tujuan utama dalam penelitian adalah mengkaji makna yang terkandung dalam sebuah karya sastra. Fananie (2000: 76) mengatakan penilaian karya sastra yang baik tidak hanya dinilai berdasarkan pada salah satu elemennya melainkan harus dilihat secara keseluruhan. Oleh karena itu, karya sastra yang hanya bagus dalam salah satu aspeknya, belum

dapat dikatakan sebagai sastra yang berkualitas atau sastra yang baik, begitu juga sebaliknya.

Analisis struktural sastra disebut juga pendekatan objektif dan menganalisis unsur intrinsiknya, Fananie (2000: 112) mengemukakan bahwa pendekatan objektif adalah pendekatan yang mendasarkan pada suatu karya sastra secara keseluruhan. Pendekatan yang dinilai dari eksistensi sastra itu sendiri berdasarkan konvensi sastra yang berlaku. Konvensi tersebut misalnya, aspek-aspek instrinsik sastra yang meliputi kebulatan makna, diksi, rima, struktur kalimat, tema, plot (setting), karakter. Penilaian yang diberikan dilihat dari sejauh mana kekuatan atau nilai karya sastra tersebut berdasarkan keharmonisan semua unsur pembentuknya. Pada aspek ini semua karya sastra baru bisa disebut bernilai apabila tiap-tiap unsur pembentuknya (unsur intrinsiknya) tercermin dalam strukturnya, seperti tema, karakter, plot (setting).

Sebuah karya sastra, fiksi menurut kaum strukturalisme adalah sebuah totalitas yang dibangun secara koherensif oleh berbagai unsur pembangunnya. Di satu pihak, struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan, dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang utuh (Abrams, 1981:68). Di pihak lain, struktur karya sastra juga mengarah pada pengertian hubungan antar unsur (intrinsik) yang bersifat timbal balik, saling menentukan, saling mempengaruhi, yang secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh.

Strukturalisme dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan kesusastraan yang menekankan pada kajian hubungan antarunsur pembangun karya yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 2012:36). Analisis struktural karya sastra, yang dalam hal ini fiksi, dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik fiksi yang bersangkutan. Mula-mula diidentifikasi dan dideskripsikan, misalnya, bagaimana keadaan peristiwa-peristiwa, plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2012:37).

A. Tema

Tema adalah ide yang mendasari suatu cerita yang akan dipaparkan sebelum melaksanakan proses kreatif penciptaan, sementara pembaca baru dapat memahami tema bila mereka telah selesai memahami unsur-unsur yang menjadi media pemapar tersebut, menyimpulkan makna yang dikandungnya serta mampu menghubungkan dengan tujuan penciptaan pengarangnya (Aminuddin, 1984:108).

Menurut Aminuddin (melalui Siswanto, 2008:161) seorang pengarang memahami tema cerita yang akan dipaparkan sebelum melaksanakan proses kreatif penciptaan, sementara pembaca baru dapat memahami tema bila mereka telah selesai memahami unsur-unsur yang menjadi media pemapar tema tersebut, menyimpulkan makna yang dikandungnya serta mampu menghubungkan dengan tujuan penciptaan pengarangnya.

Namun secara sederhana Sudjiman (melalui Ramadhanti, 2016:102) memaparkan, tema adalah makna cerita, gagasan, atau dasar cerita. Pengarang menyampaikan gagasan dan idenya melalui cerita. Gagasan, ide, atau pikiran utama yang mendasari suatu karya disebut tema. Tema merupakan gagasan yang mendasari cerita. Tema didukung oleh pelukisan latar dan kadangkala tersirat dalam tingkah laku tokoh atau penokohan. Tema bahkan dapat menjadi faktor yang mengikat peristiwa-peristiwa di dalam satu cerita (Ramadhanti, 2016:103).

B. Tokoh dan Penokohan

Tokoh menunjuk pada orangnya atau pelaku cerita. Sedangkan watak, perwatakan dan karakter, menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh para pembaca, lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan yang menunjuk penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2012 :165).

Tokoh dalam karya rekaan selalu mempunyai sifat, sikap, tingkah laku atau watak-watak tertentu. Pemberian watak pada tokoh suatu karya oleh sastrawan disebut perwatakan. Ditinjau dari peranan dan keterlibatan dalam cerita, tokoh dapat dibedakan atas tokoh utama, tokoh sekunder atau bawahan, dan tokoh tambahan (Aminuddin dalam Siswanto, 2008: 143).

Dilihat dari perkembangan kepribadian tokoh, tokoh dapat dibedakan atas tokoh dinamis dan tokoh statis. Bila dilihat dari masalah yang dihadapi

tokoh, dapat dibedakan atas tokoh yang mempunyai karakter sederhana dan kompleks (Aminuddin dalam Siswanto, 2008: 143). Selanjutnya bila dilihat dari watak yang dimiliki oleh tokoh, dapat dibedakan atas tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonist adalah tokoh yang wataknya disukai pembacanya. Biasanya, watak tokoh semacam ini adalah watak yang baik dan positif, seperti dermawan, jujur, rendah hati, pembela, cerdas, pandai, mandiri, dan setia kawan (Siswanto, 2008:144).

Tokoh antagonis adalah tokoh yang wataknya dibenci pembacanya. Tokoh ini biasanya digambarkan sebagai tokoh yang berwatak buruk dan negatif, seperti pendendam, culas, pembohong, menghalalkan segala cara, sombong, iri, suka pamer, dan ambisius. Meskipun demikian, ada juga tokoh-tokoh antagonis yang bercampur dengan sifat-sifat yang baik. Contohnya, tokoh yang setia kepada Negara, padahal negaranya adalah negara penebar kejahatan di dunia (Siswanto, 2008:144)

Penokohan dan perwatakan adalah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berubah, pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, dan sebagainya. Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Menurut Sudjiman (melalui Rokhmansyah, 2014:34) watak adalah kualitas nalar dan jiwa tokoh yang membedakannya dengan tokoh lain. Penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh ini yang disebut penokohan.

Penokohan dan perwatakan sangat erat kaitannya. Penokohan berhubungan dengan cara pengarang menentukan dan memilih tokoh-tokohnya serta memberi nama tokoh tersebut, sedangkan perwatakan berhubungan dengan bagaimana watak tokoh-tokoh tersebut (Rokhmansyah, 2014:34).

C. Latar

Latar adalah landasan tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams, 1981:175). Latar adalah segala sesuatu yang mengacu kepada keterangan mengenai waktu, ruang, serta suasana peristiwanya. Abrams (1981:173) mengemukakan latar cerita adalah tempat umum (*general locale*), waktu kesejarahan (*historical time*), dan kebiasaan masyarakat (*social circumstances*).

Secara garis besar, latar sebuah prosa dapat dikategorikan dalam tiga bagian, yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat menyangkut deskripsi tempat suatu peristiwa terjadi, misalnya latar tempat yang menunjukkan latar pedesaan, perkotaan atau latar tempat lainnya. Melalui tempat terjadinya peristiwa diharapkan tercermin tingkah laku suasana dan hal lain yang mungkin berpengaruh pada tokoh dan karakternya (Kusmayadi, 2008:61).

Latar waktu mengacu pada saat terjadinya peristiwa, dalam plot, secara historis. Melalui pemaparan waktu kejadian yang jelas, akan tergambar tujuan fiksi secara jelas pula. Rangkaian peristiwa tidak mungkin

terjadi jika dilepaskan dari perjalanan waktu, yang dalam hal ini dapat berupa jam, hari, tanggal, bulan, tahun bahkan zaman tertentu. Selanjutnya latar sosial merupakan lukisan status yang menunjukkan hakikat seorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya. Statusnya dalam kehidupan sosialnya dapat digolongkan menurut tingkatannya, seperti latar sosial bawah, latar sosial menengah dan latar sosial atas (Kusmayadi, 2008:61).

Latar sosial, mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Latar sosial bisa mencakup kebiasaan hidup, cara berpikir dan bersikap, serta status sosial.

D. Amanat

Karya prosa fiksi mengandung tema yang sebenarnya suatu penafsiran atau pemikiran tentang kehidupan. Pemasalahan dalam cerita sering diakhiri dengan cara yang beragam, ada yang berakhir positif, ada yang berakhir negatif, bahkan ada yang berakhir menggantung, dalam artian permasalahan yang dialami tokoh tidak menemukan titik terang dan dibiarkan menggantung. Pembaca dibuat penasaran dan bahkan penyelesaian cerita berada dalam benak masing-masing pembaca (Ramadhanti, 2016: 109-110).

Sudjiman (dalam Ramadhanti, 2016: 110) mengatakan bahwa jika permasalahan yang diajukan di dalam cerita diberikan jalan keluarnya oleh pengarang, maka jalan keluar itulah yang disebut dengan amanat. Amanat yang terdapat dalam cerita dapat disajikan secara implisit dan eksplisit.

Amanat dikatakan implisit, jika jalan keluar itu tersirat dalam tingkah laku tokoh menjelang cerita berakhir. Eksplisit, jika pada tengah cerita atau akhir cerita, pengarang menyampaikan saran, peringatan, nasihat dan sebagainya sesuai tema yang mendasarinya.

2.2.3 Teori Psikologi Sosial

Psikologi berasal dari perkataan Yunani "*psyche*" yang artinya jiwa, dan "*logos*" yang artinya ilmu pengetahuan. Jadi secara etimologi psikologi artinya ilmu yang mempelajari tentang jiwa, baik mengenai macam-macam gejalanya, prosesnya maupun latar belakangnya.

Dalam ranah psikologi ada yang disebut dengan psikologi sosial. Psikologi sosial adalah suatu studi tentang hubungan antara manusia dan kelompok. Psikologi sosial menguraikan tentang kegiatan-kegiatan manusia dalam hubungannya dengan situasi-situasi sosial, seperti situasi kelompok, situasi massa dan sebagainya; termasuk di dalamnya interaksi antar orang dan hasil kebudayaannya (Ahmadi, 2009:1)

Interaksi dalam ranah ilmu ini baik antar individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok dapat berjalan lancar dapat pula tidak. Interaksi akan berjalan lancar bila masing-masing pihak memiliki penafsiran yang sama atas pola tingkah lakunya, dalam suatu struktur kelompok sosial.

Secara singkat psikologi sosial dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari individu sebagai anggota kelompok psikologi sosial dan

tidak dapat terlepas dari pembicaraan individu dalam hubungannya dengan situasi-situasi sosial (Ahmadi, 2009: 5).

Berbicara tentang objek psikologi sosial, tidaklah terlepas dari objek psikologi pada umumnya. Objek psikologi adalah manusia dan kegiatan-kegiatannya, sedang objek psikologi sosial adalah kegiatan-kegiatan sosial atau gejala-gejala sosial. Baik psikologi maupun ilmu sosial lainnya berpendapat bahwa manusia itu dapat dipandang sebagai, (a) makhluk individu, (b) makhluk sosial, dan (c) makhluk berkeTuhanan (Ahmadi, 2009: 16).

Manusia sebagai makhluk individu, ditegaskan bahwa jiwa manusia merupakan kesatuan, sesuatu yang tidak dapat dipisahkan, dan mereaksi lingkungan juga secara keseluruhan. Individu yang satu berbeda dengan individu yang lain. Oleh karena itu, apabila individu yang satu dibandingkan dengan individu yang lain, akan nampak perkembangan yang berbeda-beda, walaupun keadaan kehidupannya sama. Sedangkan manusia sebagai makhluk sosial yaitu menunjukkan bahwa tidak mungkin manusia dapat hidup dengan baik tanpa mengadakan hubungan dengan manusia lain, baik hubungan maupun pergaulan dengan orang tuanya, kawan-kawan sebaya atau kelompok-kelompok sosial yang lain. Bahkan Freud menegaskan bahwa pribadi manusia yang disebut ego tidak akan terbentuk tanpa adanya pergaulan dengan manusia lain (Ahmadi, 2009 : 17).

2.2.4 Definisi dan Konsep Persahabatan

Kata persahabatan berasal dari kata dasar sahabat. Dalam KBBI kata sahabat mempunyai arti kawan atau teman. Banyak orang sekarang ini mengartikan sahabat sebagai seseorang yang mempunyai hubungan yang sangat erat melebihi dari ikatan pertemanan.

Persahabatan merupakan hubungan emosional antara dua individu atau lebih, baik antara sejenis maupun berbeda jenis kelamin, yang didasari saling pengertian, menghargai, mempercayai antara satu dengan yang lainnya. Hal yang membuat mereka mengadakan hubungan yang akrab adalah unsur komitmen, yaitu tekad untuk mempertahankan ikatan emosional itu (Dariyo, 2008:127-128).

Persahabatan dalam budaya barat diartikan sebagai kawan seperjuangan (*fellow*) dan juga konsep keintiman. Ada sedikit perbedaan makna persahabatan di Indonesia dan di dunia barat. Di budaya Barat, mereka memasukkan unsur seks, sedangkan dalam budaya Indonesia persoalan seks ada di luar konsep persahabatan.

Seorang psikolog berkebangsaan Amerika Serikat, Wiliam Damon mengemukakan perkembangan persahabatan, artinya persahabatan itu merupakan proses yang dapat terjadi sejak seorang individu mengenal diri sendiri ataupun orang lain (Dariyo, 2008:128).

Persahabatan merupakan konsep sosial yang murni. Persahabatan menuntut pemeliharaan dalam semua interaksinya. Interaksi yang mengabaikan pemeliharaan biasanya akan mengganggu kelangsungan

persahabatan. Dua orang yang semula berhubungan sebagai teman biasa berkembang menjadi persahabatan karena adanya persamaan di antara keduanya. Persamaan ini dapat berupa persamaan kesenangan atau hobby, berpikir, keinginan, cita-cita, nasib dan sebagainya (Ahmadi, 2009 :215).

Ada beberapa ciri suatu interaksi yang disebut persahabatan, yaitu:

- Proses persahabatan berkembang secara perlahan. Mulai dari mengenal, berkomunikasi, saling memahami, saling membutuhkan, dan secara timbal balik dapat saling memenuhi sebagian kebutuhan.
- Ada proses timbal balik dalam hal kepedulian dan saling membantu, saling menolong.
- Ada unsur percaya. Saling percaya merupakan unsur pokok atau inti suatu persahabatan.
- Suatu persahabatan memiliki syarat-syarat lain selain percaya, yaitu ada loyalitas, kejujuran, saling bergantung, dan juga kesetiaan agar memberikan ketenangan emosional (Daldiyono, 2009: 235-236).

Tidak jarang sebuah persahabatan yang sangat erat terkadang bisa berakhir dengan hubungan baru yang lebih intim yang disebut cinta. Hubungan ini tercipta karena adanya kedekatan, interaksi, dan ketertarikan yang lebih dari setiap individu dengan individu lainnya. Terdapat beberapa nilai atau elemen yang mendasari sebuah persahabatan yang entah nantinya bisa berkembang ke arah sebuah ikatan persahabatan yang lebih kuat ataupun menjadi sebuah ikatan cinta (Ahmadi, 2009: 219).

1. Pengertian

Orang dikatakan saling bersahabat ataupun mencintai bila keduanya bersedia memberikan saling pengertian. Saling pengertian di sini mengandung pengertian yang luas, yaitu mengerti hal-hal yang disenangi, hal-hal yang dibutuhkan dan diinginkan, hal-hal yang dibenci, dan sebagainya.

2. Kepercayaan

Saling percaya merupakan salah satu elemen dalam mewujudkan hubungan persahabatan yang erat. Kedua belah pihak harus selalu menjaga apapun yang dilakukan dan apapun yang diucapkan agar menimbulkan sebuah kepercayaan. Untuk dapat dipercaya seseorang harus berusaha menunjukkannya dalam kata dan perbuatannya. Dalam kata lain sebuah hubungan persahabatan menuntut masing-masing pihak dalam hal kata dan perbuatannya untuk dapat dipercaya satu sama lain.

3. Kerjasama

Mengandung arti bahwa hasil kerja itu akan menjadi baik bila keduanya saling kerjasama bila dibandingkan jika mereka bekerja sendiri-sendiri. Kerjasama juga mengandung pengertian kesediaan membantu. Dengan bantuan ini diharapkan keadaan akan lebih baik.

4. Loyalitas

Loyalitas merupakan suatu konsep yang meliputi simpati, peduli, dan hubungan timbal balik terhadap seseorang. Keloyalitasan dipertahankan dengan cara menyusun tujuan bersama, menepati janji, menentukan

masalah dan prioritas. Loyalitas merupakan elemen pembentuk kombinasi manusia yang mempertahankan dan memperkuat anggota masyarakat dalam mencapai tujuan.

5. Kejujuran

Kejujuran akan membuat masalah menjadi sederhana. Bukan berarti seseorang menjadi lebih manusiawi bila tidak berbohong. Tetapi kejujuran, dengan kesungguhan, merupakan penyelesaian yang paling mudah. Bila dalam hubungan persahabatan terdapat kejujuran dalam menjalaninya hal itu akan membuat rasa saling percaya dalam persahabatan meningkat.

2.2.5 Teori Interaksi Sosial, *Attribute* dan *Frame* Chie Nakane

Dilihat dari nilai sosial budayanya sendiri, di Jepang sebuah persahabatan tidak hanya dilihat dari kedekatan antara individu yang lain dengan yang lainnya. Sebuah ikatan persahabatan di Jepang biasanya terjadi karena adanya kesadaran berkelompok yang sangat kuat dalam masyarakat Jepang.

Dalam bukunya yang berjudul *Japanese Society*, Nakane menyebut istilah *Attribute* dan *Frame*, istilah *attribute* dan *frame* digunakan untuk menunjukkan perbedaan posisi individu atas keterikatannya dengan hubungan didalam kelompok dan dengan individu lainnya. *Frame* dapat diartikan sebagai lokalitas/daerah, sebuah institusi, ataupun sebuah hubungan yang mengikat seseorang dengan kelompoknya (Nakane, 2016 :1).

Seorang tuan tanah dan juga para penyewanya dapat diklasifikasikan sebagai *attribute*, sedangkan ikatan antara tuan tanah dan para penyewanya adalah ikatan yang terbentuk karena faktor situasional yang terjadi. Untuk melihat lebih jelas lagi perbedaan *attribute* dan *frame*, mengambil contoh situasi dalam pabrik, seorang operator mesin pabrik, pengawas pabrik, dan manajer pabrik menunjukkan mereka sebagai *attribute*, tetapi mereka semua merupakan bagian dari sebuah perusahaan menunjukkan mereka sebagai *frame*.

Mengambil contoh yang lebih besar, dalam bermasyarakat kesadaran berkelompok masyarakat Jepang bergantung pada konteks sosial yaitu *frame*. Saat orang Jepang bertemu dengan orang luar atau orang yang pertama kali mereka temui, mereka lebih memilih untuk memperkenalkan diri sebagai bagian dari sebuah perusahaan, institusi, ataupun tempat mereka bekerja daripada harus menyebutkan apa pekerjaan mereka. Dari beberapa contoh tersebut dapat membuktikan kesadaran berkelompok masyarakat sangatlah kuat, mereka sangat mementingkan kepentingan kelompoknya di atas individualisme mereka. (Nakane, 2016 :3)

Dua hal yaitu *frame* dan *attribute* yang disebutkan dalam buku karangan Nakane Chie ini lah yang menjadi petunjuk bagaimana menentukan sebuah nilai persahabatan yang terjadi dalam masyarakat Jepang.

1. *Attribute*

Kesadaran seseorang dalam mengidentifikasi dirinya sendiri sebagai perseorangan dan mengesampingkan kelompok tempat dirinya tergabung. Hal itu berakibat pada interaksi sosial antar individu yang sangat minim dan membuat kurangnya hubungan yang terjalin antara dirinya dengan orang lain.

2. *Frame*

Kesadaran seseorang dalam mengidentifikasi dirinya sendiri sebagai bagian dari sebuah kelompok. Kesadaran *frame* dalam seseorang membuat dirinya sangat mementingkan kelompoknya di atas segalanya. hal itu juga membuktikan kesadaran *frame* mempunyai fungsi untuk meningkatkan interaksi sosial yang terjadi antar individu sehingga banyak sekali hubungan sosial yang dapat terjadi seperti pertemanan dan persahabatan.

BAB 3

ANALISIS STRUKTURAL DAN NILAI-NILAI PERSAHABATAN DALAM MANGA “*EYESHIELD 21*”

Manga Eyeshield 21 karya Riichiro Inagaki ini menceritakan seputar seorang remaja laki-laki lemah bernama Sena Kobayakawa yang memasuki sekolah pilihannya SMA Deimon, yang juga merupakan sekolah teman masa kecilnya, Mamori Anezaki yang diterima tahun lalu. Kemampuan fisik Sena yang berada di atas rata-rata hanyalah berlari, dikarenakan saat kecil ia sering disuruh dan dikerjai teman sebayanya yang nakal untuk dibelikan berbagai macam barang dalam waktu singkat. Bakatnya itu ditemukan oleh kakak kelasnya di klub *American Football* sekolah itu yang bernama Youichi Hiruma. Ia menipu dan memaksa Sena yang polos sehingga akhirnya bergabung dengan tim-nya yang saat itu hanya terdiri dari 2 orang, dan ditempatkan pada posisi pembawa bola.

Untuk melindungi identitasnya agar tidak direkrut klub lain karena bakat berlarnya, Sena juga mengerjakan tugas-tugas sebagai sekretaris klub *American Football*. Selain itu tugas lainnya yang dibebankan pada dirinya dia harus mengikuti pertandingan sambil melindungi identitas dirinya dengan menggunakan helm berpelindung mata berwarna hijau agar identitasnya tetap menjadi rahasia. Karena itulah Hiruma memberikan nama '*Eyeshield 21*' kepada Sena untuk menakuti para lawan-lawannya.

Tim *Devil Bats* lalu mengikuti pertandingan turnamen musim semi, dengan harapan menang karena adanya 'senjata rahasia' baru mereka. Namun pada pertandingan kedua, mereka kalah telak melawan tim *Oujou White Knights*, sebuah tim kuat yang fokus pada pertahanan.

Setelah pertandingan itu, Mamori yang overprotektif pada Sena dan belum mengetahui Sena adalah *Eyeshield 21*, akhirnya mengajukan diri menjadi manajer klub itu. Mamori ingin menjadi manajer klub itu agar dapat melindungi Sena dari ulah Hiruma sang kapten yang memang semena-mena dan licik.

Selang beberapa waktu, tibalah pertandingan yang tidak kalah pentingnya yaitu turnamen musim gugur, dimana tim-tim yang bertanding berkesempatan bermain dalam pertandingan final yang disebut '*Christmas Bowl*', liga kejuaraan *American Football* seluruh SMA di Jepang. Hiruma, Kurita dan Sena perlahan-lahan membangun tim yang sesungguhnya dengan merekrut Tarou Raimon, seorang pemain *baseball* yang hanya ahli menangkap bola, dan 3 preman Ha-Ha. Karakter lainnya perlahan-lahan bergabung dan para anggota *Devil Bats* sekarang juga seimbang dengan tim lawan.

3.1 Analisis Struktural Manga “*Eyeshield 21*”

Pada subbab ini penulis akan membahas unsur struktural berupa tema, tokoh dan penokohan, latar, dan amanat. Berikut ini akan dibahas satu persatu unsur-unsur struktural pembangun dalam *manga* karya Riichiro Inagaki ini.

3.1.1 Tema

Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran yang menjadi sebuah dasar dari sebuah karya sastra. *Manga Eyeshield 21* ini adalah *manga* yang bertemakan tentang persahabatan tokoh utama dengan teman-temannya yang tergabung dalam klub *American Football*. Kisah-kisah persahabatan dan kerjasama tokoh utama dengan teman-teman setimnya dalam meraih setiap kemenangan dalam pertandingan yang mereka hadapi banyak ditunjukkan oleh sang pengarang dalam *manga* ini. Hal yang menarik dari *manga* ini adalah pembuat *manga* mengambil tema olahraga yang tidak begitu populer yaitu *American Football*, sedangkan di Jepang sendiri olahraga ini tidaklah seterkenal seperti di negara tempat olahraga ini berasal.

Tema persahabatan ini ditunjukkan dari keseluruhan isi *manga* yang ditunjukkan melalui gambaran interaksi-interaksi sang tokoh utama dengan para teman-teman setimnya, selain itu pada saat bertanding bersama dengan musuhnya itu, tokoh utama semakin menciptakan hubungan persahabatan yang sangat kuat dengan teman-temannya.

Dalam *manga* ini diceritakan tokoh utama Sena merupakan seseorang yang selalu disiksa, selalu ditindas, seseorang yang penakut dan cengeng, seseorang yang tidak pernah berani membuat keputusan, seorang yang tidak mempunyai teman karena dia terlihat lemah dan selalu menjadi pesuruh bagi orang di sekitarnya.

セナ : と友達くらいいたよ！
 小学校の時だって中学の時だって…
 マモリ : あーゆーのは友達ってゆわないの！下っ端と
 かパシリってゆーの！
 (アイシールド 21、1冊：22)

Sena : To tomodachi kurai itayo!
Shougakkou no toki tte chuugaku no toki date
Mamori : Aayuu no ha tomodachi tte yuwanaino! Shitappa
to ka pashiri tte yuu no!
 (Aishirudo 21, 1 satsu : 22)

Sena : Aku punya teman kok!
 Di saat SD dan juga SMP . . .
 Mamori : Jangan sebut yang seperti itu teman ! mereka
 menjadikanmu sebagai bawahan atau pesuruh !
 (Eyeshield 21, volume 1: 40)

Kutipan di atas memperlihatkan Sena yang mengatakan bahwa dirinya memiliki teman tetapi pada kenyataannya Sena selama ini selalu disiksa dan dijadikan pesuruh oleh teman-temannya. Di sini terlihat bahwa dari awal cerita Sena memang tidak mempunyai teman ataupun sahabat karena sifatnya yang penakut.

クリタ : 一人… 足りないや
 惜しかったな…
 セナ : あ あの！あと一人僕が… 僕が出れば…
 (アイシールド 21、1冊：106)

Kurita : Hitori ... tarinaiya
Oshikattana
Sena : A ano! Ato hitori boku ga ... boku ga dereba...
 (Aishirudo 21, 1 satsu : 106)

Kurita : Kurang satu orang ...
 Sayang sekali ...
 Sena : Emmm kekurangan satu orang itu... bila aku ikut
 serta...
 (Eyeshield 21, volume 1 : 106)

Kutipan di atas menceritakan saat Sena sudah bergabung dalam klub *American Football*, klub *American Football* yang dimasuki Sena saat itu hanya berjumlah 3 orang termasuk dirinya, mereka berupaya mencari anggota tambahan untuk menghadapi pertandingan keesokan harinya. Menjelang detik-detik dimulainya pertandingan jumlah pemain yang dibutuhkanpun masih saja kurang. Sena yang sedih melihat Kurita kecewa akhirnya mengajukan dirinya untuk membantu memenuhi jumlah pemain yang dibutuhkan. Tindakan Sena ini dia lakukan untuk membantu temannya, karena di klub itulah Sena merasa dia dibutuhkan dan memiliki seorang teman dan sahabat yang percaya kepadanya.

セナ : 正体はただのパシリで初心者のインチキ・ヒーローだけど... やれるだけやってみます
 クリタ : セナ君...
 (アイシールド21、2冊 : 68)

Sena : *Shoutai ha tada no pashiri de shoshinsha no inchiki hiirou dake do ... yareru dake yattemimasu*
Kurita : *Sena kun*
(*Aishirudo 21, 2 satsu : 68*)

Sena : Identitas asliku adalah seorang pesuruh , aku hanya pahlawan palsu yang sebenarnya seorang pemula... tapi aku akan melakukan apa yang aku bisa
 Kurita : Sena ...
 (*Eyeshield 21, volume 2: 68*)

Kutipan selanjutnya menunjukkan bagaimana tindakan Sena yang rela berkorban bagi teman-temannya. Dalam kutipan tersebut Sena rela berusaha mati-matian demi meraih kemenangan untuk timnya, walaupun identitas dirinya tidak diketahui oleh teman-temannya Sena rela berjuang

untuk teman-temannya. Hal itu menunjukkan nilai persahabatan yang kuat bagaimana Sena mengorbankan jati dirinya untuk kepentingan bersama timnya.

モンタ : 明日からムサシ探ししようぜ!
 セナ : え!?
 モンタ : 俺らでアメフト部に引き戻すんだよ!
 そうすりゃ先輩達も俺らのこと見直して…
 (アイシールド 21、7冊:56)

Monta : Ashita kara Musashi sagashi shiyouze!
Sena : E!?
Monta : Orera de amefutobu ni hiki modosundayo!
 Sousurya senpaitachi mo orera no koto mi
 naoshite ...
 (Aishirudo 21, 7 satsu : 56)

Monta : Ayo kita mencari Musashi mulai besok !
 Sena : He !?
 Monta : Ayo kita bawa dia kembali ke klub American
 Football, dengan begitu para kakak kelas akan
 menilai kita lebih baik lagi ...
 (Eyeshield 21, volume 7: 56)

Sena dan Monta mencoba bekerja sama untuk mencari Musashi, yaitu salah satu anggota pendiri tim Deimon yang terkenal dengan kemampuan menendangnya. Sena dan Monta berharap dengan kembalinya Musashi akan membuat timnya menjadi lebih kuat lagi. Mereka juga berharap hubungan mereka dengan para kakak kelasnya akan menjadi lebih dekat karena telah membantu membawa Musashi kembali ke tim Deimon. Pada kutipan tersebut menunjukkan tema persahabatan dalam *manga* ini, bagaimana persahabatan Sena dan Monta yang bekerja sama menyatukan

kembali tim mereka serta keinginan Sena dan Monta untuk membina hubungan yang lebih baik dengan para seniornya.

Beberapa kutipan tersebut menunjukkan beberapa contoh yang menunjukkan bahwa *manga* ini memiliki tema persahabatan. Contoh kutipan di atas hanyalah sebagian kecil yang menunjukkan beberapa tindakan interaksi sosial sang tokoh utama dengan karakter lainnya dalam membentuk sebuah hubungan pertemanan dan persahabatan.

3.1.2 Tokoh dan Penokohan

Untuk melihat nilai-nilai persahabatan yang terdapat dalam *manga* ini sangat penting mengetahui tokoh-tokoh yang terlibat serta mengetahui bagaimana para karakter dari setiap tokoh tersebut. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam *manga* ini seperti sang tokoh utama yaitu Sena, sedangkan tokoh bawahannya yaitu Monta, Hiruma, Kurita, Mamori, Musashi, Yukimitsu, Komusubi, Taki, Doburoku Sensei, Tim Ojo White Knights serta rival dari tim Sena dan kawan-kawan. Namun pada penelitian ini, penulis tidak akan menganalisis semua tokoh melainkan hanya tokoh-tokoh yang memiliki peran penting dalam cerita yaitu , tokoh utama yaitu Sena, tokoh bawahan yaitu Hiruma, Monta, Kurita, dan Mamori. Berikut penjelasannya.

1. Sena Kobayakawa

Sena Kobayakawa adalah tokoh utama dalam *manga* ini, dia adalah tokoh yang selalu muncul dari awal cerita hingga akhir cerita. Sena merupakan tokoh yang sangat penting dari seluruh cerita *manga* ini. Sena

menjadi tokoh yang sangat penting kehadirannya bagi teman-temannya, karena tanpa ada dirinya tim mereka tidak akan bisa memenangkan berbagai macam pertandingan yang mereka hadapi selama ini. Berikut adalah penjelasan karakter Sena yang digambarkan dalam manga ini.

a. Penakut

(セナはヤンキーたちが呼ばれました)
 ヤンキー 1 : セナ、パン買って来いよ。
 セナ : (怖がり顔見せた)
 あの、ジャン...け...
 ヤンキー 2 : ハ？
 ヤンキー 1 : はア！？
 ヤンキー 3 : はあああああ！？
 セナ : な な な 何でもないでーす！！
 ヤンキー 2 : 5分以内^{いない}
 ヤンキー 3 : 遅れたら...
 セナ : (いそいで走ります)
 (アイシールド 21、1冊：26)

(Sena ha yankii tachi ga yobaremashita)
Yankii 1 : Sena, pan kattekooyo
Sena : ... (kowagari kao miseta)
 ano, jan .. ke..
Yankii 2 : ha?
Yankii 1 : haa?
Yankii 3 : haaaaaa?
Sena : na na na nandemonaideesu!!
Yankii 2 : go fun inai
Yankii 3 : okuretara...
Sena : (isoide hashirimasu)
(Aishirudo 21, 1 satsu: 26)

(Sena dipanggil oleh para preman sekolah)
 Preman 1 : Sena cepat belikan roti sana.
 Sena : (dengan wajah ketakutan)
 Emmmm gimana kalo kita sui..t
 Preman 2 : haa?
 Preman 1 : haaaaaaah !?
 Preman 3 : haaaaaaah !?
 Sena : a a a bukan apa apa

Preman 2 : jangan lebih dari 5 menit
 Preman 3 : kalau terlambat . . .
 Sena : (langsung segera berlari)
 (*Eyeshield 21*, volume 1: 26)

Kutipan tersebut menceritakan saat Sena dipanggil oleh para preman lalu diperintahkan oleh mereka untuk membelikan roti. Sena yang ketakutan dan tidak bisa membela diri akhirnya berlari ketakutan mengikuti kemauan mereka. Pada kutipan tersebut menunjukkan sifat Sena yang penakut, walaupun dia sudah berusaha untuk membela diri tetapi saat dia digertak hanya dengan teriakan Sena hanya bisa mengikuti perintah para preman itu.

b. Pesimis

マモリ : セナ! こっち こっち
じゅけんばんごう
 受験番号は?
 セナ : 21 (怖いしていた)
 やっぱ帰ろーよ 落ちてるよ どうせ (はや
 く逃げて)
 (アイシールド 21、1冊 : 9)

Mamori : Sena ! kocchi kocchi
Jukenbangou ha?
Sena :21 (kowaishiteita)
Yappa kaero yo ochiteruyo douse (hayakunigete)
(Aishirudo 21, 1 satsu : 9)

Mamori : Sena !! sini sini
 Berapa nomer ujian mu?
 Sena : 21 (ketakutan)
 Sepertinya lebih baik aku pulang saja aku pasti gagal
 (secepatnya kabur)
 (*Eyeshield 21*, volume 1: 9)

Sisi pesimis Sena terlihat saat Sena pertama kali datang untuk melihat pengumuman kelulusan dirinya di SMA Deimon. Sena sangat khawatir dan berpikiran pesimis untuk melihat apakah dirinya lolos masuk

ke sekolah tersebut sampai-sampai dia berpikir bahwa dirinya tidak lolos dan memutuskan sebaiknya pulang saja.



Gambar 3.1 Sena yang pesimis menghadapi musuhnya

クリタ : そんな都合よく. . .
 ヒルマ : 途中でコケたら終わりだから気をつけろ!
 セナ : で でも 11人もタックルに来るのに
 ヒルマ : もうそれレかねーんだよ!
 (ビクウ)
 ヒルマ : テメーだつてここで終わりハイヤだろ
 (ズオオオオオオオオ)
 セナ : ひiiiiiiii~!!
 こんなので... 倒されなくてゴールまでなんて
 絶対無理~!!
 クリタ : 大丈夫!かも...だよ!
 セナ : ...元気づかないなあ...
 (アイシールド 21、1冊: 159-160)

Kurita : sonna tsugou yoku ...
Hiruma : tochuu de koketara owari dakara ki o tsukero !
Sena : de demo 11 nin mo takkuru ni kurunoni
Hiruma : mou sore re kaneendayo !
(bikuu)
Hiruma : temee datte koko de owari ha iya darou

(zuuuuuuuu)
Sena : hiiiiiii~ !
Konnano . . . taosarenai de gooru made nante zettaimuri ~ !
Kurita : daijoubu ! kamo . . . dayo !
Sena : ... genkidzukanainaa...
(Aishirudo 21, 1 satsu : 159 – 160)

Kurita : Keadaan seperti itu sepertinya . . .
Hiruma : Berhati-hatilah! Karena kita akan selesai kalau kamu bertindak bodoh !
Sena : Tetapi kan nanti ada 11 orang yang akan datang menyerangku
Hiruma : Kita sudah tidak punya pilihan!!
 (kaget)
Hiruma : Kau, tidak ingin ini berakhir di sini kan?
 (semangat berkobar-kobar dari pihak lawan)
Sena : Aaaaaaaa~~~!
 Ini sangat mustahil !! berlari sampai gol tanpa dijatuhkan mereka !!
Kurita : Kamu akan baik-baik saja ! mungkin ...
Sena : Itu tidak membuatku semangat sama sekali...
(Eyeshield 21, volume 1: 159-160)

Sisi pesimis Sena terlihat lagi saat Sena diharuskan oleh Hiruma untuk menjalankan strateginya. Di saat itu Sena yang takut karena lawannya berbadan lebih besar dari dirinya membuat dirinya pesimis bahwa dia tidak akan bisa berlari melewati lawan-lawannya.

c. Baik Hati

ユキミツ : 一緒に...一緒に...
 一度くらい僕だって みんなと...一緒に...
 (バシャア)
セナ : 雪さん...!!
モンタ : 大丈夫っスか!!
ヒルマ : ;放っとけ!!
(アイシールド 21、10冊 : 130 – 131)

Yukimitsu : *isshoni ... isshoni ..*
Ichi do kurai bokudatte minnato ... isshoni ...
(bashaa)

Sena : yukisan ...!!
Monta : daijoubu ssuka!!
Hiruma : Hottoke !!
 (Aishirudo 21, 10 satsu : 130-131)

Yukimitsu : Bersama-sama . . . Bersama-sama . . .
 Sekali saja aku ingin bersama-sama dengan
 semuanya . . .
 (byuurr)

Sena : Yuki !!!
Monta : Kamu baik-baik saja ?!
Hiruma : Tinggalkan dia !!!
 (Eyeshield 21, volume 10: 130-131)



Gambar 3.2 Sena menolong temannya

Kutipan di atas membuktikan sifat Sena yang baik hati. Kutipan tersebut menceritakan saat teman setimnya terjatuh karena kelelahan berlari mengikuti pelatihan dari Hiruma. Sena dan Monta sangat khawatir terhadap temannya dan ingin menolongnya tetapi Hiruma malah membentak Sena dan memerintahkan Sena dan Monta untuk meninggalkannya. Sena

akhirnya tetap tidak peduli dan mencoba menolong temannya dengan menggendong temannya di punggungnya dan membawanya sambil berlari.

2. Raimon Tarou (Monta)

Monta adalah salah satu sahabat Sena, dia mempunyai badan yang kecil sama dengan Sena tetapi dia sangat percaya diri terhadap dirinya terutama dengan keahliannya menangkap bola. Monta mempunyai semangat yang selalu berkobar-kobar apalagi dalam hal bertanding di udara untuk menangkap bola. Monta digambarkan dengan muka yang mirip seperti monyet dan sangat suka sekali makan pisang.

Pada awalnya sebelum bergabung dengan klub *American Football*, Monta masih bergabung dalam klub *baseball*. Monta selalu duduk di bangku cadangan karena dia sangat payah dalam melempar bola yang notabeneanya merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam bermain baseball, tetapi Sena mengetahui bahwa Monta sangat mahir dalam menangkap bola dan itu menjadi nilai positif dalam bermain *American Football*. Monta mempunyai watak percaya diri, baik hati, bersemangat, dan ceroboh.

a. Percaya Diri

(モンタがドブロク先生の前で自己紹介します)

先生 : 自己紹介しといてもらおうか

モンタ : ^{らいもんたろう}雷門太郎！背番号80！ポジションはレシーバーっす！！血液型B型！一番好きな食べ物はバナナ！好きな言葉は努力！好きな女はまも…ゴホゴホ（熱狂的に言っています）

マモリ : なんか演説…??

モンタ : 一番好きなスポーツは

先生 : もういいもう

(アイシールド 21、9冊 : 120-121)

(monta ga dobuoku sensei no mae de jikoshoukaishimasu)

Doburoku : jikoshoukaishitoite moraouka

*Monta : Raimon Tarou! Sebangou 80! Poshishon ha
reshiibaa ssu! Ketsuekigata B gata! Ichiban
sukina tabemono ha banana! Sukina kotoba ha
doryoku! Sukina onna ha mamo ... gohogoho
(nekkyouteki ni itteimasu)*

Mamori : nanka enzetsu..?

Monta : ichiban sukina supootsu ha

Doburoku : Mou ii mou

(Aishirudo 21, 9 satsu : 120-121)

(Monta memperkenalkan diri di depan Pak Doburoku)

Doburoku : maukah kamu memperkenalkan dirimu.

Monta : Nama Raimon Tarou! Nomor punggung 80! Posisi receiver!! Golongan darah B! Makanan favorit pisang! Kata-kata favorit berusaha sekuat tenaga! Orang yang aku suka Mamo . . . uhuk uhuk (berbicara dengan semangat dan antusias)

Mamori : kok seperti sedang pidato . . .??

Monta : olahraga yang paling disukai

Doburoku : sudah sudah , sudah cukup.

(Eyeshield 21, volume 9: 120-121)

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa Monta mempunyai watak percaya diri dalam dirinya, terlihat dari keantusiasannya dalam cara memperkenalkan diri. Dan lagi karena terlalu bersemangatnya dia memperkenalkan diri sampai-sampai dia hampir saja menyebutkan orang yang disukainya.

(サッカーの試合に)

モンタ : 大丈夫

全部俺が捕りや負けねえよ
キャッチの達人!!

ミヤケ : バーカ隙だらけだ!!

セナ : ああ!! 汚ねえ、いきなり!!
行った——!!

(ズバ)

(皆が驚いた)
 モンタ : 誰か隙だらけだって?
 (アイシールド 21、7冊 : 70-71)

(sakkaa no shiai ni)
Monta : Daijoubu
Zenbu ore ga toriya makeneeyo
Kyacchi no tatsujin!!
Miyake : Baaka sukidarakeda!!
Sena : Aa!! Kitanee, ikinari!!
Ittaa !!

(zuba)
 (minna ga odoroi ta)
Monta : Dare ka sukidarake datte?
 (Aishirudo 21, 7 satsu : 70-71)

(Saat pertandingan sepak bola)
 Monta : Tenang saja
 Kita tidak akan kalah semua akan kutangkap, karena aku jagonya menangkap!!
 Miyake : Bodoh kau banyak celah !!
 Sena : Aaa!! Mereka curang menendang tiba-tiba Bolanya akan masuk !!
 (duub)
 (semuanya terkaget)
 Monta : Memangnya siapa yang banyak celah
 (Eyeshield 21, volume 7: 70-71)



Gambar 3.3 Monta yang percaya diri dengan kemampuannya

Kutipan lainnya yang juga membuktikan watak Monta yang penuh percaya diri yaitu kutipan di atas yang menceritakan saat mereka bermain sepak bola. Monta yang mendapat bagian sebagai penjaga gawang menunjukkan rasa percaya dirinya dengan mengatakan akan menangkap semua bola yang ditendang musuh. Hal itu pun terbukti, Monta yang sangat percaya diri terhadap kemampuannya dapat menangkap bola yang ditendang secara tiba-tiba oleh musuh.

b. Kompetitif

Monta mempunyai jiwa kompetitif yang sangat tinggi, dia sangat benci kekalahan dan dia sangat suka sekali bersaing entah dengan teman setimnya sendiri ataupun dengan rival-rivalnya.

タキ : アハ——ハー！
 楽すぎて気づいたら先頭に出ちゃったよ！
 モンタ：。。。。。。
 余裕マックス！あ——— 3時のおやつうめエ！
 タキ : 困ったな僕も余裕ありすぎだ！
 走りながら思わず Y 字バランスしちゃうよ！
 セナ : 。。。。。。
 先生 : なんでこの二人だけ今日こんなくたばってんだ
 スズナ：自業自得
 (アイシールド 21、10冊：119-120)

Taki : Ahaaaaaa!!
Rakusugite kidzuitara sentou ni dechattayo!
Monta :
Yoyuu makkusu ! aaaa 3 ji no oyatsu umeee !!
Taki : Komattana boku mo yoyuu ari sugida !
Hashirinagara omowazu Y ji baransu shichouyo !
Sena :
Sensei : Nande kono futari dake kyou konna kutabattenda
Suzuna: Jigoujitoku
(Aishirudo 21, 10 satsu : 119-120)

Taki : Ahahaha !
 Ini sangat mudah sekali tanpa terasa aku sudah memimpin di depan!

Monta :
 Kekuatan fleksibel maksimum ! aaah enak sekali sambil makan cemilan sore hari !

Taki : Aduh gawat aku juga punya kekuatan fleksibel berlebih!
 Tanpa terasa aku sudah berlari dengan kaki membentuk seperti huruf Y !

Sena :
 Guru : Kenapa dengan kedua orang ini? Kenapa hari ini hanya mereka yang kelelahan?

Suzuna: Mereka menuai apa yang mereka tabur
 (Eyeshield 21, volume 10: 119-120)

Kutipan di atas merupakan penggambaran sifat Monta yang berjiwa kompetitif, dia tidak ingin kalah dari siapapun termasuk teman setimnya sendiri. Di saat temannya unjuk gigi dengan cara berlari mendahului dirinya, dia kesal dan tidak ingin kalah, lalu dia berlari mengejar temannya dengan menunjukkan keluwesannya berlari sambil memakan cemilan. Kemudian temannya pun yang tidak ingin kalah mulai melawan Monta dengan unjuk gigi keluwesannya juga dan seterusnya hingga mereka berdua jatuh kelelahan.

3. Mamori Anezaki

Mamori adalah teman semasa kecil Sena sekaligus orang yang selalu merawat dan menjaga Sena. Mamori setahun lebih tua daripada Sena sehingga dia digambarkan sebagai kakak Sena yang selalu menjaga dirinya. Mamori mempunyai watak baik hati, protektif terutama pada Sena. Dalam *manga* ini Mamori juga digambarkan sebagai tokoh yang tinggi dan cantik, kecantikannya didapat dari ibunya yang juga orang Amerika.

a. Protektif

マモリ : アメフト部？
 セナ : いや—— 栗田さんがすごいいい人です！
 でもひる魔さんが最低の人です (うっとうし
 いを見えます)
 マモリ : だ だからあれ程関わるなって
 大体アメフトなんて…
 ダメだよあんな危ないの！
 セナなんて^{きよじやく}虚弱で^{ひんじやく}貧弱で^{ぜいじやく}脆弱で最弱なんだ
 から！
 セナ : そ そこまで言わなくても……
 マモリ : いい？私風紀委員だから…
 危ない事させられたら私に言うのよ？
 セナ : そんな大丈夫だって
 選手じゃなくて主務だもん
 (アイシールド 21、1冊：65－66)

Mamori : Amefutobu?
Sena : Iyaaa Kurita san ga sugoi ii hito desa!
Demo Hiruma san ga saitei no hito desa
(uttoushii wo miemasu)
Mamori : Da dakara are hodo kakawarunatte
Daitai amefuto nante...
Dame dayo anna abunai no!
Sena nante kyojaku de hinjaku de seijaku de
saijaku nandakara !
Sena : So soko made iwanakutemo
Mamori : Ii? Watashi fuuki iin dakara ...
Abunai koto saseraretara watashi ni iu noyo?
Sena : Sonna daijoubu date
Senshu janakute shumudamon
(Aishirudo 21, 1 satsu : 65-66)

Mamori : Klub American football?
 Sena : Iya . . kak Kurita orang yang benar-benar baik hati !
 Tetapi kak Hiruma benar-benar orang yang jahat
 (mengatakan sambil terlihat depresi)
 Mamori : ma makanya jangan sampai terpengaruh
 Kenapa harus american football sih...
 Bahaya loh buat kamu!
 Sena kan lemah dan rapuh dan paling tidak mampu
 kalau melakukan hal ini !
 Sena : Jangan ngomong sampai segitunya dong

Mamori : Yakin? Karena aku bagian dari komite kedisiplinan
 Kalau ada sesuatu yang bahaya kamu harus
 memberi tahuku ya
 Sena : Beneran kok tidak apa-apa
 Kan aku cuma jadi penanggung jawab bukan
 pemain
 (Eyeshield 21, volume 1: 65-66)

Pada kutipan di atas menceritakan di saat Sena bercerita pada Mamori bahwa dia memilih bergabung ke dalam klub American football, Mamori yang mendengar hal tersebut sangat kaget dan terlihat khawatir karena di dalam klub tersebut ada Hiruma yang terkenal dengan kelicikan dan sifat jahatnya. Mamori sampai berpesan pada Sena untuk melapor padanya bila terjadi sesuatu pada Sena karena dia tidak segan untuk menggunakan kekuasaannya sebagai komite kedisiplinan. Dalam kutipan tersebut terbukti watak Mamori yang sangat protektif pada Sena, Mamori takut bila hal buruk menimpa Sena dan menawarkan perlindungan sebagai komite kedisiplinan.

b. Keibuan

マモリ : (セナのロッカーを開けて)
 …まだいる?部活入ったかな?い—事だ
 高校にもなって毎日一緒に帰るってのもなんだ
 しね
 そう もう……子供じゃないんだもんねセナ!
 (アイシールド 21、1冊 : 60)

Mamori : (Sena no rokkaa wo akete)
*... mada iru? Bukatsu haittakana? Ii koto da
 Koukou ni mo natte mainichi isshoni kaerutte no
 mo nanda shine*
Sou mou kodomo janaindamon ne Sena!
 (Aishirudo 21, 1 satsu : 60)

Mamori : (membuka loker sepatu Sena)
 Sena masih di sekolah? Sedang ada kegiatan klub
 mungkin ya? Baguslah
 Walaupun sudah satu sekolah mungkin pulang pun
 tidak bisa selalu bersama lagi, yaa.. Sena sudah
 bukan anak kecil lagi
 (Eyeshield 21, volume 1: 60)

Kutipan di atas menunjukkan sifat keibuan Mamori. Mamori merupakan orang yang sedari dulu sangat dekat dengan Sena, disaat dulu Sena sering menangis karena dijahili oleh teman-temannya Mamori selalu ada untuk melindungi Sena. Kata-kata yang diucapkan oleh Mamori seolah-olah menungkapkan rasa terdalam seorang ibu yang melepaskan anaknya yang sudah dewasa untuk mennetukan jalannya sendiri. Hal ini membuktikan sifat keibuannya terhadap Sena yang sangat peduli terhadap dirinya.

4. HirumaYouichi

Hiruma adalah senior Sena di klub American football. Hiruma digambarkan mempunyai tubuh tinggi, rambut jabrik, telinga lancip, dan mempunya gigi tajam. Hiruma mempunyai watak licik, cerdas, pandai memperalat seseorang untuk menjadi bawahannya. Hiruma suka sekali menemukan kelemahan seseorang lalu mencatatnya dalam buku catatannya yang nantinya akan dia gunakan untuk mengancam orang itu. Walaupun Hiruma digambarkan memiliki watak yang buruk dia melakukan hal itu semua untuk kepentingan satu timnya.

matian”. Kelicikan sekaligus kecerdasannya membuat Hiruma sebagai pemimpin yang baik di dalam timnya, hal ini lah yang membuat tim mereka selalu menang.

b. Kasar



Gambar 3.4 Hiruma yang sedang memarahi Kurita

(朝練には)

クリタ : ドス ドス ドス ドス

ヒルマ : 何秒?

「栗田良寛 40ヤード走^{そう} 6秒5」

ヒルマ : この糞デブ!! 前より遅くなってるじゃねーか 何が朝練だ! (ばいん ばいん ばいん)

クリタ : しょうがないじゃん疲れてんだから~~!!

(アイシールド 21、1冊:74)

(asaren ni ha)

Kurita : Dosu dosu dosu dosu

Hiruma : Nan byou ?

[Kurita Ryoukan 40 yaadosou 6 byou 5]

**Hiruma : Kono kuso debu !! mae yori osoku natten janeeka
naniga asaren da! (bain bain bain)**

Kurita : Shouganaijan tsukareten dakara~!

(Aishirudo 21, 1 satsu : 74)

(saat latihan pagi)

Kurita : (Dum dum dum dum)

Hiruma : Berapa detik ?

[Kurita Ryoukan Lari 40 Yard 6.5 detik]

Hiruma : Dasar kau gendut bodoh !! Mana hasil latihan pagi
yang kau katakan tadi !! (buk buk buk)

Kurita : Mau bagaimana ini karena aku sudah kelelahan~~!!
(Eyeshield 21, volume 1: 74)

Kutipan dan gambar di atas menunjukkan bagaimana kekasaran Hiruma terhadap temannya sendiri. Hiruma tidak segan untuk bersikap kasar seperti menendang dan melakukan kekerasan fisik terhadap temannya. Selain kekerasan fisik, Hiruma juga sering sekali melakukan kekerasan secara ucapan seperti mengatakan bodoh, tolol dan sebagainya.

5. Kurita Ryoukan

Kurita adalah sahabat dari Hiruma, dia juga merupakan senior dari Sena di klub American football. Kurita mempunyai badan yang besar dan gendut dengan perut tambunnya dan kepalanya yang lancip. Kurita sangat suka sekali makan, dia juga mempunyai kekuatan yang sangat besar, dengan kekuatannya itu dia selalu berhasil menghadang lawan-lawannya. Kurita mempunyai watak periang, baik hati dan suka menolong tetapi terkadang Kurita sedikit dungu karena dia sering salah mengartikan sebuah situasi.

a. Dungu

(クリタは部室に入って、その中でヤンキーたちがいます。)

クリタ : き 君ら… まさか…
にゅうぶきぼうしや
 入部希望者！！？

ヤンキー 1 : ハ？

ヤンキー 2 : はあ？

ヤンキー 3 : はあああああ！？

ヤンキー 2 : 寝ぼけんなよ
 コラ使用中だショーチュー！

ヤンキー 1 : 回れ右だホレッ

ヤンキー 3 : ターックル！ (タックルしています)

ヤンキー 3 : ふんッ！？ふんッ！？

クリタ : お 君はライン志望？

ヤンキーたち : こォのテフ… (一緒にタックルしています)

クリタ : ああプロツカーを押す時はね
お と き
 手の底で相手のワキを押し上げる様に
 (アイシールド 2 1、1冊：3 1－3 2)

(Kurita ha bushitsu ni haitte, sono naka de yankii tachi ga imasu)

Kurita : *Ki kimira ... masaka...
 Nyuubukibousha !!?*

Yankii 1 : *Ha ?*

Yankii 2 : *Haa ?*

Yankii 3 : *Haaaaaa ?*

Yankii 2 : *Nebokennayo
 Kora shiyouchuu da shiyoochuu !*

Yankii 1 : *Maware migida horee*

Yankii 3 : *Takkuru ! (takkurushitteimasu)
 Funn !? funn !?*

Kurita : *O kimiha rain shibou ?*

Yankii tachi : *Koono debu ... (isshoni takkurushitteimasu)*

Kurita : *Aaa purotsukaa wo osu toki ha ne
 Te no soko de aite no waki wo oshiageru
 okuni*

(Aishirudo 2, 1 satsu : 31-32)

(saat Kurita masuk ke ruang klub, di dalam sudah ada 3 preman sekolah)

Kurita : Ka kalian... jangan-jangan... ingin mendaftar masuk klub??

Preman 1 : Ha?

Preman 2 : Haah?
 Preman 3 : Haaaaaaaaa?
 Preman 2 : Jangan mimpi
 Kita lagi sibuk tahu sibuk !!
 Preman 1 : Enyah sana
 Preman 3 : Tackleee! (mendorong Kurita)
 Preman 3 : heeeegh !! heeeegh !!
 Kurita : wah kalian berminat menjadi *line* ya?
 Para preman : si gendut ini(bersama-sama mendorong
 Kurita)
 Kurita : aaa di saat kalian mendorong pastikan kalian
 mendorong lawan dengan telapak tangan kalian.
 (Eyeshield 21, volume 1: 31-32)

Kutipan di atas bercerita tentang Kurita yang memergoki para preman yang sedang mengacau di ruang klub dan pada saat itu Kurita menganggap mereka ingin mendaftar masuk ke dalam klub American Football. Walaupun para preman itu dengan kasar mencoba untuk mengusir Kurita dengan cara mendorongnya, Kurita yang dungu malah salah mengartikan bahwa mereka sedang mencoba gerakan American Football pada dirinya dan malah mengajari mereka teknik yang benar. Hal itu dapat membuktikan kedunguan Kurita dan juga dapat dilihat Kurita sangatlah kuat karena dia bisa menahan dorongan dari ketiga preman itu.

b. Optimis

クリタ : 初勝利 仲間 4 人目
 こりゃ今年はいけるぞ~
 結構上まで進めるかもよ!
 王城ホワイトナイツとかと当たらなければ. .
 セナ : 王城か
 決勝まで会わない組だといいいんだけど
 (アイシールド 21、2 冊 : 18)

***Kurita : Hatsushouri nakama 4 nin me
 Korya kotoshi ha ikeruzo~***

Kekkou ue made susumerukamoyo!
Oujou howaito naitsu to ka to ataranakereba...
 Sena : *Oujou ka*
Kesshou made awanai kumi dato iindakedo
 (Aishirudo 21, 2 satsu : 18)

Kurita : Kita menang untuk pertama kalinya dan akhirnya kita sudah punya 4 anggota !
 Kalau seperti ini tahun ini kita bisa maju terus~
 Kita mungkin akan terus maju ke puncak pertandingan. Dan mungkin saja kita bisa berhadapan dengan Oujou White Knights
 Sena : Oujou ya?
 Kalau sampai final kita tidak bertemu mereka mungkin itu hal yang bagus
 (Eyeshield 21, volume 2: 18)

Dari kutipan di atas dapat dibuktikan sifat optimis dari Kurita. Kurita sangat bahagia dengan kemenangan pertama mereka dan juga karena bertambahnya anggota klub mereka. Hanya karena kemenangan pertama dan juga jumlah anggota yang hanya berjumlah 4 orang saja Kurita benar-benar optimis bahwa timnya bisa terus maju sampai tahap final dan melawan tim terkuat Oujou White Knights hingga menjadi juara. Padahal bila berpikir secara logis jumlah anggota yang hanya 4 orang merupakan angka yang sangat kecil dan hal yang mustahil untuk menjadi juara mengingat pengalaman tim mereka yang selalu kalah. Namun karena Kurita adalah orang yang selalu berpikir optimis, dia selalu yakin bahwa timnya bisa menjadi juara walau hanya berjumlah 4 orang.

3.1.3 Latar

A. Latar Tempat

1. Sekolah

Latar tempat sekolah sering ditunjukkan oleh sang pengarang dalam *manga* ini. Latar tempat sekolah merupakan latar tempat yang mempunyai peran sebagai tempat berkumpulnya tokoh-tokoh dalam *manga* ini, serta tempat terjadinya interaksi-interaksi sosial berkaitan dengan keseharian di sekolah yang dapat membentuk hubungan persahabatan di antara mereka. Latar sekolah ini dapat dilihat saat Sena dan teman-temannya berkumpul di dalam kelas untuk membantu Taki dalam mengikuti tes masuk SMA *Deimon*, hal itu harus dilakukan agar Taki bisa resmi menjadi anggota klub *American Football Deimon*.



Gambar 3.5 Sena dan teman-temannya membantu Taki

先生 : え—— 中途入学試験 5教科500点満点で 200点が合格ラインと 思ってください というわけで…

そろそろ始めてもいいかな…？

セナ : 待ってあと10分あります！
(アイシールド 21、10冊：163)

Sensei : *Eeeee chuuto nyuugaku shiken, 5 kyouka 500
ten man ten de, 200 ten ga gokaku rain to
omotte kudasai, to iu wake de ...
Soro soro hajimete mo ii kana ...?*

Sena : *Matte ato 10 pun arimasu!*
(*Aishirudo 21, 10 satsu : 163*)

Guru : Hmm dalam ujian masuk pertengahan ini ada 5 mata pelajaran dengan total nilai 500 poin, poin yang dibutuhkan untuk lulus adalah 200 poin mohon diperhatikan! Jadi ...
Apakah ini bisa dimulai?

Sena : Tunggu sebentar masih ada 10 menit lagi!
(Eyeshield 21, volume 10: 163)

b. Lapangan

Latar lapangan adalah latar tempat yang sangat sering muncul dalam komik ini, karena banyaknya pertandingan yang harus dihadapi oleh Sena dan timnya tidak heran latar lapangan menjadi sangat dominan dalam komik ini. Latar ini juga menjadi latar yang penting dimana Sena dan teman-temannya menjaga hubungan persahabatan mereka, di latar inilah Sena dan teman-temannya bekerja sama, berkorban, dan saling percaya satu sama lain untuk memenangkan setiap pertandingan mereka.



Gambar 3.6 Sena dan Monta berlatih di lapangan

Latar lapangan terlihat di saat Sena dan Monta sedang berlatih bersama. Monta mencoba menggunakan enggrang untuk membuat dirinya lebih tinggi supaya mereka bisa menemukan cara menghadapi lawan tanding mereka yang baru yaitu tim *Kyoshin Poseidon*.

モンタ : おーし ! バッチ来い !!

巨深役の奴がこれ乗って練習すりゃ実戦さながらよ!

セナ : いや 無理でしょこれは...

(アイシールド 21、10冊 : 151)

Monta : Ooshi ! Bacchi koi!!

Kyoshin yaku no yatsu ga kore note renshuu surya jissen sa nagara yo!

Sena : Iya muri desho kore ha ...

(Aishirudo 21, 10 satsu : 151)

Monta : Okee ! ayo sini !!

Dalam pertandingan dengan tim Kyoshin kita akan berlatih dengan menaiki ini seperti dalam pertandingan sungguhan

Sena : Tidak ini mustahil dilakukan ...
(Eyeshield 21, volume 10: 151)

c. Ruang Klub

Latar ruang klub *American Football* menjadi latar tempat Sena dan teman-temannya berkumpul untuk merencanakan strategi dalam melawan musuh-musuh mereka. Di sinilah Sena dan teman-temannya bercengekerama dan saling mengerti satu sama lain.

Latar ruang klub ini muncul di saat Sena sedang berada di dalam ruang klub bersama Kurita, di saat itu Kurita sedang sedih karena kekurangan anggota untuk mengikuti pertandingan *American Football* untuk keesokan harinya. Sena akhirnya memutuskan untuk membantu Kurita dengan mengajukan dirinya menjadi salah satu pemain dalam pertandingan.



Gambar 3.7 Sena bersama Kurita di ruang klub

クリタ : 一人… 足りないや
惜しかったな…
セナ : あ あの！あと一人僕が… 僕が出れば…
(アイシールド 21、1冊：106)

**Kurita : Hitori ... tarinaiya
Oshikattana**

**Sena : A ano! Ato hitori boku ga ... boku ga dereba...
(Aishirudo 21, 1 satsu : 106)**

Kurita : Kurang satu orang ...
Sayang sekali ...
Sena : Emmm kekurangan satu orang itu... bila aku ikut
serta...
(Eyeshield 21, volume 1 : 106)

B. Latar Sosial

Latar sosial dalam *manga* ini yang sangat menonjol adalah bagaimana situasi kehidupan seorang murid sekolah yang ada di Jepang, potret gambaran kebiasaan berkelompok masyarakat Jepang yang sangat kuat terpapar jelas melalui kehidupan sang tokoh utama. Sena Kobayakawa merupakan sang tokoh utama yang diceritakan selalu mengalami aksi *bullying*, dia yang dari dulu selalu sendiri karena tidak mempunyai teman suatu waktu terpaksa bergabung dengan klub *American Football*. Dalam klub itulah akhirnya dia mengenal pertemanan dan persahabatan, arti dari sebuah pengorbanan, dan juga pentingnya sebuah kelompok bagi dirinya.

ユキミツ : 一緒に…一緒に…
一度くらい僕だって みんなと…一緒に…
(バシヤア)
セナ : 雪さん…！！
モンタ : 大丈夫っスか！！
ヒルマ : ;放^ほっとけ！！
(アイシールド 21、10冊：130-131)

Yukimitsu : Isshoni ... isshoni ..
Ichi do kurai bokudatte minnato ... isshoni ...
(basha)
Sena : Yukisan ...!!
Monta : Daijoubu ssuka!!
Hiruma : Hottoke !!
(Aishirudo 21, 10 satsu : 130-131)

Yukimitsu : Bersama-sama . . . Bersama-sama . . .
 Sekali saja aku ingin bersama-sama dengan
 semuanya . . .
 (byuurr)
 Sena : Yuki !!!
 Monta : Kamu baik-baik saja ?!
 Hiruma : Tinggalkan dia !!!
 (Eyesield 21, volume 10: 130-131)

Kutipan di atas terlihat bagaimana yukimitsu yang terjatuh kelelahan, di saat terjatuh saja dia masih memikirkan keinginan dirinya untuk selalu bersama dengan teman-temannya. Hal itu membuktikan bagaimana pentingnya arti sebuah kelompok bagi para remaja Jepang, sebuah kelompok memiliki posisi yang sangat penting dalam membentuk sebuah ikatan sosial dan kebersamaan bagi para remaja Jepang.

イシマル : いや... まあ仕方ないよ
 アイシールドさんはずっとあのシンと戦って
 て... せめて俺たちが周りフォローしなくち
 ゃいけないのに... ほとんど盾になってあげ
 られなかった
 マモリ : 見捨てられちゃったのかな...
 セナ : そ... そんなんじゃないよ
 (アイシールド 21、2冊 : 194)

Ishimaru : Iya ... Maa shikatanaiyo
Aishirudo san ha zutto ano Shin to tatakattete...
semete ore tachi ga mawari forooshinakucha
ikenai noni... hotondo tate ni natte
agerarenakatta

Mamori : Misuterarechatta no kana...
Sena : So ... sonnanjanaiyo
(Aishirudo 21, 2 satsu : 194)

Ishimaru : Ya, mau bagaimana lagi..
 Eyeshield harus selalu berhadapan dengan Shin,
 kita seharusnya membantu dia... tetapi kita bahkan
 tidak bisa menjadi perisai untuk dia...
 Mamori : Mungkin dia pergi meninggalkan kita
 Sena : Tidak, dia tidak akan melakukan itu
 (Eyeshield 21, volume 2: 194)

Kutipan di atas membuktikan bagaimana ikatan kelompok di masyarakat Jepang yang sangat kuat. Sena yang sudah putus asa dan ingin menyerah saat melawan tim Oujou memutuskan untuk berhenti menjadi Eyeshield. Pada saat itu teman-temannya justru mengkhawatirkan keadaan Eyeshield yang harus selalu berhadapan dengan musuh yang kuat, sedangkan saat itu Sena baru saja bergabung dan teman-temannya pun tidak mengetahui jati diri Eyeshield yang sebenarnya, tetapi mereka justru sangat memperdulikan bagaimana keadaan Eyeshield. Sena yang mendengar hal itu pun akhirnya tergerak untuk kembali bertanding sebagai Eyeshield untuk kepentingan kelompoknya.

3.1.4 Amanat

Amanat yang terdapat dalam *manga* Eyeshield 21 ini adalah jangan pernah menyerah menghadapi apapun, lihatlah sekitar karena kita tidak sendiri, selalu ada teman yang akan membantu kita. Seperti yang selalu dialami oleh Sena, berawal dari dirinya yang tidak memiliki teman satupun hingga akhirnya dia memiliki teman-temannya yang selalu mendukung dirinya.

Sena mungkin contoh nyata yang dapat ditemui pada beberapa individu, seseorang yang takut dan menyerah bila menemui sebuah hambatan, tetapi Sena akhirnya berhasil melawan rasa takutnya dan mencoba untuk selalu terus maju. Kelompoknya menjadi motivasi dirinya untuk terus berusaha, demi kepentingan dirinya dan teman-temannya dia rela untuk terus berusaha, begitu pula teman-temannya yang terus mendukung dirinya dan selalu ada untuk dirinya.

3.2 Nilai-nilai Persahabatan dalam *Manga Eyeshield 21*

Nilai-nilai persahabatan yang ada dalam *manga* ini penulis temukan dengan menggunakan prinsip dasar dari ilmu psikologi sosial. Sebuah tindakan atau aktivitas yang terjadi dalam hubungan persahabatan merupakan sebuah situasi sosial yang terjadi baik antar individu maupun individu dengan kelompoknya. Dalam *manga* ini bisa kita lihat dari setiap tindakan sang tokoh utama yang selalu melakukan interaksi-interaksi dengan para tokoh lainnya, selain itu nilai persahabatan juga timbul karena interaksi yang dilakukan oleh sang tokoh utama bertujuan untuk membangun relasi yang lebih baik sehingga membentuk sebuah hubungan erat yang disebut persahabatan.

Interaksi yang terjadi pada tokoh utama *manga* ini juga tidak berfokus pada interaksi antar individu saja, terlihat juga interaksi sang tokoh utama dalam membangun hubungan persahabatannya berpengaruh pada hubungan dirinya dengan kelompoknya. Sang tokoh utama mempunyai peran

penting dalam kelompoknya dalam menumbuhkan rasa pengertian, membangun rasa saling percaya, membangun kerjasama, loyalitas, kejujuran dan mempererat hubungan setiap individu dalam kelompok tersebut.

3.2.1 Pengertian

Pengertian merupakan salah satu dari nilai persahabatan yang diuraikan oleh Abu Ahmadi. Menurut Abu Ahmadi saling pengertian di sini mengandung pengertian yang luas, yaitu mengerti hal-hal yang disenangi, hal-hal yang dibutuhkan dan diinginkan, hal-hal yang dibenci, dan sebagainya.

セナ : 本当はお兄さんに受かって欲しいでしょ？

スズナ : …当たり前でしょ

高校全部落ちちゃって、アメフトしたいの
できなくて、あんなバカだけどプロは兄さん
のずっとの夢なんだから！

セナ : スズナ… やれるだけやってみる

スズナはここで兄さんのこと応援してて！

スズナ : …うーん

(アイシールド 21、10冊 : 76-77)

Sena : Hontou ha oniisan ni ukatte hoshiidesho ?

Suzuna : ... Atarimae desho

*Koukou zenbu ochichatte, amefuto shitai noni
dekinakute, annda baka dake to puro ha niisan
no zutto no yume nandakara !*

Sena : Suzuna... yareru dake yattemiru

Suzuna ha koko de niisan no koto ouenshitete !

Suzuna : ... u un

(Aishirudo 21, 10 satsu : 76-77)

Sena : Sebenarnya kau ingin kan kakakmu lulus tes ini?

Suzuna : … tentu saja, kakak gagal dalam semua tes masuk SMAnya, walaupun ingin tetapi dia tidak bisa bermain American Football, dia memang bodoh,

tapi dia selalu memimpikan bermain sebagai
 pemain professional !

Sena : Suzuna ... kita harus mencoba apa yang hanya bisa
 kita lakukan.

Yang harus Suzuna lakukan adalah mendukung
 kakakmu dari sini

Suzuna : Ba..baiklah

(Eyeshield 21, volume 10: 76-77)



Gambar 3.8 Sena yang memberi pengertian pada temannya

Kutipan di atas menceritakan saat Sena bertemu Taki dan Suzuna di Amerika. Taki dan Suzuna adalah kakak beradik, mereka berada di Amerika karena Taki sang kakak yang sangat suka American Football sedang mencoba peruntungannya mengikuti ujian masuk tim Armadillos di Amerika. Sena secara tidak sengaja bertemu mereka saat Sena sedang tersesat saat mengikuti latihan *Deathmarch*. Suzuna sang adik yang selalu menentang kakaknya karena selalu bertindak bodoh dan terkadang tidak bisa diandalkan hanya bisa pasrah melihat kemauan kakaknya.

Di saat itu Sena melihat kesedihan Suzuna yang sangat memikirkan kakaknya. Suzuna begitu khawatir pada kakaknya yang mengalami nasib tidak bisa lulus ujian SMA di Jepang hingga akhirnya dia harus mengantarkan kakaknya mengejar impiannya menjadi pemain American Football hingga ke Amerika. Sena yang mengerti apa yang dirasakan Suzuna mengatakan pada Suzuna untuk selalu mendukung kakaknya karena sebodoh apapun kakaknya Taki hanya melakukan apa yang bisa dia lakukan. Kutipan tersebut menunjukkan nilai persahabatan berupa pengertian Sena terhadap apa yang selama ini dirasakan oleh Suzuna.



Gambar 3.9 Sena dan Monta melihat temannya gagal

ユキミツ : ハハハ…夢見ちゃって
無理に決まってるのに…バカだなあ…
あああああああ!! (泣き始める)

セナ : ユキさ…

モンタ : 行くな!
今俺らが話しかけたら辛いだけなんだよ

ユキミツ : まだ…終わっちゃいない デイモンの秋大会が終わる日まであと何日あるかわかんない それまでにもっと上手くなれば…

セナ : 一回戦アミノの高校！！アミノに勝てばトーナメントまだ続くねモンタ！

モンタ : おうよ勝ち続けてるかぎり秋大会は終わんねえぞセナ！

セナ : デイモンが全員揃うその日まで僕たちは負けない！

Yukimitsu : hahaha ... yumemichatte
Muri ni kimatterunoni... baka danaa...
Aaaaaaaaaaaaaaa !! (naki hajimeru)

Sena : Yukisa...

Monta : Ikuna !
Ima orera ga hanashikaketara tsurai dake nandayo

Yukimitsu : Mada... owachainai Deimon no aki taikai ga owaru hi made ato nannichi aru ka wakannai sore made ni motto umakunareba...

Sena : Ichi kai sen Amino no koukou !! Amino ni kateba toonamento mada tsudzuku ne Monta

Monta : Ouyo kachi tsudzuketeru kagiri aki taikai ha owannezo Sena!

Sena : Deimon ga zenin sorou sono hi made boku Tachi ha makenai!

Yukimitsu : Hahaha ... aku memang hanya seorang pemimpi Aku bodoh sekali, padahal sudah pasti hal itu tidak mungkin terjadi... (Yukimitsu menangis)

Sena : Yukii..

Monta : Hentikan Sena!! Bila sekarang kita berbicara kepadanya hanya akan memperburuk keadaannya.

Yukimitsu : Ini belum berakhir, hingga pertandingan terakhir deimon di turnamen musim gugur, aku tidak tahu sampai berapa hari lagi, sampai waktu itu datang aku akan menjadi lebih baik lagi.

Sena : Pertandingan pertama melawan Amino! Bila kita menang kita akan terus melanjutkan turnamen yak an Monta!!

Monta : Tentu saja Sena, selama kita terus menang, turnamen musim gugur belum berakhir !

Sena : Sampai di hari semua anggota Deimon berkumpul, kita tidak akan kalah !!

Kutipan selanjutnya juga menunjukkan adanya nilai persahabatan berupa pengertian. Yukimitsu yang harus berlatih susah payah demi bisa menjadi pemain inti dalam tim akhirnya harus gagal. Hiruma memutuskan hal itu demi kepentingan seluruh tim, dia menganggap Yukimitsu belum siap untuk bermain dalam pertandingan. Yukimitsu mencoba untuk menerima keputusan walaupun dia sangat kecewa dengan hal itu. Sena yang saat itu melihat dari kejauhan mencoba untuk mengajaknya bicara namun Monta menghentikan Sena agar tak melakukan hal itu. Monta paham dengan apa yang dirasakan oleh Yukimitsu maka dari itu secara sengaja Monta dan Sena berbicara dengan lantang mengucapkan kalimat-kalimat yang bisa membuat Yukimitsu untuk terus semangat mengejar impiannya.

クリタ : すごいー！！すごいよセナ君！！
 セナ : これでえっと 1 2 3 . . .
 クリタ : あと僕とヒルマを 2 人足して… 10 人
 一人… 足りないや 惜しかったな…
 セナ : あ あの！あと一人僕が… 僕が出れば…
 (アイシールド 21、1 冊：106)

Kurita : Sugoii!! Sugoio Sena kun !!
Sena : Kore de etto ichi ni san ...
Kurita : Ato boku to hiruma wo futari tashite ... jyuunin
Hitori ... tarinaiya oshikattana...
Sena : A Ano ! Ato hitori boku ga ... boku ga dereba...
(Aishirudo 21, 1 satsu: 106)

Kurita : Menakjubkan !! ini hebat sekali Sena !!
 Sena : Dengan begini jadi 1, 2, 3
 Kurita : Nanti kalau ditambah aku dan Hiruma ... 10 orang
 Kurang satu orang ... Sayang sekali ...
 Sena : Emmm kekurangan satu orang itu... bila aku ikut
 serta...

(Eyeshield 21, volume 1 : 106)

Kutipan di atas menunjukkan nilai persahabatan berupa pengertian. Sena, Kurita dan Hiruma yang saat itu kekurangan orang untuk bermain dalam timnya memutuskan untuk merekrut beberapa orang agar bisa memenuhi jumlah pemain 11 orang. Namun saat itu ternyata jumlah yang terkumpul baru 10 orang, Sena yang melihat betapa sedih dan kecewanya Kurita mengetahui jumlah pemain yang masih kurang akhirnya mencoba mengajukan dirinya untuk bermain dalam tim agar memenuhi jumlah pemain yang dibutuhkan.

Tindakan yang dilakukan Sena ini merupakan nilai persahabatan berupa pengertian. Sena mengerti bagaimana sedihnya perasaan Kurita mengetahui bila pemain yang dibutuhkan tidak tercukupi mereka tidak akan bisa bermain dalam pertandingan, maka dari itu Sena memilih untuk ikut serta untuk kepentingan mereka bersama.

3.2.2 Kepercayaan

Kepercayaan merupakan salah satu elemen dalam mewujudkan hubungan persahabatan yang erat. Setiap individu harus selalu menjaga apapun yang dilakukan dan apapun yang diucapkan agar menimbulkan sebuah kepercayaan. Untuk dapat dipercaya seseorang harus berusaha menunjukkannya dalam kata dan perbuatannya. Selain itu dalam sebuah hubungan persahabatan yang erat akan terlihat bentuk kepercayaan yang lain seperti mempercayakan suatu hal yang penting kepada seseorang yang kita

percaya, karena itulah dalam persahabatan saling percaya satu sama lain adalah hal yang penting.

ヒルマ : ボール持つのはテメーだ いつもみて—にス
 テップで横に避けようとか考えんなよ
 クリタ : ちょっとでも避けたりためらったりしたら
 突撃のパワーがなくなっちゃうからね まっ
 すぐ思いっ切り突っ込んで!!
 ヒルマ : デビルバットが前だけ見てりゃ必ず勝てる
 セナ : 。。。。。 デビルバット? 前を見てる? 何
 のこと?
 (アイシールド 21、7冊 : 165)

*Hiruma : Booru motsu no ha temee da itsumo mitee ni
 suteppu de yoko ni yoke you toka kangaennayo*
*Kurita : Chotto demo yoketari tamerattari shitara
 totsugeki no pawaa ga nakunacchau kara ne,
 massugu omoikkiri tsukkonde!!*
*Hiruma : Debiru batto ga mae dake miteriya kanarazu
 katteru*
*Sena : Debiru batto? Mae wo miteru?
 Nan no koto?*
 (Aishirudo 21, 7 satsu: 165)

Hiruma : Yang akan membawa bola kamu, jangan berpikir
 untuk berbelok menghindari seperti yang selalu
 kamu lakukan
 Kurita : Sedikit saja kamu ragu dan menghindari kekuatan
 seranganmu akan hilang karena itu teruslah berlari
 lurus sekuat tenaga
 Hiruma : Dengan hanya membuat (lambang) Devil Bat
 menghadap kedepan kita pasti akan menang
 Sena : Devil Bat? Menghadap ke depan?
 Maksudnya apa?
 (Eyeshield 21, volume 7 : 165)

Kutipan di atas menceritakan saat Sena dan teman-temannya sedang menghadapi tim *Taiyou Sphinx*, karena skor mereka yang kalah Hiruma dan Kurita akhirnya memutuskan menyerahkan bola kepada Sena untuk memenangkan pertandingan itu. Karena ikatan persahabatan yang ada pada

ketiganya sangat kuat, Hiruma dan Kurita mempercayai Sena dapat mencetak skor untuk tim mereka, Hiruma juga mengatakan agar Sena terus berlari mengarahkan lambang tim mereka kearah depan menuju garis akhir agar mereka menang.

モンタ : 畜生！ちきしょーっ！！
 マモリ : そっか…モンタ君はアメフト部で負けるの初めてなんだね…
 セナ : …終わった訳じゃないよ
 ムサシさんとの約束はデイモンが強いチームになって戻ってもらうことだ
 モンタ : 言うじゃねーか！
 ユキミツ : 明日からたっぷり練習できますね
 マモリ : 夏休みだもんね
 セナ : 合宿とかやるのかな
 モンタ : 当然努力 MAX！もっと強くなんねーと
 (アイシールド 21、9冊：21)

Monta : Chikushou! Chikushooo!!
Mamori : Sokka ... Monta kun ha amefutobu de makeru no hajimete nandane...
Sena : ... Owatta wakejanaiyo
Musashi san to no yakusoku ha deimon ga tsuyoi chiimu ni natte modotte morau koto da
Monta : Iujaneeka!
Yukimitsu : Ashita kara tabburi renshuu dekimasune
Mamori : Natsu yasumi damonne
Sena : Gasshuku to ka yaru no kana
Monta : Touzen doryoku MAX ! Motto tsuyoku nanneeto
(Aishirudo 21, 9 satsu : 21)

Monta : Sialan !! Sialan !!
 Mamori : Oh iya, ini pertama kalinya Monta kalah sejak dia bergabung dalam klub
 Sena : Ini belum berakhir ...
 Bukankah kita sudah berjanji selama Deimon menjadi tim yang kuat kak Musashi akan segera kembali.
 Monta : Ah iya benar apa yang kau katakan !
 Yukimitsu : Mulai besok kita bisa mulai berlatih yang giat

Mamori : Karena besok sudah mulai liburan musim
panaskan
Sena : Kita bisa melakukan latihan intensif
Monta : Tentu kita harus berusaha maksimal ! kita harus
menjadi lebih kuat
(Eyeshield 21, volume 9: 21)

Pada kutipan di atas menunjukkan Monta yang sudah depresi atas kekalahan pertamanya. Monta merasa sangat kecewa atas usaha mereka yang tak membuahkan hasil, tetapi di saat itu Sena mengatakan pada Monta untuk mengingat kembali pada janji mereka kepada Musashi yang akan terus menerus berusaha menjadi tim yang kuat hingga Musashi kembali ke tim mereka. Janji yang mereka ciptakan dengan Musashi memotivasi mereka untuk terus percaya bahwa mereka masih bisa bangkit lagi untuk jadi pemenang, selain itu kepercayaan mereka bahwa Musashi akan kembali ke tim mereka membuat ikatan di antara tim mereka menjadi lebih kuat dan erat.

3.2.3 Kerjasama

Mengandung arti bahwa hasil kerja itu akan menjadi baik bila keduanya saling kerjasama bila dibandingkan jika mereka bekerja sendiri-sendiri. Kerjasama juga mengandung pengertian kesediaan membantu. Dengan bantuan ini diharapkan keadaan akan lebih baik.

(セナがビーチフットボール大会を参加したいですが、
メンバーがいません)

アナウンサー : 間もなく^{しあい}試合開始 !

モンタ : 賞金 10 万円ありゃ宿とれんのに

皆どこだよメンバー足んねーよ！
 セナ : キッドさん、えーとできればでいいんですけど… 僕らで組んで出ませんか？デビルガンマンズで！！
 キッド : なるほどタッグチームか！泥門デビルバツ&西部ワイルドガンマンズで…
 一緒 : デビルガンマンズ！
 (アイシールド 21、9冊：43)

(sena ga biichifuttoberu taikai wo sankashitai desuga, menbaa ga imasendesu)

Anaunsaa : mamonaku shiaikaishi !!

*Monta : shoukin 10 man en aryaa yado torennoni
 Minna doko dayo menbaa tarinnee yo!*

*Sena : kiddo san, eeto dekireba de iindesukedo...
 Bokura de kunde demasenka? Debiru ganmanzu de !!*

Kiddo : Naruhodo taggu chiimu ka! Deimon debiru battsu to seibu wairudo ganmanzu de ..

Ishho : Debiru ganmanzu !!

(Aishirudo 21, 9 satsu : 43)

(Sena ingin sekali ikut serta dalam perlombaan *football* pantai tetapi teman-temannya sedang tidak ada)

Pengumuman : Ya sebentar lagi pertandingan akan dimulai!

Monta : Kalau ada uang sebanyak itu kita bisa membayar biaya menginap...mereka pergi kemana sih kita kekurangan orang nih !

Sena : Kid, emmm maukah kau bergabung dengan kami? Kita akan menjadi tim gabungan Devil Gunsmans!!

Kid : Hemmm jadi begitu kita akan melakukan tag team ya? Deimon Devil Bats bersama Seibu Wild Gunsmans...

Bersamaan : Devil Gunsmans !

(Eyeshield 21, volume 9: 43)

Pada kutipan di atas menceritakan saat Sena dan Monta ingin mengikuti perlombaan *football* pantai, tetapi sayangnya teman setim mereka sedang tidak ada, di saat bersamaan di sana mereka bertemu Kid dari tim Seibu Wild Gunsmans yang saat itu mereka juga berada di posisi yang sama

dengan Sena dan Monta. Sena lalu memutuskan untuk mengajak Kid bergabung dengan tim mereka dan menyatukan nama kedua tim mejadi Devil Gunsmans. Pada kutipan tersebut terdapat nilai persahabatan kerjasama, dimana Sena mengajak Kid yang berasal dari tim Seibu untuk mencoba memenangkan perlombaan tersebut.



Gambar 3.10 Sena dan Monta bekerja sama bermain sepak bola

- モンタ : そっちの得意なゲームで勝負してやる
俺ら3人とPK戦だ
- セナ : ええええ何言ってんのいきなり——！！
- ムロ : 勝てっと思ってんのか！？
- セナ : そんなの絶対負け…
- モンタ : それが絶対勝つ、キーパー俺がやんだ 忘れてくれんな キャッチの達人！
- ムロ : うちが勝ったらなんかいいことあんのか？
お前らのグラウンド使用日全部よこせ
- セナ : いいですよその代わりに… こっちらが勝ったらアムフト部に戻ってください！！
- (アイシールド 21、7冊：65)

*Monta : Socchi no tokui na geemu de shoubu shite yaru
 orera 3 nin to PK sen da*
Sena : Eeeee nani itten no ikinarii!!
Muro : Katetto omottennoka!?
Sena : Sonna no zettai make ...
*Monta : Sore ga zettai katsu, kiipaa ore ga yanda wasurete
 kurena kyachhi no tatsujin*
*Muro : Uchi ga kattara nanka ii koto annoka?
 Omaera no guraundo shiyou hi zenbu yokose*
*Sena : Iidesuyo sono kawari ... kocchi ga kattara amefuto
 bun i modotte kudasai!!*
 (Aishirudo 21, 7 satsu : 65)

Monta : Ayo kita lakukan pertandingan dimana kalian lebih mahir, kita bertanding tendangan pinalti dengan 3 orang
 Sena : Heee? Apa yang kau katakan Monta!!
 Muro : Memangnya kalian pikir kalian bisa menang?
 Sena : Iya kita pasti kalah...
 Monta : Kita pasti akan menang, aku akan bermain jadi kiper, jangan lupakan keahlian menangkapku!
 Muro : Kalau kami menang apa yang akan kami dapatkan? Berikan jatah pemakaian lapangan kalian pada kami
 Sena : Baiklah, sebagai gantinya... kalau kami yang menang kembalilah bermain di klub *American football* !!
 (Eyeshield 21, volume 7: 65)

Kutipan di atas menceritakan saat Sena dan Monta mencari Musashi, mereka berencana untuk mengajak Musashi untuk kembali bermain di tim Deimon. Sena dan Monta yang mencari di daftar siswa salah mengira siswa yang bernama Muro sebagai Musashi. Akhirnya mereka bertemu Muro yang berada di klub sepak bola, Monta yang tidak sabar untuk membawa Musashi kembali ke klub mereka mencoba untuk menantang Muro bermain tendangan pinalti dengan taruhan bila mereka kalah jadwal pemakaian lapangan mereka akan diberikan kepada klub sepak bola. Sena yang awalnya takut akhirnya berani melakukannya karena Monta meyakinkannya bahwa

ヤンキー 1 : さっきのデブ知り合いかセナ
 ヤツの連絡先教えろそしたらテメエは逃がしてやる

セナ : う…うん…

ヤンキー 2 : しっかしバット一本で大丈夫かア?
 あのバカカ…

ヤンキー 1 : 一本だからいいんだよ
 先に警察呼んどくんだから

ヤンキー 3 : 警察?

ヤンキー 1 : 要はケンカに巻き込みゃいい訳
 このケガはデブにバットで襲われたって事で
 アメフトの大会なんか出場停止にしてやるよ

ヤンキー 2 : おおっ!アシタマイ——

ヤンキー 1 : ホラ教えろよ早く
 お前は逃がしてやるつつってんだろ

セナ : …いやだ、知ってても教えない
 殴れなら殴れよッ!!!絶対言うもんか!!!

(アイシールド 21、1冊:42-44)

Yankii 1 : Sakki no debu shiriai ka sena
Yatsu no renraku oshiero soshitara temee ha nigashiteyaru

Sena : U... un..

Yankii 2 : Shikkashi batto ippon de daijoubu kaa ?

Yankii 1 : Ippon dakara iindayo
Saki ni keisatsu yondokundakara

Yankii 3 : Keisatsu ?

Yankii 1 : You ha kenka ni makikomi ya ii wake
Kono kega ha debu ni batto de osowaretatte koto de amefuto no taikai nanka shutsujouteishi ni shite yaruyo

Yankii 2 : Oooo! Atarimai ----

Yankii 1 : Hora oshieroyo hayaku
Omae ha nigashiteyaruttsu ttendaro

Sena : ... Iyada, shittetemo oshienai
Nagurenara nagureyoo!!! Zettai iumonka !!!

(Aishirudo 21, 1 satsu : 42-44)

Preman 1 : Kamu kenal dengan si gendut tadi kan Sena
 Hubungi dia dan kau akan kulepaskan

Sena : Ba .. baiklah..
 Preman 2 : Tapi apa si bodoh itu akan baik-baik saja bila kita pukul dengan tongkat baseball ini?
 Preman 1 : Karena ini hanya satu dia akan baik-baik saja kok Lagipula kita akan menghubungi polisi sebelumnya
 Preman 3 : Polisi?
 Preman 1 : Kita perlu alasan yang bagus seperti terlibat perkelahian. Lalu luka ini kita dapatkan karena si gendut itu telah memukul kita dengan tongkat baseball ini, dengan begitu dia akan dilarang mengikuti pertandingan
 Preman 2 : Oooh itu ide yang bagus !
 Preman 1 : Ayo cepat katakan
 Kan sudah kukatakan kau akan kulepaskan
 Sena : Tidak, walaupun aku tahu pun tidak akan kukatakan. Kalau kau ingin memukulku pukul saja, karena aku tidak akan mengatakannya kepadamu !!!
 (Eyeshield 21, volume 1: 42-44)

Pada kutipan di atas bercerita saat Sena sedang dikeroyok para preman di atas jembatan penyebrangan. Mereka memukuli Sena dan memaksa sena untuk memberikan nomor telepon Kurita. Mereka berencana untuk menjebak Kurita dengan menghubungi polisi dan memfitnah Kurita telah memukuli mereka. Sena yang saat itu padahal sudah terpojok akhirnya memutuskan tidak akan memberikan kontak Kurita kepada mereka. Hal itu menunjukkan nilai persahabatan berupa loyalitas, bagaimana Sena melindungi temannya mencoba untuk menjaga hubungan antara dirinya dengan temannya dan juga karena Sena merasa Kurita adalah seorang yang sangat berharga sehingga dia rela untuk mengorbankan dirinya.

クロキ : 決まってるだろ！逃げるんだよ！
 トガノ : この拷問はありえねえ…
 モンタ : あ. い. つ. らー！！
 (ドブ洛克先生現れました)
 クロキ : ハアアアア！？何だよ悪いかよ！

- トガノ : とりあえず逆ギレか… (思いの中で)
(ドブロク先生帰りの地図を見せて)
- ドブロク : 日本大使館たいしかんの地図だ
ヒッチハイクでそこまで行きや帰国きこくできる
- モンタ : なっ…!!
- ドブロク : 40日後にちごの秋大会あきたいかいヒルマやクリタには
生涯最後のチャンスだ。Deathmarchがどんな
しょうがいさいご
に無茶な拷問でもそれにすぎるしかね だが
な お前ら一年いちねんには来年らいねんがある
一年間じっくり鍛きたええりゃ 来年の秋はいい
戦いができる、今年に選手生命賭ける義理ぎりは
ねエ
- モンタ : 何言ってんスカ!
- セナ : ヒルマさんやクリタさん…見捨みすてるってこと
ですか!?
- ドブロク : 俺だって勝たせてやりてえのは山々よ!
中学時代からずっと筋金入りのアメフトバカ
すじがねい
だ 学校じゃ浮いてたけど たった3人だけ
の大事な仲間だった
(フラッシュバック)
- クロキ : 意味…ねーじゃねーかよ!
- トガノ : 俺らアメフトに引きずり込んだ
当の本人達を見殺しにしてー
- クロキ : 俺らだけ勝手かってどうすんだよ!
何で一緒に行かねーんだよ!!
- (アイシールド 21、9冊:164-169)

- Kuroki** : *kimattendaro! Nigerundayo!*
- Togano** : *kono goumon ha arienee...*
- Monta** : *a i tsu ra !!*
(*doburoku sensei arawaremashita*)
- Kuroki** : *haaaaaa!?! Nandayo? Waruikayo!*
- Togano** : *toriaezu gyaku gire ka... (omoi no naka de)*
(*doburoku sensei kaeri no chizu wo misete*)
- Doburoku** : *nihontaishikan no chizu da*
Hicchihaiiku de sokomade ikiya kikoku dekiru
- Monta** : *naa....!!*
- Doburoku** : *40 nichigo no aki taikai hiruma ya kurita ni ha*
shougai saigo no chansuda. Deathmarch ga

*donna ni mucha na goumon demo soreni
sugarushikane. Dagana omaera ichinen ha
rainen ga aru, Ichinenkan jikkuri kitaerya
rainen no aki ha ii tatakai ga dekiru
Kotoshi ni senshu seimei kakeru giri ha nee*

Monta : *Nani ittensuka !*

Sena : *Hiruma san ya kurita san ... misuterutte koto
desuka!?*

Doburoku : *Ore date katasete yaritee noha yamayama yo!
Chuugakujidai kara zutto sujiganeiri no amefuto
baka da
Gakkou jauitakedo tatta 3 nin dake no daijina
nakama data
(furasshubakku)*

Kuroki : *Imi ... ne- jane- kayo !*

Togano : *Orera amefuto ni hikizurikonda
Tou no honnin tachi wo migoroshi ni shite*

Kuroki : *Ore dake katte dousundayo !
Nande- isshoni ikane-ndayo !!*

(Aishirudo 21, 9 satsu : 164-169)

Kuroki : Sudah tentu kan! Kami akan kabur !

Togano : Kami tidak kuat dengan siksaan ini

Monta : Dasar merekaaa !!!
(Guru Doburoku muncul)

Kuroki : Haaaaaah? Kenapa? Apa yang kulakukan salah?

Togano : Kenapa malah kau yang marah .. (dalam pikiran)
(Lalu guru Doburoku malah memperlihatkan peta
pada mereka)

Doburoku : Ini peta untuk pergi ke Kedutaan Jepang
Kalau kalian pergi kesana dengan menumpang
kalian bisa kembali pulang

Monta : Apa....!

Doburoku : Kejuaraan musim gugur yang akan diadakan 40
hari lagi adalah kesempatan yang terakhir bagi
Hiruma dan Kurita. Sesulit dan semenderita
apapun latihan *deathmarch* ini, mereka tidak
punya pilihan lain selain melakukan hal ini. Tetapi
kalian semua murid kelas 1 masih punya tahun
depan. Jika kalian berlatih keras selama seathun,
tahun depan di kejuaraan musim gugur kalian
pasti bisa melawan lawan-lawan kalian. Kalian
tidak perlu menghancurkan karir atlit kalian tahun
ini.

Monta : Apa yang kau katakan !

- Sena : Apakah kau ingin menelantarkan kak Hiruma dan kak Kurita?
- Doburoku : Aku sangat ingin mereka menang melebihi apapun. Semenjak SMP apa yang mereka pikirkan hanyalah bermain American football. Dan akhirnya mereka hanya bisa membayangkan hal itu sampai SMA, mereka bertiga benar-benar sahabat.
(flashback ingatan masa lalu)
- Kuroki : itu bukan tidak berarti apapun bagi kami!
- Togano : Kami tidak bisa meninggalkan mereka yang telah membawa kami pada American football.
- Kuroki : Apa bagusny bila hanya memperoleh kemenangan! Kita akan bersama-sama mendapatkannya!!
(Eyeshield 21, volume 9: 164-169)

Pada kutipan selanjutnya menceritakan Togano dan Kuroki yang ingin melarikan diri dari latihan *deathmarch*. Saat itu Monta yang tahu bahwa mereka akan kabur menjadi sangat marah, tetapi guru Doburoku yang saat itu datang di hadapan mereka malah memberikan peta pulang kepada mereka. Doburoku lalu bercerita tentang masa lalu Hiruma, Kurita dan Musashi, di atas segalanya Doburoku sangat ingin Hiruma dan Kurita menang pada kejuaraan musim gugur ini.

Kuroki dan Togano yang sadar bahwa mereka berada di posisi yang sama, mereka sama-sama berjuang dari bawah, dan mereka yakin untuk memperoleh kemenangan bersama-sama diperlukan kebersamaan, kerjasama, dan keinginan untuk mewujudkan impian senior mereka, akhirnya mereka memutuskan untuk mengurungkan niat mereka. Kutipan tersebut menunjukkan nilai persahabatan berupa loyalitas yang ditunjukkan oleh Kuroki dan Togano yang apada akhirnya memilih untuk tetap tinggal bersama tim mereka.

ムサシ：帰れ！

セナ：ムサシさん自身はどうなんですか！？
 僕は…むりやり始めさせられたアメフトだけ
 今僕自身が楽しくてしょうがない
 このみんなと ずっと続けられたらって思っ
 てる
 家の事情がとか仕事とか そんな話じゃな
 くて ムサシさん自身は今でも好きなんです
 か！？
 今でもやりたいんですか！？クリタさんヒル
 マさんと一緒にアメフトを…！！

ムサシ：当たり前だ！（いきなり叫んでいる）
 （遠いからヒルマとクリタが聞いている）

セナ：良かった それが聞きたかったんです

ムサシ：もしも…いきなり親父が治るなんて奇跡が起き
 たら
 朝でも夜でもいや試合の途中からだって い
 つだって駆けつけてキックしてやる！！
 （アイシールド 21、7冊：131）

Monta : *Musashi senpai !! Kikku tii! Kurita senpai to
 Hiruma senpai ga douiu omoide matteru to
 omottendayo!!*

Musashi : *..... Kaere
 Ii kagen ni shiro ore ha aitsura wo misutetanda
 ni do to booru wo keru ki ha nee*

Sena : *Demo Musashi san*

Musashi : *Kaere !*

Sena : *Musashi san jishin ha dou nandesuka!?
 Boku ha ... muri yari hajimesaserareta amefuto
 dakedo ima ha boku jishin ga
 tanoshikuteshiyouganai
 Kono minna to zutto tsuzukeraretaratte omotteru
 Ie no jijou ga toka shigoto ga toka sonna
 hanashi janakute, musashi san jishin ha ima
 demo suki nandesuka!?
 Ima demo yaritaindesuka !? Kurita san Hiruma
 san to isshoni amefuto wo ...!!*

Musashi : *Atari mae da! (ikinari sakendeiru)
 (Tooi kara hiruma to kurita wo kiiteiru)*

Sena : *Yokatta sore ga kikitakattandesu*

Musashi : *Moshi mo ... ikinari oyaji ga naoru nante kiseki
 ga okitara*

*Asa demo yoru demo, iya shiai no tochuu kara
date itsudatte kaketsukete kikku shiteyaru!!*
(*Aishirudo 21, 7 satsu : 131*)

- Monta : Kak Musashi!! *Kick tee* ini!! apa kau memikirkan bagaimana perasaan kak Hiruma dan kak Kurita yang selalu menunggu!!
- Musashi : Pulanglah
Sudahlah, aku sudah meninggalkan mereka
Aku tidak ada niat menendang bola untuk kedua kalinya
- Sena : Tapi kak Musashi ...
- Musashi : Pulanglah!
- Sena : Bagaimana dengan perasaan kak Musashi sendiri?
Aku ... awalnya merasa *American Football* mustahil, tapi sekarang aku sendiri merasa senang, aku selalu berpikir akan terus bersama di klub ini. Jangan bicara tentang keluarga ataupun pekerjaanmu, apakah kak Musashi sendiri hingga saat ini masih menyukainya ? Apakah hingga saat ini masih ingin bermain *American Football* bersama-sama dengan kak Kurita dan kak Hiruma...!!!
- Musashi : Tentu saja !!! (tiba-tiba berteriak)
(Hiruma dan Kurita mendengar dari kejauhan)
- Sena : Aku lega mendengar hal itu
- Musashi : Kalau nanti... tiba-tiba terjadi keajaiban dan ayahku sembuh
Pagi maupun malam, tidak di tengah pertandinganpun aku akan selalu berlari dan menendang !!
- (Eyeshield 21, volume 7: 131)

Kutipan dan gambar atas menunjukkan nilai persahabatan kejujuran, yaitu kejujuran yang diutarakan Musashi pada Sena dan Monta bahwa sebenarnya dia masih ingin bermain *American Football* bersama dengan timnya, bersama kedua sahabatnya Hiruma dan Kurita. Kejujuran Musashi menunjukkan betapa sebenarnya dia tidak pernah membuang persahabatannya dengan Hiruma dan Kurita, Musashi hanya terpaksa

berhenti bermain untuk merawat ayahnya yang sedang sakit. Sena yang mendengar hal itu akhirnya lega, dia tahu bahwa Musashi suatu saat akan kembali lagi bermain bersama timnya dan dapat menyatukan kembali persahabatan seniornya.



Gambar 3.13 Sena yang membuka jati dirinya

セナ : この10人で特訓して強くなるんだ 勝ちたい (おもいのなかで)
 小早川セナ 21番!
 ポジションはランニングバックです!
 ユキミツ: ハアアア? アイシールド21が…?
 (アイシールド 21、9冊: 133)

Sena : Kono 10 nin de tokkun shite tsuyoku narunda Kachitai (omoi no nakad e) Kobayakawa Sena 21 ban! Poshishon ha ranninggu bakku desu !
Yukimitsu: Haaaaaaa? Aishirudo 21 ga..?
(Aishirudo 21, 9 satsu :133)

Sena : Akhirnya dengan 10 orang kita bisa berlatih, kita bisa menjadi lebih kuat, aku ingin menang (mengatakan dalam pikiran)

Kobayakawa Sena nomor 21 !
Posisi *Running Back*
Yukimitsu : Haaaaa? Sena adalah EYESHIELD 21?
(EYESHIELD 21, volume 9: 133)

Pada kutipan di atas Sena akhirnya harus jujur di hadapan teman-temannya atas jati dirinya sebagai EYESHIELD 21. Teman-temannya terkejut mengetahui jati diri manajer tim mereka yang ternyata juga adalah pelari tercepat misterius yang selama ini menolong timnya. Tetapi di lain sisi akhirnya Sena bisa lega karena dia bisa jujur terhadap teman-temannya yang selama ini dia tipu dengan identitas EYESHIELD 21. Selain itu kejujuran yang dilakukan Sena membuat hubungan dirinya dengan teman setimnya menjadi lebih kuat, kejujuran Sena membuat identitas EYESHIELD 21 lebih diterima oleh teman-temannya.

Nilai persahabatan yang telah disampaikan oleh penulis di atas masih dapat dibuktikan melalui teori konsep interaksi sosial *attribute* dan *frame* milik Nakane. Melalui konsep *attribute* dan *frame* dapat dilihat sang tokoh utama memiliki kesadaran berkelompok yang sangat besar sehingga di dalam kelompok tersebut terjadi interaksi-interaksi sosial yang menimbulkan sebuah ikatan persahabatan.

Pada awal cerita memperlihatkan sang tokoh utama yang masih termasuk dalam kategori *attribute*, sang tokoh utama masih belum mempunyai kelompok dan mengakibatkan minimnya interaksi sosial antara dirinya dengan orang lain. Namun lambat laun hal itu berubah, sang tokoh

utama mulai mendapatkan kelompok yang mau menerima dirinya, kelompok tersebut adalah tim *American Football Deimon*.

Setelah sang tokoh utama memiliki kelompok, di dalam kelompok itulah sang tokoh utama akhirnya mengalami interaksi sosial yang intensitasnya lebih banyak daripada saat dia masih dalam kategori *attribute*. Interaksi itu seperti di saat dia bekerja sama dengan temannya untuk meraih kemenangan, dan saat dia saling percaya satu sama lain bersama temannya.

Keberadaan sang tokoh utama dalam kategori *frame* juga ditunjukkan dengan tindakan sang tokoh utama yang selalu mementingkan kelompoknya, dia selalu mengutamakan kelompoknya di atas segalanya. Sang tokoh utama rela mengorbankan dirinya menghadapi bahaya dalam setiap pertandingannya, dia mengorbankan badannya harus babak belur menghadapi musuh-musuhnya untuk kepentingan kelompoknya. Tindakan sang tokoh utama dalam konteks *frame* inilah yang akhirnya menghasilkan hubungan persahabatan antara dirinya dengan teman setimnya.

BAB 4

PENUTUP

4.1 Simpulan

Manga Eyeshield 21 merupakan *manga* karya Riichiro Inagaki yang diterbitkan pada tahun 2002. *Manga* ini bercerita tentang persahabatan seorang anak laki-laki bernama Sena Kobayakawa dengan teman-temannya di klub *American Football*. Bersama dengan teman klubnya Sena mengerti bagaimana rasanya memiliki seorang sahabat yang selalu berjuang bersama dengan dirinya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan strukturalisme, untuk mencari nilai persahabatan penulis menggunakan teori konsep persahabatan dan interaksi sosial dari ilmu psikologi sosial.

Beberapa unsur intrinsik yang dibahas dalam penelitian ini dipilih untuk menghubungkan keterkaitannya dengan nilai persahabatan yang ada di dalam *manga Eyeshield 21* ini, unsur-unsur tersebut adalah tema, tokoh dan penokohan, latar, dan amanat.

Dari unsur tema dapat dilihat bahwa keterkaitan tema yang dipilih yaitu persahabatan ternyata memang berdasarkan keadaan yang benar-benar nyata pada lingkungan disekitarnya. Sedangkan dari unsur tokoh dan penokohan, bisa diketahui suatu hubungan persahabatan tercipta karena didukung oleh watak setiap individunya. Unsur latar tempat memperlihatkan bahwa tempat memiliki peran penting sebagai wadah sebuah interaksi sosial itu terjadi dan dalam amanat yang penulis ungkapkan menunjukkan manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa adanya interaksi dengan individu lainnya.

Selanjutnya dengan menggunakan teori interaksi sosial dalam ilmu psikologi sosial, penulis mencari nilai persahabatan yang ada dalam *manga Eyeshield 21*. Adapun nilai-nilai persahabatan yang terdapat pada *manga Eyeshield 21* ini adalah:

1. Pengertian adalah rasa saling mengerti antar individu, mengerti apapun hal yang disukai, dibenci, dibutuhkan dan sebagainya.
2. Kepercayaan adalah unsur yang membentuk sebuah persahabatan, sebuah rasa yang menuntut setiap individu untuk saling percaya dan mempercayakan apapun antar sahabat.
3. Kerjasama adalah rasa dari masing-masing individu untuk bersedia saling membantu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang sama.
4. Loyalitas adalah suatu unsur persahabatan yang meliputi simpati, peduli, serta hubungan timbal balik terhadap seseorang untuk menyusun tujuan bersama.
5. Kejujuran adalah suatu rasa yang berhubungan dengan pengertian tentang sebuah kebenaran, keterbukaan, keterusterangan dan lainnya.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam *manga Eyeshield 21* ini memang benar terdapat nilai-nilai persahabatan karena melihat adanya interaksi yang terjadi di antara tokoh-tokohnya. Nilai-nilai persahabatan yang ada juga sebenarnya memiliki kesinambungan satu sama lain, seperti sebuah nilai kejujuran dan pengertian bila disatukan akan menimbulkan apa yang disebut dengan kepercayaan. Sebuah kepercayaan antar individu juga dapat membuat hubungan tiap individu itu kuat sehingga nantinya akan timbul yang disebut loyalitas. Dalam

loyalitas dan kesetiaan masing-masing individu itulah yang nantinya akan melahirkan sebuah kerjasama antar individu.

Kehidupan sosial serta nilai persahabatan yang terjadi pada tokoh utama dapat dilihat melalui teori interaksi sosial *attribute* dan *frame*. Nilai persahabatan dalam kehidupan sosial tokoh utama muncul perlahan dengan melihat peralihan dari *attribute* ke *framenya*. Tokoh utama yang awalnya tidak memiliki teman dan kelompok sosial, lambat laun menemukan tempat bagi dirinya dalam sebuah kelompok yaitu tim *American Football*. Di sinilah kepribadian tokoh utama yang awalnya condong pada *attribute* berubah menjadi *frame*. Dari hal itu dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial yang dilakukan tokoh utama dalam kelompok, menimbulkan nilai-nilai persahabatan antara tokoh utama dan kelompoknya.

4.2 Saran

Terlepas dari keterbatasan yang dimiliki, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya dengan topik serupa. Adapun saran dari hasil penelitian ini untuk penelitian selanjutnya yaitu bila ingin mengambil objek formal yang sama supaya peneliti dapat mengupas lebih dalam tentang persahabatan dan konflik persahabatan yang terjadi di dalamnya, seperti pertengkaran antar teman atau sahabat dan bagaimana penyelesaian konflik tersebut dalam sebuah interaksi sosial.

要旨

本論文の題名は「漫画アイシールド21における友情の値」である。この漫画はアメフト部での友情関係について話している。このテーマを選んだ理由は、この漫画にある高校生同士の友情関係は日本にある現実そのものなので、そこからの学ぶことがたくさんあると筆者が思っているからである。

本論文で使う研究方法は「Studi Pustaka」という研究方法である。

「Studi Pustaka」というのは本論文と関係あるデータを集めたり、読んだり、記録したりする研究方法である。そしてこの漫画にある友情の値を理解するために、筆者は「構造理論」と「社会的相互作用理論」というアプローチを使った。

「構造理論」というのは、このようなテーマ、主人公、性格描写、設定、プロット、および観点などの散文の要素を分析するために使用される理論です。「社会的相互作用理論」というのは、グループとグループ、個人とグループ、または個人間に相互作用関係の研究の理論である。

本論文で分析した本質的な要素は四つあって、それはテーマ、主人公、性格描写、と設定である。この漫画のテーマはアメフト部に入った高校生の部員たちの友情関係である。この漫画の主人公は「小早川瀬那」という平凡な少年である。彼は自信がない上に、臆病な性格を持っているが、他の人に対してとても優しくて親切で、それに彼はいつも前向きな考え方をしている。この漫画でよく使う場所設定は学校、アメフトのグラウンド、と部室である。さらにこの漫画で使う社会設定は日本での高校生の日常生活である。

筆者は「社会的相互作用理論」を使って、この漫画の友情の値を分析した。その結論として、この漫画にある友情の値は理解、信頼、協力、忠誠、と正直さという五つの友情の値を見つけた。

1. 理解というのは個人間の分かり合える感情である。その理解は個人の好きなものや、嫌いなものや、したい事などである。この漫画で理解を表すシーンの一つは、セナとスズナが話してる時に、セナが彼女の悲しみを分かってあげて、スズナを

笑らわせるためにセナが^{おうえん}応援してあげた。そのセナが^{ひょうげん}表現し

た感情は理解の意味を表す。

会話 : セナ : 本当はお兄さんに受かって欲しいでしょ？

スズナ : …当たり前でしょ
高校全部落ちちゃって、アメフトしたいのにできなくて、あんなバカだけどプロは兄さんのずっとの夢なんだから！

セナ : スズナ… やれるだけやってみる
スズナはここで兄さんのこと応援してて！

スズナ : …う ウン

2. 信頼というのは他の人とお互い^{たが}信じあう感情である。この漫

画で信頼を表すシーンの一つは、試合の時、ヒルマは最後の瞬間にいつもセナにボールを任せる。そのシーンはヒルマがセナのことをいつも信頼している証拠である。

会話 : ヒルマ : ボール持つのはテメーだ いつもみてーにステップで横に避けようとか考えんなよ

クリタ : ちょっとでも避けたりためらったりしたら突撃のパワーがなくなっちゃうからね まっすぐ思いっ切り突っ込んで！！

ヒルマ : デビルバットが前だけ見てりや必ず勝てる

セナ : ……。デビルバット？前を見てる？何のこと？

3. 協力というのは何かをする時に、^{よろこ}喜んでお互い助け合う感情である。この漫画で、協力という感情を表すシーンの一つ

はビーチボールの試合に出たい時、メンバーが足りないから、セナが敵と一緒に協力してチームを組むことにした。そのシーンは協力を見せている証拠である。

会話 : (セナがビーチフットボール大会を参加したいですが、メンバーがいません)

アナウンサー : 間もなく試合開始!

モンタ : 賞金10万円ありや宿とれんのに
皆どこだよメンバー足んねーよ!

セナ : キッドさん、えーとできれば
でいいんですけど… 僕らで組んで出ませんか? デビルガンマンズで!!

キッド : なるほどタッグチームか! 泥門デビルバツ&西部ワイルドガンマンズで…

一緒 : デビルガンマンズ!

4. 忠誠ちゅうせいというのは同情、思いやり、そして他の人との相互関係そうごかんけい

を含む友情ふくの要素である。この漫画で、忠誠という感情を表

すシーンの一つはセナがヤンキー達たちからクリタを守る時、セ

ナはクリタの連絡先れんらくをヤンキー達に教えてあげなかった。そ

のシーンはセナが友達に対しての忠誠しゅうこの証拠である。

会話 : ヤンキー1 : ホラ教えろよ早く
お前は逃がしてやるっつってんだろ

セナ : …いやだ、知ってても教えない

殴れなら殴れよッ！！絶対言うもんか！！

5. 正直さといのは何もかも^{しんじつ}真実と関係がある感情である。この漫画にある正直さを表すシーンの一つは、セナがムサシさんにまだアメフトをしているかどうか聞きましたが、ムサシさんはしたくないと言って答えてである。最初にムサシさんはいつもアメフトをしたくないと言ったが、最終的にムサシさんは戻ってかけてみたいと真実を言っている。それは正直さの証拠である。

会話 : モンタ : ムサシ先輩！！ このキックティー！
クリタ先輩とヒルマ先輩がどういう思いで待ってると思ってんだよ！！ムサシ : 。。。。。。。。。 帰れ
いい加減にしろ 俺はあいつらを見捨てたんだ 二度とボールを蹴る気はねえ
セナ : でもムサシさん…
ムサシ : 帰れ！
セナ : ムサシさん自身はどうなんですか！？
僕は…むりやり始めさせられたアメフトだけど 今は僕自身が楽しくてしようがない
このみんなと ずっと続けられたらって思ってる
家の事情がとか仕事がとか そんな話じゃなくて ムサシさん自身は今でも好きなんですか！？
今でもやりたいんですか！？クリタさんヒルマさんと一緒にアメフトを…！！
ムサシ : 当たり前だ！ (いきなり叫んでいる)
(遠いからヒルマとクリタが聞いている)

セナ : 良かった それが聞きたかったんです
ムサシ : もしも…いきなり親父が治るなんて奇
跡が起きたら
朝でも夜でもいや試合の途中からだって
いつだって駆けてキックしてや
る！！

最後に、分析した結果、筆者がこの漫画から学ぶことになったこと
を二つ見つけた。その一、この世の中には自分一人だけじゃなくて、
^{かなら}必ず助けに来る友達がいるということである。そしてその二、フレー
ムとアトリビュートという理論を通して、グループ中で強くて厚い^{あつ}
^{そうごきよう}相互作用があるので、友情関係というものはその中で簡単^{かんたん}に生まれる
ということである。

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M. H. 1981. *A Glossary of Literary Terms*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aminuddin. 1984. *Pengantar apresiasi sastra*. Bandung: Sinar Baru
- Anwar, Ahyar. 2012. *Teori Sosial Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Atmam, Hamdan Ainul. 2014. *Pandai Menggambar Manga, Menjadi Mangaka*. Jakarta: Bisakimia.
- Cavallaro, Dani. 2006. *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. North Carolina: McFarland and Company Publisher.
- Craighead, Edward W., Charles B. Nemeroff. 2001. *The Corsini Encyclopedia of Psychology and Behavioral Science*.
<http://books.google.co.id/books?id=ayqEGljUVr8C&printsec+frontcover>
 (diakses 24 Oktober 2015)
- Dariyo, Agus. 2008. *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Grasindo.
- Daldiyono. 2009. *How to be a Real and Successful Student*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dirgantara, Yuana Agus. 2012. *Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia*. Yogyakarta: Garudhawaca Digital Book.
- Fanianie, Z. 2000. *Telaah Sastra*. Yogyakarta: Muhammadiyah University Press.
- Gravett, Paul. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Design.
- Inagaki, Riichiro dan Yusuke Murata. 2005. *Eyeshield 21* Volume 1 dan 9. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Inagaki, Riichiro dan Yusuke Murata. 2002. *アイシールド21*. Tokyo: Shueisha.
- Khoirumiati, Setianing. 2013. *Pelukisan Karakter Tokoh Nohara Shinnosuke dalam Komik Crayon Shinchan Volume 1-5 Karya Yoshito Usui*. Skripsi Pada Universitas Diponegoro Semarang: Tidak diterbitkan.
- Kusmayadi, Ismail., Dini Aida Fitria, Eva Rahmawati, Imam Condro Pamungkas. 2008. *Be Smart Bahasa Indonesia*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Mathews, Andrew. 1995. *Making Friends Strategi Bergaul agar diterima Orang Lain*. Jakarta: Grasindo.

- McCloud, Scout. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Minderop, Albertine. 2011. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nakane, Chie. 2016. *Japanese Society*. London : The Orion Publishing.
- Noor,Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang:Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak:Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurgiyantoro,Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta:Gajah Mada University Press.
- Obayashi, Kensuke. 2011. *Manga for Dummies*. Indiana: Wiley Publishing.
- Priharjo, Robert. 1995. *Pengantar Etika Keperawatan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ramadhanti, Dina. 2016. *Buku Ajar Apresiasi Prosa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Paradigma Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ratna, Nyoman Kutha. 2008. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rokhmansyah, Alfian. 2014. *Studi Pengkajian Sastra; Perkenalan Awal terhadap Ilmu Satsra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santrock, John W. 2002. *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sinaga, Johan Bimbo. 2014. *Analisis Cerita Komik One Piece Karya Eiichiro Oda dilihat dari Pendekatan Objektif*. Skripsi Pada Universitas Sumatera Utara: Tidak diterbitkan.
- Siswanto, Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Susanti, Ade. 2014. *Gambaran Persahabatan dan Penyesuaian Diri Pada Mahasiswa UIN Jakarta Yang Mengenakan Cadar*. Skripsi pada UIN Syarif Hidayatullah : Tidak diterbitkan.
- Tobing, Ekayani. 2010. *Nilai Moral Shudanshugi dan Munculnya Fenomena Ijime*.LINGUA: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Budaya, (Online), Jilid 9, Nomor

1, (<http://www.scribd.com/doc/258102979/LINGUA-STBA-LIA-Vol-9-No-1-2010>, diakses 24 Oktober 2015).

LAMPIRAN



稲垣理一郎

幼い頃から僕は、「作戦」が大好きでした。「作戦」を基に、パワーとスピードで敵を倒していく。これは楽しいですよ、燃えますよ。アメフトはそんなスポーツです。ルールの知識なんてなくても大丈夫！主人公のセナも、ルールは知りませんから。

●週刊少年ジャンプ、14年34号、41号掲載分収録





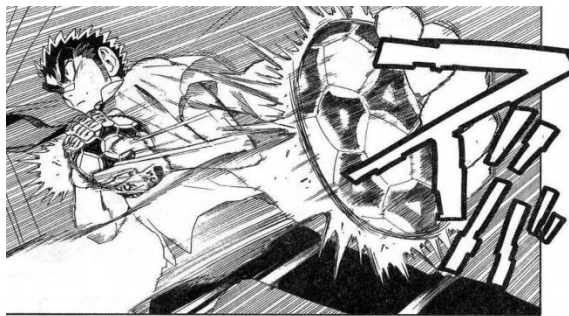


稲垣理一郎

村田・稲垣・担当編集の3人でアメリカ取材旅行に行った。
「敵はN.A.S.Aエイリアンズ。じゃあ宇宙系見なきゃ！とばかり、スペースセンターという施設を取材。3人でワイワイと、シャトルのcockピットとかパシバシ撮影した。…でも少しも使わなかった。そのくせ、なんでもない建物の写真が大活躍したり。取材ってそんなもんだ。だからとにかく、量を撮るようになっている。」

●週刊少年ジャンプ、H15年39号、47号掲載分収録







稲垣理一郎

●週刊少年ジャンプ・H16年6・7合併号、15号、週刊少年ジャンプ増刊赤マルジャンプ、H15年12号掲載分収録



アメリカで、大学の試合を観戦した。何が凄いつて観客の盛り上がり。1ブレイ毎に、歓声や罵声のうらささつたら半端じゃない。町民総出で、観客席の色を揃えたりもしちゃうのだ。色々々と実のある取材旅行だった。屈強な警官に捕まってフィルムを抜かれたりもしたけど……まあ、それもまた一興

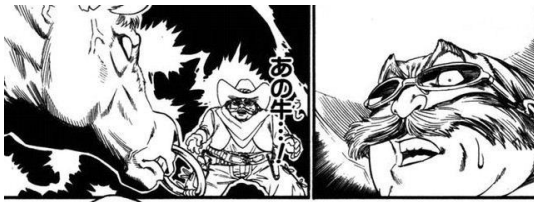
JUMP COMICS

アイゼン21

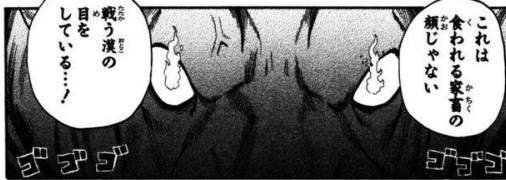
地獄に堕れた男達

原作 稲垣理一郎
漫画 村田雄介

集英社



あの牛...



戦う漢の目をしている...

これは食われる家畜の類じゃない

ゴゴゴ



成せはなる俺らカウボーイ

牛を教うのが仕事だ!



またワケのわからんことを...
もうみんなペン牧場に行きましたよ

俺と監督の2人で試合するんスか?



決めたぞキッド!
優勝してこいつをペン牧場でロデオの牛にすま!



なにー!!

1,000\$

優勝賞金はなんと1000\$ (10万円)

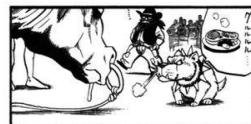


え...



食べられちゃうの?

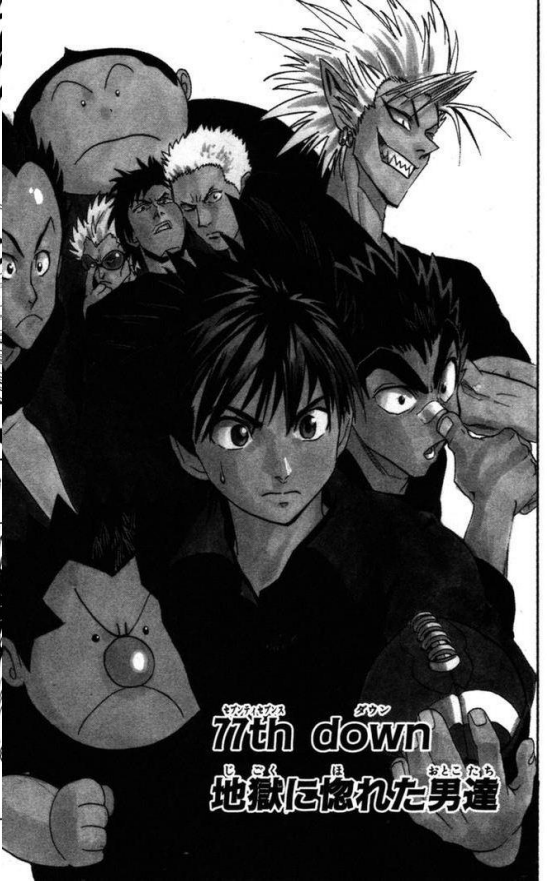
肉牛だしな



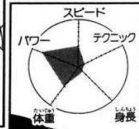
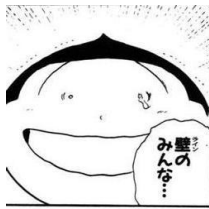
& 副賞として...

激ウマ テキサス牛

丸ごと一頭か贈られるぞ!







51番 ばん
壁 ボジンは

スピード
テクニック
パワー
体高
身長

十文字 一輝



52番 ばん
以下 同文

スピード
テクニック
パワー
体高
身長

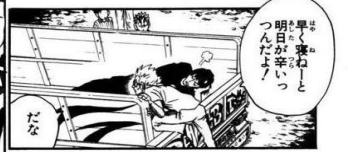
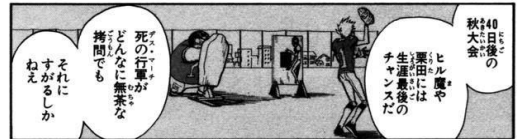
黒木 浩二

53番 ばん
壁 同じく

スピード
テクニック
パワー
体高
身長

戸叶 庄三







鈴音はここで
兄さんのこと
応援してっ！

NFLは
兄さんの
ずっこの夢
なんだから？

