

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara yang memiliki sejarah panjang dalam konflik internal dan eksternal. Konflik eksternal terjadi tahun 1853, pada saat Komodor Perry dari angkatan Laut Amerika Serikat datang ke Jepang dengan armada kapal perangnya untuk memaksa Jepang membuka pelabuhannya bagi pedagang asing. Peristiwa Komodor Perry ini akhirnya memicu konflik internal yaitu ketidakpuasan di kalangan *daimyo* dan *samurai* yang menilai *shogun* melemah dan tidak mampu mempertahankan kedaulatan Jepang dari pengaruh asing. Kelemahan pemerintahan Tokugawa dalam menghadapi tekanan pihak asing memunculkan gerakan yang mendukung kembalinya kekuasaan ke tangan kaisar Jepang. Gerakan yang dipimpin oleh Satsuma menuntut penghapusan sistem keshogunan dan pemulihan otoritas kaisar Meiji. Mereka mengusung slogan "*Sonno Joi*" yang memiliki arti hormati kaisar, usir orang barbar, sebagai bentuk perlawanan terhadap dominasi asing.

Kejadian sejarah tersebut menginspirasi Sorachi Hideaki seorang *mangaka* dalam menulis *manga* yang berjudul *Gintama* yang diadaptasi ke dalam animasi dengan judul yang sama. Animasi *Gintama* mengambil latar belakang sejarah Jepang, khususnya pada era pasca-perang boshin. Meskipun dalam dunia

animasinya terdapat unsur fantasi seperti invasi alien, struktur sosial dan konflik yang dihadirkan dalam cerita, mencerminkan kondisi Jepang setelah runtuhnya keshogunan Tokugawa.

*Gintama* adalah animasi yang dirilis pada 4 April tahun 2006 dan berakhir pada 8 Oktober 2018 dengan jumlah 367 episode dan 10 tema cerita utama. Cerita pada animasi *Gintama* menghadirkan konflik yang menarik sehingga membuat anime tersebut berhasil menduduki peringkat 5 global dalam situs MyAnime List (<https://myanimelist.net/topanime.php>). Salah satu cerita utama dalam animasi *Gintama* yang menghadirkan konflik sosial berjudul *Kabukichou Four Deva's* ada pada episode 210-214. Konflik sosial yang terdapat pada *Kabukichou Four Deva's* yaitu konflik yang terjadi antara empat kelompok penguasa yaitu Kada, Otose, Saigo Tokumori dan Doromizu Jiroucho.

Cerita diawali munculnya ambisi besar Kada untuk menguasai Kabukicho seorang diri. Langkah awal yang dilakukan Kada dengan memanipulasi anak Doromizu Jiroucho yang bernama Pirako untuk bekerjasama dengannya. Langkah selanjutnya, Kada dan Pirako menculik anak Saigo Tokumori dengan maksud untuk bisa memaksa Saigo mengikuti kehendak Kada, yaitu menghancurkan Otose. Konflik yang terjadi antara Kada, Pirako, dan Saigo Tokumori ini menunjukkan bahwa pertentangan kepentingan dapat memicu ketegangan dalam cerita. Dalam kajian sastra, konflik merupakan elemen penting dalam membangun dinamika naratif.

Dalam kehidupan masyarakat, konflik antar individu atau kelompok tidak dapat dihindarkan. Konflik yang terjadi di dalam masyarakat biasanya dipicu oleh

perbedaan pendapat, perebutan kekuasaan dan tuntutan materi, yang akhirnya menjadi konflik sosial. Seperti yang disebutkan oleh Coser (2001) konflik sosial merujuk pada situasi di mana terdapat pertentangan atau ketidaksepakatan antara individu, kelompok, atau kelas sosial dalam masyarakat. Konflik ini dapat timbul akibat perbedaan kepentingan, tujuan, atau persaingan terhadap sumber daya tertentu seperti ekonomi. Dalam sebuah film atau animasi konflik yang terangkat memiliki peran penting dalam keberlangsungan cerita. Salah satunya untuk membuat jalan cerita menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Coser (2001) dalam bukunya "*The Function Of Conflict Sosial*", membagi konflik sosial menjadi dua bagian yaitu konflik sosial realistik dan konflik sosial non realistik. Konflik sosial realistik didasarkan pada kebutuhan tertentu yang dirasa tidak terpenuhi, dan konflik ini biasanya didorong oleh kepentingan material atau objektif seperti akses sumber daya dan hak-hak sosial. Sedangkan konflik sosial non realistik adalah jenis konflik yang tidak memiliki tujuan spesifik atau tuntutan jelas, melainkan hanya muncul karena faktor emosional seperti dendam, kebencian dan permusuhan.

Konflik yang terjadi di antara kelompok *deva* Kada, Doromizu Jiroucho, Otose dan Saigo Tokumori memiliki potensi untuk menghadirkan jenis konflik sosial realistik dan non realistik yang di kemukakan oleh Coser. Permasalahan yang terjadi serta sikap para *deva* dalam menghadapi konflik, membuat penulis tertarik untuk menelaah lebih dalam. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori konflik sosial Lewis Alfred Coser. Pemilihan teori ini karena penelitian yang

membahas animasi *Gintama* dengan menggunakan teori konflik sosial Lewis Alfred Coser sejauh yang penulis ketahui dan cari belum ada.

Penelitian terhadap Animasi *Gintama* sudah pernah dilakukan oleh Rohadian, Eka Mardiantini (2019) Universitas Diponegoro. dengan judul “*Nilai Moral yang Terkandung dalam Animasi ‘Gintama’ Episode 31-32 dan Episode 54-55: Kajian Sosiologi Sastra.*”. Penelitian ini mengangkat permasalahan unsur-unsur naratif berupa elemen ruang, elemen waktu, tokoh, permasalahan, dan konflik, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam Animasi *Gintama*. Dalam penelitiannya, penulis menggunakan teori nilai-nilai moral oleh Andri Wicaksono, dan metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *anime Gintama* pada episode 31-32 dan 54-55 mengandung berbagai nilai moral yang relevan dalam kehidupan sehari-hari, seperti pentingnya kerja sama, rasa tanggung jawab, kejujuran, pengorbanan, dan hubungan sosial yang harmonis.

Selanjutnya, penelitian kedua yang membahas Animasi *Gintama* dengan judul “*Identitas Gender Tokoh Kyubei Yagyu dalam Film Animasi Gintama Episode 80-81 (Analisis Semiotika Model Roland Barthes)*” dilakukan oleh Prabowo, Anis. Tahun 2019, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini mengangkat permasalahan bagaimana identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dalam serial animasi *Gintama* episode 80-81 direpresentasikan. Dalam penelitiannya, penulis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis representasi identitas gender. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif untuk menganalisis representasi

identitas gender. Hasil penelitian menunjukkan beberapa kesimpulan terkait identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dalam serial animasi *Gintama*, antara lain: (1). Identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dibentuk berdasarkan sikap maskulin akibat paksaan keluarga. (2). Identitas gender tokoh Kyubei Yagyu dapat dilihat berdasarkan konteks situasi tempat dan waktu.

Penelitian ketiga terkait animasi *Gintama* telah dilakukan oleh Izzatul Maulina dan Lisda Nurjaleka dengan judul "*Karakteristik Yakuwarigo dalam Tokoh Anime Gintama*" dalam jurnal *Kiryoku: Jurnal studi Kejepangan*, Volume 4 No 1, tahun 2020. Permasalahan penelitian mengkaji dan mengelompokkan jenis *yakuwarigo* atau bahasa peran yang digunakan dalam *Anime Gintama*. Dalam penelitiannya penulis menggunakan pendekatan Kinsui (2003). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menganalisis jenis *Yakuwarigo* dalam *Anime Gintama*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa jenis *yakuwarigo* yang ditemukan dalam *anime Gintama* mencerminkan keragaman karakter yang ada.

Adapun penelitian terdahulu terkait dengan konflik sosial yang menggunakan teori Lewis A Coser telah dilakukan oleh Nur Fajriyati, N dan AP. Seruni dalam jurnal *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, Volume 6 No 2, tahun 2022 berjudul "*Konflik Sosial Tokoh Utama dalam Film Animasi Haikyuu!! Second Season (Kajian Sosiologi Sastra)*". Penelitian mereka memuat permasalahan berupa konflik sosial yang berlangsung dalam kehidupan sosial pelajar di Jepang dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, dan pendekatan sosiologi sastra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebuah konflik tidak hanya memiliki dampak yang

negatif, namun juga terdapat dampak positif. Data yang diperoleh kemudian dibagi menjadi tiga kategori, yaitu konflik realistik, non-realistik, konflik out-group dan in-group, beserta fungsi konflik sosial tersebut.

Dari tiga penelitian yang membahas animasi *Gintama* yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, penulis mengkaji konflik sosial jenis realistik dan non-realistik dari *Coser* dalam konteks kajian sosiologi sastra, yang sejauh penulis ketahui belum ada yang meneliti, sehingga penulis berpendapat penelitian ini perlu dilakukan.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konflik sosial yang terjadi antar empat kelompok *deva*; *deva* Doromizu Jirouchou, *deva* Otose, *deva* Kada dan *deva* Saigo Tokumori.
2. Bagaimana fungsi konflik sosial digambarkan dalam cerita *Kabukichou Four Deva's* pada animasi *Gintama*.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan yang diteliti jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada konflik sosial realistik dan non-realistik antar empat tokoh *deva* yang ada dalam cerita *Kabukichou Four Deva's* pada animasi *Gintama* episode 210-214.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan konflik sosial yang terjadi antar empat kelompok *deva*; *deva Doromizu Jirouchou*, *deva Otose*, *deva Kada* dan *deva Saigo Tokumori*.
2. Memaparkan fungsi konflik sosial yang digambarkan dalam cerita *Kabukichou Four Deva's* pada animasi *Gintama*.

#### 1.5 Kerangka Teori

Penelitian ini didasarkan pada dua elemen utama dalam kajian teoritis, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik yang digunakan berfokus pada elemen pembentuk film, khususnya unsur naratif sebagaimana dijelaskan oleh Pratista. Teori naratif film menitikberatkan pada analisis alur cerita dan tokoh sebagai aspek utama yang membangun narasi dalam karya audiovisual.

Di sisi lain, unsur ekstrinsik yang digunakan adalah teori konflik sosial yang dikembangkan oleh Coser pada tahun 1956. Teori ini memberikan kerangka untuk menganalisis konflik sosial realistik dan konflik non realistik. Dalam teorinya, Coser menyebutkan bahwa konflik sosial memiliki dua jenis, yaitu konflik realistik dan konflik non-realistik. Konflik realistik adalah konflik ini biasanya didorong oleh kepentingan material atau objektif, seperti akses terhadap sumber daya, hak-hak sosial, atau pemenuhan kebutuhan dasar, sementara konflik non-realistik adalah konflik yang asalnya dari dorongan emosional seperti emosi, permusuhan dan dendam.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti dalam memahami penerapan teori konflik sosial dalam menganalisis karya sastra, khususnya sastra audiovisual. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya wawasan bagi pembaca yang berminat melakukan penelitian serupa.

## 1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Usman (2008), penelitian deskriptif kualitatif menggambarkan dan menganalisis menggunakan narasi yang mendetail dan berdasarkan fakta yang ada. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menggambarkan secara detail dan menjelaskan permasalahan yang diteliti.

Data primer dalam penelitian ini diambil dari cerita "*Kabukichou Four Deva s*" dalam animasi *Gintama* karya Hideaki Sorachi. Langkah awal dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memilih adegan dan dialog yang relevan dari "*Kabukichou Four Deva s*". Dialog-dialog tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia untuk dianalisis lebih lanjut. Penulis kemudian menganalisis adegan dengan menggunakan teori konflik sosial Lewis Alfred Coser untuk memahami dinamika konflik yang terjadi. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah studi kepustakaan, yaitu mencari data dan referensi penelitian terkait objek yang diteliti melalui buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian serta teori-teori pendukung yang dapat mendukung penelitian.

## 1.8 Sistematika Penyajian

Penelitian ini terdiri dari empat bab dan masing-masing bab terdiri atas sub bab dengan uraian sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan, berisi latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penyajian.

Bab 2 kajian teori, berisi uraian kajian teoritis yang menjabarkan unsur intrinsik dan ekstrinsik terkait dengan teori sosiologi sastra dan konflik sosial.

Bab 3 berisi analisis konflik sosial yang terjadi antar empat kelompok *deva* dan fungsi konflik sosial dalam cerita *Kabukichou Four Deva s* pada animasi *Gintama*.

Bab 4 kesimpulan, berisi hasil analisis penelitian.

