

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam konteks sejarah, Jepang dan Amerika (McOmie, 2006: 55) memiliki hubungan sejarah yang panjang, dimulai dengan datangnya seorang Laksamana Matthew Perry, seorang komodor Angkatan Laut Amerika Serikat, yang datang ke Jepang untuk memaksa mereka membuka negaranya agar dapat menjalin hubungan jual-beli dengan Amerika Serikat pada tahun 1853. Hubungan antara dua negara tersebut berlanjut hingga Perang Dunia I (1914-1918). Saat itu Jepang bersama Amerika berada di Blok Sekutu untuk melawan Jerman. Namun, Perang Dunia II mengubah hubungan Jepang dengan Amerika dari kawan menjadi lawan. Dalam Perang Dunia II Jepang mengirimkan Angkatan Laut untuk menyerang Armada Angkatan Laut Amerika Serikat di Pearl Harbour, hingga akhirnya peristiwa serangan ke Pearl Harbour merupakan awal keikutsertaan Jepang pada Perang Dunia II.

Angkatan Laut Kekaisaran Jepang atau dalam bahasa Jepang disebut sebagai “*Dai-Nippon Teikoku Kaigun* (大日本帝国海軍)” merupakan salah satu Angkatan Laut terkuat di dunia serta yang paling besar di Samudera Pasifik yang telah ada sejak tahun 1868. Semua kegiatan Angkatan Laut ini berada langsung di bawah perintah Kekaisaran Jepang. Pada masa Perang Dunia II, Angkatan Laut Kekaisaran Jepang menjadi Angkatan Laut paling kuat dan modern di kawasan Asia yang berkonflik dengan Angkatan Laut besar lainnya.

Menurut McOmie (2006: 55) Angkatan Laut yang tangguh telah berhasil diciptakan Pemerintah Jepang sejak Pemerintahan Meiji, sebagai implementasi dari semboyan *Fukoku Kyouhei* (Negara kaya, Militer kuat). Kebutuhan akan tenaga manusia diperoleh dari hasil wajib militer yang sebagian besar merupakan keturunan *samurai*. Teknik-teknik kelautan, perkapalan, perang dan lainnya dipelajari dari negara-negara Barat seperti Inggris, Perancis dan Belanda dengan cara mendatangkan para ahli ke Jepang dan mengirim orang-orang Jepang untuk belajar ke luar negeri. Dalam waktu kurang lebih 20 tahun, Angkatan Laut Kekaisaran Jepang berhasil membuktikan ketangguhannya dalam Perang Jepang-China pada tahun 1894-1895 dan Perang Jepang-Rusia pada tahun 1904-1905.

Memasuki masa Perang Dunia II, Stille (2014: 6-7) menyatakan bahwa pada awal Perang Pasifik Angkatan Laut Kekaisaran Jepang berhasil menikmati kesuksesan besar dengan mengalahkan pasukan Sekutu dan tidak terkalahkan dalam setiap pertempuran. Serangan Angkatan Laut Kekaisaran Jepang ke *Pearl Harbour* berhasil melumpuhkan Armada Pasifik Amerika Serikat.

Dengan ideologi negara Jepang yaitu *Hakkō Ichiu* (Cheng, 2019: 280) yang berarti delapan penjuru dunia di bawah satu atap, Jepang berhasil memperluas wilayah jajahannya selama Perang Dunia II. *Hakkō Ichiu* dipakai Kekaisaran Jepang sebagai kebijakan nasional mulai dari Perang Jepang-China ke-II sampai dengan Perang Dunia II. Pada 26 Juli 1940, Kabinet II Perdana Menteri Kono Fumimaro menetapkan Doktrin Kebijakan Dasar Nasional (*Kihon Kokusaku Yōkō*) yang berisi keputusan mendirikan Kawasan Kemakmuran Bersama Asia Timur Raya.

Layaknya seorang *samurai* yang memegang teguh nilai-nilai *Bushido*, para prajurit Angkatan Laut juga dituntut untuk memiliki nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme dalam kehidupan mereka. Ketika sikap nasionalisme itu harus diterapkan untuk mencintai bangsa dan negaranya serta sikap patriotisme, maka setiap prajurit harus rela mengorbankan segala-galanya untuk kejayaan dan kemakmuran negaranya.

Dalam perkembangannya, sejarah Jepang tidak lepas dari pembahasan pada produk budaya populer Jepang. Seperti, *manga*, *anime*, ataupun film. Salah satu produk budaya populer Jepang yang berkembang pesat hingga saat ini adalah *manga*. Kepopuleran produk *manga* ini hingga memunculkan genre tersendiri yang dibedakan dengan komik pada umumnya. *Manga* (漫画) adalah sebutan yang digunakan oleh orang yang berada di luar Jepang untuk komik yang berasal dari Jepang. Gravett (2004: 8) mengatakan bahwa *manga* adalah komik yang dibuat di Jepang atau oleh orang Jepang, dengan bahasa Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad 19. *Manga* mempunyai ciri khas terutama pada teknis penggambaran tokoh, penggambaran *background* yang penuh dengan gambar dan tulisan untuk menekankan situasi cerita, serta bentuk dan urutan panel cerita yang dinamis. *Manga* juga memiliki konteks budaya di dalamnya, konteks budaya ini adalah salah satu faktor utama mengapa *manga* dijadikan media pembelajaran (Woods, 2010: 17).

Salah satu *mangaka* terkenal di Jepang yang bernama Norifusa Mita mengangkat tema sejarah dan drama pada salah satu *manganya* yang berjudul *The*

*Great War Of Archimedes*. Norifusa Mita merupakan *mangaka* yang pernah mendapatkan penghargaan dari majalah *Kodansha* sebagai *manga* terbaik ke-29 *Kodansha*, bersama salah satu karya *manga* buatannya yaitu *Dragon Zakura*. Norifusa Mita menulis *manga The Great War Of Archimedes* sejak tahun 2015 hingga sekarang, dan pada tahun 2019 *manga* ini diangkat menjadi film layar lebar yang disutradarai oleh Takashi Yamazaki.

Berdasarkan judul film *The Great War Of Archimedes*, Archimedes yang dimaksud dalam film mengacu pada Hukum Archimedes, dimana film ini memang membahas kapal perang Yamato sebagai objek utama. Hukum Archimedes merupakan hukum tentang prinsip pengapungan di atas zat cair. Ketika sebuah benda tercelup seluruhnya atau sebagian di dalam zat cair, zat cair akan memberikan gaya ke atas (gaya apung) pada benda, dimana besarnya gaya ke atas sama dengan berat zat cair yang dipindahkan (Halliday, 1987).

Film memiliki berbagai macam genre (Pratista,2008) Genre film dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain: *setting* film, *mood* film, format film (animasi), umur grup penonton (anak-anak, remaja, dewasa). Jenis-jenis genre di film seperti film *action* (laga), drama, horor, komedi, *gangster* (bandit), *historical* (sejarah), *science* (ilmu pengetahuan), *fiction* (cerita rekaan), *musical* (musik), *war* (perang) dan *western* (genre orisinal milik amerika). seperti film *Cowboy*. Variasi genre jumlahnya bisa mencapai ratusan, seperti di Jepang yang memiliki genre film yang khas setiap periode dan wilayah masing masing. Di Jepang dikenal genre populer seperti, *Chambara* (ちゃんばら: aksi pedang), *Haha mono* (母物:

ibu/keluarga), serta *Sarariman* (サラリーマン: Pekerja kantor). Selain itu juga muncul film dengan genre drama, yakni *Japan Dorama* yang tidak hanya populer di Jepang, tetapi juga di banyak negara, salah satunya adalah film *The Great War Of Archimedes*, yang disutradarai oleh Takashi Yamazaki.

Film drama adalah film yang menceritakan konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan action yang menimbulkan perhatian, kehebatan (*exciting*), dan ketegangan para pendengar/penonton. Film *The Great War Of Archimedes* yang bila dilihat dari struktur naratifnya bergenre drama, karena rangkaian peristiwa berhubungan dengan tema, setting, cerita, karakter yang terikat oleh sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam satu ruang dan waktu, serta tema umumnya mengangkat isu-isu sosial baik skala kecil (keluarga) maupun skala besar (masyarakat) seperti ketidakadilan, kekerasan, diskriminasi, ketidakharmonisan, masalah kejiwaan, penyakit, kemiskinan, politik, kekuasaan dan sebagainya.

Film yang diadaptasi dari sebuah *manga* bertemakan sejarah, seperti *The Great War Of Archimedes*, memiliki gambaran cerita yang kompleks karena terlihat menyampaikan tema seperti nilai-nilai nasionalisme yang terdapat pada tokoh dalam film ini. Bentuk nilai nasionalisme tersebut tampak diperlihatkan dalam film *The Great War Of Archimedes* yang mengangkat tema Angkatan Laut Kekaisaran Jepang pada masa Perang Dunia II.

Sebagaimana pada umumnya, film dibangun atas berbagai tanda, yang menghadirkan ruang makna. Penulis mencurigai adanya tanda-tanda yang berupaya

menghadirkan nilai-nilai nasionalisme sekaligus juga sikap anti-perang yang ditampilkan oleh tokoh dalam film *The Great War Of Archimedes*. Film ini menampilkan konflik internal dalam tubuh Angkatan Laut Kekaisaran Jepang sebelum mereka ikut serta dalam Perang Dunia II. Angkatan Laut Kekaisaran Jepang sedang berusaha memperbesar armadanya dengan kapal perang baru yang tangguh dan kuat. Dalam karakter yang ditunjukkan oleh tokoh dalam film ini terlihat ada sikap yang ambivalensi antara keinginan untuk bergabung ke dalam Angkatan Laut namun disisi lain terdapat ketidaktertarikan tokoh pada perang.

Penelitian terdahulu terkait dengan film *The Great War Of Archimedes* sebagai data yang digunakan, sejauh pengamatan penulis belum ada yang menganalisis dari perspektif apapun. Akan tetapi berkaitan dengan penelitian yang menggunakan teori representasi nilai pada sebuah film, terdapat penelitian oleh Ridayani (2008), Walidani (2015) dan Wulandari (2018).

Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Rini Ridayani (2008). Penelitian ini membahas representasi nilai keberanian dan kesetiaan dalam film *Yoshitsune* karya Tomiko Miyao. Serta bagaimana nilai keberanian dan kesetiaan dari sudut pandang seorang *samurai* bernama Minamoto No Yoshitsune. Pada penelitian tersebut penulis menggunakan teori representasi oleh Judy Giles dan Tim Middleton. Hasil dari penelitian ini adalah *Yoshitsune* terlihat merepresentasikan nilai keberanian dan kesetiaan, *Yoshitsune* terlihat berani untuk menghadapi pertempuran apapun, dan siap untuk menghadapi kematian.

Kemudian penelitian terdahulu kedua adalah penelitian milik Mishbahiya Walidani (2015). Penelitian ini membahas representasi *bankonka* pada masyarakat Jepang yang tercermin dalam drama serial *Around 40: chuumon no ooi onnatachi* Karya Setoguchi Katsuaki. Penelitian ini diambil dari sudut pandang tokoh yang terdapat dalam drama serial *Around 40*. Penelitian ini menggunakan teori representasi oleh Teeuw. Penyebab terjadinya *bankonka* dalam drama serial ini yaitu meningkatnya pendidikan bagi wanita, meningkatnya proporsi wanita lajang yang bekerja dan perubahan nilai-nilai pernikahan. Akibatnya, meningkatnya usia MAFM (*Mean Age at First Marriage*) serta bertambahnya wanita yang menunda untuk menikah di Jepang.

Selanjutnya adalah penelitian terdahulu yang ketiga milik Canceria Eka Wulandari (2018). Pada penelitian ini membahas representasi nilai-nilai nasionalisme dalam film *Di Balik 98*. Penelitian ini menggunakan sudut pandang tokoh-tokoh dalam film untuk melihat nilai-nilai nasionalisme yang terdapat dalam film *Di Balik 98*. Penulis menggunakan teori representasi Stuart Hall. Pada penelitian ini menemukan tiga syarat yang merupakan nilai nasionalisme, yaitu lagu Bagimu Negeri yang merupakan lagu Kebangsaan Indonesia yang setiap baitnya memiliki makna atas nilai sikap rela berkorban, yang kedua bendera merah putih, dan yang terakhir lambang burung garuda yang merupakan nilai atas sikap bangga menjadi warga Negara Indonesia yang terdapat pada *scene* kedua dan ketiga. Nasionalisme yang terbentuk dalam film *Di Balik 98* adalah nasionalisme simbolik, yaitu nasionalisme baru yang tercipta karena adanya simbol.

Dengan demikian maka penelitian ini akan menghasilkan analisis yang berbeda dari ketiga penelitian terdahulu, meskipun terdapat beberapa konteks yang sama, seperti kesamaan teori hingga penggunaan objek berupa film, tetapi pada penelitian ini menitik beratkan pada nilai nasionalisme dan sikap anti-perang dalam film berjudul *The Great War Of Archimedes* menggunakan konsep representasi untuk mengungkap nilai nasionalisme dan sikap anti-perang yang ada dalam film ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan, nilai nasionalisme merupakan nilai moral yang tidak tertulis dan sudah tertanam dalam pribadi orang-orang Jepang, khususnya pada pribadi para prajurit Angkatan Laut Kekaisaran Jepang. Permasalahan yang akan penulis bahas ialah:

1. Bagaimana representasi nilai nasionalisme dan sikap anti-perang yang ditampilkan oleh tokoh yang ada dalam film *The Great War of Archimedes* ?
2. Sikap tokoh dalam menegosiasikan bagaimana nilai-nilai nasionalisme dan pandangan anti-perang ini diperlihatkan dalam film?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, permasalahan dalam penelitian dibatasi pada nilai-nilai nasionalisme sekaligus sikap anti-perang yang diperlihatkan oleh tokoh-tokoh dalam film *The Great War of Archimedes*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pandangan dan tindakan tokoh dalam film *The Great War of Archimedes* yang dapat memperlihatkan nilai-nilai nasionalisme dan pandangan sikap anti-perang yang terdapat dalam film ini.
2. Menunjukkan bentuk negosiasi yang dilakukan oleh tokoh dalam memperlihatkan nilai-nilai nasionalisme sekaligus juga sikap anti-perang yang saling bertolak belakang.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang penulis lakukan ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti maupun pembaca. Serta, dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu di ruang lingkup Sastra Jepang Universitas Nasional, mengenai representasi nilai nasionalisme dan sikap anti-perang dalam sebuah film. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai film ini.

#### 1.6 Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan konsep representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall (1997) yang dengan jelas menerangkan arti dari sebuah representasi serta bahasa yang menghubungkan suatu makna. Penulis akan melakukan penelitian dengan batasan dialog pada adegan (*scene*) karena hal tersebut penulis

juga menggunakan konsep struktur naratif film yang dikemukakan oleh Himawan Pratista (1998) yang nantinya akan berfokus pada struktur naratif yang ada dalam sebuah adegan/sekuen dalam sebuah film. Penelitian ini juga menggunakan konsep yang berkenaan dengan nilai-nilai nasionalisme yang dikemukakan oleh Benedict Anderson (2010). Yang dianggap berkorelasi dengan nilai-nilai nasionalisme yang dimunculkan dalam film ini. Kemudian ada konsep pasifisme yang dikemukakan oleh Andrew Fiala (2014). Konsep pasifisme merupakan bentuk komitmen untuk menciptakan perdamaian dan menentang segala kekerasan yang bertujuan untuk menentang peperangan.

### **1.7 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan data sebuah film. Metode kualitatif merupakan metode yang memakai tahap-tahap yang memanfaatkan penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskriptif (Ratna, 2010:46).

Penulis memperkirakan bahwa tokoh dalam film *The Great War of Archimedes* (アルキメデスの大戦) akan mengungkap nilai-nilai nasionalisme dan sikap anti-perang yang tercermin dalam film.

Penulisan skripsi ini, memperoleh data penunjang seperti buku-buku teori dari media internet dan buku yang penulis miliki. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kepustakaan, guna mendapatkan bahan penelitian dan

data-data tambahan lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas (Waluyo: 1987:1-147).

### **1.8 Sistematika Penyajian**

Sistematika penyajian hasil penelitian akan disusun dalam 4 bab, yang berisi seperti sebagai berikut:

Bab 1 adalah pendahuluan yang berisi delapan sub bab yang berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penyajian.

Bab 2 adalah landasan teori yang memaparkan secara terperinci mengenai teori yang digunakan, yaitu konsep representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall, konsep struktur naratif film yang dikemukakan oleh Himawan Pratista, konsep nasionalisme yang dikemukakan oleh Benedict Anderson dan konsep pasifisme yang dikemukakan oleh Andrew Fiala

Bab 3 adalah analisis dan pembahasan nilai nasionalisme dan sikap anti-perang yang ada pada film *The Great War of Archimedes*.

Bab 4 berisikan hasil akhir yang merupakan kesimpulan dari hasil analisis.