

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan menurut Koentjaraningrat (2005:74-75) berasal dari bahasa Sanskerta *buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi dan akal, serta dapat dibeda-bedakan sesuai dengan empat wujudnya dan secara simbolis dapat digambarkan. Pertama adalah kebudayaan sebagai artefak atau benda-benda fisik seperti candi, gedung, dan mobil. Hal ini merupakan hasil karya buatan manusia. Kedua adalah menggambarkan wujud tingkah laku manusianya, misalnya menari, berbicara, tingkah laku dalam melakukan pekerjaan, semua gerak-gerik yang dilakukan dari hari ke hari dan tingkah laku yang berdasarkan sistem, sehingga disebut sebagai sistem sosial. Ketiga menggambarkan wujud gagasan dari kebudayaan dan tempatnya adalah dalam kepala masing-masing individu yang menjadi warga kebudayaan. Wujud kebudayaan ini lebih bersifat abstrak, tidak dapat difoto dan direkam dengan film dan hanya dapat diketahui serta dipahami oleh warga kebudayaan, sebagai contoh rencana membangun jembatan yang panjang dengan desain yang menarik, rencana membangun gedung yang tinggi dan lainnya. Kemudian yang keempat adalah gagasan-gagasan yang dipelajari oleh warga kebudayaan sejak usia dini. Kebudayaan dalam sifat ini bersifat abstrak dan disebut dengan nilai-nilai budaya.

Koentjaraningrat (2005:75,76) menjelaskan pula mengenai nilai budaya. Nilai budaya adalah nilai tertinggi dan paling abstrak dari adat-istiadat karena nilai budaya terdiri dari konsep-konsep mengenai segala sesuatu yang dinilai berharga dan penting oleh masyarakat, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman orientasi pada kehidupan masyarakat yang bersangkutan. Walaupun nilai-nilai budaya berfungsi sebagai pedoman hidup masyarakat, tetapi konsep sifatnya sangat umum, memiliki ruang lingkup yang sangat luas dan biasanya sulit untuk diterangkan secara rasional atau nyata. Namun, justru karena

itulah nilai budaya seringkali merupakan suatu pandangan hidup. Pandangan hidup biasanya mengandung sebagian dari nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat dan yang telah dipilih secara efektif oleh individu-individu dan golongan-golongan masyarakat. Apabila suatu golongan itu dirasakan dapat mewakili keseluruhan golongan masyarakat, pada akhirnya nilai budaya tersebut dijadikan pandangan hidup seluruh masyarakat.

Bangsa Jepang sebagai bangsa yang sangat menghargai budaya, senantiasa menjaga kelestarian kebudayaannya. Kebudayaan umumnya diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi dan tetap ada hingga sekarang meskipun anggota masyarakatnya senantiasa silih berganti disebabkan oleh kematian dan kelahiran. Demikian pula dengan kebudayaan masyarakat Jepang.

Di dalam kebudayaan masyarakat Jepang sudah dari dulu diajarkan untuk berani membela yang benar. Sama halnya seperti dalam *Mobile Suit Gundam Seed* (機動戦士ガンダムシード) yang terbagi menjadi empat sumber, yaitu dari Novelnya yang dibuat oleh Goto Liu, manganya yang dibuat oleh Masatsugu Iwase, dan animenya yang dibuat oleh Morosawa Chiaki, serta versi *movie* atau filmnya yang juga dibuat oleh Morosawa Chiaki. Berikut ini skripsi yang saya bahas adalah *Gundam SEED* dalam versi filmnya yang berjudul *Mobile Suit Gundam SEED: Special Edition* yang disiarkan pada tahun 2004 yang ditulis oleh Morosawa Chiaki, disutradarai oleh Fukuda Mitsuo, diproduksi oleh Furusawa Fumikuni dan Takeda Seiji, dengan lisensi dari studio *Sunrise*. Film ini diproduksi oleh perusahaan *Sunrise* dan terbagi menjadi tiga bagian yaitu *Special Edition I - The Empty Battlefield*, *Special Edition II - The Far-Away Dawn*, dan *Special Edition III - The Rumbling Sky*. Bagian pertama yang dirilis bulan Maret 2004 dan bagian kedua yang dirilis bulan Juli 2004 dari film tersebut ditayangkan sebagai Spesial TV di Jepang oleh *Mainichi Broadcasting System* dan *Tokyo*

Broadcasting System pada hari sabtu jam 18.00, sedangkan bagian ketiga yang dirilis pada bulan Oktober 2004 hanya terdapat dalam Video/DVD.

Mobile Suit Gundam SEED Special Edition mendapatkan *review* yang lumayan baik, dimana bagusnya dari versi ini yaitu mendapatkan beberapa adegan baru yang tidak ada di anime aslinya dan juga lebih mudah ditonton dibandingkan versi seri televisinya karena hanya tiga episode yang setiap episodenya hanya berdurasi 1 jam 35 menit dibandingkan dengan seri televisinya yang ada 50 episode berdurasi 30 menit setiap satu episode. Sedangkan yang negatifnya dari film animasi ini adalah karena ini adalah sebuah kompilasi dari seri televisinya, maka yang sudah menonton seri aslinya akan merasa kalau ini adalah sebuah pengulangan karena jalan ceritanya masih sama dengan seri televisinya selain itu ada banyak adegan yang di potong di dalam filmnya. *Mobile Suit Gundam SEED* menceritakan tentang seorang remaja bernama Kira Yamato yang tinggal di sebuah koloni luar angkasa orb yang diduga netral. Sayangnya, ternyata di koloni tersebut secara rahasia dibuat 5 prototipe *gundam* oleh *OMNI* yang justru memancing organisasi musuhnya, yaitu *ZAFT* untuk mencuri 5 prototipe tersebut. Oleh karena hal tersebut, Kira Yamato beserta teman-temannya terjatoh oleh perang yang terjadi di koloni tersebut. Di saat Kira Yamato ingin mencoba untuk pergi ke tempat perlindungan, karena di tempat itu sudah penuh, dia terpaksa mencari tempat perlindungan lainnya, saat Kira Yamato sedang mencoba pergi kesana dia melihat seorang perempuan yang terlihat seperti teknisi sedang beradu tembak dengan salah satu tentara *ZAFT*. Karena dia terlihat kesulitan Kira membantunya dengan berteriak “hati-hati di belakangmu”, setelah itu Kira disuruh untuk datang kesitu. Kira menolak ajakannya karena dia sedang mencari tempat perlindungan lainnya, tetapi perempuan itu bilang kalau di tempat perlindungan yang dia tuju ternyata hanya tinggal ada pintu saja. Oleh karena itu Kira menerima ajakan dari perempuan tersebut. Saat Kira mengikutinya perempuan tersebut tertembak di pundaknya dan lalu Kira beserta salah satu tentara *ZAFT* mendatangnya. Di saat

Kira bertatapan muka dengan tentara *ZAFT* tersebut, dia tidak menyangka bahwa ternyata orang tersebut adalah teman masa kecilnya yaitu Athrun. Setelah mereka bertatapan, tentara *ZAFT* tersebut entah mengapa melompat mundur. Lalu perempuan tersebut mengambil kesempatan itu dan mendorong Kira bersamanya ke dalam salah satu robot yang ada. Setelah itu Kira pergi ke pesawat induk bernama *Archangel* dan bertemu teman-temannya yang telah tinggal bersama dengannya di *Heliopolis*. Dari saat itulah perjalanan Kira dimulai.

Penelitian terdahulu dengan menggunakan konsep bushido sudah pernah dilakukan oleh Novita Sari dari (Universitas Nasional, 2010) dengan judul “Nilai *Bushido* yang Tercermin dalam Sikap dan Tindakan Murid *Karate Dojo Shibahara* : Telaah Film *Kuro Obi* Karya Shunichi Nagasaki”. Penelitian ini menganalisis tentang nilai bushido yang tercermin dalam sikap dan tindakan tiga murid *karate dojo Shibahara* dari film *Kuro Obi* karya Shunichi Nagasaki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan sikap dan tindakan murid karakter dojo Shibahara yang digambarkan dalam film *Kuro Obi* karya Shunichi Nagasaki. Untuk menganalisa sifat-sifat *bushido* tersebut digunakan konsep yang dikemukakan oleh Nitobe dimana nilai moral yang terkandung dalam bushido ada tujuh yaitu: kejujuran(*Gi/義*), keberanian(*Yuu/勇*), kebaikan(*Jin/仁*), kesopanan(*Rei/礼*), kesungguhan(*Makoto/誠*), kehormatan(*Meiyo/名誉*), dan kesetiaan(*Chuugi/忠義*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa murid *karate dojo Shibahara* memiliki sikap dan tindakan yang menggambarkan filosofi *karate* yang berkaitan dengan mempertahankan nama baik demi kehormatan dan kesetiaan.

Selanjutnya, adalah Yuana Akma Sucia dari (Universitas Nasional, 2010) yang berjudul “Gambaran Nilai-nilai *Bushido* dalam Film *Bushi No Ichibun*”. Penelitian ini

menganalisis tentang bagaimana nilai-nilai *bushido* digambarkan dalam film *Bushi No Ichibun*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai-nilai *bushido* yang digambarkan dalam film *Bushi No Ichibun* seperti nilai kebajikan (*benevolence*), kesetiaan (*loyalty*), keberanian (*courage*), dan kehormatan (*honour*). Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa di dalam film *Bushi No Ichibun* terdapat empat nilai *bushido* diantaranya kebajikan, kesetiaan, keberanian dan kehormatan.

Berbeda dengan penelitian di atas Penulis tertarik untuk menjadikan cerita dari film *Mobile Suit Gundam SEED* karya Morosawa Chiaki sebagai penelitian dengan mendeskripsikan bagaimana sikap dan tindakan Kira Yamato dan Athrun Zala yang merepresentasikan nilai-nilai *bushido* menurut Nitobe (1996: 4,5).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana nilai *bushido* tercermin dalam karakter Kira dan Athrun dalam film animasi *Mobile Suit Gundam SEED*.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, permasalahan dibatasi hanya pada masalah nilai *bushido* yang ada dari karakter Kira Yamato dan Athrun Zala dalam film animasi *Mobile Suit Gundam SEED*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi nilai *bushido* dari karakter Kira dan Athrun yang digambarkan dalam film animasi *Mobile Suit Gundam SEED*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan informasi bagi penulis dan pembaca yang ingin mendalami tentang kebudayaan Jepang, khususnya mengenai nilai-nilai *bushido*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan Metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang menggambarkan dan menganalisa secara sistematis, aktual, dan akurat mengenai permasalahan yang ada secara obyektif (Nazir , 1999:63). Data material yang digunakan dalam analisis ini adalah film animasi *Mobile Suit Gundam SEED Special Edition* yang terdiri dari tiga movie bernama Special Edition I - The Empty Battlefield (虚空の戦場), Special Edition II - The Far-Away Dawn (遥かなる暁), dan Special Edition III - The Rumbling Sky (鳴動の宇宙) yang berdurasi 1 jam 35 menit setiap satu episodnya. Selain itu ada data sekunder berupa buku, artikel, jurnal dan internet yang mengandung informasi terkait permasalahan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab 1 menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penulisan skripsi ini.

Bab 2 berisi kajian teori yang menguraikan tentang konsep bushido, teori perfileman.

Bab 3 berisi analisis nilai *bushido* yang tercermin dalam sikap dan tindakan Kira dan Athrun dalam film *Mobile Suit Gundam SEED* karya Morosawa Chiaki.

Bab 4 berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis.

