

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG

Perkembangan pesat media massa telah banyak memberikan pengetahuan dan beragam informasi yang membantu kita pada era kemajuan teknologi saat ini. Bahkan masyarakat cenderung menjadikan media sebagai kebutuhan dalam bersosial. Karena memang sebuah media meneruskan pengetahuan serta nilai-nilai dari generasi terdahulu. (Sobur 2002 : 31). Media massa memiliki fungsi menyiarkan informasi (*to inform*), mendidik (*educate*), dan menghibur (*entertain*). (Onong 2004 : 54). Sehingga media massa dituntut agar teliti dalam mengemas pesan dan fungsi media massa dalam penyampaian terhadap publik.

Salah satu media massa yang populer saat ini adalah film. Selain karya cipta seni dan budaya, film juga merupakan media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986: 134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi yang merupakan fungsi dari media massa.

Pesan dalam film menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Memang sebuah film bisa merupakan refleksi atau representasi kenyataan.

Sebagai refleksi kenyataan, sebuah film hanya memindahkan kenyataan ke layar tanpa mengubah kenyataan tersebut, misalnya film dokumentasi, upacara kenegaraan atau film dokumentasi peristiwa perang. Sedangkan sebagai representasi kenyataan berarti film tersebut membentuk dan menghadirkan kembali kenyataan berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaan. (Sobur, 2002 : 128)

Graeme Turner mengungkapkan bahwa film tidak hanya sekedar refleksi dari realitas. Sebaliknya film lebih merupakan representasi atau gambaran dari realitas, film

membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. (Sobur, 2002 : 127)

Setiap film yang dibuat atau diproduksi pasti menawarkan suatu pesan kepada para penontonnya. Jika dikaitkan dengan kajian komunikasi, suatu film yang ditawarkan harusnya memiliki efek yang sesuai dan sinkron dengan pesan yang diharapkan, jangan sampai inti pesan tidak tersampaikan tapi sebaliknya efek negatif dari film tersebut justru secara mudah diserap oleh penontonnya.

Dalam realitasnya, dunia perfilman semakin berkembang dengan semakin majunya dunia global sehingga masuk ke pelosok-pelosok Negri terutama Amerika, Jepang, dan Negara maju lainnya. Di Negara Jepang misalnya mampu menyuguhkan film yang menggunakan objek fiksi berupa tokoh-tokoh kartun yang dinamakan animasi. Di Jepang animasi mulai berkembang sejak tahun 1913. Dimana pada waktu itu dilakukan "*first experiments in animation*" oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro. Semua jenis animasi yang berasal dari Jepang disebut anime oleh penduduk non-Jepang(Opliwika: 2011). Berkembangnya industri anime memiliki hubungan yang erat dengan penurunan industri perfilman Jepang. Karena pada saat itu anime merupakan sebuah hal baru terhadap gebrakan sosial pada masyarakat jepang, terutama para remaja.

Ada banyak macam anime yang secara eksplisit mengeksplorasi budaya, trend, geografis, persamaan ras, kerukunan beragama, dll. Bahkan ada juga anime yang mengeksplorasi keterikatan emosional antara suatu individu terhadap individu lainnya. Keterikatan tersebut mampu memberikan daya imajinasi dan kekuatan keyakinan yang kuat kepada publik. Karakter yang rela berkorban demi rekannya merupakan karakter favorit di anime ini. Film anime populer ini adalah "*One Piece*".

"*One Piece*" sendiri diciptakan oleh Eiichiro Oda. Komiknya dimulai pada 1997 di Shonen Jump, terbitan Shueisha, dan hingga kini masih terus berlanjut. Versi TV nya dimulai pada Oktober 1999. Kepopuleran "*One Piece*" dalam *Weekly Shonen Jump* (sebuah majalah di jepang), membuat pihak Toei Animation (perusahaan produksi animasi) memutuskan membuat serial animenya (Opliwika:2011). Rating animenya sangat tinggi, hingga rilis Juni 2015 "*One Piece*" masih di peringkat pertama dalam ratingnya di majalah *Shonen Jump*(kuzuryusfile.com:2015) dan mendapat peringkat 5 besar di beberapa Negara, hingga kini telah dirilis 630 lebih episode, dan 13 film.

Serial “*One Piece*” sendiri juga merupakan anime yang kental dengan nilai budaya. Hal ini tercermin dalam selingan serialnya yang menggunakan pakaian khas Jepang. Juga alur, suasana, dan kondisinya. Banyak macam budaya yang dipromosikan melalui berbagai media dan alat kepada masyarakat. Didalamnya antara lain mengandung unsur nilai. Nilai tersebut mempunyai cakupan yang sangat luas, diantaranya adalah nilai sosial. Dalam ilmu komunikasi, nilai sosial cenderung merujuk kepada nilai yang berhubungan dengan interaksi terhadap individu lain, seperti nilai – nilai yang ada dalam persahabatan.

Persahabatan sendiri merupakan istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung antara dua atau lebih entitas sosial. Sang kapten yang merekrut satu demi satu sahabat bajak lautnya tidak dengan tanpa pengobarbanan, bahkan diantara beberapa sahabatnya, sang kapten hampir mati karena berusaha mengajak mereka bergabung ke dalam kru nya. Sehingga menimbulkan keterikatan dan nilai empati kepada sang kapten untuk menjadikan dia sebagai *leader* dengan karakter yang sangat kuat.

Film tersebut bermula dari sang kapten (Monkey D. Luffy) yang mempunyai impian bebas menjadi raja bajak laut. Mengikuti jejak Shanks, seorang bajak laut di masa lalunya yang secara tidak sengaja memberikan kekuatan karet melalui buah setan “*Gomu-gomu no mi*”. Disamping itu karena memang Luffy hidup jauh dengan keluarga karena kesibukannya. Ayah Luffy adalah buronan pemerintah dunia karena menjadi pahlawan revolusi, Monkey D. Dragon. Sehingga ia harus meninggalkan semua yang ia cintai, sedangkan kakeknya merupakan pahlawan besar Angkatan Laut, Monkey D. Garp. Karena kesibukannya dalam membasmi bajak laut yang kuat di seluruh dunia, Luffy jarang sekali bertemu dengan kakeknya tersebut. Sedangkan ibu Luffy tidak diketahui bahkan Luffy belum pernah melihat wajahnya sama seperti dengan ayahnya.

Dengan hanya bekal pelatihan di hutan dengan saudara angkatnya, Portgas D. Ace, anak dari raja bajak laut Gold D. Roger yang sudah lama dieksekusi oleh Angkatan Laut, mereka dirawat oleh bandit-bandit hutan teman kakeknya Luffy, Luffy kecil mulai belajar di hutan yang liar. Namun kekejaman di hutan tak menyurutkan niatnya menjadi raja bajak laut, mengarungi lautan dan mencari kru.

Setelah ia mengarungi lautan, sosok pertama yang ia temui adalah Coby. Coby merupakan karakter pengecut yang mempunyai impian menjadi Angkatan Laut. Ia sendiri mudah takut sehingga suatu ketika ia diculik oleh bajak laut kejam dan bergabung

kedalamnya sebagai pesuruh. Ketidak berdayaannya membuat ia lupa tentang impiannya menjadi Angkatan Laut, hingga suatu ketika ia bertemu Luffy di sebuah kapal yang akan dijarah *bossnya*.

Pertemuan tersebut memberikan efek yang besar kepada Coby melalui keberanian Luffy dalam menantang *bossnya* tersebut seorang diri. Sehingga coby termotivasi dan melawan kehendak *bossnya*, meski kemudian *bossnya* dikalahkan oleh Luffy. Dengan peperangan sengit tersebut, Coby menjadi sadar akan impiannya dan arti sebuah teman, meski Coby tak begitu mengenal Luffy. mereka pun berteman, namun karena Coby mempunyai impian menjadi Angkatan Laut, mereka kemudian berpisah di jalan masing-masing, tetapi coby tetap mengagumi Luffy dan menjadikan sahabat terbaiknya seumur hidupnya. Coby menjadi lebih bersemangat dalam berusaha dan berlatih menjadi Angkatan Laut yang sesungguhnya.

Pertemuan kedua, adalah pertemuan dengan seorang pendekar pedang ternama dengan aliran tiga pedang, Roronoa Zoro. Zoro merupakan sosok pendiam dan mempunyai karakter kuat dan tajam. Ia mempunyai impian menjadi pendekar pedang terkuat di dunia. Saat itu ia adalah pembasmi bajak laut dengan imbalan, yang tengah ditangkap oleh Angkatan Laut yang keji dan diikat ditengah-tengah markas Angkatan Laut. Karena Luffy dengan kenekatannya membebaskan Zoro dan mengalahkan Kapten Morgan, Zoro pun akhirnya bergabung menjadi kru pertama bajak laut Topi Jerami (sebutan kru Mongkey D. Luffy). Zoro pun menjadi anggota kru yang selalu setia kepada kaptennya meskipun harus mati demi kaptennya.

Dari dua pertemuan tersebut dapat dikatakan bahwa nilai persahabatan terkadang bisa menjadi suatu ikatan yang sangat mengikat melebihi ikatan terhadap keluarga. Meskipun harus dibayar dengan kematian, seorang sahabat rela memberikannya. Walaupun dalam penelitian ini, kedua pertemuan di episode yang berbeda dengan episode judul penelitian sehingga tidak dijelaskan secara rinci.

Penelitian ini memusatkan pada episode pulau kerajaan Drum, dimana dikisahkan kalau Luffy sudah mendapatkan 4 kru bajak lautnya, yaitu Zoro, Nami, Usop, dan Sanji. Nami merupakan navigator kapal yang punya kecenderungan mencuri karena kisah masa lalunya, ia besar dengan bajak laut manusia ikan yang kejam, sedangkan Sanji merupakan koki kapal yang sebelumnya diasuh oleh seorang koki besar mantan bajak laut ternama.

Berbeda dengan Usop, memang ia merupakan anak dari salah satu kru penembak jitu terbaik bajak laut idola Luffy, Shanks, namun, Usop sendiri merupakan tipikal karakter yang penakut, suka berbohong, meski sebenarnya ia mempunyai impian yang teguh menjadi sogeking (penembak jitu) terhebat.

Pada suatu ketika dalam perjalanan menuju raja bajak laut, Luffy dan kru bertemu dengan seorang putri dari kerajaan Arabasta. Singkat cerita putri tersebut meminta pertolongan kepada kru bajak laut Topi Jerami yang dipimpin Luffy untuk mengantarnya pulang ke kerajaannya yang tengah dilanda krisis perang saudara akibat konspirasi dan kekuatan bajak laut Crocodile. Di tengah perjalanan, Nami mengalami demam yang sangat tinggi, sehingga situasi menjadi sulit antara meneruskan perjalanan karena krisis kerajaan putri Vivi yang sudah akan terjadi perang saudara besar-besaran, atau mencari dokter dulu untuk Nami.

Meskipun Nami tidak ingin diobati karena merasa masalah kerajaan putri Vivi lebih genting, tapi putri Vivi dengan bijak memutuskan mencari dokter terlebih dahulu untuk kesembuhan Nami, dari sini, perjalanan mendapatkan dokter pun dimulai.

Film ini memusatkan perhatian pada pemahaman yang khas kepada tanda makna yang terdapat dalam hubungan antar pribadi. Dalam pengertian ini, istilah "persahabatan" menggambarkan suatu [hubungan](#) yang melibatkan pengetahuan, penghargaan dan afeksi.

Sahabat akan menyambut kehadiran sesamanya dan menunjukkan kesetiaan satu sama lain, seringkali hingga pada altruisme. Altruisme didefinisikan perilaku menolong yang timbul bukan karena adanya tekanan atau kewajiban, melainkan tindakan tersebut bersifat suka rela dan tidak berdasarkan norma-norma tertentu, tindakan tersebut juga merugikan penolong, karena meminta pengorbanan waktu, usaha, uang dan tidak ada imbalan atau pun *reward* dari semua pengorbanan, selera mereka biasanya serupa dan mungkin saling bertemu, dan mereka menikmati kegiatan-kegiatan yang mereka sukai.

Mereka juga akan terlibat dalam perilaku yang saling menolong, seperti tukar-menukar nasihat dan saling menolong dalam kesulitan. Seperti pada saat usaha penyelamatan Nami yang merupakan kru dari bajak laut Topi Jerami, saat itu Nami sedang sakit parah dan butuh segera penanganan dari dokter, dari sana sang kapten rela dicemooh oleh masyarakat saat mencari dokter di sebuah pulau salju yang ia singgahi, ia bersujud dihadapan banyak orang yang mencemoohnya, menembaknya, demi mencari pertolongan dokter untuk Nami.

Bahkan, ia rela memanjat tebing gunung es yang terjal demi sampai ke puncak dengan membawa Nami dan Sanji agar segera menemukan pertolongan satu-satunya dokter yang bertempat tinggal di puncak gunung tersebut. Ia tidak peduli meskipun badannya sudah melepuh akibat tekanan suhu es yang cukup ekstrim, bahkan tak peduli ketika jari-jari tangan dan kakinya mulai berdarah-darah demi sahabat-sahabatnya selamat. Tidak hanya itu, bahkan tokoh lain seperti dokter Hiluluk dengan Chopper, Dalton, bekas kaki tangan Raja Drum yang kejam, dengan rakyat negeri Drum, bahkan dokter Hiluluk dengan seluruh negeri kerajaan Drum juga mengalami altruisme yang sangat menghebohkan. Disinilah letak nilai sebuah persahabatan namun di titik yang cukup ekstrim.

Dalam film "*One Piece*", sahabat (*nakama*) adalah segalanya. Nilai persahabatannya tidak memandang kekuatan, kepopuleran, atau kekayaan. Namun lebih dari itu persahabatan terbentuk dari suatu kesamaan semangat dalam meraih impian. Hal itu menjadi tolak ukur sang kapten dalam mencari sahabat.

Dengan hadirnya film anime dengan tema altruisme ini dapat dijadikan teladan bagi kaum muda tentang arti altruisme, namun dalam batasan tertentu dengan tujuan penyadaran terhadap publik bahwa sesuatu yang dianggap kebanyakan orang benar (Angkatan Laut) belum tentu benar dan yang dianggap kebanyakan orang salah (bajak laut) belum tentu salah. Hal tersebut diharapkan mampu menimbulkan efek yang luar biasa mengenai cara pemilihan identitas manusia yang bijak dalam bersahabat.

Sehingga banyak dijumpai pada film tersebut sahabat diperoleh dari berbagai golongan, mulai dari warga biasa, pencuri, pembohong, bajak laut, hewan aneh, pemburu bajak laut sendiri, bahkan Angkatan Laut. Baik dari penjahat, hingga tokoh pahlawan. Namun, kesemua teman yang telah bergabung, menjadi sebuah kesatuan yang kuat dalam meraih mimpi mereka, meskipun mereka mempunyai mimpi yang berbeda. Bahkan rela berkorban apa saja demi keterikatan persahabatan mereka dalam meraih impian.

Hal ini sempat menimbulkan banyak perdebatan hingga kini antara efek buruk dan baik yang terkandung dalam film tersebut. Selain bersahabat dengan tokoh yang berperan negatif, tokoh kapten Luffy sendiri mempunyai cita-cita sebagai Raja Bajak Laut yang tentu saja secara general bermuatan negatif. Namun, dibalik kenegatifannya, banyak hal positif yang dituangkan dalam perjalanan film tersebut. Bukan berarti memperburuk citra Angkatan

Laut, karena Luffy juga mempunyai cukup banyak sahabat dari Angkatan Laut dan sebaliknya, mempunyai cukup banyak musuh dari kalangan bajak laut.

Selain kesamaan semangatnya dalam meraih mimpi, nilai-nilai komunikasi berjalan sangat baik. Mulai dari aspek leadership, komunikasi antar pribadi, bahkan komunikasi kelompok. Dari tanda yang diciptakan di setiap perjalanan meraih mimpi dalam film tersebut, peneliti menemukan banyak tanda dengan makna yang masih tersembunyi dalam serial Anime “*One Piece*”. Namun peneliti fokus pada nilai altruisme dalam tayangan tersebut. Maka dari itu, peneliti mencoba mengungkap setiap tanda tersebut dalam penelitian yang berjudul “*ALTRUISME DALAM SERIAL ANIME “One Piece” : Penelitian Semiotika Roland Barthes dalam serial Anime “One Piece” Pulau Kerajaan Drum Episode 079-091*”

1.2.RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas, dapat ditarik rumusan masalah, yaitu :

Bagaimana nilai – nilai altruisme yang terdapat dalam serial Anime “One Piece”Kerajaan Pulau DrumEpisode 079-091?.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah ;

Untuk mengetahui bagaimana nilai – nilai altruisme yang terdapat dalam serial Anime “*One Piece*” episode kerajaan Drum

1.4.MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu komunikasi, terutama dalam kajian media massa yang mengkaji Altruisme dalam anime “*One Piece*” episode kerajaan Drum.

1.4.2 Aspek Praktis

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai representasi altruisme dalam kehidupan masyarakat yang digambarkan dalam anime “*One Piece*” episode kerajaan Drum