

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sosial masyarakat Jepang, nilai kebersamaan menempati posisi yang sangat penting. Salah satu wujud dari nilai tersebut tercermin dalam konsep *shuudan shugi* atau kolektivisme, yakni pandangan hidup yang menekankan kepentingan kelompok di atas kepentingan pribadi. Konsep ini telah berakar kuat dalam budaya Jepang dan tampak dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari dunia kerja, pendidikan, hingga seni, termasuk karya *anime*.

Salah satu *anime* yang merepresentasikan nilai *shuudan shugi* adalah *Tokyo Revengers*. Karya ini berasal dari *manga shounen* karya Ken Wakui, yang bertindak sebagai penulis sekaligus ilustrator. *Manga* tersebut pertama kali dimuat secara berseri di *Weekly Shounen Magazine* terbitan Kodansha pada Maret 2017, lalu dibukukan dalam 29 volume *tankoubon*. Popularitasnya membuat karya ini diadaptasi menjadi film *live-action* pada Februari 2020, dan beberapa bulan kemudian diumumkan pula versi *anime*-nya yang tayang pada tahun 2021 dengan Kouichi Hatsumi sebagai sutradara. *Anime* bukan hanya media hiburan, melainkan juga sarana untuk menyampaikan budaya dan nilai-nilai sosial masyarakat pembuatnya. *Tokyo Revengers* menjadi salah satu contoh yang kental memuat nilai kebersamaan, dengan kisah yang berpusat pada perjalanan Hanagaki Takemichi, seorang pemuda yang berjuang bersama geng *Tokyo Manji (Toman)*. Melalui kisahnya, *anime* ini menggambarkan arti penting loyalitas, pengorbanan, serta solidaritas dalam sebuah kelompok.

Ceritanya berawal dari kehidupan Takemichi yang dipenuhi kegagalan. Dia menjalani pekerjaan serabutan dan merasa hidupnya tanpa arah. Suatu ketika,

ia mengetahui bahwa Tachibana Hinata, mantan pacarnya di masa SMP, meninggal akibat konflik dengan geng *Toman*. Tak lama kemudian, ia mengalami peristiwa *time leap* yang membawanya 12 tahun ke masa lalu, saat masih SMP. Dari titik inilah Takemichi bertekad mengubah masa depan untuk menyelamatkan Hinata sekaligus mencegah masa depan tragis. Dia pun berusaha menyusup dan naik dalam struktur kepemimpinan *Toman*. Dalam perjalanannya, Takemichi membangun hubungan erat dengan tokoh-tokoh penting, seperti Sano Manjiro (Mikey) dan Ryuguuji Ken (Draken). Dia kemudian menyadari bahwa konflik geng tidak sekadar tentang perebutan kekuasaan, melainkan erat kaitannya dengan nilai loyalitas, solidaritas, serta pengorbanan nilai yang berhubungan langsung dengan budaya *shuudan shugi*. Meski sering menderita secara fisik maupun mental, Takemichi tidak menyerah karena dia merasa bertanggung jawab pada kelompok dan orang-orang di sekitarnya. Dia berjuang bukan hanya demi Hinata, tetapi juga demi persatuan dan kehormatan *Toman*. Hal ini memperlihatkan bahwa walaupun dia bukan tokoh yang kuat secara fisik, keberanian dan kepeduliannya membuatnya menjadi figur penting dalam perubahan sosial di dalam cerita.

Tokyo Revengers tidak sekadar menampilkan pertarungan antar geng, tetapi juga menunjukkan bagaimana sistem nilai dalam kelompok membentuk identitas dan keputusan anggotanya. Rasa hormat terhadap pemimpin, kesetiaan terhadap rekan, hingga pengorbanan diri demi kelompok menjadi unsur utama narasi. Nilai *shuudan shugi* tercermin dari cara para tokoh saling mendukung meskipun harus menghadapi bahaya besar. Kebersamaan, solidaritas, dan struktur sosial dalam geng menjadi elemen integral dari kisah ini. Melalui relasi sosial

yang digambarkan, *Tokyo Revengers* menghadirkan cerminan nyata dari prinsip *shuudan shugi*. Tokoh-tokohnya memperlihatkan pola pikir kolektif, struktur sosial yang solid, serta kesadaran kelompok dalam setiap tindakan. Karena itulah, *anime* ini relevan untuk diteliti dalam kajian sastra dan budaya Jepang, khususnya terkait representasi nilai kebersamaan dalam media populer. Penelitian ini pun berfokus pada bentuk-bentuk *shuudan shugi* yang muncul dalam *anime Tokyo Revengers*.

1.2 Rumusan Masalah

Kelompok geng dalam *anime Tokyo Revengers* digambarkan menjalani kehidupan secara kolektif demi mencapai tujuan bersama. Dari uraian tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana wujud ***shuudan shugi*** yang direpresentasikan dalam *anime Tokyo Revengers* karya Kouichi Hatsumi?
2. Bagaimana unsur-unsur intrinsik dalam *anime Tokyo Revengers* garapan sutradara Kouichi Hatsumi mencerminkan nilai ***shuudan shugi***?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dan mendeskripsikan berbagai bentuk ***shuudan shugi*** yang terdapat dalam *anime Tokyo Revengers*, serta menganalisis bagaimana nilai-nilai kolektivisme tersebut direpresentasikan melalui alur cerita dan aspek visualnya.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian mengenai budaya Jepang, khususnya terkait konsep ***shuudan shugi*** dalam karya *anime*. Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan

pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara media populer merepresentasikan nilai-nilai budaya dalam suatu masyarakat.

1.5 Tinjauan Pustaka

Anime merupakan bentuk animasi yang berasal dari Jepang dan kini telah menjadi bagian dari budaya populer global. Lebih dari sekadar hiburan, *anime* juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat Jepang. Karakteristik visual yang khas, alur cerita yang kompleks, serta pendalaman tokoh menjadikan *anime* sarana yang efektif untuk mengkaji berbagai aspek budaya. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini mencakup kajian nilai budaya Jepang dalam *anime*, analisis naratif karakter, hingga pengaruh ideologi kolektivisme terhadap dinamika kelompok dalam media visual. Penelitian ini mengembangkan kajian-kajian tersebut dengan fokus khusus pada representasi *shuudan shugi* dalam *anime Tokyo Revengers*.

Penelitian pertama dilakukan oleh Wicaksono (2016) dengan judul “*Pergeseran Tujuan Shuudan Shugi pada Pelajar SMA di Jepang dalam Film Crow Zero II Karya Sutradara Takashi Miike*”. Dalam studinya, Wicaksono meneliti pergeseran makna *shuudan shugi* pada kalangan pelajar SMA melalui film *Crow Zero II*. Dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode deskriptif-analitis, hasil penelitiannya menunjukkan adanya perubahan orientasi dari semangat kolektif yang seharusnya positif menjadi negatif, seperti terlibat dalam tawuran pelajar. Perbedaan utama dengan penelitian ini terletak pada objek kajian (film vs *anime*) serta pendekatan teoritis yang digunakan (psikologi sastra vs struktural dengan analisis unsur intrinsik).

Penelitian kedua adalah karya Hidayat (2013) berjudul “*Konsep Shuudan Shugi dalam Lirik Lagu AKB48 Berjudul New Ship Karya Yasushi Akimoto*”. Penelitian ini menelaah representasi *shuudan shugi* dalam lirik lagu dengan menggunakan teori semiotika Peirce dan metode deskriptif-analitis. Hasilnya menunjukkan adanya simbol-simbol yang menggambarkan semangat kebersamaan, khususnya dalam bentuk *shuudan ishiki* (kesadaran kelompok). Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada objek (lirik lagu vs *anime*) serta pendekatan teoritis (semiotika vs struktural).

Penelitian ketiga adalah milik Satria (2018) berjudul “*Tindakan Penyimpangan Sosial dari Konsep Shuudan Shugi yang Tercermin pada Film Shinjuku Swan Karya Sutradara Sion Sono*”. Fokus penelitian ini adalah analisis penyimpangan sosial yang muncul dari nilai kolektivisme dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Perbedaan utamanya dengan penelitian ini terletak pada objek (film vs *anime*) dan pendekatan (sosiologi sastra vs struktural).

Penelitian keempat dilakukan oleh Chaeril (2020) melalui karyanya “*Shuudan Shugi pada Manga Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate*”. Kajian ini menganalisis representasi nilai *shuudan shugi* dalam manga olahraga *Haikyuu!!* dengan pendekatan sosiologi sastra. Berbeda dengan penelitian ini yang berfokus pada *anime* dan menggunakan pendekatan struktural.

Penelitian terakhir adalah karya Suadnyana berjudul “*Shuudan Shugi dalam Manga Shinsengumi Imon Peace Maker Karya Nanae Chrono*”. Dalam kajiannya, Suadnyana meneliti struktur kelompok Shinsengumi sebagai bentuk *shuudan seikatsu* dalam manga tersebut. Objek kajian berbeda dengan penelitian ini (*manga* vs *anime*), begitu pula metode yang digunakan. Suadnyana

menerapkan metode dialektik dan deskriptif-analisis, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan metode deskriptif-analisis.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Konsep *Shuudan Shugi* (集団主義)

Shuudan shugi merupakan istilah dalam bahasa Jepang yang menggambarkan pola hidup kolektif, di mana kepentingan kelompok ditempatkan lebih tinggi dibandingkan kepentingan individu. Dalam budaya Jepang, nilai ini menekankan pentingnya menjaga keharmonisan, ketaatan terhadap aturan kelompok, serta kesediaan berkorban demi kepentingan bersama (Iwan, 2004). Akar ideologi ini dapat ditelusuri dalam sejarah sosial masyarakat Jepang, terutama pada pola kerja gotong royong dalam aktivitas pertanian. Sebagian besar masyarakat Jepang dahulu bermata pencaharian sebagai petani padi, sehingga kegiatan menanam hingga panen dilakukan secara kolektif. Keberhasilan panen biasanya dirayakan dengan upacara syukur, yang sekaligus memperkuat nilai kebersamaan.

Seiring perkembangan zaman, *shuudan shugi* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Jepang modern. Pola hidup yang mengutamakan kerja sama dan solidaritas menjadikan masyarakat lebih mengutamakan kepentingan kolektif dibandingkan kepentingan pribadi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Minami dan Sugimoto (dalam Hasegawa, 2009) bahwa “*orang Jepang cenderung berorientasi pada kelompok, menghindari konflik, dan menjunjung tinggi kedamaian*”. Dalam sistem sosial Jepang, individu yang menjadi bagian kelompok memperoleh dukungan dari komunitasnya. Sebagai timbal balik, individu diharapkan menunjukkan loyalitas tinggi. Sebaliknya,

seseorang yang memilih keluar dari kelompok tidak akan mendapatkan dukungan sosial, bahkan berpotensi mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupan. Takano dan Eizaka (dalam Wang & Nakamura, 2005:79) menjelaskan bahwa *“shuudan shugi membuat individu memiliki tingkat kerja sama yang tinggi, namun hal ini menyebabkan kepribadian individu kurang menonjol karena tujuan kelompok selalu lebih diutamakan.”*

Prinsip ini juga tercermin dalam pepatah Jepang *“deru kui utareru”* (paku yang menonjol akan dipukul), yang menegaskan adanya tekanan sosial agar setiap anggota tidak menyimpang dari norma kolektif. Dengan latar belakang masyarakat Jepang yang relatif homogen dalam bahasa, budaya, dan nilai sosial, ikatan kelompok semakin kuat.

Menurut Kawamoto (1975), *shuudan shugi* memiliki dua elemen utama, yaitu:

1. *Shuudan Shikō* merupakan pola pikir kolektif yang menempatkan kepentingan kelompok di atas kepentingan pribadi. Keputusan serta tindakan individu didasarkan pada konsensus dan menjaga keharmonisan.
2. *Shuudan Seikatsu* merupakan pola kehidupan sehari-hari dalam kelompok, yang menekankan keterikatan pada aturan, norma, dan peran sosial demi menjaga keseimbangan dan keberlangsungan komunitas.

Selanjutnya, Ikeno (2002) menambahkan konsep *Shuudan Ishiki*, yaitu kesadaran individu sebagai bagian integral dari kelompok. Kesadaran ini melahirkan rasa tanggung jawab, solidaritas, dan keterikatan emosional yang mendorong anggota kelompok untuk menjaga keharmonisan. Dengan demikian, ketiga konsep ini saling melengkapi: *Shuudan Shikō* (pola pikir), *Shuudan Seikatsu* (cara hidup), dan *Shuudan Ishiki* (kesadaran kelompok). Secara

keseluruhan, ketiganya membentuk fondasi kuat budaya kolektivisme masyarakat Jepang, di mana kepentingan bersama selalu menjadi prioritas utama.

1.6.1.1 *Shuudan Shikou* (集團思考)

Seiring perkembangan zaman, penerapan konsep *shuudan shugi* di Jepang tidak lagi terbatas pada bidang pertanian. Dalam masyarakat modern, prinsip kebersamaan tersebut telah meresap ke berbagai aspek kehidupan sosial. Masyarakat Jepang meyakini bahwa manusia pada dasarnya tidak bisa hidup sendiri, melainkan selalu membutuhkan orang lain. Hidup secara kolektif dipandang mampu mendorong kemajuan sekaligus memperkuat tatanan sosial. Perubahan serta kemajuan masyarakat Jepang didukung oleh pola pikir kerja sama kelompok yang dikenal dengan istilah *shuudan shikō* (集團思考), yakni cara pandang yang menempatkan tujuan kelompok di atas kepentingan pribadi. Kawamoto (1975) menjelaskan bahwa orientasi kelompok dalam budaya Jepang mencerminkan kesadaran tinggi untuk mencapai tujuan kolektif. Dalam kerangka ini, setiap anggota dituntut bekerja sama, menjalankan peran, dan menunaikan tanggung jawabnya secara optimal demi kepentingan bersama.

1.6.1.2 *Shuudan Seikatsu* (集團生活)

Dalam kehidupan kolektif, masyarakat Jepang memperlihatkan solidaritas dan loyalitas yang tinggi terhadap kelompok. Kawamoto (1975) menyebut konsep ini sebagai *shuudan seikatsu* (集團生活), yaitu pola kehidupan sosial yang berlandaskan kerja sama kelompok, dijalankan melalui kesadaran kolektif, serta diatur oleh sistem, aturan, dan pola hidup yang disepakati bersama. Dalam praktiknya, pembagian tugas dilakukan secara adil sesuai dengan kemampuan tiap anggota. Pola pembagian peran yang proporsional ini menumbuhkan rasa

tanggung jawab individu, sehingga tercipta kehidupan berkelompok yang harmonis, teratur, dan berkesinambungan.

1.6.1.3 *Shuudan Ishiki* (集團意識)

Dalam budaya Jepang, kepentingan kelompok diposisikan lebih tinggi dibandingkan kepentingan individu. Ikeno (2002:195) menjelaskan bahwa ***shuudan ishiki* (集團意識)** merupakan bentuk kesadaran kolektif yang menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi, termasuk dalam hal kesejahteraan kelompok. Bagi masyarakat Jepang, loyalitas terhadap kelompok dipandang sebagai nilai luhur yang sangat dihargai serta dianggap mulia dalam kehidupan sehari-hari.

1.6.2 Unsur Intrinsik

Menurut Nurgiyantoro (2018), **unsur intrinsik** merupakan elemen-elemen yang menyusun struktur internal karya fiksi. Unsur ini mencakup **tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, serta amanat**, yang berfungsi untuk memperjelas bagaimana pesan dan nilai-nilai disampaikan melalui narasi.

Unsur intrinsik terbagi menjadi beberapa bagian:

1. **Tema**, yaitu ide pokok atau gagasan utama yang menjadi dasar cerita (Nurgiyantoro, 2015:32). Tema dapat berupa pandangan hidup, perasaan, maupun kumpulan nilai yang menopang jalannya cerita.
2. **Tokoh**, yakni individu yang menjalankan peristiwa dalam cerita. Tokoh utama berperan dominan, sedangkan tokoh tambahan mendukung jalannya kisah.

3. **Penokohan**, yaitu penggambaran karakter tokoh melalui tuturan pengarang, perilaku, dialog, pikiran, interaksi, serta tanggapan tokoh lain (Jones dalam Nurgiyantoro, 1995:165).
4. **Latar**, berupa gambaran tempat, waktu, dan kondisi sosial terjadinya peristiwa. Latar terdiri dari latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.
5. **Alur**, yaitu rangkaian peristiwa yang tersusun secara logis berdasarkan hubungan sebab-akibat (Nurgiyantoro, 2018). Alur terbagi menjadi tiga:
 - a. Alur maju (progresif) merupakan peristiwa bergerak kronologis dari awal hingga akhir.
 - b. Alur mundur (regresif/*flashback*) merupakan dimulai dari masa kini lalu mundur ke masa lalu.
 - c. Alur campuran merupakan perpaduan alur maju dan mundur.
6. **Sudut pandang**, yaitu posisi pengarang dalam menyampaikan cerita (Nurgiyantoro, 2018). Terdiri dari:
 - a. Orang pertama adalah narator sebagai tokoh dengan kata ganti *aku/saya*.
 - b. Orang ketiga adalah narator di luar cerita dengan kata ganti *dia/mereka*.
 - c. Campuran adalah kombinasi lebih dari satu sudut pandang.
7. **Amanat**, yaitu pesan atau nilai yang hendak disampaikan pengarang. Amanat bisa eksplisit maupun implisit, biasanya tersembunyi dalam konflik, dialog, maupun alur cerita.

1.6.3 *Mise-en-scene*

Menurut Alam Williams dalam artikelnya *The Power of Mise en Scene in Animation* (2018), *mise en scène* tidak sekadar menyatukan elemen visual secara harmonis, tetapi juga berfungsi untuk menghidupkan cerita. Dengan pengendalian

penyuh terhadap elemen-elemen visual, animator mampu membangun dunia animasi yang lebih dinamis dan bermakna. Williams menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen utama *mise en scène* dalam animasi, yaitu:

1. **Setting dan Lokasi**

Setting mencakup waktu, tempat, dan suasana peristiwa, sementara lokasi lebih menekankan pada tempat fisik atau geografis tertentu di mana cerita berlangsung.

2. **Pencahayaan (Lighting)**

- a. **Cahaya dan bayangan** berfungsi mengarahkan perhatian penonton sekaligus menambah kedalaman adegan.
- b. **Warna cahaya** membantu mengekspresikan suasana hati, emosi, dan menonjolkan elemen tertentu.

3. **Komposisi (Composition)**

- a. **Penempatan objek** dalam bingkai, termasuk karakter, latar, dan properti, memengaruhi cara penonton memahami adegan.
- b. **Gerakan kamera** seperti panning, zooming, atau tilt, memberi dinamika tambahan pada narasi visual.

4. **Kostum dan Properti (Costume and Props)**

- a. **Desain karakter** melalui pakaian dan aksesoris mencerminkan kepribadian, status sosial, serta konteks cerita.
- b. **Properti** digunakan untuk memperkuat detail dunia animasi dan mendukung alur cerita.

5. **Warna (*Color*)**

- a. **Palet warna** menentukan suasana dan emosi yang ingin dibangun dalam adegan.
- b. **Kontras dan harmoni warna** menonjolkan elemen penting serta menciptakan keseimbangan visual.

6. **Pergerakan dan Koreografi (*Movement and Choreography*)**

- a. **Animasi gerakan** meliputi ritme, kecepatan, serta fluiditas yang membawa emosi dan kehidupan pada karakter.
- b. **Interaksi dengan lingkungan** menegaskan keterhubungan karakter dengan ruang sekitarnya, sehingga menciptakan kesan dunia yang kohesif.

Williams menekankan bahwa pengelolaan setiap elemen tersebut secara tepat akan memperkuat narasi, memperdalam dunia visual, sekaligus mengarahkan fokus serta emosi penonton secara efektif.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif**. Menurut Hutomo (dalam Bungin, 2001:92), penelitian kualitatif merupakan metode yang menekankan pada pemberian deskripsi secara mendalam dengan cara mengamati fenomena secara langsung melalui pengalaman inderawi. Selanjutnya, peneliti melakukan proses perbandingan, penggabungan, dan abstraksi hingga akhirnya dapat menarik kesimpulan dari hasil pengamatan tersebut.

1.7.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Mengamati dengan cermat setiap tindakan dan percakapan karakter dalam *anime Tokyo Revengers*.
2. Menyeleksi adegan atau dialog yang berkaitan dengan konsep ***shuudan shugi***.
3. Mencatat data berupa dialog dengan menyusunnya ke dalam bentuk naskah atau skrip.
4. Mendokumentasikan waktu terjadinya adegan yang menampilkan nilai-nilai ***shuudan shugi***.

1.7.2 Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2009), analisis deskriptif merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan menggambarkan secara menyeluruh karakteristik objek penelitian berdasarkan data yang terkumpul, sehingga dapat ditarik kesimpulan yang bersifat umum dan relevan dengan konteks penelitian. Selanjutnya, *anime Tokyo Revengers* dianalisis dengan menggunakan pendekatan struktural melalui kajian unsur intrinsik sebagaimana dikemukakan oleh Wellek dan Warren (dalam Nurgiyantoro, 2018). Unsur intrinsik dipahami sebagai komponen yang membangun karya sastra dari dalam, yang menjadikan suatu karya hadir dan diakui sebagai karya sastra.

1.7.3 Metode Penyajian Data

Setelah proses analisis selesai, hasil penelitian akan disajikan secara **deskriptif**. Pemaparan tersebut bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai solusi dari permasalahan penelitian berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

1.7.4 Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Unsur Intrinsik *anime Tokyo Revengers*

Membahas unsur intrinsik yang terdapat dalam *anime Tokyo Revengers*.

3. Bab III Bentuk-Bentuk *Shuudan Shugi*

Menjelaskan representasi bentuk-bentuk *shuudan shugi* dalam *anime Tokyo Revengers* karya Kouichi Hatsumi.

4. Bab IV Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan penelitian serta saran bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan objek penelitian serupa.

