



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Unand.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Unand.

**REPRESENTASI BUSHIDO PADA TOKOH
RORONOA ZORO
DALAM KOMIK WAN PIISU
KARYA EIICHIRO ODA VOLUME 1-6
KAJIAN SEMIOTIKA**

SKRIPSI



**PERI HARDIANSYAH
0810752010**

**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG 2013**

ABSTRAK

REPRESENTASI *BUSHIDO* PADA TOKOH RORONOA ZORO DALAM KOMIK *WAN PISU* KARYA EIICHIRO ODA VOLUME 1-6

KAJIAN SEMIOTIKA

Oleh: Peri Hardiyansyah

Kata kunci: *Wan Pisu*, Komik, *Bushido*, Roronoa Zoro, Semiotika

Penelitian ini bertujuan melihat representasi *Bushido* pada tokoh Roronoa Zoro dalam komik *Wan Pisu* karya Eiichiro Oda. *Bushido* adalah prinsip kode moral yang ditanamkan pada ksatria-ksatria Jepang (Samurai). Diperkirakan kode moral ini lahir pada zaman Bakufu Kamakura. *Bushido* terdiri dari *Gi* (kejujuran), *Yuu* (keberanian), *Jin* (kebajikan), *Rei* (kesantunan), *Makoto* (ketulusan hati), *Meiyo* (kehormatan), *Chuugi* (kesetiaan).

Penelitian komik *Wan Pisu* ini menggunakan pendekatan semiotika yang terfokus pada penginterpretasian makna tanda-tanda dalam komik tersebut seperti ekspresi wajah, karakter, latar, aksi, bahasa verbal dan *sound effect*. Metode penulisan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Kesimpulan yang penulis dapatkan dari penelitian ini adalah bahwa Zoro begitu banyak merepresentasikan ajaran *Bushido*, seperti berpegang teguh dan meyakini bahwa kata hati sendiri adalah yang mutlak, kesantunan, tidak takut menderita dan merasakan sakit, kesetiaan, menjunjung tinggi kehormatan, pembela yang lemah dan lain-lain. *Bushido* tidaklah selalu terkait dengan sosok Samurai, *Bushido* adalah sebuah ajaran, bukan sosok Samurai itu sendiri.

ABSTRACT

REPRESENTATION OF BUSHIDO IN RORONOA ZORO FIGURE IN COMICS WAN PIISU OF EIICHIRO ODA VOLUME

1-6 SEMIOTICS APPROACH

UNIVERSITAS ANDALAS

By: Peri Hardiyansyah

Keywords: *Wan Piisu, Comics, Bushido, Roronoa Zoro, Semiotics*

This study examines the representation of Bushido in Roronoa Zoro figure in comics Wan Piisu of Eiichiro Oda masterpiece. Bushido is the code of moral principles embedded in the Japanese knight (Samurai). It is estimated this moral code born in Kamakura Bakufu era. Bushido consists of Gi (honesty), Yuu (courage), Jin (benevolence), Rei (politeness), Makoto (sincerity), Meiyo (honorary), Chuugi (loyalty).

Research Piisu comics Wan Piisu uses semiotic approach that focused on the meaning of signs interpretation in comics such as facial expression, character, setting, action, verbal language and sound effects. Writing method where used by the writer in this paper is a descriptive

The conclusion that the authors get from this study is that Zoro so much represent the teachings of Bushido, such as cling and believe that the heart itself is an absolute, politeness, not afraid to suffer and feel pain, loyalty, uphold the honor, and the other defenders of the weak-other. Bushido is not always associated with the figure of a Samurai, Bushido is a doctrine, not the figure Samurai it self.

要旨

英一路大田に作られたワンピースのマンガのロロノアゾロ

性格中の武士道の表現

ボリューム 1-6

記号の研究

ペリ ハルディアンシャー

キーワード：ワンピース、漫画、武士度、ロロノアゾロ、記号

この研究の目的は英一路大田に作られたワンピースと言う漫画のロロノアゾロと言う主役の中の武士道性格を見るためである。武士道は侍に使っている生命の原理である。この原理は幕府鎌倉時代に創造された。武士道は義、勇、仁、礼、誠、名誉、忠義から成る。

この研究は記号論的に研究します。この研究焦点は、顔表現、文字、背景、アクション、言語および音響効果のようなワンピースの漫画の中のサインを解釈することである。この論文の使用された書く方法は記述的な方法である。

私たちがこの研究から得ることができるという結論はゾロと言う主役は武士道教を非常に解釈して例えば信じて、丁寧さ、信頼および誇りである。武士道は教えのうちのたった一つですが侍の自身ではない。

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Representasi *Bushido* Pada Tokoh Roronoa Zoro Dalam Komik *Wan Pisu* Karya Eiichiro Oda Volume 1-6 Tinjauan Semiotika.”** Salawat dan salam terucap kepada Nabi Muhammad SAW. Seorang pemimpin umat yang tiada tanding dan bandingnya dimuka bumi ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Humaniora di Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas. Terimakasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua, keluarga dan orang-orang terdekat yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Herwandi, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas.
2. Bapak Ronidin, S.S., M.A dan Adrianis, S.S., M.A Sensei yang telah meluangkan waktu untuk berdiskusi dan membimbing pengerjaan skripsi ini.
3. Imelda Indah Lestari, S.S., M. Hum Sensei selaku ketua jurusan sekaligus Pembimbing akademik penulis, dan Adrianis, S.S., M.A Sensei sekretaris jurusan tempat penulis bernaung.

4. Indah Mawarni “Mami Indi” yang telah membantu semua keperluan administrasi.
5. Seluruh senior, teman-teman angkatan 2008 dan seluruh junior jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas.

Terakhir, penulis mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih penulis ucapkan atas kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini dan pembelajaran bagi penulis ke depannya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua

Padang, 04 Januari 2013

Penulis



DAFTAR ISI

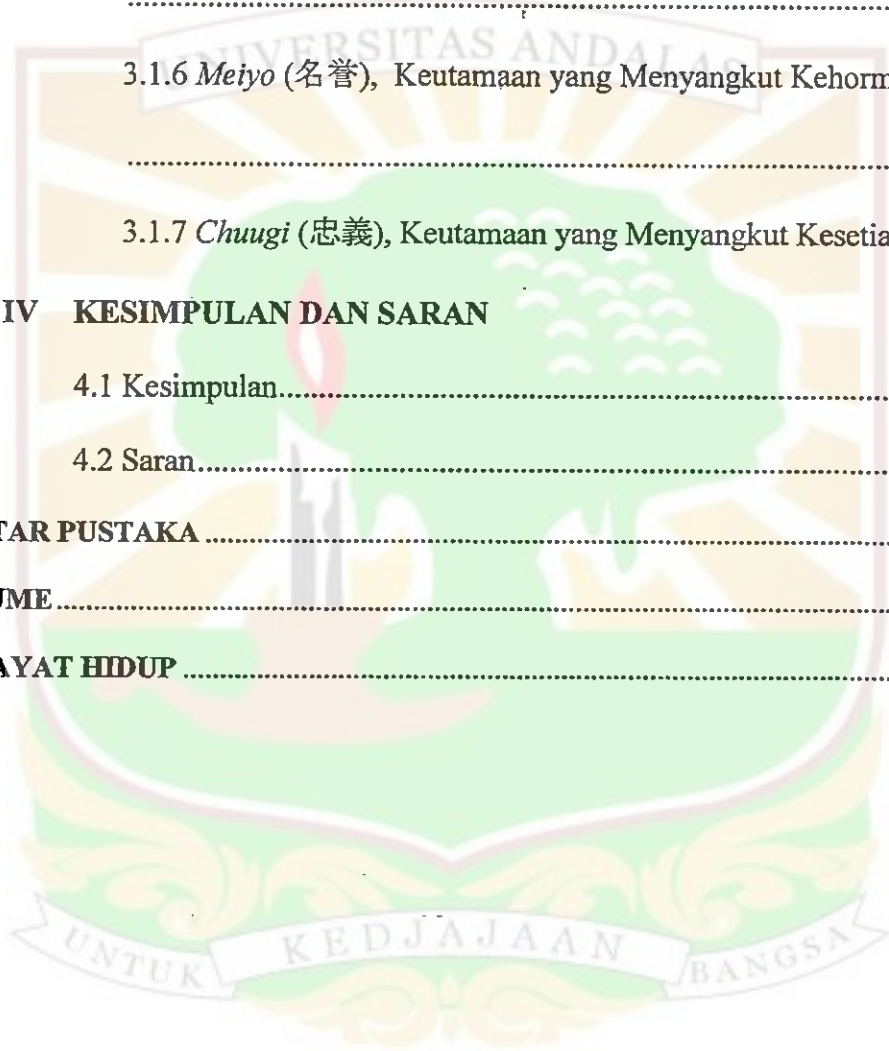
	Halaman
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
要旨	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan dan batasan masalah	6
1.3 Tujuan dan manfaat penelitian.....	6
1.4 Tinjauan kepustakaan	7
1.5 Landasan teori.....	9
1.6 Metode dan teknik penelitian.....	11
1.7 Sistematika penulisan	12
BAB II TINJAUAN UMUM TERHADAP KOMIK, KOMIK <i>WAN PIISU</i> DAN <i>BUSHIDO</i>	
2.1 Komik.....	14
2.1.1 Definisi Komik	14

2.1.2 Sejarah Munculnya Komik di Jepang.....	15
2.1.3 Perkembangan Komik di Jepang	19
2.2 Komik <i>Wan Piisu</i>	22
2.2.1 Keberadaan dan Karakter Tokoh Roronoa Zoro.....	27
2.3 <i>Bushido</i>	33
2.3.1 Definisi dan sejarah <i>Bushido</i>	33
2.3.2 Nilai-Nilai Keutamaan <i>Bushido</i>	37
2.3.2.1 <i>Gi</i> (儀), Keutamaan yang Menyangkut Kejujuran....	37
2.3.2.2 <i>Yuu</i> (勇), Keutamaan yang Menyangkut Keberanian	38
2.3.2.3 <i>Jin</i> (仁), Keutamaan yang Menyangkut Kebajikan ..	40
2.3.2.4 <i>Rei</i> (礼), Keutamaan yang Menyangkut Kesantunan	41
2.3.2.5 <i>Makoto</i> (誠), Keutamaan yang Menyangkut Ketulusan Hati.....	42
2.3.2.6 <i>Meiyo</i> (名譽), Keutamaan yang Menyangkut Kehormatan.....	45
2.3.2.7 <i>Chuugi</i> (忠義), Keutamaan yang Menyangkut Kesetiaan.....	46

BAB III REPRESENTASI *BUSHIDO* PADA TOKOH RORONOA ZORO DALAM KOMIK *WAN PIISU* VOLUME 1-6

3.1 Representasi <i>Bushido</i> pada Tokoh Roronoa Zoro	48
3.1.1 <i>Gi</i> (儀), Keutamaan yang Menyangkut Kejujuran.....	48

3.1.2 <i>Yuu</i> (勇), Keutamaan yang Menyangkut Keberanian	56
3.1.3 <i>Jin</i> (仁), Keutamaan yang Menyangkut Kebajikan.....	60
3.1.4 <i>Rei</i> (礼), Keutamaan yang Menyangkut Kesantunan.....	65
3.1.5 <i>Makoto</i> (誠), Keutamaan yang Menyangkut Ketulusan Hati	67
3.1.6 <i>Meiyo</i> (名誉), Keutamaan yang Menyangkut Kehormatan	69
3.1.7 <i>Chuugi</i> (忠義), Keutamaan yang Menyangkut Kesetiaan ..	75
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Kesimpulan.....	77
4.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
RESUME	81
RIWAYAT HIDUP	83



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komik dalam bahasa Jepang disebut dengan *manga*. Frederik L. Schoat (1983:18) mengatakan, kata *manga* dapat berarti karikatur, kartun, komik strip, buku komik atau animasi. Beberapa ahli menyimpulkan *manga* dimulai sejak zaman Edo. *Manga* pada masa itu masih berupa gambar-gambar yang dilukis secara cepat dan murah oleh para seniman yang disebut sebagai *Ootsu-e*. Penemuan teknologi cetak memunculkan bentuk-bentuk hiburan dengan semangat *manga* seperti *ukiyo-e*, *shunga*, serta *toba-e* (koleksi gambar yang menceritakan situasi komikal dengan teks yang minimal) dan *kibyoshi* (*yellow-cover books*) yang diproduksi secara massal. *Manga* genre awal ini biasanya berupa komik satu panel (*cartoon manga*).

Hafiz Ahmad (2005:63-67) mengatakan bahwa terdapat dua genre komik, yaitu:

1. Genre komik *shoonen* (*shoonen manga*)

Shoonen manga adalah *manga* yang dikhususkan pada pembaca laki-laki saja. Calista menyebutkan dalam bukunya *Creating Comics Shoojo Manga Style* (2004: 107), dimana *shoonen manga* dapat dibagi lagi berdasarkan usia pembacanya.

- a. *Shoonen manga* yang ditujukan untuk anak kecil. Biasanya memiliki cerita menarik untuk anak-anak, mengambil setting seputar sekolah atau lingkungan bermain anak-anak.

- b. *Shoonen manga* yang ditujukan untuk anak laki-laki berusia 11-17 tahun. Walaupun kisahnya masih seputar sekolah, olahraga ataupun lainnya, tetapi sudah diwarnai dengan unsur romantisme.
- c. *Shoonen manga* yang ditujukan untuk laki-laki berusia 18 tahun ke atas. Kisahnya lebih variatif, agak dewasa dan sedikit menampilkan hal-hal yang berbau erotisme, kadang seks bahkan kekerasan.

2. Genre komik *Shoojo* (*Shoojo manga*)

Shoojo Manga adalah komik untuk anak perempuan. *Manga* ini mulanya dibuat oleh komikus laki-laki berdasarkan pandangan mereka terhadap apa yang ingin dibaca oleh wanita. Kemudian, secara berangsur-angsur muncullah komikus-komikus wanita yang menuliskan *Shoojo manga*. Seperti *shoonen manga*, *Shoojo manga* juga dapat dibagi lagi berdasarkan usia pembacanya.

- a. *Shoojo Manga* untuk anak kecil perempuan. Ceritanya berkisah seputar gadis kecil.
- b. *Shoojo Manga* untuk anak perempuan berusia 11-17 tahun. Ceritanya lebih feminim dan mengarah pada unsur drama romantisme.
- c. *Shoojo Manga* untuk remaja putri berusia 18 tahun ke atas. Kisahnya hampir sama dengan *shoonen manga*, namun lebih bersifat feminin dan tidak banyak kekerasan.

Kedua genre komik tersebut semuanya tertulis dalam bermacam-macam tema cerita. Mulai dari petualangan, aksi, sejarah, ekonomi, kehidupan masyarakatnya (bagaimana sistem sekolah, kebiasaan merayakan festival, dan lain-lain), hingga pengalaman traumatis Jepang sebagai satu-satunya negara yang pernah dibom atom saat perang dunia (cerita *Gen si Kaki Ayam* atau *Hadashi no Gen*), sehingga dikatakan, hampir semua hal dalam kehidupan sehari-hari di Jepang, dibuat dalam bentuk komik. Komikus-komikus Jepang sampai saat ini banyak sekali yang telah melahirkan dan menghasilkan karya-karya yang menarik minat pembacanya. Salah satunya adalah komik yang berjudul *Wan Piisu* (ワンピース). *Wan Piisu* diciptakan oleh Eiichiro Oda. Komiknya dimulai pada 1997 di *Shoonen Jump* terbitan Shueisha dan hingga kini masih terus berlanjut.

Versi TVnya dimulai pada Oktober 1999. Komik ini di Indonesia diterbitkan Elex Media Komputindo dan hingga kini telah mencapai jilid ke-66. Versi TV-nya, yang diproduksi oleh Toei, telah mencapai 577 episode di Jepang. Selain itu, delapan film tuturannya juga telah beredar. Komik *Wan Piisu* pada Februari 2005 telah mencetak rekor di Jepang sebagai penerbitan komik yang tercepat mencapai 100.000.000 eksemplar. Komik *Wan Piisu* mulai direalisasikan pada majalah *Shoonen Jump* edisi edisi 34 pada tanggal 4 Agustus 1997. Animanya mulai diproduksi oleh Toei Animation di Fuji TV pada 20 Oktober 1999.

Tokoh utama dalam serial *Wan Piisu* ini difokuskan pada Monkii Dii Rufi dan anggota kelompok Bajak Laut Topi Jerami, Peran menjadi “orang jahat” dalam serial ini beragam, mulai dari bajak laut lain sampai anggota pemerintah (*World Government*), tetapi yang berperan sebagai musuh secara garis besar adalah

pihak angkatan laut (*marine*). Komik *Wan Piisu* ini mempunyai tokoh yang merupakan kru pertama dari kelompok bajak laut Topi Jerami dan merupakan anggota kru yang kekuatannya mendekati Rofi sang kapten, yaitu Roronoa Zoro. Ia adalah seorang ahli pedang dari kelompok Bajak Laut Topi Jerami. Ia menggunakan gaya bertarung *santoryuu* (3 pedang) dan bercita-cita menjadi ahli pedang terkuat di dunia. Zoro adalah kekuatan tempur utama kelompok, bersama Rofi dan Sanji. Ia memiliki postur badan yang kekar dan sangat kuat. Ia mampu mengangkat barbel super besar hanya dengan kakinya, atau barbel 120 kilogram dengan satu tangan.

Sifat Roronoa Zoro yang sangat disiplin, setia, jujur, dan berani mati demi membela keyakinannya, serta senjata dan gaya bertarungnya mendukung karakternya sebagai tokoh yang mencerminkan ksatria Jepang (Samurai). Samurai mempunyai kode etik yang mengatur kehidupannya yang disebut dengan *Bushido*. *Bushido* telah berkembang sejak ratusan tahun silam. Meskipun tidak ada informasi yang jelas mengenai kapan lahirnya kode etik ini, namun kemungkinan besar *Bushido* berkembang luas pada Zaman Kamakura (1192-1333) yang menandai lahirnya sistem pemerintahan Bakufu yang dijalankan oleh kelas prajurit. Aturan yang terkandung dalam *Bushido* bukan merupakan aturan baku yang tertulis, tetapi berwujud petuah yang disebarkan dari mulut ke mulut dari tulisan seorang cendekiawan atau prajurit ternama (Nitobe, 2008: 4).

Kode etik *Bushido* lahir dari kombinasi berbagai ajaran agama dan falsafah hidup yang dianut oleh bangsa Jepang, khususnya agama Buddha, Shinto, dan Konfusianisme. Kesiapan dan kerelaan untuk mengorbankan nyawanya kapan dan dimanapun adalah ajaran *Bushido* yang berkaitan dengan konsep reinkarnasi

dalam ajaran agama Buddha. Sikap kesetiaan dan patriotisme yang terdapat dalam ajaran *Bushido*, secara garis besar, berasal dari ajaran agama Shinto. Doktrin Shintoisme mengemukakan bahwa figur kaisar Jepang (*tenno*) sebagai keturunan langsung dari Dewi Ameterasu, dewi tertinggi dalam ajaran agama Shinto. Oleh karena itulah, seorang Samurai dituntut untuk selalu setia dan rela berkorban demi kaisar, bangsa, dan tanah airnya. Selanjutnya, ajaran *Bushido* yang mengatur hubungan antara Samurai dengan lingkungannya diadopsi dari ajaran konfusianisme. Dalam ajaran konfusius, terdapat lima keutamaan yang mengatur kehidupan manusia. Lima keutamaan konfusianisme ini dikenal dengan istilah *gojou no toku* (五常の徳). Keutamaan-keutamaan ini terdiri dari: *Gi* (keadilan), *Jin* (kebajikan), *Rei* (kesantunan), *Chi* (kebijaksanaan), dan *Shin* (kejujuran).

Ada banyak cara dalam menanamkan *Bushido* pada masyarakat Jepang, salah satu langkahnya adalah melalui komik sebagai media hiburan sekaligus pembelajaran yang paling efektif karena menyajikan cerita-cerita berupa teks yang dikombinasikan dengan gambar yang mendukung cerita, sehingga masyarakat Jepang menjadi lebih mudah dalam menafsirkan makna *Bushido* yang tersirat dalam komik. Untuk menafsirkan makna-makna yang tersirat dalam komik Wan Piisu penulis menggunakan kajian semiotika yang mengkaji tentang tanda-tanda yang ada dalam komik tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berniat meneliti komik *Wan Piisu* dengan menjelaskan representasi *Bushido* yang mengakar pada masyarakat Jepang yang ada dalam komik tersebut. Judul yang akan penulis kembangkan ialah, “Representasi *Bushido* pada Tokoh Roronoa Zoro dalam Komik *Wan Piisu* Karya Eiichiro Oda Volume 1-6 Kajian Semiotika.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keberadaan dan karakter tokoh Roronoa Zoro dalam komik *Wan Piisu*.
2. Bagaimana representasi *Bushido* pada tokoh Roronoa Zoro dalam komik *Wan Piisu*.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan penulis dalam menganalisis komik *Wan Piisu* dengan menggunakan kajian Semiotika adalah untuk:

1. Menjelaskan tentang keberadaan dan karakter tokoh Roronoa Zoro dalam komik *Wan Piisu*.
2. Menjelaskan tentang representasi *Bushido* pada tokoh Roronoa Zoro dalam komik *Wan Piisu*.

Berdasarkan permasalahan yang penulis kemukakan, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah pengetahuan penulis maupun pembaca terhadap salah satu kebudayaan Jepang, yaitu *Bushido* sebagai falsafah hidup masyarakat Jepang.
2. Memberi sumbangsih khasanah kritik sastra ilmiah bagi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas pada umumnya, dan khususnya pada jurusan Sastra Jepang.

1.4 Tinjauan Kepustakaan

Sebuah penulisan agar mempunyai orisinalitas perlu adanya tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka berfungsi untuk memberikan pemaparan tentang penulisan dan analisis sebelumnya yang telah dilakukan.

Berdasarkan studi kepustakaan yang telah penulis lakukan, penulis menemukan ada beberapa penulisan yang berhubungan dengan penulisan ini, diantaranya:

1. Meika Debby (2009) meneliti komik Gokusen untuk penulisan skripsi di Universitas Sumatera Utara dengan judul "*Analisis Kehidupan Yakuza dalam Komik Gokusen Karya Kozueko Morimoto.*" Debby menyimpulkan bahwa komik Gokusen menonjolkan karakter Yakuza dari sisi yang berbeda, menghadirkan karakter Yakuza yang menyukai perdamaian, membela kaum lemah, dan menghargai pendidikan, menghindari perkelahian dengan kelompok Yakuza lainnya, saling menghormati dan melindungi satu sama lain.
2. Marnita Widya U. N Simbolon (2009) meneliti komik Shanaou Yoshitsune untuk penulisan skripsi di Universitas Sumatera Utara dengan judul "*Analisis Kesetiaan pada Tokoh-Tokoh Samurai dalam Komik Shanaou Yoshitsune Karya Sawada Hirofumi.*" Simbolon menyimpulkan bahwa kesetiaan yang dimiliki oleh para Samurai sangat beragam. Diantaranya kesetiaan kepada keluarga, teman dan pemimpinnya. Makna kesetiaan itu sendiri merupakan kehormatan tertinggi bagi seorang Samurai sehingga mereka rela mengorbankan nyawanya sendiri.

3. Nirmala Dewi (2009) meneliti komik *Naruto* untuk penulisan skripsi di Universitas Sumatera Utara dengan judul "*Analisis Peran Tokoh Ninja dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto Masashi Kishimoto No Sakushin No "Naruto No Manga" Ni Okeru Ninja No Shujinkou No Yakusha No Bunseki Ni Tsuite.*" Dewi menyimpulkan bahwa Masashi Kishimoto menampilkan tokoh cerita sebagai *ninja* yang memiliki berbagai peran dalam kehidupan masyarakat Jepang. yang diantaranya adalah sebagai pelindung, penyusup, pembunuh, pengawal, pemimpin, mata-mata, guru, murid dan sebagai ahli medis atau pengobatan, yang menghadapi berbagai peristiwa sehari-hari juga dalam menjalankan misi yang disajikan secara ringan dan humoris, namun menyampaikan makna yang mendalam dan pesan tertentu bagi pembacanya.
4. Rhidona Moratih (2010) meneliti komik *20th Century Boys* untuk penulisan skripsi di Universitas Sumatera Utara dengan judul "*Analisis Perilaku Budaya Kelompok Masyarakat Jepang Pada Komik 20th Century Boys Karya Naoki Urasawa.*" Moratih menyimpulkan bahwa dalam lingkungan masyarakat Jepang ada kelompok ekstrem yang dinamakan *otaku* atau ada juga yang dinamakan *visual kei* dalam budaya remaja Jepang. *Otaku* adalah istilah untuk menyebut orang yang tergila-gila terhadap budaya visual modern Jepang yaitu misalnya komik Jepang (*manga*), anime, game, dan lain-lain. *Visual kei* gaya yang terbentuk kepribadian atau tingkah laku tiap individu yang terekspresikan melalui penampilan luar. Pada saat ini, terjadi

perombakan besar-besaran pada fashion dan gaya berpakaian anak muda Jepang, dimana tidak hanya wanita yang menggunakan *make-up* dan mengenakan rok untuk sekedar *hang-out* atau berkumpul, ataupun pergi ke konser, tetapi kaum pria juga melakukan hal yang sama. Hal ini tidak dipandang sebagai sebuah kelainan melainkan sebagai fashion belaka.

Keutamaan dari penulisan ini adalah dengan digunakannya pendekatan semiotika secara maksimal pada analisis per-poin *Bushido*, dengan menyajikan kutipan berupa teks dan gambar, serta menganalisis berbagai faktor yang mendukung analisis, seperti ekspresi, kata-kata verbal, *sound effect*, latar pada gambar dan lain-lain.

1.5 Landasan Teori

Menurut Jan Van Luxemburg (1992:46), Semiotik adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda, lambang dan proses perlambangan. Ilmu tentang tanda-tanda ini menganggap bahwa fenomena sosial maupun masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda.

Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Charles Sanders Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Anggukan kepala yang menandakan persetujuan dan tanda-tanda kebahasaan adalah simbol.

Sebuah peta geografis adalah sebuah potret adalah ikon. Sebuah tiang penunjuk jalan dan sebuah penunjuk angin adalah indeks.

Pierce mengatakan dari ketiga tipe semiotika di atas, tanda ikonlah yang paling utama. Ini disebabkan karena semua yang diperlihatkan oleh realitas kepada kita mempunyai kemungkinan untuk dianggap sebagai tanda, baik itu merupakan obyek kongkret maupun suatu abstrasi. Rumah, peristiwa, struktur, gerakan tangan, kesepian, semuanya mungkin merupakan tanda atau menjadi tanda, dengan syarat mengacu pada sesuatu yang lain. Namun, hal itu hanya mungkin apabila suatu hubungan dapat terjadi antara yang hadir (tanda) dan yang tak hadir (acuannya). Hubungan itu harus merupakan hubungan kemiripan karena tanda dan yang menjadi acuannya mempunyai sesuatu yang sama. Bila antara tanda dan acuannya tidak ada kemiripan dalam bentuk apapun, tak dapat terjadi hubungan yang representatif. Pada asalnya, semua pemaknaan tidak dibuat secara arbitrer. Berkat persamaanlah maka rumah yang dihias dengan mewah menunjukkan kekayaan orang yang mendiaminya. Berkat persamaan ini pula maka suasana sepi, tiadanya kontak dan tiadanya komunikasi, dapat menunjukkan tiadanya perhatian dari pihak lain (misalnya dering telpon yang tak kunjung tiba).

Patut dicatat bahwa ikon yang murni tidak pernah ada. Ikonitas selalu tercakup dalam indeksitas dan/atau dalam simbolitas. Apabila orang mengatakan bahwa tanda itu suatu ikon, perlu dipahami bahwa tanda itu mengandung penonjolan ikon; suatu tanda yang apabila dibandingkan dengan tanda-tanda lain yang muncul dalam konteks, menunjukkan banyaknya ciri ikon.

Ikon bukan merupakan tanda yang paling penting. Sukar untuk mengatakan tanda yang mana yang paling penting. Simbol pastilah merupakan tanda yang

paling canggih; tanda-tanda ini terutama berfungsi dalam penalaran dan pemikiran. Indeks terutama merupakan tanda yang mempunyai jangkauan eksistensial: dalam kehidupan pun, suatu belaian (kedekatan!) lebih “berbicara” daripada simbol-simbol tertentu, kata-kata rayuan misalnya. Ikon adalah tanda-tanda yang mempunyai kekuatan “perayu” yang melebihi tanda lainnya.

Dengan ikonlah penulis akan menginterpretasi makna dalam gambar-gambar dalam komik *Wan Piisu* (Ekspresi wajah, karakter, latar, aksi, bahasa verbal) sebagai penunjang data analisis selain teks.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif yang termasuk dalam cakupan penulisan kualitatif. Menurut Moleong (2005:6), penulisan kualitatif adalah penulisan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penulisan misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Metode deskriptif adalah suatu metode yang dipakai untuk memecahkan suatu masalah dengan cara mengumpulkan, menyusun, mengklasifikasikan, mengkaji, dan menginterpretasi data. Menurut Koentjaraningrat (1976:30) bahwa penulisan yang bersifat deskriptif yaitu memberikan gambaran yang secermat mungkin mengenai individu, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang menjelaskan mengenai *Bushido*. Kajian Semiotika (Dalam hal ini penulis akan menggunakan Ikon)

digunakan untuk menunjukkan adanya perilaku, ekspresi dan tanda-tanda yang merepresentasikan *Bushido* dalam komik *Wan Piisu*.

Data untuk penulisan skripsi ini adalah komik yang berjudul *Wan Piisu* karya Eiichiro Oda volume 1-6 (original) yang penulis dapatkan dari komik tersebut yang berbahasa Jepang dan juga dari *download* melalui internet. Bagian cerita yang penulis analisis adalah *chapter* yang berisi cerita tentang tokoh *Roronoa Zoro* saja. Adapun teknik penelitian yang digunakan adalah dengan cara studi pustaka (*library research*), yaitu dengan menyusuri sumber-sumber kepustakaan dengan cara membaca buku referensi yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan, membaca literatur yang berhubungan dengan isi penulisan ini dan melakukan penelusuran melalui media internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan yang baik memerlukan rancangan yang sistematis. Adapun sistematika pada penulisan ini terdiri atas empat bab yaitu, Bab I merupakan Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode penulisan dan sistematika penulisan. Bab II merupakan tinjauan umum terhadap komik, komik *Wan Piisu* dan *Bushido*. terdiri atas beberapa sub-bab diantaranya definisi komik (memiliki sub-bab yaitu definisi komik, sejarah munculnya komik di Jepang dan perkembangan komik di Jepang), komik *Wan Pisu* (memiliki sub-bab yaitu keberadaan dan karakter tokoh *Roronoa Zoro*), *Bushido* (memiliki sub-bab yaitu pengertian *Bushido* dan sejarah *Bushido*, dan nilai-nilai keutamaan *Bushido*).

Bab III merupakan bagian analisis representasi *Bushido* pada tokoh Roronoa Zoro dalam komik *Wan Pisu* volume 1-6. Bab IV merupakan kesimpulan dan saran.



BAB II

TINJAUAN UMUM TERHADAP KOMIK, KOMIK *WAN PIISU* DAN *BUSHIDO*

2.1 Komik

2.1.1 Definisi Komik

Komik menurut *Marcell Bonnet* dalam *Angkat* (2004) adalah salah satu produk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya, yang dituang dalam gambar dan tanda, mengarah kepada suatu pemikiran dan perenungan.

Zaman dahulu, cikal bakal komik yang dibuat tidak di atas kertas, namun ditulis di dinding-dinding gua. Prancis dikenal sebagai pencetus ide-ide komik cemerlang. Sejarah komik bermula pada masa pra sejarah di gua *Lascaux*, Prancis selatan. Torehan berupa gambar-gambar bison di gua itu ditemukan berupa sejenis banteng atau kerbau Amerika. Cikal bakal komik ini menurut para ilmuwan Prancis belum mengandung sandi yang terbentuk menjadi bahasa namun sudah merupakan “pesan” sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno.

Cerita tentang dewa maut dalam dunia roh terdapat di kuburan raja *Nakht* yang ditoreh di atas kertas *papyrus* di Mesir terbuat dari daun. *Papyrus* ini juga sudah dikenal lama oleh orang Assiria, Siria dan Parsi. Selanjutnya komik di atas daun ini beralih bentuk menjadi *Mozaik* (susunan lempeng batu berwarna). Komik di atas *Mozaik* di Yunani ini berlangsung hingga abad ke-4 Masehi. Zaman Romawi cerita bergambar ini berkembang pesat yang selanjutnya menyebar hingga hampir ke seluruh Eropa.

Sekarang ini kita lebih banyak mengenal komik yang merupakan hasil karya produk Jepang terutama bagi anak-anak dan remaja. Kualitas dari cerita dan

formatnya sangat menarik bahkan dapat mengalahkan komik *Walt Disney's* Amerika. Awal 1990-an Indonesia dibanjiri oleh komik-komik Jepang. Ini terjadi setelah masa kejayaan *Godam* dan *Gundala Putra Petir* surut di tahun 1970-an. Toko-toko dan tempat penyewaan buku dipenuhi cerita bergambar impor dari negeri matahari terbit itu.

Komik-komik yang hadir tidak hanya menyajikan adegan laga yang diwakili oleh *Chinmi*, *Kenshin Himura*, *Saint Seiya*, tetapi juga seperti *Candy-candy* atau komik jenaka seperti *Ninja Rantaro* ataupun *Chibi Maruko-chan*. Komik atau kartun telah ikut memperkaya Jepang yang kurang memiliki hasil hutan, tetapi sangat jitu dalam meniru dan memanfaatkan peluang terutama produk-produk industri. Setelah sepeda motor, mobil dan komputer, mereka merambah dunia komik, tapi ini bukan hanya sekedar asal jadi. Bahkan menjadi primadona untuk bacaan anak-anak dan remaja masa kini khususnya di Asia, mereka sekarang lebih menggemari kisah-kisah sejarah ataupun fiktif seperti *Shanaou Yoshitsune*, *Death Note*, *Samurai X*, *Naruto*, *Slam Dunk* dan lainnya. Bukan lagi *Mickey Mouse* atau *Donald Duck* yang berasal dari Amerika.

2.1.2 Sejarah Munculnya Komik di Jepang

Kata *manga* adalah kata yang biasa digunakan untuk penyebutan komik di Jepang. Sebelum munculnya istilah *manga*, yang diciptakan oleh Katsuhika Hokusai, terlebih dahulu harus melihat urutan peristiwa ke belakang yang menjadi akar munculnya *manga*.

Sejarah komik di Jepang diawali dengan masuknya agama Buddha di Jepang pada sekitar abad VI-VII. Para biarawan Buddha membuat lukisan-lukisan gulung yang menggambarkan berbagai kisah. Lukisan gulung ini menggunakan

berbagai simbol untuk menandai perubahan waktu, misalnya, sakura berbunga, daun maple atau simbol-simbol lain yang biasanya dimengerti oleh orang Jepang. Simbol-simbol ini menunjukkan urutan gambar sehingga dapat membentuk suatu rangkaian cerita. Salah satu cerita yang paling terkenal adalah *Choojuugiga* (*Animal Scroll*) yang menggambarkan binatang-binatang yang bertingkah laku seperti manusia dan bahkan meniru tingkah laku pendeta Buddha.

Choojuugiga adalah contoh kesenian komik naratif Jepang yang bertahan paling lama. Gulungan tidak terdiri dari halaman-halaman atau penggambaran yang dibatasi dalam panel-panel seperti komik pada saat ini, melainkan mereka dibentuk dengan satu rangkaian kesatuan. Awalnya gulungan tersebut disertai dengan teks, tetapi karena panjang, gulungannya dapat mencapai 80 kaki dan terdapat penyesuaian gaya, sering membuat tidak berguna. Tema yang biasa digunakan adalah tema yang bersifat keagamaan, tetapi ada juga yang bertemakan humor.

Pertengahan abad ke-17, terjadi perkembangan bentuk kartun keagamaan yang awalnya mengandung humor berubah bentuk menjadi yang lebih serius. Ini disebut dengan *Zenga* atau “gambar Zen”, tetapi kemudian, seiring dengan perkembangannya terdapat juga gambar-gambar Zen yang bersifat humor. Tetapi gambar-gambar Zen dan lukisan-lukisan gulung jarang dilihat oleh orang biasa. Hampir semua kesenian pada zaman dahulu merupakan milik golongan pendeta, golongan bangsawan, dan keluarga-keluarga prajurit yang kuat. Sehingga orang-orang biasa haus akan kesenian yang menghibur, kemudian pada pertengahan abad ke-17, kartun-kartun yang *simple* terjual dengan sangat laku di dekat kota Ootsu, dekat Kyoto. *Ootsu-e*, atau “gambar-gambar Ootsu,” pada awalnya

merupakan jimat penganut Buddha bagi para wisatawan tetapi kemudian menjadi tidak dibatasi. Akhirnya, *Ootsue* diproduksi dalam jumlah ribuan oleh pekerja-pekerja tangan yang ahli dengan menggunakan pola-pola kertas dalam bentuk cetakan kasar.

Penemuan teknologi cetak memunculkan karya-karya cetakan yang lain. Cetakan-cetakan yang paling terkenal disebut dengan *ukiyo-e*; sebutan untuk teknik cukil kayu yang berkembang di Jepang pada zaman Edo yang digunakan untuk menggendakan lukisan pemandangan, keadaan alam dan kehidupan sehari-hari di dalam masyarakat. *Ukiyo-e* pada awalnya kasar dan menggunakan cetakan satu warna. *Ukiyo-e* menggambarkan kesenangan dan hari di masa lalu, pakaian, tempat terkenal untuk dikunjungi, idola teater kabuki yang terakhir dan kisah-kisah bersejarah yang dicetak dalam warna-warna yang beragam. Seperti komik pada saat ini, *ukiyo-e* adalah kesenian yang populer di masa itu. *Ukiyo-e* berenergi, menarik, murah, lucu dan menghibur.

Hokusai Katsuhika (1760-1849), adalah seorang seniman *ukiyo-e* yang telah menerbitkan 15 volume gambar-gambarnya dan merupakan orang pertama di Jepang yang menciptakan kata *manga*. Kata *manga* diciptakan pada tahun 1814, dengan menggunakan dua karakter kanji yaitu 漫 (*Man*, yang berarti tanpa sengaja) dan 画 (*Ga*, yang berarti gambar). Hokusai secara jelas ingin menggambarkan sesuatu seperti “sketsa yang tidak beraturan/aneh.” Penggunaan kata *manga* tidak langsung populer seperti pada saat ini, masih banyak penggunaan istilah lain setelah terciptanya kata *manga*.

Beberapa seniman *ukiyo-e* juga mencoba membuat *shunga* atau “gambar-gambar musim semi”, yang menggambarkan layaknya komik erotis pada saat ini.

Teknologi cetak pada zaman Edo juga digunakan untuk membuat apa yang disebut dunia dengan “buku-buku komik.” Seperti lukisan-lukisan gulung sebelumnya, buku ini tidak terdapat panel dan kata-kata di dalam bulatan (seperti komik saat ini). Melainkan, gambar terdiri dari 20 halaman atau lebih, dengan atau tanpa teks, dan diikat dengan tali atau dibuka seperti alat musik akordion.

Tahun 1702, Shumboku Ooka menulis sebuah buku kartun yang dinamakan *Tobae Sankokushi*, yang menggambarkan kenakalan pria kecil dengan kaki yang panjang dan bersenang-senang dalam suasana kehidupan sehari-hari di Kyoto, Osaka dan Edo. *Tobae Sankokushi* di daerah Osaka dikenal dengan *Toba-e*; “gambar-gambar Toba.” *Toba-e* dicetak dalam satu warna dan dikumpulkan ke dalam buku kecil, dan kadang-kadang gambar-gambar disertai dengan fable berteks. Seperti *Ootsu-e*, *toba-e* terjual ribuan.

Kemudian ada *Kibyoshi*, atau “*yellow-cover books*”, buku-buku kecil yang terdiri dari cetakan satu warna dan sering diterbitkan secara berseri. *Kibyoshi* terkenal di akhir abad ke-18, tidak seperti *toba-e*, *kibyoshi* mempunyai jalan cerita yang kuat.

Pertengahan abad ke-19, Jepang telah mempunyai banyak tradisi yang menghibur, kadang-kadang kurang sopan, dan sering berupa kesenian naratif. Bentuk kesenian dahulu akan menghilang dalam beberapa tahun yang akan datang, tetapi semangat karya-karya tersebut akan berlanjut untuk memberikan inspirasi kepada seniman-seniman dan akan mempengaruhi majalah-majalah komik dan buku-buku pada abad ke-20 di Jepang.

2.1.3 Perkembangan Komik di Jepang

Masuknya armada laut pimpinan Komodor Perry (1853) membuka hubungan Jepang dengan dunia luar dan sekaligus membawa pengaruh budaya luar ke Jepang termasuk perkembangan komik. Salah satunya adalah penerbitan *The Japan Punch* oleh Charles Wigman yang dengan gaya barat yang eksotik dan cepat menangkap perhatian seniman-seniman Jepang. Akhir abad ke-19 juga ditandai dengan beradaptasinya seniman Jepang dengan komik strip multi-panel (*story manga*). Salah satu yang menjadi tonggak adalah komik strip *Jiji* (1902) dan *Miss Haneko* si gadis tomboy yang dimuat di *Tokyo Puck* (1905). Komik strip yang ringan, lucu dan tidak spesifik memudahkannya diterima di kalangan masyarakat yang lebih luas. Inovasi-inovasi dari dalam negeri Jepang sendiri terhadap bentuk awal komik ini terus dilakukan, melahirkan sesuatu yang berbeda dari komik-komik luar yang menjadi inspirasi pada awalnya, seperti pendekatan teatral (mengambil sudut pandang tokoh-tokohnya secara satu badan penuh, tidak secara close-up) yang dilakukan Suiho Tagawa. Perkembangan ini sempat tersendat saat terjadi perang dunia II, tetapi telah memberikan inspirasi dan dasar bagi seniman-seniman komik Jepang generasi berikutnya, terutama seorang muda bernama Ozamu Tezuka (1928-1989). Beliau mendapatkan gelar "*The God of Manga*" karena pengaruhnya yang luar biasa terhadap komik Jepang modern. Karya-karya beliau setelah akhir perang dunia II membuka era baru bagi dunia perkomikan Jepang.

Kekalahan Jepang dalam perang dunia II membuat masyarakatnya membutuhkan hiburan-hiburan murah untuk bisa lari sejenak dari pahitnya kehidupan mereka saat itu. Salah satunya adalah melalui komik. Meskipun dibutuhkan, pada awalnya komik tetap merupakan hal yang sulit untuk diterbitkan,

mengingat akibat yang ditimbulkan perang. Akhir dekade 1940-an, beberapa penerbit besar di Tokyo yang telah mampu memulai usahanya, ternyata lebih memilih menerbitkan buku cerita anak dibandingkan komik.

Hal ini tidak mematahkan semangat para komikus generasi itu. Mereka pun mencoba berkarya lewat jalan lain yaitu *Gekiga*. *Gekiga* (gambar-gambar dramatis) mengambil jalan yang berbeda dari buku-buku anak, tampil lebih sederhana, tetapi dengan cerita yang lebih nyata dan sejalan dengan kondisi pasca perang saat itu. *Gekiga* banyak diminati sehingga tidak mengherankan, kalau *gekiga* menjadi bacaan bagi kaum remaja dan dewasa. Para penulis *gekiga* ini nantinya akan bergabung dengan genre komik *mainstream* yang membuka satu jalan berkembangnya komik di masyarakat Jepang.

Gekiga ini disebarluaskan melalui berbagai cara. Ada yang memanfaatkan cara *kami-shibai* (teater kertas), yaitu sebuah kotak dengan gambar yang bisa diganti-ganti dan diceritakan secara bergantian. Selain itu, melalui *akabon* (buku merah), yang dicetak secara murah dengan format kecil dan dijual di toko-toko permen, warung di festival-festival dan di pinggir jalan (kaki lima). *Akabon* juga memuat cerita-cerita untuk anak-anak. Beberapa penerbit juga memperbolehkan komikusnya untuk membuat cerita yang lengkap agar pembaca lebih puas.

Inflasi yang terjadi ternyata menjadi masalah karena membuat harga *akabon* menjadi naik, sehingga anak-anak tidak mempunyai kemampuan untuk membelinya. Tetapi kemudian anak-anak tidak kehilangan akal, mereka memilih untuk menyewa *akabon* dari taman bacaan (*kashiboya*) sehingga produksi komik tetap berlanjut tanpa kesulitan yang berarti.

Masa keemasan taman bacaan ini berakhir pada sekitar tahun 1960-an, saat masyarakat Jepang mulai memfokuskan perhatian mereka pada bidang ekonomi. Pembaca kini mampu untuk membeli komik dan bacaan yang mereka inginkan dibandingkan menyewa dari taman bacaan. Peralihan ini juga mendorong para komikus yang tadinya membuat komik untuk *kashiboya*, sekarang terjun ke dunia industri komik yang lebih besar.

Saat media televisi dan radio mulai menjadi pesaing yang serius karena perkembangan cerita bisa diikuti setiap minggunya, komik juga melakukan hal yang sama. Penerbit *Kodansha* dan *Shogakukan* kemudian mengeluarkan komik mingguan untuk anak-anak, terutama laki-laki (*shoonen*). Akibatnya, pembaca menjadi lebih terbiasa memilih komik mingguan dan mulai meninggalkan komik bulanan.

Penerbit memberikan loyalitas kepada pembaca, maka komik diterbitkan dalam bentuk kumpulan dan terbit mingguan. Majalah kumpulan komik ini biasanya terdiri atas beberapa judul komik yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah itu. Apabila cerita-cerita dalam majalah tersebut populer, cerita-cerita dari majalah itu akan dibuat dalam bentuk *tankobon* (buku kumpulan dari beberapa episode dari satu judul komik) dan *bunkabon* (sama seperti *tankobon*, hanya dengan format yang lebih kecil dan tebal) atau dikenal dengan istilah *volume*. Bentuk komik seperti ini biasanya dicetak dengan kertas berkualitas tinggi dan berguna bagi orang yang tidak ingin membeli majalah komik mingguan yang memiliki beberapa judul. Untuk beberapa judul komik yang sukses, biasanya akan dibuat dalam versi *anime* ataupun versi manusia (*live action*).

2.2 Komik *Wan Piisu*

Dahulu kala, terdapatlah bajak laut yang hebat. Namanya adalah *Goorudo Rojyaa*. Dia telah menguasai setiap harta karun yang ada. Namun sayang, pada akhirnya dia ditangkap oleh Angkatan Laut. Kalimat terakhirnya sebelum dia di eksekusi telah menginspirasi semua bajak laut "Ingin harta karun terbesarku? Aku akan memberikannya kepada meraka yang dapat menemukannya. Aku sudah mengumpulkan semua yang ada di dunia ini, dan menyembunyikannya di tempat itu...."

Dunia telah memasuki era bajak laut. Kalimat terakhir raja bajak laut *Goorudo Rojyaa* sebelum di eksekusi telah menggerakkan banyak bajak laut untuk mencari pulau terakhir dari *Gurandoru Rain*, pulau Raftel, dimana raja bajak laut menyembunyikan harta karun terbersarnya, "*Wan Piisu*." Kisah *Wan Pisu* diikuti dengan kisah seorang anak muda bernama *Monkii D Ruffi*, yang bermimpi menemukan "*Wan Piisu*" dan menjadi bajak laut terhebat didunia.

Sewaktu muda, *Ruffi* terinspirasi oleh bajak laut yang menggunakan kota tempat tinggal *Ruffi* sebagai markas beroperasi, "*Akagami*" *Shankusu*. Terobsesi menjadi bajak laut, *Ruffi* terus memaksa *Shankusu* untuk membawanya ke laut, meski pada kenyataannya dia tidak bisa berenang. Namun pada akhirnya *Ruffi* memutuskan akan menjadi bajak laut dengan sendirinya, mengumpulkan anggota yang lebih kuat dari anggota *Shankusu*, menemukan harta karun terbesar di dunia dan menjadi bajak laut terhebat di dunia. Tepat sebelum keberangkatan terakhirnya, *Shankusu* memberikan *Ruffi* Topi Jerami favoritnya, dan meminta *Ruffi* untuk mengembalikannya saat dia menjadi bajak laut yang hebat. Kisah *Ruffi* dimulai 10 tahun kemudian, ketika *Ruffi* akhirnya meninggalkan rumahnya dalam

pencarian teman dan bertualang, untuk mencapai impiannya menjadi bajak laut terhebat di dunia.

Perjalanan Rofi pertamanya, dimana kru pertama yang Rofi rekrut adalah *Roronoa Zoro* (ロロノア ゼロ). Cita-cita Zoro adalah menjadi pendekar pedang terkuat di dunia yang menjadi cita-cita Kuina juga, sahabat semasa kecilnya yang sudah meninggal. Selain itu dia juga bercita-cita untuk bisa mengalahkan Mihooku salah satu dari anggota sichibukai dan juga sebagai ahli pedang paling tangguh dalam serial ini. Zoro kecil adalah seorang murid dari perguruan kendo milik ayah Kuina, Koushiro. Zoro ketika masih kecil menggunakan dua pedang, dan sangat terlatih dia bahkan bisa mengalahkan orang dewasa. Satu-satunya orang yang tidak bisa dikalahkan Zoro adalah Kuina, anak gadis sang guru. Zoro dikalahkan Kuina sampai 1000 kali, sampai pada akhirnya Zoro menantang Kuina untuk bertanding dengan pedang sungguhan. Zoro kemudian kalah lagi dan menangis.

Setelah itu Kuina memberitahu Zoro kalau pada akhirnya wanitalah yang akan lemah pada saat mereka menjadi dewasa, kelak dia akan dikalahkan Zoro. Kemudian Zoro kembali berkata pada Kuina kalau dia tidak boleh bicara seperti itu dan berjanji agar terus bertanding sampai siapa di antara mereka berdua yang menjadi pendekar pedang terkuat.

Esok paginya, Kuina meninggal karena jatuh dari tangga rumahnya. Zoro marah dan menganggap kalau Kuina inginingkari perjanjian tersebut. Pada akhirnya Zoro menangis sambil meminta pedang milik Kuina dan berjanji untuk meneruskan cita-citanya. Pedang milik Kuina adalah pedang *Wadou Ichimonji*, termasuk 21 pedang tertajam di dunia.

Zoro mengarungi lautan dan untuk bertahan hidup, dia memperoleh uang dari hasil memburu bajak laut yang berada di daftar buruan pemerintah. *Trade marknya* adalah memakai bandana hitam, celana hitam, baju-kaus polos, *Haramaki* (handuk penghangat perut) dan membawa 3 pedang sekaligus (tangan kiri, tangan kanan dan mulut) Zoro kemudian ditangkap angkatan laut karena membunuh serigala milik Herumeppo putra Kapten Angkatan Laut Moogan. Sebelumnya serigala tersebut memang sengaja Herumeppo biarkan berkeliaran bebas hingga menakut-nakuti masyarakat sekitar, kemudian saat serigala tersebut akan mencelakai seorang gadis kecil, saat itulah Zoro membunuh serigala itu. Akibat perbuatannya, Zoro dihukum dengan diikat di tiang dan ditahan di lapangan markas Angkatan Laut.

Herumeppo memberikan sebuah janji kepada Zoro, apabila ia mampu bertahan selama satu bulan tanpa makan dan minum maka ia akan dibebaskan dan Zoro menyanggupi hal tersebut. Tetapi tentu saja hal itu adalah omong kosong belaka, sebab dari awal Herumeppo tidak peduli tentang nyawa Zoro, membuat Zoro mati perlahan-lahanlah tujuan sebenarnya. 9 hari telah berlalu, Zoro tetap bertahan di bawah terik sinar matahari dan dinginnya udara malam, selain itu 3 bilah pedangnya diamankan di dalam markas Angkatan Laut. Siang harinya, Ruffi yang baru tiba di pulau tempat Zoro ditahan langsung mencari info di sekitar pelabuhan tersebut dimana tempat penahanannya.

Wajar apabila orang-orang takut mendengar nama Roronoa Zoro, sebab dia dicap sebagai orang yang jahat dan menakutkan, namun ketika disebut nama kapten angkatan laut yang memimpin di pelabuhan tersebut, orang-orang malah menjadi lebih takut lagi, seharusnya dengan nama angkatan laut orang-orang

merasa aman namun yang terjadi adalah sebaliknya. Terungkaplah bagaimana sosok kapten Moogan tersebut, yaitu licik, tamak dan gila kekuasaan.

Anaknya Herumeppo pun tidak jauh beda sifatnya dengan ayahnya tersebut. Pada saat melihat Zoro yang ditahan, tiba-tiba gadis kecil yang menyelamatkan Zoro sebelumnya menyelip masuk ke dalam lapangan markas angkatan laut untuk memberikan makanan kepada Zoro berupa *Onigiri* (nasi kepal), namun hal itu diketahui oleh Herumeppo dan gadis kecil tersebut dilempar keluar oleh salah seorang marinir (meski dengan berat hati). Dari keterangan gadis kecil itulah diketahui bahwa Zoro bukanlah orang jahat dan kejam seperti yang orang-orang asumsikan sebelumnya. Dia adalah orang yang baik dan tidak suka melihat penindasan. Lalu terdengarlah berita yang mengejutkan, Zoro akan dieksekusi 3 hari lagi, hal itu membuat Rufi yang berniat menjadikan Zoro sebagai kru kelompok bajak lautnya menjadi naik pitam dan berkat pertolongan Rufi juga akhirnya Zoro bisa diselamatkan ketika akan dieksekusi oleh kapten Moogan.

Zoro akhirnya bergabung dengan Rufi yang semenjak pertama memaksa Zoro agar bergabung. Zoro beralasan untuk bergabung dengan Rufi adalah sejak pertama dia melawan marinir berarti dia telah menjadi seorang pelanggar hukum, walaupun begitu ia masih memegang teguh cita-citanya yaitu menjadi pendekar pedang terkuat di dunia tanpa peduli dianggap orang sebagai orang baik atau jahat, selama dia bisa meraih cita-cita dengan kekuatannya sendiri.

Berkat bergabung dengan Rufi, Zoro akhirnya bisa menemukan Mihooku saat mereka sedang makan di restoran “terapung” *Baratie*. Sosok Mihooku yang kuat dengan membawa sebilah pedang panjang di punggungnya serta dengan

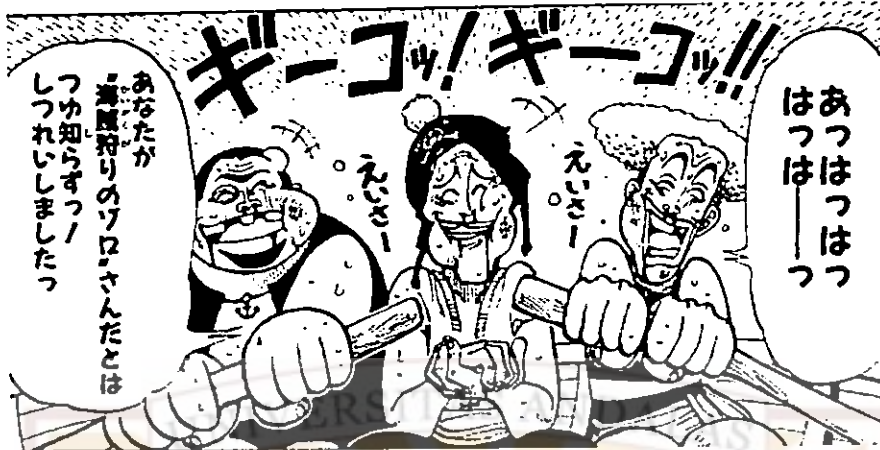
mudahnya menghabisi 50 unit armada kapal bajak laut seorang diri adalah yang yang dinanti-nanti Zoro. Kemudian Zoro pun menantang Mihooku untuk bertarung yang dijawab oleh Mihooku, “Aku benar-benar menyesalimu orang lemah.. bahkan pendekar pedang terhebatpun tidak mau bertarung denganku karena mereka dapat mengukur kekuatan mereka dan membandingkannya dengan kekuatanku.. keinginan kuatmu untuk menantangku keluar dari jiwa pemberanimu.. atau dari kebodohanmu?... .” Zoro menjawab, “Ini adalah impianku dan janji pada sahabatku.” Pertarungan yang tak seimbang pun terjadi, Mihooku hanya menggunakan sebilah pisau kecil untuk melayani Zoro yang memakai 3 bilah pedang sekaligus. Semua jurus-jurus Zoro tidak ada yang berhasil mengenai Mihooku, dan pada akhirnya jurus terkuat Zoro *Sanzen Sekai* dipatahkan dengan mudah oleh Mihooku. Dua pedang di tangan Zoro hancur, hanya Wadou Ichimonji yang ada di mulutnya saja yang masih utuh.

Melihat sifat dan keteguhan hati Zoro, Mihooku tidak jadi membunuh Zoro dan sebagai bentuk penghormatannya ia menggunakan pedang hitam andalannya dan meninggalkan bekas luka sabetan besar di dada Zoro, ia pun bersedia mengingat nama Zoro (pendekar pedang kuat biasanya tidak sudi mengingat nama lawan yang lemah), lalu Mihooku berkata, “Namaku Jyurakyuuru Mihooku, temukan jati dirimu, pelajari dunia, jadilah kuat Roronoa..!!! aku tak peduli berapa tahun, aku akan menunggu sebagai yang terkuat..!! kau harus melatih kemampuanmu dan jiwamu untuk menjadi yang terkuat.. tantanglah aku sekali lagi Roronoa.” Sejak saat itu Roronoa Zoro berjanji pada Ruffi bahwa ia tidak akan pernah kalah lagi oleh siapapun hingga ia mampu mengalahkan Jyurakyuuru Mihooku.

2.2.1 Keberadaan dan Karakter Tokoh Roronoa Zoro

Zoro adalah seorang mantan pemburu perompak, dan salah satu tokoh protagonis utama. Ia merupakan anggota Kelompok Bajak Laut Topi Jerami (Ruffi) yang pertama kali bergabung dan hingga saat ini ia dinilai sebagai ancaman terbesar dan anggota paling berbahaya dari kelompoknya setelah sang kapten, Ruffi. Popularitasnya yang tinggi sebagai seorang ahli pedang dengan kemampuan yang sangat hebat, bersamaan dengan sikap kekanakan dari kaptennya, terkadang membuat banyak orang menyangka bahwa ialah kapten yang sebenarnya atau setidaknya, wakil kapten dalam kelompoknya.

Zoro adalah pendekar pedang yang berbakat, dapat menggunakan satu, dua, atau tiga pedang dengan cekatan. Karena dia tidak punya “tangan ketiga”, Zoro menggunakan mulut untuk membawa pedang ketiganya. Membuatnya menciptakan seni berpedangnya sendiri, *santoryuu* (seni tiga pedang). Zoro punya kekuatan dan kecepatan yang luar biasa, Zoro juga punya stamina yang sangat abnormal, dalam setiap pertempuran, Zoro kehilangan terlalu banyak darah dan masih sanggup bertempur dalam waktu yang lama. Zoro sangat disegani dan ditakuti oleh para bajak laut lain karena reputasinya sebagai seorang pemburu perompak, bahkan setelah bergabung dalam Kelompok Bajak Laut Topi Jerami pun ia masih ditakuti. Berikut kutipan di bawah ini:



Gambar 1

.....あっはっはっはっは——っ、あなたが“海賊狩りのゾロ”さんだとはつゆ知らずっ!! しつれいしましたっ....

(Oda: WP Volume 1, Chapter 8, Halaman 187)

...Ahahahahahahah.....h, anata ga “kaizokugari no zoro” san da to wa tsuyushirazu!! Shitsureishimashita.....

....Ahahahahahaha, kami tidak tahu kalau anda adalah “Zoro si pemburu perompak” yang terkenal itu, maafkan kami..

Terlihat dari kutipan di atas, tiga orang anggota bajak laut Bagi yang telah babak belur dihajar oleh Zoro yang sebelumnya ingin merampas kapal yang dinaiki Zoro dan Ruffi.

Zoro juga seorang laki-laki yang bersifat ksatria. Berikut kutipan di bawah ini:





Gambar 2

...女一人に 何人がかりだ...

(Oda: Wp Volume 2, Chapter 10, Halaman 42)

...Onna hitori ni nan nin ga kari da...

...Berapa orang yang dibutuhkan untuk melawan seorang wanita??..

Terlihat dari kutipan di atas, Zoro yang melihat perbuatan beberapa kru bajak laut Bagi yang ingin mengeroyok Nami, langsung bertindak menghentikan mereka dengan menyilangkan pedangnya. Sifat ksatria Zoro yang tidak suka melihat melihat penindasanlah yang mendorong ia melakukan tindakan itu.

Zoro juga memiliki sifat senang bercanda. Berikut kutipan di bawah ini:



Gambar 3

- ルフィ :は——っ、うまかった! 肉っ!!
- 子供たち :え... にく... って...!!? まさかキャプテン...!!
- ナミ : (ふっ).....
- ゾロ :お前らのキャプテンならな....
- 子供たち :な...何だ!! 何をした...!!
- ゾロ :さっき..... 食っちゃまった
- 子供たち :ぎいやあああああ鬼ババア.....っ!!!!

ナミ : 何で私を見てんのよ!!!!
子供たち : ブク..ブク..ブク
ナミ : あんたがバカなこと言うから!!!
ゾロ : はっはっはっはっはっはっ!!!!

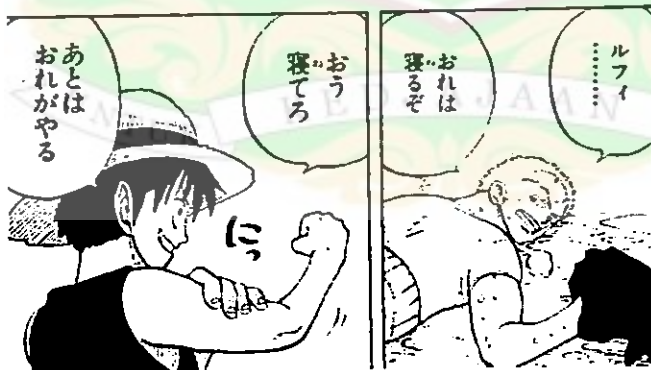
(Oda: WP Volume 3, Chapter 24, Halaman 129)

Rufi : Ha..... umakatta!!! Niku!!!!
Kodomotachi : E..... Niku..... tte!? Masaka... kyaputen.....!!
Nami : (Fu).....
Zoro : Omaera no kyaputen nara na....
Kodomotachi : Na... nan da!! Nani wo shita....!!!
Zoro : Sakki..... kucchamatta
Kodomotachi : Giiyaaaaaaaaa onibabaaa.....!!
Nami : Nande watashi wo miten no yo!!!
Kodomotachi : Buku...Buku...Buku
Nami : Anta ga baka na koto iu kara !!!
Zoro : Hahahahahaha!!!!
Rufi : Ha..... Enak!!! Daging!!!!
Anak-anak : E..... daging katanya!? Jangan-jangan... kapten.....!!
Nami : (Hmmm).....
Zoro : Kalau kalian mencari kapten kalian....
Anak-anak : A... Apa!! Apa yang kalian lakukan.....!!!
Zoro : Baru saja..... kami memakannya
Anak-anak : Giiyaaaaaaaaa ada onibabaaa.....!!
Nami : Kenapa kalian melihatku seperti itu!!!
Anak-anak : Bruk...Bruk...Bruk
Nami : Ini gara-gara kalian yang bicara hal bodoh !!!
Zoro : Hahahahahaha!!!!

Terlihat dari gambar di atas, Zoro yang bersama Nami dan Ruffi bercanda mengatakan kalau mereka baru saja memakan kapten anak-anak tersebut (padahal bohong) dan terlihat ekspresi Zoro yang tertawa senang melihat kepolosan anak-anak tersebut yang percaya begitu saja pada apa yang mereka bicarakan.

Dia juga punya kebiasaan aneh, suka tidur setelah memenangi pertarungan.

Berikut kutipan di bawah ini:



Gambar 4

...ルフィおれは寝てるぞ...

(Oda: WP Volume 2, Chapter 17, Halaman 175)

...Rufi ore wa neteruzo....

...Rufi aku tidur dulu....

Terlihat pada gambar di atas Zoro yang telah memenangkan pertarungan langsung terjatuh begitu saja dan meminta izin Rufi untuk tidur.

2.3 Bushido

2.3.1 Definisi dan Sejarah *Bushido*

Keksatriaan adalah laksana sekuntum bunga asli yang merupakan kebanggaan Jepang, layaknya sekuntum bunga sakura; ia bukan pula merupakan suatu spesimen yang dikeringkan dan terpajang sebagai benda antik di herbarium sejarah. Keksatriaan tetaplah merupakan suatu lambang hidup ketegaran jiwa dan keindahan bagi bangsa Jepang; dan meskipun ia tidak hanya mempunyai bentuk serta rupa yang dapat disentuh, namun ia tidak kurang mengharumkan atmosfer moral di antara bangsa Jepang dan membuat mereka tetap tersadar bahwa mereka masih berada dalam satu pengaruhnya yang kuat. (Nitobe, 2008: 3)

Bu-shi-do (武士道) berarti Jalan-Ksatria-Militer- sebuah cara yang dipilih oleh para ksatria dalam menjalani kehidupan sehari-hari maupun ketika mereka menjalani pekerjaannya, dalam kata lain, "Aturan Keksatriaan", *noblesse oblige* (kewajiban melindungi yang lemah) bagi para prajurit.

Bushido adalah prinsip kode moral yang diterapkan oleh ksatria-ksatria Jepang. Meski bukan sebuah kode tertulis, tapi Bushido memiliki aturan-aturan yang disebarkan dari mulut ke mulut atau berasal dari pena beberapa prajurit atau sarjana terkenal lainnya. Meskipun Bushido lebih sering berupa kode yang tidak tertulis dan tidak terucapkan, namun ia memiliki lebih banyak dari semua sanksi

yang dahsyat dari perbuatan nyata dan dari hukum tertulis di dalam hati kita. Ia tidak dibentuk oleh suatu daya cipta otak, betapapun cerdasnya, tidak juga berdasarkan kehidupan pribadi seseorang, betapapun terkenalnya. Ia tumbuh secara alami selama berpuluh-puluh tahun dan berabad-abad dari kehidupan militer.

Hal ini, mungkin, memiliki kesamaan posisi dengan sejarah etika yang dikembangkan Konstitusi Inggris dalam kehidupan politiknya, meski belum pantas untuk diperbandingkan dengan *Magna Charta* dan *Habeas Corpus Act*. Sebenarnya, di awal abad ke tujuh belas, terjadi sebuah penyebaran *Statua Militer (Buké Hatto)*, namun tiga belas artikel pendek di dalamnya kebanyakan berisi ketentuan tentang pernikahan, kekaisaran, perkumpulan dan sebagainya. Terdapat aturan tentang pendidikan, namun sedikit sekali disentuh.

Sumber-sumber Bushido tidak bisa ditunjukkan secara pasti pada waktu dan tempatnya dimana. Hanya ketika Bushido disadari pada zaman feodal, maka asal-usulnya menurut waktunya dapat disamakan dengan zaman feodal (Zaman Kamakura (1192-1333)). Seperti halnya di Inggris, institusi-institusi politik feodalisme dapat dikatakan sebagai hasil dari penaklukan Bangsa Norman, jadi dapat pula dikatakan bahwa di Jepang, tumbuhnya seiring dengan kemunculan Yoritomo di akhir abad ke dua belas. Seperti di Inggris, bagaimanapun juga, kita dapat menemukan elemen-elemen sosial dari feodalisme jauh sebelum periode *William Sang Penakluk*, sama halnya dengan feodalisme di Jepang yang telah lama eksis sebelum periode yang telah disebutkan di atas.

Dan lagi, seperti halnya di Eropa, di Jepang etika feodalisme secara formal diresmikan, para prajurit dari golongan professional secara alami bermunculan.

Mereka dikenal sebagai *Samurai*, yang dalam arti sebenarnya dalam bahasa Inggris lama disebut *cnicht* (knecht, knight), atau penjaga, yang mirip karakter *soldurii* yang disebutkan Caesar yang eksis di Aquitania, atau juga *comitati*, yang menurut Tacitus, pengikut pemimpin Jerman kala itu, atau dalam istilah baru yang nyaris sama yaitu *milites medii*, yang disebutkan dalam sejarah Eropa abad pertengahan. Sebuah kata *sinico*-Jepang yang disebut *Bu-ké* atau *Bu-shi* (*Fighting Knights*) juga diadopsi dari istilah umum yang biasa digunakan.

Mereka adalah suatu golongan yang diistimewakan dan harus berasal dari sebuah garis keturunan yang bersifat liar dan menjadikan pertempuran sebagai pekerjaannya. Golongan ini secara alami direkrut dari sebuah periode panjang pertempuran yang tiada akhir, dari yang paling jantan dan yang paling sering bertualang. Mereka terus menerus mengalami proses eliminasi, yang penakut dan yang lemah dibuang, dan hanya yang terkuat yang mampu mempertahankan nyawanya dan membentuk keluarga-keluarga dan kelompok Samurai.

Bushido mengandung ajaran Budhisme, Zen, Shintoisme, Konfusius. Budhisme memberikan perasaan percaya dengan tenang kepada nasib, sikap pasrah secara damai kepada hal-hal yang tidak dapat dielakkan. Ketenangan hati yang stoik menghadapi bahaya atau bencana, rasa muak terhadap hidup dan akrab dengan maut. Zen yang “menyatakan usaha manusia melalui meditasi mencapai daerah-daerah pikiran yang tak terjangkau oleh ungkapan kata.” Metodenya adalah meditasi dan pendukungnya, yakni yakin terhadap prinsip yang mendasari semua gejala, dan yakin kepada yang Mutlak itu sendiri, dan dengan demikian menempatkan diri selaras dengan yang Mutlak ini.

Sesuatu yang tidak dapat diberikan oleh Budhisme dan Zen disajikan secara melimpah oleh Shintoisme. Kesetiaan kepada raja, sikap hormat kepada arwah leluhur dan ketaatan anak ditanamkan oleh doktrin-doktrin Shinto yang menganjurkan sikap pasif pada jiwa Samurai yang dapat dikatakan bersifat congkak. Secara teologi Shinto, tidak ada tempat bagi dogma “dosa asal.” Sebaliknya, teologi itu meyakini terhadap kebaikan awal dan kemurnian jiwa manusia yang menyerupai Tuhan.

Ajaran Shintoisme mencakup dua ciri utama kehidupan emosional bangsa Jepang, yaitu patriotisme dan kesetiaan. Shintoisme tidak mengajarkan kepada pemeluknya *crecenda* (hal-hal yang harus diyakini), melainkan *agenda* (hal-hal yang harus dilakukan) yang bersifat langsung apa adanya dan sederhana.

Sumber yang melimpah bagi Bushido adalah dalam ajaran etika yang tegas, ajaran Konfusius merupakan. Penegasannya mengenai lima hubungan moral antara tuan dan abdi (yang memerintah dan yang diperintah), ayah dan anak, suami dan istri, kakak dan adik, teman dan teman, tidak lain merupakan penegasan mengenai apa yang telah diakui oleh naluri bangsa Jepang sebelum tulisan-tulisannya diperkenalkan dari Cina. Anjuran-anjuran politik etisnya yang bersifat tenang, baik hati dan berciri keduniawian tersebut sangat cocok bagi Samurai, yang merupakan golongan berkuasa. Nadanya yang aristokratik dan konservatif tersebut sangat sesuai dengan berbagai persyaratan para negarawan-ksatria tersebut.

2.3.2 Nilai-Nilai Keutamaan *Bushido*

2.3.2.1 *Gi* (儀), Keutamaan yang Menyangkut Kejujuran

Konsep *Gi* berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki oleh seorang Samurai untuk memecahkan masalah. Nitobe (2008: 19-20) menjelaskan bahwa kejujuran adalah kemampuan untuk membuat keputusan tanpa ragu dengan didasarkan oleh alasan-alasan yang kuat, benar, dan rasional; untuk mati apabila memang harus mati dan untuk menebas apabila memang harus menebas. *Gi* adalah keutamaan yang berfungsi sebagai “alat” bagi Samurai dalam menentukan mana tindakan yang boleh dilakukan, dan mana tindakan yang tidak boleh dilakukan. Bagi seorang Samurai, kebenaran yang ia yakini merupakan hal yang mutlak. Ia tidak perlu lagi meragukan kebenaran yang bersumber dari dasar hatinya.

Konsep *Gi* juga mengatur agar Samurai tidak berhenti belajar untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuannya. Seorang Samurai dituntut untuk dapat memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara tepat dan rasional, tentunya dibutuhkan suatu tingkat intelegensi, kejelian, dan kemampuan berpikir. Hanya seorang Samurai yang memiliki kecerdasan dan pengetahuan yang luas yang mampu memecahkan suatu masalah dengan cepat dan mengambil keputusan secara tepat dalam keadaan seperti apa pun. Nilai ini jugalah yang terdapat dalam tradisi kehidupan masyarakat di Jepang. Mereka memiliki sikap yang sigap dan tegas dalam mengambil sebuah keputusan. Ketika mendengar sesuatu, mereka langsung siaga dan mengambil sikap. Meski terkadang salah, namun itu bukan masalah besar namun yang terpenting sikap yang telah diambil tersebut sigap dan penuh dengan tanggung jawab. Bagi orang Jepang, kesalahan yang terjadi setelah

mengambil keputusan adalah hikmah untuk dirinya agar berintrospeksi secara lebih mendalam. Mereka tidak ingin mengambinghitamkan orang lain apabila terjadi suatu kegagalan, namun lebih pada introspeksi secara internal. Apabila terdapat kesalahan, mereka menjadikannya sebagai momentum untuk menguatkan dirinya. Situasi kegagalan, bagi mereka, adalah situasi paling dekat untuk mencapai kesuksesan.

2.3.2.2 *Yuu* (勇), Keutamaan yang Menyangkut Keberanian

Mengingat kematian merupakan hal yang esensial dalam ajaran Bushido, *yuu* adalah keutamaan yang menjadi modal utama yang dimiliki oleh seorang Samurai ketika menghadapi kematian. Akan tetapi, seorang Samurai yang berani bukanlah Samurai yang tidak mengenal takut, termasuk rasa takut pada kematian. Keberanian yang sejati adalah keberanian yang mengenal rasa takut, dan mengatasi rasa takutnya tersebut.

Keberanian, kekuatan jiwa, ketidaktakutan, dan kegagahan adalah kualitas jiwa yang ada dalam pikiran setiap Samurai, dan dapat diasah dengan latihan. Bagi Samurai hal ini merupakan ajaran utama yang ditanamkan sejak usia dini.

Konsep *yuu* bagi Samurai ditunjukkan dengan ketenangan dan pengendalian diri. Mereka dilarang untuk menunjukkan emosi ketika berhadapan dengan rasa takut dan rasa sakit. Seorang Samurai tidak boleh menunjukkan tanda-tanda ketakutan sampai ia mati dan harus bisa menanggung rasa sakit tanpa mengeluh. Jalan seorang Samurai adalah menemukan kematiannya, yaitu kematian yang dipersembahkan untuk sang tuan adalah kematian yang terhormat yang diajarkan dalam Bushido. Sedangkan kematian yang “heroik” tersebut ada beberapa jalan, Misalnya, *Seppuku* atau dalam sebutan tidak resminya adalah

Hara-Kiri. *Seppuku* adalah sebuah institusi resmi dalam Bushido yang dimaksudkan secara filosofis adalah ingin menunjukkan kemurnian hati pelakunya. Ia bisa berupa hukuman atau atas kehendak sendiri. seorang Samurai yang melakukan *seppuku* (dengan cara menusukkan sebilah pedang ke perut) dilarang untuk menunjukkan ekspresi takut atau kesakitan ketika ia merobek perutnya.

Salah satu sifat keberanian Samurai tercermin dari jiwa Kusunoki Masashige, salah satu Samurai dari distrik Ishikawa, yang mengabdikan dirinya pada Kaisar Go-Daigo dalam menumbangkan Kamakura pada tahun 1331, dan bertindak sebagai pejabat di pemerintahan Kaisar Go-Daigo. Ketika Istana Shimoakasaka direbut pasukan keshogunan, Masashige melarikan diri ke Istana Chinaya di Gunung Kongo. Di Chinaya, ia terus melakukan perlawanan walaupun berada dalam keadaan terkepung dari istana. Pasukan Masashige bertempur dengan gigih melawan kepungan pasukan keshogunan yang berjumlah lebih besar. Akhirnya, pasukan keshogunan berhasil dikalahkan dengan taktik yang sekarang ini disebut gerilya. Dari cerita tersebut dapat dilihat betapa rasa berani Masashige dalam menumpas musuh-musuhnya walaupun dengan perlawanan yang tidak seimbang dari segi jumlah.

Konsep *yuu* dalam ajaran Bushido inilah, yang juga melatarbelakangi bangsa Jepang dapat menjadi maju. Nilai-nilai keberanian yang tercermin dalam kelompok Samurai tersebut, kemudian diimplementasikan dalam industrialisasi sehingga tercapai sebuah modernisasi. Setelah keterpurukan akibat dibom oleh tentara Amerika pada Perang Dunia ke-II, bangsa Jepang bangkit salah satunya dari segi ekonomi. Mereka berani mempublikasikan produk-produk hasil anak

bangsanya, terlepas baik atau buruknya dari segi kualitas. Semua produk diberi label Jepang. Orang Jepang beranggapan kalau produk itu jelek agar nantinya mendapat masukan dari masyarakat dan kalau bagus, agar perusahaan dapat memperbaharui secara lebih kreatif dan inovatif.

Keberanian ini juga tercermin dari sikap orang Jepang dalam mempertahankan kelompoknya. Orang Jepang bahkan sampai berani dan rela mati demi membela kelompoknya tersebut. Kelompok, bagi orang Jepang adalah tuan yang harus dibela. Ketika kelompok namanya jelek, maka orang Jepang juga ikut terpukul dan terpanggil untuk memperbaikinya. Dan, sebaliknya, kelompok yang bagus juga akan memengaruhi harkat dan martabat orang Jepang. Sehingga orang Jepang berani mengorbankan apa saja demi kepentingan kelompok. Mulai dari materi hingga non-materi, semuanya akan menjadi taruhan. nyawa pun, bagi orang Jepang, akan dikorbankan demi sebuah loyalitas terhadap kelompok. Sifat ini akan meminimalisir bentuk penghianatan dan pengingkaran terhadap sebuah kelompok.

2.3.2.3 *Jin* (仁), Keutamaan yang Menyangkut Kebajikan

Istilah *Jin* berkaitan dengan istilah *bushi no nasake* (武士の情け), yaitu sikap lemah lembut yang dimiliki seorang Samurai. Semua Samurai dituntut untuk memiliki rasa cinta, kepedulian, dan belas kasihan terhadap sesamanya. Seorang Samurai yang berdarah dingin dan tak mengenal rasa simpati bukanlah Samurai sejati. Kebajikan pada yang lemah, tertindas, atau tak berdaya diterapkan secara khusus oleh setiap Samurai. Dengan kata lain, *Jin* juga berarti “kemampuan untuk merasakan penderitaan orang lain.”

Samurai tidak hanya melayani para majikan bangsawan dan shogun, tapi juga menjadi pahlawan bagi kaum tertindas. Ini jelas tugas yang berangkat dari panggilan hati nurani. Meski nyawa pun hilang, tapi demi sebuah tugas kemanusiaan, maka Samurai rela mengorbankan dirinya demi tujuan itu. Itulah prinsip Samurai, bersedia menjadi pahlawan kepada siapa saja yang pantas untuk dibela.

Ajaran-ajaran inilah yang juga mentradisi di kalangan masyarakat Jepang hingga saat ini. Sampai sekarang Jepang masih memelihara, melestarikan, dan membudayakan spirit toleransi yang tinggi antar masyarakat terutama pembelaan terhadap kelas-kelas sosial yang termaginalkan. Sehingga tingkat sumber daya manusia di Jepang cukup melonjak tinggi dan taraf kemiskinan masyarakatnya mengalami banyak penurunan.

2.3.2.4 *Rei* (礼), Keutamaan yang Menyangkut Kesantunan

Konsep *Rei* berkaitan dengan etiket, tata krama, dan kesopanan. Bahkan ketika seorang Samurai tengah menghadapi pertarungan antara hidup dan mati atau berada di medan perang, ia harus selalu bersikap sopan pada semua orang, tak terkecuali musuhnya.

Zaman feodal di Jepang dimana moralitas tertinggi memenuhi kewajiban pribadi dan menyesuaikan diri pada etiket yang tepat yang mengontrol setiap aspek perilaku. Moralitas ini terwujud secara konstan lewat perkataan seseorang dan apakah orang tersebut mengikuti etiket terprogram dalam berinteraksi dengan orang lain atau tidak.

Kesantunan yang terdiri dari kehalusan budi dan lemah lembut juga terdapat dalam ajaran Bushido. Samurai yang selama ini masih banyak dipahami sebagai gerombolan pembunuh tak punya belas kasihan adalah asumsi yang sangat salah. Sikap santun para Samurai bisa dilihat dari aktivitas para Samurai melayani tuannya. Samurai dalam setiap perkataan dan usulan selalu melalui dengan kesopanan dan lemah lembut. Samurai ketika menghadap kaisar dan pada saat kembalinya pun harus berjongkok adalah salah satu bentuk kesantunan Bushido yang telah menjadi tata cara Samurai.

Sifat lemah lembut ini juga terdapat dalam kepribadian orang-orang Jepang masa kini. Secara sekilas, orang Jepang seakan sangat individualis ketika bertemu di jalan. Mereka sibuk dengan baca buku, baik di kereta maupun di bus. Sikap yang dimaksud bukan berarti mereka tidak mempunyai sifat ramah dan lemah lembut. Mereka melakukan itu karena tidak ingin waktunya habis dengan sia-sia. Mereka malu kalau tidak menghargai waktu. Misalnya dalam konteks keluarga yang bekerja, orang Jepang akan merasa malu apabila pulang lebih awal. Orang Jepang akan merasa malu pada tetangganya kalau waktu senggangnya hanya dihabiskan dengan minum kopi dan ngobrol hal-hal yang tidak penting. Maka, banyak orang Jepang lebih memilih kerja lembur di perusahaan meski kadang-kadang tidak ada gaji tambahan bagi mereka. Santun terhadap waktu telah menjiwai masyarakat Jepang dari kalangan anak-anak sampai orang tua masa kini.

2.3.2.5 Makoto (誠), Keutamaan yang Menyangkut Ketulusan Hati

Kejujuran dalam tutur kata dan ketulusan dalam perbuatan adalah hal yang esensial dalam konsep makoto. Status sosial kaum bushi yang tinggi menuntut mereka untuk memiliki kejujuran dengan taraf yang lebih tinggi dibandingkan

dengan pedagang atau petani. Seorang Samurai dituntut untuk selalu mengatakan hal yang benar. Sekali Samurai mengucapkan sesuatu, ia tidak boleh menarik kata-katanya itu.

Bushi no ichigon-ucapan seorang Samurai, adalah jaminan dalam suatu pernyataan yang tegas. Ucapannya merupakan suatu kejujuran, sehingga janjinya harus ditepati dan dipenuhi walaupun tanpa adanya pernyataan tertulis. Janji seorang Samurai posisinya sangat dekat dengan harga dirinya. Sehingga banyak anekdot yang menyebutkan bahwa para Samurai yang 'berlidah ganda'-nigon harus menebus kesalahan tersebut dengan nyawanya (Nitobe, 2008 : 54).

Selain menyangkut kejujuran, konsep makoto juga mengatur sikap tulus dalam melaksanakan suatu perbuatan. "Ketulusan" berarti sikap yang menjunjung tinggi kemurnian dalam bathin dan motivasi. Ketulusan yang bulat tidak mengenal cara berpikir dan berbuat yang semata-mata bersifat pragmatis. Sikap Makoto itu, yang dipentingkan bukan sasaran, melainkan cara bertindak seseorang untuk mencapai sasaran itu. Hal yang menjadi titik pusat perhatian bukanlah hasil perbuatan, melainkan perbuatannya itu sendiri, apakah dilakukan dengan penuh kejujuran dan kesungguh-sungguhan.

Menjalani hukuman mati sudah menjadi tradisi bagi kaum Samurai untuk menunjukkan rasa tulusnya kepada tuannya. Hukuman mati bagi Samurai adalah bentuk jalan menuju kemuliaan. Hal ini misalnya ketika seorang Samurai gagal menjalankan tugasnya, maka demi menjaga karisma diri dan lembaganya, Samurai akan lebih memilih mati. Mereka beranggapan bahwa mati lebih terhormat ketimbang hidup menanggung malu. Ada sebuah perkataan dari seorang

Samurai, Hagakure, pada kurun ke- 18, yang terkandung dalam hukum ihwal kematian.

Petikan berikut ini merupakan isi buku Hagakure : “Kita semua mau hidup, dalam kebanyakan perkara, kita melakukan sesuatu berdasarkan apa yang kita suka. Tetapi, sekiranya tidak mencapai tujuan kita dan terus untuk hidup adalah sesuatu tindakan yang pengecut. Tiada keperluan untuk malu dalam soal ini. Ini adalah jalan Samurai (Bushido). Jika sudah ditetapkan jantung seseorang untuk setiap pagi dan malam, seseorang itu akan hidup walaupun jasadnya sudah mati. Dia telah mendapat kebebasan dalam jalan tersebut. Keseluruhan hidupnya tidak akan dipersalahkan dan dia akan mencapai apa yang dihayatinya.” (Yamamoto:2012)

Sifat kejujuran dan ketulusan ini pulalah yang telah mempengaruhi budaya masyarakat Jepang dalam banyak aspek kehidupannya. Misalnya dari aspek politik dan ekonomi. Orang Jepang cukup jarang melakukan tindakan korupsi karena mereka mempunyai niat yang tulus untuk mengabdikan kepada bangsanya. Perusahaan Jepang pun mempunyai totalitas pelayanan yang lebih mengutamakan kepentingan karyawan dan masyarakat umum karena mereka beranggapan bahwa perusahaan adalah bagian dari kehidupan mereka.

Bila terdapat kasus ketidakjujuran, penyalahgunaan wewenang, atau penghianatan terhadap kewajiban, orang Jepang lebih memilih untuk bunuh diri. Inilah keunikan Jepang. Masyarakatnya selalu menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran dan ketulusan. Bagi mereka, kalau tidak jujur dan tulus, rasa malu yang akan ditanggungnya. Sebuah budaya yang cukup mendukung terhadap kemajuan bangsa Jepang.

2.3.2.6 *Meiyo* (名誉), Keutamaan yang Menyangkut Kehormatan

Kehidupan Samurai selamanya tak dapat lepas dari usaha menjaga dan mempertahankan kehormatan diri. Kehormatan seorang Samurai berkaitan dengan kebanggaan terhadap tugas dan hak-hak istimewa mereka sebagai kelas prajurit. Hak-hak istimewa ini, misalnya, dicerminkan oleh pedang yang disandang dipinggang setiap Samurai. Kaum Samurailah pada zaman Edo yang berhak menyandang pedang, dengan pedang tersebut, seorang Samurai diperbolehkan menebas setiap orang yang dianggap telah melecehkan atau mencemarkan kehormatan dan nama baiknya.

Konsep *Meiyo* tidak hanya menyangkut kehormatan yang dimiliki oleh seorang individu Samurai, melainkan juga menyangkut kehormatan majikan, keluarga, perguruan, atau komunitas tempat ia berada. Hal inilah yang mendorong seorang Samurai melakukan balas dendam kepada orang yang telah mencemari nama baik majikan atau perguruannya (*Katakiuchi*). Sikap membalas terdapat sesuatu yang memuaskan rasa keadilan seseorang, dengan berpegang teguh pada ajaran Konfusius yang mengatakan bahwa “kejahatan harus dibalas dengan keadilan.” Dalam melakukan segala aksinya tersebut pedang (*katana*) adalah senjata utamanya yang merupakan jiwa dari para Samurai. Oleh karena itu bagi Samurai yang selalu menyandang dua pedang tersebut (*Katana* dan *Wakizash*), keberadaan mereka harus dijaga seperti menjaga nyawa sendiri.

Ajaran Samurai, menjaga nama baik adalah kewajiban. Nama baik dirinya sebagai Samurai dipertaruhkan di medan perang. Hal ini membuat Samurai bertarung habis-habisan, demi sebuah nama baik. Samurai rela melakukan apa saja hingga nyawapun menjadi taruhannya. Betapa setianya Samurai terhadap

nama baik, sehingga kalau dirinya kalah dalam pertempuran, maka ia akan memilih mati bunuh diri daripada ditangkap oleh musuh.

Karakter ini pula yang mendasari perilaku masyarakat Jepang masa kini. Dengan menjaga nama baik, maka tingkat korupsi dan perilaku-perilaku yang bisa mengancam nama baik keluarga tidak akan pernah dilakukan. Dan, kalau ada orang yang melakukan tindakan tidak terpuji, contohnya korupsi, maka ia akan melakukan bunuh diri. Dengan menjaga nama baik, tingkat kecurangan, baik dari skala kecil sampai besar akan bisa dikurangi.

2.3.2.7 Chuugi (忠義), Keutamaan yang Menyangkut Kesetiaan

Seperti halnya konsep meiyō, konsep chuugi juga berkaitan dengan tugas dan profesi kaum Samurai. Selain kesetiaan terhadap majikan, chuugi juga menyangkut kesetiaan terhadap shogun, kaisar, dan negara. Pengabdian seorang Samurai menuntut kesetiaan dan loyalitas yang total terhadap satu tuan, bahkan jika seorang atasan memerintahkan untuk mati, ia harus menyanggupinya. Latar belakang dari sikap pengabdian yang dalam terhadap atasan ini banyak berasal dari rasa terima kasih yang besar pada majikan.

Nilai-nilai kesetiaan ini juga sangat tampak dalam karakter masyarakat Jepang masa kini. Jepang dengan kemajuannya, tidak bisa dihindarkan dari lingkungan sosial masyarakat yang menikmati pekerjaan secara setia dan menjalani tugas dengan penuh cinta. Terbukti dengan adanya sifat loyal dalam jiwa karyawan Jepang. Sifat kesetiaan tersebut, yang dimiliki bangsa Jepang membuat mereka sanggup bekerja lembur meskipun tidak ada gaji tambahan. Itu semua bentuk dan wujud kesetiaan yang tinggi terhadap perusahaan. Kepentingan

pribadi dan keluarga bisa dikorbankan demi sebuah loyalitas dan kesetiaan terhadap perusahaan.

.Pandangan orang Jepang terhadap pekerjaan tak hanya sebatas mencari nafkah, tetapi pekerjaan tak jauh beda dengan bentuk loyalitas dan kesetiaan terhadap keluarga. Orang Jepang dalam bekerja, melibatkan jiwa dan pikiran sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang maksimal untuk perusahaan dan karyawan disana.

Salah satu bentuk kesetiaan masyarakat Jepang terhadap bangsa dan negaranya adalah dengan bangga memakai produk lokal. Mereka merasa itu adalah hasil kerja keras dari orang-orang Jepang, sehingga apa pun kualitasnya itulah keberadaan dan kemampuan dirinya. Produk-produk lokal Jepang tidak hanya menjadi bahan komersil, tetapi juga sebagai identitas negara tersebut. Ada simbol emosional dari beberapa produk lokal yang ada di Jepang. Oleh sebab itu, orang Jepang merasa bangga dan seakan menjadi bentuk patriotisme ketika mereka memakai produk-produk lokal.

BAB III
REPRESENTASI BUSHIDO PADA TOKOH RORONOA ZORO DALAM
KOMIK WAN PHSU KARYA EIICHIRO ODA VOLUME 1-6

3.1 Representasi Bushido pada Tokoh Roronoa Zoro

3.1.1 Gi (儀), Keutamaan yang Menyangkut Kejujuran



Gambar 5

....なにがなんでもいきのびて おれは おれのやりたい事を成し遂げる!!!...

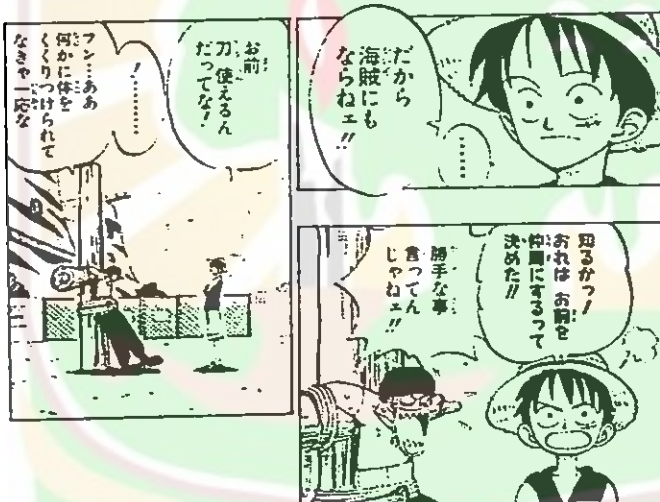
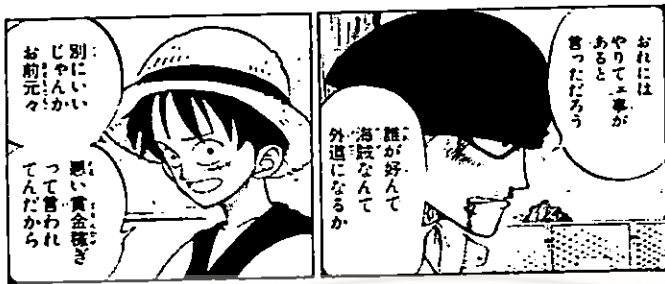
(Oda:WP 1998, Volume 1, Chapter 3:94)

...nani ga nandemo ikinobite ore wa ore no yaritai koto wo nashitogeru !!!...

...Aku akan melakukan apapun untuk tetap bertahan hidup dan mewujudkan impianku...

Kesungguhan saat pengucapan kata-kata di atas oleh Zoro dapat diperkuat dengan melihat penggambaran wajah Zoro yang disorot *close-up* serta dengan garis mata yang tajam/runcing, sehingga membuat kesan mata menjadi tajam dan serius, ditambah dengan sedikit senyum, walaupun Zoro sedang dihukum di tengah lapangan milik angkatan laut siang-malam karena telah membunuh serigala milik Herumeppo, ia mengucapkan kata-kata tersebut dengan ekspresi yang meyakinkan dan tanpa keraguan.

Baginya bertahan hidup adalah segalanya, dan “aku akan melakukan apapun” disini konteksnya bukan termasuk merampok, membunuh orang tak berdosa, memperkosa dan lain-lain. Sifat yang tanpa ragu-ragu dalam mengeluarkan pemikiran dan sikap adalah salah satu poin utama dalam *Gi*, yaitu sebuah keyakinan yang tak tergoyahkan.



Gambar 6

...世間で どう言われてるかは知らんか おれは おれの信念に後悔するよな事は 何一つやっちゃいねエ! これからも そうだ...
 (Oda: WP 1997, Volume 1, Chapter 4, Halaman 104)
 ...sekende dou iwareterukawa shiranka ore wa ore no shinnen nin koukaisuru youna koto wa nani hitotsu yaccha ine! Korekara mo sou da...
 ...Aku tidak peduli tanggapan orang lain padaku, aku tidak melakukan hal yang salah yang perlu kusesali di masa lalu maupun di masa yang akan datang...

Balon dialog yang cukup besar dengan tulisan yang sengaja ditekankan, menandakan bahwa fokus dari panel ini adalah kata-katanya. Didukung juga

dengan ekspresi Zoro yang statis (serius). Dengan sorot mata tajam dan kerut di antara kedua mata juga menandakan keseriusan Zoro.

“Aku tidak peduli tanggapan orang lain padaku” adalah tanda bahwa Zoro yakin bahwa dirinyalah yang benar. Meski orang lain berkomentar ia salah, namun semua perbuatan yang ia lakukan adalah “benar”, sebab dia meyakini bahwa keputusan yang mutlak adalah yang bersumber dari hatinya. Ia tidak perlu mempertimbangkan dengan yang lain, cukup yakin dengan diri sendiri. Itulah salah satu inti dari *Gi*.





Gambar 7

...剣士として最強を目指すと決めた時から命なんてとうに捨ててる、このおれをバカと呼んでいいのはそれを決めたおれだけだ...

(Oda: WP Volume 6, Chapter 49, Halaman 83)

...*Kenshi toshite saikyou wo mezasu to kimeta toki kara inochi nante tou ni suteteru, kono ore wo baka to yonde ii no wa sore wo kimeta ore dakeda...*

...Setelah aku memutuskan untuk menjadi pendekar pedang tak terkalahkan, aku sudah tidak pernah memikirkan nyawaku, satu-satunya orang yang pantas menyebut aku gila hanyalah aku sendiri...

Latar yang sengaja dibuat memutih tanpa ada tambahan gambar latar lainnya bukanlah hal yang tidak memiliki makna. Pada gambar ini pembaca diarahkan untuk fokus melihat pada kandungan teks yang ada pada panel tersebut.

Pada teks tertulis bahwa Zoro tidak memikirkan keselamatan nyawanya lagi semenjak ia memutuskan untuk fokus pada impiannya. Impian Zoro adalah menjadi pendekar pedang terhebat di dunia, sebuah gelar yang ia dapatkan apabila memenangkan pertarungan dengan sang pendekar pedang terhebat di dunia saat ini (Mihooku). Karena impian termasuk beresiko tinggi, setiap saat bertarung dengan konsekuensi menemui kematian, maka sepatutnyalah apabila terucap kata-kata tersebut, ini menandakan orang itu benar-benar serius dan yakin akan keputusan atau keyakinannya.





Gambar 8

...二度と負けねエから!!!!あいつに勝って大剣豪になる日まで絶対にもう おれは負けねエ!!!!!!....

(Oda: WP Volume 6, Chapter 52, Halaman 148)

...ni do to makene kara!!!! Aitsu ni katte daikengou ni naru hi made zettai ni mou ore wa makene!!!!....

...Aku tidak akan kalah untuk kedua kali!!!! Sampai hari dimana aku menang darinya dan menjadi pendekar pedang terhebat, aku pasti tidak akan kalah lagi!!!!!!....

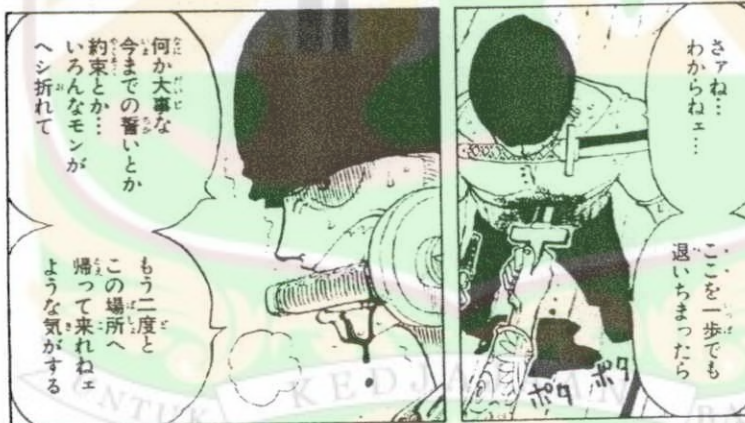
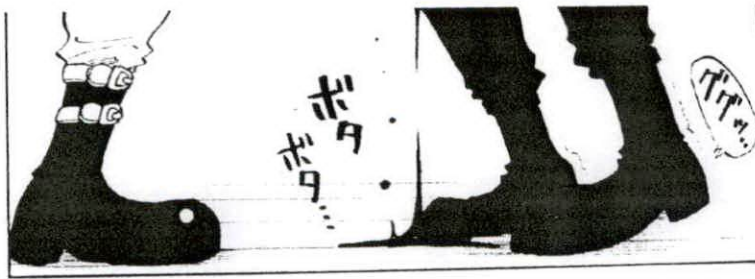
Zoro menangis sambil memegang keningnya dengan maksud menyembunyikan air mata yang mengalir, merupakan sebuah tanda dari luapan rasa yang campur aduk dalam dirinya, bersyukur masih hidup, sedih karena kalah

dan lain-lain. Garis-garis hitam tipis yang ada di sekitar panel pada bagian dialog Zoro serta pemakaian balon dialog yang runcing merupakan tanda bahwa kata-kata Zoro tersebut diucapkan dengan lantang/penuh emosi.

Bagi Zoro, kegagalannya untuk mengalahkan Mihooku menjadikannya lebih termotivasi untuk dapat menantang Mihooku kembali dan sebelum mengalahkan Mihooku ia tidak akan pernah kalah lagi. Hal ini menandakan sifat Zoro yang mau mengakui kekalahan, dan meski menderita kekalahan ia tetap bersikap positif, tidak putus asa dan pantang menyerah hingga cita-cita/impianya tercapai. Sifat-sifat seperti ini juga termasuk dalam *Gi*.

Kegagalan dalam *Gi* bukanlah sebuah akhir dari perjalanan, namun merupakan sebuah batu loncatan dalam meraih kesuksesan. Orang Jepang dalam menghadapi kegagalan selalu bangkit dan berjuang kembali, karena bagi mereka kegagalan adalah sebuah koreksi yang sangat membangun, sehingga mereka berusaha lebih keras lagi.

3.1.2 Yuu (勇), Keutamaan yang Menyangkut Keberanian



Gambar 9

ググッ..... ボタ ボタ.....

ミホーク : このまま心臓を貫かれたいか、なぜ退かん

ゾロ : さアね...わからねエ...ここを一步でも退いちまったら何か大事な今までの誓いとか約束とか...いろんなモンがヘシ折れて、もう二度とこの場所へ帰って来れねエような気がする

(Oda: WP Volume 6, Chapter 51, Halaman 128)

Gu Gu... Bota Bota....

Mihooku : Kono mama shinzou wo tsuranukaretai ka, naze hikan

Zoro : *Sa ne.... Wakarane... koko wo ippo demo hiichimattara nani ka daiji na ima made no chikai to ka yakusoku to ka... iron na mon ga heshi orete mou nido to kono basho e kaette korene youna ki ga suru*

Brrr Brrrr.... Tess Tesss...

Mihooku : Kau ingin pisau ini menembus jantungmu? Kenapa kau tidak mundur?

Zoro : Entahlah.. Aku tidak mengerti... jika aku melangkah mundur... Aku merasa aku telah mengkhianati janjiku dan aku tidak pantas berdiri lagi di sini

Pertama dilihat dari *sound effect* “Brrrr Brrrr”, yang menandakan bergetarnya kaki Zoro dan “Tesss Tessss” yang menandakan darah yang mengucur. Kemudian di sekitar wajah dan kaki terdapat garis-garis bergelombang serta gambar awan kecil (nafas) yang keluar dari mulut Zoro menandakan sekujur tubuh Zoro yang bergetar menahan sakit ditusuk pisau yang menancap tepat di dadanya.

Ditambah dengan kata-kata Zoro yang mengisyaratkan untuk tetap maju hingga akhir, meskipun itu harus menderita. Kata-kata yang ia ucapkan dengan terbata-bata, yang ditandai dengan penambahan titik di antara kata “*Entahlah.. Aku tidak mengerti*” menandakan bahwa sedang terjadi pergolakan emosi yang luar biasa dalam diri Zoro, ia harus melihat kenyataan bahwa ia berada di ambang kekalahan, Zoro mengalami *shock*. Tubuhnya terdiam begitu saja tanpa bergerak mundur sedikitpun meski sedang ditusuk pisau menandakan bahwa Zoro tidak takut pada rasa sakit. Sikap inilah inti dari *Yuu*.



Gambar 10

くるっ...

...背中の傷は 剣士の恥だ...

(Oda: WP Volume 6, Chapter 51, Halaman 133)

Kuru...

...Senaka no kizu wa kenshi no haji da...

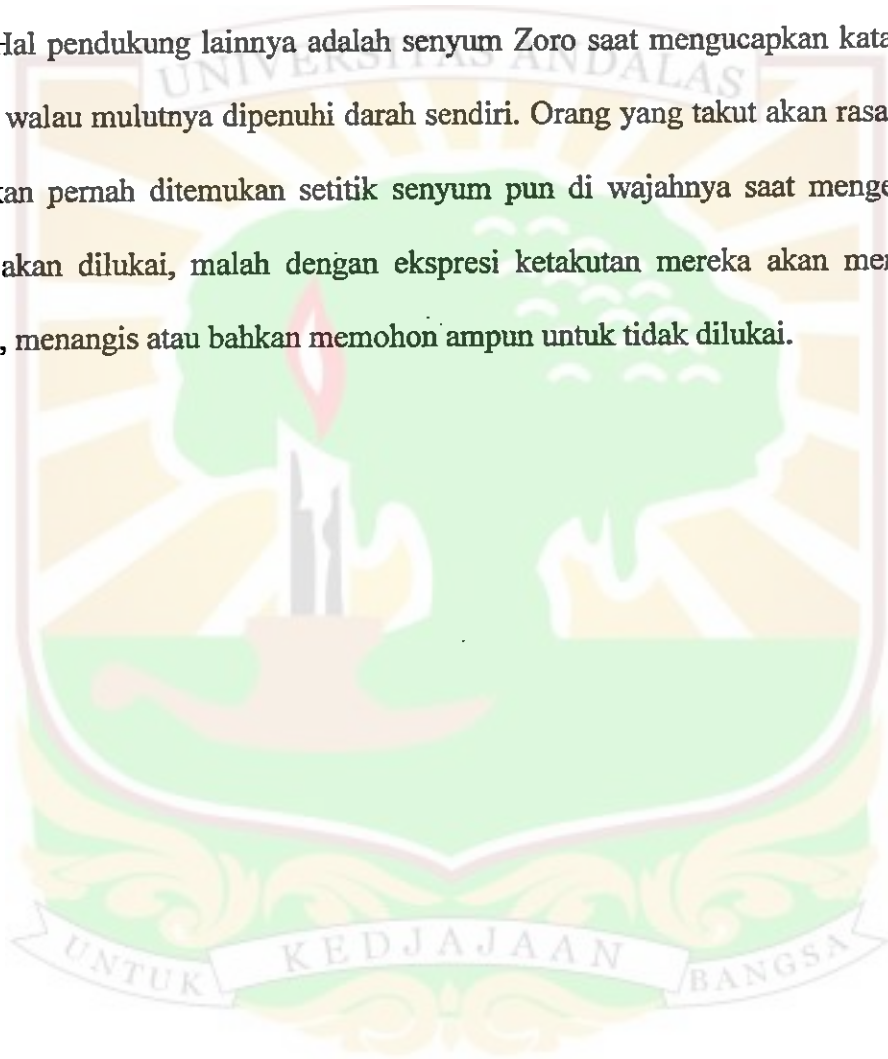
Bett..

...Luka di punggung adalah hal yang memalukan bagi pendekar...

Sound effect "Bett" menandakan Zoro memutar badannya kearah Mihooku, kemudian dengan satu kalimat pendek, "luka di punggung adalah hal yang

memalukan bagi pendekar” selain mengindikasikan bahwa ia tidak takut pada rasa sakit atas luka, juga menandakan bahwa memungguni lawan adalah hal yang memalukan, karena seolah-olah kita takut dan berniat melarikan diri. Dalam menghadapi musuh atau kekalahan harus dihadapi dari depan dengan gagah berani, bukan memungguni dan lari seperti pengecut.

Hal pendukung lainnya adalah senyum Zoro saat mengucapkan kata-kata tersebut walau mulutnya dipenuhi darah sendiri. Orang yang takut akan rasa sakit tidak akan pernah ditemukan setitik senyum pun di wajahnya saat mengetahui dirinya akan dilukai, malah dengan ekspresi ketakutan mereka akan menjerit, meratap, menangis atau bahkan memohon ampun untuk tidak dilukai.



3.1.3 *Jin* (仁), Keutamaan yang Menyangkut Kebajikan



Gambar 11

...あのお兄ちゃんは何も 悪い事してないもの 町のみんなは怖がってただけ 捕まったのだから 私を助けるために モーガン大差の息子が飼ってた狼を斬っちゃったからなの! それまでは野放しで狼が町を歩き回ってみんなすごく困ってて...!!!

(Oda: WP 1997 Volume 1, Chapter 3, halaman 96)

...ano oniichan wa nanimo warui koto shitenai mono machi no minna wa kowagatte dakedo tsukamatta no date watashi wo tasukeru tameni Moogan taisa no musuko ga katteta ookami wo kicchatta karanano! Sore made wa nobanashi de ookami ga machi wo aruki mawatte minna sugoku komattete...!!!...

...Kakak itu tidak melakukan perbuatan jahat, orang-orang memang takut padanya namun dia ditahan karena aku, dia membunuh serigala milik putra kapten Moogan, Dia membiarkan serigalanya berkeliaran di tengah kota dan membuat takut warga...

Zoro adalah laki-laki yang mempunyai rasa keadilan yang tinggi. Ia tidak bisa diam begitu saja melihat tindak kejahatan atau penindasan. Seperti yang terlihat pada teks di atas, alasan kenapa Zoro ditahan oleh angkatan laut adalah karena membunuh seekor serigala peliharaan Herumeppo putra kapten Moogan yang sengaja Herumeppo biarkan berkeliaran di sekitar kota dan membuat resah warga. Zoro yang tengah berjalan di kota melihat serigala tersebut hendak melukai seorang gadis kecil, untuk menyelamatkan gadis kecil itu Zoro kemudian membunuh serigala milik Herumeppo tersebut.

Penceritaan kronologi *flashback* tersebut oleh Eiichiro Oda disertai dengan gambar kejadian pada saat pembunuhan serigala tersebut. Terlihat juga ekspresi Herumeppo dan penduduk kota yang panik, dan gadis kecil yang diselamatkan Zoro. Serigala yang telah membuat warga panik dan resah akhirnya dibunuh oleh Zoro, tetapi karena arogansi dan kesombongan dari Herumeppo, Zoro malah ditahan karena membunuh serigala tersebut.

Menurut Nitobe (1899:35), bukan berarti kebajikan seorang Samurai secara khusus berbeda dengan belas kasih pada manusia yang lain, tetapi lebih dikenali pada keadilan dan tidak semata-mata pikiran sesaat, tapi dilatari dengan kekuatan untuk menyelamatkan dan membunuh.

Sikap Zoro yang membela kaum yang lemah serta menjadi pelindung bagi yang pantas diindungi adalah salah satu inti dari *Jin*.



Gambar 12

ゾロ : 男だとか女だとか!! おれが いつかお前に勝った時もそう言うのか 実力じゃねェみたいに!!!
 約束しろよ!!! いつか必ず おれか お前が 世界一の剣豪になるんだ!!
 どっちがなれるのか競争するんだ!!!
 一生懸命 お前に勝つ為に特訓してるおれがバカみてエだろ!! そんな事言うな!!!
 くいな : ...バカヤロー...!!! 弱いクセにさ
 約束だ

(Oda: WP Volume 1, Chapter 5, Halaman 131)

Zoro : *Otokodatoka onnadatoka!! Orega itsuka omae ni katta toki mo sou iu noka*
Jitsuryokujyane mitai ni!!!

Zoro: Tidak masalah kalau kau pria atau wanita!! Suatu saat nanti kalau aku menang melawanmu pun, hal itu seperti bukan karena kemampuanku!!!
Ayo kita membuat sumpah!!! Suatu saat pasti antara aku atau kau yang akan menjadi pendekar pedang nomor satu di dunia!!
Yang manakah yang terhebat mari kita tentukan dengan persaingan!!!

Kuina:...Bodoh...!!
Meskipun kau lebih lemah dariku
Aku bersumpah

Samurai sejati bukanlah Samurai yang berdarah dingin dan tak mengenal rasa simpati. Pada gambar terlihat Kuina yang sedang menangis karena meratapi dirinya yang akan lemah saat dewasa nanti karena dia adalah seorang wanita. Menurut Zoro sangat beruntung karena terlahir sebagai laki-laki. Mendengar hal itu Zoro dengan lantang menentang pendapat Kuina tersebut, digambarkan mulut Zoro terbuka lebar yang menandakan dia mengeluarkan suara yang lantang.

Zoro kemudian menantang di antara mereka nanti siapa yang akan menjadi pendekar pedang terhebat saat dewasa nanti pada Kuina. Mereka tentukan dengan persaingan. Pada saat dewasa nanti mereka akan makin memperkuat diri dengan berlatih dan bertarung pada banyak lawan, kemudian akhirnya nanti mereka berdua akan bertarung lagi untuk menentukan siapa yang akan menjadi pendekar pedang terkuat di dunia.

“Persaingan” tersebut sebenarnya semata-mata Zoro ucapkan karena kebaikan hati Zoro yang tidak tahan melihat sahabatnya menderita. “Persaingan” tersebut merupakan sebuah solusi pada Kuina agar ia melupakan masalah penderitaan karena dilahirkan sebagai wanita yang menurutnya malah menjadi lemah saat dewasa nanti, selain itu juga sebagai motivasi agar Kuina pantang

menyerah pada kondisinya yang sekarang. Sebuah persaingan memiliki makna yang mendalam, ia mampu menjadikan manusia lebih termotivasi dalam menjalani hidup, motivasi untuk menjadi pemenang dan tidak ingin kalahlah yang menjadi pengikat mereka.

Begitulah seorang Samurai sejati, selalu membawa kebaikan dan ketentraman dimanapun berada.



3.1.4 Rei (礼), Keutamaan yang Menyangkut Kesantunan



Gambar 13

ルフィ：食うのかよこれ もうおにぎりじゃなくてドロのかたまりだぞ？

ゾロ：ガタガタぬかすな 黙って食わせろ 落ちてんの全部だ!!

ルフィ：だから言ったら 死にてエのか？

ゾロ：グブッ...あ...あのガキに伝えてくれねエか...!!!

ルフィ：何を？

ゾロ：「うまかった」「ごちそうさまでした」....ってよ

ルフィ：.....はは!!

(Oda: WP 1997, Volume 1 Chapter 3, Halaman 95)

Rufi: Kuunokayo kore mou onigiri jyanakute doro no katamari daze?

Zoro: Gatagata nukasuna damatte kuwasero ochiten no zenbu..!!!

Rufi; Dakara ittaro shinite noka?

Zoro: *Gubu.. a..ano gaki ni tsutaetekure neka..!!!*

Rufi: *Nani wo?*

Zoro: *[umakatta] [gochisousamadeshita] tteyo*

Rufi: *....HAHA!!*

Rufi: *Kau mau makan ini? Ini sudah bukan nasi kepal lagi.. meskipun kau lapar, tapi sudah hancur begini*

Zoro: *diam berikan saja aku akan makan semuanya !!!*

Rufi: *kau mau mati ya..??*

Zoro: *Uhukk.. bilang pada anak kecil tadi..!!*

Rufi: *Bilang apa..??*

Zoro: *[Nasi kepalnya enak sekali] [terima kasih]*

Rufi: *HAHA..!!!*

Nasi kepal (Onigiri) tersebut adalah pemberian dari gadis kecil yang pernah ditolong oleh Zoro dahulu. Gadis kecil tersebut mengendap-endap mendekati Zoro ke tempat penahanannya dengan harapan tidak ketahuan oleh Herumeppo. Namun kenyataan berkata lain, perbuatan gadis kecil tersebut ketahuan oleh Herumeppo, dan onigiri tersebut diinjak-injak Herumeppo.

Melihat perbuatan tulus dari gadis kecil tersebut, Zoro meminta Rufi untuk mengambil onigiri tersebut meski telah berlumuran tanah. Zoro kemudian memakannya meski dengan susah payah, yang ditandai dengan *sound effect* *バンッバン* (Krakk...Krakk..), *モグッモグッ* (Krauss...Kraus..) juga ditandai dengan keringat yang menetes serta air mata yang mengalir di wajah Zoro.

Apresiasi Zoro pada kebaikan gadis kecil tersebut tidak berhenti di sana saja. Ia juga meminta Rufi untuk menyampaikan ucapan "nasi kepalnya enak, terima kasih" pada gadis kecil itu. Memberi apresiasi atau menghargai kebaikan orang lain adalah salah satu sifat Zoro, dan itu adalah salah satu inti ajaran *Rei*. *Rei* mengajarkan para Samurai untuk belajar santun, halus budi dan lemah lembut.

3.1.5 Makoto (誠), Keutamaan yang Menyangkut Ketulusan Hati



Gambar 14

...おれ あいつのぶんも 強くなるから!!! 天国まで おれの名前が届くように世界一強い大剣豪になるからさ!!!!!!....

(Oda: WP Volume 1, Chapter 5, Halaman 132)

...Ore wa aitsu no bun mo tsuyoku naru kara!!! Tengoku made ni ore no namae ga todoku you ni sekai ichi tsuyoi daikengou ni naru kara sa!!!...

...Aku akan menjadi kuat demi dia juga!!!! Aku akan menjadi pendekar pedang tak terkalahkan !!! pendekar pedang ternama yang surga pun bahkan akan mendengar nama besarku!!!!!!....

Salah satu inti dari *Makoto* adalah ucapan yang jujur, sehingga janjinya harus ditepati dan dipenuhi walaupun tanpa adanya pernyataan tertulis. Sebuah janji sangat dekat posisinya dengan harga diri.-

Pada gambar terlihat pengucapan sumpah Zoro yang sungguh-sungguh. Didukung dengan gambar gigi Zoro yang merapat (bisa juga berarti menahan tangis), posisi alis yang naik (biasanya mendakan emosi yang meluap), air mata, posisi tangan yang menghadap ke depan sembari memperlihatkan tangan yang menggenggam pedang peninggalan Kuina, serta balon dialog yang dibuat runcing-runcing pada ujungnya, menandakan sebuah dialog yang dikeluarkan dengan suara keras.

Janji untuk bersaing dengan makin memperkuat diri hingga dewasa nanti dan kemudian bertarung kembali untuk menentukan siapa pendekar pedang terhebat di dunia yang Zoro buat pada Kuina pada malam sebelumnya ternyata sangat Zoro pegang teguh, dan Zoro bertekad untuk mewujudkannya. Di sini terlihat bahwa Zoro sangat menghargai dan memegang teguh sebuah janji/sumpah. Dan itulah salah satu inti *Makoto*.

3.1.6 *Meiyo* (名誉), Keutamaan yang Menyangkut Kehormatan



Gambar 15

...世界一の剣豪になることだ!!!! こうなったらもう名前の浄不浄も言つてられねエ!! 悪名だろうか何だろうか おれの名を世界中に轟かせてやる!!! さそつたのはてめエだ!!!野望を断念する様な事があつたら その時は腹切っておれにわびろ!!!....

(Oda: WP Volume 1, Chapter 6, Halaman142)

...Sekai ichi no kengou ni naru koto da!!! Kou nattara mou namae no jyoufujyou mo itterarene!!! Akumyou darouka nan darouka ore no na wo sekai jyu ni todorokasete yaru!!!! Sasotta no wa teme da!!!! Yabou wo dannen suru you na koto ga attara sono toki wa harakitte ore ni wabiro!!!!....

...Aku bertekad menjadi pendekar pedang terhebat sedunia, Aku tak peduli apapun tanggapan orang tentangku, aku orang baik, orang jahat, terserah mereka, selama aku bisa mencapai cita-citaku dengan kekuatanku sendiri !!!! kalau kau coba untuk menghalangiku mencapai cita-citaku, akan kupaksa kau untuk bunuh diri!!!!....

Harga diri adalah harga mati bagi Samurai. yang menjadi poin dari *Meiyo* yang direpresentasikan oleh Zoro adalah kalimat “kalau kau coba untuk menghalangiku mencapai cita-citaku, akan kupaksa kau untuk bunuh diri!!!!.” Kalimat ini disertai dengan balon dialog “runcing” yang menandakan pengucapan kalimat tersebut dengan keras.

Bagi Samurai, sebuah keyakinan yang sangat mereka pegang teguh, apabila coba digoyahkan atau dihina oleh pihak luar, maka hal itu sama saja dengan mencoreng kehormatan. Inilah yang ingin Zoro tekankan pada Ruffi, bahwa jangan pernah mencoreng kehormatannya, bila sampai terjadi, maka *hara-kirilah* konsekuensi nya. Memang orang Jepang sangat menjunjung tinggi kehormatan.



Gambar 16

ゾロ：くそオ!!!なんで おれがあんな女なんかには勝てねえなんだよ!!!

先生：でも ソロ くいなは君より少し年上だし

ゾロ：おれは大人にでも勝てたんだ

おれは将来 海へ出て 世界一強い剣豪になるんだから

今から あんな奴に 敗けてわえにはいかねえんだよ!!!

(Oda: WP Volume 1, Chapter 5, Halaman 127)

Zoro :Kuso!!! Nande ore ga anna onna nanka ni katenen dayo!!!

Sensei:Demo Zoro Kuina wa kimi yori toshiue dashi

Zoro: Ore wa otona ni demo katetanda

Ore wa shourai umi e dete sekai ichi tsuyoi kengou ni narun dakara

Ima kara anna yatsu ni makejeruwake ni wa ikaneen dayo!!!

Zoro : Sialan!!! Kenapa aku tidak bisa menang dari wanita seperti itu!!!

Guru : Tapi Zoro, lagi pula Kuina itu lebih tua darimu

Zoro : Aku bahkan menang melawan orang dewasa

Kelak aku akan pergi ke laut dan akan menjadi pendekar pedang nomor satu di dunia

Mulai dari sekarang aku tidak mungkin kalah dari orang seperti itu!!!

Zoro yang belum pernah dikalahkan oleh siapapun sebelumnya (bahkan oleh orang dewasa sekalipun) merasa sangat terpukul dan kesal karena dikalahkan oleh Kuina. Kekesalan Zoro ditandai dengan kata “Sialan!!!” dan gambar Zoro membanting pedang bambunya ke lantai. Kemudian dengan tekad kuat Zoro berujar untuk tidak mau kalah lagi pada Kuina (meski nanti Zoro tetap kalah ratusan kali hingga ia frustrasi).

Dalam kasus Zoro, kekalahan adalah hal yang memalukan yang menodai kehormatannya. Menjadi “anjing pecundang” atau dengan kata lain “*loser*” adalah hal tabu baginya. Bila ia kalah, maka sama saja dengan ia membiarkan orang lain menginjak kehormatannya. Bagi Zoro kehormatannya adalah kemenangannya saat bertarung.



Gambar 17

- ミホーク : 死んでもか.....
- ゾロ : 死んだほうがマシだ
- ミホーク : 何という強き心力.....!!!!!!
- 敗北より死をとるか

(Oda: WP Volume 6, Chapter 51, halaman 129)

Mihooku : *Shindemoka.....*

Zoro : *Shinde hou ga mashi da*

Mihooku : *Nan to iu tsuyoki shinryoku.....!!!!!!*

haiboku yori shi wo toruka

- Mihooku : Meskipun itu berarti kau akan mati...??
- Zoro : Jika aku kalah, lebih baik aku mati
- Mihooku : Keinginan yang kuat....!!! Dia lebih memilih mati daripada hidup dengan penyesalan

Saat melihat kekalahan di depan mata, Zoro lebih memilih mati daripada kalah dan hidup sebagai pecundang (sebagai bentuk realisasi kehormatannya), walaupun dengan keadaan dada ditusuk pisau, Zoro tidak memperlihatkan sedikitpun keraguan dan rasa sakit (ditandai dengan gambar mata yang tetap tajam dan ekspresi wajah yang tetap tenang, meski ada sedikit keringat). Melihat keinginan kuat dari Zoro inilah Mihooku tidak jadi membunuh Zoro, malah dia mengampuni Zoro dan mengijinkannya untuk bertarung dengannya sekali lagi.

“Jika aku kalah, lebih baik aku mati” merupakan menandakan bahwa bagi Zoro kemenangan adalah kehormatan tertinggi baginya, dan kematian adalah harga yang harus dibayar apabila kalah. Hal ini menandakan bahwa betapa Zoro menjunjung tinggi kehormatannya.

3.1.7 Chuugi (忠義), Keutamaan yang Menyangkut Kesetiaan



Gambar 18

ミホーク : いっぱいしの剣士であれば剣を交えるまでもなく おれとぬしの力の差を見抜けよう、このおれに刃をつき立てる 勇気は おのれの 心力か...
 はたまた 無知なる ゆえか

ゾロ : おれの野望ゆえ そして 親友との 約束のためだ

(Oda: WP Volume 6, Chapter 50, Halaman 113)

Mihooko : *Ippaishi no kenshi de areba, ken wo majieru made mo naku ore to nushi no chikara no sa wo minukeyou Kono ore ni ha wo tsukitateru yuuki wa onore no shinryoku ka..*

Hatamata muchinaru yueka

Zoro : *Ore no yabou yue soshite shinyuu to no yakusoku no tame da*

- Mihooku : Bahkan pendekar pedang terhebat pun tidak mau bertarung denganku, karena mereka dapat mengukur kekuatan mereka dan membandingkannya dengan kekuatanku,
Keinginan kuatmu untuk menantangku keluar dari jiwa pemberanimu... atau dari kebodohanmu..??
- Zoro : Ini adalah impianku dan janjiku pada sahabatku

Poin utama dari kutipan di atas adalah kata “janjiku pada sahabatku”.
Digambarkan Zoro dengan pose siap bertarung; meletakkan pedang pada mulut dan kedua tangannya, sambil mengatakan hal tersebut dengan tenang.

Ternyata janji yang ia ucapkan pada Kuina semasa kecil tetap ia jadikan alasan utama kenapa ia ingin mengalahkan Mihooku dan merebut gelar sebagai pendekar pedang terkuat sedunia. Inilah bukti bahwa Zoro tetap setia pada janji mereka bertahun-tahun yang lalu. Meski waktu telah berlalu, namun janji mereka tetap kekal dan selalu mengiringi Zoro kemana pun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Setelah meneliti representasi yang ada dalam tokoh Roronoa Zoro dalam komik *Wan Piisu*, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. *Bushido* menjadi dasar pijakan bagi orang Jepang dalam menghadapi kerasnya kehidupan. Ajaran tentang ketegasan, percaya diri, tanggung jawab, sopan santun, keberanian, keadilan, kepahlawanan, kesetiaan, konsistensi, kejujuran, kehormatan, *Seppuku* (sebutan resmi untuk bunuh diri secara terhormat) dan lain-lain benar-benar meresap dalam tiap generasi masyarakat Jepang.
2. *Bushido* tidaklah selalu terkait dengan sosok Samurai. Selama ini orang-orang selalu memiliki pemahaman bahwa *Bushido* sama dengan Samurai, dan Samurai adalah *Bushido*. Pemahaman seperti itu merupakan hal yang harus diperbaiki, sebab *Bushido* itu merupakan sebuah ajaran atau paham hidup yang terlahir pada zaman Kamakura yang pada saat itu sebagian besar digunakan oleh kaum Samurai, yang mana sebagai contohnya, antara lain *Gi* (kejujuran), *Yuu* (keberanian), *Jin* (kebajikan), *Rei* (kesantunan), *Makoto* (ketulusan hati), *Meiyo* (kehormatan), *Chuugi* (kesetiaan). Perlu digarisbawahi kembali bahwa *Bushido* adalah sebuah ajaran, bukan sosok Samurai itu sendiri.
3. Zoro merepresentasikan begitu banyak ajaran *Bushido*, seperti berpegang teguh dan meyakini bahwa kata hati sendiri adalah yang mutlak,

kesantunan, tidak takut menderita dan merasakan sakit, kesetiaan, menjunjung tinggi kehormatan, pembela yang lemah dan lain-lain.

4.2 **Saran**

Nilai-nilai yang ada dalam Bushido adalah tuntunan cara bersikap dan gaya hidup yang patut kita tiru. Menilik pada kesuksesan Jepang yang bangkit setelah menderita kekalahan pada perang dunia ke-2, hingga akhirnya mampu bangkit dan sekarang menjadi salah satu dari negara paling maju di dunia, Bushidolah yang menjadi fondasi utama mereka selama puluhan hingga ribuan generasi. Namun jangan semua dari nilai-nilai tersebut kita telan mentah-mentah begitu saja, hendaklah kita saring dahulu menggunakan akal pikiran kita dan kepercayaan (agama) kita masing-masing. Salah satu hal yang tidak patut ditiru adalah *Seppuku* atau yang lazim di zaman sekarang disebut bunuh diri. Sebab apapun alasannya, membunuh diri sendiri itu adalah perbuatan yang sangat pengecut yang menghindar dari masalah yang juga dilaknat oleh Tuhan.

Untuk para penulis selanjutnya, diharapkan untuk lebih mengembangkan ide-ide kreatif guna memperkaya bobot isi penulisan skripsi.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmad, Hafiz dkk (Martabak Bandung): 2005. *Keliling Komik Dunia*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Debby, Meika. 2009. "Analisis Kehidupan Yakuza dalam Komik Gokusen Karya Kozueko Morimoto". *Skripsi*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Dewi, Nirmala. 2009. "Analisis Peran Tokoh Ninja dalam Komik Naruto Karya, Masashi Kishimoto Masashi Kishimoto No Sakushin No "Naruto No Manga" Ni Okeru Ninja No Shujinkou No Yakusha No Bunseki Ni Tsuite". *Skripsi*. Medan: Sumatera Utara.
- Endaswara, Suwawrdi. 2003. *Metodologi Penulisan Sastra*. Yogyakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Koentjaraningrat. 1976. *Metode-Metode Penulisan Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mardaly. 1999. *Metode Penulisan Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moratih, Rhidona. 2010. "Analisis Perilaku Kelompok Budaya masyarakat Jepang pada komik 20th Century Boys Karya Naoki Urasawa". *Skripsi*. Medan: Sumatera Utara.
- Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nitobe, Inazo. 1899. *BUSHIDO The Soul of Japan*, Antonius R Purnomo. Jakarta: Era Media.
- Oda, Eiichiro. 2009. *Wan Pisu volume 1-6*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Luxemburg, Jan Van. 1982. *Pengantar Ilmu Sastra, Terj Dick Hartoko*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori Metode dan Teknik Penulisan Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Schodt, Frederick L. 1983. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Japan: Kodansha International.

Simbolon, Marnita Widya U. N. 2009. "Analisis Kesetiaan Pada Tokoh-Tokoh Samurai dalam Komik Shanaou Yoshitsune Karya Sawada Hirofumi". *Skripsi*. Medan: Universitas Sumatera Utara.

Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tsunetomo, Yamamoto. 2012. *Hagakure, The Wisdom Of Samurai*. Jakarta: Onkor Semesta ilmu

Van Zoest, A.J.A. 1976. "L'iconocité métaphorique". Dalam D.W. Fokkema, Elrud Kunne-Ibsch dan A.J.A Van Zoest (Ed). *Comparative Poetics*. Amsterdam: Rodopi.

http://id.wikipedia.org/wiki/One_piece diakses dan diunduh pada 09 Desember 2012 pukul 23.25 WIB.

http://id.wikipedia.org/wiki/Roronoa_Zoro diakses dan diunduh pada 09 Desember 2012 pukul 23.05 WIB.

英一路大田に作られたワンピースのマンガのロロノアゾロ

性格中の武士道の表現

ボリューム 1-6

記号の研究

ペリ ハルディアンシャー

1. 序論

日本のマンガには冒険、アクション、歴史および経済学のようないろいろの物語テーマがある。今まで、多くの日本の漫画家が魅力的な漫画を書いた。それらのうちの一つはワンピースの漫画である。

この漫画中の主役はルフィおよび著作権侵害グループへの焦点である。この漫画中の極悪の役割は海賊と政府のように変えられる。しかし、この漫画における極悪の役割はほとんど海賊である。ルフィの他で、これにもう一人の主役がいる。名前はロロノアゾロである。ゾロは剣客である。彼は3つの剣使っているスタイルを持っている。また、夢は世界で最も強い剣客であることである。ゾロは戦場のルフィグループの主な力である。彼はタフな身体および強い力を持っている。

ゾロは、彼の内部の訓練および正直な自然をしている。また、彼は、彼の内の別の武士道自然を持っている。武士道教え、数年前に何百以来成長した。それがいつ作成したかに関する明瞭な情報がないが、武士道が鎌倉時代に恐らく広範囲である。

2. 本論

ロロノアゾロは、武士道に含まれていたポイントすべてに相当している。

2.1 儀

考えを伝えることの中の躊躇なしで、儀の中の要点のうちの1つがある。

2.2 勇

ゾロ、常に敵に勇ましく直面します。彼は問題から逃げなかった。

2.3 仁

弱いものを防御するゾロ姿勢は仁の核心のうちの1つである。

2.4 礼

他のものの親切がゾロ性質のうちの1つであることを認識してそれは礼の中核教えのうちの1つです。

2.5 誠

ゾロはいつも約束を守っている。それは誠芯のうちの1つである。

2.6 名誉

破られましたがゾロは常に尊厳を保つ。それは名誉芯のうちの1つである。

2.7 忠義

ゾロは、彼が言う見込みに常に忠実である。それは忠義芯のうちの1つである。

3. 結論

武士道は、必ずしも侍の図に関係しているとは限りません。これまでのところ、人々は、常に侍と武士道についての同じ理解を持っている。そして、侍は武士道だと思う。武士道が主義だけであるのでそのような理解が固定されることになっている。

RIWAYAT HIDUP

Nama : Peri Hardiyansyah
PangGilan : Peri
Tempat/Tgl Lahir : Sosokan Taba / 07 Desember 1989
Agama : Islam
Nama Ayah : Tono
Nama Ibu : Ermaneka
Asal : Bengkulu
Alamat Tetap : Desa Sosokan Taba, Kecamatan Muara Kemumu,
Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu
No. HP : 085766542130
Alamat Email : Vei_isme@yahoo.com

Riwayat Pendidikan

- TK Cendrawasih Sosokan Taba tamat tahun 1995
- SD Negeri 64 Sosokan Taba tamat tahun 2000
- SMP Negeri 2 Bengkulu tamat tahun 2004
- SMA Negeri 2 Bengkulu tamat tahun 2007
- Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya Jurusan Sastra Jepang

Kegiatan dan Organisasi yang pernah diikuti:

1. Seksi Perlengkapan Acara Bunkasai VI “Haru Matsuri Waku Waku Uki Uki Tanoshisa Hajike” (5 April 2010) Universitas Andalas.

3. Anggota Seksi Acara SHIKENGA (Shinnyuusei Kenshuu Gasshuku) ke-IV
(24 Januari 2010) di Lubuk Selasih, Solok.
4. Ketua SHIKENGA 2011, Kayu Tanam
5. Anggota Seksi Seni dan Budaya HIMA Sastra Jepang 2009
6. Koordinator Divisi Seni dan Budaya HIMA Sastra Jepang 2011

