

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Dari penelitian yang penulis lakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Pertama, perkembangan animasi di Jepang sejak tahun 1913 yang pada waktu itu dilakukan *first experiments in animation* yang dilakukan oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi dan Kitayama Saito. Semua jenis animasi yang berasal dari Jepang disebut *anime*. Industri animasi berawal pada tahun 1915 dengan animasi sebagai bentuk karya seni komersial setelah era pasca perang dan puncak pencapaian pada permunculan serial TV *Astro Boy* dari Ozomu Tezuka pada tahun 1963. *Anime* Jepang dalam penulisan ini adalah *anime One Piece*, yang mana anime ini cukup populer di kalangan anak-anak maupun di kalangan remaja. *One Piece* merupakan serial *manga* (komik) karangan Eiichiro Oda yang pertama kali diterbitkan di Indonesia oleh PT Elex Media Komputindo. *One Piece* pertama kali diterbitkan di Jepang oleh Shueisha Inc pada tahun 1997 dan ditayangkan di televisi pada Oktober 1999. Berawal dari *manga* yang kemudian ditayangkan oleh stasiun televisi RCTI dan kemudian diteruskan oleh stasiun televisi Global hingga sekarang masih berlanjut.

Monkey D. Luffy atau biasa dipanggil Luffy ialah putra kandung dari Komandan Pasukan Revolusioner, Monkey D. Dragon, cucu kandung dari Angkatan Laut terkenal, Monkey D. Garp, Putra angkat dari bandit gunung, Curly

Dadan, dan saudara angkat dari Portgas D. Ace si “Tinjau Api” dan Sabo. Luffy merupakan seorang pembuat masalah yang telah mendunia dan dikenal baik oleh para anggota Angkatan Laut, Shincibukai, hingga Yonko karena begitu banyaknya jumlah perilaku kriminal yang telah ia perbuat. Akibatnya pihak Pemerintah Dunia menganggapnya sebagai seseorang yang berbahaya. Dan ia juga dijuluki reputasi sebagai seorang yang “nekat” atau “gila” seperti kasus tertentu.

Kedua, etika adalah ilmu tentang apa yang biasa dilakukan atau ilmu tentang adat kebiasaan. Sedangkan berperang adalah suatu konflik bersenjata antara dua negara yang berbeda atau antar kelompok dalam suatu negara. Jadi etika berperang ialah suatu perilaku yang ada pada manusia ketika terjadinya perang jika bernegosiasi tidak berjalan dengan lancar yang bertujuan untuk membentengi diri atau mempertahankan sesuatu yang penting.

Beberapa ajaran yang berkaitan dengan etika kepribadian dalam film *anime One Piece* terkandung dalam ajaran kesusilaan yang biasanya dilakukan para bangsawan atau para ksatria Jepang, antara lain :

- a. Keberanian dianggap sebagai suatu keutamaan pokok dan ditanamkan pada anak dalam masa permulaan hidupnya. Atau Sifat penakut dikutuk, karena sifat ini dipandang dosa. “*Semua dosa besar dan kecil dapat diampuni dengan melalui cara tobat, kecuali penakut dan pencuri*”.

- b. Loyalitas, yaitu setia, kesetiaan pertama kepada Kaisar, kemudian meluas kepada seluruh anggota keluarga Kaisar, pada masyarakat dan pada generasi yang akan datang.
- c. Kesucian dan kebersihan adalah suatu hal yang sangat penting dalam Shintoisme, oleh karenanya dalam faham ini terdapat upacara-upacara pensucian. Orang tidak suci adalah berdosa, karena berarti melawan dewa-dewa.

Ketiga, tentang simbol, Menurut kamus Webster (1997) menjelaskan bahwa pengertian simbol sebagai sesuatu yang mewakili atau menjelaskan tentang sebuah bentuk.

Fungsi Simbol :

1. Simbol dapat membantu manusia dalam benda-benda di alam maupun sosial dengan memberi benda-benda tersebut dengan sebuah nama. Pemberian nama berfungsi dalam membendakan antara satu benda dengan benda yang lain.
2. Sebuah simbol sangat penting untuk membantu anda dalam memahami lingkungan di sekeliling anda.
3. Simbol dapat dijadikan sarana untuk berfikir.

Sebuah simbol dapat dipandang sebagai:

1. Sebuah kata atau barang atau objek atau tindakan atau peristiwa atau pola atau pribadi atau hal yang kongkret.

2. Yang mewakili menggambarkan atau mengisyaratkan atau menandakan atau menyelubungi atau menyampaikan atau menggugah atau mengungkapkan atau mengingatkan atau merujuk kepada atau berdiri menggantikan atau mencorakkan atau menunjukkan atau berhubungan dengan atau bersesuaian dengan atau menerangi atau mengacu kepada atau mengambil bagian dalam atau mengglear kembali atau berkaitan dengan;
3. Sesuatu yang lebih besar atau transenden atau tertinggi atau terakhir; sebuah makna, realitas, suatu cita-cita, nilai, prestasi, kepercayaan, masyarakat, konsep, lembaga, dan suatu keadaan.

Kemudian banyak simbol-simbol yang di sampaikan dari film *anime One Piece*, sebagai contohnya simbol kekuatan Buah Iblis yang dimana apabila buah tersebut dimakan oleh seseorang makan orang tersebut akan berubah dan mempunyai kekuatan yang melebihi batas normal pada umumnya yang memiliki nilai sakral dalam film tersebut. Contoh lainnya seperti penggunaan senjata pada film *One Piece* seperti Meriam, Pedang, tombak dan *Hakki* (Supranatural) dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa dalam film *anime One Piece* ada sebuah nilai-nilai yang ingin disampaikan.

Serta timbulnya kekuatan misterius dan julukan para kaisar luatan dalam adegan film *One Piece* tersebut:

1. Hakki yang berarti “Ambisi” adalah sebuah kekuatan misterius yang ditemukan di setiap makhluk hidup di dunia *One Piece*. Hal ini tidak jauh berbeda dari indera normal. Namun, kebanyakan orang tidak menyadari atau

gagal untuk membangkitkannya. Secara umum, ada dua jenis *Hakki* bagi semua orang. Diberikan dengan pelatihan yang tepat. Namun, ada jenis *Hakki* yang ketiga dan hanya kelompok tertentu “yang terpilih” yang bisa memiliki *Hakki* ini. Dalam istilah sederhana, *Hakki* adalah kemampuan untuk merasakan energi spiritual dan mengalahkan musuh.

2. Yonkou adalah empat orang bajak laut terkuat yang memerintah dan memiliki daerah kekuasaannya sendiri di dunia baru. Para Younko secara harfiah dapat diartikan semacam kekaisaran yang memiliki pemerintahan sendiri di wilayahnya masing-masing serta mengaturnya dengan sesuka hati.

## **B. SARAN**

Setelah melalui proses analisis dan menemukan hasil penelitian mengenai etika berperang dalam film *anime One Piece*, peneliti memberikan beberapa saran untuk beberapa pihak. Saran yang peneliti berikan ialah sebagai berikut :

1. Kepada pihak perfilman Jepang, hendaknya bisa terus menghasilkan karya yang bisa menginspirasi banyak penonton dan masyarakat melalui film-film berkualitasnya. Selain itu, hendaknya juga bisa lebih membuat karya yang lebih berkualitas, mendidik dan ramah anak-anak, karena salah satu konsumen terbesar film *anime* adalah dari kalangan anak-anak itu sendiri. Sehingga dengan kualitas tontonan film yang baik akan berdampak baik pula terhadap penontonnya.
2. Penelitian ini berharap menyadarkan masyarakat mengenai tayangan anime yang saat ini mulai beranekaragam, bahwa tidak semua film anime itu negatif, bahkan banyak diantaranya banyak yang memiliki nilai-nilai

positif dan secara tidak langsung mengarahkan kita untuk mengetahui kedalam cerita sejarah baik itu kekuatan-kekuatan misterius yang ada dalam diri kita serta timbulnya agama Jepang dan adanya keterkaitan agama-agama lain yang ikutandil dalam perkembangan agama Shinto di Jepang.

3. Kepada peneliti selanjutnya, semoga apa yang ditulis atau disampaikan oleh peneliti dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya.