

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Persahabatan adalah salah satu hubungan antarpribadi yang paling berharga dan penting dalam kehidupan manusia. Persahabatan bukan hanya tentang kesamaan minat atau aktivitas bersama, tetapi lebih dalam dari itu. Diantaranya nilai persahabatan, kerja keras, kebersamaan, kegigihan dan semangat pantang menyerah Furqon (2013). Persahabatan melibatkan kepercayaan, rasa saling menghormati, dan komitmen untuk mendukung satu sama lain di berbagai situasi kehidupan. Teman sejati adalah mereka yang hadir dalam momen-momen sulit, memberikan dorongan ketika semangat melemah, dan merayakan keberhasilan bersama-sama. Menurut Rowland S. Miller (2012), persahabatan adalah hubungan yang ditandai oleh keterikatan emosional yang kuat, saling menghargai, dan komitmen untuk mendukung satu sama lain. persahabatan tidak hanya memberikan dukungan emosional, tetapi juga berkontribusi pada kesejahteraan psikologis dan pengembangan pribadi seseorang.

Masa remaja merupakan masa transisi antara anak-anak menjadi dewasa. Pada masa ini, remaja mengalami perubahan yang begitu cepat dan drastis dalam dunia sosial (Laursen dan Hartl 2013, dalam Seftiani Firdaus, 2023). Hal ini terjadi karena remaja sangat mengharapkan kebebasan, namun proses ini seringkali menimbulkan permasalahan bagi mereka karena keinginan untuk mandiri tidak diimbangi dengan hubungan yang erat dengan pihak lain, sehingga remaja merasa terisolasi secara sosial (Reis & Buhl 2008, dalam Garvin, 2017). Perasaan terisolasi inilah yang kemudian menimbulkan perasaan kesepian pada remaja.

Kesepian pada umumnya berhubungan dengan suasana hati negatif yang melibatkan koneksi antar individu. Apabila individu merasa kesepian ia

merupakan orang yang tidak ahli secara interpersonal dibandingkan individu yang tidak kesepian Yurni (dalam Zona Febriani, 2021). Hasil survei Health Collaborative Center (HCC), pada Desember 2023 mengungkapkan tentang kesepian yang dialami warga Jabodetabek menunjukkan separuh warga mengalami kesepian (Kompas.id, 2024). Kurangnya sosialisasi dengan teman atau sahabat membuat seseorang merasa kesepian.

Menurut Aghnia (2012) anime merupakan karya sastra animasi khas Jepang, biasanya disajikan dan ditampilkan secara verbal dalam bentuk video, ditampilkan dalam bentuk gambar berwarna, menampilkan berbagai karakter dan latar cerita yang berbeda, dan ditujukan kepada berbagai macam penonton. Sejak kemunculannya pada awal abad ke-20, anime telah berkembang menjadi industri besar yang mencakup berbagai genre, dari aksi dan petualangan hingga romansa dan fiksi ilmiah. Salah satu daya tarik utama anime adalah kemampuannya untuk menyampaikan cerita yang mendalam dan kompleks melalui medium animasi. Berbeda dengan animasi Barat yang sering kali ditujukan untuk anak-anak, anime tidak ragu untuk mengeksplorasi tema-tema yang berat dan emosional, seperti cinta, kehilangan, keberanian, dan pencarian jati diri. Selain itu, anime juga dikenal dengan gaya visualnya yang unik, yang sering kali menonjolkan karakter dengan mata besar, ekspresi wajah yang kuat, dan latar belakang yang detail. Gaya ini tidak hanya menciptakan estetika yang memikat, tetapi juga membantu mengkomunikasikan emosi dan narasi dengan cara yang kuat dan efektif. Hal ini tidak hanya membuat anime menarik tetapi juga memberikan ruang bagi penonton untuk refleksi dan interpretasi Clements & McCarthy (dalam Gama, 2024).

Film animasi adalah pergerakan beberapa objek gambar atau teks yang ditata sedemikian rupa sehingga tampak bergerak Maulana dan Riyanto (dalam Zulkarnain et al, 2014). Film animasi telah menjadi salah satu bentuk seni yang paling dinamis dan berpengaruh dalam industri hiburan global. Dari awal kemunculannya pada awal abad ke-20 hingga perkembangannya saat ini, film

animasi terus berevolusi, menawarkan pengalaman visual dan naratif yang unik dan mendalam. Film animasi tidak hanya ditujukan untuk anak-anak tetapi juga telah merambah berbagai segmen penonton, termasuk remaja dan dewasa, dengan tema-tema yang kompleks dan bermacam-macam. Film animasi tidak hanya menghasilkan karya yang menghibur tetapi juga memberikan pesan-pesan yang mendalam dan menggugah pemikiran.

Anime adalah salah satu genre film animasi Jepang yang digambar dengan tangan atau menggunakan teknologi komputer. Anime merupakan singkatan dari kata "*animation*" dalam bahasa Inggris yang mengacu pada semua genre animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Anime seringkali mengadaptasi cerita dari komik/manga Jepang (Hapsari, 2017). Di antara banyak karya animasi yang terkenal, "One Piece Film: Gold" adalah salah satu yang paling terkenal pada masanya. Dirilis pada tahun 2016, film ini merupakan film ke-13 dari serial anime yang sangat populer yaitu "One Piece", yang diadaptasi dari manga karya Eiichiro Oda. Disutradarai oleh Hiroaki Miyamoto dan diproduksi oleh Toei Animation, "One Piece Film: Gold" menghadirkan petualangan baru yang penuh dengan aksi, drama, dan humor, sekaligus menyoroti banyak tema sosial yang relevan. "One Piece Film: Gold" berfokus pada petualangan Monkey D. Luffy dan kru Bajak Laut Topi Jerami di Gran Tesoro, sebuah kapal raksasa yang berfungsi sebagai kasino terapung terbesar di dunia. Dipimpin oleh Gild Tesoro, seorang penguasa yang karismatik dan misterius, Gran Tesoro adalah tempat di mana kemewahan dan kejahatan saling terkait. Melalui eksplorasi Gran Tesoro, film ini tidak hanya menyuguhkan hiburan visual yang memukau namun juga menyampaikan pesan-pesan mendalam tentang keserakahan, kebebasan, perjuangan melawan penindasan, dan persahabatan.

Menurut bahasa, prestasi adalah hasil yang telah dicapai, hasil karya yang telah dilakukan atau dikerjakan Wjs. Poewadarminta (dalam Hafiz, 2018).

One Piece merupakan salah satu anime yang paling populer, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya pencapaian prestasinya, salah satu prestasinya adalah pada Desember 2014, One Piece resmi mendapatkan Guinness World Record sebagai "The most copies published for the same comic book series by a single author" atau komik dengan penjualan terbanyak oleh satu pengarang di dunia. Hal tersebut didasarkan dari komik yang terjual mulai dari tahun 1997 sampai Desember 2014 yang berjumlah 320 juta kopi di seluruh dunia dan kini pada tahun 2024 sudah sampai 500 juta lebih kopi. Menurut Crystalyn Hodgkins dalam website Anime News Network (ANN), pada penayangan hari pertama film ini menduduki peringkat pertama di Jepang dan sudah berada di bioskop selama kurang lebih 48 hari juga dikonfirmasi sudah ditonton sebanyak lebih dari 3,7 juta kali, film ini sudah melampaui pendapatan dari film One Piece Strong World yang tayang pada tahun 2009 dengan pendapatan 4,8 milyar yen atau sekitar 500 milyar rupiah.

Persahabatan adalah tema sentral dalam "One Piece" dan film ini tidak terkecuali. Luffy dan kru nya, yang terdiri dari karakter-karakter dengan latar belakang dan kepribadian yang beragam, menunjukkan bagaimana ikatan persahabatan bisa menjadi sumber kekuatan dan keberanian. Melalui berbagai situasi yang penuh tekanan dan berbahaya, mereka selalu menunjukkan rasa saling percaya dan dukungan yang kuat satu sama lain, yang memungkinkan mereka untuk mengatasi rintangan yang tampaknya tidak mungkin diatasi. persahabatan antara anggota kru Topi Jerami tidak hanya membantu mereka dalam pertempuran fisik, tetapi juga dalam menghadapi tantangan emosional dan moral. Menurut Santrock (dalam Hayyu, 2015) Sahabat adalah sekomplotan teman yang terlibat dalam kebersamaan, saling mendukung, dan memiliki keakraban. Film ini juga mengajarkan penonton tentang pentingnya loyalitas dan solidaritas. Dalam dunia Gran Tesoro yang penuh dengan godaan dan ancaman, Luffy dan kru nya tetap setia satu sama lain, membuktikan bahwa persahabatan yang sejati tidak akan tergoyahkan oleh kesulitan atau godaan. Sikap mereka

mencerminkan nilai-nilai inti dari persahabatan sejati, yang meliputi kepercayaan, pengorbanan, dan dukungan tanpa syarat.

Melihat latar belakang di atas dapat kita lihat bahwa persahabatan adalah hal penting dalam cerita One Piece, dengan persahabatan yang begitu erat di serial One Piece khususnya Movie Gold penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai persahabatan yang ada dalam serial One Piece terutama dalam Movie Gold.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah perlu dikaji sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimana representasi nilai persahabatan dalam film One Piece Gold?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan kesimpulan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1.3.1 Melihat representasi nilai persahabatan dalam film One Piece Gold.

1.4 Manfaat Penelitian

Suatu bentuk penelitian yang baik harus menghasilkan manfaat, terlepas dari apakah manfaat yang dihasilkan tersebut merupakan manfaat aktual dan jangka pendek ataupun manfaat teoritis yang hanya dapat dilihat jauh di masa depan.

1.4.1 Manfaat Teoritis :

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian film dan media. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi terkait representasi nilai-nilai moral dalam film animasi.

1.4.2 Manfaat Praktis :

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pembuat film dalam menyampaikan nilai-nilai positif melalui karya-karyanya.

Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan kepada penonton tentang pentingnya nilai persahabatan dan bagaimana film dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral.

