

Nilai *Ganbaru* dalam *Manga Hajime No Ippo* Karya Morikawa Joji

Ni Putu Marina Ambari

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
[email : marinareinku@gmail.com]

Abstract

This research entitled "Ganbaru Value In Hajime No Ippo Comics Written by Morikawa Joji". This research aims to determine the factors that affect ganbaru value shown by figures Makunouchi Ippo and various kinds of ganbaru values that illustrated in Hajime No Ippo comics. Theories that used for analyzing are the theory of sociology of literature proposed by Wellek and Warren (1990), learning motivation by Slameto (1995) as well as Dimiyati with Mudjiono (1999), and semiotics by Danesi (2010). Results of this research showed that there are two main factors forming ganbaru value shown by the character Makunouchi Ippo with total of eight sub forming factors and there are eight ganbaru values that reflected in Hajime No Ippo comics.

Key words: Sociology of Literature, Values, Ganbaru, Motivation

1. Latar Belakang

Kemajuan suatu negara tidak akan pernah terlepas dari peran masyarakat yang menjadi sumber dari proses kemajuan itu sendiri. Demi mencapai sukses, hal yang paling penting adalah usaha yang dilakukan. Dalam mencapai sukses juga harus didukung oleh niat dan keyakinan yang muncul dari dalam diri masyarakat itu sendiri. Hal inilah yang telah tercermin pada masyarakat Jepang. Sikap yang rajin bekerja, pantang menyerah, melakukan yang terbaik, dan ulet untuk memperoleh hasil yang baik tanpa dikalahkan oleh kesulitan yang dimiliki masyarakat

Jepang disebut sikap *ganbaru* (Hirose & Shoji, 2001:234).

Masyarakat Jepang dengan sikap *ganbaru* yang kuat telah menginspirasi para pencipta karya sastra untuk menciptakan karya-karya yang menonjolkan unsur *ganbaru*. Salah satu karya sastra yang menampilkan nilai *ganbaru* adalah *manga Hajime No Ippo* yang kemudian digunakan sebagai sumber data. Alasan pemilihan *manga Hajime No Ippo* sebagai sumber data dikarenakan tokoh dalam *manga Hajime No Ippo* memperlihatkan cerminan sikap *ganbaru* pada individu Jepang. Terutama dalam

mempertahankan sikap *ganbaru* tersebut saat ingin berusaha mencapai sesuatu, melakukan suatu pekerjaan hingga selesai dan menjawab tantangan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Ganbaru yang dimaksudkan bukanlah sikap *ganbaru* yang memiliki arti gila bekerja atau bekerja terlalu berat hingga kelelahan dan menyebabkan kematian (*karoshi*) melainkan tertuju kepada pendalaman sikap *ganbaru* dari sisi yang positif, yaitu motivasi maju dan semangat pantang menyerah melakukan yang terbaik tanpa putus asa hingga mencapai tujuan (Albach, 1994:388). Maka dari itu, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjawab maupun menambah wawasan mengenai nilai *ganbaru*. Selain hal di atas, diharapkan pula penelitian ini dapat menjawab faktor yang dapat mempengaruhi munculnya nilai *ganbaru* pada seorang individu mulai dari usia muda.

2. Pokok Permasalahan

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka muncul permasalahan yang menjadi pembahasan penelitian ini. Masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah faktor yang mempengaruhi nilai *ganbaru*

yang terdapat dalam *manga Hajime No Ippo* karya Morikawa Joji?

2. Bagaimanakah nilai *ganbaru* yang tergambar dalam *manga Hajime No Ippo* karya Morikawa Joji ?

3. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan mengenai karya sastra terutama pada kesusastran Jepang. Kemudian terdapat dua tujuan yang mengkhusus pada penelitian ini yaitu yang pertama mengetahui faktor yang mempengaruhi munculnya nilai *ganbaru* yang terdapat dalam *manga Hajime no Ippo* karya Morikawa Joji. Tujuan Kedua yaitu memahami nilai *ganbaru* yang tergambar dalam *manga Hajime No Ippo* karya Morikawa Joji.

4. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data penelitian ini adalah metode studi pustaka (Ratna, 2004:39). Pada tahap analisis data, penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis (Ratna, 2004:53). Kemudian metode informal digunakan pada tahap penyajian hasil analisis data yaitu dengan menyusun hasil analisis dengan kata-kata yang mudah dimengerti

(Ratna, 2004:50). Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori sosiologi sastra yang dikemukakan oleh Wellek dan Warren (1990), teori motivasi belajar oleh Slameto (1995) ditambah dengan Dimiyati & Mudjiono (1999), dan teori semiotika yang dikemukakan oleh Danesi (2010).

5. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat dua faktor utama yaitu faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi munculnya nilai *ganbaru* dengan didasari oleh motivasi dalam proses belajar oleh Slameto. Kedua faktor utama tersebut juga terbagi lagi dalam sub-sub faktor yaitu :

5.1 Faktor Yang Mempengaruhi Nilai *Ganbaru* Yang Terdapat Dalam Manga *Hajime No Ippo* Karya Morikawa Joji

1) Faktor internal

Dalam mencapai tujuan hal pertama yang harus dilakukan seseorang ialah membangun motivasi dari dalam diri mereka sendiri (Slameto, 1995:71). Tanpa adanya keinginan dan usaha dari dalam diri, tidak akan mungkin tujuan tersebut dapat tercapai. Hal ini juga berlaku dalam usaha untuk memicu munculnya nilai *ganbaru* pada diri. Faktor internal dari dalam diri yang

mempengaruhi nilai *ganbaru* dibagi ke dalam lima faktor yaitu faktor minat, faktor bakat, faktor cita-cita, faktor kondisi individu, dan faktor kecerdasan. Faktor minat menyebabkan individu mudah belajar dan cepat dalam mengerjakan sesuatu, hal tersebut dapat dilihat pada data berikut:

(1) 一歩 : し、真剣に考えたんです。本気でボクシングやろうって決心したんです。ボクも鷹村さんみたいに強くなりたい。タイソンみたいに生まれ変わりたい。 . . .

Ippo : *Shi, shinken ni kangaetan desu. Honki de bokushingu yaroutte kesshin shitan desu. Boku mo Takamura san mitai ni tsuyoku naritai. Taison mitai ni umare kawaritai...*

Ippo : Saya sudah berpikir sungguh-sungguh dan memutuskan untuk serius menekuni tinju. Saya juga ingin menjadi kuat seperti kak Takamura. Ingin lahir kembali seperti Tyson...

(*Hajime No Ippo vol. 1, 1990:41*)

Pada data (1) Ippo berusaha keras meyakinkan Takamura bahwa ia sungguh-sungguh berminat belajar tinju bahkan sampai ingin mengikuti pertandingan resmi. Hal ini

menunjukkan bahwa minat memang harus dibangun berdasarkan dorongan baik dari luar dan dalam diri yang kuat dan pada akhirnya membuat individu untuk memutuskan melakukan sesuatu hal dan melangkah ke langkah selanjutnya (Dimiyati & Mudjiono, 1999:100).

Faktor bakat merupakan potensi yang dimiliki individu yang dapat menambah motivasi untuk terus maju serta akan memudahkan individu dalam kelancaran mempelajari hal yang diinginkan (Slameto, 1995:71). Faktor cita-cita yaitu individu yang telah memiliki cita-cita akan dapat menumbuhkan tekad kuat untuk meraih tujuan yang ingin dicapai tersebut. Faktor kondisi individu yaitu berupa kondisi fisik dan emosional dapat membangkitkan semangat dan keoptimisan dalam usaha mencapai tujuan bilamana kedua kondisi tersebut dalam keadaan yang baik (Dimiyati & Mudjiono, 1999:97-100) seperti saat Takamura meyakinkan Ippo agar tidak berkecil hati karena Takamura merasa fisik Ippo cukup baik untuk petinju pemula. Kemudian faktor kecerdasan individu berperan sebagai salah satu pendukung dalam perencanaan langkah-langkah untuk mencapai hasil yang

diinginkan karena kecerdasan sangat mempengaruhi cepat atau lambatnya kemajuan dalam mempelajari hal baru (Slameto, 1995:72).

2) Faktor Eksternal

Keberhasilan seseorang dalam mencapai suatu hal tidak luput dari pengaruh-pengaruh yang berasal dari luar dirinya. Selain tekad dari dalam diri sendiri, dorongan dan dukungan yang berasal dari keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar pun dapat menjadi alasan untuk tidak menyerah terhadap sesuatu (Slameto, 1995:71). Pada *manga Hajime No Ippo*, tokoh Ippo memperlihatkan bahwa tanpa dorongan dari luar tidak akan memicu dirinya untuk tetap berjuang dan belajar tinju. Faktor eksternal terbagi menjadi tiga bagian yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Pada faktor keluarga, didikan orang tua sangat mempengaruhi perkembangan karakter seorang individu. Dorongan dan dukungan dari orang tua sangat berpengaruh dalam usaha anak mencapai suatu keberhasilan (Slameto, 1995:73) seperti yang ditunjukkan oleh ibu Ippo yang bernama Hiroko Makunouchi dalam data berikut:

(2) 寛子 : 何に夢中になっているのか知らないけれど、

最近の陽気な一歩を見てると母さんうれしいです。仕事のことは気にしないでね。母さんまだまだ若いんだから。くじけずにがんばりなさい。

Hiroko: *Nani ni muchuu ni natteiru no ka shiranai keredo, saikin no youki na Ippo wo miteru to kaasan ureshii desu. Shigoto no koto ha ki ni shinaidene. Kaasan mada mada wakaindakara. Kujikezuni ganbarinasai.*

Hiroko: Ibu tidak tahu akhir-akhir ini kamu sedang asyik melakukan apa. Tapi, melihat wajahmu yang ceria, hati ibu menjadi senang. Jangan khawatirkan masalah pekerjaan. Ibu 'kan masih muda. Pesan ibu berhati-hati dan berusahalah sebaik-baiknya, ya.

(*Hajime No Ippo vol. 1, 1990:50*)

Data (2) menunjukkan dukungan penuh dari Ibunya terhadap hal yang disukai Ippo. Ibunya ingin agar Ippo dapat melakukan apa yang ia senangi tanpa harus terbebani dengan urusan pekerjaan dalam keluarganya. Sang Ibu merestui Ippo dengan sepenuh hati dan hal tersebut membuat Ippo semakin bersemangat untuk belajar dan meraih cita-citanya menjadi pemain tinju profesional. Dukungan penuh dari orang tua dan dapat memperkuat tekad anak

untuk berusaha melakukan yang terbaik (Slameto, 1995:73).

Di samping faktor keluarga, faktor sekolah juga diperlukan karena Arahan dari guru atau pengajar tidak kalah penting dari orang tua untuk dapat menuntun individu dalam mencapai tujuan. Dari sekolah, individu dapat belajar cara menyusun langkah, belajar berusaha, tekun dan pantang menyerah. Faktor masyarakat yaitu dengan mendapatkan dukungan dari lingkungan masyarakat sekitar diyakini dapat membuat tekad seseorang semakin besar dalam meraih cita-citanya (Slameto, 1995:73).

5.2 Nilai *Ganbaru* Yang Tergambar Dalam Manga *Hajime No Ippo* Karya Morikawa Joji

1) Pantang menyerah

Pantang menyerah merupakan cerminan *ganbaru* dari masyarakat Jepang sudah menjadi satu dengan karakter masyarakat Jepang itu sendiri. Tiap individu memiliki cara untuk menunjukkan sikap pantang menyerah tersebut seperti yang ditunjukkan oleh tokoh Ippo pada data berikut:

(3) 一歩：あきらめるな！！ここであきらたら一生イビられっぱなしだ。生まれ変わるんだっ！！

Ippo : *Akirameruna!! Koko de akirametara isshou ibirareppanashi da. Umare kawarunda!!*

Ippo : Jangan menyerah!! Kalau aku menyerah sampai sini, seumur hidup akan diremehkan orang. Aku harus lahir kembali!!

(*Hajime No Ippo vol. 1, 1990:50*)

Pada data di atas unsur nilai *ganbaru* muncul pada saat tokoh Ippo mengucapkan *akirameruna* terhadap dirinya sendiri. *Akirameruna* atau *akiramenai* memiliki arti tidak menyerah. *Akirameruna* juga memiliki arti tidak berhenti karena ada sebuah harapan. Dengan adanya harapan, dapat mempengaruhi pikiran dan memotivasi individu untuk melakukan suatu tindakan demi tercapainya harapan tersebut. Maka dari itu *akirameruna* mencerminkan nilai *ganbaru* untuk tidak menyerah atas apa yang mereka alami, karena tidak menyerah merupakan bagian *ganbaru* (de Mente, 2004:12).

2) Semangat berjuang

Demi menjadi petinju profesional tokoh Ippo tidak pernah patah semangat untuk memperjuangkan hal tersebut. Tanpa adanya semangat juang manusia tidak akan dapat memperoleh kekuatan lebih untuk

melakukan hal yang ingin dicapai seperti contoh data berikut :

(4) 一步 : 死ぬほど重いけど。。
。やめるわけにはい
かないんだあ！！

Ippo : *Shinu hodo omoi kedo... yameru wake ni ha ikanaindaa!!*

Ippo : Rasanya berat setengah mati, tapi... Aku tidak akan berhenti!!

(*Hajime No Ippo vol. 1, 1990:101-102*)

Pada data (4) tokoh Ippo yang berhadapan dengan Miyata sudah merasa kelelahan tetapi tidak mau kalah begitu saja dan tetap berusaha menyakinkan dirinya sendiri. Mempertahankan semangat berjuang dapat memberikan dorongan pada individu untuk memperoleh hasil yang diinginkan pada apa yang dilakukannya dan jika semangat tersebut terus menerus membara, maka akan timbul semangat berjuang dan semangat berjuang itu merupakan bagian dari nilai *ganbaru* (Frühstück & Sepp, 1998:104).

3) Keteguhan

Ippo yang bertekad untuk tidak hanya menjadi petinju profesional biasa namun juga menetapkan hatinya untuk meraih juara turnamen. Ia akan terus berusaha hingga bisa meraih gelar

tersebut. Keteguhan hati merupakan salah satu nilai yang terdapat pada *ganbaru* karena keteguhan hati harus dimiliki untuk mempertahankan impian yang ingin dicapai (Allison, 1994: 119).

4) Keuletan dan melakukan yang terbaik

Ippo memutuskan untuk berlatih lebih dari biasanya agar tidak ketinggalan dari rivalnya. Ippo juga mengetahui kalau kemampuannya dapat lebih dikembangkan lagi bila ia berlatih lebih keras. Individu yang melibatkan diri sepenuhnya dan berusaha tanpa dikalahkan dengan kesukaran serta percaya hasil akhir yang diinginkan dapat tercapai merupakan nilai *ganbaru* (Hirose & Shoji, 2001:234)

5) Kegigihan

Kegigihan tokoh Ippo yang ditunjukkan pada *manga* ditandai dengan sikap bersikeras berjuang melakukan suatu hal tanpa memperhatikan sekitarnya. Ia mengerti kalau jalan yang harus ditempuh masih sangat panjang untuk menuju cita-citanya. Kegigihan merupakan bagian *ganbaru* untuk berjuang menghadapi masalah dan untuk mendapat hasil yang baik (Allison, 1994:119 – 120).

6) Bertahan

Jika seorang individu tidak ingin gagal ia harus tetap bertahan dengan apa yang dilakukannya. Dengan bertahan lambat laun akan memperkuat hati untuk tetap melanjutkan impian yang dimiliki oleh individu sendiri. Hal tersebut terlihat pada data berikut:

(5) 一歩 : 弱気はだめだ！決勝まで何がなんでも負けられないんだ！！

Ippo : *Yowaki ha dame da! Kesshou made nani ga nandemo makerarenainda!!*

Ippo : Aku tidak boleh lemah. Meski banyak rintangan, aku harus bertahan sampai final!!

(*Hajime No Ippo vol. 4, 1990:116*)

Pada data (5) Ippo memutuskan untuk mengikuti turnamen meyakinkan dirinya sendiri agar tetap bertahan hingga berhadapan dengan Miyata sampai final tiba. Seseorang harus bertahan dan berjuang sampai akhir tujuan yang ingin mereka capai tersebut diraih karena *ganbaru* tersebut tumbuh ketika mereka tidak menyerah dan bertahan (Amanuma, 2001:135).

7) Ketabahan

Ippo sabar dan tetap optimis dalam menanggapi kesulitan yang

dihadapinya karena ia belum dapat mengimbangi senior-seniornya saat berlatih. Individu yang memiliki ketabahan memperlihatkan nilai *ganbaru* karena menunjukkan daya tahan psikis terhadap situasi yang penuh stress dan membuatnya tetap fokus serta berpikir positif (Allison, 1994:119 – 120).

8) *Ganbaru* sebagai pembawa keberuntungan

Ganbaru digunakan secara tertulis ataupun lisan, bagi masyarakat Jepang *ganbaru* sudah tertanam dalam diri mereka dan sudah seperti menjadi kata-kata yang setara dengan sapaan sehari-hari karena sangat sering digunakan (Amano dalam Zeng, 1999:224). Ibu Ippo memberikan semangat kepada Ippo dengan mengatakan *ganbarinasai*. Hal ini menjadi suatu dukungan besar untuk Ippo agar berusaha lebih keras karena orang yang paling penting yaitu ibunya sendiri memberikan dukungan penuh untuknya. Selain itu, Dengan mengatakan kata *ganbaru* tersebut kepada diri sendiri ataupun ada orang lain yang memberikan semangat dengan kata tersebut dapat menambah kepercayaan diri orang yang disemangati seperti yang terlihat pada data berikut :

- (6) 宮田 : もうじきプロテスト
だろ? コケンじゃね
えぞ!
一歩 : うんっ!! がんばる
よ!
Miyata : *Mou jiki puro tesuto
daro? Koken janee zo!*
Ippo : *Un! Ganbaruyo!*
Miyata : Sebentar lagi ujian
lisensi petinju kan?
Jangan sampai kalah!
Ippo : Ya! Aku akan berusaha!
(*Hajime No Ippo vol. 2, 1990:160*)

Data (6) memperlihatkan bahwa Miyata menyuruh agar Ippo tidak gagal dalam ujian tinju profesional dan dengan sontak Ippo menjawab dengan *ganbaruyo*. Hal ini membuktikan jika seseorang mengharapkan suatu hal berjalan baik pada diri kita maka yang dapat kita lakukan adalah terus berusaha keras untuk berhasil dan membuktikan kalau kita semangat dan serius melakukannya. Maka secara otomatis orang Jepang akan mengatakan *ganbarimasu* pada diri mereka sendiri agar lebih percaya diri

6. Simpulan

Dalam *manga Hajime No Ippo*, ditemukan bahwa terdapat dua faktor utama yang dapat mempengaruhi tumbuhnya nilai *ganbaru* pada diri tokoh Ippo. Faktor tersebut adalah faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri dan faktor eksternal

yaitu faktor yang berasal dari luar individu. Faktor internal terbagi dalam lima bagian yaitu faktor minat, faktor bakat, faktor cita-cita, faktor kondisi individu, dan faktor kecerdasan. Faktor eksternal terbagi dalam tiga bagian yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Kemudian, terdapat delapan macam nilai *ganbaru* yang ditemukan dalam *manga Hajime No Ippo* yakni 1) pantang menyerah; 2) semangat berjuang; 3) keteguhan; 4) keuletan dan melakukan yang terbaik; 5) kegigihan; 6) bertahan; 7) ketabahan, serta 8) *ganbaru* sebagai pembawa keberuntungan .

7. Daftar Pustaka

- Albach, Horst. 1994. *Culture and Technical Innovation: a Cross Cultural Analysis an Policy Recommendations*. German: Walter de Gruyter.
- Allison, Annie. 1994. *Nightwork: Sexuality, Pleasure, and Corporate Masculinity in a Tokyo Hostess Club*. Chicago: University of Chicago.
- Amanuma, Kaoru. 2001. *Jidaisou no Henka Koa Pasonaritti: (Ganbaru) Nihonjin to (Ganbaranai) Nihonjin*. Bulletin of Tokai Women's College 21,127-139.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna; Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- de Mente, B. L. 2004. *Japan's Cultural Code Words*. Singapore : Turtle Publishing.
- Dimiyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Frühstück, Sabine & Sepp Linhart. 1998. *The Culture of Japan as Seen through Its Leisure*. Albany New York : SUNY Press.
- Hirose, Masayoshi & Shoji Kakuko. 2001. *Kodansha's Effective Japanese Usage Dictionary: A Concise Explanation of Frequently Confused Words and Phrases*. Kodansha : Japan
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1990. *Teori Kesusastraan*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Zeng, Kangmin. 1999. *Dragon Gate: Competitive Examinations and Their Consequences*. London: Continuum International Publishing Group.