

REPRESENTASI *VIGILANTE* DALAM ANIME “*DEATH NOTE*”

Sheny Libels Soumokil, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya
shenylibels@gmail.com

Abstrak

“*Death Note*” merupakan sebuah *anime* yang diadaptasi dari *manga* berjudul *Desu Noto*. Karakter Light dalam *anime* ini menggambarkan *vigilante* yang mana pada umumnya muncul pada film Hollywood. Rumusan masalah yang ingin dijawab adalah bagaimana representasi *vigilante* dalam *anime* “*Death Note*”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan metode analisis naratif Propp. Konsep-konsep yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah, yaitu *vigilante number*, karakteristik *vigilante*, relasi antara *vigilante* dengan korbannya, dan motivasi *vigilante*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah representasi *vigilante* dalam *anime* “*Death Note*” dipengaruhi oleh budaya Jepang yang mana *vigilante* direpresentasikan sebagai bentuk obsesi masyarakat Jepang yang ingin negaranya aman dan dipengaruhi oleh kepercayaan Shinto dalam praktik membunuh korbannya. Meskipun dipengaruhi oleh budaya Jepang, representasi *vigilante* dalam *anime* ini juga dipengaruhi oleh gaya penggambaran dalam film-film Hollywood.

Kata Kunci: *Vigilante*, Representasi, *Anime*

Pendahuluan

Pada tahun 1934, berdiri sebuah perusahaan komik di Amerika yang bernama DC Comics. Perusahaan komik Amerika ini merupakan pencetus pertama karakter *superhero*. Selain menciptakan karakter *superhero*, pada tahun 1941 ketika popularitas komik menurun, DC Comics menciptakan karakter baru dalam komiknya, yaitu karakter *vigilante*. Dengan disisipkannya karakter *vigilante* dalam sosok *superhero*, penjualan komik *superhero* mendulang keberhasilan (Bancroft, 2013, para. 3-7). Melihat kesuksesan DC Comics dengan komik bertema *vigilante*, baik *vigilante* dalam *superhero* maupun non-*superhero*, maka beragam perusahaan perfilman di Amerika pun mengambil konsep *vigilante* sebagai ide cerita dalam narasi animasi maupun *live-action movie* yang mereka produksi. Animasi yang diadaptasi dari konsep *vigilante* milik DC Comics terlihat pada karakter *superhero*, seperti *Batman*, *Superman*, *Catwoman*, dsb (Booker, 2010, p. 606). Sedangkan *live-action movie* yang mengadaptasi konsep *vigilante* adalah film *The Vigilante* yang bercerita tentang kehidupan Greg Sanderas, *Death Wish*, *Darkman*, *Billy Jack*, *The Boondock Saints*, *The Exterminator*, *Taxi Driver*, *Savage Streets*, *Falling Down*, *High Plains Drifter*, *Vigilante*, dsb (Peter, 2011, para. 4-13).

Dalam rentang waktu tahun 1970 hingga 2000an, dirilis sebuah *anime* (animasi Jepang) pada tahun 2006 berjudul “*Death Note*”. Narasi “*Death Note*” diadaptasi dari *manga* (komik Jepang) berjudul *Desu Noto* yang rilistahun 2003. *Anime* ini menceritakan pembasmian kejahatan yang dilakukan oleh seorang *vigilante*. *Vigilante* yang dinarasikan dalam *anime* ini memiliki keunikan disbanding narasi *vigilante* dalam film-film Hollywood. Keunikan tersebut terlihat narasi Light dengan suka rela memutuskan untuk menjadi *vigilante* karena ia ingin membersihkan dunia dari kejahatan. Selain itu dalam narasi *anime* ini, *vigilante* dinarasikan tidak pernah bertempur secara langsung dengan pelaku kejahatan bahkan ia hanya duduk diam di kamarnya dengan memanfaatkan “*Death Note*” untuk membunuh pelaku kejahatan. Dengan keunikan narasi ini, peneliti ingin melihat bagaimana representasi *vigilante* dalam *anime* “*Death Note*” menggunakan metode analisis naratif Propp.

Tinjauan Pustaka

Vigilante

Istilah *vigilante* berasal dari bahasa Spanyol. Dalam bahasa Spanyol, *vigilante* memiliki arti penjaga (*watchman or guard*). Dalam pemahaman bahasa Inggris sehari-hari, *vigilante* didefinisikan sebagai “orang yang bukan merupakan agen hukum tetapi masih memberlakukan keadilan (atau apa yang dia yakini sebagai keadilan)” (Saemann, 2009, p. 10). Menurut beberapa ahli, “*vigilante* dalam aksinya memiliki tujuan secara luas”. Menurut Rosenbaum dan Sederberg (1974), tujuan *vigilante* dalam aksinya ialah membela suatu tatanan sosial politik yang mapan. Menurut Alvares dan Bachman (2007), “tujuan *vigilante* dalam aksinya adalah memberlakukan hukum dalam pengaturan tanpa hukum mengakhiri situasi yang tidak menyenangkan (contohnya kekerasan dalam rumah tangga)”. Selain itu menurut Shotland (1976) dan Zimring (2003), “dalam aksinya *vigilante* memiliki tujuan untuk memberikan ketakutan dan hukuman pada (dugaan) penjahat” (dalam Haas, 2010, p 38). Haas (2010) menggolongkan komponen *vigilante* dalam 4 dimensi berdasauuntuk mengidentifikasi *vigilante* dari segi jumlah, karakter, relasi dengan korbannya, dan motivasi *vigilante* yang muncul untuk melakukan tindakan *vigilantism*. Berikut uraiannya:

- **Number**

Dalam dimensi ini dapat denotasikan apakah tindakan *vigilantism* dilakukan oleh satu atau beberapa orang (dalam Haas, 2010, p. 38).

- **Characteristics**

Pada dimensi ini, *vigilante* diidentifikasi berdasarkan atribut demografi dan kepribadian. Atribut demografi dapat dideskripsikan melalui usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan etnis. Sedangkan secara kepribadian *vigilante* dapat dideskripsikan melalui *attitude* dan sejarah pribadi. *Attitude* digambarkan melalui tindak kriminal yang dilakukan *vigilante* sedangkan sejarah pribadi *vigilante* yang digambarkan melalui catatan kriminal (p. 38).

- **Relation To Victim**

Dimensi ini mengidentifikasi bagaimana relasi *vigilante* dengan korbannya. Dalam kasus klasik *vigilantism*, *vigilante* secara langsung bertindak terhadap pelaku kriminal (korbannya). Hal ini dilakukan dengan cara langsung menghakimi korbannya dan berbuat hal serupa pada pelaku kriminal yang lain. Dalam kondisi seperti ini terjadi pertukaran peran pada pihak yang terlibat, yang mana pelaku kriminal yang menjadi korban dari *vigilante*, menjadi *vigilante* sedangkan *vigilante* menjadi korban.

Kemungkinan lain yang terjadi adalah *vigilante* melakukan tindakan *vigilantism* mengatasnamakan korban kejahatan (contohnya seperti orang tua bertindak sesuatu jika anaknya menjadi korban). *Vigilante* dan korbannya bisa juga merupakan orang yang tidak memiliki relasi satu dengan yang lain sebelumnya. Contohnya dalam pertanggung jawaban kolektif dimana seseorang diserang karena perbuatan orang lain. *Vigilante* dapat mengorbankan orang dalam kelompok tertentu (misalnya ras yang minoritas) untuk menyamakan skor dengan anggota kelompok lain (p. 38-39).

- **Motivation**

Motivasi yang dimiliki *vigilante* timbul seiring dengan adanya suatu kejadian tertentu yang memicu dirinya melakukan tindakan *vigilantism*. *Vigilante* memberikan respon terhadap semua jenis *precipitating event* dan dapat memiliki satu atau beberapa tujuan dalam pikirannya saat menghakimi (*vigilantism*) seseorang atau kelompok tertentu, seperti retribusi, pencegahan, dan kompensasi. Hal yang menjadi latar belakang *vigilante* melakukan tindakan *vigilantism* adalah kurangnya respon peradilan pidana terhadap *precipitating event* (p. 39).

Anime Sebagai Representasi Budaya Jepang

Anime memiliki kekuatan tersendiri yang berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, baik disadari maupun tidak. Faktor yang mendukung kekuatan *anime* tersebut adalah lingkungan kondusif Jepang yang memungkinkan pertumbuhan kualitas dan kuantitas cerita *manga* untuk berkembang dengan baik. *Anime* berasal dari realita sosial yang berkembang dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Selain itu, *anime* juga dipergunakan sebagai media di dalam menyampaikan kritikan-kritikan sosial. Sehingga, dengan kata lain dapat *anime* merupakan suatu produk realita sosial yang mencerminkan atau merepresentasikan realita kehidupan sosial di Jepang pada era kontemporer. Dengan berkembang dan dinikmatinya *anime* secara *worldwide*, maka *anime* menjadi alat untuk mengenal kehidupan, nilai-nilai, dan kebudayaan Jepang (*Japan Foundation*, 2012, para. 1-6).

Sebagai contoh, *anime Captain Tsubasa*. *Anime* ini bercerita tentang Tsubasa Ozora, seorang anak laki-laki yang gemar sekali bermain sepak bola dan memiliki

impian untuk membawa tim nasional sepak bola Jepang ke dalam kancah Piala Dunia dan menjadi juara Piala Dunia. Selain itu, ada *anime* *Naruto* yang menceritakan tentang seorang ninja yang bernama *Naruto* dari *Konohagakure*. *Naruto* memiliki mimpi untuk menjadi seorang *hokage* (sebutan untuk pemimpin para ninja di desa *Konohagakure*) dan untuk menciptakan perdamaian antar ninja. Para pengarang dari masing-masing *anime* tersebut berupaya untuk memvisualisasikan nilai-nilai Jepang juga sekaligus memberikan sebuah pesan agar orang tidak takut untuk bermimpi, terlebih lagi tidak takut untuk mewujudkan mimpinya (*Japan Foundation*, 2012, para. 1-6).

Baik *Naruto* maupun *Captain Tsubasa*, keduanya menceritakan perjalanan seseorang *from zero to hero*, masing-masing karakter utama memiliki mimpi yang sebenarnya mustahil untuk diwujudkan, akan tetapi mereka dengan usaha keras dan keyakinan mengatasi setiap permasalahan dan hambatan yang ada dan tetap berupaya untuk mewujudkan. Secara tidak langsung, *anime* yang pada dasarnya merupakan suatu bentuk hiburan, pada era kontemporer telah bertransformasi menjadi media untuk memvisualisasikan nilai-nilai dan budaya Jepang secara imajinatif, agar dapat lebih diterima lebih luas (*Japan Foundation*, 2012, para. 1-6)

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Representasi

Representasi adalah salah satu praktik penting yang memproduksi kebudayaan. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas dan kebudayaan menyangkut ‘pengalaman berbagi’. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia-manusia yang ada disitu membagi pengalaman yang sama, membagi kode-kode kebudayaan yang sama, berbicara dalam ‘bahasa’ yang sama, dan saling berbagi konsep-konsep yang sama. Dalam hal ini, representasi merujuk kepada konstruksi segala bentuk media (terutama media massa) terhadap segala aspek realitas atau kenyataan, seperti masyarakat, objek, peristiwa, hingga identitas budaya (Hall, 1997).

Vigilante

Vigilante didefinisikan sebagai “orang yang bukan merupakan agen hukum tetapi masih memberlakukan keadilan (atau apa yang dia yakini sebagai keadilan)” (Saemann, 2009, p. 10).

Subjek Penelitian

Peneliti menggunakan analisis naratif Propp sebagai teknik analisis data. Analisis naratif Propp menganalisis motif (elemen) dalam cerita. Propp membedakan motif menjadi pelaku, perbuatan, dan penderita. Ketiga motif ini kemudian dikelompokkan menjadi dua, yaitu unsur yang tetap (perbuatan) dan unsur yang

berubah (perilaku dan penderita). Propp menganggap bahwa perbuatan menjadi unsur yang penting dalam narasi. Analisis Naratif ini menggunakan 31 fungsi sebagai acuan untuk menganalisis struktur narasi dalam *anime "Death Note"*. 31 fungsi ini kemudian dikelompokkan ke dalam tujuh ruang tindakan atau peranan, yaitu penjahat, pahlawan, donor, penolong, putri dan ayah putri, perantara, dan pahlawan palsu. Berikut langkah-langkah dalam melakukan analisis naratif Propp:

1. Menerapkan bentuk Propp pada teks, seperti menemukan enam hingga delapan fungsi Propp yang penting yang tercermin dalam narasi tersebut.
2. Mendaftar semua fungsi dan menggambarkan peristiwa dalam teks yang mencontohkan setiap fungsi.
3. Membuat sebuah paradigma analisis teks; membuat daftar serangkaian pasangan oposisi yang ditemukan dalam teks.
4. Semua daftar yang ada di sebelah kiri harus saling berhubungan dan berlawanan dengan semua hal yang berada di sebelah kanan (antara *the hero* dengan *villain*).
5. Mengkaitkan hasil temuan lalu menganalisa teks dalam hal makna simbolis utama mengenai peristiwa besar yang terjadi di dalamnya (Berger, 2005, p. 210).

Analisis Data

Peneliti menggunakan analisis naratif Propp untuk menganalisis data. Analisis naratif Propp menganalisis motif (elemen) dalam cerita. Propp membedakan motif menjadi pelaku, perbuatan, dan penderita. Ketiga motif ini kemudian dikelompokkan menjadi dua, yaitu unsur yang tetap (perbuatan) dan unsur yang berubah (perilaku dan penderita). Propp menganggap bahwa perbuatan menjadi unsur yang penting dalam narasi. Analisis Naratif ini menggunakan 31 fungsi sebagai acuan untuk menganalisis struktur narasi dalam *anime "Death Note"*. 31 fungsi ini kemudian dikelompokkan ke dalam tujuh ruang tindakan atau peranan, yaitu penjahat, pahlawan, donor, penolong, putri dan ayah putri, perantara, dan pahlawan palsu. Berikut langkah-langkah dalam melakukan analisis naratif Propp:

1. Menerapkan bentuk Propp pada teks, seperti menemukan enam hingga delapan fungsi Propp yang penting yang tercermin dalam narasi tersebut.
2. Mendaftar semua fungsi dan menggambarkan peristiwa dalam teks yang mencontohkan setiap fungsi.
3. Membuat sebuah paradigma analisis teks; membuat daftar serangkaian pasangan oposisi yang ditemukan dalam teks.
4. Semua daftar yang ada di sebelah kiri harus saling berhubungan dan berlawanan dengan semua hal yang berada di sebelah kanan (antara *the hero* dengan *villain*).
5. Mengkaitkan hasil temuan lalu menganalisa teks dalam hal makna simbolis utama mengenai peristiwa besar yang terjadi di dalamnya (Berger, 2005, p. 210).

Temuan Dan Analisis Data

Pada anime “*Death Note*”, peneliti menemukan beberapa aspek *vigilante* yang terdapat pada narasi anime tersebut. aspek-aspek tersebut meliputi *vigilante number*, karakteristik *vigilante*, relasi *vigilante* dengan korbannya, dan motivasi *vigilante*.

Vigilante Number

Vigilante number dalam anime “*Death Note*” diidentifikasi melalui tindakan main hakim sendiri (*vigilantism*) yang dilakukan oleh satu *vigilante* atau beberapa *vigilante* (berkelompok) (Haas, 2010, p. 38). Dalam alur narasi anime “*Death Note*”, *vigilante* selalu ditampilkan seorang diri (dengan jumlah hanya satu orang). *Vigilante number* dalam anime “*Death Note*” muncul pada 2 fungsi Propp, yaitu *counteraction* dan *struggle*.

Pada fungsi *counteraction* ini, Light diceritakan berinisiatif dan mengambil keputusan untuk membersihkan dunia dari kejahatan dengan cara menuliskan nama para pelaku tindak kejahatan di dalam “*Death Note*”. Inisiatif Light untuk membersihkan dunia dari kejahatan muncul dari dirinya sendiri karena ia melihat bahwa dunia telah rusak dengan beragam tindak kejahatan yang terjadi. Dalam fungsi ini, Light berperan sebagai *hero* karena ia berusaha mengatasi kemalangan yang terjadi di mana dunia telah busuk dan dipenuhi oleh beragam tindak kejahatan sehingga perlu dibersihkan agar dunia kembali menjadi baik. Sedangkan *villain* adalah para pelaku tindak kejahatan yang menciptakan kemalangan berupa beragam tindak kejahatan di masyarakat sehingga dunia menjadi busuk.

Fungsi *struggle* menarasikan kasus-kasus kejahatan yang ditangani seorang diri oleh Light. Dari setiap kasus yang ia tangani, Light digambarkan melawan kejahatan hanya seorang diri dengan cara menuliskan nama para pelaku tindak kejahatan tersebut di “*Death Note*”. Penggambaran ini menunjukkan Light sebagai *vigilante* merupakan *vigilante* yang melakukan aksi main hakim sendiri (*vigilantism*) seorang diri. Bagian ini merefleksikan pengamatan Johnston (1996) tentang tindakan main hakim sendiri yang dilakukan oleh *vigilante* di Eropa bahwa “*vigilante* dapat melakukan aksi *vigilantism* secara individual” (dalam Haas, 2010, p. 38).

Karakteristik Vigilante

Karakteristik *vigilante* dalam anime “*Death Note*” diidentifikasi berdasarkan atribut demografi dan kepribadian Karakteristik (Haas, 2010, p. 38). Karakteristik *vigilante* dalam narasi anime “*Death Note*” ditunjukkan pada 2 fungsi Propp, yaitu *initial situation* dan *struggle*. Fungsi *initial situation* ini menarasikan ciri-ciri Light sebagai *vigilante* dari sisi demografi. Light digambarkan sebagai seorang remaja usia 18 tahun yang duduk di kelas 3 SMA di daerah Kanto-Jepang. Status Light sebagai remaja Jepang pada umumnya menunjukkan gejala *vigilantism* yang menjelaskan bahwa “*vigilante* merupakan warga biasa (warga pasa umumnya)” (Haas, 2010, p. 34). Daerah Kanto yang menjadi *setting* tempat Light beraksi dan tinggal merupakan daerah padat penduduk di Jepang karena jumlah penduduk di

sana merupakan 1/3 dari jumlah keseluruhan penduduk Jepang. Daerah Kanto merupakan daerah yang subur dan juga daerah ini terdapat daerah istimewa Tokyo yang merupakan pusat pemerintahan negara Jepang. Selain itu, di daerah ini beragam tindak kejahatan kerap kali terjadi karena adanya beberapa markas geng mafia seperti Yakuza beraksi (Arief, n.d.)

Selain *initial situation*, karakteristik *vigilante* juga terlihat dalam fungsi *struggle* di mana karakteristik Light sebagai *vigilante* yang diwujudkan dalam kepribadiannya. Dalam narasi *anime "Death Note"*, Light dinarasikan selalu membunuh pelaku tindak kejahatan dengan "*Death Note*". Dengan mudahnya Light membunuh para pelaku tindak kejahatan yang menjadi korbannya, *anime "Death Note"* ini merepresentasikan Light sebagai seorang *vigilante* dengan kepribadian responsive yang mutlak menjadikan pelaku tindak kejahatan sebagai stimulus untuk membunuh.

Relasi Antara *Vigilante* Dengan Korbannya

Relasi antara *vigilante* dengan korbannya menjelaskan bagaimana relasi yang terbentuk antara *vigilante* dengan korbannya (Haas, 2010, p. 39). Relasi antara *vigilante* dengan korbannya dalam *anime "Death Note"* muncul pada 2 fungsi Propp, yaitu *victory* dan *liquidation*. Kedua fungsi ini menampilkan Light sebagai *vigilante* dari sisi relasi dengan korbannya. Fungsi *victory* ditunjukkan dalam keempat narasi kasus tindak kejahatan yang mana akibat dari Light menuliskan nama mereka dalam "*Death Note*".

Terkait pelaku tindak kejahatan yang menjadi korban pembunuhan Light, dalam rangkaian narasi pada fungsi *victory* ini menunjukkan bahwa pembunuhan para pelaku tindak kejahatan pada kasus penyanderaan, pemerkosaan, kasus ketiga dan keempat menjadi satu-satunya bentuk dari tindakan main hakim sendiri yang dilakukan Light sebagai *vigilante* untuk menangani kasus tindak kejahatan. Penggambaran ini berbeda dengan konsep *vigilante* Haas (2010) yang tidak mengikutsertakan tindakan pembunuhan sebagai salah satu tindakan main hakim sendiri. Bahkan Haas mengemukakan bahwa "orang yang melakukan tindakan main hakim sendiri (*vigilante*) dapat dituntut jika melakukan tindak pidana tertentu, seperti pembunuhan" (Haas, 2010, p. 32).

Relasi antara *vigilante* dengan korbannya dalam *anime "Death Note"* juga ditunjukkan pada narasi fungsi *liquidation*. fungsi *liquidation* menjelaskan para korban dari kasus penyanderaan dan kasus percobaan pemerkosaan dapat bebas dari para pelaku tindak kejahatan saat pelaku penyanderaan dan pelaku percobaan pemerkosaan tewas dibunuh Light dengan menuliskan nama mereka dalam "*Death Note*". Fungsi *liquidation* hanya muncul pada kasus penyanderaan dan kasus pemerkosaan. Pada kedua kasus ini, relasi yang terlihat antara *vigilante* dengan korbannya adalah Light sebagai *vigilante* tidak memiliki relasi apapun dengan korbannya. Penggambaran ini sesuai dengan pendapat Haas (2010) yang menyatakan bahwa "*vigilante* dan korbannya merupakan orang yang tidak memiliki relasi satu dengan yang lain sebelumnya (Haas, 2010, p. 38). Fungsi *liquidation* tidak ditunjukkan pada kasus ketiga dan keempat yang menceritakan tewasnya para kriminal karena informasi yang Light peroleh dari internet bukan merupakan informasi langsung saat tindak kejahatan sedang terjadi. Informasi tersebut mengalami penundaan beberapa saat dari waktu

kejadian sebenarnya. Hal ini didukung oleh fungsi internet, yaitu dapat mengetahui peristiwa dari berbagai belahan dunia hanya dalam beberapa detik setelah peristiwa itu terjadi (McQuail, 2000 dalam Larakinanti 2011).

Motivasi *Vigilante*

Motivasi *vigilante* mengidentifikasi motivasi apa yang muncul dalam diri *vigilante* ketika melakukan tindakan main hakim sendiri (Haas, 2010, p. 39). Motivasi *vigilante* dalam anime "*Death Note*" ditunjukkan pada 4 fungsi *violation*, *mediation*, *counteraction*, dan *struggle*. Fungsi-fungsi ini menarasikan bagaimana motivasi *vigilante* yang muncul pada tokoh Light. Pada narasi anime "*Death Note*", motivasi yang muncul dari Light sebagai *vigilante* dalam fungsi *violation*, *mediation*, *counteraction*, dan *struggle* adalah Light sebagai *vigilante* terpicu untuk memberikan hukuman kepada kriminal. Penggambaran seperti ini sesuai dengan pendapat Haas (2010) yang mengatakan bahwa "*vigilante* terpicu untuk memberikan hukuman kepada kriminal" (Haas, 2010, p. 39).

Interpretasi

Individual Vigilante

Berdasarkan analisis, peneliti menemukan sepanjang narasi dalam anime "*Death Note*" Light sebagai *vigilante* digambarkan sebagai *vigilante* yang melakukan yang melakukan tindakan main hakim sendiri (*vigilantism*) hanya seorang diri. Penggambaran ini terlihat dalam narasi di mana Light bertarung seorang diri melawan pelaku penyanderaan secara tidak langsung kemudian membunuhnya menggunakan "*Death Note*". Selain itu, Light juga bertarung seorang diri secara tidak langsung dengan segerombolan berandalan kemudian membunuh salah satu dari mereka menggunakan "*Death Note*". Light mengambil keputusan seorang diri untuk membersihkan dunia dari kejahatan. Lagi-lagi Light bertarung sendirian melawan para pelaku tindak kejahatan secara tidak langsung lewat internet dan siaran TV.

Penggambaran Light sebagai *vigilante* yang melakukan *vigilantism* seorang diri ini dilatarbelakangi oleh kategori anime "*Death Note*", yaitu *shonen*. *Shonen* biasanya menarasikan karakter utama sebagai sosok yang mampu melakukan beragam tindakan dengan mengandalkan kemampuannya sendiri, seperti pada anime Detektif Conan. Pada anime Detektif Conan diceritakan bahwa Conan mampu memecahkan kasus dengan kemampuannya sendiri tanpa bantuan orang lain (*Detective Conan*, n.d.). Selain itu, hal serupa juga muncul pada narasi anime Captain Tsubasa yang mana *skill* individu Tsubasa menjadi sesuatu yang menarik dan penting dalam permainan sepak bola timnya (*Captain Tsubasa*, n.d.).

Selain itu, narasi *individual vigilante* juga dipengaruhi oleh kondisi Jepang tahun 1990an hingga 2002 yang mana pada rentang tahun tersebut *manga "Death Note"* sedang dalam proses pembuatan. Pada rentang tahun 1990an hingga 2002, ikatan antara masing-masing individu dalam masyarakat Jepang menjadi renggang. Kerenggangan tersebut menyebabkan timbulnya individualisme dalam masyarakat (Robert dan LaFree, 2004). Hal ini dibuktikan sebuah survei terhadap 1.606

penduduk perkotaan Jepang. Dijelaskan oleh Thornton (1992) bahwa 69,1% dari responden melaporkan hanya memiliki sedikit kontak dengan tetangga dan hanya 13,2% mengatakan bahwa mereka berbicara tentang masalah mereka dengan tetangga. Thornton juga melaporkan bahwa jumlah sukarelawan dalam kegiatan pencegahan kejahatan lingkungan di Jepang telah menurun dalam beberapa tahun terakhir (dalam Robert & Lafree, 2004), dan Barley (1991) menunjukkan bahwa relawan untuk berbagai kegiatan sosial lainnya di Jepang juga telah menurun (dalam Robert & Lafree, 2004).

Vigilante yang Responsif

Berdasarkan analisis, Light sebagai *vigilante* berkepribadian responsif yang mana *vigilante* menjadikan pelaku tindak kejahatan sebagai sebuah stimulus untuk melakukan pembunuhan agar dunia bersih dari kejahatan sekaligus untuk memuaskan keinginannya. Kepribadian seperti ini membuat Light membunuh pelaku tindak kejahatan terus menerus seperti orang yang sedang menikmati aktifitas pembunuhannya. Penggambaran Light yang terus-menerus melakukan pembunuhan secara masal terhadap pelaku tindak kejahatan ditunjukkan dalam narasi pada kasus ketiga dan keempat. Narasi lain dalam anime "*Death Note*" ini juga ikut mempertegas penggambaran Light sebagai *vigilante* yang menikmati aktifitas membunuhnya untuk membersihkan dunia dari kejahatan sekaligus untuk memuaskan keinginannya. Hal ini terlihat saat Ryuk membaca isi "*Death Note*" yang telah penuh dengan nama para pelaku tindak kejahatan dan Light merasa bangga dengan hal tersebut. Light berkata pada Ryuk bahwa ia ingin menjadi Tuhan dalam dunia baru yang bersih dari kejahatan.

Penggambaran *vigilante* seseorang yang menikmati aktifitas membunuh juga ditemukan dalam narasi film berjudul *The Boondock Saints*. Dalam film *The Boondock Saints*, Rocco, Connor, Murphy sebagai *vigilante* kecanduan membunuh dan melukai siapapun yang mereka temui sedang melakukan tindak kejahatan dan menganggap bahwa membasmi pelaku tindak kejahatan merupakan tugas mulia yang Tuhan berikan pada mereka (Peter, 2001).

Vigilante Sebagai Penolong Masyarakat

Vigilante digambarkan sebagai penolong masyarakat di mana tindakannya dalam kasus penyanderaan dan pemerkosaan yang membunuh pelaku tindak kejahatan membuat para sandera dan perempuan yang akan diperkosa dapat bebas. Penggambaran narasi *vigilante* sebagai penolong masyarakat ini serupa dengan penggambaran narasi *vigilante* pada film bertema *superhero*, seperti *Batman* yang menolong masyarakat Gotham dari Joker dan seri film *Batman* lainnya yang menyelamatkan masyarakat dari kriminal (Gray dan Kaklamanidou, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa Penggambaran *vigilante* dalam anime "*Death Note*" mendapat banyak pengaruh baik dari dalam negeri Jepang sendiri maupun dari film-film *superhero* di Amerika.

Penggambaran narasi *vigilante* sebagai penolong masyarakat dilatarbelakangi oleh kondisi Jepang di tahun 1990 hingga 2002 yang mana saat itu *manga* "*Death Note*" sedang dalam proses pembuatan. Kisaran tahun 1990an hingga 2002, kondisi negara Jepang sarat dengan tindak kejahatan yang meningkat sangat tinggi. Menurut data Institut Penelitian dan Latihan Departemen Kehakiman

Jepang tahun 1998, persentasi pembunuhan di Jepang mencapai 98,5%. Sedangkan untuk kasus perampokan, pemerkosaan dan penyerangan naik dua kali lipat dari tahun sebelumnya. Berdasarkan presentasi kriminalitas di Jepang yang tinggi, maka kinerja polisi Jepang dianggap menurun sehingga harus memperbaharui sistem internal mereka (Robert dan Lafree, 2004).

Penggambaran narasi *vigilante* sebagai penolong masyarakat ini dibuat sebagai obsesi rakyat Jepang yang mana *vigilante* dianggap menjadi solusi yang bertindak independen untuk menolong masyarakat sehingga membuat persentasi kasus kriminal menjadi menurundan Jepang menjadi negara yang aman. Menurut McCloud (2001), “dalam penggambaran karakter *anime*, disisipkan refleksi dari obsesi bangsa Jepang” (dalam Yuliani, 2003, p. 73). Selain itu *anime* pun berfungsi sebagai media di dalam menyampaikan kritikan-kritikan sosial (*Japan Foundation*, 2012, para. 3).

***Vigilante* yang Membunuh**

Alur narasi *anime* “*Death Note*” menggambarkan Light sebagai *vigilante* melakukan pembunuhan sebagai bentuk mutlak dari tindakan *vigilantism* ketika bertarung dengan para pelaku tindak kejahatan dan sebagai bentuk mutlak untuk membersihkan dunia dari para pelaku tindak kejahatan yang sudah membuat dunia menjai busuk. Penggambaran ini terlihat saat Light membunuh pelaku penyanderaan dengan “*Death Note*” kemudian ia juga membunuh salah satu dari gerombolan berandalan yang akan memperkosa seorang perempuan. Tidak hanya itu, Light pun menghukum para pelaku tindak kejahatan yang ia temukan identitasnya di internet maupun di TV dengan cara membunuh mereka menggunakan “*Death Note*”.

Pembunuhan yang dilakukan Light sebagai juga ditemukan dalam narasi film yang berisi konten *vigilante*, seperti film *The Punisher* yang mana dalam film ini ditunjukkan Frank Castle sebagai *vigilante* yang membunuh anggota geng penjahat, melukai pelaku tindak kejahatan, dan merusak properti. Meskipun melakukan pembunuhan, Frank sebagai *vigilante* tidak menjadikan pembunuhan sebagai bentuk mutlak ketika melakukan tindakan main hakim sendiri karena ia juga melakukan tindakan main hakim sendiri dengan cara melukai pelaku kejahatan, merusak properti mereka, dsb. Bagaimana Frank melakukan tindakan main hakim sendiri ini menjadikan penggambaran Light sebagai *vigilante* yang membunuh menjadi unik

Selain itu, penggambaran Light sebagai *vigilante* yang melakukan pembunuhan sebagai bentuk mutlak mengalahkan dan menghukum pelaku tindak kejahatan yang adalah lawannya juga ditemukan dalam konten pembunuhan di *anime*. Di *anime*, pembunuhan dipakaisebagai cara mengalahkan lawan yang ditunjukkan dalam narasi *anime* Samurai X yang diceritakan bahwa untuk mengalahkan musuh, sang samurai membunuh musuhnya dengan pedang yang ia miliki (*Samurai X*, n.d.). Selain itu, hal serupa pun dimunculkan dalam narasi *anime* Inuyasha. Dalam narasi *anime* ini diceritakan bahwa Inuyasha membunuh para setan sebagai upaya mengalahkan dan membasmi mereka (*Inuyasha Final Act*, n.d.). Selain itu dalam *folklore* Jepang, diceritakan bahwa “para samurai

menggunakan pedang yang mereka miliki untuk membunuh lawan mereka. contohnya cerita rakyat Jepang yang berjudul *A Faithful Servant* (Foutz, 2009, para. 1-21), *The 47 Ronin* (Foutz, 2005, para. 1-48).

Narasi pembunuhan dalam *anime* ini diadaptasi dari agama Budha yang telah berdifusi dengan kepercayaan Shinto. Kedua kepercayaan yang telah berdifusi ini berperan penting dalam kehidupan spiritual orang Jepang selama berabad-abad (Hyasinta, 2009). Dalam kepercayaan bangsa Jepang zaman pertengahan menurut agama Budha, kematian dimaknai sebagai berhentinya aktivitas yang dilakukan oleh makhluk hidup (Hyasinta, 2009). Definisi kematian ini selaras dengan narasi kematian sebagai satu-satunya hukuman yang diberikan *vigilante* pada korbannya karena kematian merupakan cara untuk menghentikan aktivitas para pelaku kejahatan untuk berbuat kejahatan. Narasi *vigilante* yang menyelesaikan seluruh kasus tindak kejahatan dengan cara membunuh ini merupakan penggambaran *vigilante* khas Jepang

Media Massa Membantu Aksi Vigilante

Vigilante dinarasikan menggunakan internet dan siaran TV sebagai alat bantu untuk memperoleh identitas pelaku tindak kejahatan. Penggunaan internet ini membuat *vigilante* cenderung pasif karena tidak melakukan kontak fisik secara langsung dengan para korbannya untuk menghakimi mereka. Light pun tidak harus berada pada waktu dan tempat saat tindak kriminal terjadi. Sehingga pertarungan yang terjadi antara Light sebagai *vigilante* terjadi secara tidak langsung. Penggambaran Light sebagai *vigilante* yang menggunakan "*Death Note*" sebagai alat bantu dalam aksinya didukung oleh fungsi internet menurut McQuail (2000), yaitu dapat mengetahui peristiwa dari berbagai belahan dunia hanya dalam beberapa detik setelah peristiwa itu terjadi dan internet pun dapat digunakan seseorang untuk mencapai tujuannya (dalam Larakinanti, 2011).

Penggunaan media massa (internet) sebagai alat bantu *vigilante* dalam beraksi ditemukan dalam narasi film *Man On Fire* dan *The Dark Knight*. Dalam film *Man On Fire*, *vigilante* menggunakan internet untuk melacak keberadaan penculik (Peter, 2011). Penggunaan media massa (dalam hal ini internet) sebagai alat bantu *vigilante* melakukan aksinya dilatarbelakangi oleh kondisi masyarakat Jepang yang antusias menggunakan internet dalam aktivitasnya. Hal ini didukung oleh data dari *Internet World State* yang dirilis pada tahun 2000. Data ini yang menunjukkan statistik pengguna internet di Asia yang mana, Jepang menempati peringkat ketiga setelah Cina dan India, yaitu 10,6 %. Data ini juga menunjukkan bahwa 78,4 % dari total 100 % penduduk Jepang merupakan pengguna internet (Nugraha, 2011). Dari tahun ke tahun, statistik pengguna internet di Jepang semakin naik dari data tahun 2000 menunjukkan pengguna internet di Jepang adalah 47.080.000 jiwa naik menjadi 101.228.736 jiwa ditahun 2012. Kenaikan jumlah pengguna internet ini mengantar Jepang menjadi negara keempat di dunia dengan pengguna internet terbanyak setelah negara China, Amerika, dan India (*10 Negara Pengguna Internet Terbesar di Dunia Termasuk Indonesia*, 2013).

Simpulan

Representasi *vigilante* dalam anime “*Death Note*” dinarasikan sebagai *individual vigilante* dengan karakteristik sebagai sosok pria remaja yang melakukan tindak kekerasan berupa pembunuhan para kriminal. Penggambaran *vigilante* seperti ini dipengaruhi oleh target *market anime “Death Note”* yang ditujukan pada anak-anak laki-laki yang menyukai kekerasan, pertarungan, dan pembunuhan yang disisipkan dalam narasi anime “*Death Note*”. *Vigilante* juga direpresentasikan sebagai *vigilante* yang berkepribadian responsive di mana *vigilante* menjadikan pelaku tindak kejahatan sebagai stimulus untuk membunuh. *Vigilante* pun digambarkan sebagai Penggambaran *vigilante* sebagai penolong bagi masyarakat menjadi sebuah obsesi dari masyarakat Jepang yang mana pada saat itu di Jepang tingkat kriminalitas sedang tinggi dan kinerja polisi sedang dipertanyakan.

Selain itu, *vigilante* direpresentasikan sebagai *vigilante* yang melakukan pembunuhan sebagai bentuk mutlak dari tindakan main hakim. Penggambaran *vigilante* seperti ini merupakan *vigilante* khas Jepang karena pembunuhan sebagai bentuk mutlak membersihkan para pelaku kejahatan diadaptasi dari agama Budha yang telah berdifusi dengan kepercayaan Shinto yang mana kematian dimaknai sebagai berhentinya aktivitas yang dilakukan oleh makhluk hidup. Sehingga kematian adalah satu-satunya cara memberhentikan aktivitas tindak kejahatan yang dilakukan oleh para pelaku tindak kejahatan. *Vigilante* juga direpresentasikan menggunakan media masa sebagai alat bantu untuk memperoleh identitas pelaku kejahatan. Penggambaran *vigilante* seperti ini dipengaruhi oleh penggambaran *vigilante* dalam narasi film di Eropa maupun di Amerika.

Daftar Referensi

- 10 Negara Pengguna Internet Terbesar di Dunia Termasuk Indonesia. (2003). Retrived April 4, 2013, from <http://www.eraberita.com>
- Hyasinta, Katarina. (2009). Analisis Hubungan Makna Konotatif dalam Lirik Lagu Fantasi Karya Shou dengan Konsep Kematian Orang Jepang Menurut Agama Budha. Retrieved April 29, 2013, from <http://thesis.binus.ac.id>
- Peter (2001, November 5). 25 Furious Vigilante Films. Retrieved May 7, 2013, From <http://www.furiousscinema.com>
- Robert, A Lafree., Gary. (2004). Explanning Japan’s Postwar Violent Crime Trends. Retrieved April 24, 2013, from ABI/INFORM Global (Proquest Database)
- Saemann, Bjorn. (n.d.) Vigilante Justice in Amerika Culture and Graphic Novels-Analysis Frank Miller’s “Batman : The Dark Night Return”. Retrieved February 20, 2013, from <http://books.google.co.id?id=4dyLSWK>
- Larakinanti, Fidia (2011, January 12). Peran dan Dampak Internet sebagai Media Massa. *Kompasiana*. Retrieved April 2, 2013, from <http://teknologi.kompasiana.com/internet>
- Foutz, Scott. (2009, April 1). Japanese Folktales-A Faithful Servant. Retrieved May 3, 2013, from <http://www.sarudama.com/japanese>

- Haas, N. E. (2010, October 15). Public Support for Vigilantism. Retrieved February 18, 2013, from <http://academia.com>
- Arief, Hidayat. (n.d.). Kanto. Retrieved May 22, 2013, from <http://indojapanese.com/kanto>
- Inuyasha Final Act*. (n.d.). Retrieved May 6, 2013, from <http://animeindo.tv>
- Japan Foundation. (2012). *Transfiguration Anime dalam Era Kontemporer*. Retrieved October 20, 2010, from <http://www.jpf.or.id>
- Detective Conan*. (n.d.). Retrieved May 3, 2013, from <http://www.imdb.com/title>
- Captain Tsubasa*. (n.d.). Retrieved May 7, 2013, from <http://animeindo.tv/?s=detective+conan>
- Bancroft, Christine. (2013, May 20). Into The Hive Mind : Tackling The DC Comics Universe. Retrieved April 23, 2013, fro, <http://www.neontommy.com>
- Ratna, N.K. (2012). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Stokes, Jane. (2007). *How to do Media and Culture Studies*. Yogyakarta: Benteng Pustaka.