

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia yang memiliki perpaduan harmonis antara kebudayaan tradisional dan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi yang mengagumkan. Budaya yang diwariskan turun temurun dari setiap generasi ke generasi adapun terdiri dari berbagai unsur seperti bahasa, adat istiadat, pakaian, bangunan, perkakas, karya seni, dan tidak luput juga unsur lain seperti halnya sistem kepercayaan dan politik. Berbagai unsur-unsur sosial yang tersebar menjadi bagian dari kegiatan sosial pada kehidupan masyarakat Jepang. Budaya yang dianut suatu masyarakat selalu tumbuh dan berkembang secara dinamis dan tidak menutup kemungkinan akan penyesuaiannya terhadap perkembangan zaman. Salah satunya kebudayaan Jepang yang dari waktu ke waktu tetap membekas serta meninggalkan beragam kebudayaan yang sampai saat ini masih tetap dilakukan seperti: *ikebana*, *chanoyu*, dan *matsuri*. Seiring dengan berjalannya waktu meskipun Jepang mengalami era globalisasi dan modernisasi, mereka tetap menjaga nilai dari setiap unsur-unsur kebudayaan di Jepang, sehingga kebudayaan yang sudah dijaga dan diterapkan sejak lama tidak menghilang.

Begitu pula dengan kemajuan Jepang pada bidang informasi, memungkinkan masyarakatnya mengakses berbagai macam informasi dari dalam Jepang maupun dari luar Jepang dengan mudah. Sehingga, hanya dalam kurun waktu yang singkat seperti halnya informasi maupun hal-hal baru lainnya mampu tersebar luas di Jepang. Berbicara mengenai kehidupan masyarakatnya yang diikuti dengan keanekaragaman budaya tradisional serta kemajuan informasinya yang pesat, gaya hidup masyarakat Jepang pun menjadi sangatlah beragam. Masyarakat yang tinggal di lingkungan pedesaan tentunya memiliki gaya hidup yang berbeda dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, gaya hidup masyarakatnya memiliki

kecenderungan untuk mengikuti perubahan yang terjadi atau *trend* yang sedang berlangsung pada saat itu juga. Tidak terlepas dari gaya hidup masyarakat yang *up to date*, masyarakat Jepang pun nampaknya memiliki selera berpakaian yang tinggi. Hal tersebut menjadikan masyarakatnya memiliki keinginan untuk menyesuaikan dirinya dengan hal-hal baru. Sehingga mereka bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan mengikuti segala sesuatunya yang menjadi *trend* pada saat itu.

Mata pencaharian masyarakat Jepang yang diantaranya sebagai karyawan swasta, pekerja tetap, pekerja kontrak, maupun pekerja paruh waktu dapat kita temui di berbagai area, terutama pada daerah perkotaan. Namun, pandangan atau persepsi dari orang luar (mereka yang tertarik dengan budaya Jepang) terhadap masyarakat Jepang terutama daerah perkotaan, lebih mengenal (*familiar*) istilah kerja paruh waktu atau yang disebut dengan *arubaito*.

Di Jepang, terdapat fenomena sosial pemuda berusia 16 sampai 22 tahun bekerja paruh waktu untuk membantu ekonomi orang tua, membiayai biaya sekolah maupun kuliah, atau pun sekedar untuk menambah uang saku mereka. (<https://umchandra.weebly.com>)

Masyarakat Jepang merupakan masyarakat yang tangguh dalam membangun kemakmuran dan kesejahteraan kehidupan di masa sekarang dan di masa depan. Mereka memiliki rasa ingin tahu dalam mempelajari hasil kemajuan bangsa lain demi kepentingan sendiri. Oleh sebab itu, Jepang dikenal dunia sebagai bangsa yang kedisiplinan dan tingkat produktivitas kerjanya tinggi.

Berbicara mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab dalam sebuah pekerjaan, budaya kerja Jepang bisa dijadikan tolak ukur sebuah contoh. Berkat kerja keras, Jepang menjadi salah satu negara dengan tingkat ekonomi yang sejajar dengan negara-negara di Eropa dan Amerika. (<https://japanesian.id>)

Namun seiring berjalannya waktu, kebutuhan hidup masyarakat Jepang sangatlah mahal dan semakin beragam. Alhasil penghasilan kerja yang didapatkan mereka gunakan untuk berbelanja barang-barang mewah dan bermerk atau bahkan mereka tidak segan untuk pergi berlibur ke luar negeri dengan hasil jerih payah yang mereka dapatkan.

Dewasa ini, kalangan anak muda di Jepang baik yang sudah selesai maupun masih duduk di bangku pendidikan melakukan berbagai macam pekerjaan paruh waktu di tempat yang berbeda seperti halnya bekerja di restoran, toko retail, loper koran, ataupun taman bermain sudah menjadi suatu hal yang wajar. Berkaitan dengan hal tersebut, bagi mereka pekerjaan tidaklah hanya untuk menghasilkan uang, akan tetapi menjadi bagian dalam gaya hidup. Kalangan anak muda di Jepang mengartikan pekerjaan yang tepat bagi mereka sebagai pekerjaan yang mementingkan gaya hidup atau *lifestyle*. Para kalangan anak muda saat ini menganggap bahwa tidak terikatnya mereka dengan satu pekerjaan saja merupakan sebuah cara baru untuk menikmati gaya hidup serta dapat mencoba pekerjaan lain tanpa harus adanya keterikatan kontrak dengan jangka waktu yang panjang seperti pekerjaan tetap pada umumnya. Salah satu contohnya adalah *rizoba*. *Rizoba* (*Rizōto baito*) merupakan pekerjaan dengan kontrak kerja jangka pendek ketika libur panjang tiba seperti halnya libur musim panas dan libur musim dingin. Banyak tempat penginapan dan hotel kawasan wisata yang memberikan kesempatan kepada orang-orang untuk bekerja paruh waktu dengan batas kontrak kurang lebih 1-3 bulan serta diberikan akomodasi seperti tempat tinggal (*asrama*), dan jatah makan (makan pagi, makan siang, dan makan malam).

Berkaitan dengan hal tersebut, penulis tertarik untuk membahas hal-hal yang mendorong maupun menjadikan masyarakat Jepang, terutama di tengah kehidupan kalangan anak mudanya dalam menjadikan *rizoba* sebagai salah satu minat *arubaito*. Peneliti bermaksud untuk memusatkan target responden hanya kepada para responden yang tinggal di daerah Kanto (関東), diantaranya meliputi wilayah Gunma, Tochigi, Ibaraki, Saitama, Tokyo, Chiba dan Kanagawa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada pada masyarakat di Jepang tentang *resort baito* sebagai salah satu minat tempat *arubaito* di kalangan muda, yaitu:

1. Masyarakat Jepang bekerja keras demi memenuhi kebutuhan hidupnya dan mengikuti berbagai jenis hal seperti cara berpakaian, tempat destinasi, serta hal-hal lain yang menjadi *trend* pada saat itu.
2. Masyarakat Jepang, khususnya kalangan muda di Jepang sering melakukan *arubaito* untuk membantu ekonomi orang tua, membiayai biaya sekolah maupun kuliah, atau pun sekadar untuk menambah uang saku mereka.
3. Bagi kalangan anak muda, saat ini pekerjaan tidaklah hanya untuk menghasilkan uang, akan tetapi menjadi bagian dalam gaya hidup.
4. Merupakan suatu hal yang umum apabila anak muda di Jepang; bahkan yang masih menjenjang di bangku pendidikan melakukan *arubaito* di beberapa tempat yang berbeda.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar tidak keluar dari permasalahan, penulis hanya akan membahas fenomena *rizoba* sebagai salah satu minat *arubaito* pada kalangan anak muda di Jepang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ketertarikan masyarakat Jepang terhadap bepergian jarak dekat maupun jarak jauh memiliki keterkaitan dengan *rizoba*?
2. Apa yang menyebabkan kalangan muda di Jepang menjadikan *rizoba* sebagai salah satu minat *arubaito*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan permasalahan di atas penulis akan membahas alasan *resort baito* menjadi salah satu trend yang meningkatkan minat *arubaito* para kalangan muda di Jepang. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut maka penulis akan melakukan analisis dengan beberapa tahap yaitu:

1. Mengetahui keterkaitan diantara ketertarikan masyarakat Jepang terhadap bepergian baik jarak dekat maupun jarak jauh dengan *rizoba*.
2. Mengetahui hal-hal yang merupakan alasan penyebab kalangan muda di Jepang menjadikan *rizoba* sebagai salah satu minat *arubaito*.

1.6 Landasan Teori

Berdasarkan Tujuan Penelitian, penulis akan menggunakan teori sebagai berikut:

1.6.1 Minat (*Interest*)

Minat (*Interest*) berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti “sesuatu yang penting” atau “sesuatu yang berpengaruh”. Sedangkan menurut KBBI, minat bermakna sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan.

T.S.Rani (2007:10) menyatakan bahwa asal mula “minat” dapat ditelusuri dari tulisan-tulisan kuno yang ditulis oleh Filsuf Yunani seperti Plato, yang percaya pada konsep “kehendak bebas” seorang manusia. Seseorang dapat menjadi aktif dan secara bebas mampu memutuskan suatu tindakan yang benar atau yang salah bagi dirinya.

Minat seseorang umumnya dipengaruhi oleh faktor kesenangan maupun kepuasan. Sehingga, semakin kuat rasa suka atau rasa keterikatannya pada seseorang, suatu hal atau kegiatan yang datang dari diri

sendiri, semakin besar juga minatnya. Seseorang yang menilai bahwa sesuatu akan bermanfaat dan Ia menaruh minatnya pada hal tersebut, maka Ia tahu hasil akhir (kepuasan) yang akan dia dapatkan. Namun ada kalanya ketika seseorang beranggapan bahwa tingkat kepuasan yang akan diperolehnya tidak sesuai dengan apa yang dia harapkan, maka minat pun akan ikut menurun. Minat juga dapat dianggap sebagai fenomena konatif karena sering bergantung pada motivasi atau dorongan. (Fenomena konatif adalah satu fenomena yang berhubungan dengan keinginan dan kemauan, contoh dari fenomena konatif diantaranya adalah memahami, berpikir, berbicara, merasakan emosi, menghafal, mengingat ingatan dan menilai).

L.Crow dalam T.S Rani (2007:11) menjabarkan bahwa “minat dapat merujuk pada kekuatan memotivasi yang menunjukkan kepada kita untuk memperhatikan seseorang, sesuatu atau kegiatan, atau mungkin pengalaman efektif yang telah dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”.

Berdasarkan definisi diatas, minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan. Kecenderungannya yang tetap untuk memperhatikan dan merasa tertarik pada suatu bidang maupun hal tertentu bukanlah suatu kualitas yang dapat menyelesaikan segala permasalahan. Minat lebih mengacu kepada suatu upaya/usaha keras atau ketersediaan seseorang dalam melakukan sesuatu dengan inisiatif yang muncul dari dalam diri seseorang karena adanya rasa ketertarikan, maka dalam hal ini minat tidaklah termasuk suatu hiburan, melainkan hasilnya adalah suatu aktivitas/kegiatan, usaha dan pencapaian target (kepuasan).

1.6.2 Pekerjaan paruh waktu (*arubaito*/アルバイト)

Pekerja Paruh Waktu adalah mereka yang bekerja di bawah jam kerja normal (kurang dari 35 jam seminggu), tetapi tidak mencari pekerjaan atau tidak bersedia menerima pekerjaan lain (Peraturan Menteri

Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Republik Indonesia, Nomor 1 Tahun 2014). (<http://perpustakaan.bappenas.go.id/>)

Adanya pekerjaan paruh waktu, tentunya membantu para masyarakat kalangan menengah kebawah yang membutuhkan penghasilan namun memiliki alasan tersendiri untuk bekerja dibawah jam kerja normal. Selain kalangan menengah kebawah, adapun para masyarakat kalangan menengah keatas yang memiliki status pekerjaan sebagai pekerja paruh waktu yakni seperti para tenaga ahli.

Dalam sosialita kerja masyarakat Jepang, pekerjaan paruh waktu di sebut sebagai *arubaito* (アルバイト) dan *pāto* (パート). Istilah *pāto* pada umumnya ditujukan kepada para ibu rumah tangga yang melakukan pekerjaan paruh waktu dan untuk alasan tertentu tidak ditujukan kepada para pria yang bekerja paruh waktu. Baik *arubaito* maupun *pāto* merupakan pekerjaan paruh waktu tanpa adanya keuntungan maupun bonus pada akhir tahun. Para pekerjanya juga mungkin atau mungkin tidak dibayar untuk bekerja setelah jam kerja (lembur). Semenjak terjadinya “*Lost Decade*” dari akhir tahun 80-an hingga tahun 90-an ketika ekonomi Jepang mengalami kemerosotan besar, banyak kaum muda Jepang yang lebih memilih untuk mencari nafkah dengan menjadi pekerja paruh waktu. Hal ini memberikan mereka lebih banyak kebebasan untuk meninggalkan pekerjaan apabila mereka tidak menyukainya, meluangkan waktu untuk bepergian, dll. Merupakan perubahan mendasar yang besar dalam masyarakat Jepang, yang telah dianalisis di Jepang namun tidak banyak mendapatkan publisitas di luar negeri. (<http://maki.typepad.com/>)

Dapat disimpulkan bahwa *arubaito* (アルバイト) dalam konteks Jepang mengacu kepada pekerjaan dimana para pekerjanya bekerja dengan jangka waktu pendek di berbagai tempat dan dibayar sesuai dengan hitungan per jamnya. Contoh beberapa tempat yang kerap dijadikan tempat bekerja paruh waktu diantaranya adalah toko retail, restoran, dan juga toko alat musik, dengan beberapa alasan yang salah satunya untuk membiayai pendidikan dan belajar untuk mandiri tanpa bantuan finansial dari orang tua.

1.6.3 Pengertian *Resort*

Ministry of Land, Infrastructure, Transport and Tourism (MLIT) menyatakan bahwa, definisi *resort* adalah sebagai berikut:

a. Definisi umum

Pengertian dari *resort* adalah lahan yang dapat digunakan untuk liburan musim panjang, tempat peristirahatan di musim dingin, lahan yang bisa dijadikan sebagai tempat rekreasi; tamasya. Selain itu memiliki arti tambahan sebagai tempat yang digunakan untuk bersantai dengan keindahan pemandangan di sekitarnya.

b. Definisi berdasarkan undang-undang *resort*

Resort merupakan area atau lahan luas yang memenuhi syarat untuk digunakan sebagai beberapa keperluan dengan kondisi alam yang baik, seperti halnya sebagai tempat kegiatan olahraga diperuntukkan bagi para warganya yang tinggal di daerah tersebut, sebagai tempat rekreasi, kegiatan menambah wawasan budaya sekitar, sebagai tempat beristirahat, sebagai tempat yang memiliki fungsi serbaguna dan berperan dalam beragam kegiatan rapat. Sebagai fungsi tertentu, *resort* diantaranya menyediakan beberapa sarana seperti sarana olahraga; relaksasi, sebagai sarana pengetahuan kebudayaan, akomodasi penginapan, sarana transportasi, sarana pemasaran, sarana pemasok panas, bahan makanan, fasilitas pengolahan limbah, dan sebagai fasilitas yang berperan terhadap peningkatan kenyamanan bagi warga yang tinggal di dalamnya. (<http://www.mlit.go.jp>)

Melalui definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *resort* merupakan tempat wisata yang menyediakan sarana hiburan; relaksasi dan cenderung terletak di area yang di kelilingi oleh pemandangan alam serta jauh dari

hiruk-pikuk perkotaan. Di samping itu, *resort* juga menyediakan berbagai fasilitas dari sebagian besar keinginan para pengunjung seperti makanan, minuman, tempat penginapan, olahraga, hiburan dan outlet penjualan. Sebagai sarana penginapannya, bangunan hotel menjadi fitur utama sebuah *resort*, namun tidak menutup kemungkinan bangunannya tidak berupa hotel, melainkan tempat yang di sewakan seperti *villa*.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini, bersifat kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Adapun pengumpulan data diperoleh melalui studi kepustakaan, dan penyebaran angket yang akan disebar sebanyak 50 responden dengan rentang usia 18-30 tahun yang tinggal di Jepang, dan dipusatkan di wilayah Kanto (関東) yang meliputi daerah Gunma, Tochigi, Ibaraki, Saitama, Tokyo, Chiba dan Kanagawa dengan rentang waktu selama kurang lebih 13 hari. Baik penyebaran angket maupun pengumpulan data hasil angket pada penelitian ini dilakukan melalui *Google Form*. Pencarian data juga dilakukan dengan membaca dan menganalisa buku, makalah, jurnal ilmiah dan internet sebagai referensi tambahan atau sarana pelengkap sumber informasi, serta diikuti dengan pengalaman penulis ketika bekerja selama 1 tahun di Jepang.

1.8 Manfaat Penelitian

Bagi penulis, selain diharapkan dapat menambah pengalaman dalam penyusunan karya ilmiah, melalui hasil dari penelitian ini penulis dapat memahami hal-hal yang menjadi alasan kalangan muda di Jepang memiliki ketertarikan untuk melakukan *rizoba* (*resort baito*) sebagai salah satu pilihan *arubaito*. Bagi pembaca, penulis berharap pembaca mendapatkan wawasan tentang tema yang penulis ambil. Penelitian ini juga tidak tertutup bagi penelitian selanjutnya.

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan dibagi menjadi empat pokok bahasan. Pembahasan lebih mendalam dipaparkan dalam sub-sub bab sesuai dengan masalah yang dikemukakan. Adapun keempat pokok bahasan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II berisi tentang berbagai jenis *resort* di Jepang, beserta hal-hal yang menyebabkan kalangan anak muda memilih *rizoba* (*resort baito*) sebagai *arubaito*.

BAB III berisi tentang fenomena *rizoba* sebagai minat *arubaito* pada kalangan remaja di Jepang.

BAB IV SIMPULAN

Daftar Pustaka

