

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam suatu negara, terdapat makhluk sosial yang saling berinteraksi yang di dalamnya tentu saja salah satunya adalah manusia. Manusia adalah makhluk sosial dengan kehidupan yang tidak lepas dari interaksi sosial dengan sesama manusia lainnya. Dengan berinteraksi, manusia dapat membentuk suatu peradaban. Kemudian dari peradaban melahirkan berbagai kebudayaan yang memunculkan fenomena-fenomena.

Menurut Ienaga Saburo, kebudayaan dalam arti luas adalah seluruh cara hidup manusia (*ningen no seikatsu no itonami kata*). Ienaga menjelaskan bahwa kebudayaan adalah ilmu pengetahuan, sistem kepercayaan dan seni. Oleh karena itu, Ienaga menyimpulkan, kebudayaan ialah segala sesuatu yang bersifat konkret yang diolah manusia untuk memenuhi kebutuhannya (Situmorang 2009:2-3). Begitu juga dengan kebudayaan Jepang, banyak sekali kebudayaan di Jepang yang turut memenuhi kebutuhan masyarakatnya.

Kebudayaan Jepang terdiri dari budaya tradisional dan budaya modern. Budaya modern seperti *manga* atau lebih dikenal di Indonesia dengan sebutan komik, *anime*, *cosplay*, dan lainnya, sedangkan untuk budaya tradisional antara lain *origami* atau seni merangkai kertas, *ikebana* atau seni merangkai bunga, *chanoyu* atau budaya minum teh, dan lainnya. Selain itu, negara Jepang adalah negara yang menyimpan keunikan dalam hal kebudayaan. Kebudayaan negara Jepang dipengaruhi oleh karakteristik geografis dari negaranya serta mempengaruhi timbal-balik dengan karakteristik rakyatnya. Bangsa Jepang juga dikenal sebagai negara yang mampu mengambil dan menarik manfaat dari hasil budi daya bangsa lain, tanpa mengorbankan kepribadian bangsa sendiri (Sayidiman, 1982).

Kepribadian bangsa Jepang dapat dikatakan mengungguli kepribadian bangsa lain, di mana contoh-contoh kepribadian bangsa Jepang tersebut telah

dikenal dan diakui oleh bangsa lain, seperti ketekunan bekerja dan rasa setia yang luar biasa terhadap perusahaan atau tempatnya bekerja. Berkerja lembur merupakan salah satu bentuk komitmen bangsa Jepang pada perusahaannya.

Kesungguhan dan sikap kerja keras pekerja Jepang, tidak dapat ditandingi oleh bangsa-bangsa lainnya, para pekerja sanggup mengorbankan kepentingan pribadinya demi perusahaan tempat mereka bekerja. Hal ini dapat dilihat ketika kondisi Jepang hancur lebur baik dari segi bangunan dan infrastruktur akibat bom atom yang dijatuhkan sekutu di Hiroshima dan Nagasaki pada 1945. Kehancuran tersebut sangat mempengaruhi pertumbuhan dan ekonomi negara. Namun pada akhir 1980, Jepang mampu bangkit dan bahkan menyaingi perekonomian negara yang menjatuhkan bom atom tersebut. Keberhasilan Jepang yang disebutkan di atas, dikarenakan sejak berabad-abad, orang Jepang mempunyai tradisi kerja keras. Kemudian untuk mempertahankan eksistensinya, masyarakat Jepang bekerja lebih keras dan lebih lama (Napitupulu, 2008).

Bagi bangsa Jepang, bekerja dengan penuh totalitas merupakan kebanggaan tersendiri. Oleh karena itu, munculah ungkapan “*work is life*” (bekerja adalah kehidupan) dikalangan pekerja Jepang (Blyton, Blunsdon, reed, Dastmalchian, 2010:140). Hal ini dilakukan demi memajukan produktifitas perusahaan, dengan cara mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran, hingga berujung pada kematian. Fenomena ini disebut dengan budaya *karoshi* yaitu kelebihan bekerja hingga berujung dengan kematian (Pujiastuti, 2007:42). Permasalahan ini muncul karena tuntutan bekerja semaksimal mungkin oleh perusahaannya. Mereka bekerja setiap hari tanpa kenal libur, bahkan hingga melebihi batas waktu normal pekerja yaitu bekerja 8 jam – 12 jam sehari. Mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk berada di tempat kerja dan mengabaikan kebutuhan untuk istirahat, makan, hingga tidur dengan teratur, sehingga tidak jarang pria atau wanita pekerja di Jepang tertidur di dalam kendaraan umum dengan seragam kantor. Tidak sedikit orang Jepang yang melakukan kebiasaan tidur di tempat umum ini. Mereka tertidur di kendaraan umum seperti kereta api, bis, dan lainnya, bahkan bisa juga

ditemukan di kursi taman, meja kerja, tangga darurat gedung, dan lainnya. Orang Jepang tidak khawatir dengan barang bawaan mereka, ketika mereka tertidur saat perjalanan dalam kendaraan umum atau dimana saja. Hal ini disebabkan karena Jepang adalah salah satu negara maju yang memiliki tingkat keamanan yang sangat tinggi, sehingga tingkat kejahatannya sangat rendah, maka tak heran jika masyarakat Jepang merasa nyaman melakukan *inemuri* di tempat-tempat umum. Faktor lain yang mendukung masyarakat Jepang melakukan *inemuri* ialah fasilitas umum yang dimiliki negara Jepang sangatlah nyaman dan selalu tepat waktu. Di Jepang hal ini disebut *Inemuri*.

Inemuri merupakan budaya tidur di tempat umum dengan tenang tanpa menghiraukan apapun yang terjadi di sekitarnya. Menurut kamus *Kokugo Jiten*, *inemuri* memiliki arti tidur dalam kondisi duduk atau berbaring. Secara harfiah *inemuri* dapat diartikan “hadir sembari tertidur”. Posisi *inemuri* tidak seperti posisi tidur pada umumnya yang dapat membaringkan tubuh dengan nyaman, tetapi posisi tidur *inemuri* ini yaitu tidur dengan posisi tubuh duduk dan badan tegak dengan mata terpejam. Namun demikian, meski dalam keadaan atau kondisi tidur, tetapi pikiran tetap hadir (sadar). Hal ini sangat berbeda dengan *neru* yaitu tidur dalam kondisi tidak tersadar, sehingga istilah *inemuri* ini digunakan pada kondisi tertidur di tempat umum, di mana pelaku *inemuri* tidak tertidur lelap, melainkan tertidur dengan tujuan menghilangkan penat atau capek setelah bekerja keras seharian. Posisi kebiasaan tidur unik ini memang dapat dikatakan tidak nyaman bagi sebagian besar orang di negara lain, tetapi di Jepang, hal ini merupakan hal yang biasa, dan bahkan mereka dapat tertidur pulas dengan posisi tidak nyaman seperti ini (Stager, 2007:45).

Sebagaimana disebutkan di atas pelaku *inemuri* terdiri dari pria dan wanita biasanya terjadi pada kalangan *sarariman*. *Sarariman* bekerja hingga 12 jam sehari dalam seminggu. Ada juga yang bekerja selama 80 hari berturut-turut dan pada suatu waktu lebih dari 100 jam selama berbulan-bulan. Pola kerja seperti ini sudah tertanam dengan kuat pada masyarakat Jepang, karena budaya pekerja Jepang yang menjunjung tinggi kerja keras dan pengorbanan diri. Budaya kerja orang Jepang memang berbeda dengan budaya kerja di Eropa

Tengah atau Amerika Utara. Para pekerja Jepang bekerja lebih lama dibanding negara maju lainnya.

Statistik menunjukkan, setiap tahunnya pekerja Jepang bekerja lebih dari 2.000 jam/tahun. Sementara Amerika Serikat 1.900 jam/tahun sedangkan Inggris dan Jerman rata-rata 1.800 jam/tahun bagi setiap pekerja. Selain itu orang Jepang lebih sering menggunakan hari liburnya untuk bekerja (Kiryoku vol 2, no 3).

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk menganalisis tentang *inemuri* di Jepang dengan judul: Fenomena *inemuri* sebagai dampak budaya kerja di perusahaan Jepang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: Bangsa Jepang merupakan bangsa yang sumber daya manusianya pekerja keras, dan hasil kerja keras tersebut dapat dilihat pada perusahaan-perusahaan Jepang yang maju dan berkontribusi pada kemajuan negara Jepang. Kerja keras para pekerja di Jepang membuat kelelahan mereka yang pada akhirnya muncul kebiasaan *inemuri* yang berarti tertidur di tempat umum.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah fenomena *Inemuri* sebagai dampak budaya kerja di perusahaan Jepang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

- 1 . Bagaimana budaya kerja di perusahaan Jepang?

2. Apa yang dimaksud dengan fenomena *Inemuri* sebagai dampak budaya kerja di perusahaan Jepang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui budaya kerja di perusahaan Jepang.
2. Mengetahui Fenomena *Inemuri* sebagai dampak budaya kerja di perusahaan Jepang.

F. Landasan Teori

1. Fenomena

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (seperti fenomena alam), sedangkan menurut Buchari Lapau: (2012), fenomena adalah sesuatu hal yang bisa disaksikan dengan pancaindera serta dapat dinilai dan diterangkan secara ilmiah. Menurut kamus sosiologi dan kependudukan, fenomena diartikan sebagai unsur dasar variable yang secara sosiologi dianggap stabil. Ilmu yang mempelajari fenomena disebut fenomenologi yang oleh Haryono Suyono dalam Aria Gautama (2011:12) diartikan cara pendekatan ilmiah yang mempersoalkan sebab-sebab timbulnya gejala atau kejadian.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa fenomena adalah suatu peristiwa tidak lazim yang terjadi di masyarakat yang dapat dilihat, dapat dirasakan, dan dapat diamati oleh manusia.

2. Inemuri

Menurut Kamus Kokugo Jiten, *Inemuri* memiliki arti tidur dalam keadaan duduk. Secara harfiah dapat diartikan “hadir dalam tidur/hadir sembari tidur”. Menurut Kamus Bahasa Jepang Goro

Taniguchi, *Inemuri* berasal dari dua kata yaitu *i* (居) berarti hadir, dan kata *nemuri* (眠り) berarti tidur. Merupakan praktek tidur di Jepang yang di anggap lumrah dalam kebudayaan Jepang. Menurut Brigitte Steger, *Inemuri* adalah kebiasaan tertidur pada orang Jepang yang diakibatkan oleh kurangnya waktu istirahat karena tuntutan pekerjaan (Steger, 2007). Menurut Tanak Ichiro, *Inemuri* adalah kebiasaan tertidur masyarakat Jepang di jam sibuk. Kebiasaan tidur ini tidak seperti tidur pada kebanyakan karena pelaku *inemuri* masih dalam keadaan sadar akan sekitarnya (Japan labor review, vol 10).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan *inemuri* merupakan kebiasaan masyarakat Jepang tertidur pada waktu bekerja atau dalam perjalanan.

3. Dampak

Menurut Badudu dan Zain, dampak adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah menjadi sesuatu yang lain, mengikuti kuasa atau kekuatan orang lain (Badudu dan Zain, 1994:1031). Menurut Waralah RD Christo, dampak adalah sesuatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif atau negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif (Waralah RD Christo, 2008:12), sedangkan menurut Hikmah Arif, Dampak adalah segala sesuatu yang ditimbulkan akibat adanya “Sesuatu”. Dampak itu sendiri juga bisa berarti, kensekuensi sebelum dan sesudah adanya “sesuatu” (Hikmah Arif, 2009:10).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dampak adalah suatu daya yang ditimbulkan akibat adanya suatu hal yang mempunyai suatu kuasa yang mendatangkan akibat sehingga mampu mengubah menjadi sesuatu yang lain.

4. Budaya

Menurut Koentjaraningrat, budaya adalah berasal dari bahasa sansakerta “buddhayah”, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai “daya budi” yang berupa cipta, karsa, dan rasa (koentjaraningrat, 2000: 18), sedangkan menurut Liliweri, budaya adalah susunan dari katagori-katagori kesamaan gejala umum yang disebut adat istiadat yang mencakup teknologi, pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, estetika, rekreasional dan kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan manusia sebagai anggota masyarakat (Liliweri, 2002:62). Menurut Hawkins, budaya adalah suatu kompleks yang meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat-istiadat serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud budaya adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat yang mana pun tidak hanya mengenai sebagian dari cara hidup itu yaitu bagian yang oleh masyarakat dianggap lebih tinggi atau lebih diinginkan mencakup teknologi, pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, estetika, rekreasional dan kemampuan-kemampuan.

5. Perusahaan

Menurut Kansil, perusahaan adalah setiap bentuk badan usaha yang menjalankan setiap bentuk badan usaha yang menjalankan setiap jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus dan didirikan bekerja, serta berkedudukan dalam wilayah negara indonesia untuk tujuan memperoleh keuntungan dan atau laba (Kansil,2001:2). Menurut Swastha dan Sukotjo, perusahaan adalah sebuah organisasi produksi yang memanfaatkan srta mngkoordinasi seluruh sumber ekonomi yang tersedia dengan tujuan memuaskan kebutuhan dengan cara-cara menguntungkan (Swastha dan Sukotjo, 2002). Menurut Murti Sumarni,

perusahaan adalah sebuah unit kegiatan produksi yang mengolah sumber daya ekonomi untuk menyediakan barang dan jasa bagi masyarakat dengan tujuan memperoleh keuntungan dan memuaskan kebutuhan masyarakat (Murti Sumarni, 1997), sedangkan menurut Purwositjiptop, perusahaan adalah perbuatan yang di lakukan secara tidak terputus-putus, terang-terangan, dalam kedudukan tertentu dan untuk mencari laba (HMN Purwosutjiptop, 1999:2)

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud perusahaan adalah suatu badan usaha yang melakukan kegiatan secara tetap dan terus-menerus dengan memperoleh keuntungan atau laba.

G. Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah deskriptid analisis, adapun pengertian dari metode deskriptif analisis menurut (Sugiono: 2009;29) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Pengumpulan data menggunakan metode kepustakaan. Metode kepustakaan adalah data yang digunakan diperoleh dengan cara mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penelitian terdiri dari buku, Jurnal dan web site. Data dan informasi yang dikumpulkan diperoleh dari Perpustakaan Universitas Darma Persada dan Perpustakaan Japan Foundation.

H. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi penulis, pembaca (mahasiswa atau masyarakat umum) dan Universitas Darma Persada.

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan lebih jelas mengenai *inemuri*, sebab dan dampaknya serta makna bagi perusahaan dan karyawan perusahaan.
2. Bagi pembaca mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan dan referensi untuk meneliti tentang *inemuri*.
3. Bagi Universitas Darma Persada, penelitian ini dapat menambah koleksi referensi

I. Sistematika Penulisan

Bab I, merupakan bab yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II, merupakan bab yang memaparkan tentang kontribusi perusahaan Jepang terhadap kemajuan Jepang

Bab III, merupakan bab pembahasan tentang fenomena *inemuri* sebagai dampak sistem kerja di perusahaan Jepang.

Bab IV, kesimpulan.