

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju di dunia. Jepang terkenal akan teknologinya yang canggih. Meskipun demikian, Jepang masih kental akan kebudayaannya. Kebudayaan Jepang menjadi daya tarik tersendiri bagi orang asing karena keberagaman dan keunikannya. Kebudayaan Jepang sendiri terbagi menjadi dua, yaitu kebudayaan tradisional dan kebudayaan modern. Menurut Koetjaraningrat (1983:140), kebudayaan secara umum adalah seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Kebudayaan di Jepang sendiri terjadi perubahan mulai pada Zaman Meiji. Hal tersebut merupakan dampak dari Restorasi Meiji yang melakukan perubahan dan pembaruan besar-besaran di banyak sektor dengan mengambil pemikiran, nilai, budaya, dan ilmu pengetahuan dari Barat. Restorasi Meiji adalah serangkaian peristiwa yang berpuncak pada runtuhnya kekuasaan Keshogunan Tokugawa dan pengembalian kekuasaan di Jepang kepada kaisar pada tahun 1868.

Restorasi Meiji bertujuan agar Jepang tidak tertinggal dari bangsa Barat. Namun, dampak dari hal tersebut adalah munculnya modernisasi yang memberikan banyak perubahan pada kebudayaan Jepang. Modernisasi adalah adanya perubahan pada masyarakat dari masyarakat tradisional menuju ke masyarakat modern dalam berbagai aspek seperti perilaku, pola pikir masyarakatnya, dan teknologi di dalam masyarakat itu sendiri. Perubahan tersebut sudah dapat terlihat pada Zaman Meiji, dan semakin terlihat pada Zaman Taisho. Di era modern seperti sekarang ini, semuanya sudah dipermudah oleh teknologi dan internet. Salah satunya adalah mudahnya mendapatkan berbagai informasi melalui media digital seperti televisi, radio, dan sebagainya. Media tersebut juga dapat digunakan sebagai media hiburan, salah satu contohnya adalah *anime*.

Anime アニメ adalah singkatan dari kata アニメーション (*animeeshon*) yang merupakan kata serapan Inggris yang disebut *animation* atau dalam Bahasa

Indonesia berarti animasi. Menurut Hidayatullah dkk (2011 : 63) animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Menurut Isma Millah (2018 : 2) *anime* merupakan sebuah media cerita yang dapat menyampaikan beragam informasi yang kompleks secara sederhana tanpa kehilangan makna penting di dalamnya. Dengan media tersebut, pengetahuan baru menjadi lebih akrab dengan penontonnya karena pengetahuan di dalamnya dikemas sedemikian rupa seperti halnya menggunakan tema-tema dalam kehidupan sehari-hari. *Anime* juga menceritakan tentang kehidupan tokoh cerita di mana penonton memperoleh inspirasi, bahkan menjadi contoh bagi dirinya. Cerita-cerita tersebut dapat dijadikan sebagai model, pembandingan, sekaligus rujukan bagi penontonnya.

Anime menjadi salah satu media hiburan yang sangat populer di dunia. *Anime* tidak hanya diminati oleh orang Jepang, namun juga orang di luar Jepang. *Anime* berhasil memikat banyak perhatian orang dengan *style* animasi yang indah, genre cerita yang beragam, dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan umur dan gender. Selain *anime* menjadi hiburan, terkadang *anime* menjadi sebuah media yang menggambarkan hal historis atau fenomena nyata yang terjadi sesuai dengan aslinya. Salah satu *anime* yang menarik perhatian penulis adalah *Taisho Otome Otogibanashi*.

Taisho Otome Otogibanashi merupakan *anime* bergenre romansa yang diangkat dari seri *manga* yang ditulis oleh Sana Kirioka. *Anime* tersebut menceritakan tentang kisah romansa anak muda pada Zaman Taisho. Karena berada pada latar Zaman Taisho, saat menonton *anime* ini penonton dapat melihat kentalnya budaya tradisional Jepang, selain itu penonton juga dapat menemukan beberapa budaya Barat di dalam *anime* tersebut. Seperti yang terdapat pada episode 2 saat Tamahiko mengajak Yuzu pergi ke Tokyo untuk membeli *kimono* baru untuknya. Dalam episode tersebut penonton dapat melihat gaya pakaian orang – orang Tokyo tersebut tidak seperti pakaian Jepang tradisional pada umumnya.

Contoh lainnya juga penonton dapat melihat pada episode 3 di mana adik Tamahiko yaitu Tamako bersama dengan Yuzu membuat sebuah makanan yang

tidak biasa dimakan oleh masyarakat Jepang pada umumnya, yaitu Macaroni Almond. Di anime tersebut menggambarkan adanya budaya Jepang tradisional maupun modern. Ketertarikan penulis terhadap *anime* dan kebudayaan Jepang membuat penulis ingin meneliti lebih dalam tentang unsur budaya Jepang yang ada pada Zaman Taisho yang terdapat pada *Anime Taisho Otome Otogibanashi* tersebut. *Anime* ini dipilih karena berlatar pada Zaman Taisho. Karena itu penulis mengambil judul penelitian “*Representasi unsur budaya Jepang pada Zaman Taisho dalam Anime Taisho Otome Otogibanashi*”.

1.2 Penelitian yang Relevan

Untuk penelitian unsur-unsur kebudayaan Jepang dalam *anime* maupun novel atau karya lain sudah pernah diteliti, namun objek yang penulis jadikan sebagai penelitian berbeda. Berikut penelitian yang penulis gunakan sebagai referensi untuk menulis penelitian ini. Hal ini berguna untuk menambah wawasan penulis maupun pembaca lainnya mengenai topik yang berkaitan.

1. Penelitian oleh Yeni Rohmawati (2017) skripsi, dengan judul *Unsur Kebudayaan dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi Karya Miyazaki Hayao*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan unsur-unsur dan mitologi Jepang yang terdapat di dalam *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* karya Miyazaki Hayao. Persamaan penelitian Yeni dengan penulis adalah sama-sama menganalisis unsur-unsur kebudayaan di dalam sebuah *anime* menggunakan teori 7 unsur kebudayaan universal. Perbedaan penelitian Yeni dengan penulis adalah penelitian Yeni membahas tentang kebudayaan Jepang di dalam *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* karya Miyazaki Hayao yang berhubungan dengan mitologi Jepang sedangkan penelitian penulis membahas tentang budaya Jepang pada Zaman Taisho yang terdapat di dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*.
2. Penelitian oleh Yoga Chandra (2021) skripsi, dengan judul *Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang dalam Anime AnoHana*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi makna budaya

Jepang yang terdapat pada *Anime AnoHana*. Persamaan penelitian Yoga dengan penulis adalah sama-sama meneliti mengenai representasi budaya Jepang di dalam sebuah *anime*. Perbedaan penelitian Yoga dengan penulis adalah pada teorinya. Penelitian Yoga menggunakan teori Charles Sanders Pierce, sedangkan penulis menggunakan konsep 7 unsur kebudayaan universal Koetjaraningrat.

3. Penelitian oleh Besse Mutmainah Deru (2022) skripsi, dengan judul *Representasi Budaya Jepang dalam Channel Youtube Nihongo Mantappu oleh Jerome Polin (Studi Analisis Konten Budaya Channel Nihongo Mantappu (日本語マントップ))*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kebudayaan Jepang dalam Channel Youtube Nihongo Mantappu. Persamaan penelitian Besse dengan penulis adalah sama-sama menganalisis budaya Jepang di dalam sebuah media hiburan. Perbedaan penelitian Besse dengan penulis adalah penelitian Besse menganalisis budaya yang terdapat di dalam konten Channel Youtube Nihongo Mantappu milik Jerome Polin, sedangkan penulis menganalisis budaya pada Zaman Taisho yang terdapat di dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adanya budaya Barat yang masuk ke Jepang dan mempengaruhi unsur – unsur kebudayaan Jepang.
2. Terjadinya modernisasi pada masyarakat Jepang di segala bidang pada Zaman Taisho.
3. *Anime Taisho Otome Otogibanashi* merepresentasikan kebudayaan Barat/modern di Jepang pada Zaman Taisho.
4. Budaya Jepang modern mempengaruhi kehidupan masyarakat Jepang.

5. Masyarakat Jepang terbiasa dengan kebudayaan Barat yang masuk ke Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dan pembahasan yang diangkat dalam penelitian ini tidak meluas, maka penelitian ini akan membatasi masalah yang fokus pada unsur budaya Jepang pada Zaman Taisho yang terdapat dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kehidupan masyarakat Jepang pada Zaman Taisho?
2. Bagaimana perkembangan budaya Jepang pada Zaman Taisho?
3. Unsur budaya Jepang modern apakah yang terdapat di dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*?
4. Apakah unsur budaya Jepang modern yang terdapat pada *Anime Taisho Otome Otogibanashi* merupakan budaya Jepang modern yang sesuai dengan budaya aslinya pada Zaman Taisho?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kehidupan masyarakat Jepang pada Zaman Taisho
2. Mengetahui perkembangan budaya Jepang pada Zaman Taisho
3. Memaparkan dan menganalisa budaya Jepang modern yang terdapat di dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*.
4. Memaparkan dan menganalisa unsur budaya Jepang modern yang terdapat pada *Anime Taisho Otome Otogibanashi* merupakan budaya Jepang yang sesuai dengan budaya aslinya pada Zaman Taisho.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan untuk menganalisis data-data yang ada, konsep-konsep teoretis yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1.7.1 Kebudayaan

Budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Hal tersebut berarti bahwa hampir seluruh tindakan manusia adalah budaya karena hanya sedikit tindakan manusia dalam kehidupan masyarakat yang tidak perlu dibiasakan dengan belajar, yaitu hanya beberapa tindakan naluri, beberapa refleks, beberapa tindakan akibat proses fisiologi, atau kelakuan membabi buta. Bahkan berbagai tindakan manusia yang merupakan kemampuan naluri yang terbawa dalam gen bersama kelahirannya, seperti makan, minum, atau berjalan dengan kedua kakinya, juga dirombak olehnya menjadi tindakan berkebudayaan. Manusia makan pada waktu-waktu tertentu yang dianggapnya wajar dan pantas, ia makan dan minum dengan alat-alat, cara-cara dan sopan santun atau protokol yang seringkali sangat rumit, harus dipelajari dulu dengan susah payah. Dengan demikian, Koentjoroningrat melihat bahwa budaya itu dibangun dengan cara belajar (Koentjoroningrat, 2009 : 144-145).

Alfred Reginald Radcliffe-Brown (1953 : 13) dalam Arifin (2018 : 6), seorang Antropolog Sosial Inggris yang mengembangkan teori Fungsionalisme Struktural, mendefinisikan budaya sebagai “*..the process by which a person acquires from contact with other persons or from such things as books or works of art, knowledge, skill, ideas, beliefs, tastes, sentiments*”. Menurut Radcliffe-Brown, budaya adalah proses terjadinya kontak dan hubungan antar pribadi dalam kelompok sosial yang mencakup banyak hal, dari benda-benda seperti karya buku, karya seni, pengetahuan, *skill*, ide, keyakinan, rasa hingga sentimen.

Lalu, kebudayaan sendiri dibagi menjadi 3 wujud, yaitu wujud pertama adalah wujud ideal dari kebudayaan. Sifatnya abstrak, tidak dapat diraba atau difoto. Lokasinya ada dalam kepala atau dengan perkataan lain, dalam alam pikiran warga masyarakat tempat kebudayaan tersebut hidup. Ide dan gagasan manusia banyak yang hidup bersama dalam masyarakat, memberi jiwa kepada masyarakat itu. Gagasan itu satu dengan yang lain selalu berkaitan menjadi suatu sistem. Para ahli

antropologi dan sosiologi menyebut sistem ini sebagai sistem budaya atau *cultural system*. Dalam Bahasa Indonesia terdapat juga istilah lain yang sangat tepat untuk menyebut wujud ideal dari kebudayaan ini, yaitu adat atau adat istiadat untuk bentuk jamaknya (Koentjaraningrat 1982:5).

Kemudian wujud kedua dari kebudayaan berupa sistem sosial atau *social system*, mengenai tindakan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang berinteraksi, berhubungan, dan bergaul satu sama lain dari waktu ke waktu yang selalu menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sebagai rangkaian aktivitas manusia dalam suatu masyarakat, sistem sosial itu bersifat konkret, terjadi di sekeliling kita sehari-hari, dapat diobservasi, difoto dan didokumentasikan (Koentjaraningrat 1982:6).

Wujud terakhir dari kebudayaan disebut kebudayaan fisik. Berupa seluruh hasil fisik dan aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat. Sifatnya paling konkret dan berupa benda-benda dan hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan (Koentjaraningrat 1982:6). Ketiga wujud kebudayaan tersebut tidak dapat dipisahkan, karena saling mempengaruhi dan berhubungan.

1.7.2 Unsur-unsur Kebudayaan Universal

Istilah universal menurut Koentjaraningrat (1989 : 74) menunjukkan bahwa unsur-unsur kebudayaan bersifat universal dan dapat ditemukan di dalam kebudayaan semua bangsa yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Unsur-unsur kebudayaan universal tersebut terdiri dari 7 unsur, yaitu sebagai berikut :

1. Sistem Sosial
2. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi
3. Sistem Mata Pencaharian Hidup
4. Religi
5. Bahasa
6. Sistem Pengetahuan
7. Kesenian

1.7.3 Anime

Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang (Aghnia, 2012 : 1). Menurut asal katanya, *anime* berasal dari kata *animeeshon* yang merupakan kata serapan Inggris yaitu *animation*. Dalam Bahasa Indonesia berarti animasi. Ibiz Fernandes dalam Buchari (2015:2) mendefinisikan animasi : “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*”. Dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan : “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.”

Budianto (2015:179), mendefinisikan *anime* adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan *animation* dalam Bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah *anime* digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. *Anime* sebenarnya adalah salah satu bentuk format seni, namun disalahartikan sebagai genre (Budianto, 2015:179). Menurut John Allen (2015:5), *anime* merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (*computer generated*). Dalam *Nihongo Daijiten* dalam skripsi Rebecca (2012 : 3), *anime* merupakan :

絵や人形など少しずつ動かして=こまずつ撮影し、映画すると、絵や人形が動いているように、見える映画技術。また、その作品。動画。

Terjemah :

Teknik film yang menunjukkan setiap bagian gambar, boneka, dan lainnya dengan menggerakkannya sedikit demi sedikit, sehingga gambar dan bonekanya terlihat bergerak. Lalu hasil akhirnya gambar yang bergerak.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *anime* menjadi sebuah kata yang sangat dikenal bahkan di luar Jepang untuk mendeskripsikan animasi buatan Jepang atau kartun Jepang, yang dibuat dengan teknologi modern di mana sebuah gambar yang tidak bergerak dibuat menjadi dapat bergerak dengan tujuan sebagai media hiburan. Namun, terkadang *anime* tidak hanya menjadi media hiburan saja, *anime* juga dapat menjadi sebuah media yang menggambarkan hal historis atau fenomena nyata yang terjadi sesuai dengan aslinya. Seperti yang dikatakan oleh Chusnawati (2014 : 4) dalam Isma Millah (2018 : 2) bahwa *anime* merupakan sebuah media cerita yang dapat menyampaikan beragam informasi yang kompleks secara sederhana tanpa kehilangan makna penting di dalamnya. Dengan media tersebut, pengetahuan baru menjadi lebih akrab dengan penontonnya karena pengetahuan di dalamnya dikemas sedemikian rupa seperti halnya menggunakan tema-tema dalam kehidupan sehari-hari. *Anime* juga menceritakan tentang kehidupan tokoh cerita di mana penonton memperoleh inspirasi, bahkan menjadi contoh bagi dirinya. Cerita-cerita tersebut dapat dijadikan sebagai model, pembandingan, sekaligus rujukan bagi penontonnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa *anime* merupakan animasi khas buatan Jepang yang dibuat dengan teknologi modern di mana sebuah gambar yang tidak bergerak dibuat menjadi dapat bergerak dengan tujuan sebagai media hiburan. *Anime* juga berperan penting dalam penyebaran dan memperkenalkan kebudayaan Jepang, karena dapat menjadi sebuah media yang merepresentasikan atau menggambarkan kebudayaan Jepang sesuai dengan kenyataannya.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Data utama dalam penelitian ini diambil dari *Anime Taisho Otome Otogibanashi*. Penulis melakukan teknik simak catat untuk memperoleh data di dalam *anime* tersebut. *Anime* disimak secara berulang kemudian ditentukan data yang berkaitan dengan kebudayaan Jepang pada Zaman Taisho.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai unsur budaya Jepang pada Zaman Taisho yang terdapat di dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menambah pemahaman serta menjadi referensi atau menjadi bahan perbandingan bagi penulis lainnya dengan tema terkait unsur budaya Jepang pada Zaman Taisho.

1.10 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam penelitian ini adalah :

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyajian.

Bab II Kehidupan masyarakat Jepang sebelum Zaman Taisho, bab ini memberikan gambaran kehidupan masyarakat Jepang sebelum Zaman Taisho.

Bab III Representasi unsur budaya Jepang pada Zaman Taisho dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*, bab ini berisi tentang analisa dan pembahasan, memaparkan data-data yang ada dari objek penelitian.

Bab IV Simpulan, bab ini berisi tentang kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya.