

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya adalah cara hidup yang berkembang dalam suatu kelompok atau masyarakat, lalu diwariskan dari generasi ke generasi. Kajian budaya sangat bermanfaat ketika mempelajari bahasa asing, karena tidak hanya mempelajari bahasa tersebut saja, tetapi juga hal-hal lain yang berkaitan dengan budayanya. Dalam bidang kebudayaan banyak yang dapat dipelajari, termasuk unsur-unsur kebudayaan yang berkaitan dengan kehidupan seperti agama, ilmu pengetahuan, makanan, teknologi, adat istiadat, sejarah, seni, dan lain-lain.

Bentuk budaya yang ada di setiap negara sangat beragam. Saat ini, sangatlah mudah untuk mendapatkan informasi tentang budaya, karena ada banyak media yang membantu dalam proses pembelajaran, contohnya adalah Jepang dengan dunia perfilmanya. Film merupakan hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. Film Jepang mengalami banyak perkembangan yang cukup pesat hingga saat ini. Jepang juga telah membuat kemajuan dalam hal film *live action* yang diadaptasi dari *manga*, *anime*, ataupun novel, dengan beberapa judul film Jepang menjadi terkenal di seluruh dunia dan beberapa dibuat ulang di beberapa negara.

Melalui media film, kita dapat mempelajari berbagai kisah hidup yang terjadi di masyarakat Jepang dalam waktu yang relatif singkat, menambah wawasan dan membantu kita memahami unsur-unsur budayanya. Meskipun sekarang banyak budaya asing yang masuk ke Jepang, tetapi masyarakatnya masih menghormati dan memelihara tradisi budaya lokalnya.

Sejumlah besar film Jepang juga dipengaruhi oleh budaya lokalnya. Salah satu film yang mewakili adanya budaya Jepang adalah film *Orange Live Action*. Film ini merupakan sebuah film drama fantasi remaja Jepang tahun 2015 yang diperankan oleh Kento Yamazaki dan Tao Tsuchiya dengan sutradara Kojiro Hashimoto. Film ini diadaptasi dari *manga* karya Ichigo Takano yang menceritakan tentang seorang gadis bernama Takamiya Naho yang secara tiba-tiba mendapatkan

sebuah surat yang ditulis oleh dirinya di masa depan (10 tahun mendatang). Di dalam surat tersebut, semuanya tertulis sesuai dengan kejadian yang dialaminya termasuk kedatangan seorang murid pindahan dari Tokyo yang bernama Naruse Kakeru yang akan duduk disebelahnya.

Melalui surat tersebut, Naho yang berada di masa depan meminta dirinya yang di masa sekarang untuk mencegah sebuah penyesalan yang akan terjadi termasuk menyelamatkan Kakeru dari niat bunuh diri karena merasa bersalah tidak dapat menyelamatkan ibunya. Naho dan keempat temannya, yaitu Hagita Saku diperankan oleh Dori Sakurada, Murasaka Azusa diperankan oleh Kurumi Shimizu, Chino Takako diperankan oleh Hirona Yamazaki, dan Suwa Hiroto diperankan oleh Ryusei Ryo, juga ingin membantu menyelamatkan Kakeru.

Disamping menampilkan cerita tentang cinta, persahabatan, dan kehidupan keluarga, film ini juga banyak memunculkan budaya Jepangnya, seperti adanya festival budaya atau biasa dikenal dengan *bunkasai* yang biasa diadakan di sekolah setiap tahun. Dalam acara ini, para siswa dan siswi dapat menampilkan dan menjual apa yang mereka inginkan, misalnya seperti mengadakan pentas drama, bernyanyi, menjual makanan dan minuman, dan lain-lain. Di saat yang bersamaan, Naho ingin membuat kenangan indah bersama Kakeru dengan mengajaknya ke pinggir kolam renang sekolah untuk melihat kembang api atau biasa disebut dengan *hanabi*, yang menjadi ikon musim panas di Jepang.

Naho dan Kakeru dengan menggunakan pakaian khas Jepangnya yang disebut *Yukata*, pergi ke festival Jepang atau biasa dikenal dengan *matsuri* yang merupakan perayaan tradisional Jepang. Berasal dari kepercayaan Shinto Jepang, *matsuri* adalah cara mereka menghormati para dewa. Tidak hanya itu, dalam festival ini juga terdapat kios-kios makanan, permainan karnaval, dan masih banyak lagi yang bertujuan untuk membuat masyarakat Jepang terhibur.

Naho dan teman-temannya juga mengikuti lomba lari beranting dan memenangkan lomba tersebut dalam festival olahraga di sekolah atau disebut *taiikusai*. *Taiikusai* tidak hanya fokus pada olahraga saja, tetapi juga melatih kekompakan dan kerja sama tim.

Kemudian, masyarakat Jepang biasanya akan mempersiapkan akhir tahun dengan melakukan beberapa tradisi sebagai bentuk perayaan tahun baru atau biasa dikenal dengan istilah *oshougatsu*. Salah satu tradisi tersebut dilakukan Naho dan teman-temannya saat malam sebelum tahun baru. Hingga tiba waktunya untuk berkumpul, Naho dan keempat temannya sudah menunggu di depan kuil, tetapi Kakeru tidak datang juga. Karena khawatir, mereka berpecah mencari Kakeru. Pada akhirnya, mereka berhasil menyelamatkan Kakeru dari niat bunuh diri dan memutuskan untuk membuat lebih banyak kenangan indah bersama.

Ketertarikan penulis terhadap film dan kebudayaan Jepang, membuat penulis ingin meneliti tentang unsur-unsur budaya Jepang pada film *Orange Live Action*, karena kuatnya unsur-unsur budaya Jepang di dalamnya. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih lengkap dari sebelumnya, penulis tertarik untuk menganalisis unsur-unsur budaya yang terdapat pada film *Orange* dengan judul penelitian: "Analisis Unsur-Unsur Budaya Jepang dalam Film *Orange Live Action*"

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai analisis unsur-unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*. Berdasarkan pencarian di internet, penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Reza Noviawan (2018) mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro dengan judul "Unsur-Unsur Tradisional Jepang dalam Film *Rurouni Kenshin* Karya Sutradara Keishi Ohtomo Dilihat Dari Tujuh Unsur Koentjaraningrat".

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Reza Noviawan dengan penulis terletak pada objek material, pada penelitian Reza Noviawan menggunakan film *Rurouni Kenshin* sedangkan pada penelitian ini menggunakan film *Orange Live Action*. Dalam penelitian Reza Noviawan, menganalisis unsur pembentukan film dan budaya tradisional Jepang. Sedangkan dalam penelitian ini tidak hanya menganalisis budaya tradisional Jepang saja, tetapi juga budaya dalam keseharian di Jepang. Kemudian, persamaan pada

penelitian ini adalah objek formal, yaitu pada teori unsur-unsur kebudayaan milik Koentjaraningrat.

2. Syifa Nudia Fauziah (2015) mahasiswi Departemen Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Analisis Unsur-Unsur Budaya dalam Film *Comme Un Chef*”.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Syifa Nudia Fauziah dengan penulis terletak pada objek material, pada penelitian Syifa Nudia Fauziah menganalisis budaya Prancis dan mengimplementasikan unsur-unsur budaya dalam film *Comme Un Chef* untuk pembelajaran mata kuliah *Civilisation Francaise*, sedangkan pada penelitian ini menganalisis tentang unsur-unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*. Kemudian, persamaan pada penelitian ini adalah menganalisis tentang budaya yang menjadi fokus utama pada penelitian.

3. Yeni Rohmawati (2017) mahasiswi Program Studi Sastra Jepang Universitas Diponegoro dengan judul “Unsur Kebudayaan dalam *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* Karya Miyazaki Hayao”.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yeni Rohmawati terletak pada objek material, pada penelitian Yeni Rohmawati menggunakan *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*, sedangkan penelitian ini menggunakan film *Orange Live Action*. Yeni Rohmawati menganalisis unsur-unsur budaya yang berkaitan erat dengan mitologi dan budaya tradisional masyarakat Jepang, sedangkan penelitian ini tidak hanya menganalisis budaya tradisional Jepang saja, tetapi juga budaya dalam keseharian di Jepang. Kemudian, persamaan pada penelitian ini adalah objek formal, yaitu pada teori unsur-unsur kebudayaan milik Koentjaraningrat.

4. Avif Nuraini (2017) mahasiswi Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada dengan judul “Konflik Batin yang Dialami Tokoh Kakeru dalam Film *Orenji* Karya Ichigo Takano”.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Avif Nuraini dengan penulis terletak pada teori pembahasan, pada penelitian Avif Nuraini menganalisis konflik batin yang dialami tokoh Kakeru, sedangkan pada penelitian ini

menganalisis tentang unsur-unsur budaya Jepang. Kemudian, persamaan pada penelitian ini terletak pada objek material, yaitu menggunakan film *Orange*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Unsur-unsur Budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*.
2. Budaya keseharian Jepang dalam film *Orange Live Action*.
3. Bagian-bagian dalam film *Orange Live Action* yang menunjukkan adanya budaya Jepang.
4. Faktor-faktor penyebab munculnya unsur-unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*.
5. Bagian-bagian dalam film *Orange Live Action* yang menunjukkan adanya faktor pemicu munculnya unsur budaya Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka ruang lingkup pembahasan pada penelitian ini difokuskan pada unsur-unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*, yaitu sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Untuk mendukung penelitian ini, penulis juga akan membahas tentang faktor-faktor yang menjadi penyebab munculnya unsur-unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Unsur-unsur budaya Jepang apa sajakah yang terdapat dalam film *Orange Live Action*?

2. Faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab munculnya unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memahami unsur-unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*.
2. Mengetahui faktor-faktor penyebab munculnya unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*.

1.7 Landasan Teori

Dalam menganalisis film *Orange Live Action*, penulis menggunakan teori unsur-unsur kebudayaan milik Koentjaraningrat untuk mengkaji unsur-unsur budaya dalam film *Orange Live Action*. Budaya adalah suatu kebiasaan berbeda yang dilakukan secara terus menerus dan tidak ada yang dapat menyamainya. Di setiap negara pastinya mempunyai budaya masing-masing yang menjadi karakteristik khas dari negara tersebut.

Kebudayaan merupakan seluruh sistem gagasan, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar (Koentjaraningrat dalam Reza Noviawan, 2018:32). Sementara menurut Hawkins dalam Gamal Thabroni (2022) mengatakan bahwa budaya adalah suatu hal yang kompleks meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat-istiadat serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian masyarakat.

Budaya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari dalam diri manusia. Seseorang bisa berkomunikasi dengan orang-orang yang mempunyai budaya yang berbeda dan menyesuaikan perbedaan diantara mereka, hal tersebut menunjukkan bahwa budaya bisa kita dipelajari. Menurut Liliweri dalam Gamal Thabroni (2022), kebudayaan merupakan pandangan hidup dari sekelompok orang dalam bentuk perilaku, kepercayaan, nilai, dan simbol-simbol yang mereka terima tanpa sadar yang semuanya diwariskan melalui proses komunikasi dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Kemudian, dalam memahami suatu budaya sangat penting untuk memahami unsur-unsur budayanya juga. Menurut Koentjaraningrat dalam Reza Noviawan (2018: 33), mengatakan bahwa terdapat tujuh unsur kebudayaan, ketujuh unsur itu adalah bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

Oleh karena itu, kehidupan suatu masyarakat tentunya tidak lepas dari bahasa, agama, organisasi sosial, teknologi, ekonomi, dan seni. Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Adat istiadat dan sistem yang berlaku dalam masyarakat dapat membentuk budaya itu sendiri melalui proses-proses tertentu. Dengan demikian, kebudayaan tersebut menghasilkan suatu identitas yang unik serta menjadi pembeda antara masyarakat satu dengan yang lainnya.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang terdapat di dalam film *Orange Live Action* dan sumber lainnya. Metode pengumpulan data diperoleh dari studi kepustakaan dan melalui media internet sebagai penunjang. Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan dengan menonton, mendengarkan dialog tokoh, memahami, dan mencatat bagian-bagian yang penting dalam film *Orange Live Action*.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1.9.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai unsur-unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan ilmu dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang.

1.9.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan penulis mengenai unsur-unsur budaya Jepang dan menambah pengalaman dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan karya ilmiah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Analisis Unsur-Unsur Budaya Jepang dalam Film *Orange Live Action*, berisi hasil analisis unsur-unsur budaya berupa sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian dalam film *Orange Live Action*.

Bab III Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Unsur Budaya Jepang dalam Film *Orange Live Action*, berisi berbagai faktor yang memicu munculnya unsur budaya Jepang dalam film *Orange Live Action*.

Bab IV Simpulan, berisi kesimpulan dari penelitian ini.