

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap negara memiliki keragaman budaya yang berbeda-beda. Jepang sebagai negara maju dan modern dikenal dengan kekayaan budayanya yang unik dan khas. Selain kemajuan teknologinya, Jepang juga dihormati karena nilai-nilai sosial yang kuat. Salah satu yang menarik adalah budaya empati dan kepedulian yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Rasa empati dan peduli ini dalam bahasa Jepang disebut *omoiyari* (思いやり). Menurut Krebs dalam Syafrinaldi (2024:1) budaya *omoiyari* adalah sikap empati yang mendalam di mana seseorang menunjukkan kepedulian terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain. *Omoiyari* juga mencerminkan sifat rela berkorban demi kebaikan seseorang. Sedangkan, *omoiyari* atau empati dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menempatkan diri dalam situasi orang lain dan memahami perasaan mereka karena ikut membayangkan kejadian tersebut sehingga ada dorongan hati untuk bertindak dan iba (Pink, 2007:126). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka *omoiyari* merupakan sikap empati yang mendalam. Ketika seseorang memperhatikan perasaan dan kebutuhan orang lain serta rela berkorban demi kebaikan mereka karena membayangkan diri jika dirinya ada dalam situasi orang lain.

Ada juga kata yang menunjukkan *omoiyari* dalam bahasa Jepang. Contohnya kata *itadakimasu* (いただきます) yang mempunyai arti “mari makan” (Matsuura, 1994:347). Kata *itadakimasu* berasal dari rasa syukur terhadap makanan yang berakar pada masa sulit selama Perang Dunia II ketika Jepang mengalami kekurangan pangan akibat perang. Pada masa itu, orang Jepang sangat berterima kasih dan bersyukur saat memiliki makanan untuk dimakan. *Itadakimasu* diucapkan sebagai ungkapan terima kasih kepada hewan dan tumbuhan yang memberikan nyawanya, serta kepada semua pihak yang berperan dalam penyediaan makanan tersebut, termasuk petani yang menanam padi dan orang yang

memasaknya. Penjelasan tersebut menjelaskan kata *itadakimasu* mencerminkan bahwa orang Jepang sangat peduli dengan orang yang membuat makanan tersebut dan sangat menghargainya dengan menjadikannya ucapan salam sebelum makan. Tidak hanya itu, budaya *omoiyari* melekat dalam diri orang Jepang karena sejak sedari kecil dan secara turun menurun *omoiyari* sudah diajarkan dari orang tuanya.

Salah satu contoh empati atau *omoiyari* di Indonesia adalah ketika melihat orang tua yang mengangkat barang berat, menolongnya untuk mengangkat barang tersebut seakan-akan memahami bagaimana menjadi orang tua yang sudah susah berjalan dan mudah pegal, atau membayangkan bahwa itu adalah orang tua kita sendiri, sehingga menjadi iba kemudian timbul rasa ingin membantu. Nilai budaya ini sering ditemukan dalam karya sastra. Salah satunya dalam drama Jepang yang sering kali merupakan cerminan budaya Jepang itu sendiri. Hal ini diungkapkan oleh Iwabuchi (2002:67) bahwa drama Jepang yang dikenal dengan sebutan *dorama* mempunyai fungsi sebagai cerminan masyarakat Jepang sekaligus alat untuk meluaskan nilai-nilai budaya Jepang. Salah satu drama Jepang yang menarik penulis untuk dijadikan sumber data adalah *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action* yang diadaptasi dari *manga* terkenal berjudul sama.

Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action adalah sebuah serial Jepang karya Kana Matsumoto yang pernah tayang di layanan streaming Netflix pada 23 Juli 2021. Drama ini berkisah tentang Shin Karino yang diperankan oleh Yu Yokoyama yaitu seorang penulis manga amatir yang tinggal di apartemen yang sama dengan Kotaro. Suatu hari, Shin bertemu dengan Kotaro Saito yang diperankan oleh Eito Kawahara yaitu seorang anak berusia 5 tahun yang baru pindah ke apartemen tersebut, meskipun peraturan melarang anak-anak tinggal di sana. Awalnya, Shin merasa terganggu oleh kehadiran Kotaro, namun seiring waktu, dia dan penghuni lainnya mulai merasa dekat dan peduli terhadap Kotaro. Kisah ini menggambarkan perjuangan Kotaro untuk hidup mandiri serta dinamika hubungan yang terbentuk antara dirinya dan para penghuni apartemen.

Alasan penulis memilih drama ini sebagai sumber data karena pemeran utama adalah anak kecil bernama Kotaro yang tidak memiliki siapa-siapa di hidupnya karena ibunya meninggal dan ayahnya di penjara. Kotaro yang ingin hidup mandiri berusaha tinggal sendiri di apartemen meskipun tidak mempunyai teman. Drama ini banyak tercermin sikap-sikap *omoiyari* yang dilakukan

orang sekitar kepada Kotaro. Meski tidak semua orang senang kepada Kotaro, tetapi Kotaro berusaha baik hati kepada semua orang agar mereka menyukainya. Melalui interaksi Kotaro dengan orang-orang di sekitarnya, drama ini menggambarkan nilai empati dan kepedulian dalam kehidupan sehari-hari.

Kotaro yang hidup sendiri di apartemen semula banyak yang tidak menyukainya sehingga menjadi beberapa konflik dalam drama. Salah satunya adalah Shin Karino yang merupakan tetangga sebelah kamar Kotaro. Shin Karino pada mulanya merasa tidak peduli, dan dingin kepada Kotaro karena melihat logatnya yang aneh (Kotaro memakai logat samurai karena menirukan tokoh kesukaannya Tonosama di *anime*). Selain itu, Shin Karino juga tidak suka dengannya ketika berbicara karena kadang merasa tidak sambung, dan disalah artikan ke hal yang lain. Bahkan Shin Karino juga mengatakan bahwa Kotaro merupakan anak yang merepotkan karena merasa banyak tanya kepadanya. Namun, saat Kotaro pergi seorang diri ke pemandian umum, Shin Karino melihat TV yang menayangkan berita seorang anak kecil yang hilang karena diduga diculik oleh seorang penjahat. Anak kecil itu masih berusia 5 tahun. Mendengar hal itu, Shin Karino tersentuh dan langsung pergi ke luar rumah untuk menyusul Kotaro. Sejak saat itu juga, Karino juga melakukan *omoiyari* dengan menemani Kotaro kemanapun dia pergi karena khawatir terhadap anak itu. Berdasarkan hal ini, maka *omoiyari* terbentuk karena merasa khawatir dengan Kotaro yang masih kecil setelah mendengar berita anak hilang di TV.

Tidak hanya itu, ada hal juga terjadi pada pengacara bernama Ayano Kobayashi karena dia merasa pekerjaan mengirim uang ke anak kecil bernama Kotaro yang hidup sendiri di apartemen tidak sesuai dengan posisi jabatannya sekarang. Sebelum bertemu Kotaro, pengacara Ayano ini juga menolak atasannya untuk diberi pekerjaan ini karena dia tidak suka anak kecil. Namun, setelah bertemu Kotaro, tidak lama kemudian Ayano menyukai pekerjaannya karena merasa Kotaro mempunyai kepribadian yang lucu dan menarik saat Ayano mengantarkan uang Kotaro. Misalnya, Kotaro menari dan menyanyi untuk menyambut kedatangan Ayano. Kotaro juga dengan sopan dan menyuguhkan kue serta minuman kepada Ayano sebagai Tamu. Sehingga, hal ini menimbulkan rasa *omoiyari* kepada Kotaro. Perubahan sikap Ayano menunjukkan bagaimana interaksi dengan Kotaro dapat mempengaruhi cara pandang seseorang terhadap anak-anak dan tanggung

jawab sosial.

Kemudian, ada lagi yaitu Kotaro dengan Tamaru yaitu tetangganya yang berpenampilan seperti Yakuza karena sering memakai setelan jas bermotif. Sering kali Kotaro menghindar dan takut melihat Tamaru karena penampilannya yang menakutkan, padahal sebenarnya Tamaru adalah orang baik. Apabila didekati oleh Tamaru, Kotaro selalu lari ke dekat Shin Karino, dan menghalangi tubuhnya dengan pedang mainan. Selain itu, Kotaro juga menolak hadiah boneka dari Tamaru, padahal dia bermaksud baik. Namun, Kotaro yang masih kecil masih melihat penampilan luar seseorang, jadi dia tidak bisa langsung dekat dengan Kotaro. Namun, pandangan Kotaro berubah saat Tamaru selalu bersikap baik kepadanya, melakukan berbagai bentuk *omoiyari* seperti menyemangatnya, dan membantunya dalam berbagai hal seperti ikut berpartisipasi menjadi penjual bazar di sekolah Kotaro.

Beberapa hal tersebut menunjukkan bahwa budaya *omoiyari* sering terlihat dalam keseharian masyarakat Jepang. Hal ini karena sejak dulu sudah ada dan diimplementasikan. Lebra dalam Harun (2018:112) menyatakan bahwa budaya *omoiyari* memiliki akar yang mendalam dalam masyarakat Jepang dan berkembang menjadi salah satu norma paling mendasar yang harus dimiliki oleh orang Jepang. Konsep ini mencerminkan kemampuan untuk memahami perasaan orang lain, baik dalam suka maupun duka, serta memberikan bantuan untuk mewujudkan keinginan mereka. *Omoiyari* dalam bahasa Jepang tidak hanya sekadar tindakan empati tetapi juga sebuah usaha tulus untuk meningkatkan kebahagiaan orang lain tanpa mengharapkan imbalan.

Keberadaan *omoiyari* di Jepang dapat ditelusuri dari beberapa faktor historis dan budaya. Pengaruh budaya desa, di mana kehidupan bergantung pada kerja sama dan solidaritas kelompok, menciptakan kebutuhan untuk memahami perasaan orang lain dan menjaga keharmonisan sosial. Selain itu, filosofi agama Shinto dan Buddhisme yang menekankan penghormatan terhadap alam dan welas asih terhadap sesama turut memperkuat nilai *omoiyari* dalam kehidupan sehari-hari. Konsep harmoni atau *wa* yang menjadi inti budaya Jepang juga memainkan peran penting dalam membentuk budaya ini, mengutamakan kerja sama dan penghormatan terhadap orang lain sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan bermasyarakat (<https://thehospitalityteam.jp>). *Omoiyari* bukan sekadar sikap

empati, tetapi juga nilai yang tertanam kuat dalam budaya Jepang melalui sejarah, filosofi, dan kehidupan sosial. Keberadaannya mencerminkan pentingnya menjaga keharmonisan dalam masyarakat, di mana setiap individu diharapkan dapat memahami dan menghormati perasaan orang lain demi menciptakan hubungan yang harmonis.

Faktor lain yang menyebabkan berkembangnya *omoiyari* di negara Jepang adalah tradisi yang menghargai tata krama dan etika dalam berbagai aspek kehidupan. Contohnya dalam seni tradisional dan upacara keagamaan. Salah satunya adalah upacara *sado* (minum teh) yang merupakan bentuk seni tradisional Jepang yang dianggap sebagai simbol praktik *omoiyari*. Contoh nyata dari *omoiyari* dalam *sado* adalah konsep 一期一会 (*ichigo ichie*) yang berarti “sekali dalam seumur hidup.” Tuan rumah menganggap setiap pertemuan dengan tamu sebagai momen yang unik dan berharga, sehingga setiap detail dipikirkan dengan matang untuk menunjukkan rasa hormat, perhatian, dan penghargaan yang mendalam terhadap tamu. Filosofi ini menjadikan *sado* sebagai wujud nyata dari *omoiyari*, di mana kesadaran akan kebutuhan dan perasaan orang lain menjadi pusat perhatian dalam setiap aspek upacara.

Alasan penulis memilih judul “Implementasi Budaya *Omoiyari* dalam Drama *Kotaro Wa Hitorigurashi : Live Action* (2021) Karya Rin Eto” adalah karena *omoiyari* merupakan nilai budaya yang mendalam dalam masyarakat Jepang yang tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam interaksi sehari-hari, seni, dan sastra. Drama *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action* menjadi salah satu implementasi bagaimana nilai *omoiyari* berperan dalam membangun hubungan sosial, menunjukkan bahwa sikap empati dan kepedulian dapat mengubah cara pandang seseorang terhadap orang lain. Faktor historis, budaya, serta filosofi Jepang semakin memperkuat nilai ini, menjadikannya bagian tak terpisahkan dari kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, *omoiyari* tidak hanya sekadar tindakan baik hati, tetapi juga sebuah norma sosial yang membentuk keharmonisan dan solidaritas dalam masyarakat Jepang. Semua orang untuk memahami konsep ini dapat belajar bagaimana empati dan kepedulian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan lingkungan yang lebih harmonis dan saling mendukung.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penulisan skripsi ini ada 2 yaitu penelitian dari Dimas Isnanto dan Novita Simanjuntak. Kedua penelitian ini membahas *omoiyari* sama seperti penulis. Meskipun begitu, kedua penelitian ini juga mempunyai perbedaan-perbedaan. Penulis juga menelaah beberapa penelitian terkait sebagai bahan perbandingan dan pendukung bagi penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

1. Dimas Isnanto (2018) skripsi dari Universitas Brawijaya dengan judul Nilai *Omoiyari* pada Persahabatan Antar Tokoh dalam *Live Action Orange: Mirai Karya* Sutradara Hiroshi Hamazaki. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis tokoh dan penokohan serta nilai *omoiyari* yang dilakukan oleh kelima tokoh utama terhadap *Naruse Kakeru* dalam *live action Orange: Mirai karya* sutradara Hiroshi Hamazaki. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif analisis dengan jenis penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa nilai *omoiyari* yang dilakukan oleh tokoh utama sesuai dengan nilai *omoiyari* yang dikemukakan oleh Kazuya Hara yakni doa, nilai dorongan semangat, bantuan/pertolongan, dan dukungan. Dari pendapat Kazuya Hara ada 3 aspek yang sering dilakukan yakni poin kedua, tiga, dan empat. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas nilai *omoiyari* dalam bahasa Jepang, sedangkan perbedaannya adalah nilai *omoiyari* milik Dimas dalam persahabatan, sedangkan penulis adalah nilai *omoiyari* pada anak kecil.
2. Duma Novita Simanjuntak (2022), skripsi dari Universitas Sumatera Utara dengan judul “Analisis Nilai Moral *Amae* dan *Omoiyari* dalam Novel “*The Traveling Cat Chronicles*” Karya Arikawa Hiro. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis tentang nilai moral *amae* dan *omoiyari* yang terdapat dalam sebuah novel yang berjudul “*The Traveling Cat Chronicles*” karya Arikawa Hiro. Metode yang dipakai adalah metode penelitian deskriptif. Hasil penelitiannya adalah nilai moral *amae* yang memiliki arti manja tergambarkan jelas melalui sikap para tokoh dalam novel kepada Satoru. Nilai *omoiyari* dapat dilihat ketika Satoru menolong para tokoh ketika dalam kesusahan, hal ini

merupakan implementasi dari *omoiyari*. Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama membahas *omoiyari*, perbedaannya yang terletak pada sumber data yang berbeda karena penulis menggunakan drama Jepang bukan novel.

1.3 Identifikasi Masalah

Omoiyari adalah nilai budaya Jepang yang memiliki arti empati atau rasa kepedulian. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Latar belakang Kotaro yang ditinggal kedua orangtuanya karena ibunya meninggal dan ayahnya di penjara membuat orang-orang disekitarnya menjadi *omoiyari* kepadanya.
2. Kondisi Kotaro yang tinggal sendiri di apartemen, dan tidak mudah dekat dengan orang sekitar membuat orang-orang lainnya merasa ingin menemani, dan membantunya karena anak kecil masih butuh pertolongan orang lain untuk hidup sendiri.
3. Faktor usia Kotaro yang masih kecil yang masih sangat membutuhkan kasih sayang dan perhatian dari orang tua / orang dewasa. Hal ini membuat para tetangga Kotaro seperti memberikan perhatian dan kasih sayang untuk menggantikan orang tuanya.
4. Adanya beberapa tokoh yang tidak menyukai Kotaro seperti Akane, Kobayashi, dan lain-lain yang merasa bahwa anak kecil hanya pengganggu saja. Namun, setelah mengenal Kotaro, sikap mereka berubah dan menjadi bersikap *omoiyari* kepada Kotaro.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, maka penulis membatasi penelitian dan memfokuskan pada karakter para tokoh dan implementasi *omoiyari* kepada tokoh Kotaro dalam drama Jepang berjudul *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action* Episode 1 sampai Episode 5.

1.5 Perumusan Masalah

Supaya penelitian ini menjadi terarah, maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana karakter para tokoh dalam drama *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action*?
2. Bagaimana para tokoh dalam drama *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action* mengimplementasikan *omoiyari* kepada tokoh Kotaro?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memahami karakter para tokoh dalam drama *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action*.
2. Untuk memahami dan menjelaskan bagaimana para tokoh dalam drama *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action* mengimplementasikan *omoiyari* kepada tokoh Kotaro.

1.7 Landasan Teori

Pada penelitian ini, penulis akan menganalisis data menggunakan empat teori. Teori pertama yaitu tokoh dan penokohan oleh Nurgiyantoro yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan antagonis. Teori kedua yaitu *omoiyari* oleh Lebra. Teori ketiga yaitu implementasi oleh Haji dan Jones.

1.7.1 Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro, tokoh dalam cerita adalah individu-individu yang dihadirkan dalam karya naratif atau drama dan dianggap oleh pembaca memiliki sifat moral serta kecenderungan tertentu yang terlihat melalui ucapan maupun tindakan mereka. Sementara itu, menurut Jones dalam Nurgiyantoro, penokohan adalah penggambaran secara jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam cerita, di mana karakteristiknya dapat dinilai oleh pembaca berdasarkan kata-kata dan tindakan yang dilakukan oleh tokoh tersebut. Tokoh dalam karya sastra atau drama dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, di

antaranya tokoh utama dan tokoh tambahan. Kategori ini membagi tokoh berdasarkan tokoh yang menjadi fokus utama cerita atau tidak. Selain itu, terdapat pula pengelompokan tokoh berdasarkan sifatnya, seperti tokoh protagonis yang memiliki sifat positif dan tokoh antagonis yang berperan sebagai lawan dari protagonis. Adanya tokoh-tokoh ini, sebuah cerita menjadi lebih hidup dan menarik bagi pembaca. Tokoh dalam karya sastra atau drama dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, di antaranya:

a. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Berdasarkan peran dan tingkat kepentingannya, Nurgiyantoro membagi tokoh menjadi dua jenis, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang memiliki peranan penting dan menjadi fokus utama dalam cerita. Tokoh ini sering muncul di hampir setiap bagian karya sastra dan memiliki pengaruh besar terhadap alur cerita, termasuk konflik yang berperan penting dalam perkembangan cerita. Tokoh tambahan adalah tokoh yang perannya terbatas dan hanya muncul sesekali dalam cerita. Kehadirannya berfungsi sebagai pelengkap untuk membuat cerita lebih menarik dan hanya relevan jika ada hubungan dengan tokoh utama.

b. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Tokoh protagonis dan antagonis dibedakan berdasarkan sifat yang digambarkan oleh penulis. Tokoh protagonis, menurut Altenbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro adalah tokoh yang umumnya dikagumi oleh pembaca. Tokoh ini sering kali dianggap sebagai hero yaitu perwujudan dari nilai-nilai ideal yang dipegang pembaca. Tokoh antagonis, sebaliknya adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik dalam cerita. Tokoh ini biasanya berlawanan dengan tokoh protagonis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan teori tersebut, pembagian tokoh dalam karya sastra memiliki peran penting dalam membangun cerita dan menarik perhatian pembaca. Tokoh utama menjadi pusat cerita dengan peran yang dominan, sementara tokoh tambahan berfungsi sebagai pelengkap untuk mendukung perkembangan alur. Selain itu, perbedaan antara tokoh protagonis dan antagonis membantu menciptakan

dinamika konflik yang memperkaya narasi. Tokoh protagonis biasanya digambarkan sebagai sosok yang positif dan ideal, sedangkan tokoh antagonis berperan sebagai penghambat atau lawan dari protagonis. Adanya variasi tokoh ini, sebuah cerita menjadi lebih kompleks, menarik, dan mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang.

1.7.2 *Omoiyari*

Omoiyari merupakan konsep dalam budaya Jepang yang mengacu pada sikap perhatian dan kepedulian terhadap orang lain. Hara menjelaskan bahwa kata *omoi* (思い) berarti perhatian, sementara *yari* (やり) berasal dari *yaru* (やる) yang berarti memberikan sesuatu, sehingga secara harfiah *omoiyari* dapat diartikan sebagai tindakan memberikan perhatian kepada orang lain. Lebih dari sekadar empati, konsep ini mencakup dorongan untuk bertindak demi kebaikan orang lain tanpa mengharapkan imbalan. Lebra menambahkan bahwa *omoiyari* mencerminkan kemampuan dan keinginan seseorang untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain, baik saat mengalami kesedihan maupun kebahagiaan, seolah-olah perasaan itu dialami oleh dirinya sendiri. Oleh karena itu, *omoiyari* menjadi nilai fundamental dalam budaya Jepang yang berperan dalam menjaga keharmonisan sosial dan membangun hubungan yang lebih erat antarindividu.

1.7.3 Implementasi

Menurut Haji dalam Nabilah, implementasi umumnya mengacu pada pelaksanaan suatu kegiatan dengan tujuan mencapai hasil tertentu. Proses ini mencakup penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi ke dalam tindakan nyata yang kemudian membawa perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap. Keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti ketersediaan sumber daya, dukungan dari pihak terkait, dan efektivitas strategi yang diterapkan. Selain itu, evaluasi sering kali diperlukan untuk menilai pencapaian tujuan dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Implementasi bukan sekadar menjalankan rencana, tetapi juga mengoptimalkan langkah-langkah agar hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Sementara itu, Jones dalam Mulyadi menyatakan bahwa implementasi merupakan proses pelaksanaan suatu program hingga menghasilkan dampak yang

nyata. Implementasi juga dapat diartikan sebagai langkah yang dilakukan setelah kebijakan disusun untuk memastikan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan berbagai pihak yang bertanggung jawab dalam merealisasikan kebijakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Keberhasilan implementasi bergantung pada koordinasi, sumber daya, serta dukungan dari berbagai elemen yang terlibat. Jika proses ini tidak dijalankan dengan baik, kebijakan yang telah dirancang berpotensi tidak efektif atau bahkan gagal mencapai sasaran yang diharapkan.

Berdasarkan teori tersebut, maka implementasi merupakan proses pelaksanaan suatu kebijakan, program, atau inovasi ke dalam tindakan nyata dengan tujuan mencapai hasil yang telah ditetapkan. Proses ini tidak hanya sekadar menjalankan rencana, tetapi juga memerlukan strategi yang efektif, koordinasi yang baik, serta dukungan dari berbagai pihak agar dapat berjalan dengan optimal. Keberhasilan implementasi sangat bergantung pada ketersediaan sumber daya, evaluasi yang berkelanjutan, serta kemampuan untuk menyesuaikan langkah-langkah yang diperlukan. Jika dilakukan dengan baik, implementasi dapat membawa perubahan positif dalam berbagai aspek. Contohnya pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap sehingga memastikan bahwa tujuan awal dapat tercapai secara efektif.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian dengan deskripsi kata-kata kemudian dianalisis. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat dengan cara menyimak perbedaan karakter dan perilaku tokoh kepada Kotaro yang mencerminkan implementasi *omoiyari*. Setelah mendapat data, penulis menggunakan teknik catat dengan cara mencatat perbedaan karakter tokoh dan implementasi *omoiyari* di ms.word. Sedangkan, teknik analisis data dilakukan dengan cara melampirkan foto adegan dari drama *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action* yang menunjukkan *omoiyari*, lalu melampirkan transkrip dialog bahasa Jepang dan terjemahannya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai implementasi *omoiyari* dalam drama *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action*.

1.9 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian budaya *omoiyari* dalam *Kotaro wa Hitori Gurashi: Live Action* ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yang bisa dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat mengenai perbedaan karakter dan implementasi budaya *omoiyari* yang melatarbelakangi sikap baik orang Jepang dalam karya sastra terutama dalam drama Jepang. Pembaca agar memahami konsep ini dapat lebih mengapresiasi bagaimana nilai-nilai empati dan kepedulian sosial tercermin dalam interaksi antar tokoh. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi studi lanjutan yang membahas implementasi budaya dalam karya sastra Jepang. Analisis yang dilakukan diharapkan mampu menunjukkan bagaimana *omoiyari* berperan dalam membentuk hubungan sosial dan menyelesaikan konflik dalam cerita. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam memperkaya wawasan mengenai budaya Jepang serta cara penyampaiannya melalui media sastra dan drama.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi contoh baik dari implementasi budaya tentang *omoiyari* agar dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari, terutama *omoiyari* kepada anak kecil. Sikap peduli dan empati yang terkandung dalam *omoiyari* dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih harmonis dan saling menghargai. Penerapan nilai ini juga berkontribusi dalam membentuk karakter anak sejak dini, sehingga mereka tumbuh dengan kesadaran untuk memperhatikan perasaan orang lain. Selain itu, pemahaman yang lebih baik mengenai *omoiyari* dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial dalam masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan akademis tetapi juga manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematis penyusunan skripsi dalam penelitian ini disusun secara sistematis sebagai berikut:

Bab I merupakan bagian Pendahuluan, membahas latar belakang masalah serta berbagai aspek penting dalam penelitian ini. Beberapa poin yang dijelaskan dalam bab ini meliputi penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan perumusan masalah. Selain itu, bab ini juga mencakup tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, serta manfaat penelitian.

Bab II merupakan bagian Kajian Teori, membahas berbagai teori yang berhubungan dengan budaya *omoiyari* dan implementasi. Teori-teori yang dijelaskan dalam bab ini mencakup pengertian budaya, implementasi, serta tokoh dan penokohan.

Bab III Implementasi Budaya *Omoiyari* dalam Drama *Kotaro Wa Hitorigurashi : Live Action* (2021) Karya Rin Eto.

Bab IV merupakan bagian Kesimpulan, membahas ringkasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Bab ini menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan dalam Bab I berdasarkan analisis yang dilakukan di Bab III. Kesimpulan yang diperoleh menunjukkan bagaimana perbedaan karakter tokoh serta implementasi *omoiyari* tergambar dalam drama. Selain itu, bab ini juga menegaskan kontribusi penelitian terhadap pemahaman budaya dan karakter dalam karya sastra. Bagian ini menjadi penutup yang merangkum seluruh temuan penelitian.