

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan berasal dari kata sanskerta "buddhayah", bentuk jamak dari bahasa sansakerta "buddhi", yang berarti "akal atau budi". Oleh karena itu, kebudayaan dapat didefinisikan sebagai apapun yang berkaitan dengan moralitas dan akal manusia. Selain itu, istilah "budaya" berasal dari kata majemuk "budi-daya", yang berarti "daya dan budi". Karena itu, istilah "budaya" dan "kebudayaan" muncul. Di sisi lain, dalam ilmu antropologi, istilah "budaya" mengacu pada cipta, karsa, dan rasa, sedangkan istilah "kebudayaan" mengacu pada hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu sendiri. Perbedaan ini tidak ada di dalam ilmu "antropologi budaya" (Koentjaraningrat, 2015, 146).

Kebudayaan merupakan istilah yang datang dari antropologi. Ilmu antropologi merupakan ilmu sosial yang mempunyai objek pembelajaran yang cukup luas, seperti fisik manusia, kehidupan manusia, dan kebudayaan yang terdapat pada masyarakat, baik di Indonesia, Jepang maupun seluruh negara yang ada di dunia.

Penelitian ini membahas tentang unsur kebudayaan. Koentjaraningrat (2015, 165) berpendapat bahwa setidaknya ada 7 unsur budaya dalam tiap-tiap kebudayaan, yaitu :

1. Bahasa
2. Sistem pengetahuan

3. Organisasi sosial
4. Sistem peralatan hidup dan teknologi
5. Sistem mata pencaharian hidup
6. Sistem religi
7. Kesenian

Sementara, J.J. Honingmann dalam Koentjaraningrat (2015, 150) seperti yang tertulis dalam bukunya *The World Of Man* berpendapat terdapat 3 wujud kebudayaan, yaitu: (1) *ideas*, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai dan sebagainya. (2) *activities*, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas, serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. (3) *artifacts*, wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Kebudayaan memiliki perbedaan yang sangat signifikan di berbagai negara, salah satunya yaitu Jepang. Kebudayaan Jepang dipengaruhi oleh karakteristik geografis negaranya, serta mempunyai pengaruh timbal balik dengan karakteristik masyarakatnya. Jepang adalah negara yang cukup terkenal akan kebudayaannya. Kemudian, Jepang juga mampu mengelola budaya tradisional dan modern sehingga dapat bersatu dengan baik. Akan tetapi, sebelum budaya barat tiba, perbedaan antara budaya tradisional dan modern masih kuat.

Kebudayaan tradisional Jepang telah ditemukan sejak 300 SM. Sedangkan, budaya modern Jepang baru ada sejak abad ke 17. Kebudayaan tradisional Jepang yang masih terkenal hingga saat ini adalah *matsuri*,

kimono, *haiku*, *senryuu* dan lain-lain. Sementara itu kebudayaan modern sangatlah diminati oleh pemuda saat ini seperti *anime*, *manga*, *judo*, *karate*, *baseball* dan lain-lain. Jepang pun menggunakan banyak cara untuk mempertahankan kebudayaannya. Salah satunya menggunakan karya sastra. Jepang memiliki *manga* sebagai salah satu karya sastra yang mendunia.

Manga (漫画) adalah kata dalam bahasa Jepang untuk komik; di luar Jepang, kata ini biasanya merujuk secara khusus pada komik Jepang. Karena sebagian besar kata benda dalam bahasa Jepang tidak memiliki bentuk jamak, *manga* dapat digunakan untuk merujuk pada beberapa komik, meskipun *manga* terkadang digunakan dalam bahasa Inggris. (Sasaki, 6, 2012). *Manga* dan komik memiliki sedikit perbedaan, seperti perbedaan cara baca, gaya menggambar, warna, kreator, genre, alur cerita, dan sebagainya. Meskipun begitu, komik dan *manga* adalah karya sastra yang luar biasa untuk dibaca. Fenomena dalam karya sastra yang kerap dikaji adalah representasi budaya, unsur naratif film, unsur *mise-en-scene*, kebudayaan tradisional Jepang, pengaplikasian karakteristik budaya Jepang, dan lain-lain.

Unsur kebudayaan dapat dilihat dari salah satu *manga* dengan judul “*Dosanko Gyaru Ha Namara menkoi*” karya Ikada Kai. Pada *manga* ini menceritakan seorang siswa sekolah menengah pertama yang bernama *Tsubasa Shiki* baru saja pindah dari *Tokyo* ke *Hokkaido*, siswa tersebut memutuskan untuk menjelajahi pemandangan musim dingin yang indah dan tidak pernah dialami di kota sebelumnya. Karena terdapat perbedaan budaya

antara Tokyo dan Hokkaido Tsubasa mengalami gegar budaya saat pertama kali tiba di kota Hokkaido. Namun, Tsubasa mampu beradaptasi dengan cepat. Salah satu unsur budaya yang peneliti identifikasi dari *manga* ini adalah bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, organisasi sosial, sistem pengetahuan, sistem religi, dan kesenian.

Unsur budaya dalam karya sastra dapat terwujud ide, aktivitas ataupun artifak. Diperlukan pemahaman yang baik agar dapat mengetahui unsur budaya dari suatu bangsa dalam karya sastra. Hal tersebut yang menjadi latar belakang penelitian ini.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana unsur kebudayaan yang terdapat dalam *manga Dosanko Gyaruh Namaramenkoi* karya Ikada Kai?
- b. Apa fungsi budaya yang terdapat pada *manga Dosanko Gyaruh Namaramenkoi* karya Ikada Kai?

2. Fokus Masalah

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan hanya pada unsur kebudayaan dan fungsi budaya atau kebudayaan yang terdapat dalam *manga Dosanko Gyaruh Namaramenkoi* karya Ikada Kai.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui unsur kebudayaan yang terdapat dalam *manga Dosanko Gyaru ha Namaramenkoi* karya Ikada Kai.
- b. Untuk mengetahui fungsi budaya atau kebudayaan yang terdapat dalam *manga Dosanko Gyaru ha Namaramenkoi* karya Ikada Kai.

2. Manfaat penelitian

Manfaat secara teoritis dan praktis bagi pihak-pihak tertentu, di antaranya sebagai berikut:

a. Manfaat secara teoritis

Bagi peneliti dan masyarakat umum diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam penelitian dan memberikan sumbangan referensi terhadap peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan kebudayaan terutama mengenai unsur-unsur kebudayaan secara menjadi kajian lebih lanjut.

b. Manfaat secara praktis

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan mengenai unsur-unsur kebudayaan.
- 2) Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru akan kebudayaan Jepang.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk dijadikan sebagai bahan referensi di penelitian selanjutnya.

D. Definisi Operasional

1. Manga

Manga (漫画) adalah kata dalam bahasa Jepang untuk komik; di luar Jepang, kata ini biasanya merujuk secara khusus pada komik Jepang. Karena sebagian besar kata benda dalam bahasa Jepang tidak memiliki bentuk jamak, *manga* dapat digunakan untuk merujuk pada beberapa komik, meskipun *manga* terkadang digunakan dalam bahasa Inggris. (Sasaki, 6, 2012).

2. Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari kata sanskerta "buddhayah", bentuk jamak dari bahasa sansakerta "buddhi", yang berarti "akal atau budi". Oleh karena itu, kebudayaan dapat didefinisikan sebagai apapun yang berkaitan dengan moralitas dan akal manusia. Selain itu, istilah "budaya" berasal dari kata majemuk "budi-daya", yang berarti "daya dan budi". Karena itu, istilah "budaya" dan "kebudayaan" muncul. Di sisi lain, dalam ilmu antropologi, istilah "budaya" mengacu pada cipta, karsa, dan rasa, sedangkan istilah "kebudayaan" mengacu pada hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu sendiri. Perbedaan ini tidak ada di dalam ilmu "antropologi budaya" (Koentjaraningrat, 2015, 146).

3. Unsur kebudayaan

Koentjaraningrat (2015, 164) mengidentifikasi setidaknya 7 unsur budaya dalam tiap-tiap kebudayaan, yaitu :

- 1) Bahasa

- 2) Sistem pengetahuan
- 3) Organisasi sosial
- 4) Sistem peralatan hidup dan teknologi
- 5) Sistem mata pencaharian hidup
- 6) Sistem religi
- 7) kesenian

E. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan dalam penelitian ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan: berisi latar belakang masalah yang terjadi dalam *manga*, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab 2 Landasan Teoritis: berisi tentang teori-teori dan objek yang dikaji di rumusan masalah pada bab 1. Teori yang dimaksudkan penelitian ini adalah teori tentang unsur kebudayaan, *manga* dan penelitian relevan. Bab 3 Metodologi Penelitian: menjelaskan sub bab yang terdapat pada metode penelitian seperti, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data yang digunakan dalam penelitian. Bab 4 Analisis Data, berisi tentang pembahasan objek yang dikaji yaitu unsur kebudayaan dalam *manga dosanko gyaru ha namaramenkoi* karya Ikada Kai (Menjawab rumusan masalah & teori di bab 2, serta interpretasi hasil penelitian). Bab 5 Kesimpulan dan Saran: berisi kesimpulan dari analisis data yang mengacu pada rumusan masalah dan saran yang mengacu pada manfaat penelitian.