

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Salah satu poin yang tidak pernah lepas ketika membahas masyarakat adalah kebudayaan. Situmorang menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan sesuatu yang bersifat konkret contohnya kebudayaan Jepang berupa *chanoyu*, *ikebana*, dan *kimono*. Sedangkan budaya adalah sesuatu yang semiotik, tidak terlalu terlihat dan bersifat laten seperti budaya malu, budaya berkelompok maupun budaya senioritas (2009:2). Kebudayaan merupakan sesuatu yang tercipta dari kebiasaan dan terus berlanjut sampai ke generasi selanjutnya sehingga menjadi suatu ciri khas dari kelompok masyarakat tertentu. Tidak terbatas pada kelompok kecil, kelompok masyarakat tertentu di suatu daerah desa, kota, atau bahkan negara pasti memiliki kebudayaannya sendiri.

Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia, baik dalam bidang teknologi maupun kebudayaan. Selain itu, Jepang juga terkenal dengan perpaduan yang baik antara kebudayaan tradisional dan kebudayaan modern. Bangsa Jepang juga dikenal konservatif, selalu berusaha memelihara dan meneruskan nilai-nilai budayanya sendiri. Menurut Sumatmadja (dalam Koentjaraningrat, 2000) nilai budaya merupakan nilai-nilai yang melekat dalam masyarakat yang mengatur keserasian, keselarasan, serta keseimbangan, berdasarkan pada perkembangan budaya dalam kehidupan. Masyarakat Jepang dalam kehidupannya masih sangat

memegang teguh dengan nilai-nilai budaya. Nilai-nilai budaya tersebut diantaranya seperti *on*, *giri*, *seishin*, *enryo*, *wa*, *amae* dan *omoiyari* (Wierzbicka, 1997, 238).

Omoiyari adalah salah satu nilai budaya dari sekian banyak nilai dan norma yang masih melekat dalam hubungan perilaku masyarakat Jepang. Hubungan yang dilandasi oleh *omoiyari* ini meliputi hubungan antara individu dalam kelompok, baik kelompok kecil seperti keluarga maupun kelompok besar dalam lingkungan masyarakat.

Omoiyari merupakan suatu bentuk empati atau loyalitas, dimana seseorang dapat mengerti apa yang orang lain lakukan atau rasakan, dan suatu bentuk kepedulian seseorang terhadap orang lain dengan merasakan apa yang orang lain itu rasakan. Hal tersebut sering dirasakan dalam hal persahabatan dalam lingkungan sekolah. Perwujudan hubungan yang dilandasi oleh hal tersebut tidak hanya terlihat pada perilaku nyata di lingkungan masyarakat, namun juga tertuang dalam karya-karya sastra yang dihasilkan oleh pengarang Jepang.

Karya sastra merupakan sebuah karya imajinatif, hasil ciptaan manusia yang bersifat kreatif dan estetik. Selain itu, sastra berbicara mengenai kehidupan sehari-hari yang ada di sekitar kita. Menurut Noor (2010:2) dalam sastra modern dikenal bermacam-macam bentuk karya sastra yang lain, misalnya puisi, cerita pendek (cerpen), novel, roman, novela, cerita bersambung, dan lain-lain. Setiap karya sastra terutama cerita fiksi memiliki pesan moral yang disampaikan oleh pengarang melalui cerita-ceritanya. Pesan tersebut disampaikan melalui perbuatan dan tingkah laku para tokoh dalam cerita. Karya sastra Jepang seringkali

menyisipkan nilai *omoiyari* dalam rangkaian ceritanya. Salah satu karya sastra yang sering menyisipkan nilai *omoiyari* ialah anime. Di Indonesia, selain film, anime pun memiliki popularitas yang cukup tinggi. Berdasarkan Google Trends (2020), Indonesia menduduki peringkat keenam sebagai negara penggemar anime terbanyak di dunia.

Anime merupakan animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata anime merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Anime merupakan hiburan yang sangat diminati, saat ini kepopuleran anime sudah menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia. Anime mampu menarik perhatian penonton karena tidak melulu bertema tentang superhero atau putri dan pangeran berkuda putih, anime memiliki alur cerita dan penggambaran tokoh yang lebih beragam. Sebuah cerita di anime terlihat menarik, karena terdapat unsur yang membentuknya. Salah satunya adalah unsur naratif, yaitu unsur yang berhubungan dengan aspek cerita atau tema dari anime tersebut. Di dalam unsur naratif tersebut terdapat tokoh, penokohan, plot dan lain sebagainya.

Cerita yang disampaikan melalui anime pun banyak yang menyampaikan nilai moral maupun nilai budaya yang digambarkan dari tokoh-tokoh dari anime tersebut. Salah satu anime yang memiliki gambaran nilai *omoiyari* adalah anime "Ano Hana" karya Mari Okada pada tahun 2015 yang diadaptasi dari novel. Anime "Ano Hana" karya Mari Okada ini menceritakan tentang seorang hantu bernama Menma yang ingin permohonannya terkabul. Seorang anak bernama Jinta Yadomi bertemu dengan hantu Menma. Sebelum cerita ini berlanjut, cerita

ini berkisah tentang 6 orang anak yang sewaktu kecilnya bersahabat, namun hubungan mereka merenggang sejak kematian salah seorang teman mereka, yaitu Meiko Honma (Menma). Dari cerita tadi, Jinta yang merupakan hikikomori bertemu dengan Menma. disaat itu, dia merasa bahwa dia hanya berimajinasi bahwa Menma ini hanya khayalannya saja. Tetapi saat dia ingin mencoba tidur, dan bangun pagi teman yang sudah meninggal beberapa tahun lalu bertemu dengannya dalam bentuk arwah. Menma hanya bisa dilihat orang Jinta seorang.

Saat kembali, Jinta menanyakan alasan Menma kembali ke dunia ini dalam bentuk arwah. Arwah Menma kembali karena ada keinginannya yang belum tercapai semasa hidup. Meski hantu, Menma ini sangat baik, cantik dan manis. Menma muncul di kehidupan Jintan yang merupakan sahabat lamanya sekaligus lelaki yang disukainya. Untuk mewujudkan keinginan Menma, Jintan kemudian mengumpulkan kembali teman masa kecilnya karena menurut Menma permohonannya hanya akan terwujud jika semua teman-temannya berkumpul lagi seperti dulu. Padahal Jintan dan teman-temannya itu sudah tidak akrab lagi dan bahkan sudah tidak saling suka.

Dalam rangkaian cerita anime tersebut dapat dilihat bahwa ada berbagai nilai yang terkandung di dalamnya seperti, nilai sosial, nilai moral, nilai budaya dan segala permasalahan kehidupan yang terkandung di anime tersebut. Namun, jika dilihat dari aspek budayanya, terdapat nilai *omoiyari* yang menjadi nilai budaya dalam pergaulan masyarakat Jepang yang ditunjukkan oleh para tokoh dalam anime tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut

dengan judul “**Tinjauan Budaya *Omoiyari* Dalam Anime *Ano Hana* Episode 1-11 Karya *Mari Okada*”.**

B. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

a. Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana elemen pokok naratif yang terdapat dalam anime “*Ano Hana*” episode 1-11 karya *Mari Okada*?
2. Bagaimana bentuk *omoiyari* yang terdapat dalam anime “*Ano Hana*” episode 1-11 karya *Mari Okada*?

b. Fokus Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas, adapun fokus masalah dalam penelitian ini yaitu penulis meneliti nilai *omoiyari* serta unsur naratif elemen pokok yang terdapat dalam anime “*Ano Hana*” episode 1-11 karya *Mari Okada* .

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

a. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui elemen pokok naratif yang terdapat dalam anime “*AnoHana*” episode 1-11 karya *Mari Okada*.
2. Untuk mengetahui bentuk dari *omoiyari* yang terdapat dalam anime “*AnoHana*” episode 1-11 karya *Mari Okada*.

b. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pemahaman mengenai nilai kebudayaan orang Jepang yakni; *omoiyari* yang terkandung dalam anime “*AnoHana*” serta elemen pokok naratif yang membentuk anime tersebut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan pembaca mengenai budaya *omoiyari*. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi mahasiswa khususnya program studi Sastra Jepang.

D. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari salah pengertian dari penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan kata-kata yang terdapat pada judul penelitian, berdasarkan beberapa sumber, yaitu sebagai berikut :

a. Omoiyari

Hara (2006, 27), menjelaskan bahwa *omoiyari* secara harfiah berarti memberikan perasaan suka rela kepada orang lain.

b. Unsur naratif

Menurut Pratista (2008:1), unsur naratif merupakan suatu elemen dasar untuk mengetahui suatu cerita.

c. Anime

Animasi atau kartun khas Jepang. (<https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/anime>)

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab yang menjelaskan sub-sub dari setiap bab. Adapun sistem yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya: Bab I Pendahuluan , dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, manfaat dan tujuan penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teoritis, dalam bab ini berisi landasan

teori yang digunakan sebagai acuan untuk menganalisis data, seperti teori kebudayaan Jepang, teori *omoiyari*, serta teori-teori pendukung lainnya. Bab III Metodologi Penelitian, dalam bab ini berisi metode yang digunakan, waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data yang terkait. Bab IV Analisis Data, dalam bab ini berisi sinopsis, penokohan, paparan data, analisis data, dan interpretasi data berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Bab V Penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran, berupa kesimpulan dari pengkajian data dari bab- bab sebelumnya serta memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

