

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Budaya merupakan kesepakatan bersama suatu masyarakat mengenai tata cara kehidupan secara umum yang tumbuh untuk diikuti, dipertahankan atau dikembangkan. Bisa juga dikatakan bahwa kebudayaan adalah segala tingkah laku manusia dalam kehidupan yang diperoleh melalui proses belajar (Koentjaraningrat, 2009:144). Namun, sering kali kebudayaan hanya berkaitan dengan bidang seni. Sedangkan hal yang terhubung dengan perilaku kehidupan manusia dikategorikan sebagai kebudayaan. Misalnya, bahasa, tata cara makan, cara komunikasi, tindakan sosial dan ekonomi. Bisa dikatakan bahwa budaya adalah suatu kebiasaan umum masyarakat terdahulu, lalu menurun atau ditiru oleh generasi – generasi berikutnya. Sehingga banyak budaya yang masih melekat dalam kehidupan masyarakat hingga saat ini. Salah satu contoh yang paling dominan adalah bahasa. Bahasa merupakan bagian dari inti kebudayaan. Bahasa terlibat dalam seluruh sudut kebudayaan, dan kebudayaan manusia tidak akan terjadi tanpa bahasa karena bahasa merupakan faktor penentu terbentuknya sebuah budaya.

Seiring berkembangnya zaman, kebudayaan juga semakin berkembang. Ini disebabkan oleh adanya pengaruh budaya asing yang masuk dalam kehidupan masyarakat, kemudian ditiru dalam kehidupan sehari – hari.

Terlebih lagi, di zaman modern seperti ini, sudah banyak media yang mampu memberikan pengaruh masuknya kebudayaan asing dalam kehidupan masyarakat dengan mudah. Sebagai contoh adalah masuknya kebudayaan Jepang ke Indonesia. Kenichi Takeyama, seorang direktur Penerangan dan Kebudayaan dari Kedutaan Besar Jepang untuk Indonesia, mengatakan bahwa “Indonesia menduduki peringkat kedua setelah Tiongkok dengan peminat bahasa Jepang tertinggi”. Menurutnya, pemicu utama masyarakat Indonesia tertarik dengan bahasa Jepang adalah dengan adanya *anime* (kartun), *Manga* (komik) dan juga film atau drama (Kharina Triananda, 2014). Artinya, secara tidak langsung masyarakat Indonesia juga telah diperkenalkan dengan kebudayaan Jepang lewat berbagai media, yaitu film, *anime* (kartun), drama, dan *Manga* (komik). Unsur-unsur budaya yang ada di setiap daerah mempunyai ciri khas masing-masing sehingga membentuk citra dan identitas bangsa. Sebagai contoh adalah melalui bahasa, pakaian adat, ornamen-ornamen budaya seperti artifak, kerajinan, tari, hingga rumah adat dari setiap daerah.

Di zaman yang serba canggih seperti saat ini, banyak kemudahan yang ditawarkan untuk membantu pekerjaan dan mewujudkan keinginan setiap manusia melalui berbagai media. Media saat ini dapat membantu untuk memberikan sarana hiburan bagi penggunanya. Berbagai macam hiburan yang dibutuhkan para pengguna dapat dengan mudah diakses menggunakan berbagai macam perangkat, seperti televisi, laptop, handphone dan lain sebagainya. Melalui perangkat tersebut pengguna dapat memilih hiburan yang

diinginkan, seperti bermain game, menonton film, bahkan drama. Menonton drama belakangan ini sangat digemari oleh masyarakat Indonesia terutama pada saat pandemi, dimana banyak orang yang menghabiskan waktu di rumah. Variasi genre drama yang menggugah hati orang bermunculan setiap saat. Menariknya jalan cerita dari film atau drama seri ini bahkan membuat semua orang yang menontonnya dapat tertawa, menangis, dan takut dalam waktu yang hampir bersamaan. *Dorama* Jepang memiliki kekuatan dari segi tema cerita yang ringkas namun jelas, alur cerita yang bervariasi dan tak terbatas topiknya, namun tetap ringan untuk disimak.

Selain popularitas *dorama* di Jepang, *dorama* telah menjadi semakin populer di seluruh dunia. *Dorama* tidak hanya berguna untuk khalayak asing untuk nilai hiburan, berlatih bahasa Jepang, mendapatkan pemahaman tentang adat dan tradisi Jepang, atau mempelajari masalah-masalah sosial yang timbul di kalangan penduduk Jepang, *dorama* memungkinkan pertukaran bebas dari budaya Jepang kepada penonton di seluruh dunia. Masyarakat Indonesia sebagian besar menyukai hiburan sejenis drama atau film. Terbukti dengan banyaknya penggemar drama Korea, drama Thailand, film Jepang seperti anime dan *dorama* juga cukup diminati oleh masyarakat Indonesia, bahkan drama lokal yang ditayangkan melalui siaran televisi juga masih diminati. Dengan banyaknya drama yang ditayangkan, Masyarakat Indonesia juga akan mudah menyerap nilai-nilai positif dari drama yang ditayangkan.

Sama seperti film, *dorama* juga merupakan salah satu media yang tepat dan efektif untuk menyampaikan sebuah informasi. Penyajian cerita

dalam *dorama* merupakan hasil dari kreativitas yang mengandung unsur kebudayaan, informasi dan hiburan. Karena *dorama* Jepang mempunyai ciri khas tersendiri, seperti ceritanya dikemas dengan ringan mengenai kehidupan sehari-hari, *Dorama* Jepang kini telah disukai oleh masyarakat Indonesia. Dengan banyaknya peminat drama Jepang, secara tidak langsung telah memperkenalkan kebudayaan Jepang seperti, bahasa, tata cara makan, cara berkomunikasi, tindakan sosial, dan ekonomi kepada masyarakat Indonesia. Tidak heran banyak orang mengenal atau bahkan meniru budaya Jepang yang di tampilkan dalam sebuah *dorama* atau film Jepang.

Pada Agustus tahun 2020, Jepang menjuguhkan sebuah *dorama* berjudul “*Watashitachi Wa Douka Shiteiru*” dengan 8 episode. Meskipun bergenre romansa dan misteri, namun dalam drama ini kebudayaan serta unsur ketradisional Jepang yang ditampilkan sangat beragam, karena menceritakan kisah sebuah toko manisan Jepang *Okashi* (お菓子). Kisahnya dimulai sejak toko manisan turun-temurun bernama *Kougetsu-an* dikejutkan oleh kasus pembunuhan pemilik toko Takatsuki Itsuki. Itsuki memiliki anak laki-laki bernama Tsubaki yang masih berusia 6 tahun. Di sisi lain, seorang wanita pembuat manisan di *Kougetsu-an* dituduh sebagai pembunuh Itsuki, sang pemilik toko. Tsubaki telah menuduh Yuriko sebagai pembunuh ayahnya, karena Tsubaki melihat Yuriko berada di dalam kamar ayahnya sebelum pembunuhan itu terjadi. Yuriko memiliki seorang putri yang juga berusia 6 tahun bernama Hanaoka Nao, namun dipanggil Sakura oleh Tsubaki. Sakura dan Tsubaki sangat akrab dan sering membuat manisan *Okashi* (お菓子)

bersama. Setelah kejadian pembunuhan, Yuriko dipenjara atas kesalahan yang tidak ia perbuat. Melihat ibunya dituduh sebagai pembunuh, Sakura akhirnya membenci Tsubaki. 15 tahun kemudian Tsubaki dipertemukan kembali Dengan Sakura di sebuah kompetisi membuat manisan. Tsubaki yang tidak mengenali teman kecilnya itu tiba-tiba mengajak Sakura untuk menikah. Kemudian Nao menyembunyikan identitasnya sebagai Sakura dan memutuskan untuk menerima permintaan Tsubaki untuk menikah dengan tujuan membalaskan dendam dan membuktikan kebenaran bahwa ibunya tidak bersalah.

Meski drama "*Watashitachi Wa Douka Shiteiru*" menyuguhkan cerita romansa dan misteri, serta latar waktu di dalam cerita yang berada di zaman modern, namun unsur kebudayaan dan ketradisionalannya masih terlihat di setiap episodenya. kebudayaan yang terkandung di dalamnya yaitu berupa unsur tradisional, kesenian, barang-barang yang digunakan para tokoh, rumah tradisional, dan masih banyak lagi. Semua unsur budaya Jepang yang ditemukan dalam drama "*Watashitachi wa douka shiteiru*" akan dibahas dalam penelitian ini. *Dorama* ini juga memberikan referensi seputar kehidupan sosial dan kebudayaan Jepang yang masih mengandung unsur tradisional meski latar cerita sudah berada di zaman modern. Dengan adanya *dorama* "*Watashitachi Wa Douka Shiteiru*", para penikmat *dorama* Jepang tidak hanya dapat terhibur akan alur ceritanya yang menarik, tapi juga dapat memperoleh wawasan tentang kebudayaan Jepang khususnya kebudayaan yang ada di dalam rangkaian cerita. Ketertarikan peneliti terhadap kebudayaan

Jepang membuat peneliti tertarik untuk mengangkat *dorama* “*Watashitachi Wa Douka Shiteiru*” sebagai bahan penelitian. Ini dikarenakan drama tersebut memiliki banyak unsur budaya yang dapat diteliti seperti barang-barang yang digunakan para tokoh, makanan tradisional, serta upacara seperti pernikahan dan upacara minum teh. Serta unsur budaya Jepang yang kental dikemas dengan baik ke dalam tema cerita yang menarik, sehingga unsur-unsur budaya yang terkandung mudah diserap oleh pemirsanya.

Terkadang, budaya yang diangkat ke dalam *dorama* atau film Jepang sudah diketahui oleh penikmatnya, seperti kimono yang merupakan pakaian adat Jepang. Namun, tidak banyak orang yang mengerti bahwa kimono mempunyai banyak jenis dan fungsinya. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti makna kebudayaan yang terkandung dalam *dorama* “*Watashitachi Wa Douka Shiteiru*”. Dengan menggunakan teori Semiotika Charles Sanders Peirce peneliti akan mencari serta mengupas tuntas hal yang mewakili kebudayaan yang terkandung dalam drama “*Watashitachi Wa Douka Shiteiru*”. Dengan meneliti tanda berupa representament, object dan interpretant yang ada dalam drama tersebut. Teori semiotika Charles Sanders Peirce ini peneliti anggap tepat untuk meneliti sebuah budaya, karena dari representament yang ditampilkan, peneliti bisa melihat unsur budayanya, dari object peneliti bisa mencari tahu jenis budayanya, kemudian dari interpretant peneliti juga bisa memaparkan arti atau makna dari kebudayaan yang terkandung dalam *dorama* “*Watashitachi Wa Douka Shiteiru*”.

Karena penulis menyukai suatu hal yang berkaitan dengan kebudayaan, maka peneliti tertarik untuk meneliti sebuah drama yang setiap episodenya terdapat hal yang mewakili kebudayaan. Kemudian, dengan meneliti makna suatu budaya yang ada di dalam drama tersebut, peneliti tidak hanya akan mengetahui jenis budayanya tapi juga akan mengerti makna dari kebudayaan yang diteliti. Dengan begitu, peneliti akan memperoleh wawasan baru yang suatu saat akan berguna. Berdasarkan uraian di atas, penulis mengambil **“Representasi Budaya Jepang dalam Drama *Watashitachi Wa Douka Shiteiru*”** sebagai judul penelitian.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

- a. Apa saja kebudayaan Jepang yang direpresentasikan dalam drama *“Watashitachi Wa Douka Shiteiru”*?
- b. Bagaimana makna kebudayaan Jepang yang terkandung dalam drama *“Watashitachi Wa Douka Shiteiru”*?

2. Fokus Masalah

Sesuai dengan judul penelitian, yaitu *“Representasi Budaya Jepang dalam drama *Watashitachi Wa Douka Shiteiru*”*. Penelitian ini berfokus pada kebudayaan masyarakat Jepang yang ditampilkan dalam drama *“Watashitachi Wa Douka Shiteiru”* yang disimbolkan melalui tanda verbal dan non verbal, serta makna dari kebudayaan Jepang yang akan

diuraikan dengan konsep Charles Sanders Peirce yang disusun oleh tiga bagian yaitu representant, object dan interpretant.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Memaparkan kebudayaan Jepang yang direpresentasikan dalam drama "*Watashitachi Wa Douka Shiteiru*"
- b. Mengungkapkan makna kebudayaan Jepang yang terkandung dalam drama "*Watashitachi Wa Douka Shiteiru*"

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Memperluas ilmu pengetahuan tentang budaya Jepang dan sebagai salah satu bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini menambah wawasan bagi peneliti mengenai kebudayaan dan kehidupan masyarakat Jepang. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini bisa memberi manfaat bagi masyarakat umum.

D. Definisi Operasional

1. Representasi : Representasi dapat dipahami sebagai penggunaan akan tanda-tanda atau serangkaian proses untuk menggambarkan dan menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu. (Denesi, 2010:20)

2. Budaya : Suatu cara untuk hidup yang berkembang, dan dimiliki oleh sekelompok orang, serta diwariskan dari generasi ke generasi. kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. (Liliweri, 2002:62)

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi, penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam empat bab, yaitu:

Bab I merupakan pendahuluan, yang berisi latar belakang, rumusan masalah, fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan. Bab II merupakan tinjauan pustaka yang berisi pembahasan mengenai semiotika dan kebudayaan universal, serta penelitian relevan. Bab III merupakan metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan sumber data. Bab IV yang berisi sinopsis drama *Watashitachi Wa Douka shiteiru*, paparan data, analisis data sebanyak 28 data, serta interpretasi hasil penelitian. Bab V merupakan kesimpulan dan saran mengenai hasil penelitian yang dilakukan.