

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Jepang dikenal sebagai negara maju yang masih menjunjung tinggi budaya leluhurnya. Pada suatu budaya, hadir di dalamnya sebuah bentuk yang disebut kearifan lokal. Kearifan lokal sendiri dipahami sebagai gagasan-gagasan dan pengetahuan setempat yang bersifat bijaksana yang dijadikan pedoman dalam menjalankan kehidupan masyarakatnya (Sibarani, 2020,112).

Dalam bahasa Indonesia, “kearifan” bersepadanan dengan kata “kebijaksanaan” dan kata “lokal” bersepadanan dengan “setempat”. Merujuk pada kamus *Gakushudo* dan kamus digital *Takoboto*, dalam bahasa Jepang “kearifan” memiliki arti 知恵 (*chie*) dan “setempat” memiliki arti “地元” (*jimoto*). Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang diwariskan secara turun temurun antar generasi yang masih diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakatnya (Wibowo dalam Kasmi, 2019,161). Kearifan lokal dimanfaatkan dari nilai budaya masyarakat setempat untuk menata kehidupan komunitasnya. Adapun kearifan lokal berhubungan erat dengan tradisi lisan. Tradisi lisan adalah kegiatan budaya tradisional suatu masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun dengan media lisan dari suatu generasi ke generasi lain, baik berupa susunan kata-kata lisan (verbal) maupun tradisi lain yang bukan lisan (Sibarani, 2020,123)

Contoh kearifan lokal masyarakat Jepang yaitu *kintsugi*. *Kintsugi* dapat diartikan sebagai “menemukan keindahan dalam ketidaksempurnaan”. Awalnya *kintsugi* dikaitkan dengan suatu peristiwa penyatuan kembali sebuah keramik yang sudah pecah dengan lebih indah. Menurut Longhurst, konsep ini tidak hanya digunakan untuk benda, namun juga bisa kepada sesuatu yang sepele seperti “cacat” pada diri kita. Sebagai contohnya, A tidak menyukai pipinya yang dipenuhi bintik. Dia selalu berusaha menutupi bahkan menghilangkannya. Tapi ternyata ada yang menganggapnya sebuah keunikan dan bahkan menyukainya. Menurut orang ini, bintik tersebut membuat A menjadikan A, bukan orang lain. Konsep *kintsugi* ini juga bisa dipahami sebagai “untuk merasakan rasa manis, kita membutuhkan rasa pahit” (Longhurst, 2018,57-58). Contoh lain adalah *wabi sabi*, yaitu suatu keindahan dari ketidaksempurnaan. Menurut masyarakat Jepang, ketidaksempurnaan pun memiliki suatu nilai tersendiri, misal buku-buku yang diletakkan di rak namun penempatannya sedikit berantakan.

Kearifan lokal berkaitan dengan budaya sebuah bangsa. Budaya adalah sebuah kebiasaan, kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus oleh orang-orang terdahulu lalu diturunkan dan dilanjutkan oleh orang-orang setelahnya. Adapun dikutip dari Koentjaraningrat (1985,181), budaya adalah “daya dari budi” yang berupa cipta (kemampuan pikiran), karsa (kehendak) dan rasa (tangkapan indera).

Sama halnya dengan pendapat Koentjaraningrat, seorang filsuf Jepang yang bernama Watsuji Tetsuro menjelaskan bahwa kebudayaan adalah suatu

proses berkelanjutan dimana manusia terlibat dalam menanggapi lingkungan secara fisik maupun sosial tempat kita tinggal. Sebab oleh karena itu, Watsuji cenderung mengartikan budaya sebagai “cara berpikir”. Kuki menambahkan, budaya mengekspresikan bagaimana kita hidup berdampingan yang didasari oleh nilai-nilai bersama (dalam Mayeda, 2020, 264 dan 134).

Hadirnya budaya memberikan jati diri pada suatu bangsa. Namun, budaya tidak akan ada tanpa masyarakat yang menjalaninya. Pada hakikatnya manusia dan budaya tak terpisah, karena manusialah yang menciptakan budaya itu sendiri dan budaya memberikan manusia peradaban.

Menurut Koentjaraningrat, terdapat 3 wujud kebudayaan, 1) Wujud kebudayaan yang bersifat abstrak, tak dapat diraba atau di foto, dan merupakan wujud ideal dari kebudayaan, yaitu adat-istiadat; 2) Sistem sosial, yaitu berupa aktivitas-aktivitas manusia yang berinteraksi, berhubungan serta bergaul satu sama lain yang berdasarkan adat tata kelakuan; dan 3) kebudayaan fisik yang merupakan hasil karya manusia dan sifatnya paling konkret (Koentjaraningrat, 1985,186-188).

Dari komponen-komponen yang membentuk budaya di atas, jika kita lihat dan gabungkan dengan kebudayaan Jepang, terlihat bahwa sistem kepercayaan yang sangat berpengaruh pada budaya dan masyarakat Jepang. Selaras dengan pernyataan tersebut, Kuki menyebutkan bahwa budaya Jepang terwujud dari *Bushido*, Buddha dan Shinto (Mayeda, 2020,128). *Bushido* adalah sebuah kode etik dan nilai-nilai hidup seorang samurai. Meskipun pada dasarnya Buddha dan Shinto adalah sebuah agama, namun masyarakat Jepang

tidak menganggapnya sebagaimana demikian. Hal ini disebabkan sistem kepercayaan Jepang yang berpegang pada eklektis dan sinkretis (Sugimoto 2014,275), yaitu mengambil yang terbaik dan bersifat menyesuaikan. Dari situ lahirlah istilah “*born Shinto, die Buddhist*” atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai “terlahir sebagai Shinto, mati sebagai Buddha” (Sugimoto, 2009,148).

Canggihnya teknologi saat ini, memberikan kita kemudahan untuk belajar budaya dan kearifan negara asing, khususnya Jepang dengan hanya menonton serial animasi. Animasi Jepang, atau biasa dikenal dengan *anime*, biasanya adalah bentuk audio-visual dari sebuah karya sastra, berupa novel atau *manga*. Dari sekian banyaknya *anime* yang menggambarkan kebudayaan dan kearifan lokal masyarakat Jepang, peneliti memilih *anime Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*.

*Anime* ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari Kobayashi dan Tohru. Kobayashi adalah seorang manusia biasa sedangkan Tohru adalah naga yang bisa mengubah dirinya menjadi manusia. Dalam *anime* ini digambarkan adanya dunia lain selain dunia manusia yang kita tempati, yaitu dunia yang didalamnya hidup makhluk mitologi (seperti naga dan peri) juga Dewa. Di dunia asalnya, Tohru berperang melawan Dewa. Namun Tohru harus menerima kenyataan bahwa dia kalah dan hampir mati oleh pedang yang dilemparkan sang Dewa kepadanya. Lalu Tohru berpindah dimensi ke dunia manusia abad ini, berpikir dia ingin mati dengan tenang. Tanpa dia sadari, datang seorang manusia yang sedang mabuk dan mencabut pedang tersebut.

Setelah itu mereka berdua berkenalan dan mulai berbicara mengenai kehidupan mereka masing-masing. Di Akhir perbincangan mereka, Kobayashi (manusia yang mencabut pedang Dewa dari badan Tohru) yang saat itu sudah mabuk berat, mengajak Tohru untuk tinggal bersamanya.

Keesokan harinya Tohru datang ke apartemen Kobayashi untuk menagih ucapannya yang mengajaknya tinggal bersama. Lalu karena pada saat mabuk malam itu Kobayashi bercerita bagaimana ia menyukai dunia “*maid*”, Tohru memutuskan menjadi *maid* (pelayan) untuk Kobayashi. Dari situlah cerita kehidupan mereka berdua dimulai.

Selain kita bisa menyaksikan bagaimana kehidupan Tohru dan Kobayashi, sang animator memasukan unsur budaya Jepang dalam *anime* ini. Misalnya budaya *nomikai*, yaitu pesta minum. *Nomikai* biasa dilakukan setelah pulang kerja, saat pesta tahun baru, kenaikan jabatan dan perayaan lainnya. Dilakukannya *nomikai* ini adalah untuk melepas stress atau lelah setelah bekerja, meningkatkan hubungan sesama karyawan dan juga untuk mempererat tali pertemanan (Yudhia, 2019,54-55).

Budaya-budaya ini tidak serta-merta digambarkan lengkap sebagaimana masyarakat Jepang lakukan, melainkan hanya sedikit cuplikan ataupun beberapa tanda saja yang ditunjukkan. Oleh karena itu, peneliti bermaksud meneliti *anime* ini dengan menggunakan analisis semiotika, yaitu ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan (Hoed, 2007,3). Dari beberapa teori semiotika yang ada, peneliti akan menggunakan teori milik Roland Barthes. Dalam teorinya, Barthes menggunakan konsep denotasi dan

konotasi. Denotasi adalah makna secara jelas atau nyata suatu objek, dan konotasi adalah makna yang menjelaskan arti dari denotasi tersebut. Konsep denotasi menjadi tahap pertama dalam teorinya, lalu selanjutnya konotasi menjadi tahap kedua yang nantinya akan melahirkan mitos.

Adapun alasan peneliti memilih budaya sebagai topik yang akan dibahas karena budaya tidak hanya ada di sekitar kita, namun budaya juga dihidupkan dan menghidupkan suatu masyarakat. Kehidupan manusia akan selalu berdampingan dengan budaya dan diatur oleh kearifan lokal.

Sebelumnya, ada beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian ini, namun tentu terdapat perbedaan yang sangat jelas. Beberapa penelitian sebelumnya berfokus kepada kearifan lokal Indonesia yang tergambar dalam novel dan film Indonesia. Sedangkan penelitian ini berfokus kepada kearifan lokal Jepang yang disajikan dalam film berbentuk animasi. Penelitian ini bisa saja digunakan untuk mempelajari kearifan lokal Jepang lebih mendalam. Dari uraian panjang diatas, peneliti memutuskan mengambil judul berupa “KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT JEPANG DALAM ANIME KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON (ANALISIS SEMIOTIKA)”

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Dari yang sudah dipaparkan pada latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah menjadi,

- a. Bagaimana kearifan lokal masyarakat Jepang yang tergambar dalam *anime Kobayashi-san Chi no Maid Dragon* dengan menggunakan teori semiotika?
  - b. Bagaimana jenis kearifan lokal Jepang yang tergambar dalam *anime Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*?
2. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terfokus, mendalam dan sempurna, maka perlu adanya pembatasan masalah. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi dengan beberapa kearifan lokal masyarakat Jepang menurut Longhurst dalam *anime Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*.

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk,

- a. Mengetahui kearifan lokal masyarakat Jepang yang tergambar dalam *anime Kobayashi-san Chi no Maid Dragon* dengan pendekatan teori semiotika Roland Barthes.
  - b. Mengetahui jenis kearifan lokal Jepang yang tergambar di *anime Kobayashi-san Shi no Maid Dragon*.
2. Manfaat Penelitian

Setelah mengetahui tujuan dari penelitian ini, peneliti berharap tulisan ini akan memberikan manfaat untuk pembaca, sebagai berikut,

a. Manfaat Teoritis.

Diharapkan dapat menambah informasi mengenai kearifan lokal Jepang terutama penelitian bidang budaya Jepang.

b. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran *Nihon Bungaku* dan diharapkan memberikan wawasan serta pengetahuan kepada para pembaca dalam memahami pesan budaya Jepang dalam bentuk tanda yang disajikan melalui film animasi.

#### **D. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman atau ketidaktahuan atas beberapa kata dan istilah dalam penelitian ini, peneliti bermaksud menjelaskan beberapa definisinya, sebagai berikut,

1. Kearifan lokal, yaitu identitas atau keperibadian budaya suatu bangsa (Wibowo dalam Kasmi, 2019,161). Dikenal juga dengan sebutan pengetahuan lokal (*local knowledge*), kecerdasan lokal (*local genius*), sistem pengetahuan lokal (*indigenous knowledge*) dan pengetahuan tradisi (*tradition knowledge*) (Suswandari, 2017,32-33).
2. Masyarakat merupakan kesatuan manusia yang berinteraksi dan memiliki suatu ikatan khusus. Ikatan khusus ini adalah pola tingkah-laku yang khas mengenai semua faktor kehidupan yang sudah menjadi sebuah adat-istiadat, (Koentjaraningrat, 1985, 144-145).

3. *Anime Kobayashi-san Chi no Maid Dragon* adalah serial animasi yang bercerita tentang kehidupan Kobayasi dan Tohru. Tayang pada pertengahan musim dingin 2017, memiliki 12 episode, beraliran komedi-fantasi. Dan dinaungi oleh studio Kyoto Animation.
4. Semiotik adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan (Hoed, 2007,3). Menurutnya, benda, ucapan dan segala halnya didunia ini bisa dilihat sebagai sebuah tanda, maka dari itu kita bisa dan harus memberi makna padanya.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Penulisan pada penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu terdiri dari bab I yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan. Kemudian bab II berisi landasan teori yang meliputi definisi kearifan lokal, definisi anime dan definisi semiotika yang digunakan sebagai kajian dari penelitian ini. Selanjutnya, bab III berisi metode penelitian yang meliputi waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, tektik analisis data dan sumber data. Bab IV berisi analisis data yang meliputi paparan data, analisis data dan interpretasi hasil penelitian mengenai kearifan budaya Jepang yang tergambar dalam *anime Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*. Dan terakhir bab V yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.