

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi memang sejak dulu hingga saat ini masih digemari dan diminati oleh berbagai kalangan. Animasi dalam bahasa Inggris *Animation* oleh kamus Cambridge berarti “*moving image created from drawings, models, etc. That are photographed or created by a computer*”. Menurut Hidayatullah dkk (2011) animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Berawal dari tahun 1883 ditandai dengan munculnya istilah ‘stroboskopik’ yang merupakan dasar sinematografi yang dapat membuat benda bergerak secara memutar. Kemudian, H.W. Goodwin menemukan film dari seluloid yang sekaligus dapat menampung gambar. Selanjutnya Thomas Edison mengembangkan penemuan tersebut yang menghasilkan gambar bergerak di dinding dengan menggunakan serangkaian roda. Pada tahun 1899, suara direkam pertama kalinya dengan menggunakan alat rekam magnetik. Film animasi bersuara pertama dibuat oleh Walt Disney dengan judul Mickey Mouse yang diputar perdana pada tahun 1928. Ditahun 1937 Walt Disney juga mengeluarkan film animasi berwarna yang berjudul Snow White and Seven Dwarfs (<https://www.ruangguru.com>). Animasi dapat mengandung makna penting dan dapat melibatkan isu sosial. Film animasi juga punya kapasitas mendefinisikan kembali ortodoks dari narasi dan gambar film live-action dan menunjukkan kondisi manusia sebanding dengan otoritas dan wawasan film live-action (Paul Wells, 1998).

Animasi punya berbagai macam jenis salah satunya termasuk animasi Jepang atau yang biasa disebut *anime*. Menurut kamus Lexico powered by Oxford *anime* berarti “*a style of Japanese film and television animation, typically aimed at adults as well as children*” (<https://www.lexico.com/en/definition/anime>). Namun, *Anime* (アニメ) jika diartikan dari bahasa Jepang berarti film animasi yang merujuk

pada konteks keseluruhan animasi di seluruh dunia. Disingkat ‘*anime*’ (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris ‘Animation’ yang diucapkan sebagai ‘animeshon (アニメーション)’. Anime termasuk budaya Jepang yang populer dan sudah dikenal di kalangan masyarakat seluruh dunia. Anime sudah menjadi budaya populer yang disenangi dan diminati oleh berbagai kalangan. Dikarenakan akses yang mudah, memiliki tema dan genre yang bervariasi, konsep cerita yang menarik, mulai dari yang memuat budaya, kehidupan sehari-hari hingga cerita fantasi petualangan yang mendebarkan.

Anime bukan hanya bertujuan untuk hiburan semata, namun juga memuat pengetahuan dan pesan yang bisa dipetik bagi para penikmatnya. Film menurut Asep S. Muhtadi dan Handayani (2000) “Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki kapasitas untuk memuat pesan yang sama secara serempak dan mempunyai sasaran yang beragam dari agama, etnis, status, umur, dan tempat tinggal dapat memainkan peranan sebagai saluran penarik untuk pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia. Dengan melihat film kita dapat memperoleh informasi dan gambar tentang realitas tertentu, atau realitas yang sudah diseleksi”. Film merupakan media yang dapat mencerminkan suatu realitas sosial, sekaligus juga menjadi agen konstruksi realitas (Nurbayati dkk 2017).

Menurut Endaswara (dalam Dewi 2013) cermin itu benda yang tembus pandang. Cermin dapat memantulkan cahaya. Sastra itu juga sebuah cermin. Membaca sastra, sama halnya dengan bercermin diri sejak awal, kehadiran kritikus sastra, kritikus sosiologi sastra telah memperhatikan sastra dan cermin. Sastra yang indah, karena mampu mencerminkan dunia sosial secara estetis. Dalam buku Sosiologi Sastra oleh Sapardi Djoko Damono (1978) pendekatan sosiologi sastra salah satunya yaitu “Sastra sebagai cerminan masyarakat. Pengertian cermin dalam hal ini masih kabur, karena banyak terjadi kesalahan dalam menafsirkan dan menggunakan”.

Anime sebagai budaya populer dapat mencerminkan budaya-budaya tradisional dan kebiasaan sehari-hari dari suatu masyarakat terutama kehidupan

masyarakat Jepang itu sendiri. Budaya yang direpresentasikan dalam anime dapat menyebarluas, sehingga para penikmatnya tidak hanya mendapat hiburan namun juga pengetahuan tentang suatu budaya. Menurut Marcel Danesi (dalam Aidil, 2019) representasi “Representasi adalah proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik”. Menurut Stuart Hall (dalam Newsletter Kunci edisi ke-4, 2000) representasi adalah suatu praktek penting yang sangat luas. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas kebudayaan menyangkut ‘pengalaman berbagi’. Bahasa adalah medium yang menjadi perantara kita dalam memaknai sesuatu, memproduksi dan mengubah makna. Bahasa mampu melakukan semua itu karena beroperasi sebagai sistem representasi. Lewat bahasa termasuk simbol-simbol, tanda tertulis, lisan maupun gambar kita dapat mengungkapkan pikiran, konsep dan ide-ide tentang sesuatu. Sebagai contohnya representasi budaya melalui film animasi yaitu *Rokuhoudou Yotsuiro Biyori. Anime* yang diadaptasi dari *manga* dengan judul yang sama oleh Shimizu Yuu dipublikasikan oleh Shinchosha di tahun 2013 yang bertemakan *Omotenashi* atau juga bisa disebut Pelayanan Keramahtamahan ala Jepang.

Omotenashi berasal dari kata *motenashi* yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi hospitaliti atau keramahtamahan. Bagi orang Jepang bukan hanya melayani tamu dengan penuh tanggung jawab, namun harus juga diwujudkan melebihi tindakan melayani tamu (Indra, 2019). Tujuan utamanya adalah menghormati para tamu dan pelanggan, tidak hanya merasa nyaman namun merasa puas setelah datang dan ingin mengunjungi lagi bahkan dapat memberitahunya kepada orang-orang disekitarnya bahwasanya jasa yang ditawarkan memuaskan. Omotenashi lahir dari tradisi *sadou* (Upacara minum teh) dan mengambil ide yang disebut *ichigo ichie* artinya satu waktu satu pertemuan. Bermakna yaitu kita harus menghargai setiap pertemuan dengan seseorang karena mungkin itu tidak dapat terulang kembali. Sehingga kita ingin memberikan yang terbaik kepada setiap orang yang telah kita temui. Terdapat Tiga elemen Omotenashi dalam buku *Budaya Kerja Kelas Dunia* milik Indra Kesuma Nasution (2019) yang merujuk teori milik Abdulalah Al-alsheikh yang terinspirasi dari struktur upacara minum teh itu sendiri. yaitu:

1. Shitsurai, berarti lingkungan fisik dimana upacara minum teh akan diselenggarakan. Lingkungan fisik ini juga diartikan sebagai sumber teh berasal dari sumber tanaman teh terbaik.
2. Furumai, persiapan bagian dari penyajian, dan kemauan tuan rumah untuk mengambil tanggung jawab dengan melihat kebutuhan tamu.
3. Shikake, berarti tamu telah berpartisipasi dan menikmati proses layanan yang disampaikan.



Gambar 1. 2 Pengumuman Adaptasi Manga Rokuhoudou Yotsuiro Biyori



Gambar 1. 1 Visual Anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori

Gambar diatas merupakan poster promosi anime *Rokuhoudou Yotsuiro Biyori*. Diadaptasi dari *manga* yang berjudul sama, *anime* ini menceritakan tentang Kyoutsui Tougoku atau bisa dipanggil Sui mewarisi kafe bergaya tradisional Jepang bernama *Rokuhoudou* dari kakeknya, yang ia kelola bersama Gregorio Valentino dipanggil Gure, Tokitaka Nagae dan Tsubaki Nakao. Keramahtamahan yang tinggi menyebabkan pengujung yang hanya sekali ke sana menjadi pelanggan tetap. Setelah mengalami berbagai macam cobaan dan kesengsaraan, staf di kafe sederhana ini melakukan upaya sebaik mungkin untuk melayani pelanggan mereka, Sui yang bertanggung jawab dalam urusan teh, Tokitaka bertanggung jawab sebagai koki di dapur, Tsubaki yang menangani bagian makanan penutup dan Gure bertanggung jawab dengan kopi. Bahkan membantu masalah yang mungkin dialami

orang lain. Meskipun sebagian besar hari berlalu dengan menyenangkan, dunia kecil Sui dan teman-temannya yang tak terduga ketika reputasi mereka di kafe berkembang dalam semalam (Myanimelist).

Berikut adalah contoh beberapa adegan yang menunjukkan Omotenashi yang sesuai dengan elemen Omotenashi Shitsurai, Furumai dan Shikake dalam *anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori*:

1. Shitsurai

Merupakan lingkungan fisik tempat suatu usaha. Omotenashi yang selama ini ada dibenak orang banyak hanyalah sekedar sapaan sambil membungkuk sopan kepada tamu atau pelanggan yang datang. Namun tidak hanya sekedar sapaan sopan, dalam teori elemen Omotenashi pada buku *Budaya Kerja Kelas Dunia* milik Indra Kesuma Nasution (2019) yang merujuk teori milik Abdulelah Al-alsheikh (2014) fisik sebuah tempat juga dapat jadi faktor penentu dalam penawaran jasa omotenashi kepada tamu. Seperti yang terlihat pada contoh gambar dibawah ini:



Gambar 1. 3 Suasana ruang makan Cafe Rokuhoudou yang diterangi oleh penerangan alami (Eps 1, 03:09)

Dari gambar diatas bentuk Omotenashi yang ditampilkan yaitu menunjukkan bagaimana suasana ruang makan cafe *Rokuhoudou* yang memiliki penerangan alami berasal dari sinar matahari yang masuk melalui jendela-jendela yang lebar. Dengan penerangan yang baik, akan terciptalah suasana tempat makan yang hangat dan pelanggan yang sedang bersantap akan merasa nyaman. Pada gambar diatas juga terdapat seorang pelanggan dengan nyamannya duduk sendiri

sambil minum kopi dan membaca sebuah novel di meja yang bersebelahan dengan jendela.

2. Furmai

Furumai merupakan pelayanan dan perilaku tuan rumah terhadap pelanggan yang datang. Contohnya seperti salam sapaan ketika pelanggan memasuki pintu restoran. *Aisatsu* adalah salam sapaan ketika bertemu seseorang yang di kenal maupun orang yang tak dikenal untuk menunjukkan keramahan dan kesopanan (Goikuzo.com).



Gambar 1. 4 Sui menyapa pelanggan (Eps 1, 02:47)

Berikut adalah contoh *aisatsu* untuk menyambut pelanggan di restoran:

- | | |
|------------|---|
| スイ | : いらっしゃいませ。何名様でしょうか。 |
| <i>Sui</i> | : <i>Irasshaimase. Nanmesamadeshouka?</i> |
| Sui | : Selamat datang. Untuk berapa orang? |

Omotenashi yang terdapat dalam *aisatsu* Sui terhadap pelanggan yaitu dari cara ia menyapa pelanggan menggunakan bahasa sopan. Karena Sui berhadapan dengan pelanggan, maka ia menyapa pelanggan dengan menggunakan *keigo* (bahasa hormat/sopan). Dapat dibuktikan dengan Sui mempersilahkan dengan hormat sang pelanggan masuk dengan mengucapkan “*Irasshaimase*”. Penggunaan ‘様’ (sama) disini menunjukkan sang pelanggan punya status yang lebih tinggi. Karena dalam dunia bisnis di Jepang punya motto “*Okyakusama wa Kamisama*” yang artinya Pelanggan adalah Raja.

3. Shikake

Shikake merupakan umpan balik dan reaksi pelanggan terhadap jasa yang sudah ditawarkan. Jasa yang dimaksud dapat berupa pelayanan, penyajian makanan serta minuman dan suasana restoran dan sekitar. Reaksi merupakan suatu kegiatan atau akasi yang timbul akibat suatu gejala atau suatu peristiwa (kbbi.web.id). Seperti contoh gambar di bawah reaksi seorang pelanggan setelah mencicipi makanan manis di Rokuhoudou.



Gambar 1. 5 Reaksi pelanggan setelah mencicipi Rare Cheesecake di Rokuhoudou (Eps 3, 11:54)

Setelah mencicipi Rare cheesecake di Rokuhoudou, para pelanggan terlihat senang dan puas sambil berkomentar:

- お客さん : このレアチーズケーキ濃厚で本当美味しい
 Okyakusan : *Kono reachiizukeeki noukoude hontou oishii*
 Pelanggan : Rare cheese cakenya kaya akan rasa, enak sekali

Bentuk Omotenashi yang tergambar pada pernyataan pelanggan diatas yaitu berupa pujian ‘美味しい’ (Oishii) yang berarti enak. Ekspresi senang juga tergambar pada wajah sang pelanggan sambil matanya tertutup dan tersenyum menikmati makanan di depannya. Maka omotenashi yang tawarkan berupa makanan oleh Cafe Rokuhoudou dapat dikatakan sukses.

Beberapa contoh scene diatas dapat dimaknai sebagai gambaran budaya Omotenashi yang sering ditemukan dalam aktifitas sebuah restoran di Jepang. Dari latar belakang diatas ketertarikan penulis terhadap *anime* dan kebudayaan Jepang,

membuat penulis ingin menganalisis budaya *Omotenashi* yang terdapat di *anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori*. *Anime* ini dipilih karena tercakupnya 3 elemen *Omotenashi* yang siapa saja dapat jadikan contoh dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Representasi Budaya *Omotenashi* dalam *anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, rumusan masalah yang penulis ambil adalah Apa saja bentuk representasi budaya *Omotenashi* yang terdapat dalam *anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori* yang sesuai dengan 3 elemen *Omotenashi*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Budaya *Omotenashi* di Jepang yang direpresentasikan melalui *Anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori* yang sesuai dengan 3 elemen *Omotenashi*.

1.4 Kontribusi Penelitian

1. Kegunaan teoretis

Kegunaan teoritis penelitian ini adalah agar dapat menambah pemahaman dan pengetahuan tentang budaya jepang khususnya tentang Budaya *Omotenashi*.

2. Kegunaan praktis

Kegunaan praktis penelitian ini adalah sebagai penambah wawasan dan pengetahuan tentang *Omotenashi* di Jepang melalui *anime*. Dan juga sebagai tambahan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang *Omotenashi*

1.5 Kerangka Pemikiran

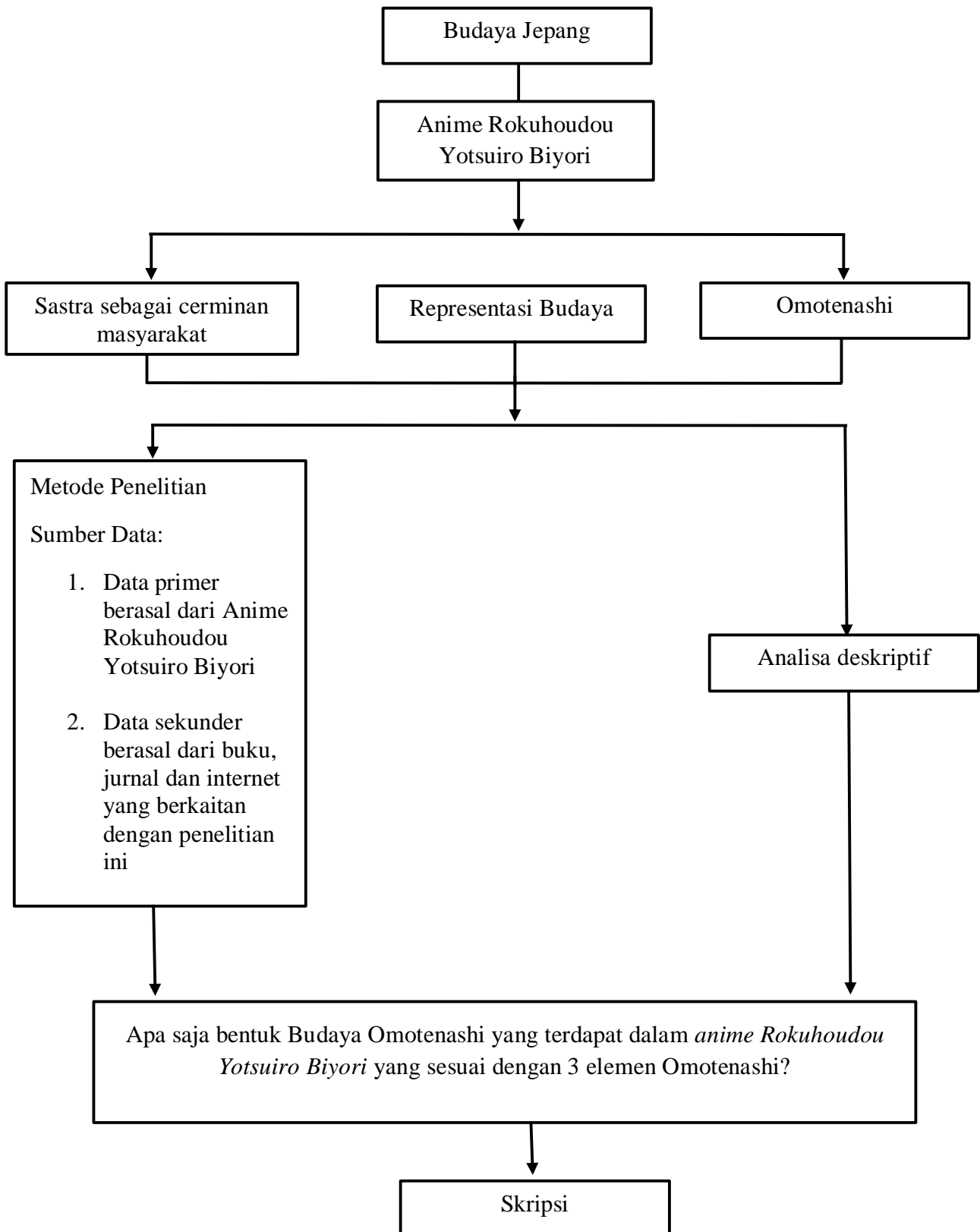
Jepang tidak hanya sukses dengan industri perlengkapan elektronik, transportasi dan peralatan rumah tangganya. Disektor pariwisata, pelayanan wisatawan dan perhotelan juga mengalami peningkatan mulai dari penlancong dalam negeri maupun luar negeri. Melesatnya minat wisatawan datang ke Jepang dengan tujuan liburan atau hanya sekedar ingin merasakan budaya Jepang yaitu dengan diterapkannya *Omotenashi* atau pelayan keramahtamahan ala Jepang. Tidak

hanya diterapkan di dunia kerja namun juga dapat kita temui dalam tayangan anime yang fungsinya adalah sebuah media hiburan. Anime merupakan sebuah budaya populer yang penikmatnya sudah sampai mendunia. Anime berperan sebagai hiburan bahkan penyebaran budaya dan pembelajaran bagi penikmatnya. Penelitian ini mencoba mencari tahu apa saja bentuk-bentuk representasi budaya Omotenashi dalam Anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori.

Dengan kajian Sosiologi Sastra oleh Sapardi Djoko Damono yaitu “Sastra sebagai cerminan masyarakat” yang dimana anime sebagai budaya populer dapat menjadi refleksi dari kehidupan masyarakat. Yang dibuktikan dengan merepresentasikan bentuk-bentuk budaya Omotenashi yang ditampilkan di anime. Menurut Stuart Hall (dalam Newsletter Kunci edisi ke-4, 2000) representasi adalah suatu praktek penting yang sangat luas. Bahasa adalah medium yang menjadi perantara kita dalam memaknai sesuatu, memproduksi dan mengubah makna. Bahasa mampu melakukan semua itu karena beroperasi sebagai sistem representasi. Lewat bahasa termasuk simbol-simbol, tanda tertulis, lisan maupun gambar kita dapat mengungkapkan pikiran, konsep dan ide-ide tentang sesuatu. Untuk mencari tahu bentuk-bentuk representasi budaya Omotenashi digunakanlah teori 3 Elemen Omotenashi. Yang terdiri dari (1) Shitsurai, berarti lingkungan fisik dimana upacara minum teh akan diselenggarakan. Lingkungan fisik ini juga diartikan sebagai sumber teh berasal dari sumber tanaman teh terbaik, (2) Furumai, persiapan bagian dari penyajian, dan kemauan tuan rumah untuk mengambil tanggung jawab dengan melihat kebutuhan tamu dan (3) Shikake, berarti tamu telah berpartisipasi dan menikmati proses layanan yang disampaikan.

Dari penjelasan di atas, diharapkan penulis dapat menjabarkan apa saja bentuk-bentuk representasi budaya Omotenashi yang ditampilkan dalam anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori berdasarkan budaya Omotenashi dalam masyarakat Jepang yang sebenarnya.

1.6 Kerangka Konseptual



Bagan 1. 1 Kerangka Konseptual

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.7.1 Lokasi Penelitian

Penulisan penelitian ini dilakukan di rumah penulis di Jorong Sarilamak, Kenagarian Sarilamak, Kec. Harau, Kab.50 Kota Sumatera Barat. Karena masih dalam masa pandemi Covid-19, bimbingan dilakukan secara daring dan luring jika memungkinkan.

1.7.2 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Kegiatan																									
		September				Oktober					November				Desember				Januari					Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul				■																						
2.	Bimbiingan Bab I						■	■	■	■	■	■						■		■	■	■	■	■	■	■	
3.	Bimbingan Bab II						■	■	■	■		■						■		■	■	■	■	■	■	■	
4.	Sidang Proposal											■	■														
5.	Bimbingan Bab III																	■		■	■	■	■	■	■	■	
6.	Bimbingan bab IV																						■	■	■	■	
7.	Bimbingan Bab V																							■	■	■	
8.	Sidang Skripsi																									■	