

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang telah menyebarkan pengaruh budayanya ke seluruh dunia terutama melalui produk budaya populer. Drama merupakan salah satu media massa sebagai bentuk produk budaya populer yang dipakai Jepang untuk menyebarkan budayanya. Penyebaran kebudayaan dalam budaya populer dianggap serius oleh Jepang hingga pemerintah Jepang sendiri membuat agenda resmi untuk mengenalkan budayanya yaitu *Cool Japan*. Salah satu kebudayaan yang disebarkan melalui drama sebagai media promosi yang banyak diminati hingga mendapatkan popularitas yang tinggi dan memiliki banyak penggemar ataupun penikmat adalah budaya kuliner termasuk salah satunya budaya kuliner *rāmen*.

Dalam agenda resmi Jepang yang berjudul *Cool Japan Initiative* (2014:11), *Rāmen* merupakan salah satu kuliner yang disebut sebagai produk budaya populer yang masuk dalam kategori *food* dan disebarkan melalui promosi media massa berupa drama. Dalam kategori *food*, *rāmen* merupakan salah satu makan *dining out* selain sushi, makanan manis-manis, dan lain-lain. Melalui agenda tersebut pemerintah Jepang bermaksud memberikan dukungan terhadap apresiasi masyarakat Jepang yang menjadikan *rāmen* sebagai makanan kegemaran yang murah dan mudah didapat karena tersedia di mana saja. Seperti yang diungkapkan

Barak Kushner dalam bukunya yang berjudul *Slurp! A Social and Culinary History of Rāmen : Japan's Favorite Noodle Soup* bahwa *rāmen* adalah makanan

yang harus dikonsumsi dengan perasaan penuh gembira dan didukung dengan suasana warung yang tidak jarang memberikan suasana yang nyaman dan menyenangkan. *Rāmen* begitu populer, ada di mana-mana dan dicintai di Jepang saat ini, bahkan *rāmen* mempunyai penggemar seperti halnya *otaku* atau penggemar berat (Kushner, 2012:235).

Dalam sejarah sosialnya, masyarakat Jepang menunjukkan obsesinya terhadap *rāmen* melalui populer media seperti musik, buku-buku komik, maupun program televisi (Kushner dalam Fukutomi, 2010:2). Hal tersebut sependapat dengan pernyataan George yang menyebutkan bahwa *rāmen* merupakan makanan yang telah menjadi ikon budaya kuliner Jepang yang dapat dilihat dari perkembangannya, yaitu pada tahun 1980an banyak buku-buku yang menerbitkan tentang *rāmen*. Pada tahun 1994 pemerintah Jepang mendirikan Museum Shin-Yokohama *Rāmen* Museum sebagai simbol bahwa *rāmen* merupakan budaya kuliner Jepang. Pada tahun 2000-an banyak publik figur dalam program televisi yang menyajikan acara memasak *rāmen* dan kuliner. Kegemaran Jepang terhadap *rāmen* mulai mendefinisikan bangsa Jepang sendiri; masyarakat Jepang yang mendefinisikan *rāmen* ke dalam istilah nasional, dan mie sop yang menjadi identitas bangsa Jepang (2014:167).

Dalam hubungannya dengan *rāmen* sebagai produk budaya populer yang disukai masyarakat Jepang, Hidetoshi Kato (dalam Yolana, 2010:3) mengemukakan bahwa istilah budaya populer dalam bahasa Jepang lebih tepat disebut dengan *taishuu bunka* (大衆文化) atau “budaya massa”. Selain istilah *taishuu bunka*, juga terdapat istilah *minshuu bunka* (民衆文化) atau budaya

3
rakyat dan *minzoku bunka* (民族文化) atau budaya bangsa. Budaya massa memiliki pengertian suatu bentuk budaya yang banyak disukai oleh masyarakat, tidak hanya masyarakat Jepang saja tetapi juga disukai oleh masyarakat dari negara-negara lain. Inilah yang disebut sebagai disukai secara massa yang menyebabkan budaya populer tersebut juga diproduksi secara massa. Williams dalam Storey (1996:2-8) menyatakan bahwa budaya populer adalah budaya yang terbentuk sebagai hasil dari sebuah proses perkembangan estetis, intelektual, dan spiritual. Budaya yang terbentuk dari seperangkat ide tersebut kemudian menjadi populer karena disenangi dan dikonsumsi dalam berbagai produk yang disebut produk budaya populer.

Sebagai produk budaya populer, penikmat *rāmen* dalam praktek konsumsinya sebagai konsumen dan produsen mewujudkan obsesinya terhadap *rāmen* dengan menambah estetika terhadap *rāmen*. Estetika yang diciptakan menambah nilai keindahan *rāmen* yang membentuk standar keindahan individu terhadap *rāmen*. Obsesi yang diciptakan untuk membentuk standar keindahan individu dalam istilah Jepang disebut dengan (*kodawari*).

Dalam kamus *Kenji Matsuura*, *kodawari* (こだわり) merupakan kata benda dari *kodawaru* (こだわる) yang mempunyai arti keterikatan; keterpakuan.

Kodawari menggambarkan sikap seseorang yang “rewel,” “susah,” dan perfeksionis. Secara harfiah *kodawari* berarti “obsesi” dengan gaya dan detail.

Fukutomi memberikan definisi *kodawari* sebagai standar keindahan seseorang terhadap objek tertentu (2010:9). Menurutnya, *Kodawari* adalah konsep penting untuk memahami suatu objek menjadi kegemaran dalam budaya massa Jepang.

Hal ini berlaku bagi produsen dan konsumen untuk membedakan standar estetika yang dimilikinya satu sama lain (2010:223).

Di Jepang, *kodawari* merupakan konsep penting yang digunakan dalam memahami bagaimana *rāmen* bisa menjadi produk yang mempunyai nilai dan keindahan, sehingga berubah dari makanan biasa menjadi makanan yang populer.

Produsen, dalam hal ini chef *rāmen* menunjukkan *kodawari*-nya dari perhatiannya terhadap makanan, seperti dalam selera rasa, pembuatan, dan penyajiannya, sehingga keinginannya yang terfokus untuk mencapai kesempurnaan dan kualitas suatu produk kemudian ditanamkan dalam objek yang akan diproduksi. Merry White dalam bukunya “*Coffee Life in Japan*” menegaskan bahwa produsen memasukkan *kodawari* tidak hanya ke dalam objek yang mereka produksi tetapi juga memasukkan semua hal kecil yang dapat menjalankan bisnisnya, termasuk elemen-elemen selain bahan material. Seperti dalam *kissaten*, pemiliknya mengekspresikan *kodawari*-nya melalui pelayanan dengan tidak duduk selama ada pelanggan yang datang ke kedainya meskipun dia merasa kesakitan pada kakinya karena berdiri terlalu lama (2012:66-68).

Konsep *kodawari* dalam realitas budaya *rāmen* di Jepang, digambarkan dalam berbagai kreativitas manusia seperti karya sastra. Karya sastra merupakan kreativitas seseorang terhadap ide, pikiran, dan perasaan yang dimilikinya. Karya sastra tersebut merupakan hasil imajinasi manusia yang mengambil kehidupan manusia sebagai inspirasinya. Menurut Ratna (2005:312), hakikat karya sastra adalah rekaan atau yang lebih sering disebut imajinasi. Imajinasi dalam karya sastra adalah imajinasi yang berdasarkan kenyataan, sehingga karya sastra yang

dibuat oleh pengarang merupakan bentuk cerminan realitas kehidupan yang ada disekitar. Karya sastra mempunyai tiga genre utama, yaitu puisi, prosa, dan drama.

Dari ketiga unsur tersebut, yang paling dominan dalam menampilkan unsur-unsur kehidupan yang terjadi di masyarakat adalah drama (Ratna, 2012:335).

Drama adalah sebuah genre karya sastra yang penampilan fisiknya memperlihatkan secara verbal adanya dialog atau cakapan di antara tokoh-tokoh yang ada (Budianta, 2002:95). Drama termasuk ke dalam ragam sastra karena ceritanya bersifat imajinatif dalam bentuk naskah drama (Zulfahnur, Dkk, 1996: 23). Dalam perkembangannya, drama juga dikembangkan dalam wujud film.

Drama yang berbentuk film ini dapat disajikan setiap hari dengan cerita dan durasi yang sama.

Di Jepang, istilah drama dikenal dengan sebutan *dorama* (ドラマ), yaitu program drama yang ditayangkan di stasiun televisi Jepang. Jaringan televisi utama di Jepang memproduksi serial drama dalam berbagai tema, misalnya kehidupan sekolah, komedi, kuliner, misteri, percintaan, kisah detektif dan lain sebagainya. Ceritanya dapat berasal dari skenario asli, atau adaptasi novel dan manga. *Dorama* Jepang pada umumnya tamat dalam satu musim tayang yang lamanya tiga bulan. *Dorama* yang ditayangkan pada malam hari diputar setiap minggunya dan biasanya memiliki jumlah episode antara 9-12 pada setiap musimnya. Ada juga drama yang jumlah episodenya 4-5 biasanya disebut sebagai mini drama seri (Japanese Station, 2015:30).

Adapun drama yang mengandung konsep *kodawari* dalam budaya kuliner khususnya *rāmen* adalah *Rāmen Daisuki Koizumi-san*. Film *Rāmen Daisuki*

Koizumi-san diproduksi pada tahun 2015 dan disutradarai oleh Matsuki Tsukuru.

Film bergenre drama mini seri ini merupakan drama komedi tentang makanan.

Drama ini adalah drama fiksi, namun konten yang ada di dalamnya baik berupa informasi tentang *rāmen*, maupun warungnya benar-benar ada dan merupakan fakta yang sedang terjadi di Jepang. Sebagaimana yang diungkapkan oleh

Tsukuru pada *opening title* di setiap episodenya sebagai berikut:

このドラマはフィクションですが、登場するラーメンとラーメンへの熱い想いは本物です。

Kono dorama wa fikusyon desu ga, toujousuru rāmen to rāmen e no atsui omoi wa honmono desu.

Drama ini fiksi, tapi informasi tentang *rāmen* dan warungnya benar-benar ada.

Penulis menggunakan drama berjudul *Rāmen Daisuki Koizumi-san*

(*Koizumi-san loves rāmen*) karya Matsuki Tsukuru sebagai sumber data penelitian.

Dalam drama ini dapat dilihat gambaran konsep *kodawari* yang dimiliki penikmat *rāmen* dalam budaya *rāmen* di Jepang. Drama koizumi sendiri adalah drama

miniseri yang terdiri dari 4 episode berdurasi 20 menit. Drama ini ditayangkan di

Fuji TV mulai dari tanggal 27 Juni hingga 18 Juli 2015 (www.imdb.com). Drama

mini seri yang bergenre komedi ini merupakan drama makanan yang menyajikan

informasi dan fakta tentang *rāmen* di Jepang.

Pada awal episode 1, *Rāmen Daisuki Koizumi-san* menceritakan tentang seorang siswi pindahan yang misterius. Namun, di balik sikapnya yang misterius

Koizumi merupakan penggemar berat *rāmen*. Seorang temannya bernama Osawa

Yu sering membuntuti ke mana Koizumi pergi makan *rāmen*. Melalui

kegiatannya membuntuti Koizumi, Osawa Yu menjadi mengerti tentang kebiasaan

Koizumi yang gemar makan *rāmen* dan terkagum-kagum dengan cara Koizumi menikmati *rāmen* maupun pengetahuannya tentang *rāmen*.

Koizumi tidak hanya cinta terhadap *rāmen*, tetapi juga menyukai setiap aspek dari *rāmen* itu sendiri. Baik dari kondisi saat mengantri pada warung *rāmen* yang terkenal, suara tirisan mie, suara menyeruput mie yang didapatnya dari merekam setelah mendapatkan izin dari pemilik warung *rāmen*. Kegiatan yang dilakukan Koizumi menunjukkan sikap kodawari-nya sebagai penikmat *rāmen*.

Tidak hanya itu, melalui kegiatan kulinernya Koizumi mempunyai banyak pengalaman dan pengetahuan yang melalui ceritanya menunjukkan warung *rāmen* yang dibuat dengan keunikan setiap *chef rāmen* berdasarkan sikap *kodawari* yang dimiliki *chef rāmen*. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, penulis mencoba untuk menganalisis drama *Rāmen Daisuki Koizumi-san* karya sutradara Matsuki Tsukuru, untuk mengetahui konsep *kodawari* pada *rāmen* di Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka ditemukan pokok permasalahan yang akan dibahas untuk dijadikan acuan dalam melanjutkan penelitian ini adalah bagaimana konsep *kodawari* pada kuliner Jepang *Rāmen* dalam drama *Rāmen Daisuki Koizumi-san* season 1 karya Matsuki Tsukuru.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep *kodawari* pada kuliner Jepang *rāmen* dalam drama *Rāmen Daisuki Koizumi-san* season 1 karya Matsuki Tsukuru.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian deskriptif analisis. Metode ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Secara etimologis deskripsi dan analisis berarti menguraikan. Namun dengan analisis sendiri tidak hanya semata-mata menguraikan melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya (Ratna, 2011:53). Langkah yang penulis ambil dalam melakukan analisis yaitu, mengumpulkan data yang berupa fakta-fakta mengenai topik terkait dari berbagai sumber baik buku, jurnal, artikel, dan internet. Kemudian memilah dan mengolah data dengan menampilkan dan mendeskripsikan fakta sesuai dengan data yang ada. Yang terakhir menyimpulkan hasil analisa berdasarkan fakta dan data yang telah dianalisa.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penelitian ini, penulis membagi penelitian ke dalam empat (4) bab, yakni sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan. Berisi Latar belakang penulis melakukan penelitian, rumusan masalah yang diambil, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah Kajian Pustaka. Berisi landasan teori yang penulis gunakan dalam objek penelitian, yaitu: *Literary and Culinary Culture*, Konsep *kodawari*, *rāmen*, unsur sinematik, dan penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan dalam penelitian.

Bab III adalah Pembahasan. Berisi sinopsis Drama *Rāmen Daisuki Koizumi-san*, analisis konsep *kodawari* pada kuliner Jepang *rāmen* dalam drama *Rāmen Daisuki Koizumi-san* season 1 karya Matsuki Tsukuru melalui kajian sastra dan kuliner, konsep *kodawari*, *rāmen*, dan unsur sinematik.

Bab IV adalah Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diberikan penulis berdasarkan uraian dan analisa dari pembahasan pada bab sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.