

**KRITIK SOSIAL TERHADAP TEKNOLOGI
DALAM FILM *SURVIVAL FAMILY*
KARYA SUTRADARA SHINOBU YAGUCHI**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

RANI PUSPITASARI

NIM 145110200111034



**PROGRAM STUDI SAstra JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SAstra
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2018**

**KRITIK SOSIAL TERHADAP TEKNOLOGI
DALAM FILM *SURVIVAL FAMILY*
KARYA SUTRADARA SHINOBU YAGUCHI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Sastra***

**OLEH:
RANI PUSPITASARI
NIM 145110200111034**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Rani Puspitasari
NIM : 145110200111034
Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 21 Desember 2018



Rani Puspitasari

NIM. 145110200111034

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama **Rani Puspitasari** telah disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan.

Malang, 21 Desember 2018

Pembimbing



Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.

NIK. 201309 770430 2 001

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama **Rani Puspitasari** telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 21 Desember 2018

Penguji



Emma Rahmawati Fatimah M.A.

NIK. 201706 850924 2 001

Pembimbing

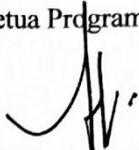


Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.

NIK. 201309 770430 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sastra Jepang



Aji Setyanto, S.S., M.Litt.

NIP. 19750725 200501 1 002

Menyetujui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D.

NIP. 19790116 200912 1 001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Kritik Sosial Terhadap Teknologi dalam Film *Survival Family* karya sutradara Shinobu Yaguchi”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan lulus dan memperoleh gelar sarjana (S-1) pada program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak berikut ini:

1. Bapak Aji Setyanto, M.Litt. selaku Kepala Program Studi Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
2. Ibu Retno Dewi Ambarastuti, M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, nasihat, masukan serta dukungan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Ibu Emma Rahmawati Fatimah M.A. selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan kritik dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik.
4. Ogawa Yuki, M.A. yang telah memberikan saran dan membantu penulis untuk pengecekan terjemahan abstrak Bahasa Jepang dalam skripsi ini.

5. Seluruh anggota keluarga atas dukungan dan do'a yang menguatkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan, Reyna Vanessa, Dian Ayu Earlianti, Yosafat Holy serta anggota grup suwung yang telah memberikan banyak inspirasi, pengalaman, motivasi serta keringanan tangannya dalam membantu penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
7. Seluruh teman-teman Sastra Jepang angkatan 2014 yang selalu memberikan semangat, pengalaman, dan kenangan yang sangat berharga.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya sebagai referensi dalam penulisan skripsi. Penulis juga memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini.

Malang, 21 Desember 2018

Rani Puspitasari

要旨

プスピタサリ。ラニ。2018年。矢口史靖監督の映画「サバイバルファミリー」において、技術の社会評論。日本文学研究プログラム。文学科学部、ブラウウィジャヤ大学。

指導教員 : レトノ デウイ アンバラストティ

キーワード : 社会評論、技術、ポストモダン

技術とは、人間の活動を支援するための発明された機器である。現代の社会に技術が急速な成長をとげるとともに人々の生活習慣にも変更することがある。そういう問題は史靖矢口の「サバイバルファミリー」映画に開示する。その映画をとして、演出家は現代社会が技術に漬けること生活習慣を評論する。

この研究はスズキ家という主役の技術に漬けっぽい生活に関するの評論を分析する。研究方法は質的研究である。分析するために著者は文化評論理論とポストモダン理論を使用する。それから、映画の場面を研究ために、*Mise en scene* の理論も使用する。

研究の結果は、スズキ家に反映された技術の社会評論が三つある。一番は技術のせいで消費行動が現れる。二番はデジタル技術が発明ので家族の中に社交は低減している。三番は薄れている伝統的な価値観を再探索する。

ABSTRAK

Puspitasari, Rani, 2018. **Kritik Sosial Terhadap Teknologi dalam Film *Survival Family* Karya Sutradara Shinobu Yaguchi.** Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.

Kata Kunci : Kritik Sosial, Teknologi, Postmodern

Teknologi merupakan sebuah peralatan atau fasilitas yang diciptakan untuk memudahkan segala aktivitas manusia di berbagai bidang. Berkembang pesatnya teknologi dalam kehidupan masyarakat modern menyebabkan pola hidup masyarakat juga mengalami perubahan. Perubahan pola hidup masyarakat tersebut dicerminkan dalam film karya sutradara Shinobu Yaguchi berjudul *Survival Family*. Melalui film ini, sutradara mengkritik bagaimana pola kehidupan masyarakat modern yang terlalu bergantung terhadap teknologi.

Penelitian ini menganalisis bagaimana kritik sosial terhadap teknologi yang tercermin pada keluarga Suzuki dalam film tersebut. Untuk menelitinya penulis menggunakan teori sosiologi sastra dan teori *postmodern*. Selain itu, penulis juga menggunakan teori *mise-en-scene* untuk menganalisis adegan-adegan pada film. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menemukan tiga kritik sosial pada teknologi yang tercermin pada keluarga Suzuki. Tiga kritik sosial tersebut adalah munculnya perilaku konsumtif yang dilakukan oleh keluarga Suzuki saat menggunakan teknologi yang membutuhkan energi listrik dan tingginya tagihan seluler, munculnya teknologi digital yang membuat kurangnya interaksi sosial antar anggota keluarga, dan menggali kembali nilai-nilai tradisi lama yang mulai hilang semenjak munculnya teknologi modern yang dilakukan oleh keluarga Suzuki.

DAFTAR ISI

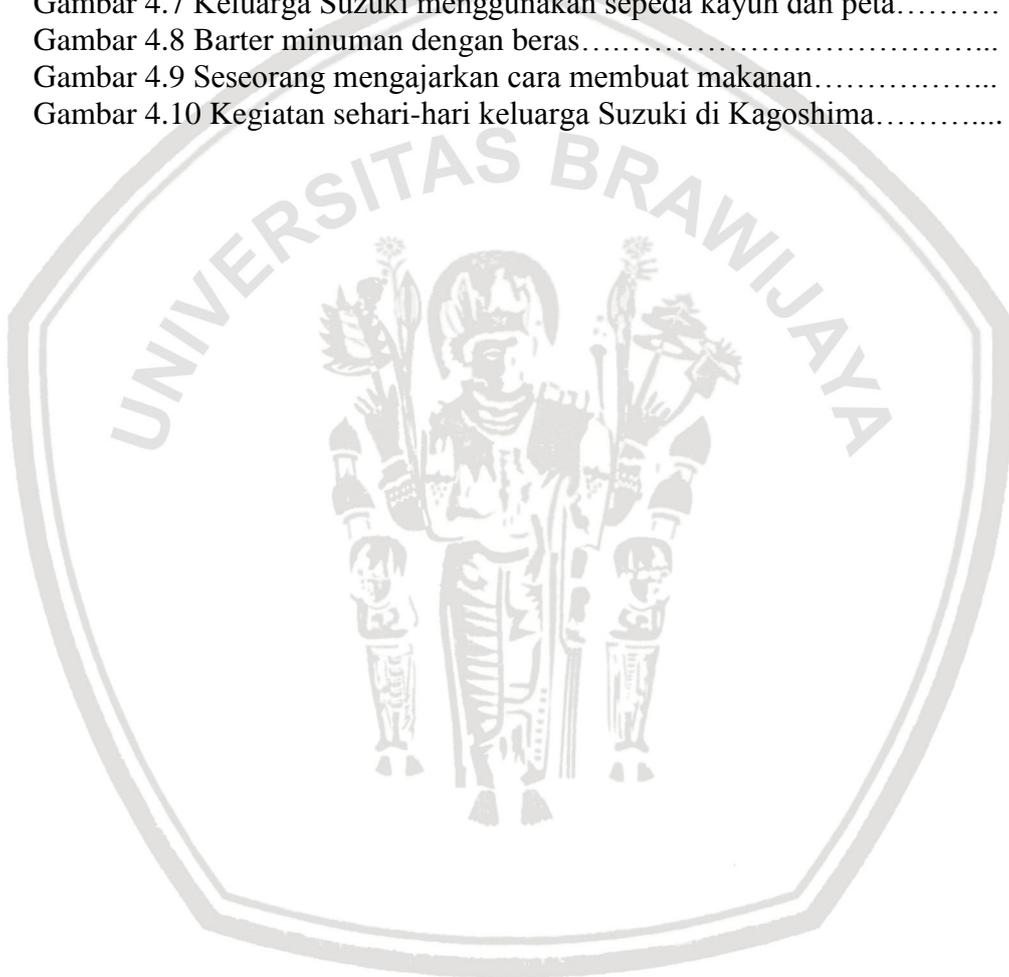
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA JEPANG	vii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TRANSLITERASI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6. Definisi Kata Kunci.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Sosiologi Sastra.....	10
2.2. <i>Postmodern</i>	12
2.3. <i>Mise-en-scene</i>	18
2.4. Penelitian Terdahulu.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1. Jenis Penelitian.....	21
3.2. Sumber Data.....	23
3.3. Pengumpulan Data.....	24
3.4. Analisis Data.....	24
BAB IV PEMBAHASAN	26
4.1. Kritik Sosial Terhadap Teknologi dalam Film <i>Survival Family</i>	26
4.1.1. Perilaku konsumtif.....	26
4.1.2. Kurangnya interaksi antar individu.....	32
4.1.3. Menggali kembali tradisi dan nilai-nilai masyarakat lama yang perlahan hilang akibat kemajuan teknologi di era modern.....	41

BAB V KESIMPULAN & SARAN	55
5.1.Kesimpulan.....	55
5.2.Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1 Aktivitas keluarga Suzuki di pagi hari	26
Gambar 4.2 Penggunaan telepon seluler dalam kehidupan sehari-hari.....	30
Gambar 4.3 Anak Suzuki dengan telepon selulernya.....	33
Gambar 4.4 Aplikasi belanja online.....	35
Gambar 4.5 Diskusi tentang mantel.....	37
Gambar 4.6 Makan malam keluarga Suzuki	38
Gambar 4.7 Keluarga Suzuki menggunakan sepeda kayuh dan peta.....	42
Gambar 4.8 Barter minuman dengan beras.....	46
Gambar 4.9 Seseorang mengajarkan cara membuat makanan.....	49
Gambar 4.10 Kegiatan sehari-hari keluarga Suzuki di Kagoshima.....	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 : Sinopsis.....	60
Lampiran 2 : <i>Curriculum Vitae</i>	64
Lampiran 3 : Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	66



DAFTAR TRANSLITERASI

あ(ア) a	い(イ) i	う(ウ) u	え(エ) e	お(オ) o
か(カ) ka	き(キ) ki	く(ク) ku	け(ケ) ke	こ(コ) ko
さ(サ) sa	し(シ) shi	す(ス) su	せ(セ) se	そ(ソ) so
た(タ) ta	ち(チ) chi	つ(ツ) tsu	て(テ) te	と(ト) to
な(ナ) na	に(ニ) ni	ぬ(ヌ) nu	ね(ネ) ne	の(ノ) no
は(ハ) ha	ひ(ヒ) hi	ふ(フ) fu	へ(ヘ) he	ほ(ホ) ho
ま(マ) ma	み(ミ) mi	む(ム) mu	め(メ) me	も(モ) mo
や(ヤ) ya			ゆ(ユ) yu	よ(ヨ) yo
ら(ラ) ra	り(リ) ri	る(ル) ru	れ(レ) re	ろ(ロ) ro
わ(ワ) wa				
が(ガ) ga	ぎ(ギ) gi	ぐ(グ) gu	げ(ゲ) ge	ご(ゴ) go
ざ(ザ) za	じ(ジ) ji	ず(ズ) zu	ぜ(ゼ) ze	ぞ(ゾ) zo
だ(ダ) da	ぢ(ヂ) ji	づ(ヅ) zu	で(デ) de	ど(ド) do
ば(バ) ba	び(ビ) bi	ぶ(ブ) bu	べ(ベ) be	ぼ(ボ) bo
ぱ(パ) pa	ぴ(ピ) pi	ぷ(プ) pu	ぺ(ペ) pe	ぽ(ポ) po
きゃ(キヤ) kya	きゅ(キュ) kyu	きょ(キョ) kyo		
しゃ(シャ) sha	しゅ(シュ) shu	しよ(シヨ) sho		
ちゃ(チャ) cha	ちゅ(チュ) chu	ちよ(チヨ) cho		
にゃ(ニヤ) nya	にゅ(ニュ) nyu	によ(ニヨ) nyo		
ひゃ(ヒヤ) hya	ひゅ(ヒュ) hyu	ひよ(ヒヨ) hyo		
みゃ(ミヤ) mya	みゅ(ミュ) myu	みよ(ミヨ) myo		
りゃ(リヤ) rya	りゅ(リュ) ryu	りよ(リヨ) ryo		
ぎゃ(ギヤ) gya	ぎゅ(ギュ) gyu	ぎよ(ギヨ) gyo		
じゃ(ジャ) ja	じゅ(ジュ) ju	じよ(ジヨ) jo		
ぢゃ(ヂヤ) ja	ぢゅ(ヂュ) ju	ぢよ(ヂヨ) jo		
びゃ(ビヤ) bya	びゅ(ビュ) byu	びよ(ビヨ) byo		
ぴゃ(ピヤ) pya	ぴゅ(ピュ) pyu	ぴよ(ピヨ) pyo		
ん(ン) n, m, N.				

つ(ツ) menggandakan konsonan berikutnya, contoh: pp/tt/kk/ss.

Bunyi vokal panjang hiragana /a/, /i/, /u/ ditulis ganda.

Bunyi vokal panjang hiragana e ditulis dengan penambahan い atau え

Bunyi vokal panjang hiragana o ditulis dengan penambahan う atau お

Bunyi vokal panjang katakana ditulis dengan penambahan tanda (ー)

は(ha) dibaca sebagai partikel (wa)

を(wo) dibaca sebagai partikel (wo)

へ(he) dibaca sebagai partikel (e)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang sangat pesat terutama dalam menyediakan kemudahan bagi para penggunanya baik dalam bentuk peralatan maupun fasilitas. Menurut Jaques Ellul (dalam Sarinah, 2016: 110) teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia. Teknologi diharapkan membawa sebuah peradaban dalam pemanfaatan keterampilan dan sumber daya alam yang ada untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi dimulai dari teknologi sederhana pada masa prasejarah berupa alat bantu dalam berburu serta mengolah makanan yang terbuat dari bambu, kayu, batu, dan bahan sederhana yang terdapat di alam bebas. Kemudian pada jaman modern, teknologi sederhana tersebut terus dikembangkan hingga menciptakan teknologi yang membawa dampak besar bagi kehidupan manusia. Teknologi modern merujuk pada komputer, satelit, pesawat atau teknologi komunikasi yang lain (Henslin, 2006).

Menurut Soemardjan (dalam Salim, 2002) kehadiran teknologi modern ditandai dengan masuknya peralatan industri maupun konsumsi yang berwujud alat-alat yang menggunakan teknologi tinggi. Seperti munculnya teknologi elektronika dan teknologi digital yang penggunaannya menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat modern. Bahkan di era modern masyarakat diindentikan dengan era masyarakat digital dimana setiap aktivitas manusia

digerakkan melalui serangkaian teknologi digital. Relasi yang terbangun di antara individu adalah relasi pertukaran digital, setiap manusia hanya melakukan serangkaian transaksi atau interaksi melalui simbol-simbol digital. Transaksi perdagangan, komunikasi, semuanya digerakkan secara digital. Selain itu, dalam melakukan aktivitas sehari-hari masyarakat di era modern tidak luput dari penggunaan teknologi elektronika seperti televisi, lemari pendingin, kompor listrik, lampu penerangan, dan komputer.

Adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan komunikasi di era modern, membuat perubahan pola hidup masyarakat berubah menjadi ketergantungan terhadap teknologi. Menurut William F. Orgun (dalam Maryati & Suryawati, 2001: 6-7) menyatakan perubahan sosial menekankan pada kondisi teknologis yang menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek-aspek kehidupan sosial, seperti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat akan terus terjadi seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan keadaan di sekitarnya yang juga turut berubah.

Realitas masyarakat modern mengenai teknologi tersebut digambarkan dalam *postmodern*. *Postmodern* berasal dari kata *post* dan *modern*. *Post* dapat dimaknai sebagai era sesudah, sehingga *postmodern* mengandung makna setelah modernitas atau setelah sekarang (O'Donnell, 2003; Ritzer, 2003). *Postmodern* mengkritik realitas masyarakat modern mengenai situasi dan tata sosial salah satunya mengenai produk teknologi dan informasi di era modern

yang memunculkan realitas masyarakat modern berperilaku konsumtif yang kemudian menjadikan sebagai gaya hidup, individualisme dan *postmodern* berusaha menggali kembali tradisi dan nilai-nilai masyarakat lama yang perlahan hilang akibat kemajuan teknologi di era modern. Penyampaian kritik sosial terhadap teknologi tersebut di gambarkan melalui berbagai macam karya sastra salah satunya yaitu film.

Film merupakan salah satu karya sastra berupa visualisasi dari kehidupan nyata yang menyimpan banyak pesan, mulai dari gaya hidup, kritik sosial sampai upaya untuk melestarikan kebudayaan. Dalam perkembangan film belakangan ini, film tidak lagi dimaknai sebagai karya seni (film as art), tetapi lebih sebagai praktik sosial serta komunikasi massa. Sebagai salah satu produksi media, film memberikan sebuah informasi, mendidik, dan menghibur (Effendy, 2004:54).

Seorang sutradara sekaligus penulis skenario film yang banyak mengkritisi fenomena yang terjadi di sekitarnya adalah Shinobu Yaguchi. Hal tersebut terbukti dengan karya filmnya yang berjudul *Wood Job!*, *Swing Girls*, dan *Waterboys* yang menceritakan tentang karakter orang Jepang yang tidak sesuai dengan standar budaya mereka. Dalam wawancara mengenai film terbarunya yang berjudul *Survival Family* dengan www.japaneseculturecenter.com Shinobu Yaguchi mengungkapkan alasannya menulis skenario film tersebut:

“I think families suffer the most negative effects from technology. I can agree that technology can bring family members together when they are far away from each other. However, when the members are physically together, it seems as if technology drives them apart. That is why in my movie, I wanted to explore a possible alternative. I view it as a way to purge ourselves from the negative effects that technology has on our relationships and return to a more simple and intimate life.”

Terjemahan:

“Menurut saya (Shinobu Yaguchi) yang paling banyak mendapat efek negatif dari teknologi adalah keluarga. Saya setuju bahwa teknologi dapat membawa anggota keluarga bersama ketika mereka berjauhan. Akan tetapi, meskipun secara fisik mereka terlihat seolah-olah bersama, teknologi membuat mereka terpisah. Itulah mengapa di film ini, saya ingin mencari alternatif yang tepat. Saya melihatnya sebagai cara untuk menjauhkan diri dari pengaruh negatif teknologi pada hubungan antar manusia dan kembali ke kehidupan yang lebih sederhana dan intim”.

Dari kutipan tersebut, karya terbaru dari Shinobu Yaguchi menggambarkan kritik sosial terhadap penggunaan teknologi khususnya pada manusia modern yang sangat bergantung pada teknologi. Melalui alur cerita bergenre komedi, Shinobu Yaguchi memudahkan penonton memahami tujuan dari pembuatan film tersebut.

Film karya sutradara Shinobu Yaguchi berjudul *Survival Family* menceritakan tentang keluarga Suzuki yang tinggal di sebuah apartemen sederhana di kota Tokyo. Suzuki tinggal bersama istrinya yang bernama Mitsue, anak laki-laki yang bernama Koji, dan anak perempuannya yang bernama Yui yang masih bersekolah. Di dalam rumah Suzuki banyak peralatan elektronik rumah tangga yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Suzuki bekerja di

sebuah perusahaan yang jaraknya lumayan jauh dari rumahnya sehingga ia menggunakan kereta cepat yang bertenaga listrik sebagai alat transportasi setiap harinya.

Interaksi sosial antar anggota keluarga Suzuki sangat kurang, setiap malam mereka sibuk dengan kegiatan masing-masing sehingga jarang berkomunikasi. Saat malam hari Suzuki sibuk menonton televisi, sedangkan kedua anak Suzuki lebih sering memainkan telepon selulernya di mana pun dan kapan pun. Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun mereka sedang bersama-sama dalam jarak yang dekat namun pikiran mereka sibuk dengan kegiatan masing-masing.

Pada suatu ketika terjadi pemadaman listrik dalam waktu yang lama dan semua teknologi yang membutuhkan energi listrik tidak dapat digunakan. Keluarga Suzuki mulai merasa panik karena persediaan kebutuhan pokok mulai menipis. Sebagai kepala keluarga Suzuki mengambil keputusan untuk pergi ke kampung halamannya yaitu Kagoshima karena Suzuki yakin bahwa di sana persediaan kebutuhan pokok masih tersedia. Banyak kendala yang dihadapi oleh keluarga Suzuki karena seluruh alat transportasi umum tidak dapat digunakan bahkan pesawat tidak dapat beroperasi, sedangkan untuk menuju ke kampung halamannya pesawat adalah satu-satunya transportasi yang paling efektif untuk digunakan. Satu-satunya alat transportasi yang dapat mereka gunakan pada situasi tersebut adalah sepeda kayuh. Dengan bantuan peta mereka mencoba menemukan jalan agar bisa sampai ke Kagoshima.

Setelah menempuh perjalanan panjang dan berkat kerjasama gotong royong antar anggota keluarga, akhirnya mereka sampai ke Kagoshima. Pemandangan indah dan deburan ombak lautan membuat keluarga Suzuki sangat bahagia. Selain bertemu dengan keluarganya di Kagoshima, Suzuki dan istri beserta kedua anaknya memutuskan untuk tinggal di Kagoshima mengingat keadaan di kota Tokyo masih belum kembali seperti semula. Selama hidup di Kagoshima mereka belajar banyak hal mengenai tradisi yang sudah mulai jarang dilakukan khususnya oleh manusia modern, menjadi lebih dekat dengan alam dan menjadi lebih sering berinteraksi satu sama lain. Suzuki dan anak laki-laknya mencari ikan di laut menggunakan perahu kayu, sedangkan istri Suzuki bercocok tanam dibantu dengan ayah mertuanya, dan anak perempuannya belajar menenun kain dengan menggunakan alat tradisional. Mereka tinggal selama 2 tahun lebih, kemudian kembali lagi ke Tokyo saat pemadaman listrik berakhir. Meskipun mereka kembali lagi ke Tokyo namun nilai-nilai tradisi yang mereka dapatkan saat berada di Kagoshima tetap mereka lakukan.

Berdasarkan cerita tersebut penulis menemukan adanya permasalahan mengenai kritik sosial yang ingin disampaikan oleh sutradara Shinobu Yaguchi terhadap ketergantungan masyarakat Jepang terhadap teknologi melalui film *Survival Family*. Film tersebut dirilis pada tanggal 11 Februari 2017 yang ditayangkan pada 268 bioskop dengan jumlah penonton mencapai 130,000 orang dalam kurun waktu dua hari. Bahkan pendapatan yang dihasilkan film ini mencapai 1,5 juta dolar. Film bertemakan keluarga ini menceritakan tentang

sebuah keluarga yang hidupnya tidak bisa lepas dari teknologi. Film ini juga telah mengikuti beberapa ajang festival dan penghargaan film ternama diantaranya *International Film Festival & Award* di Macau pada tahun 2017, *Jeonju International Film Festival* pada tahun 2017, dan *Shanghai International Film Festival* pada tahun 2017. Pengambilan latar tempat film ini melibatkan lokasi ternama yaitu sebuah akuarium di Osaka, tidak heran jika mendapat rating yang cukup tinggi yaitu 7.1 pada website *Internet Movie Database*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggunakan film *Survival Family* sebagai objek penelitian.

Dengan sumber penelitian dari cerita film *Survival Family* penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Kritik sosial terhadap teknologi dalam film *Survival Family* Karya Sutradara Shinobu Yaguchi”**. Sehingga diharapkan skripsi ini dapat menjadi salah satu referensi dalam proses pembelajaran mahasiswa Universitas Brawijaya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang sudah dijelaskan oleh penulis mengenai kritik sosial terhadap ketergantungan teknologi masyarakat pada masyarakat Jepang menjadi dasar pertanyaan pada penelitian ini yaitu Bagaimana kritik sosial terhadap teknologi dalam film *Survival Family* karya Sutradara Shinobu Yaguchi ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran kritik social terhadap teknologi dalam film *Survival Family* karya Sutradara Shinobu Yaguchi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara praktis maupun teoritis, diantaranya :

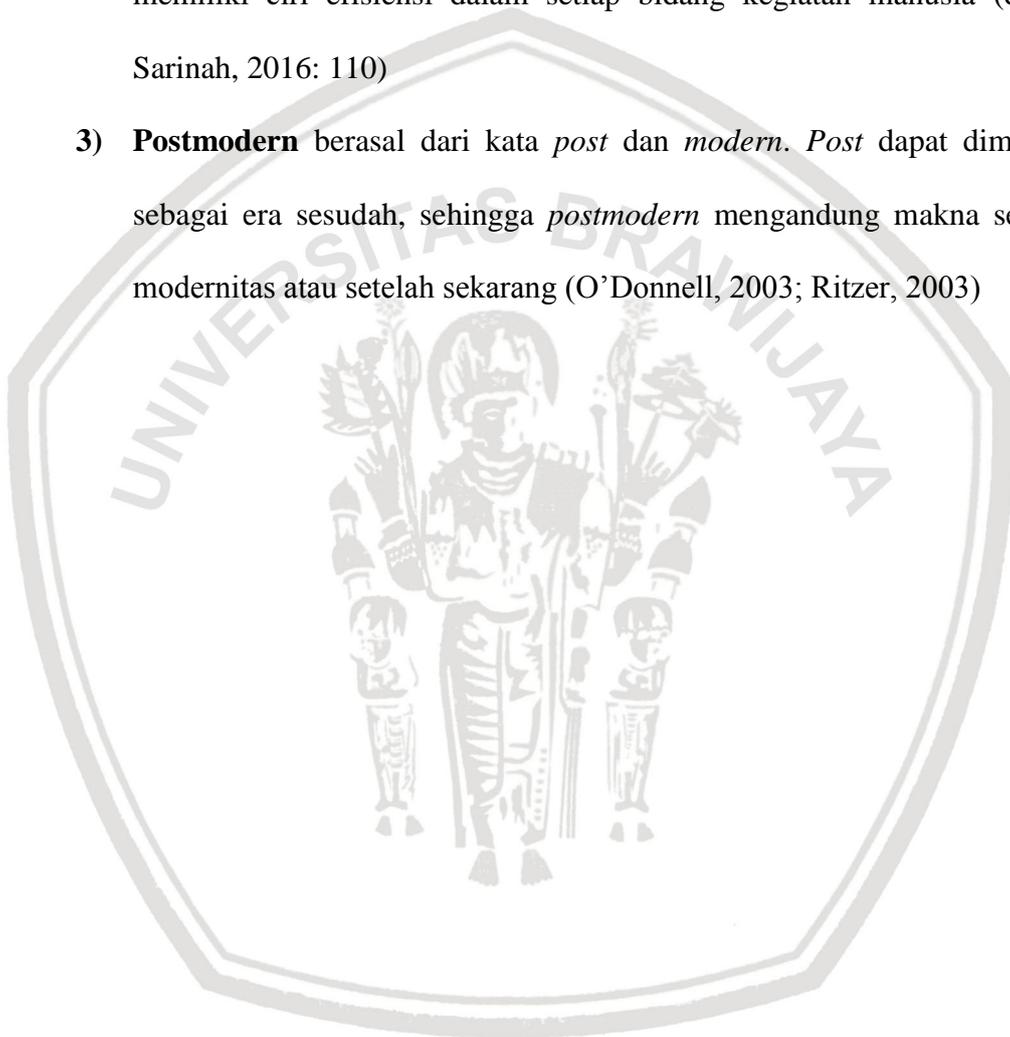
1. Manfaat praktis : diharapkan mampu memberikan wawasan dan pemahaman baru mengenai kritik sosial terhadap teknologi melalui film *Survival Family*.
2. Manfaat teoritis : diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji hal yang sama yakni berkaitan dengan kritik sosial.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis memberi batasan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan hanya pada kostum, sikap, dialog, dan kehidupan tokoh yang menggambarkan ketergantungan teknologi pada masyarakat Jepang yang terjadi pada keluarga Yoshiyuki Suzuki yang terdiri dari Yoshiyuki Suzuki, Istri, Anak laki-laki dan anak perempuan dalam film *Survival Family* karya Sutradara Shinobu Yaguchi.

1.6 Definisi Istilah Kunci

- 1) **Kritik sosial** adalah penilaian ilmiah ataupun pengujian terhadap situasi masyarakat pada suatu saat. (Soerjono Soekanto, 2000: 3)
- 2) **Teknologi** adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia (dalam Sarinah, 2016: 110)
- 3) **Postmodern** berasal dari kata *post* dan *modern*. *Post* dapat dimaknai sebagai era sesudah, sehingga *postmodern* mengandung makna setelah modernitas atau setelah sekarang (O'Donnell, 2003; Ritzer, 2003)



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sosiologi Sastra

Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra untuk menganalisis film *Survival Family* Karya Sutradara Shinobu Yaguchi. Sosiologi sastra atau sosiokritik berkaitan erat dengan sastra dan manusia dalam masyarakat. Karya sastra mempunyai tugas penting, baik dalam usahanya untuk menjadi pelopor pembaharuan maupun memberikan pengakuan terhadap suatu gejala kemasyarakatan. Menurut Darmono (1979:1) sosiologi sastra sering kali didefinisikan sebagai salah satu pendekatan dalam kajian sastra yang memahami dan menilai karya sastra dengan mempertimbangkan segi-segi kemasyarakatan (sosial).

Menurut Lowenthal (dalam Anwar, 2010:99) wilayah analisis dari sosiologi sastra dapat dibagi dalam empat aspek, yaitu:

1. Hubungan sastra dengan sistem sosial
2. Persoalan-persoalan kemasyarakatan yang diangkat sebagai materi dalam sastra
3. Posisi pengarang dalam masyarakat
4. Determinasi sosial terhadap karya sastra

Dalam menganalisis penelitian ini penulis menggunakan poin ke dua yang di kemukakan oleh Lowenthal yaitu persoalan-persoalan sosial dalam masyarakat yang digunakan sebagai materi dalam karya sastra. Hal tersebut menunjukkan posisi sastra sebagai media evaluasi dan kritik bagi pengarang terhadap persoalan yang ada di masyarakat. Karya sastra mempunyai tugas penting, memberikan pengakuan terhadap suatu gejala kemasyarakatan (Ratna, 2004: 334). Sesuai dengan film *Survival Family* karya Sutradara Shinobu Yaguchi dimana sang sutradara berusaha memberikan kritik lewat film tersebut mengenai persoalan dalam masyarakat terhadap teknologi di era modern. Dalam sebuah wawancara dengan *hollywodchicago.com*, Shinobu Yaguchi mengungkapkan bahwa tujuannya membuat film tersebut adalah sebagai peringatan moral kepada masyarakat, karena dewasa ini manusia menjadi sangat bergantung pada teknologi.

Kritik sosial terhadap masyarakat dan teknologi di era modern dijelaskan dalam teori *postmodern*. Teori tersebut memaparkan tentang bagaimana perilaku masyarakat modern terhadap produk teknologi modern yang mulai melewati batas kewajaran.

2.2 Postmodern

Teori postmodern mulai berkembang sejak tahun 1950-an. Salah satu istilah yang masih berkaitan dengan postmodern, yaitu posmodernitas dan posmodernisme. Postmodernitas merujuk pada situasi dan tata sosial produk teknologi informasi, globalisasi, fragmentasi gaya hidup, konsumerisme yang berlebihan, deregulasi pasar uang dan sarana publik, usangnya negara bangsa dan penggalian kembali berbagai inspirasi tradisi. Sedangkan postmodernisme merujuk pada kritik-kritik filosofis mengenai gambaran dunia, epistemologi, dan ideologi-ideologi modern. Jadi postmodern meliputi suatu epos sejarah baru, produk budaya baru serta merupakan tipe teori baru yang menjelaskan dunia sosial (Martono, 2011: 68).

Postmodern mencerminkan sebuah pemikiran baru yang seolah-olah berusaha membuang mitos bahwa modernisasi selalu menghasilkan sebuah kemajuan bagi manusia (Martono, 2011: 70). Selama ini, modernisasi selalu diposisikan sebagai kiblat kemajuan yang merupakan hasil pembongkaran kegagalan tradisionalisme yang di pandang tidak mengikuti jaman. Modernisasi menawarkan berbagai pola hidup baru yang jauh berbeda dengan masa tradisional.

Pada tahun 1975, Jenks menulis buku *The Language of Post-Modern Architecture*. Dalam bukunya tersebut, ia menggambarkan kondisi postmodern dengan penyederhanaan modernisasi, minimalisasi, dan universalisasi gaya lama yang diulang dengan menghiasnya kembali. Pada saat itu juga, pada tahun 1970 para filsuf posmodern menjadi populer di Amerika Serikat. Setelah itu, postmodern juga mewabah di kalangan kaum intelektual terutama di kalangan ahli bahasa dan filsafat. Kemudian, postmodern digunakan untuk menggambarkan fenomena budaya dalam lingkup yang lebih dan dalam banyak aspek lainnya (O'Donnell, 2003).

Menurut Turner (dalam Martono, 1998: 69), perkembangan teori postmodern menggunakan dua tema besar, yaitu sosiologi kritik sebagai sebuah ilmu dan runtuhnya modernitas sebagai simbol budaya yang mengubah organisasi sosial dan hubungan antar individu dengan dunia sosial. Teori postmodern memberikan banyak kritik terhadap realitas masyarakat modern. Manusia modern dinilai terlalu rasional dalam persepsi mereka. Berbeda dengan manusia modern, manusia postmodern mengalami suatu realitas yang sulit ditangkap dengan akal atau rasio. Postmodern ingin merombak semua pandangan tersebut dengan melakukan berbagai kritik mengenai fenomena perkembangan dan perubahan gaya hidup modern. Menurut posmodernisme, masyarakat modern adalah masyarakat yang individualis dan mengagungkan teknologi. Berikut merupakan kritik yang ditujukan pada masyarakat modern terhadap teknologi diantaranya adalah munculnya masyarakat konsumsi, kurangnya interaksi sosial antar individu, dan postmodern

memberikan cara mengatasi permasalahan realitas masyarakat modern dengan cara menggali kembali tradisi dan nilai-nilai masyarakat lama yang perlahan hilang akibat kemajuan teknologi di era modern (Martono, 2011: 70-71).

2. 2. 1. Masyarakat Konsumsi

Salah satu tokoh sosiolog (postmodern) dari Prancis yang banyak mengkritisi realitas masyarakat modern adalah Jean Baudrillard. Dalam bukunya yang berjudul *La Société de Consommation: Ses Mythes, Ses Structure* (Masyarakat Konsumsi Mitos dan Strukturnya) yang telah diterjemahkan dalam bahasa Inggris dengan judul *The Consumer Society: Myth and Structures* mengandung banyak kritikan realitas masyarakat modern. Masyarakat konsumsi merupakan konsep kunci pemikiran Baudrillard untuk menunjukkan gejala konsumerisme yang sangat luar biasa dan telah menjadi bagian dari gaya hidup manusia modern (Martono, 2011; 90). Objek konsumsi tidak hanya berbentuk barang, namun lebih dari itu.

Menurut Baudrillard (dalam Martono, 2011; 90) mengawali pembahasan mengenai masyarakat konsumsi dengan melihat gejala globalisasi semakin marak terjadi di seluruh bagian dunia. Kemampuan konsumsi setiap individu adalah berbeda. *Postmodern* berusaha menggambarkan realitas masyarakat modern bahwa perilaku konsumtif dalam masyarakat modern dianggap sebuah kewajiban.

Perilaku konsumtif yang telah dianggap sebuah kewajaran menimbulkan dampak negatif salah satunya pemborosan. Pemborosan terjadi disebabkan perilaku konsumsi dimana individu melakukan pembelian barang secara berlebihan (Fromm, 1995: 148). Individu cenderung membeli barang yang sama dengan jumlah lebih dari yang dibutuhkan. Hal tersebut menyebabkan adanya inefisiensi biaya.

Ketika individu tidak dapat memenuhi keinginannya tersebut secara psikologis akan timbul rasa cemas dan tidak aman (Zebua & Nurjayadi, 2011). Rasa cemas timbul disebabkan ketersediaan barang yang terbatas, akibat pembelian barang dengan jumlah banyak. Hal tersebut berakibat timbulnya rasa tidak aman bagi individu terhadap keberlangsungan hidupnya.

2. 2. 2. Kurangnya Interaksi antar Individu

Gejolak masyarakat modern dalam perkembangannya ternyata menuai banyak kritik (Martono, 2011:187). Dalam *postmodern* munculnya teknologi digital di era modern membuat intensitas interaksi sosial antar masyarakat berkurang karena adanya kemudahan yang diberikan oleh kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi digital di era modern dianggap berpotensi menjauhkan manusia dari manusia yang lain atau kurangnya interaksi sosial antar individu. Manusia menjadi jauh dari

realitas kehidupannya karena aktivitas keseharian mereka. Akibatnya manusia semakin jauh dengan manusia lainnya, mereka terpisahkan oleh teknologi. Alienasi menyebabkan hilangnya dorongan manusia untuk bergaul (motif, egoisme, atomisme), kehilangan kreativitas, dan kehilangan kontrol terhadap tindakan, kehilangan otonomi, dan singkatnya kemunculan teknologi digital di era modern telah menghancurkan “potensi kemanusiaan” (Sztompka, 1994).

Interaksi sosial antar manusia di era modern digerakkan dengan teknologi serba digital seperti komputer, internet, mesin ATM, telepon, dan telepon genggam (Ngafifi, 2014: 39). Adanya kemudahan yang diberikan oleh kemajuan teknologi di era modern tersebut menyebabkan adanya perubahan dalam jarak sosial. Dalam Martono (2011) menyatakan bahwa individu tidak harus bertatap muka untuk dapat melakukan komunikasi dan interaksi sosial secara langsung.

2. 2. 3. Menggali Kembali Tradisi dan Nilai-Nilai Masyarakat Lama yang Perlahan Hilang Akibat Kemajuan Teknologi di Era Modern.

Menurut August Comte (dalam Martono, 2011: 208) teknologi merupakan hasil perkembangan rasio manusia dan menjadi simbol peradaban. Namun ketika manusia modern mulai

menganggap teknologi adalah segalanya dan menganggap dirinya sebagai pemuja teknologi, maka mereka akan menjadi sangat bergantung pada teknologi. Manusia modern beranggapan bahwa dengan menguasai teknologi, mereka telah mampu menguasai dunia.

Selain menawarkan berbagai kemudahan, teknologi juga membawa masalah sosial bagi manusia khususnya manusia modern (Martono, 2011: 224). Dalam hal ini *postmodern* ingin merombak semua pandangan bahwa teknologi adalah segalanya dengan melakukan berbagai kritik mengenai fenomena perkembangan dan perubahan gaya hidup masyarakat di era modern dengan menggali kembali tradisi dan nilai-nilai lama juga menjadi lebih dekat dengan alam sekitar.

Tradisi dan nilai-nilai lama perlahan mulai menghilang semenjak kehadiran teknologi modern. Masyarakat lebih memilih menggunakan teknologi modern dibandingkan melestarikan tradisi dan nilai-nilai lama karena dianggap ketinggalan jaman dan tidak efektif. Selain itu, manusia menjadi kurang bisa memanfaatkan dan mengelola sumber daya alam yang tersedia di sekitarnya tanpa mengandalkan teknologi modern.

2.3 *Mise en scene*

Mise en scene merupakan sebuah istilah dalam bidang film yang berasal dari bahasa Perancis dan pertama kali digunakan pada tahun 1833. Menurut John Gibbs (2002:5) *Mise en Scene* memiliki arti “meletakkan ke dalam adegan” (putting into the scene). Selain itu *Mise en Scene* juga dapat di definisikan sebagai tindakan menempatkan beberapa hal ke dalam kerangka film, seperti mengatur objek yang akan difilmkan atau mengatur posisi kamera. Menurut Timothy Corrigan (2004:10) *ada empat aspek Mise en scene yaitu :*

a. Kostum

Kostum merupakan pakaian yang dikenakan oleh pemain yang berubah secara bertahap hingga akhir film yang mengisyaratkan adanya perubahan internal maupun eksternal (Gibs, 2002: 8). Kostum terdiri dari aksesoris yang dipakai untuk mendandani sang pemain sesuai dengan karakternya. Pakaian yang dikenakan oleh karakter berubah secara bertahap sepanjang film menandakan perubahan internal dan eksternal dalam kondisi mereka.

b. Latar

Latar adalah lokasi atau tempat dimana adegan peristiwa pada sebuah film dibuat. Setting adalah seluruh latar bersama propertinya (Pratista, 2008: 62). Dalam hal ini latar tidak hanya berfungsi untuk

menggambarkan waktu, tempat dan suasana pada film, tetapi juga berkaitan dengan gambaran karakter, tradisi, dan perilaku sosial yang akan mendukung alur cerita pada film.

c. Tata Cahaya

Pengelolaan pencahayaan, aktor, dan kamera pada sebuah produksi akan membuat rangkaian penafsiran kesan (Gibbs, 2002: 6). Pengaturan pencahayaan dalam film bertujuan untuk membuat obyek lebih jelas dan menciptakan ilusi sehingga akan menimbulkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana pada film.

d. Akting

Unsur dasar yang paling penting dalam film berkaitan dengan akting yaitu kemampuan dalam memaknai sebuah adegan (Gibbs, 2002: 12). Akting mengekspresikan perwatakan yang khas dari seorang tokoh. Kemampuan dalam akting juga merupakan unsur penting dalam film untuk menimbulkan kesan pada penikmat film.

2.4 Penelitian Terdahulu

Terdapat dua penelitian terdahulu yang penulis gunakan dalam membantu penelitian skripsi ini, yang pertama yaitu penelitian yang berjudul *Kritik Sosial dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao* oleh Ria Adytia Respathy mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dari Universitas Brawijaya tahun 2013. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu penulis sama-sama menggunakan teori sosiologi sastra. Sedangkan perbedaan dalam

penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu peneliti terdahulu mengkaji kritik sosial menggunakan teori marxisme, sedangkan penulis mengkaji kritik sosial pada masyarakat modern terhadap teknologi dengan menggunakan teori postmodern. Hasil penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa film tersebut memang mengkritik sistem kapitalis, tetapi tidak memberikan solusi dengan mengalahkan sistem kapitalis namun memberi solusi bagaimana menghadapi sistem kapitalis. Sedangkan hasil penelitian penulis terdapat tiga poin kritik sosial terhadap teknologi dalam film *Survival Family* yaitu perilaku konsumtif, kurangnya interaksi manusia, dan menggali kembali tradisi dan nilai-nilai lama.

Penelitian terdahulu yang penulis gunakan dalam membantu penelitian selanjutnya adalah penelitian berjudul *Realitas Sosial dan Kritik Sosial dalam Novelet Kappa Karya Ryuunosuke* oleh Fauziyah mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dari Universitas Brawijaya tahun 2011. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu penulis sama-sama membahas tentang kritik sosial. Sedangkan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu peneliti terdahulu menggunakan objek penelitian berupa novelet, sedangkan penulis menggunakan objek penelitian berupa film. Hasil penelitian terdahulu terdapat tiga poin bentuk kritik sosial yaitu terhadap ketidakadilan, politik dan ekonomi, dan dekadensi moral di Jepang pada era demokrasi Taisho.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian harus didasarkan pada karakteristik keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Menurut Sugiyono (2013:2), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian terbagi menjadi dua macam yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu (Sukmadinata, 2005). Jenis penelitian ini mengungkapkan kebenaran adalah dinamis dan didasarkan pada analisis yang dilakukan melalui interaksi antar individu disekitarnya dengan situasi sosial mereka.

Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Penelitian kualitatif merunggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data. Kajian utama penelitian kualitatif adalah peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam suatu situasi sosial. Penelitian kualitatif sifatnya deskriptif analisis.

Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, untuk menemukan kritik sosial terhadap teknologi pada masyarakat Jepang dalam film *Survival Family* karya sutradara Shinobu Yaguchi penulis mengumpulkan data yang berupa hasil pengamatan dan juga menambahkan informasi, mencari hubungan, membandingkan dan menemukan pola atas dasar data aslinya dengan tanpa diubah dalam bentuk angka. Penulis menggunakan metode deskriptif analisis karena hasil analisis data yang diperoleh berupa pemaparan dalam bentuk uraian naratif.

Penulis juga menggunakan metode studi pustaka dalam penelitian ini. Studi pustaka berisi pendapat berbagai pakar mengenai suatu masalah, yang kemudian ditelaah dan dibandingkan, dan ditarik kesimpulannya (Haryanto,dkk, 2000). Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber-sumber yang relevan dengan objek penelitian yang diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi dan sumber terpercaya lainnya yang digunakan sebagai sumber data sekunder. Studi kepustakaan digunakan untuk membandingkan data primer dan sekunder sehingga memperoleh data yang relevan.

Sesuai dengan metode deskriptif analisis dan metode studi kepustakaan, dalam penelitian ini penulis menemukan adanya kritik sosial dalam film *Survival Family* karya sutradara Shinobu Yaguchi yang digambarkan pada keluarga Yoshiyuki Suzuki, dan menemukan titik relevansi antara data primer dengan data sekunder.

3.2 Sumber data

Di dalam penelitian, data tidak muncul dengan sendirinya melainkan diperoleh dari berbagai sumber. Sumber data dapat berupa orang, tempat, gerak atau aktifitas dan simbol. Menurut Muharto dan Ambarita (2016: 82) sumber data penelitian dapat dikategorikan menjadi dua yakni sumber primer dan sumber sekunder.

A. Sumber primer

Sumber data primer merupakan sumber langsung atau subjek utama yang memberikan data penelitian. Penulis menggunakan sumber data berupa film berjudul *Survival Family* karya sutradara Shinobu Yaguchi. Dalam penelitian ini, penulis memilih keluarga Yoshiyuki Suzuki yang terdiri dari 4 orang yaitu Yoshiyuki Suzuki, istri Suzuki, anak laki-laki dan anak perempuan yang dijadikan sebagai objek penelitian untuk menemukan berbagai kritik sosial di dalam film *Survival Family*. Hasil data yang digunakan dalam penelitian ini berupa potongan gambar dari film *Survival Family* yang menunjukkan kritik sosial.

B. Sumber Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari tangan kedua berupa altikel ilmiah, arsip, laporan buku, majalah, catatan publik atau gambar-gambar. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder yang digunakan oleh penulis diantaranya buku Sosiologi Sastra, Metodologi Penelitian, Perubahan sosial, dan penelitian terdahulu, serta teori kritik

sosial sastra dalam membantu mencari relevansi antara sumber data primer dan sekunder.

3.3 Pengumpulan data

Setelah memahami kebutuhan data dalam penelitian serta jenis dan sumber datanya, maka langkah selanjutnya adalah cara bagaimana memperoleh data-data tersebut. Agar data yang diperoleh relevan dengan karakteristik data yang hendak dikumpulkan, maka penulis harus menggunakan metode yang baik dalam mengumpulkan data penelitian. Menurut Riduwan (dalam Muharto dan Ambarita, 2006: 83) metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini, prosedur yang penulis lakukan dalam mengumpulkan data yaitu:

1. Menonton film *Survival Family* berkali-kali hingga memahami secara keseluruhan.
2. Melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terdapat dalam film.
3. Mencatat data yang menunjukkan gambaran kritik sosial terhadap teknologi.

3.4 Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu tahapan penting dalam suatu penelitian. Dengan analisis data, data mentah yang diperoleh bisa diolah sehingga bisa membuat suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang penulis gunakan dalam menganalisis data yaitu :

1. Melakukan kategorisasi terhadap informasi yang diperoleh sesuai dengan kepentingan penelitian
2. Menjelaskan data yang di peroleh dengan mengambil potongan gambar dalam film yang menunjukkan adanya kritik sosial disertai dengan dialog untuk memperkuat penjabaran, yang kemudian dihubungkan dengan teori yang digunakan.
3. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian



BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Kritik Sosial Terhadap Teknologi dalam film *Survival Family*

Penulis menemukan tiga kritik sosial yang ada dalam film *Survival Family* karya sutradara Shinobu Yaguchi. Kritik sosial terhadap teknologi yang tercermin dalam film *Survival Family* mengenai realitas masyarakat modern menggunakan teori postmodern yaitu munculnya perilaku konsumtif, kurangnya interaksi antar individu, dan menggali kembali tradisi serta nilai-nilai masyarakat lama yang perlahan hilang akibat kemajuan teknologi di era modern.

4.1.1 Perilaku Konsumtif Keluarga Suzuki

Realitas masyarakat konsumtif tercermin dalam kehidupan sehari-hari keluarga Suzuki yang banyak menggunakan teknologi elektronik dalam beraktivitas dan penggunaan telepon seluler yang tidak sesuai dengan porsinya hingga menyebabkan penggunaan energi listrik dan tagihan telepon seluler menjadi tinggi.



Gambar 4.1 Aktivitas keluarga Suzuki di pagi hari

お父さん：今、何時だ？
 お母さん：それが分からないのよ。。。
 お父さん：何で？
 お母さん：停電
 お父さん：停電？何で？
 お母さん：だから、分からないの、いかにも光は使わないし、テレビは見られないし、やめまちゃあ

Otou-san : *ima, nanjida ?*
 Okaa-san : *sore ga wakaranainoyo...*
 Otou-san : *nande ?*
 Okaa-san : *teiden*
 Otou-san : *teiden ? nande ?*
 Okaa-san : *dakara, waranaino, ikanimo hikari wa tsukawanaishi, terebi wa mirarenaishi, yamechaa*

Terjemahan

Ayah : Sekarang jam berapa?
 Ibu : Kalau itu, aku tidak tahu
 Ayah : Kenapa?
 Ibu : Listrik mati
 Ayah : Listrik mati? Kenapa?
 Ibu : Sudah ku bilang tidak tahu. Yang benar saja, lampu tidak menyala, televisi juga mati, sungguh merepotkan.

Pada gambar 4.1 menunjukkan aktivitas di pagi hari, terlihat dari pakaian yang digunakan oleh Suzuki yang sedang terburu-buru memakai kemeja putih dan celana panjang kain berwarna abu-abu yang berarti bahwa Suzuki sedang bersiap-siap untuk berangkat kerja. Terlihat juga ekspresi bingung dari wajah istri Suzuki karena tidak bisa menyalakan lampu, dan juga alat-alat rumah tangga yang biasanya mereka gunakan karena pemadaman listrik yang tidak diketahui penyebabnya.

Terlihat juga latar tempat pada gambar 4.1 berada di ruang tengah untuk memfokuskan pada berbagai macam peralatan elektronik berupa

lemari pendingin, lampu penerangan, televisi, hingga kompor listrik. Ruang tengah digunakan sebagai pusat kegiatan keluarga Suzuki di pagi hari pada saat pemadaman listrik mulai terjadi. Suasana panik terlihat dari gambar 4.1 karena keluarga Suzuki tidak dapat beraktivitas secara normal. Suzuki melihat kearah kulkas untuk menemukan makanan yang bisa dimakan. Hal tersebut dikarenakan kompor listrik tidak bisa menyala.

Kritik terhadap perilaku konsumtif manusia modern dapat terjadi dalam penggunaan teknologi. Terutama dalam penggunaan peralatan rumah tangga yang membutuh energi listrik yang digunakan secara terus menerus setiap hari hingga merubah pola hidup masyarakat yang menjadi lebih konsumtif terhadap penggunaan peralatan yang membutuhkan listrik.

Pada tahun 1950-an pemerintah Jepang meningkatkan standar kehidupan masyarakatnya melalui penggunaan peralatan rumah tangga listrik yang menyebar dengan cepat dan meluas (Nurdiani, 2014:295). Hal tersebut menyebabkan konsumsi energi di Jepang terus meningkat seperti yang dikemukakan oleh Sugiura, dkk (2013:17),

“... Energy consumption in Japan has been increasing since 1965. The increase in household energy consumption is more significant than that in the industrial sector. Household energy consumption is broken down into major demands: cooling, heating, hot-water supply, lighting and electric appliances has shown the biggest increase in recent years.”

Terjemahan :

“... Konsumsi energi di Jepang terus meningkat sejak tahun 1965. Jumlah konsumsi energi untuk kebutuhan rumah tangga lebih tinggi dibandingkan untuk kebutuhan industri. Konsumsi energi yang dibutuhkan oleh peralatan rumah tangga yang menjadi kebutuhan paling utama telah menunjukkan peningkatan terbesar dalam beberapa tahun terakhir yaitu pendinginan, pemanasan, suplai air panas, dan peralatan listrik”.

Pemadaman listrik yang terjadi pada seluruh kota Tokyo termasuk pada keluarga Yoshiyuki Suzuki merupakan kritik yang ditujukan untuk masyarakat modern terhadap penggunaan teknologi terutama teknologi yang membutuhkan energi listrik. Penggunaan energi pada lampu penerangan dan peralatan listrik meningkat pesat dalam beberapa tahun belakangan. Hal tersebut dibuktikan dengan bertambahnya konsumsi energi yang ditunjukkan dalam luasnya masyarakat Jepang yang menggunakan penerangan dan peralatan listrik seperti televisi dan lemari pendingin. Sehingga cara untuk menghemat energi dianggap masalah yang serius di seluruh dunia tak terkecuali Jepang.

Selain itu, kemajuan teknologi komunikasi membuat kedua anak remaja Suzuki yaitu Koji dan Yui berperilaku konsumtif dengan menggunakan telepon seluler mereka di manapun dan kapan pun bahkan saat sedang berada diruang tengah. Mereka lebih senang berselancar di situs-situs internet seperti situs belanja online, *chat* melalui aplikasi *online* yang tanpa disadari membuat tagihan telepon seluler menjadi tinggi.



Gambar 4.2 Penggunaan telepon seluler dalam kehidupan sehari-hari

お母さん : ねえ。。。見てくれた？酷いのよ。。。あの形のけ
 いたい代。あなたからも言ってだよ。
 お父さん : うん。。。うん。。。
 お母さん : 着てる？
 お父さん : 疲れてんだよ。。。明日にしてくれ。。。
 Okaa-san : *Nee...mitekureta? Hidoi no yo...Ano kei no keitaidai.
 Anata mo ittedayo.*
 Otou-san : *Un...Un...*
 Okaa-san : *Kiteru ?*
 Otou-san : *Tsukaretendayo...Ashita ni shitekure...*

Terjemahan.

Ibu : Kamu lihat ini ? Tagihan telepon terlalu tinggi. Bicarakan dengan mereka
 Ayah : iya...iya...
 Ibu : Kamu dengerin nggak ?
 Ayah : Aku lelah, aku bicarakan besok saja dengan mereka

Pada gambar 4.2 terlihat Suzuki dan istrinya sedang berada di ruang tengah. Istri Suzuki mencoba mengatakan kepada Suzuki bahwa tagihan telepon seluler kedua anak mereka sangat tinggi. Sebagai kepala keluarga, Suzuki memiliki wewenang dalam mengatur segala kepentingan yang

berhubungan dengan keberlangsungan hidup keluarganya. Istri Suzuki berharap suaminya bisa mengingatkan kedua anaknya untuk lebih bijak dalam menggunakan telepon seluler. Namun, terlihat pada gambar 4.2 Suzuki langsung masuk ke dalam kamar seperti tidak mempermasalahkan penggunaan telepon seluler pada kedua anaknya yang mengakibatkan tingginya tagihan telepon seluler.

Telepon seluler kini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari remaja. Telepon seluler memiliki versi paling canggih yang disebut sebagai *Smartphone* atau telepon pintar yang menyediakan akses ke internet dan jejaring sosial, mengirim pesan, melihat video dan bermain game. Hal tersebut menyebabkan waktu yang dihabiskan untuk menggunakan telepon pintar lebih banyak dibandingkan telepon konvensional. Meningkatnya popularitas penggunaan telepon seluler di kalangan remaja menimbulkan kekhawatiran orang dewasa khususnya orang tua tentang efek negatif pada fisik maupun psikologi remaja pengguna telepon seluler. Efek penggunaan telepon pintar atau *smartphone* tercermin pada kedua anak Suzuki yang menggunakan telepon seluler di mana pun dan kapan pun.

Selain itu ketika Yui berada di ruang tengah bersama ayah dan ibunya terlihat sedang memegang dan memandang serius ponsel pintarnya. Yui menggunakan telepon pintarnya di mana pun dan kapan pun bahkan saat berkumpul dengan keluarga. Bahkan Koji sibuk memainkan telepon selulernya ketika bersepeda seperti yang terlihat pada gambar 4.2. Hal

tersebut merupakan gambaran efek negatif penggunaan ponsel dimana kedua anak Suzuki tidak dapat terlepas dari ponsel pintar miliknya dan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk memainkan ponsel pintarnya tersebut. Oleh karena penggunaan yang tidak pada porsinya tak mengherankan jika tagihan telepon seluler keluarga Suzuki sangat tinggi.

Perilaku konsumtif keluarga Suzuki baik dalam penggunaan energi listrik secara berlebihan dan tagihan telepon seluler yang tinggi disebabkan karena mereka menganggap bahwa penggunaan mereka terhadap peralatan elektronik dan telepon seluler sebagai sebuah kewajiban yang kemudian merubah pola hidup mereka menjadi konsumtif.

4.1.2 Kurangnya Interaksi Antar Individu

Munculnya teknologi digital di era modern membuat perubahan pola interaksi antar individu menjadi digerakkan oleh teknologi serba digital seperti komputer, internet, mesin ATM, dan telepon seluler yang menyebabkan frekuensi tatap muka antar individu menjadi berkurang seperti yang tercermin pada anggota keluarga Suzuki.

Produk teknologi digital yang paling sering digunakan yaitu telepon seluler. Alat komunikasi tersebut dapat digunakan kapan pun dan di mana pun dengan berbagai macam fitur canggih yang tidak memerlukan individu untuk bertatap muka yang tercermin pada perilaku Koji.



Gambar 4.3 Anak Suzuki dengan telepon selulernya

Koji merupakan seorang mahasiswa terlihat dari kostum yang digunakan yaitu pakaian bebas ketika berangkat maupun pulang kuliah seperti pada gambar 4.3. Terlihat pula dia selalu menggunakan *earphone* dan memutar musik dengan volume keras, sehingga kurang bisa mendengar suara di sekitarnya. Tidak mengucapkan salam ketika masuk ke dalam rumah, menunjukkan bahwa Koji memiliki sifat cuek dan jarang berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Bahkan ketika Suzuki menegurnya, dia langsung masuk ke dalam kamar tanpa mengatakan sepatah kata pun seolah tidak tertarik untuk berinteraksi dengan keluarganya.

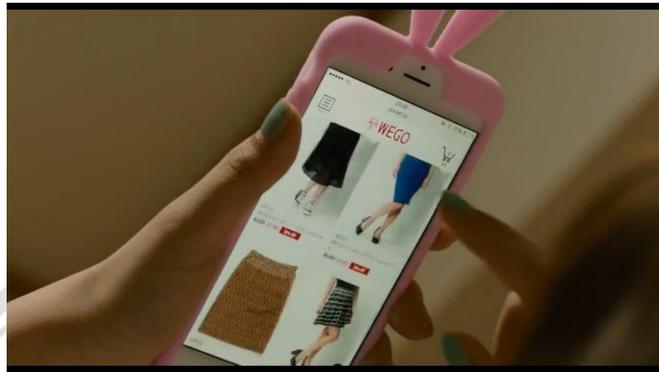
Ketika berada di dalam kamar, hal pertama yang dilakukan adalah membuka laptop dan berkomunikasi dengan teman kuliahnya melalui telepon seluler dan mengirimkan pesan melalui e-mail. Telepon seluler dan e-mail merupakan salah satu produk baru yang mengurangi komunikasi tatap-muka secara pribadi. Kemajuan teknologi komunikasi modern

memang menawarkan semua kemudahan aktivitas interaksi sosial manusia khususnya dalam berkomunikasi, namun hal tersebut membuat manusia menjadi terpisah dari kehidupan yang riil. Dalam hal ini, Koji menunjukkan perubahan proses sosialisasi antar manusia melalui teknologi komunikasi yang lebih efektif dibandingkan bertatap muka, namun hal itu membuatnya menjadi kurang berinteraksi dengan orang di sekitarnya.

Munculnya teknologi komunikasi merupakan penyebab utama perubahan budaya. Hubungan antar keluarga, pertemanan, sekolah, bahkan lingkungan kerja mendapat pengaruh dari teknologi komunikasi. Bahkan seseorang yang lebih sibuk dengan komputer dan telepon selulernya, dianggap lumrah dalam masyarakat dewasa ini. Kebiasaan tersebut banyak dilakukan oleh remaja. Seorang remaja cenderung untuk lebih memilih berkomunikasi dengan teman-teman yang berada dalam satu komunitas *smartphone* daripada dengan orang-orang yang berada di sekitarnya. Padahal seorang remaja seharusnya terbiasa untuk bergaul dan berkomunikasi secara langsung dengan teman atau orang lain di lingkungan sosialnya. Kebiasaan tersebut membuat waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi secara langsung baik tatap muka atau pun kontak fisik menjadi berkurang.

Kurangnya interaksi sosial juga terjadi pada Yui yang interaksinya digerakkan oleh teknologi serba digital. Seperti aplikasi belanja online yang tidak memerlukan sang penjual dan pembeli untuk pergi saling bertatap muka dan menawar harga, karena sistem aplikasi belanja online sudah di

atur sedemikian rupa yang memudahkan calon pembeli dengan menyediakan katalog gambar beserta harga.



Gambar 4.4 Aplikasi belanja online

Pada gambar 4.4 adegan terfokus pada sebuah telpon seluler dengan pelindung berwarna pink dan pada layar telepon seluler tersebut menampilkan pakaian wanita yang menunjukkan bahwa telepon seluler tersebut merupakan milik Yui. Terlihat jari yang men *scroll* layar telepon seluler menunjukkan bahwa dia sedang melihat-melihat katalog pakaian wanita melalui aplikasi belanja online tersebut. Dalam hal ini Yui menunjukkan bahwa dalam masyarakat modern mekanisme kerja individu banyak bersifat ”serba *online*” yang tidak membutuhkan sebuah interaksi dalam melakukan aktivitas jual-beli.

Perangkat seluler, khususnya *smartphone* merupakan sebuah gebrakan baru dalam sektor ritel. Dalam konteks berbelanja atau aktivitas jual-beli penggunaan *smartphone* sangat efektif karena bisa diakses kapan pun dan di mana pun. Seperti yang diungkapkan oleh *Okazaki, Li, Hirose (2012)* mengenai aktivitas yang dilakukan konsumen sebelum melakukan pembelian :

“... (i) to locate stores or products more easily, thus assisting consumers in their spatial behaviour and leading them to a pragmatic use of geolocation; (ii) to search and query about products and stores; (iii) to consult online recommendations sources, thus indicating that the information behaviour extends in time and space thanks to the smartphone and integrates new influential sources of information in the form of online consumers' recommendations; and (iv) to compare prices and services, thus indicating that price comparison runs through the pre-purchase stage.”

Terjemahan:

“...(i) Untuk menemukan toko atau produk lebih mudah, sehingga membantu konsumen dalam memahami permintaan dan menunjukkan mereka kepada penggunaan pragmatis dan geolokasi; (ii) Untuk mencari dan menanyakan perihal produk dan toko; (iii) Untuk berkonsultasi mengenai berbagai sumber rekomendasi online, sehingga dengan demikian dapat memberikan informasi secara luas dalam ruang dan waktu berkat telepon pintar dan mengintegrasikan sumber informasi baru yang memiliki pengaruh dalam melakukan rekomendasi untuk konsumen online; (iv) Untuk membandingkan harga dan pelayanan, sehingga dapat menunjukkan perbandingan harga sebelum masuk ketahap pembelian.”

Kemudahan dalam bentuk informasi dan cara pembayaran yang fleksibel dengan akses kapan pun dan di mana pun membuat belanja *online* diminati para masyarakat modern. Katalog lengkap dengan harga yang disediakan oleh para retail dapat menjadi referensi dalam berbelanja, sehingga konsumen memiliki banyak pilihan. Seperti yang dilakukan oleh Yui dengan teman geng sekelasnya yang menggunakan aplikasi belanja online untuk mencari referensi barang yang dicari.



Gambar 4.5 Diskusi tentang mantel

Pada gambar 4.5 terlihat telepon seluler Yui yang menampilkan sebuah grup *chat* aplikasi online yang terdiri dari teman-teman sekelasnya. Mereka sedang berdiskusi mengenai model mantel yang diinginkan dengan melihat referensi pada katalog aplikasi belanja *online* seperti yang terlihat pada gambar 4.5. Selain itu, mereka juga berdiskusi mengenai bahan dan ukuran mantel melalui grup chat tersebut. Dalam hal ini, grup chat merupakan sebuah media dari teknologi digital yang digunakan sebagai tempat berdiskusi tanpa harus bertatap muka secara langsung, padahal mereka bertemu setiap hari di sekolah namun merasa lebih nyaman untuk berdiskusi melalui grup chat. Sedangkan aplikasi belanja *online* seperti yang digunakan oleh Yui digunakan sebagai media referensi dalam hal jual beli tanpa bertatap muka atau berinteraksi dengan sang penjual.

Selain itu, kurangnya interaksi sosial juga ditunjukkan oleh sikap Suzuki. Sebagai kepala keluarga tugas utamanya adalah bekerja mencari nafkah. Setiap hari Suzuki menggunakan komputer untuk menyelesaikan pekerjaannya. Namun karena listrik padam, ia terpaksa membawa dan mengerjakan pekerjaannya dirumah. Bahkan pada saat makan malam

Suzuki sibuk dengan kertas-kertas berisi pekerjaan dibandingkan fokus untuk menghabiskan makan malam dan berbincang dengan keluarga. Kedua anak Suzuki merasa kurang nyaman terlihat dari tatapannya dan Koji memilih meninggalkan meja makan.



Gambar 4.6 Makan malam keluarga Suzuki

お母さん：こんな時までしごとを持ってこなくて。
お父さん：こんな時だからやらないきゃならないんだらう

。。。
お母さん：気をつけてね。。。

。。。
お母さん：あ、トイレ？なんだかチョロチョロしかならないから、お風呂の水でねかして。

お父さん：おい。。返事ぐらいしろ。。。

Okaa-san : *Konna ji made shigoto wo motte konakute*

Otou-san : *Konna tokidakara yaranakya naranaindarou*

...

Okaa-san : *Ki wo tsuketene...*

...

Okaa-san : *A, toire ? Nandaka chorocho shikana garanaikara, ofuro no mizu de nekaishite.*

Otou-san : *Oi..Henji guraishiro...*

Terjemahan.

Ibu : Jangan bawa pulang kerjaan ketika jam segini

Ayah : Aku harus melakukannya gara-gara mati lampu

...

Ibu : Hati-Hati...

...

- Ibu : Kamu mau ke kamar mandi ? Air toilet mati, ambil air dari kolah.
- Ayah : Jawab ketika ada orang berbicara! Aku nggak paham sama dia. Matikan lilinnya.

Pada gambar 4.6 komposisi warna gelap yang lebih banyak menunjukkan bahwa pemadaman listrik masih terjadi di rumah Suzuki. Penataan cahaya hanya berasal dari lilin di tengah-tengah untuk memfokuskan adanya aktivitas di meja makan. Istri Suzuki memasak makanan instan dengan menggunakan kompor kecil di tengah meja yang dapat dinyalakan menggunakan korek api gas karena kompor listrik tidak bisa digunakan. Suasana terlihat hening tetapi berubah ketika Suzuki makan dengan terburu-buru hanya dengan satu suapan besar dan kemudian memegang pena kembali mengerjakan tugas kantornya. Istri Suzuki mencoba menegurnya dengan halus namun respon Suzuki justru membuat kedua anaknya merasa kurang nyaman hingga Koji memilih untuk menaruh kedua sumpitnya dan pergi ke tempat cuci piring. Meskipun keluarga Suzuki menunjukkan suasana yang kurang nyaman, Suzuki tetap tidak peduli dan terus mengerjakan tugas kantornya. Saat Koji pergi ke toilet Suzuki marah karena anaknya tidak menjawab ketika ibunya mengajak berbicara, padahal hal tersebut juga dilakukan Suzuki yang membawa tugas pekerjaan di meja makan sehingga menyebabkan orang lain kurang nyaman karena interaksi sosial yang dilakukan hanya antara Suzuki dan tugas kantornya.

Orang Jepang terkenal dengan etos kerja yang tinggi. Etos kerja inilah yang memiliki peranan penting atas kebangkitan ekonomi Jepang setelah

krisis pasca Perang Dunia II. Bahkan mereka rela mengorbankan tenaga, waktu dan pikiran untuk memajukan perusahaan. Hal tersebut tergambar pada Suzuki yang rela membawa tugas kerjanya pulang. Suzuki memiliki jam kerja yang tinggi, sehingga berangkat pada pagi hari dan pulang pada malam hari total hampir 12 jam bahkan lebih sehingga jarang berinteraksi dengan keluarganya seperti yang dikemukakan oleh Imamura E. (1990:8),

“The husband's primary role was that of breadwinner, and he was gone for long hours six days a week, leaving the management of the household in his wife's hands. He was still head of the family, but because he was not at home much of the time, he became a shadow figure to his children. They never saw him at work, and he was too tired to do much with them when he was at home. ...and their father's presence at home became a disruption of their schedules rather than a natural part of their family life.”

Terjemahan:

“Peran utama seorang suami adalah sebagai pencari nafkah, dan dia pergi untuk waktu yang lama selama enam hari dalam seminggu, meninggalkan pengelolaan urusan rumah tangga di tangan istrinya. Meskipun begitu dia (suami) tetap sebagai kepala keluarga, tetapi karena tidak sering dirumah dia (suami) menjadi sosok bayangan bagi anak-anaknya. Mereka tidak pernah melihat ayahnya bekerja, dan ayahnya terlalu lelah untuk melakukan banyak hal dengan mereka ketika berada dirumah. Jadi anak-anak itu sebagian besar dirampas. ... dan kehadiran ayah mereka dirumah menjadi gangguan bagi mereka daripada menjadi bagian dari kehidupan sebagai keluarga yang sebenarnya.”

Kritik sosial yang digambarkan dengan munculnya teknologi digital adalah kurangnya interaksi antar manusia yang disebabkan oleh perubahan jarak sosial dimana individu tidak diharuskan bertatap muka secara langsung untuk dapat berinteraksi. Setiap aktivitas manusia kini digerakkan melalui serangkaian teknologi digital. Teknologi ini dioperasikan dengan menekan beberapa digit (angka) yang disusun dengan berbagai urutan.

Relasi yang terbangun antara individu adalah relasi pertukaran digital, dimana setiap manusia hanya melakukan transaksi atau interaksi melalui simbol-simbol digital. Transaksi perdagangan, komunikasi, semuanya digerakkan secara digital. Bahkan interaksi antar manusia juga digerakkan secara digital melalui komputer, internet, telepon, dan *handphone*. Sehingga menyebabkan perubahan pola komunikasi masyarakat dalam berkomunikasi satu sama lain. Hubungan interaksi sosial individu yang secara tradisi memerlukan tatap muka dengan orang lain telah mampu direduksi dengan kehadiran teknologi digital.

4.1.3 Menggali Kembali Tradisi dan Nilai-Nilai Masyarakat Lama yang Perlahan Hilang Akibat Kemajuan Teknologi di Era Modern.

Berbagai kemudahan yang di sediakan oleh teknologi di era modern telah merubah pola hidup masyarakat menjadi bergantung pada teknologi. Hal tersebut menyebabkan timbulnya kerinduan masyarakat modern dalam melakukan aktivitas tanpa bantuan teknologi seperti menggali kembali tradisi dan nilai-nilai masyarakat lama yang tercermin dalam keluarga Suzuki yaitu ketika berpergian jauh menggunakan sepeda kayuh dan peta konvensional untuk menemukan jalan, barter makanan, memasak makanan dengan bahan alami yang ada disekitarnya, dan hidup di daerah pedesaan.



Gambar 4.7 Keluarga Suzuki menggunakan sepeda kayuh dan peta

ゆい : でも、良かった。。。明日家に帰るんでしょ？え？
何？嘘、行くの？鹿児島に？自転車？
お父さん：そうだな、それかしょうがないんだな
ゆい : へえ。。。ないから。。。
お父さん：先空港で見ただろう。水も食べ物もない街にいるのは絶対危ない
ゆい : 無理。。。無理。。。無理。。。無理。。。私まじでやらんからね。
お父さん：無理なもんかよ、昔からみんなそれくらい当たり前だったんだ。やじさんきたさんだって東京から尾坂まで歩いてたんでしょ。
ゆい : 誰それ！私昔の人じゃないし。
お母さん：なんかこうなるような気がしてたんだ。
お父さん：なんだよ。だったら早く言えよ。羽田とか川崎とか泊まりしちゃっただろう。
お母さん：それは、見て見なきゃ分からないし。
お父さん：自転車もうひといるな。
お母さん：それから地図と食料。

Yui : *Demo yokatta. Ashita uchi ni kaerundeshou ? e ? nani ? uso, ikuno ? Kagoshima ni ? jitensha de ?*
Otou-san : *Soudana, sore shika shouganaindana*
Yui : *Heee, naikara.*
Otou-san : *Saki kuukou de mitadarou. Mizu mo kuimonon mo nai machi ni iru no wa zettai abunaite.*
Yui : *Muri muri muri muri. Watashi maji de yaran karane.*

- Otou-san : *Murina monkayo, mukashi kara minna sorekurai atarimae dattanda. Yaji san Kita san datte Tokyo kara Osaka made aruitetandeshou.*
- Yui : *Dare sore ! Watashi mukashi no hito janaishi.*
- Okaa-san : *Nanka kounaru youna ki ga shitetanda.*
- Otou-san : *Nandayo. Dattara hayaku ie yo. Haneda toka Kawasaki toka tomari shichattadarou.*
- Okaa-san : *Sore wa, mite minakya wakaranashi.*
- Otou-san : *Jitensha mou hito iruna.*
- Okaa-san : *Sorekara chizu to shokuryou.*

Terjemahan.

- Yui : Aku merasa lega, akhirnya kita bisa pulang besok. Ha ? Apa ? Bohong, mau lanjut ? ke Kagoshima ? Naik sepeda ?
- Ayah : Benar, tidak ada jalan lain.
- Yui : Mustahil !
- Ayah : Kamu lihat kan bagaimana situasi bandara tadi ? Sangat berbahaya berada di kota yang tidak ada air dan makanan.
- Yui : Tidak mungkin ! Aku benar-benar tidak mau !
- Ayah : Tidak ada pilihan lain ! Di jaman dahulu jarak segini adalah hal biasa. Dulu Yaji dan Kita juga jalan dari Tokyo ke Osaka.
- Yui : Siapa itu ! Aku bukan orang jaman dulu !
- Ibu : Aku punya firasat akan jadi seperti ini.
- Ayah : Kenapa sih ? Kenapa tidak bilang dari tadi ? Kita sudah terlanjur menginap di Haneda dan Kawasaki kan.
- Ibu : Kalau soal itu, jika tidak dicoba tidak akan tahu.
- Ayah : Kita butuh sepeda lagi.
- Ibu : lalu peta dan makanan.

Pada gambar 4.7 keluarga Suzuki sedang berdiskusi mengenai rencana untuk pergi ke kampung halamannya di Kagoshima karena di daerah tersebut mereka yakini memiliki sumber daya alam yang bisa digunakan untuk bertahan hidup saat pemadaman listrik terjadi di kota Tokyo. Agar bisa sampai ke Kagoshima, mereka harus menggunakan alat transportasi sepeda kayuh menuju bandara Haneda kemudian menaiki pesawat dengan tujuan langsung Kagoshima. Keluarga Suzuki berangkat secara beriringan menggunakan sepeda kayuh dengan urutan paling depan

Suzuki berboncengan dengan Istrinya, kemudian di baris kedua Koji dan barisan paling belakang adalah Yui. Pada bagian belakang sepeda digunakan untuk membawa perbekalan mereka selama berpegian. Perbekalan yang dibawapun tidak terlalu banyak karena stock kebutuhan pokok mulai menipis.

Terlihat juga pada gambar 4.7 suasana bandara Haneda yang merupakan salah satu bandara utama di Jepang yang ramai dipadati dengan orang-orang yang hendak pergi membawa beberapa tas dan koper. Suasana menjadi semakin tidak terkendali ketika petugas memberikan pengumuman bahwa seluruh pesawat atau aktivitas bandara tidak dapat beroperasi akibat pemadaman listrik. Keluarga Suzuki pun memutuskan untuk mencari penginapan sementara dan kembali berdiskusi. Sebagai kepala keluarga Suzuki memutuskan untuk tetap pergi ke Kagoshima dengan menggunakan sepeda kayuh. Meskipun hal tersebut sempat mendapat penolakan dari Yui dan keraguan dari Istrinya.

Penggunaan sepeda di Jepang mulai populer semenjak tahun 1970 an. Salah satu alasannya adalah sepeda merupakan transportasi alternatif terhadap peningkatan jumlah penggunaan kendaraan mesin seperti mobil yang menyebabkan beberapa masalah seperti kemacetan lalu lintas dan polusi udara. Masyarakat umum mulai sadar akan permasalahan ketersediaan energi dan ekologi kemudian beralih menggunakan sepeda yang memiliki harga terjangkau dan lebih nyaman selain itu baik untuk

kesehatan. Namun penggunaan sepeda hanya digunakan dalam jarak dekat seperti dari rumah ke stasiun, dari rumah ke sekolah, dari rumah ke kantor.

Suzuki menggunakan kereta listrik sebagai alat transportasi sehari-hari untuk berangkat kerja. Ketika pemadaman listrik terjadi Suzuki mulai menggunakan sepeda kayuh untuk pergi kemanapun sebagai pilihan alternatif ketika semua teknologi transportasi tidak bisa digunakan. Menggunakan sepeda kayuh untuk berpergian antar kota merupakan hal yang jarang dilakukan oleh masyarakat Jepang. Masyarakat Jepang lebih sering menggunakan kereta, bus, dan taxi. Penolakan yang dilakukan oleh anak Suzuki merupakan efek dari ketergantungan pada teknologi transportasi modern yang memberikan berbagai kemudahan dalam bentuk waktu dan jarak, sehingga ketika Suzuki memutuskan untuk pergi ke Kagoshima menggunakan sepeda dia merasa itu adalah hal yang mustahil. Suzuki memberikan pengertian pada Yui bahwa mereka tetap bisa berpergian tanpa menggunakan teknologi transportasi canggih seperti pada jaman dahulu sebelum teknologi modern mulai berkembang.

Agar bisa sampai ke Kagoshima, Suzuki membutuhkan sebuah peta. Beruntungnya tepat di sebelah tempat keluarga Suzuki menginap ada sebuah toko alat tulis yang di dalamnya juga menjual peta. Anak Suzuki mengambil peta dari toko tersebut dan memberikan kepada ayahnya. Suzuki sedikit merasa kesusahan untuk membaca peta namun agar keluarganya tidak panik dengan percaya diri dia memilih jalan mana yang akan di tempuh.

Peta konvensional jarang digunakan semenjak teknologi peta digital muncul. Masyarakat dapat dengan mudah menggunakannya dengan mengunduh aplikasi peta digital di telepon seluler. Peta konvensional merupakan produk dari masa lalu yang dianggap tidak lagi efektif untuk digunakan dan mulai tergeser dengan munculnya peta digital. Namun, karena semua alat elektronik termasuk telepon seluler tidak dapat digunakan maka penggunaan peta konvensional merupakan alternatif lain yang dapat membantu mereka menemukan jalan agar sampai ke tujuan.

Penggalian inspirasi tradisi yang tercermin pada kejadian yang dialami keluarga Suzuki menggambarkan bahwa produk modern berasal dari penemuan sebelumnya dengan mengembangkan penemuan baru atau menemukan kembali pengetahuan lama. Seperti salah satu sistem ekonomi tradisional barter yaitu penukaran barang dengan barang. Sistem tersebut diterapkan sebelum manusia mengenal mata uang sehingga barter merupakan sistem yang dapat dilakukan untuk mendapatkan barang kebutuhan yang diinginkan.



Gambar 4.8 Barter minuman dengan beras

店員 : あのね、使えない物持ってきてだめよ。水か食べ物ね。
 そんなの腹をたしにならないでしょう。
 お父さん : あの。。。
 店員 : 何持ってんの？
 お父さん : あ、いいえ。あの裏に止めたる自転車なんですけど、
 良かったら譲っていただけませんか？
 店員 : あ、あんなのもう使ってないけど。お金なんか貰っても
 しょうがない。
 お父さん : おい、それ俺の。
 お母さん : あ、あとそこの米も。

Tenin : *Anone, tsukaenai mono motte kite dameyo. Mizu ka tabemonone. Sonnano hara wo tashi ni naranaideshou.*

Otou-san : *Ano...*

Tenin : *Nani mottenno ?*

Otou-san : *A, iie. Anou ura ni tometaru jitensha nandesuga. Yokattara yuzutte itadakemasenka ?*

Tenin : *A, annano mou tsukattenaikedo. Okane nanka morattemo shouganai.*

Otou-san : *Oi, sore oreno.*

Okaa-san : *A, ato soko no kome mo.*

Terjemahan.

Penjual : Dengar ya. Jangan memberi barang yang tidak berguna di penukaran. Aku cuma menerima makanan dan minuman. Barang seperti itu tidak akan membuat kenyang.

Ayah : Permisi...

Penjual : Apa yang kamu bawa ?

Ayah : Tidak... Apakah sepeda yang berada di halaman belakang boleh saya pakai ?

Penjual : Sepeda itu sudah tidak dipakai kok. Uang tidak berguna sekarang.

Ayah : Oi, Itu punyaku.

Ibu : A, dan beras itu juga.

Pada gambar 4.8 terlihat latar tempat sebuah toko nasi yang di jaga oleh seorang pelayan toko perempuan separuh baya. Pelayan tersebut memiliki sikap yang tegas terlihat saat dia berbicara tanpa basa-basi langsung mengatakan bahwa hanya menerima penukaran dalam bentuk

makanan atau minuman. Pada saat pemadaman listrik terjadi persediaan makanan dan minuman semakin menipis, sehingga tempat yang masih memiliki persediaan barang pokok di buru oleh orang-orang termasuk Suzuki. Suzuki membutuhkan sepeda tua yang diparkir di belakang halaman toko nasi tersebut untuk dapat digunakan oleh istrinya. Terlihat juga tangan Suzuki memegang segepok uang yang akan digunakan untuk mengganti sepeda pelayan toko tersebut namun raut wajah Suzuki menunjukkan adanya keraguan karena pelayan tersebut dengan tegas mengatakan tidak menerima pembayaran melalui uang. Akhirnya Suzuki mengeluarkan sebotol air putih yang diletakkan diatas meja. Namun pelayan toko hanya diam karena merasa sebotol air tidak sebanding dengan sepeda yang Suzuki inginkan. Kemudian Istri Suzuki mengeluarkan dua botol bir milik suaminya ditukar dengan satu karung beras dan sepeda bekas.

Kegiatan dilakukan oleh Suzuki dan Istrinya dengan penjaga toko pada gambar 4.8 merupakan transaksi ekonomi dengan cara bertukar barang dalam bentuk minuman dengan sekarung beras dan sepeda. Dalam hal ini uang tidak memiliki nilai dalam transaksi jual beli karena makanan dan minuman memiliki nilai yang lebih berharga dalam situasi kekurangan bahan pokok. Kegiatan barter merupakan kegiatan ekonomi tradisional yang mulai jarang dilakukan semenjak uang menjadi alat pembayaran yang sah dalam melakukan transaksi ekonomi.

Kegiatan yang jarang dilakukan oleh manusia modern yang lainnya yaitu bersentuhan dengan semua yang berhubungan dengan alam, mereka

tidak pernah mengeksplor sumber kehidupan yang berasal dari alam bebas. Mereka beranggapan semua yang berhubungan dengan alam sekitar merupakan hal yang sangat kuno karena tanpa alam mereka tetap dapat bertahan hidup karena memiliki teknologi. Namun ketika teknologi tidak bisa digunakan, satu-satunya hal yang dapat membantu kelangsungan hidup manusia berasal dari alam sekitar.



Gambar 4.9 Seseorang mengajarkan cara membuat makanan

- こじ
男性 : あの、水とか食料ってどうしてるんですか？
: うち？山をこうとうた時なんか、水が須弥出している岩場とかあるでしょう。苔たこれがはいてれば毒しゅうもないしょこだからそういう水をペットボトルに入ってためてる。まあ、心配なら火にかけて、殺菌すれば大丈夫だ。
- 女性 : 食料はなるべく天日干し焼くせにしておいたほうがいいわよ、長期保存が木から。あと、辺りにいはいてるだそうだって、ほとんど食べられる。ちょっと待ってて。こういうお場ごとか、たんぽぽとか地面からじかに葉っぱがはいてる物は食べて大丈夫、はい。まあ、美味しいかどうか別として、茹でればビタミンたっぷりのスープとでるし。

- Koji : *Ano, mizu toka shokuryoutte doushiterundesuka ?*
- Otoko no hito : *Uchi ? Yama wo koutouta toki nanka, mizu ga shumidashiteiru iwaba toka arudeshou. Koketa korega haitereba dokushuu mo nai shouko dakara sou iu mizu wo petto botoru ni haitameteru. Maa, shinpai nara hi ni kakete shakkin sureba daijoubu.*
- Onna no hito : *Shokuryou wa narubeku tenpiboshi yakuse ni shite oita houga iiwayo, choki hozon ga ki kara. Ato, atari ni haiteru dasoudatte, hotondo taberareru. Chotto mattete. Kouiu obagotoka, tanpopo toka jimenkara jika ni happa ga haiteru mono wa tabete daijoubu, hai. Maa, oishiika douka betsu toshite, Yudereba bitamin tappuri no suupu toderushi.*

Terjemahan.

- Koji : Bagaimana anda bisa mendapatkan air dan makanan ?
- Seorang Pria : Kami ? ketika kami berada di gunung seperti ini. Ada air gunung yang merembes dari bebatuan kan. Jika ada lumut yang panjang itu membuktikan bahwa itu tidak beracun. Jadi kami memasukkannya ke botol. Jika kamu masih ragu, sterilkan saja dengan api.
- Seorang Wanita: Makanan lebih baik kalau diasapi atau dipanasi. Pengawetan jangka panjangnya melalui pohon. Lalu di sekitarnya juga terdapat tumbuhan yan kebanyakan bisa dimakan. Tunggu sebentar. Di tempat seperti ini, dandelion dan tumbuhan berdaun yang tumbuh dari tanah bisa dimakan, silahkan. Kesampingkan rasanya enak atau tidak, setelah di rebus, kuahnya penuh dengan vitamin yang keluar.

Saat tengah beristirahat, keluarga Suzuki bertemu dengan sekelompok orang yang sedang beristirahat di pinggir jalan dengan membangun tenda, terdapat juga beberapa kursi dan meja lipat yang di atasnya tersaji berbagai makanan dan air mineral dalam botol seperti pada gambar 4.9. Keluarga Suzuki merasa heran dengan sekelompok orang tersebut yang terlihat sangat santai dan tidak ada beban padahal saat ini situasi di seluruh kota sedang kacau karena pemadaman listrik yang

menyebabkan ketersediaan bahan pokok menipis. Koji mencoba memberanikan diri untuk bertanya darimana mereka mendapatkan air bersih dan makanan pada sekelompok orang tersebut.

Salah seorang laki-laki dari sekelompok orang tersebut kemudian mengajarkan cara mendapatkan air bersih yang diambil dari mata air pegunungan dan memanfaatkan sumber makanan dari tumbuhan yang ada di sekitar mereka. Bahkan mereka juga diajarkan cara mengolah makanan tanpa menggunakan kompor listrik hanya dengan diasapi atau dipanaskan. Istri Suzuki dan kedua anaknya menganggukkan kepala dan merasa takjub dengan penjelasan orang tersebut bahwa mereka bisa tetap bertahan hidup dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di sekitar.

Keluarga Suzuki memutuskan untuk pergi ke Kagoshima dengan harapan mereka dapat bertahan hidup di sana. Mengingat Kagoshima merupakan daerah pedesaan yang masyarakatnya kental akan nilai tradisi dan bertahan hidup dengan memanfaatkan sumber daya yang disediakan oleh alam tanpa bantuan teknologi elektronik dan jauh dari teknologi digital.





Gambar 4.10 Kegiatan sehari-hari keluarga Suzuki di Kagoshima

Gambar 4.10 merupakan gambaran kehidupan keluarga Suzuki di Kagoshima yang terletak di pinggir laut. Suasana sejuk dan asri pedesaan digambarkan dengan langit berwarna biru, beberapa ladang tanaman sayuran juga buah-buahan, dan pepohonan rindang ditambah dengan jalanan setapak kecil. Masyarakat Kagoshima hidup sederhana dengan mengandalkan hasil perkebunan berupa sayur dan buah-buahan, peternakan ayam, dan juga hasil laut berupa ikan untuk bertahan hidup.

Suzuki dan Koji bekerja sebagai nelayan, sedangkan istri Suzuki membantu mengurus kebun dengan ayah mertuanya dan Yui belajar membuat tenun kain. Mereka beradaptasi dengan pola kehidupan masyarakat pedesaan yang bertahan hidup dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di sekitarnya. Meskipun jauh dari bantuan teknologi namun raut bahagia terpancar dari seluruh anggota keluarga Suzuki setelah mengalami perjuangan keras untuk tetap bertahan hidup.

Semenjak tinggal di daerah pedesaan keluarga Suzuki menjadi lebih dekat dengan alam dan memiliki pola hidup yang lebih teratur dan sehat. Mereka lebih sering mengonsumsi hasil perkebunan berupa sayur dan buah-buahan dibandingkan makanan cepat saji seperti saat tinggal di Tokyo. Banyak sekali tradisi yang dapat di pelajari dari tinggal di pedesaan dan secara tidak langsung ikut melestarikan warisan budaya sekitar. Secara perlahan keluarga Suzuki mulai memahami cara-cara untuk hidup secara sederhana dan selalu bersyukur karena dapat menikmati indahnya alam pedesaan.

Kehidupan keluarga Suzuki menggambarkan kritik mengenai manusia modern yang sangat bergantung dengan teknologi canggih. Dalam kehidupan sehari-hari keluarga Suzuki mengandalkan berbagai macam teknologi yang membutuhkan energi listrik seperti memasak menggunakan kompor listrik, mencuci baju menggunakan mesin cuci, pasokan air yang di pompa menggunakan mesin pemompa air, mengisi daya baterai telepon seluler bahkan lampu penerangan dan alat elektronik rumah tangga lainnya. Ketersediaan energi tidak sebanding dengan besarnya kebutuhan yang akan digunakan. Cara untuk menghemat ketersediaan energi dengan tidak menggunakan peralatan elektronik secara terus menerus seperti yang terjadi pada keluarga Suzuki saat terjadi pemadaman listrik adalah mereka mengganti lampu penerangan dengan lilin, memasak menggunakan korek gas, berpergian tanpa menggunakan kereta listrik melainkan bersepeda dan berjalan kaki selain menghemat energi juga menyehatkan bagi tubuh. Saat

tinggal di Kagoshima keluarga Suzuki menjadi lebih dekat dengan alam, interaksi antar satu sama lain menjadi lebih intens, belajar nilai-nilai tradisi seperti gotong royong dan saling membantu.





BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Film *Survival Family* merefleksikan kritik sosial terhadap teknologi khususnya teknologi modern. Film ini mengkritik perilaku masyarakat modern terhadap penggunaan teknologi. Dengan menggunakan teori *postmodern* yang mengkritik realitas masyarakat modern khususnya terhadap teknologi, dalam penelitian ini penulis menemukan tiga kritik sosial yaitu :

1. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif manusia modern tercermin terhadap penggunaan energi listrik dan tagihan telepon seluler. Seperti yang tergambar dalam keluarga Suzuki yang menggunakan berbagai macam peralatan elektronika dan telepon seluler setiap hari tanpa membatasi penggunaannya.

2. Berkurangnya Interaksi Antar Individu

Interaksi antar individu di era modern mulai berkurang semenjak kehadiran teknologi digital dimana individu tidak perlu untuk bertatap muka dalam berkomunikasi ataupun melakukan transaksi perdagangan. Seperti saat keluarga Suzuki sedang bersama, Koji dan Yui sibuk dengan telepon seluler masing-masing dan Suzuki sibuk mengerjakan pekerjaan kantor. Meskipun mereka terlihat berkumpul dalam satu tempat tetapi mereka semua berjauhan karena sibuk dengan aktivitas masing-masing.

3. Menggali Kembali Tradisi dan Nilai-Nilai Masyarakat Lama yang Perlahan Hilang Akibat Kemajuan Teknologi di Era Modern.

Saat tinggal di Kagoshima keluarga Suzuki menjadi lebih dekat dengan alam, interaksi antar satu sama lain menjadi lebih intens, belajar nilai-nilai tradisi seperti gotong royong dan saling membantu. Keluarga Suzuki menjadi lebih dekat satu sama lain setelah pemadaman listrik terjadi karena mereka secara perlahan mulai dapat mengurangi penggunaan teknologi modern. Melestarikan kembali nilai-nilai tradisi yang dipelajari saat tinggal di Kagoshima meskipun kembali tinggal di kota modern Tokyo.

5.2 Saran

Setelah melakukan analisis film *Survival Family* ini, banyak hal yang masih perlu dipelajari dari film ini. Penulis berharap film ini dapat digunakan sebagai pelajaran bagi masyarakat bagaimana gambaran hubungan manusia dengan teknologi di jaman modern ini. Teknologi memang memudahkan manusia dalam membantu aktivitas sehari-hari, namun apabila teknologi tidak digunakan dengan bijak dapat menimbulkan perilaku konsumtif, interaksi antar individu menjadi berkurang, dan hilangnya tradisi yang ada. Oleh karena itu, penulis berharap film ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menambah wawasan mengenai sosial, budaya dan lingkungan.

Dalam film ini, masih ada beberapa hal lain yang dapat digali lebih dalam. Selain kritik sosial film ini juga dapat diteliti menggunakan kajian fenomena sosial *homeless* yang diakibatkan oleh bencana alam secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- A.G, Haryanto, Hartono Ruslijanto dan Datu Mulyono. 2000. *Metode Penulisan dan Penyajian Karya Ilmiah Buku Ajar Untuk Mahasiswa*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Anwar, Ahyar. 2010. *Teori Sosial Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Bellman, Willard F. 1977. *Scenography and stage technology: an introduction*. New York: Crowell.
- Corrigan, Timothy. 1994. *A Short Guide to Writing About Film*. HarperCollinsCollegePublishers.
- Effendy, Uchjana Onong. 2004. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fauziyah. 2011. *Kritik Sosial dalam Novelet Kappa karya Ryuunosuke*. Tidak diterbitkan, Malang: Universitas Brawijaya.
- Fromm, E. 1995. *Masyarakat yang Sehat (Terjemahan Sutrisno)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Gibbs, John. 2002. *Mise en scene: Film Style and Interpretation*. London: Waliflower Press.
- Hardjana, Andre. 1981. *Kritik Sastra Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia.
- Henslin, James M. 2006. *Sosiologi dengan Pendekatan Membumi*. Jakarta: Erlangga.
- Immamura, Anne E. 1990. The Japanese Family. *For Video Letter from Japan II: A Young Family Asia*. Hal. 11-17.
- Martono, Nanang. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Maryati, Kun dan Suryawati, Juju. 2001. *Sosiologi*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Muharto, dan Ambarita, Arisandy. 2016. *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurdiani, Nina. 2014. Arsitektur Rumah Tinggal Jepang Untuk Masyarakat Umum. *ComTech*. 5(1):290-300.

- Ngafifi, Muhammad, 2014. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. Volume 2, nomor 1.
- O' Donnell, K. 2003. *Postmodernism*. Oxford: Lion Publishing
- Okazaki, S, Li & Hirose, M. 2012. *Journal of advertising benchmarking the use of QR Code in mobile promotion: Three studies in Japan*. Volume 52, no. 1, halaman 102-117
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Respathy, Ria Adytia. 2013. *Kritik Sosial dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao*. Tidak diterbitkan, Malang: Universitas Brawijaya.
- Ritzer, G. 2003. *Postmodern Social Theory*. Newyork: McGraw-Hill
- Salim, A. 2002. *Perubahan sosial: Sketsa Teori dan Refleksi Metodologi Kasus di Indonesia*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sarinah. 2016. *Ilmu Sosial Budaya Dasar (Diperguruan Tinggi)*. Yogyakarta: Grup Penerbitan Cv Budi Utama.
- Soekanto, Soerjono. 2000. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugihastuti, 2007. *Teori Apresiasi sastra*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiura, Shusi. Miwa, Ayaka. Uno, Tomoko. 2013. Analysis of Household Energy Consumption of Lighting and Appliances and Predictions for 2020. *Intercultural Understanding*. Vol. 3:17-21.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sztompka, P. 1994. *The Sociologi of Change*. UK: Blacwell Publishers
- Turner, J. H. 1998. *The Structure of Sociological Theory*. USA: Wardsworth Publishing Company.
- Zebua, A. S. & Nurjayadi, R. 2001. Hubungan Antara Konformitas Dan Konsep Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Putri. *Phronesis*. Vol. 3 No. 6

Sumber Internet

_____. (2017). *Interview with Japanese Movie Director: Shinobu Yaguchi*. Di akses 10 September 2018 dari <https://japanseculturecenter.com/interview-with-japanese-movie-director-shinobu-yaguchi/>

