

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah mamalia yang memiliki akal dan budi. Manusia sering bersikap dan bertindak dengan tata krama. Menurut KBBI, manusia adalah makhluk yang berakal budi, insan, orang. Dengan kata lain setiap perbuatan atau perilaku seseorang didasarkan atas akal dan budi pekerti. Masing-masing orang memiliki akal dan budi yang berbeda, sehingga memiliki kepribadian yang berbeda. Maka manusia disebut sebagai makhluk individu. Individu lahir memiliki perbedaan antara satu sama lain. Tidak ada dua orang manusia yang sama dalam segala hal sekalipun dia lahir dalam satu rahim seperti anak kembar. Karena perbedaan ini, maka terjadi keharmonisan dalam dinamika kehidupan manusia.

Namun, manusia dalam kehidupannya tidak hanya bisa bergantung pada diri sendiri. Setiap tindakan yang akan dilakukan seorang manusia, pasti berhubungan, dan membutuhkan orang lain. Manusia selain disebut sebagai makhluk individu, juga disebut sebagai makhluk sosial. Aristoteles menyebut manusia sebagai makhluk sosial dengan istilah *Zoon politicon*. Secara harfiah, *zoon* berarti hewan dan *politicon* berarti bermasyarakat. *Zoon politicon* berarti hewan yang bermasyarakat. Jadi, manusia dengan kodratnya sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup seorang diri. Manusia memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya. Abraham Maslow (Sunyoto 2001:104)

menyatakan bahwa manusia mempunyai kebutuhan sosial, termasuk kasih sayang, penerimaan oleh masyarakat, keanggotaan kelompok, dan kesetiakawanan. Oleh karena itu, manusia memiliki kelompok untuk bertahan hidup, sehingga pada akhirnya akan tercipta suatu kebiasaan dan norma-norma yang melahirkan kebudayaan.

Kebudayaan merupakan sesuatu yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Soemarjan (1964:113) mendefinisikan kebudayaan sebagai segala hasil karya, cipta, serta rasa masyarakat. Sebenarnya tanpa disadari, apa yang kita lihat dan kita lakukan sehari-hari, tidak lepas dari kebudayaan. Setiap kota, setiap negara pasti memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Namun, Koentjaraningrat (1979:203) menyatakan 7 unsur kebudayaan universal yang dapat ditemukan pada semua kebudayaan bangsa-bangsa di dunia. 7 unsur tersebut adalah bahasa, sistem pengetahuan, sistem kemasyarakatan, sistem peralatan hidup, sistem mata pencaharian, sistem religi, kesenian.

Dalam menjalani hidup, manusia butuh berekspresi diri. Untuk menyalurkan ekspresi tersebut, manusia menghasilkan kesenian. Kesenian dapat menghasilkan karya sastra. *Welleck* dan *Warren* (1990:14) menyatakan bahwa sastra adalah karya imajinatif yang mempunyai berbagai bentuk dan selalu berubah. Sastra mengandung pikiran, emosi dan perasaan. Sastra juga mempunyai fungsi ekspresif, berusaha membujuk, mempengaruhi dan mengubah sikap pembacanya. Dalam setiap bangsa dan budaya hasil dari karya sastra pun berbeda. Pada masyarakat Jepang, *anime* merupakan karya imajinatif dan memiliki sifat-

sifat seperti yang disebutkan, oleh karena itu penulis mengkategorikan *anime* sebagai sebuah karya sastra.

Anime (アニメ) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, dan dapat ditonton oleh beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. Napier dalam (Yolana 2010:15) menyebutkan, *Anime* merupakan abreviasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut tayangan animasi.

Penelitian ini membahas *anime* yang berjudul *Kokoro Connect* karya sutradara Shinya Kawatsura. *Anime Kokoro Connect* tayang pertama kali di Jepang pada tanggal 8 Juli tahun 2012 dan berakhir pada tanggal 30 September 2012. *Kokoro Connect* berjumlah 17 episode. *Kokoro Connect* berawal dari sebuah novel ringan karya Sadanatsu Anda yang diterbitkan oleh *Enterbrain* dan *Kadokawa Shoten*. *Anime Kokoro Connect* berbeda jenis dengan *anime Doraemon*. Meskipun *Doraemon* telah lebih lama tayang di pertelevisian, tidak hanya di Jepang, namun juga di seluruh dunia. Tetapi tidak mempunyai kisah yang berkaitan dari satu episode ke episode yang lain. Sedangkan *Kokoro Connect*, memiliki keterkaitan dari episode satu ke episode yang lain.

Kokoro Connect adalah *anime* yang menceritakan tentang lima pelajar SMA yaitu Taichi Yaegashi, Iori Nagase, Inaba Himeko, Aoki Yoshifumi, dan Yui Kiriya yang merupakan anggota Klub Penelitian Budaya. Suatu hari klub penelitian budaya mulai mengalami suatu fenomena yang disebabkan oleh

mahluk misterius yang disebut *Heartseed* dimana Iori, Taichi, Inaba, Aoki, dan Yui saling bertukar tubuh secara acak, mengucapkan perasaan yang ada di dalam hati tanpa bisa menahannya, mendengarkan suara hati dari lawan bicara, memaksa melakukan apa yang diinginkan secara spontan tanpa bisa menahannya. Akibat fenomena ini, persahabatan klub penelitian budaya diuji. Apa yang menjadi cobaan bagi 5 orang tersebut adalah, dapat saling mendengar *honme* dari berlima orang ini.

Menurut (Vitasari 1992:55), *honme* adalah pendapat sebenarnya atau apa yang sebenarnya dipikirkan oleh seseorang. Ketika seseorang mendengar *honme* yang tidak disukai, maka dapat memecah belah kelompok tersebut walaupun perkataan tersebut benar dan jujur. Bagi masyarakat Jepang, *honme* tidak selamanya berdampak baik ketika disampaikan. Karena akan menimbulkan konfrontasi langsung, dan itu dianggap menghambat komunikasi seseorang serta memperburuk citra dari seseorang. Untuk itulah *tatemaie* dibutuhkan bagi orang Jepang.

Secara harfiah arti dari *tatemaie* adalah mendirikan sesuatu yang tampil di depan seseorang. Meskipun dengan kata lain, seseorang seperti menggunakan topeng dan menjadi tidak jujur dengan perkataannya, tetapi *tatemaie* tetap memiliki manfaat dan peran penting dalam interaksi masyarakat Jepang. Bagi masyarakat Jepang, seseorang harus membangun citranya dan berusaha menutupi perasaan yang sebenarnya, serta menghindari konfrontasi langsung, guna menjaga keharmonisan sosial sekitarnya.

Bagi masyarakat Jepang, salah satu unsur kewajaran dalam berinteraksi sosial adalah berperilaku luwes. Luwes menurut KBBI (2016:daring) adalah pantas dan menarik. Maksudnya, dalam berperilaku, orang Jepang selalu mempertimbangkan hal-hal yang menurut masyarakat itu pantas dan menarik. Masyarakat Jepang juga selalu mempertimbangkan hal-hal yang akan berdampak negatif baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain.

Saat berkomunikasi di dalam kehidupan sosial, masyarakat Jepang sangat memperhatikan perasaan lawan bicara dan menganggap hal ini sebagai suatu hal yang penting. Hal ini membuat orang Jepang berusaha untuk menjaga sikap dan perilaku secara tutur kata. Masyarakat Jepang berpendapat bahwa dalam interaksi sosial, seseorang diharapkan untuk bisa menahan, atau menekan perasaan secara langsung atau secara kuat. Bila hal itu tidak terlaksana atau diabaikan, maka orang tersebut akan dikategorikan oleh lingkungan masyarakatnya sebagai orang yang tidak dewasa dalam bersikap.

Iori Nagase dalam *anime Kokoro Connect* selalu beradaptasi dengan keadaan sekitar, sehingga memunculkan pandangan sekitar bahwa Iori adalah orang yang dewasa dan juga luwes. Iori berperilaku tersebut didasari oleh keadaan keluarganya. Iori memiliki 5 orang ayah. Namun Iori memiliki masalah dengan ayah yang kedua. Dan Iori ingin sang ibu menjadi bahagia dan tidak merepotkan sang ayah dengan menjadi anak yang baik. Oleh karena itu, Iori selalu melakukan *tatemaie* dan memilih untuk tidak melakukan yang didasari *honme* agar menjadi sosok yang dapat membahagiakan sang ibu.

Sampai akhirnya *heartseed* membuat sebuah fenomena untuk kesekian kalinya, dimana 5 sekawan tersebut dapat mendengar suara sebenarnya atau *honne* dari 5 orang tersebut secara acak. Hal ini membuat Iori menjauh dari kelompok tersebut. Iori takut bahwa *honne* yang Iori miliki dapat diketahui orang lain dan membuat ekspektasi terhadap dirinya menjadi buruk. Dan akhirnya Iori pun lelah menjadi yang bukan dirinya dan mengesampingkan *tatemaes*. Iori menjadi dirinya sendiri dan hanya melakukan dan mengatakan hal yang hanya didasari *honne* saja. Dari perbuatan *honne* dan *tatemaes* yang dilakukan oleh Iori Nagase, memiliki dampak kepada keadaan sekitar.

Kenyataan bahwa dampak konsep budaya *Honne* dan *Tatemaes* terdapat dalam *anime Kokoro Connect* pada tokoh Iori Nagase membuat penulis tertarik untuk menjadikan penelitian ini sebagai tema skripsi. Penulis hanya akan berfokus pada tokoh Iori Nagase, dikarenakan dampak dari *honne* dan *tatemaes* pada tokoh tersebut sangat terlihat sekali. Dalam menganalisis karya sastra ini, penulis menggunakan teori mengenai konsep *Honne-Tatemaes*, juga teori tokoh dan penokohan serta teori *manga* dan *anime* oleh Brenner.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja sikap *honne-tatemaes* yang dilakukan pada tokoh Iori Nagase dalam *anime Kokoro Connect*?
2. Apa dampak dari *honne-tatemaes* yang dilakukan pada tokoh Iori Nagase?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan sikap *honne-tatema*e yang dilakukan pada tokoh Iori Nagase dalam *anime Kokoro Connect*.
2. Untuk mendeskripsikan dampak dari *honne-tatema*e yang dilakukan pada tokoh Iori Nagase.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah sebagai bahan referensi untuk para peneliti yang ingin meneliti mengenai *honne* dan *tatema*e. Dan manfaat secara non praktis yaitu agar para pembaca dapat memahami konsep *honne* dan *tatema*e yang ada di dalam masyarakat Jepang sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan ketika sedang berinteraksi sosial.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini hanya dibatasi pada perilaku, ucapan dan lingkungan sekitar yang menjelaskan konsep *honne-tatema*e yang dilakukan oleh Iori Nagase dan dampak dari *honne-tatema*e tersebut kepada teman-temannya dan keadaan sekitar yang tergambar dalam *anime Kokoro Connect* karya Shinya Kawatsura.

1.6 Definisi Istilah Kunci

Anime : *Anime* berasal dari kata *animeshon* yang dalam bahasa Inggris berarti *animation*, adalah film yang di animasikan dan di produksi oleh Jepang (Brener, 2007:29).

Honne : *Honne* adalah pendapat sebenarnya atau apa yang sebenarnya dipikirkan oleh seseorang (Vitasari, 1992:55).

Tatemaie : *Tatemaie* adalah sikap seseorang yang dapat berubah-ubah sesuai dengan moral sosial, lawan bicara serta tempat, waktu dan objek pembicaraan atau TPO (*time, place, and object*). Tanggapan diplomatis juga termasuk dalam prinsip *tatemaie* (Ushiyama, 2007:169).