

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Survei The Japan Foundation tahun 2021 menunjukkan pelaksanaan pendidikan bahasa Jepang di luar negeri telah dikonfirmasi di 141 negara dan wilayah, berkurang 1 negara dari 142 negara dan wilayah pada survei tahun 2018, yang dimana merupakan rekor jumlah terbanyak sejak survei dimulai pada tahun 1974.

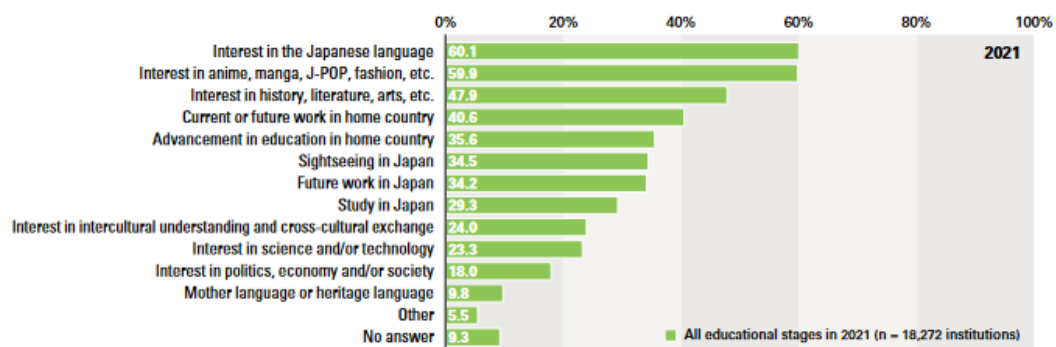
Rank	2018 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,057,318	1,004,625	5.2	2,965	2,435	21.8	21,361	20,220	5.6
2	2	Indonesia	711,732	709,479	0.3	2,958	2,879	2.7	6,617	5,793	14.2
3	3	Republic of Korea	470,334	531,511	▲11.5	2,868	2,998	▲4.3	13,229	15,345	▲13.8
4	4	Australia	415,348	405,175	2.5	1,648	1,764	▲6.6	3,052	3,135	▲2.6
5	5	Thailand	183,957	184,962	▲0.5	676	659	2.6	2,015	2,047	▲1.6
6	6	Vietnam	169,582	174,521	▲2.8	629	818	▲23.1	5,644	7,030	▲19.7
7	8	United States	161,402	166,905	▲3.3	1,241	1,446	▲14.2	4,109	4,021	2.2
8	7	Taiwan	143,632	170,159	▲15.6	907	846	7.2	3,375	4,106	▲17.8
9	9	Philippines	44,457	51,530	▲13.7	242	315	▲23.2	1,111	1,289	▲13.8
10	10	Malaysia	38,129	39,247	▲2.8	215	212	1.4	484	485	▲0.2

Gambar 1.1. Peringkat negara dengan pembelajar, institusi, dan guru bahasa Jepang terbanyak

Sumber: [https://www.jpff.go.jp/e/project/japanese/survey/result/dl/survey2021/Chapter1\\_Overview\\_r2.pdf](https://www.jpff.go.jp/e/project/japanese/survey/result/dl/survey2021/Chapter1_Overview_r2.pdf)

Berdasarkan survei di atas, ada 711.732 orang Indonesia yang menekuni bahasa Jepang (naik 0.3% dibanding survey sebelumnya). Jumlah di atas menjadikan Indonesia sebagai negara dengan pembelajar bahasa Jepang terbanyak setelah Tiongkok. Diagram diatas menunjukkan Indonesia merupakan negara dengan pembelajar bahasa Jepang terbanyak se-asia tenggara.

Dari survei yang sama (The Japan Foundation, 2021), banyak pembelajar yang mulai belajar bahasa Jepang karena menyukai budaya Jepang. Hal itu dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1.2. Peringkat alasan terbanyak mempelajari bahasa Jepang

Sumber: [https://www.jpff.go.jp/e/project/japanese/survey/result/dl/survey2021/Chapter1\\_Overview\\_r2.pdf](https://www.jpff.go.jp/e/project/japanese/survey/result/dl/survey2021/Chapter1_Overview_r2.pdf)

Di antara item-item yang disajikan sebagai tujuan pembelajaran dan alasan bagi para pelajar yang terdaftar di lembaga pendidikan berbahasa Jepang di seluruh dunia, jawaban yang paling umum adalah "minat terhadap bahasa Jepang" (60,1%), dan pada kenyataannya dua pertiga dari institusi di seluruh dunia memberikan jawaban ini. Lalu diikuti oleh "ketertarikan pada anime, manga, J-POP, fashion, dll." (59,9%) di peringkat kedua, dan "minat terhadap budaya Jepang (sejarah, sastra, seni, dll.)" (47,9%) di peringkat ketiga.

Berdasarkan diagram di atas, sekitar 47,9% pembelajar bahasa Jepang memiliki minat terhadap budaya Jepang. Budaya Jepang memiliki beragam aspek yang menarik untuk dijelajahi, dan salah satunya adalah sastra atau literatur. Penelitian tentang keluarga telah menjadi salah satu topik yang banyak dibahas dalam literatur terkait. Banyak penelitian yang telah dilakukan untuk memahami aspek sosial budaya keluarga melalui drama, *anime*, atau film Jepang. Handayani & Ong (2019) meneliti tentang peran ibu dalam keluarga Jepang yang direfleksikan dalam film dan serial drama *Kazoku Game*. Penelitian ini membandingkan peran sang ibu yang ditampilkan oleh film yang dirilis pada tahun 1983, dengan serial drama tahun 2013 dengan judul yang sama. Penelitian ini menggunakan film dan drama Jepang sebagai data penelitian.

Meskipun penelitian tentang keluarga dalam konteks sosial budaya telah banyak dilakukan dengan memanfaatkan drama, anime, atau film Jepang sebagai sumber data penelitian, masih belum ada penelitian yang secara khusus melibatkan serial *Tokusatsu Kamen Rider* sebagai bahan penelitian.

Ketertarikan pada *pop culture* Jepang menjadi alasan terbanyak pembelajar bahasa Jepang di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. *Pop culture* yang dikenal secara luas antara lain seperti *anime*, *manga*, *J-Pop*, *fashion*, *Tokusatsu*. *Tokusatsu* sendiri menjadi salah satu topik yang banyak dibahas di Indonesia. *Tokusatsu* adalah genre televisi dan film asal Jepang yang menggunakan efek khusus dan kostum untuk menggambarkan pahlawan super dan pertarungan melawan monster atau kejahatan. Genre ini sangat populer di Jepang dan telah berkembang selama beberapa dekade. Latar belakang *Tokusatsu* bermula pada tahun 1954, ketika film Jepang "Godzilla" diproduksi dengan efek khusus menggunakan kostum monster yang dimainkan oleh aktor manusia. Kesuksesan film tersebut menginspirasi pembuatan film-film monster lainnya seperti "Rodan" dan "Mothra". Pada tahun 1966, "Ultraman" pertama kali tayang di televisi dan menjadi seri *Tokusatsu* pertama yang menggunakan kostum pahlawan super yang juga dimainkan oleh aktor manusia. Serial ini sangat populer hingga sampai saat penelitian ini dibuat, seri Ultraman masih berlanjut.



Gambar 1.3. Serial Ultraman yang saat ini sedang berlangsung

Berdasarkan perkembangan waktu, maka pada masa berikutnya, genre *Tokusatsu* semakin berkembang dan banyak serial *Tokusatsu* lainnya yang populer muncul seperti Kamen Rider (1971), Super Sentai (1975), Metal Hero (1982), dan banyak lagi. Serial *Tokusatsu* biasanya memiliki tema dan cerita yang berbeda, namun karakteristik umum dari genre ini adalah penggunaan kostum dan efek khusus untuk memperlihatkan pahlawan super yang melawan kejahatan.

Indonesia menjadi salah satu negara yang terdampak oleh fenomena global *Tokusatsu*. Salah satu serial yang paling mempopulerkan genre *Tokusatsu* di Indonesia adalah serial *Kamen Rider Black*. Serial ini ditayangkan di Indonesia pada tahun 1992 dengan judul ‘Ksatria Baja Hitam’. Popularitas *Tokusatsu* juga bisa dibuktikan dengan hadirnya parodi Gavan dalam film Warkop DKI ‘Depan Bisa Belakang Bisa’, di mana tokoh Dono menjelma menjadi Gavan dengan kostum yang tidak proporsional.

*Tokusatsu* telah menjadi budaya populer di Jepang dan di seluruh dunia. Banyak serial *Tokusatsu* yang telah dibuat dan ditayangkan di berbagai negara. *Kamen Rider Revice* merupakan salah satu serial dalam *franchise* *Kamen Rider* yang sudah lama berjalan. *Franchise* *Kamen Rider* sendiri telah menjadi bagian dari budaya pop Jepang sejak tahun 1970-an. Acara ini ditayangkan perdana pada September 2021, dan dengan cepat mendapatkan basis penggemar setia karena perpaduan unik antara aksi, humor, dan drama keluarga. Pertunjukan tersebut berpusat di sekitar keluarga Igarashi, yang terdiri dari Genta Igarashi, yang berperan sebagai ayah, Yukimi Igarashi, yang dimana berperan sebagai ibu, Ikki Igarashi, Daiji Igarashi, dan Sakura Igarashi, yang ketiganya merupakan anggota dari Igarashi Bersaudara. Keluarga Igarashi adalah inti dari plot *Kamen Rider Revice*.



Gambar 1.4. Keluarga Igarashi

Dinamika keluarga dalam *Kamen Rider Revice* adalah aspek kunci dari daya tarik acara tersebut. Keluarga Igarashi digambarkan sebagai keluarga yang penuh kasih namun setiap anggota berjuang untuk menjaga keharmonisan keluarga itu sendiri. Hubungan antara anggota keluarga juga sangat kompleks, dengan

ketegangan dan kesalahpahaman yang muncul dari perbedaan kepribadian dan motivasi mereka.

Dinamika keluarga yang terjadi di dalam franchise Kamen Rider tidak hanya terkandung dalam Kamen Rider Revice, melainkan juga di beberapa serial Kamen Rider lainnya. Kamen Rider Kiva yang tayang pada tahun 2008, menampilkan hubungan ayah dan anak. Namun, Kamen Rider Revice merupakan serial Kamen Rider yang menjadikan keluarga sebagai tema utama. Hal ini dikemukakan oleh produser serial ini, yakni Taku Mochizuki.

あまり触れたくはないですが、今の時代に始まる作品として触れない訳には  
 いかないですね。新型コロナウイルスについてです。

この企画が立ち上がった当初、本当は『アフターコロナ』の時代を見据えたコ  
 ンセプトを考えていました。それこそ『移動』の喜びが詰まったロードムービ  
 ーとか。

...

家族と過ごす時間が増えた人にとっても、逆に中々会えなくなってしまった人  
 にとっても、それぞれ今までとは違う「家族」の景色を見ている中で、その大  
 切さに気づいてほしいという思いから、テーマを「家族」にさせました。

*Amari furetake wanaidesuga, ima no jidai ni hajimaru sakuhin to shite furenai wake ni  
 wa ikanaidesu ne. Shingata koronauirusu ni tsuitedesu. Kono kikaku ga tachigatta  
 tōsho, hontōwa "afutākorona" no jidai o misueta konseputo o kangaete imashita. Sore  
 koso "idō" no yorokobi ga tsumatta rōdomūbi toka.*

...

*Kazoku to sugosu jikan ga fueta hito ni tottemo, gyaku ni nakanaka aenaku natte shimatta  
 hito ni tottemo, sorezore imamade to wa chigau `kazoku' no keshiki o mite iru naka de,  
 sono taisetsu-sa ni kidzuite hoshī to iu omoi kara, tēma o `kazoku' ni sa semashita.*

Terjemahan:

Saya tidak ingin berbicara terlalu banyak, tetapi saya tidak bisa menahan diri untuk tidak  
 menyebutnya sebagai sesuatu yang mulai ada pada era sekarang. Ini adalah tentang virus  
 corona baru.

Ketika proyek ini pertama kali diluncurkan, saya sebenarnya sedang memikirkan konsep  
 untuk era 'After Corona'. Sebuah film perjalanan yang dipenuhi dengan kegembiraan  
 'mobilitas'.

...

Tema yang dipilih adalah 'keluarga' dengan harapan bahwa mereka yang menghabiskan  
 lebih banyak waktu dengan keluarga mereka dan mereka yang, di sisi lain, tidak lagi  
 bertemu dengan keluarga mereka sesering dulu, akan menyadari pentingnya keluarga  
 mereka dan melihat mereka dalam sudut pandang yang berbeda.

Serial ini dibuat pada bulan September tahun 2021. Tahun tersebut merupakan tahun dimana dunia tengah dilanda pandemi virus *corona*. Penyebaran virus *corona* berdampak kepada mobilitas manusia, tak terkecuali Jepang. Berdasarkan penjelasan di atas, melalui drama ini, Taku Mochizuki memilih tema ‘keluarga’ untuk mengobati rasa rindu terhadap keluarga yang tidak bisa ditemui karena pandemi *covid*.

Penggunaan tema keluarga dalam serial Kamen Rider yang merupakan salah satu serial Jepang yang populer menunjukkan bahwa keluarga adalah hal yang penting bagi masyarakat Jepang. Hal ini juga ditunjukkan oleh penelitian-penelitian yang dilakukan dengan menganalisis berbagai hal yang berhubungan dengan keluarga. Ideologi keluarga (*Ie* dan *Kaku Kazoku*), struktur keluarga, fungsi keluarga, pola pengasuhan anak, Namun, berdasarkan penelitian di atas, peneliti tidak menemukan adanya indikasi penggunaan serial *Tokusatsu* sebagai data penelitian. Sehingga peneliti belum menemukan penelitian tentang keluarga yang dengan menggunakan data serial Kamen Rider *Revice*.

Saat penelitian ini dibuat, peneliti tidak menemukan konten lain dengan latar belakang dan fokus yang sama dengan Kamen Rider *Revice*. Melalui analisis budaya keluarga Igarashi dalam Kamen Rider *Revice*, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggambaran dinamika keluarga Igarashi dan representasi konsep Jepang dilihat dari aspek kekeluargaan. Penilitan ini akan mengkaji apa bentuk struktur keluarga Jepang yang direpresentasikan oleh keluarga Igarashi. Penelitian ini juga akan mengkaji bagaimana keluarga Igarashi menjaga keutuhan dan harmonisasi keluarga saat dilanda konflik, serta pendekatan apakah yang digunakan untuk menyelesaikan konflik yang terjadi. Secara keseluruhan, studi tentang dinamika keluarga Kamen Rider *Revice* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih mendalam tentang budaya Jepang dan peran hubungan keluarga dalam membentuk nilai-nilai individu dan masyarakat.

## **1.2. Penelitian yang Relevan**

Peneliti menemukan 2 contoh penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Kitaoji (1971) menjelaskan tentang struktur keluarga di Jepang didasarkan pada

hierarki dan nilai-nilai tradisional seperti penghargaan pada otoritas dan keterikatan pada keluarga. Keluarga dianggap sebagai unit dasar masyarakat dan memiliki peran yang penting dalam menjaga kesinambungan budaya dan tradisi di Jepang.

Lalu, Anwar (2007) menjelaskan bahwa ideologi keluarga dapat berubah seiring dengan perubahan sosial dan politik di suatu negara. Ideologi keluarga tradisional *IE* yang kuat sebelum perang berubah menjadi ideologi *Kazoku Kokka* yang menekankan tanggung jawab sosial setelah perang. Keluarga diharapkan menghasilkan anak-anak sehat yang berbakti kepada negara, dan pengabdian kepada keluarga dianggap sebagai tanggung jawab yang harus dilakukan untuk kepentingan negara.

Selain penelitian tentang keluarga, peneliti juga menemukan 2 contoh penelitian dengan data penelitian serial *Tokusatsu*. Arif (2021) meneliti tentang *Dajare* (permainan kata dalam bahasa Jepang) yang terdapat pada serial *Tokusatsu Kamen Rider Zero One*. Lalu, Sandrika (2010) meneliti dinamika kegiatan konsumsi dan fenomena budaya penggemar yang terjadi di dalam komunitas *Tokusatsu*.

2 penelitian pertama merupakan penelitian yang membahas tentang keluarga, dengan titik fokus yang berbeda. Penelitian pertama berfokus kepada struktur, sedangkan penelitian kedua berfokus kepada ideologi. Sedangkan 2 penelitian berikutnya adalah penelitian yang dengan titik fokus budaya dengan data *Tokusatsu*. Sampai saat penelitian ini dibuat, peneliti belum menemukan penelitian tentang keluarga dilihat dari analisis konten serial *Tokusatsu Kamen Rider Revice*.

### 1.3. Identifikasi Masalah

Masalah yang teridentifikasi peneliti dari bagian latar belakang adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian tentang *Tokusatsu* banyak dilakukan, namun penelitian yang berfokus pada bidang sosial-budaya, terutama aspek keluarga belum ada.
- b. Penelitian tentang *Kamen Rider* cukup banyak, namun belum ada penelitian yang membahas soal serial *Kamen Rider Revice*, terutama penelitian yang berfokus kepada Keluarga *Igarashi* selaku elemen utama dalam serial ini.

- c. Kamen Rider Revice berlatar belakang anggota keluarga yang terpisah selama masa pandemi, dan hal itu merupakan sesuatu yang juga dirasakan oleh masyarakat Indonesia.
- d. Serial ini menampilkan tindak dan tutur yang mencerminkan konsep budaya Jepang yang digunakan sebagai alat untuk menjaga keutuhan keluarga.

#### 1.4. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan dengan pembatasan masalah dari identifikasi masalah di atas.

Saat ini, sebanyak 40 serial dari franchise Kamen Rider yang telah tayang di Jepang. Perinciannya adalah 13 serial ditayangkan saat era *Showa*, 23 serial ditayangkan saat era *Heisei*, dan 4 serial ditayangkan yang sudah ditayangkan pada era *Reiwa*. Serial Kamen Rider yang saat ini sedang tayang di Jepang adalah Kamen Rider Geats. Dari 41 serial Kamen Rider yang sudah tayang, penelitian ini berfokus pada serial Kamen Rider Revice, yang merupakan serial Kamen Rider yang mulai tayang tahun 2021 alias era *Reiwa*.

Kamen Rider Revice tidak hanya memiliki aspek kekeluargaan di dalamnya. Terdapat berbagai aspek yang menjadi daya tarik Kamen Rider Revice selain sisi kekeluargaannya, seperti desain kostum, efek visual, dan plot cerita aksi. Penelitian-penelitian sebelumnya banyak berfokus pada aspek budaya. Penelitian ini dibatasi hanya membahas pada sisi sosial-masyarakat, terutama di aspek kekeluargaan.

Penelitian ini akan dilakukan dengan menganalisis episode 1-16. Setelah peneliti menonton serial ini dari episode 1-50, peneliti melihat aspek kekeluargaan paling menonjol pada episode 1-16. Dari 16-episode tersebut, peneliti menemukan hanya episode 7 yang tidak menampilkan data yang terkait dengan aspek kekeluargaan. Episode 1-16 menceritakan tentang masalah dan cara penyelesaian keluarga Igarashi dalam memahami satu sama lain. Episode 4 hingga episode 10 menceritakan Daiji merasa rendah diri sehingga saat ia lengah, ia dirasuki oleh iblisnya sendiri dan melukai keluarganya sendiri. Keluarga Igarashi bekerja sama agar Daiji bisa kembali normal dan keharmonisan keluarga kembali terjaga. Sedangkan episode 10 hingga episode 16, fokus masalah berpindah kepada Sakura

dan Yukimi yang kian bertengkar dikarenakan Yukimi melarang Sakura ikut bertarung dengan kakak-kakaknya. Yukimi tidak ingin melihat anak perempuannya tersebut terluka, namun Sakura memiliki keinginan kuat untuk melindungi keluarganya bersama kedua kakaknya. Kedua alur yang telah dipaparkan dipandang peneliti menginterpretasikan episode 1-16 merupakan alur dengan aspek kekeluargaan yang kental.

### 1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan masalah dan pembatasan yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah

- a. Bagaimana bentuk keluarga Jepang yang dicerminkan keluarga Igarashi dalam serial *Tokusatsu Kamen Rider Revice*?
- b. Mengapa keluarga Igarashi bisa tetap utuh meski dilanda banyak konflik yang berkaitan dengan aspek keluarga?

### 1.6. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk memahami lebih dalam tentang budaya keluarga dan konsep Jepang yang berkaitan dengan tema keluarga dengan melihat salah satu serial hiburan yang terkenal di Jepang, yakni serial Kamen Rider. Ideologi dan konsep-konsep yang tampil di dalam serial ini merupakan konsep-konsep yang bisa dijadikan acuan dalam membentuk keluarga. Hasil dari pengamatan dimaksudkan untuk menjadi acuan peneliti sebagai implementasi konsep yang bisa diterapkan dalam hidup, dan diharapkan bisa menjadi acuan bagi pembaca dalam membentuk keluarga di masa depan.

### 1.7. Landasan Teori

#### 1.7.1. Ideologi *Ie*

Menurut Nakane, sistem *Ie* memiliki dampak yang signifikan pada semua aspek kehidupan masyarakat Jepang. *Ie* merujuk pada sistem keluarga yang dibentuk berdasarkan faktor-faktor seperti kondisi ekonomi dan tinggal

bersama, dan dari situ terbentuklah *seikatsu kyodotai*, yaitu kehidupan bersama dalam sebuah keluarga yang lebih besar.

Seiring dengan itu, Kitano (1973) dalam Anwar (2007:198), menjelaskan bahwa *Ie* adalah bentuk keluarga Jepang yang mencakup berbagai fungsi yang saling terkait, termasuk aspek ekonomi, kehidupan bersama, dan pemujaan leluhur. Idealnya, kehidupan bersama tersebut terdiri dari beberapa keluarga inti yang tergabung dalam satu keluarga inti senior yang juga berfungsi sebagai *kachou*, yaitu kepala keluarga besar yang disebut *Ie*.

Selain itu, sistem *Ie* juga mencerminkan perbedaan status antara 'keluarga inti' dan 'keluarga cabang', yang memisahkan mereka. Dalam struktur hubungan bawahan, terbentuklah sebuah kelompok yang dikenal sebagai *dozoku*. *Dozoku* ini terdiri dari keluarga inti, keluarga cabang, dan beberapa cabang keluarga lainnya, semuanya saling terkait dalam hierarki yang ada. Salah satu aspek penting dalam pemahaman sistem *Ie* adalah hubungan *oyabun-kobun*, yang sering kali dikaitkan dengan hubungan antara orang tua dan anak, atasan dan bawahan, atau pemimpin dan pengikut. Dari perspektif keluarga, hubungan-hubungan ini menjelaskan kohesi sosial yang terdapat di Jepang dan menjadi prinsip dasar dalam organisasi sosial di negara tersebut (Fukutake, 1989:31-32).

### **1.7.2. *Kaku Kazoku***

Selaras dengan dengan proses perkembangan masyarakat Jepang modern, khususnya pasca perang dunia II, sistem keluarga tradisional *Ie* perlahan mulai ditinggalkan oleh generasi muda Jepang yang cenderung lebih memilih sistem keluarga modern yang bertumpu pada sistem keluarga inti atau keluarga inti yang disebut *Kaku Kazoku*. Matsubara (1983) dalam Anwar (2010) berpendapat bahwa *Kaku Kazoku* adalah sistem keluarga yang semakin populer di masyarakat Jepang, sebagai pengganti sistem *Ie*. Menurutnya, ada tiga faktor utama yang menyebabkan sistem *Ie* tergeser oleh sistem *Kaku Kazoku*, yaitu:

1. Hilangnya landasan hukum pada tahun 1946, serta perubahan Hukum Perdata tentang Keluarga dan Waris pada tahun 1948
2. Tumbuhnya pemikiran tentang demokrasi di berbagai lapisan masyarakat setelah Perang Dunia II melalui sistem pendidikan modern modern yang merata di seluruh Jepang, sehingga membentuk opini publik yang menganggap sistem *Ie* sistem yang kurang demokratis
3. Adanya perubahan drastis pada pola kehidupan keluarga di Jepang setelah tahun 1955 ke atas. Jepang setelah tahun 1955 ke atas.

Menurut Anwar (2007) *Kaku Kazoku* adalah sistem keluarga modern yang bertumpu pada sistem keluarga inti atau keluarga batih. Berbeda dengan Keluarga batih terdiri dari suami, istri serta anak-anaknya yang belum menikah. Konsep ini tidak terikat pada peraturan seperti di keluarga tradisionalnya, dan berhak menentukan jalan hidup masing-masing, ingin menikah atau tidak, hidup bersama atau sendiri, punya anak atau tidak, dan lain-lain dapat ditentukan oleh diri sendiri.

### 1.7.3. *Amae*

*Amae* adalah istilah yang digunakan dalam budaya Jepang untuk menggambarkan perasaan ketergantungan, keinginan untuk dicintai dan dilindungi, serta kerinduan akan kehangatan kehadiran orang lain. Menurut Doi (1971), *Amae* adalah keadaan psikologis yang ditandai dengan perasaan pasif dan bergantung pada niat baik orang lain.

### 1.7.4. *Wa*

*Wa* adalah konsep keserasian dalam hubungan sosial. Rohlen (1974:47) mengemukakan bahwa *wa* adalah sebuah kualitas hubungan, khususnya dalam kelompok kerja, dan itu mengacu pada kerja sama, kepercayaan, berbagi, kehangatan, moral, dan kerja keras dari persekutuan yang efisien, menyenangkan, dan bertujuan. Di dalam hubungan keluarga pun, konsep *wa* ini turut hadir.

### 1.7.5. *Omoiyari*

*Omoiyari* merupakan konsep empati atau kepekaan sosial dalam budaya Jepang. *Omoiyari* melibatkan kemampuan untuk memahami dan merespons kebutuhan orang lain secara empatik, serta menunjukkan perhatian dan perasaan kepada orang lain. Arifin (2015) dalam Ariska (2020:2) menyebutkan bagi orang Jepang, *Omoiyari* terasa nyaman jika hanya diberikan kepada orang-orang familiar di masyarakat yang mereka miliki dan perhatian mereka hanya tertuju pada kelompok mereka. Dengan konsep *Omoiyari*, mereka akan belajar merasakan kesakitan maupun kesenangan pada orang lain, yang akan meningkatkan rasa empati pada orang Jepang tersebut.

### 1.8. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sugiyono (2013:2) mengemukakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis konten bersifat kualitatif. Menurut Cole (1988), analisis konten adalah metode untuk menganalisis pesan komunikasi tertulis, lisan, atau visual. Analisis konten adalah studi tentang komunikasi manusia yang direkam, seperti entri jurnal, buku, surat kabar, video, pesan teks, film, televisi, media sosial, dan sebagainya. Sebagai studi ilmiah tentang konten komunikasi, analisis konten sebenarnya adalah studi tentang konteks, makna, subteks, dan maksud yang terkandung dalam pesan-pesan tersebut. Sederhananya, analisis isi adalah analisis tentang apa yang diucapkan, ditulis, atau direkam. Melalui proses klasifikasi sistematis dalam pengkodean dan identifikasi tema, analisis isi adalah "metode penelitian untuk interpretasi subjektif dari isi data teks (Hsieh & Shannon, 2005). Berdasarkan pengertian diatas, data yang diambil dari serial film dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk melakukan analisis konten.

Sumber data dalam penelitian ini adalah episode 1-16 dari serial *Tokusatsu* berjudul "Kamen Rider Revice" yang tayang pada bulan September 2021 hingga

Desember 2021. Adapun data penelitian ini yaitu anggota keluarga Igarashi yang terdiri dari 5 orang yakni Ikki Igarashi, Daiji Igarashi, Sakura Igarashi, Genta Igarashi, dan Yukimi Igarashi.

## **1.9. Manfaat Penelitian**

### **1.9.1. Secara Praktis**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sudut pandang analisis baru dalam penelitian mengenai aspek keluarga Jepang. Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan perspektif lain dalam penelitian mengenai *Tokusatsu*, yakni dari sisi sosial-budaya dengan aspek spesifik yaitu aspek keluarga.

### **1.9.2. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan pembaca untuk membentuk keluarga di masa depan. Struktur dan konsep yang menjadi hasil analisis penelitian ini diharapkan agar bisa membantu pembaca menjaga keutuhan keluarganya melalui salah satu bagian dari *pop culture* Jepang, yakni *Tokusatsu*. Penelitian ini juga diharapkan bisa mengubah pandangan awal pembaca, yang mungkin awalnya belum mengetahui apa manfaat dari serial atau film, menjadi tahu bahwa banyak serial atau film yang memiliki nasihat penting yang mungkin dapat berguna di kehidupan nyata.

## **1.10. Sistematika Penelitian**

Bab 1 Pendahuluan, menjabarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 Data Penelitian, menjelaskan tentang kajian teori, dan penjelasan data yang menjadi bahan analisis penelitian ini.

Bab 3 Analisis Data, memaparkan hasil dari analisis data yang telah diuraikan pada bab 2 berdasarkan teori yang digunakan pada penelitian ini.

Bab 4 Simpulan berisi Simpulan dan saran dari hasil penelitian.