

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kebudayaan adalah keseluruhan aktivitas atau aspek kehidupan manusia dalam masyarakat yang diperoleh dengan cara belajar. Hal ini mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan lainnya. Koentjaraningrat membedakan kebudayaan menjadi tiga wujud, yaitu: (1) kompleks aktivitas kelakuan berpola manusia dalam masyarakat; (2) kompleks ide, gagasan, nilai, norma, dan peraturan; dan (3) benda-benda hasil manusia. (Ratna, 2012, hlm. 5-7).

Berangkat dari gagasan di atas, masyarakat Jepang seringkali disebut sebagai masyarakat yang memiliki budaya kolektif. Di dalamnya, individu dituntut untuk memiliki loyalitas dan komitmen yang kuat untuk menjaga keharmonisan kelompok. Dalam hal ini, identitas kelompok bagi masyarakat Jepang bukan hanya merujuk kepada hubungan keluarga, namun juga mencakup ikatan geografis dan hubungan pekerjaan, seperti dalam perusahaan (Nindia, 2017, hlm. 31-34). Di antara semua itu, terdapat suatu prinsip atau seperangkat nilai yang menjadi landasan moral untuk mempertahankan budaya tersebut, yaitu *Bushidō*.

*Bushidō* pada awalnya adalah prinsip yang diimani oleh kaum Samurai sebagai ideal untuk menjadi ksatria yang baik. Namanya berasal dari kata *bushi* (武士) dan *dou* (道) yang secara berurutan memiliki arti ‘prajurit’ dan ‘jalan’ sehingga dapat dibaca sebagai jalan yang dilalui seorang prajurit. Nilai *Bushidō* mulai

diterapkan oleh para Samurai ketika Jepang dilanda oleh perang antar-keluarga yang berlangsung terus menerus. Kondisi ini berlangsung dari periode Kamakura (1192-1333) hingga dimulainya periode Edo (1603-1867), yaitu ketika Tokugawa Ieyasu membawa Jepang ke masa damai yang berkelanjutan. Menuju periode-periode berikutnya, prinsip *Bushidō* terus dimantapkan dan menyebar ke masyarakat luas sehingga dinyatakan menjadi etika dasar bangsa Jepang; tepatnya setelah masa restorasi Meiji (1867-1912) (Nitobe dalam Davies, 2002, hlm. 41).

Sebagai sebuah prinsip, *Bushidō* terdiri dari nilai-nilai yang perlu diimani seorang ksatria, yaitu: integritas (*gi/義*), keberanian (*yū/勇*), welas asih (*jin/仁*), penghormatan (*rei/礼*), kejujuran (*makoto/信*), kehormatan (*meiyo/名誉*), dan loyalitas (*chūgi/忠義*). Di antara nilai-nilai di atas, loyalitas atau *chūgi* menjadi salah satu nilai yang seringkali disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu. Pada masanya, *chūgi* merupakan bentuk kesetiaan para Samurai untuk mengorbankan diri demi kaisar dan kehormatannya. Namun, kesetiaan yang dimaksud telah mengalami perubahan di masa modern ini, sehingga dapat merujuk kepada pimpinan, atasan dalam perusahaan, bahkan guru (Suliyati, 2013, hlm. 10). Oleh karena itu, nilai *chūgi* dapat terlihat menjadi faktor dari peristiwa-peristiwa seperti aksi *kamikaze* (神風) yang dilakukan prajurit Jepang di perang dunia (Davies, 2002, hlm. 46), hingga *karōshi* (過労死) atau fenomena dimana pekerja dipaksa untuk bekerja berlarut-larut tanpa istirahat atau libur hingga akhirnya mereka meninggal (Nurita Arianti, 2021, hlm 70).

Nilai yang pada masanya merupakan landasan mulia para Samurai untuk rela mengorbankan dirinya demi kaisar dan kehormatannya, telah berubah menjadi instrumen penekanan yang menimbulkan masalah sosial; khususnya di lingkungan

pekerjaan. Permasalahan ini dapat dilihat melalui penggambarannya pada karya film berjudul *Monster* yang rilis pada tahun 2023 lalu, khususnya peristiwa yang menimpa tokoh guru bernama Hori (selanjutnya Hori-sensei) di lingkungan pekerjaannya, yaitu sekolah. Maka dari itu, penelitian ini akan mengkaji nilai *chūgi* melalui penggambarannya pada tokoh dari sebuah karya sastra berbentuk film.

Penelitian ini dilakukan melalui sudut pandang sosiologi sastra, yaitu pendekatan penelitian yang mengkaji sastra dengan mempertimbangkan aspek kehidupan sosial manusia yang meliputi masalah perekonomian, politik, keagamaan, kebudayaan, pendidikan, dan ideologi (Ratna, 2012, hlm. 4). Dalam kerangka teori sosial, sastra disebut dapat mencerminkan relasi sosial dalam masyarakatnya dan berfungsi memberikan pengalaman kepada anggota masyarakat akan adanya realitas yang melampaui batas-batas dunia pengalaman individual (Durkheim dalam Ratna, 2012, hlm. 5).

Sastra adalah gejala universal yang terjadi di setiap bentuk dan kalangan masyarakat. Sastra disebut sebagai wujud kreativitas manusia yang menggambarkan sesuatu yang dialami atau diimajinasikan penciptanya. Proses sastra menciptakan produk yang dikenal sebagai karya sastra. Sebagai ciptaan manusia, karya sastra tidak terlepas dari hubungannya dengan masyarakat dan permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, karya sastra bahkan dalam bentuk fiksi pun tidak hanya sekedar khayalan pengarang, tetapi hasil dari interaksi pengarang dengan realitas sosial, budaya, dan psikologis masyarakat sekitarnya (Jabrohim, 1994, hlm. 8-9).

Karya sastra tergolong sebagai karya seni yang menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Berbeda dengan bahasa sehari-hari yang mencari kaitan ketepatan tertentu, bahasa dalam sastra diolah dan dimanipulasi secara artistik untuk menyampaikan makna yang estetik. Penggunaan bahasa dalam sastra menjadikannya berfungsi sebagai alat komunikasi yang mampu menyampaikan beragam informasi yang dapat diinterpretasi oleh pembaca yang beragam pula (Jabrohim, 1994, hlm. 10). Jenis karya sastra dalam segi bentuknya dibagi menjadi dua kategori, yaitu non imajinatif dan imajinatif. Beberapa contoh dari karya sastra non-imajinatif adalah esai, kritik, dan autobiografi. Sedangkan, contoh sastra imajinatif adalah prosa seperti novel, cerita pendek, novelet, drama, serta film sebagai bentuk modern dari drama (Azizah Intan Kartini, 2021, hlm. 1).

Film merupakan media yang menampilkan cerminan dari kenyataan berupa serangkaian gambar yang memberi ilusi gerak. Seiring berkembangnya zaman, film mengalami perkembangan seperti penambahan suara, warna, serta perubahan dalam proses produksinya yang memberikannya status sebagai media audiovisual (Sumarno, 2017, hlm. 4). Film dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu film cerita dan non-cerita. Dengan film non-cerita sebagai kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, sedangkan film cerita menampilkan fiksi tentang kenyataan. Sebagai karya sastra, film cerita dapat diartikan sebagai penyampaian cerita atau ide dalam bentuk gambar, gambar bergerak, dan suara. Proses kreatif dalam pembuatan film merupakan pergulatan antara dorongan subjektif dan nilai-nilai yang mengendap dalam diri pembuatnya yang hidup dalam masyarakat atau lingkungan budaya tertentu. (Sumarno, 2017, hlm. 8).

Film *Monster* atau *Kaibutsu* (怪物) adalah film karya sutradara Hirokazu Kore-eda yang dirilis pada tahun 2023 lalu. Pada umumnya, film karya Kore-eda merupakan drama yang menggambarkan dan mengomentari masalah sosial yang terjadi di masyarakat Jepang. Beberapa karyanya yang memiliki ciri-ciri tersebut di antaranya adalah *Shoplifters* (2018), *Nobody Knows* (2004), dan juga yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu *Monster* (2023). Isu yang diangkat dalam film ini adalah perundungan dan homoseksualitas di masyarakat Jepang, khususnya di dalam lingkungan sekolah (Nugroho Christalia Samudra, 2024, hlm. 2). Meskipun begitu, permasalahan yang ditampilkan pada film ini tidak dibatasi oleh itu saja.

Cerita dalam film yang menjadi fokus penelitian ini adalah peristiwa yang dialami Hori-sensei. Sebagai seorang guru di bawah naungan institusi sekolah di Jepang, Ia secara natural dituntut untuk memiliki kepatuhan atau nilai *chūgi* terhadap pimpinannya. Namun, permasalahan terjadi ketika Ia dituduh melakukan kekerasan terhadap salah satu muridnya yang bernama Minato oleh Saori, ibunya. Hori-sensei yang mengetahui kejadian sebenarnya antara Minato dan perundungan yang dialami murid bernama Hoshikawa, diperintahkan oleh kepala sekolah Fushimi untuk meminta maaf dan keluar dari sekolah dalam rangka menutupi kejadian tersebut demi memberi kepuasan kepada Saori dan menjaga keharmonisan lingkungan sekolah. Ia mengalami konflik *chūgi* ketika mengingat bahwa sebagai guru Ia juga telah diberikan tugas dan tanggung jawab oleh Fushimi untuk menjaga murid-muridnya dengan baik. Konsekuensi dari peristiwa ini diperlihatkan dengan kehormatan Hori-sensei menjadi tercemar di lingkungan masyarakat yang mendorongnya untuk melakukan percobaan bunuh diri, namun di saat yang sama juga menggiringnya untuk membantu mengungkap kompleksitas kebenaran dari

peristiwa yang terjadi antara Minato dan Hoshikawa kepada Saori sebagai bentuk dari tanggung jawabnya.

Film ini menunjukkan kontradiksi yang dialami Hori-sensei dalam usahanya untuk memenuhi nilai *chūgi* terhadap tugas dan perintah dari kepala sekolah, serta konsekuensinya. Yang terlihat seperti pemenuhan nilai *chūgi* terhadap perintah pimpinan, secara ironis merupakan bentuk kegagalan pemenuhan nilai *chūgi* terhadap tugas pimpinan, dan begitu sebaliknya. Penggambaran peristiwa yang dialami Hori-sensei pada film ini menunjukkan ketidakstabilan yang inheren dalam nilai *chūgi* sebagai etika dasar bangsa yang dijunjung tinggi masyarakat Jepang. Untuk memahami bagaimana ketidakstabilan bisa terjadi dalam pemaknaan nilai *chūgi*, peneliti akan melakukan analisis dekonstruksi yang dicetuskan oleh Jacques Derrida.

Dekonstruksi adalah metode, pendekatan, dan/atau cara penafsiran teks yang dicetuskan oleh Jacques Derrida sebagai bentuk kritik terhadap pemikiran strukturalisme dan logosentrisme yang mendominasi budaya intelektualitas barat di abad 20 (Ratna, 2012, hlm. 47). Derrida mengkritik struktur pemaknaan Ferdinand De Saussure yang terbentuk dari struktur hierarki oposisi biner, dimana terdapat makna yang diutamakan dan yang dimarginalkan. Lebih tepatnya, Derrida mengkritik perkataan Saussure yang menyatakan bahwa tuturan lebih utama dari tulisan. Saussure menjelaskan bahwa penanda dan petanda (*signifier & signified*) dapat hadir secara bersamaan dengan jelas dalam tuturan, sedangkan relasi antara penanda dan petanda itu kabur, tertunda, dan ambigu dalam tulisan. Derrida membalas pernyataan tersebut dengan membentuk kata/konsep *différance*, sebuah kata yang hanya dapat dipahami melalui tulisan karena memiliki pelafalan yang

sama dengan kata ‘difference’ dalam bahasa Prancis. Menurutnya, apabila tuturan dapat diutamakan karena kejelasannya, maka tulisan juga dapat diutamakan karena ambiguitas dan kebebasan permainan tanda yang disediakannya. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa analisis dekonstruksi berfungsi untuk membongkar dan menggeser makna/nilai pusat yang sudah lama ada di masyarakat dengan terus menggali dan menggali lagi (Ratna, 2012, hlm. 49).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dihadapi oleh penelitian ini adalah mengetahui bagaimana nilai *chūgi* sesuai definisinya dimanifestasikan melalui perilaku Hori-sensei, serta bagaimana ketidakstabilan makna yang inheren pada nilai *chūgi* sebagai etika dasar bangsa yang dijunjung tinggi masyarakat Jepang terungkap melalui analisis dekonstruksi terhadap manifestasinya pada perilaku tokoh Hori-sensei dalam film *Monster* (2023).

Penelitian ini dilaksanakan atas pertimbangan dari beberapa urgensi. Yang pertama, yaitu secara akademis dan metodologis, masih jarang adanya penelitian atau analisis dekonstruksi yang dilaksanakan terhadap nilai budaya. Umumnya, analisis dekonstruksi, terutama yang dilakukan pada film, digunakan untuk mengkaji struktur hierarki oposisi biner antara laki-laki dan perempuan dalam kajian feminisme atau gender, seperti pada penelitian berjudul Analisis Teori Dekonstruksi Jacques Derrida dalam Film Pendek “Aphrodite Stereotype”: Kajian Sosiologi Sastra di tahun 2025. Namun, peneliti juga menemukan beberapa penelitian yang melakukan analisis dekonstruksi terhadap nilai adat dan agama, seperti dalam penelitian berjudul Dekonstruksi Sosial dalam Novel Hikayat The Da Peci Code Karya Ben Sohib di tahun 2022 dan Dekonstruksi Budaya Kekuasaan Dalam Ca Bau Kan Karya Remy Sylado di tahun 2017. Maka dari itu, dapat

dikatakan bahwa penelitian ini mengisi kekosongan pada penelitian dekonstruksi yang mengkaji nilai budaya Jepang, khususnya nilai *chūgi*, serta diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau peneliti yang ingin mengkaji lebih lanjut karya film *Monster* (2023) dengan perspektif lain; Yang kedua, yaitu secara relevansi sosial-budaya. Berdasarkan survey dalam jurnal penelitian berjudul Japan's Quest for 'Soft Power': Attraction and Limitation oleh Peng Er di tahun 2007, terlihat bahwa Indonesia, di antara beberapa negara di Asia, menempati posisi pertama sebagai peminat film dari Jepang (lihat Gambar 1.1). Berangkat dari informasi tersebut, penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat Indonesia, khususnya yang tertarik kepada film Jepang, untuk lebih kritis dalam menerapkan atau menyebarkan nilai budaya di dalamnya; Yang ketiga dan terakhir, secara praktis, penelitian ini ingin menawarkan penjelasan terkait perubahan pemaknaan nilai *chūgi* melalui analisis dekonstruksi, serta diharapkan dapat membantu pelajar, pekerja, maupun masyarakat yang tertarik dengan budaya Jepang untuk dapat mengidentifikasi manifestasi nilai *chūgi* pada perilaku atau tindakan seseorang dan memahami lebih dalam pemaknaannya sehingga terhindar dari dampak negatif atau penyalahgunaan.

| Attraction to Japanese Cultural Products                                                                                                                                           |       |           |          |          |         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------|----------|----------|---------|
|                                                                                                                                                                                    | Korea | Indonesia | Malaysia | Thailand | Vietnam |
| Anime & manga                                                                                                                                                                      | 25,6% | 29,5%     | 31,5%    | 18,2%    | 12,0%   |
| Japanese cuisine                                                                                                                                                                   | 17,2  | 17,3      | 20,7     | 25,0     | 12,6    |
| Movies                                                                                                                                                                             | 9,7   | 21,7      | 18,2     | 19,1     | 16,7    |
| TV program                                                                                                                                                                         | 8,5   | 20,0      | 24,6     | 16,6     | 13,0    |
| Fashion                                                                                                                                                                            | 14,6  | 7,3       | 13,1     | 17,0     | 8,4     |
| Popular music                                                                                                                                                                      | 5,8   | 7,8       | 12,4     | 9,1      | 9,2     |
| Sumo & baseball                                                                                                                                                                    | 9,2   | 8,0       | 5,9      | 6,1      | 6,5     |
| Traditional culture                                                                                                                                                                | 2,4   | 8,3       | 7,9      | 10,1     | 9,8     |
| Multiple answers                                                                                                                                                                   |       |           |          |          |         |
| Respondents aged 18 and above                                                                                                                                                      |       |           |          |          |         |
| *The outlook toward Japan is likely to be significantly higher for those between 10-17 years old, a generation more amenable to Japanese popular culture than the proceeding ones. |       |           |          |          |         |
| Source: Yomiuri Shimbun, 10 September 2006                                                                                                                                         |       |           |          |          |         |

**Gambar 1.1** Daya Tarik terhadap Produk Budaya Jepang  
(Sumber: Peng Er, 2007)

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai pemaparan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai *chūgi* sesuai definisinya termanifestasi pada perilaku tokoh Hori-sensei dalam film *Monster* (2023)?
2. Bagaimana dekonstruksi dari pemaknaan nilai *chūgi* yang termanifestasi pada perilaku tokoh Hori-sensei dalam film *Monster* (2023)?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai pemaparan latar belakang, maka dapat dinyatakan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi bentuk nilai *chūgi* yang termanifestasi pada perilaku tokoh Hori-sensei di film *Monster* (2023) sesuai definisinya.
2. Mengungkap dan menjelaskan dekonstruksi dari pemaknaan nilai *chūgi* yang termanifestasi pada perilaku tokoh Hori-sensei dalam film *Monster* (2023).

## 1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada analisis identifikasi dan dekonstruksi dari nilai *chūgi* sebagai salah satu dari nilai *Bushidō* yang termanifestasi pada perilaku tokoh Hori-sensei dalam film *Monster* (2023); adapun nilai *chūgi* yang dikaji dalam penelitian ini didasarkan pada definisi serta konsep yang ditemukan peneliti melalui studi pustaka.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian Analisis Dekonstruksi Nilai *Chūgi* pada Tokoh Hori-sensei dalam Film *Monster* (2023) diharapkan dapat memperkaya pengetahuan serta bahan referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan masyarakat umum mengenai analisis dekonstruksi terhadap karya sastra berbentuk film dan manifestasi nilai *chūgi* pada tokoh Hori-sensei dalam film *Monster* (2023). Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti yang ingin mengkaji lebih lanjut karya film *Monster* (2023) melalui sudut pandang atau pendekatan yang lain.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menawarkan penjelasan ketidakstabilan pemaknaan nilai *chūgi* dalam manifestasinya pada perilaku tokoh Hori-sensei dalam film *Monster* (2023), serta membuka wawasan bagi para penulis dan orang-orang yang tertarik dengan budaya Jepang agar dapat mengidentifikasi dan memahami bentuk manifestasi nilai *chūgi* pada masyarakat Jepang secara umum.

## 1.6 State of the Art

Setelah melakukan penelusuran kepustakaan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang telah melakukan analisis dekonstruksi Jacques Derrida untuk mengkaji gejala sosial-budaya dalam karya sastra. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Prasetyawati, Aulia, dan Agustini (2025) berjudul Analisis Teori Dekonstruksi Jacques Derrida dalam Film Pendek “Aphrodite Stereotype”: Kajian

Sosiologi Sastra, yang melakukan analisis dekonstruksi terhadap stereotip gender dalam karya film. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Wu Zhiliang (2017) berjudul *The Japanese Loyalty and the Chinese Filial Piety: The Japanese Bushido and the Chinese Xiaodao* yang melakukan analisis terhadap konsep kesetiaan dan kebaktian dari Konfusianisme untuk melihat asal usul dan perbedaan kebudayaan Jepang dan Tiongkok dari aspek sejarah dan sosial. Kemudian, peneliti juga menemukan penelitian yang dilakukan oleh Fitria dan Priyatama (2025) berjudul *Ijime, Mentsu, dan LGBTQIA+ dalam Film Monster (2023): Kajian Hegemoni Gramsci*, yang mengkaji film *Monster* (2023) melalui sudut pandang sosiologi sastra sebagai objek penelitian untuk membahas isu-isu sosial yang terkandung di dalamnya menggunakan pendekatan teori hegemoni Gramsci.

Ketiga penelitian di atas merupakan landasan dari penelitian ini terkait kajian terhadap nilai *chūgi* pada perilaku tokoh Hori-sensei dalam film *Monster* (2023); penggunaan analisis dekonstruksi untuk mengkaji film melalui pendekatan sosiologi sastra; serta relevansi film *Monster* (2023) sebagai objek penelitian. Maka, kebaruan yang ditawarkan oleh penelitian ini berada pada penerapan analisis dekonstruksi terhadap nilai *chūgi* sebagai nilai budaya yang telah ternaturalisasi dalam masyarakat Jepang melalui manifestasinya pada perilaku tokoh Hori-sensei dalam film *Monster* (2023). Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan ketidakstabilan yang hadir dalam proses pemaknaan nilai *chūgi*, sehingga peneliti selanjutnya dan orang-orang yang tertarik dengan budaya Jepang secara umum dapat memahami dan menerapkannya secara lebih kritis.