

Budaya Malu (*Haji no Bunka*) dalam Film *Eien no Zero* (永遠の0) (2013) Karya Takashi Yamazaki: Kajian Antropologi Sastra

Muhammad Faaiz Abdullah^{a,1*}, Yusida Lusiana^{b,2}, Muammar Kadafi^{c,3}

^a Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

^b Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

^c Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

¹ muhammad.abdullah041@mhs.unsoed.ac.id; ² yusida.lusiana@unsoed.ac.id; ³ muammar.kadafi@unsoed.ac.id

* korespondensi penulis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis budaya malu (*haji no bunka*) yang dimiliki oleh Bangsa Jepang, melalui karya sastra berbentuk film berjudul *Eien no Zero* (2013) oleh Takashi Yamazaki dalam kajian antropologi sastra, dengan fokus antropologi teks sastra. Teori yang digunakan adalah teori representasi dan reflektifitas budaya Endraswara, serta Melihat 5 konsep malu sebagai acuan untuk mencari bentuk representasi budaya malu. 5 konsep tersebut ialah (*shame*) Ruth Benedict (1982), (*hajirai*) Sakuta Keiichi (1986), (*kouchi*) dan (*shichi*) oleh Tadashi Inoue (1986), serta (*status*) Takie Sugiyama Lebra (1971). Penelitian ini berjenis kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini menemukan dalam film *Eien no Zero* (2013) mengandung 13 data representasi budaya malu Jepang, dengan sebaran, 7 data konsep *Shame*, 1 data konsep *Hajirai*, 2 data konsep *Kouchi*, 2 data konsep *Shichi*, dan 1 data konsep *status*. Simpulan dari penelitian ini adalah film sebagai karya sastra juga dapat digunakan untuk mempelajari budaya, dalam hal ini adalah budaya malu bangsa Jepang yang terdapat pada film *Eien no Zero* (2013), karakteristik penduduk Jepang yang merupakan kolektifis juga mendukung efektivitas budaya malu yang kemudian mempengaruhi pengarang dalam pembuatan karya sastranya. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca perihal budaya, khususnya budaya malu Jepang.

Kata kunci: antropologi sastra, budaya malu, *Eien no Zero*, representasi

ABSTRACT

This study aimed to analyze the culture of *shame* (*haji no bunka*) owned by the Japanese, through a literary work in the form of a film entitled *Eien no Zero* (2013) by Takashi Yamazaki in the study of literary anthropology. It was focused on the anthropology of literary text. The theory used in this study was Endraswara's theory of representation and cultural reflexivity, as well as looking at 5 concepts of shame as a reference to find the form of cultural representation of shame. The 5 concepts were (1982) Ruth Benedict's (*shame*), (1986) Sakuta Keiichi's (*hajirai*), (*kouchi*) and (*shichi*) by Tadashi Inoue (1986), and (*status*) by Takie Sugiyama Lebra (1971). This research was a qualitative type with a descriptive analysis method. The results of this study found that *Eien no Zero* (2013) film contained 13 data on the representation of the Japanese culture of shame, with a distribution of 7 data on the concept of shame, 1 data on *hajirai*, 2 data on *kouchi*, 2 data on *shichi*, and 1 data on *status*. This research concluded that films as literary works could also be used to study culture, in this case, the Japanese culture of shame found in *Eien no Zero* (2013) film, the characteristics of the Japanese population which was collectivist also support the effectiveness of the culture of shame which then influences the author in making his literary works. This research was expected to add insight to readers about culture, especially Japanese shame culture.

Keywords: literary anthropology, shame culture, *Eien no Zero*, representation

Copyright ©2022 All Right Reserved

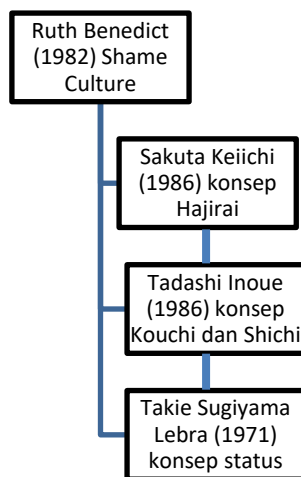
PENDAHULUAN

Budaya malu (*haji no bunka*) adalah salah satu dari banyaknya budaya yang dimiliki orang Jepang. Benedict (dalam

Pamudji, 1982) mengatakan bahwa budaya malu adalah budaya yang merupakan pola pikir masyarakat Jepang yang meletakkan rasa malu sebagai sanksi utama. Rasa malu adalah reaksi terhadap kritik yang dikatakan oleh orang lain, kegagalan untuk mengikuti norma-norma berperilaku dan melaksanakan kewajiban juga merupakan aib (memalukan).

Kent (1992:100) mengatakan Benedict melihat malu sebagai sanksi (sosial) dalam inti perilaku seperti: kesetiaan yang kukuh terhadap kaisar, timbal balik yang diperhitungkan dari berkat dan perlakuan yang diterima seperti *on* (恩 sebuah sikap baik yang menjadikan penerima merasa berhutang) dengan metode yang ditentukan oleh *giri* (義理) sebuah hutang yang dilunasi dengan setara dan dibayar pada saat saat tertentu, dan *gimu* (義務) yang berarti hutang yang tidak terbatas baik jumlah maupun waktu.

Kent juga memberikan gambaran perjalanan budaya malu. Adapun perjalanan budaya malu setelah Benedict adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram perjalanan *shame culture*

Gambar 1 adalah gambaran perjalanan konsep *shame culture* pada *Nihonjinron* yang disampaikan oleh Kent dalam penelitiannya "*Shame as a Social Sanction in Japan: Shameful Behaviour as Perceived by the Voting Public*" 1992. Konsep-konsep di atas nantinya akan dibahas pada bab hasil dan pembahasan.

Salah satu contoh perilaku yang dapat dikatakan penerapan budaya malu Jepang

adalah perilaku ketika menaiki kereta. Dilansir dari laman fun-japan.jp oleh Pauli (16 Februari 2021) dalam tulisannya yang berjudul "Etiket Naik Kereta di Jepang yang Wajib Diketahui (Informasi Terkini)", dijelaskan bahwa kereta merupakan moda transportasi terfavorit di Jepang, sehingga selalu ramai oleh orang. Salah satu etiket dalam berkereta adalah tidak berbicara atau bersuara dengan keras, untuk menghargai orang lain di sekitar, seperti orang yang kelelahan setelah bekerja. Apabila seseorang bersuara dengan keras, akan mengundang tatapan tajam orang lain yang merasa terganggu. Tatapan tajam tersebut adalah bentuk sanksi sosial yang akan menimbulkan rasa malu bagi seseorang karena tidak menjalankan etiket dalam berkereta.

Budaya malu (*haji no bunka*) dan budaya-budaya Jepang lainnya, tidak hanya mempengaruhi tiap individu di Jepang, namun juga mempengaruhi karya sastra yang mereka hasilkan. Menurut Chatman (dalam Burhan, 1995:4), "Dalam penulisan karya sastra, faktor subjektivitas pengarang lengkap dengan idealismenya akan menentukan bentuk karya yang dihasilkan. Namun, proses kelahiran karya itu telah di prakondisi oleh kode sosial budaya masyarakat yang melingkupi pengarang yang bersangkutan". Dengan kata lain, budaya yang ada dan tumbuh di sekitar pengarang menjadi salah satu faktor penting dalam pembentukan karya sastra.

Penggunaan konsep-konsep di atas jarang ditemukan. Penelitian terdahulu yang ditemukan sebagian besar menggunakan konsep budaya malu sebagai bagian dari filsuf Konfusius seperti penelitian milik Kosasih.

Kosasih (2019) dengan judul "Analisis Budaya Malu Orang Jepang Dahulu dan Sekarang". Hasil penelitian ini menyatakan sebab malu orang Jepang dahulu adalah kekalahan perang dan ketika berbuat salah sebagai kesatria dengan tindakan yang diambil adalah *harakiri*, sedangkan masa sekarang adalah kegagalan dalam menjalankan perintah serta merasa tidak berguna, dengan tindakan yang diambil adalah pengunduran diri. Penelitian

Kosasih ini tidak menggunakan konsep malu seperti yang digunakan dalam penelitian ini.

Adapun penelitian yang menggunakan salah satu konsep di atas seperti milik Yusida (2010) dengan judul "Konsep Malu dan Bersalah Orang Jepang: Sebuah Tinjauan Komunikasi Berperspektif Budaya". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perasaan malu dan bersalah akan hadir ketika subjek dievaluasi oleh lingkungan terdekat dan dalam penilaian tersebut dirasakan dirinya tidak menampilkan standar diri dan nilai-nilai ideal dalam lingkungan tersebut. Penelitian ini menyajikan situasi-situasi dimana rasa malu dan bersalah muncul dengan cara mewawancarai orang Jepang dan menghubungkannya dengan konsep malu dan bersalah Benedict serta konsep diri.

Penelitian ini mencoba untuk menganalisis budaya malu (*haji no bunka*) yang dimiliki Bangsa Jepang melalui media film berjudul *Eien no Zero* (2013) karya Takashi Yamazaki. Untuk mendapatkan bentuk budaya malu Jepang ini, penelitian menggunakan teori representasi dan reflektifitas budaya Endraswara, serta konsep-konsep budaya malu (*haji no bunka*) oleh Benedict, Sakuta, Inoue, dan Takie.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Strauss dan Corbin (dalam Sujarweni, 2020:6) yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantitatif (pengukuran). Penelitian ini bermaksud untuk menggambarkan dan menganalisis budaya malu dalam film *Eien no Zero* (2013). Dengan demikian, penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian kualitatif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak dan teknik catat. Adapun langkah – langkah pengumpulan data oleh penulis sebagai berikut: (1) Pengumpulan data dimulai dengan menonton film *Eien no Zero* (2013)

dengan seksama; (2) Penulis mencatat semua data penting yang dibutuhkan dalam penelitian seperti dialog, adegan, dan naratif yang berkaitan dengan budaya malu dalam film *Eien no Zero* (2013); (3) Mengumpulkan hasil catat yang dilakukan, kemudian memilah data yang dibutuhkan sesuai dengan kategori yang dibutuhkan seperti malu konsep *shame* Benedict, malu konsep *hajirai* Sakuta, malu konsep *kouchi* Inoue, malu konsep *shichi* Inoue, malu konsep status Takie; (4) Membuat generalisasi hasil pemilihan data.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data milik Sugiyono (2006). Adapun analisis data yang ada di dalam penelitian ini dilakukan dengan cara: (1) Mendeskripsikan data yang diperoleh dari sumber data yaitu berupa dialog dan screenshot adegan dalam film *Eien no Zero* (2013) yang menggambarkan budaya malu Jepang; (2) Mengkategorikan data, dalam penelitian ini data dikategorikan berdasarkan kedekatan data dengan konsep-konsep budaya malu (*haji no bunka*); (3) Menganalisis keterkaitan antara data yang telah dikategorikan, dengan teori representasi dan reflektifitas budaya dalam kajian antropologi sastra fokus antropologi teks sastra, dan konsep-konsep budaya malu (*haji no bunka*); (4) Menyimpulkan data yang sudah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Konsep malu (*Shame*) Ruth Benedict

Ruth Benedict (1982:104-106) mengatakan bahwa malu atau haji adalah reaksi atas kritik atau pandangan orang lain dalam masyarakat Jepang, menjadikannya suatu pertimbangan penting dalam menata pola perilaku. Selain itu, Benedict melihat malu sebagai sanksi ada pada inti dari perilaku seperti *on*, *giri*, dan *gimu*, dalam hal ini orang akan merasa gagal malu ketika menerima *on*, dan ketika gagal melakukan *giri* atau *gimu*.

Dalam film ini, terdapat 7 adegan yang menggambarkan konsep malu (*shame*) Benedict, berikut data ke-tujuh adegan tersebut:



Gambar 2. Miyabe (biru) mendapat tatapan tajam, kritikan dan bahkan pukulan.

Data pertama ada pada gambar 2 dimana Miyabe mendapat tatapan tajam dan mendapat kritik serta pukulan dari rekannya yang lain karena mengutarakan pendapat yang kontroversial. Konsep *shame* Benedict menekan pada malu sebagai reaksi atas kritik dan pandangan orang lain, dimana dialami Miyabe karena menolak sebuah misi dan mengundang tatapan rekan-rekannya. Pendapat Miyabe mengenai misi yang tidak mungkin dilakukan karena jarak yang terlalu jauh ini memang benar adanya. Namun, karena secara kolektif semua rekannya tetap memenuhi tugas mereka, Miyabe menjadi individu yang gagal atau tidak dapat memenuhi standar masyarakat (dalam hal ini tentara).

Data kedua masih terjadi pada Miyabe, dimana ia menerima kritikan dan disebut sebagai “aib” oleh Sang Mayor setelah ketahuan tidak meluluskan beberapa anak didiknya karena tidak ingin mengirim mereka sebagai pasukan serang khusus. Konsep *shame* terlihat pada Miyabe yang dikritik dan disebut “aib” karena jelas sekali gagal berjalan *giri* dengan menentang atasan (menolak meluluskan anak didik).

Data ketiga terjadi pada anak didik Miyabe, ketika dikritik dan dimarahi Sang Mayor karena salah satu teman mereka mengalami kecelakaan saat latihan terbang dan dianggapnya sebagai “membuang-buang” pesawat. Sama seperti data pertama, konsep *shame* dalam adegan ini adalah malu karena kritik. Namun, kritik bukan berasal dari khalayak ramai melainkan dari orang yang memiliki status lebih tinggi. Adapun beberapa anak didik Miyabe yang

menampakan wajah masam ketika dikritik oleh sang Mayor.

Data keempat terjadi pada Kentaro ketika ia dikritik oleh temannya karena berpenampilan biasa pada kencana buta/grup mereka. Teman-temannya menyebut kentaro sebagai pengaruh buruk pada image pertama mereka dalam kencana buta ini karena tidak memperhatikan penampilannya. Pada konsep ini, malu ditekankan sebagai reaksi atas kritik dan pandangan yang dapat dikatakan sebagai rangsangan luar.

Melihat keempat data di atas, serta melihat hasil penelitian Yusida (2010) dapat ditemukan kesamaan dalam konsep *shame culture* Benedict. Hasil wawancara Yusida (2010) dengan 3 orang Jepang menyimpulkan bahwa malu akan muncul ketika subjek dievaluasi oleh lingkungan, dan tidak memenuhi standar lingkungan saat ini. Sama halnya ketika karakter dari keempat data di atas yang dikritik dan menerima tatapan tajam sebagai sanksi karena tidak memenuhi standar lingkungan saat itu.

Tidak hanya melihat malu sebagai reaksi atas kritik dan tatapan tajam, Benedict juga menyatakan bahwa malu sebagai sanksi dapat dilihat pada inti dari nilai budaya *on*, *giri*, dan *gimu*.



Gambar 3. Kentaro meminta maaf karena mengganggu jadwal Takeda.

Data kelima ada pada gambar 3. Kentaro merasa malu dan meminta maaf kepada Takeda segera setelah ia mendengar bahwa Takeda membatalkan semua jadwalnya demi Kentaro. Benedict (1982:121) menyatakan bahwa *on* adalah hutang yang wajib dibayar kembali. Selain karena telah mengganggu jadwal Takeda, Kentaro juga meminta maaf karena telah menerima kebaikan, sebuah hutang budi, yaitu *on*, dalam bentuk waktu untuk wawancara.

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 401-409

Di sisi lain, data keenam terjadi pada Takeda. Pada saat Kentaro meminta waktu untuk wawancara ia berjalan begitu saja, dan bahkan beberapa asistennya mencegah Kentaro. Namun, ketika Kentaro menyebut nama Miyabe, Takeda langsung berubah pikiran dan menerima ajakan wawancara Kentaro. Dari wawancara ini, diketahui bahwa Takeda adalah salah satu anak didik Miyabe yang tidak diluluskan untuk pasukan serang khusus. Dari adegan ini, Takeda tidak menunjukkan rasa malu, namun budaya malu masih berlaku. Takeda merubah prioritasnya dari bekerja menjadi wawancara Kentaro karena Takeda sendiri mendapat *On* ketika tidak diluluskan sebagai pasukan serang khusus. Oleh karena itu, ia ingin membayarkan *Giri* dan tidak ingin kehilangan kesempatan tersebut. Karena ketika ia gagal melaksanakan *giri*, ia akan merasa malu pada diri sendiri. Dalam kasus ini, malu bahkan terjadi bukan sebagai sanksi, tapi pengikat yang dapat merubah tindakan seseorang.

Data ketujuh selanjutnya terjadi pada anak-anak didik Miyabe. Selain Takeda pada contoh keenam, ada juga Ooishi. Ooishi benar-benar diselamatkan oleh Miyabe dalam penyerangan *kamikaze* dengan menukar pesawatnya yang rusak pada Ooishi, sehingga dia dapat kembali pulang dengan selamat. Ooishi disini menerima *On* karena telah diselamatkan oleh Miyabe, namun kemudian pada adegan lain pada film Ooishi juga merasa takut gagal membayarkan *Giri* nya, yaitu pesan terakhir Miyabe untuk membantu istri dan anaknya. Bayang-bayang rasa malu ini lah yang mendorong Ooishi untuk terus berusaha membantu anak dan istri Miyabe meskipun ditolak berkali kali.

Pada data konsep *shame* Benedict dengan fokus budaya malu lebih yang ditekankan pada hubungan *on*, *giri*, *gimu*, bayangan kesalahan atau kegagalan dalam menjalankannya dapat merubah perilaku seseorang. Pada fokus ini pula, komponen seperti *audience* atau pihak pengamat tidak harus ada karena malu yang terjadi adalah pada diri sendiri oleh diri sendiri yang disebabkan oleh bayangan rasa malu pada pikiran.

2. Konsep malu (*Hajirai*) Sakuta Keiichi

Private shame, embarrassment (恥じらい *hajirai*, 羞恥 *shuuchi*) adalah konsep yang dikemukakan Sakuta Keiichi sebagai respon atas konsep *shame* Benedict. Sakuta tidak menentang konsep *shame* Benedict. Sakuta memberikan pandangan baru yang berhubungan dengan malu. Menurutnya, malu pada Bangsa Jepang berakar dari standar yang digunakan untuk mengukur superioritas-inferioritas. Rasa malu juga dapat terjadi ketika seseorang terekspos ketidaksesuaian dalam nilai-nilai yang dimilikinya dengan kelompok acuannya, membuatnya kehilangan identitas diri yang jelas. Dalam hal ini, seseorang dapat merasa malu bukan hanya karena diejek, namun juga karena rusaknya harga diri. Dalam film ini, hanya dapat satu adegan yang mendekati malu konsep *hajirai*, berikut ini data adegan tersebut:



Gambar 4. Kageura meminta untuk ditembak jatuh setelah melakukan hal yang tidak pantas.

Pada gambar 4, Kageura yang merasa dirinya adalah pilot handal meminta kepada Miyabe untuk melakukan latihan tempur, namun ditolak. Pada kesempatan selanjutnya, setelah melakukan misi mereka, Kageura langsung terbang memancing Miyabe untuk "latihan tempur" namun kalah. Dalam kekealahannya tersebut, Kageura lepas kendali dan benar benar menembakkan peluru ke pesawat Miyabe. Meskipun meleset, tindakannya ini membuatnya malu dan bahkan meminta untuk ditembak jatuh karena sangat malu atas perbuatannya dalam kekesalan tadi. Seperti disebutkan Sakuta, konsep *hajirai* atau Budaya malu Jepang, berakar dari standar superioritas dan inferioritas. Dalam adegan ini, walaupun tidak dikatakan, terlihat jelas pada tingkah laku Kageura yang memandang Miyabe sebagai pengecut dan tidak boleh dibiarkan begitu saja.

Kemudian, poin selanjutnya ada ketika Kageura kalah oleh Miyabe. Pada adegan ini, walaupun tanpa pihak pengamat selain Miyabe, harga diri Kageura sebagai pilot handal juga rusak, karena telah kalah oleh “pengecut”, yang kemudian berlanjut menjadi kekesalan yang menyebabkan Kageura menembak Miyabe. Dari adegan ini, konsep *hajirai* dapat dilihat. Malu dalam konsep *hajirai* ini, dapat berlaku bahkan tanpa pihak pengamat, dan terjadi pada penilaian diri sendiri dengan standar yang ada dalam masyarakat, dalam hal ini adalah kemampuan berpesawat antar pilot.

3. Konsep malu (*Kouchi*) Tadashi Inoue

Public shame (公恥 *kouchi*) adalah salah satu konsep yang dikembangkan oleh Tadashi Inoue. Konsep ini oleh Inoue dimasukkan dalam payung “haji” yang merupakan konsep awal Benedict tentang budaya malu (yang tidak dikritisi oleh Sakuta). Pada *Kouchi*, malu terjadi ketika individu membandingkan diri sendiri dengan orang lain dalam grupnya dan merasa inferior karenanya. Ada dua data bentuk budaya malu konsep ini pada film *Eien no Zero* (2013), dan keduanya terjadi pada Kentaro, adapun datanya sebagai berikut:



Gambar 5. Kentaro memalingkan wajahnya karena malu dengan keadaannya sekarang.

Data pertama adalah ketika ia bergurau mengenai pendapatan kakeknya yang seorang pengacara, yang kemudian ia sadar bahwa ia sendiri sudah empat tahun gagal dalam tes pengacara. Pada gambar 5, diperlihatkan Kentaro memalingkan wajahnya karena malu atas ucapannya tersebut. Seperti disebutkan Inoue, *kouchi* muncul ketika seseorang membandingkan diri dengan orang lain dalam grup. Kentaro membandingkan diri dengan kakeknya,

dalam hal “pengacara” dan tersadar karena ia lebih inferior dalam hal tersebut.

Data kedua hampir sama, yaitu ketika Keiko yang membaca informasi tentang Miyabe berkata, bahwa Miyabe meninggal pada umur 26 tahun, sama seperti umur Kentaro sekarang. Dari perkataan ini, Kentaro paham bahwa kakaknya sedang membandingkan dirinya dengan Miyabe. Malu pada konsep ini lebih memfokuskan adanya perbandingan, antara diri sendiri dan orang lain dalam grup seperti keluarga, teman kantor, atau teman sekelas, yang kemudian memunculkan rasa malu pada pelaku atau target perbandingan.

Pada kedua contoh di atas, Kentaro sama-sama merasa inferior dibanding kedua kakeknya (kakek kandung, dan kakek angkat) dan keduanya dalam hal pencapaian, dimana kakek Ooishi sudah menjadi pengacara sejak lama, dan kakek Miyabe yang meninggal pada usia 26 namun dengan pencapaian seperti berkeluarga, dan meninggal dalam perang, sedangkan ia berumur 26 tahun, dan masih menganggur.

4. Konsep malu (*Shichi*) Tadashi Inoue

Shichi (私恥) adalah konsep kedua yang dikembangkan oleh Inoue yang juga dimasukkan dalam payung *shame* atau “haji” dari konsep awal Benedict. *Shichi* berbeda dengan *Kouchi*, dimana *shichi* adalah malu yang terjadi karena individu membandingkan ego-idealnya dengan realitasnya sekarang, atau lebih mudahnya adalah ketika seseorang membandingkan gambaran idealnya dengan realitas dirinya. Dengan begitu, seseorang dapat merasa malu pada dirinya sendiri. Adapun 2 data konsep *shichi* dalam film, kedua data konsep *shichi* Inoue pada film ini memiliki masalah yang sama, yaitu kegagalan mereka melindungi orang lain.



"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 401-409

Gambar 6. Miyabe (biru) frustrasi akan dirinya sendiri

Data pertama terjadi pada Miyabe ketika ia gagal melindungi pasukan unit serang khusus sebagai unit pengantar. Dalam pandangannya (ego-ideal), unit pengantar harus melakukan apapun untuk mengantar pasukan serang khusus sedekat mungkin pada tujuan. Namun, karena prinsip hidupnya yang menjunjung tinggi nyawanya untuk bisa kembali pulang ke anak istrinya, Miyabe tidak menjalankan tugasnya sepenuhnya. *Kouchi* terjadi sangat ekstrim pada adegan ini dimana Miyabe sampai frustrasi karena rasa malunya ketika ia tidak bisa merealisasikan gambaran idealnya.

Data kedua terjadi pada Kageura. Pada skenario ini Miyabe-lah yang menjadi pasukan serang khusus, dan Kageura menjadi pasukan pengantar. Disini, Kageura merasakan hal yang sama meskipun dengan alasan yang berbeda. Setelah kekalahannya, Kageura mengakui Miyabe sebagai pilot yang handal, namun pada masa akhir perang dimana menurutnya pilot handal adalah sebuah sumber daya manusia yang sangat penting, Miyabe malah mendaftar sebagai pasukan serang khusus.

Dari sini lah ego ideal kedua orang ini untuk melindungi orang lain muncul, dan ketika mereka tidak bisa memenuhinya, mereka merasa malu (dalam kasus ini, frustrasi pada diri sendiri) ketika mengingat kembali kejadian tersebut. Malu pada konsep *shichi* Inoue ini menekankan pada ego ideal yang tidak terpenuhi dan melihat realitas individu yang bersangkutan sekarang.

5. Konsep malu (status) Takie Sugiyama Lebra

Malu diartikan secara sosial oleh Takie Sugiyama Lebra sebagai sesuatu yang terikat pada kesadaran akan status, sehingga membuat ketidaksesuaian akan status dapat menimbulkan malu. Menurutnya, dalam status sosial itu juga terdapat ekspektasi perilaku yang mengikatnya. Adapun dalam jurnalnya yang berjudul "The Social

Mechanism of Guilt and *Shame*: The Japanese Case" Takie menyebutkan ada 3 karakteristik dasar yang dihasilkan dari asumsi bahwa malu bergantung pada status.



Gambar 7. Awak kapal tetap bersiap di atas dek untuk melakukan perawatan pada pesawat meskipun sedang diserang

Yang pertama adalah identifikasi status, salah satu contohnya adalah status pekerjaan, yang dalam film ini banyak menggambarkan tentara. Identifikasi status tentara dalam film ini digambarkan sebagai orang yang pemberani seperti gambar 7 dan siap berkorban demi negara. Karena identifikasi status tersebut, Miyabe yang juga menyandang status sebagai tentara tentu saja terlihat menyimpang dengan tindakannya yang menghindari peperangan dan lebih memilih nyawanya.



Gambar 8. Wawancara Kentaro (biru) dan Keiko (merah) dengan Hasegawa (kuning), salah satu rekan Miyabe dulu

Yang kedua adalah paparan, dimana ketidaksesuaian terhadap status tersebut terpapar (terlihat oleh) pada orang lain. Paparan yang terjadi pada ketidaksesuaian status yang dimiliki Miyabe, terjadi pada keluarganya (saat wawancara bersama veteran perang) dan pada rekan-rekannya di lapangan (melihat sendiri perilaku Miyabe). Paparan inilah yang nantinya akan mengundang rasa malu, baik terhadap pelaku atau orang dalam grupnya.



Gambar 9. Kentaro (biru) menghela nafas karena malu mewarisi darah pengecut.

Yang terakhir adalah berbagi rasa malu sosial. Karena malu terikat pada status, maka orang yang merasa malu bukan hanya individu pelaku saja, melainkan seluruh anggota yang memiliki hubungan dengan pelaku. Dalam hal ini, Kentaro dan Keiko sebagai keluarga, dan Izaki serta pilot x sebagai anggota regu Miyabe. Mereka juga merasa malu karena memiliki ikatan yang paling dekat dengan Miyabe dimana ia mengalami ketidaksesuaian akan statusnya sebagai tentara. Kentaro dan Keiko merasa malu terhadap nama Miyabe sebagai tentara karena Miyabe adalah kakek mereka. Sementara, Izaki dan pilot x juga merasa malu terhadap tindakan Miyabe karena Miyabe adalah ketua regu mereka.

Dari 3 karakteristik di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam film ini, status Miyabe sebagai tentara sudah melenceng. Bukan hanya karena ia tidak bersikap seperti tentara, namun juga karena tereksposnya ketidaksesuaian tersebut, yang kemudian menyebabkan orang lain yang memiliki hubungan dengannya merasa malu. Seperti yang disebutkan Takie, malu terikat dengan status dan ekspektasi lingkungan akan status tersebut. Meskipun tidak diperlihatkan Miyabe merasa malu atas dirinya yang tidak memenuhi ekspektasi tersebut, tetapi malu masih diperlihatkan oleh Kentaro, Izaki, dan pilot x, yaitu mereka yang memiliki hubungan status paling dekat, sebagai cucu, dan sebagai anggota regu Miyabe.

6. Antropologi Sastra, Film *Eien no Zero* (2013) sebagai Produk Budaya Jepang

Eien no Zero (2013) menyajikan drama antara dua karakter yang terpisahkan oleh waktu. Perjalanan Kentaro menggali masa lalu kakeknya dan perjuangan Miyabe pada

masa Perang Dunia II. Film ini juga membawakan tema militer, terutama dari sudut pandang Miyabe dan rekan-rekannya. Tema sejarah dalam film ini, bukan termasuk dokumenter, karena alur cerita dan karakter adalah fiksi. Namun, film ini juga memiliki unsur sejarah sebenarnya, seperti, setting peperangan pada Perang Dunia II di Jepang, serangan *pearl harbour* (1941), unit serang khusus *kamikaze*, bahkan sampai nama dan model pesawat yang digunakan.

Seperti yang dijelaskan oleh Chatman (dalam Burhan, 1995:4) “*Dalam penulisan karya sastra, faktor subjektivitas pengarang lengkap dengan idealismenya akan menentukan bentuk karya yang dihasilkan. Namun, proses kelahiran karya itu telah diprakondisi oleh kode sosial budaya masyarakat yang melingkupi pengarang yang bersangkutan.*”

Mengadopsi pemikiran Chatman mengenai faktor subjektivitas pengarang dalam penulisan karya sastra, dapat ditarik kesimpulan bahwa film *Eien no Zero* (2013) adalah sebuah produk budaya, khususnya Budaya Jepang. Tidak hanya berbahasa Jepang, berlatar tempat, waktu di Jepang, namun juga mengandung nilai-nilai Budaya Jepang, salah satunya budaya malu (*haji no bunka*), *on*, *giri*, *gimu*, serta mengandung unsur sejarah Jepang.

SIMPULAN

Melihat hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Representasi bentuk budaya malu dalam film *Eien no Zero* (2013) dengan menggunakan 5 konsep budaya malu, semuanya ada 13. Dengan persebaran, 7 konsep (*Shame*) Benedict, 1 konsep (*Hajirai*) Sakuta, 2 konsep (*Kouchi*) Inoue, 2 konsep (*Shichi*) Inoue, dan 1 konsep (status) Takie.

Budaya malu menjadi efektif di Jepang dapat dihubungkan dengan fakta bahwa Jepang memiliki rasa kolektivisme yang agak tinggi. Dilansir dari situs www.hofstede-insights.com, dengan menggunakan model 6 dimensi kultural, Jepang meraih skor 46 poin individualisme, dimana dapat disimpulkan bahwa 54 poin lainnya adalah kolektivisme. Hal ini dapat dihubungkan dengan data di atas, dimana

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 401-409

beberapa karakter masih “melanggar” budaya malu, dan mendapatkan sanksinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Benedict, Ruth. 1982. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni Pola-pola Kebudayaan Jepang*. (Pamudji) Jakarta:Penerbit Sinar Harapan.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Antropologi Sastra*. Yogyakarta:Penerbit Ombak.
- Hofstede-Insights. Country Comparison, Japan. Daring (<https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>, diakses pada 7 Oktober 2022)
- KENT, Pauline. 1992. *Shame as a Social Sanction in Japan: Shameful Behaviour as Perceived by the Voting Public*. Kyoto:Japan Review.
- Kosasih. 2019. *Analisis Budaya Malu Orang Jepang Dahulu dan Sekarang*. Bandung:TEXTURA.
- Lusiana, Yusida. 2010. *Konsep Malu dan Bersalah Orang Jepang : Sebuah Tinjauan Komunikasi Berperspektif Budaya*. Purwokerto:Acta diurna.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Sastra Sebagai Pemahaman Antarbudaya*. Yogyakarta:Cakrawala Pendidikan.
- Pauli. 2022. *Etiket Naik Kereta di Jepang yang Wajib Diketahui (Informasi Terkini)*. Daring (<https://www.fun-japan.jp/id/articles/12207>, diakses pada 3 November 2021).
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2020. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA BARU PRESS.