

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah bentuk interaksi sosial yang penting bagi manusia. Melalui komunikasi, manusia dapat berinteraksi satu sama lain dengan cara saling bertukar informasi dan gagasan dalam bentuk verbal dan nonverbal. Komunikasi juga digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti hubungan personal, pekerjaan, pendidikan, dan masyarakat. Agar tujuan dari komunikasi tercapai, diperlukan komunikasi yang efektif dan jelas. Komunikasi dianggap efektif apabila makna pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh penerima pesan dari penyampai pesan. Jika makna pesan tidak dapat ditangkap dengan baik oleh penerima pesan, maka masalah pun dapat timbul sebagai dampak.

Efektivitas komunikasi dipengaruhi beberapa faktor salah satunya adalah budaya. Hall (1990) menjelaskan bahwa kebudayaan dan komunikasi memiliki hubungan yang erat dan saling terkait. Dalam pandangan tersebut, budaya dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi, dan sebaliknya, komunikasi juga merupakan bagian dari budaya yang dapat menentukan, memelihara, mengembangkan serta mewariskan budaya baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, semakin mirip latar belakang sosial-budaya penyampai dan penerima pesan maka semakin efektif pula komunikasi yang terjadi.

Berdasarkan latar belakang sosial dan budaya, Jepang memiliki budaya komunikasi *honne* dan *tatemae*. *Honne* merupakan perasaan yang keluar dari hati terdalam dan *tatemae* adalah kebalikan dari *honne* yang berarti di luar perasaan yang sesungguhnya (Doi, 1986). *Honne* dan *tatemae* pada dasarnya digunakan dalam suatu hubungan pembicaraan yang bertujuan untuk menjaga harmonisasi, sehingga budaya *honne* dan *tatemae* merupakan unsur yang sangat penting dalam berkomunikasi bagi masyarakat Jepang.

Penerapan budaya *honne* dan *tatemae* dalam berkomunikasi memiliki keterkaitan dengan konsep *uchi-soto*. *Uchi* merupakan sebuah ruang lingkup seperti keluarga, kelompok, perusahaan yang terdapat kita sebagai bagiannya. Sedangkan *soto* adalah ruang lingkup di luar pembicara (Wiyatasari, 2017). Adanya konsep *uchi-soto* di Jepang, membuat kebudayaan *honne* dan *tatemae* mengalami dikotomi, sebagaimana dijelaskan oleh Doi (1986) pada lingkungan *uchi* seseorang akan menggunakan *honne* untuk berperilaku dan berpendapat sesuai kepribadiannya sehingga tidak akan dianggap aneh di lingkungan *uchi*. Sedangkan dalam lingkungan *soto*, seseorang tidak diizinkan membawa emosi pribadi sehingga harus menggunakan aturan yang berlaku. Aturan yang dimaksud adalah *tatemae* yang merupakan kesepakatan bersama.

*Honne* dan *tatemae* dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya saat kita memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang seperti contoh berikut.

Rio: 初めまして。リオです。よろしくお願ひいたします。

*Hajimemashite, Rio desu. Yoroshiku Onegaishimasu.*

Perkenalkan. Saya Rio. Senang berkenalan dengan Anda.

Chisato: ちさとです。よろしくお願ひいたします。

リオさんは日本語が上手ですね。

*Chisato desu. Yoroshiku Onegaishimasu. Rio-san wa nihongo ga jyouzu desune.*

Saya Chisato. Senang berkenalan dengan Anda. **Rio pintar bahasa Jepang ya.**

Berdasarkan contoh tersebut, kalimat "Rio pintar bahasa Jepang ya." mencerminkan *tatemaie* karena Chisato memuji kemampuan bahasa Jepang Rio tidak didasari dengan penilaian yang objektif karena Rio baru belajar bahasa Jepang tingkat dasar. Mereka juga hanya berinteraksi dalam bahasa Jepang sebatas perkenalan singkat. Selain itu, ekspresi wajah Chisato yang hanya tersenyum tanpa ada kesan kekaguman menunjukkan kontradiksi yang menandakan bahwa apa yang disampaikan hanya sekedar basa-basi untuk memberikan apresiasi terhadap usaha Rio menggunakan bahasa Jepang. Chisato menggunakan *tatemaie* secara tidak langsung memotivasi Rio untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepangnya. Chisato juga memandang Rio sebagai lingkup *soto* karena merupakan orang baru dan memiliki hubungan yang tidak dekat sehingga membuat orang Jepang cenderung menunjukkan *tatemaie* untuk mencapai sebuah tujuan, yaitu keharmonisan.

Berdasarkan tujuan, budaya *honne* dan *tatemaie* memiliki kesamaan tujuan dengan budaya sopan santun di Indonesia, tetapi ada perbedaan dalam penerapannya. Oleh karena itu, *honne* dan *tatemaie* dipilih sebagai topik penelitian ini, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat Indonesia tentang budaya *honne* dan *tatemaie*. Hal ini diharapkan dapat membantu masyarakat Indonesia dalam berkomunikasi dengan orang Jepang lebih efektif.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Drama Jepang yang berjudul "Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain." Drama "Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain" merupakan drama yang mengangkat tema perkantoran. Cerita dalam drama ini mengisahkan kegagalan Ichinose Ayumu menjadi pemain *Go* profesional. *Go* merupakan

permainan papan strategis perebutan wilayah dengan bidak putih dan hitam yang dimainkan 2 pemain. Tetapi karena gagal Ichinose Ayumu memutuskan untuk mengikuti seleksi magang di sebuah perusahaan perdagangan umum. Drama ini menampilkan *honne* dan *tatemae* yang mengisyaratkan bermacam pemaknaan melalui tingkah laku para tokoh. Terlihatnya *honne* dan *tatemae* pada drama ini didukung dengan berbagai tanda komunikasi verbal dan nonverbal sehingga *honne* dan *tatemae* dapat terlihat dengan jelas. *Honne* dan *tatemae* dalam drama ini dapat dilihat melalui berbagai cara tidak hanya percakapan Oda Yuujin dengan tokoh-tokoh dari lingkup soto, seperti perusahaan Big Champion yang menggunakan *tatemae*, dan dengan tokoh-tokoh dari lingkup uchi, seperti Divisi 3 perdagangan yang menggunakan *honne*. Tetapi juga dapat dilihat dari percakapan yang menunjukkan kontradiksi antara ucapan dan ekspresi atau gestur. Contohnya adalah ketika seseorang mengatakan "aku tidak peduli" tetapi ekspresinya menunjukkan kesedihan yang menunjukkan kepedulian atau memikirkan hal yang terjadi. Hal tersebut yang membuat Drama "*Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain*" dipilih.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Nilamsari (2020) menganalisis *honne* dan *tatemae* sebagai refleksi interaksi masyarakat Jepang dengan objek penelitian drama 1 Rittoru no Namida. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan data berupa kutipan kalimat yang menggambarkan konsep *honne* dan *tatemae*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *honne* dan *tatemae* dalam drama tersebut mencerminkan cara berkomunikasi masyarakat Jepang. *Honne* diungkapkan kepada *uchi*, sedangkan *tatemae* diungkapkan berdasarkan situasi dan kondisi lawan tutur untuk menjaga kedamaian antara manusia. Penelitian tersebut mengkaji *honne* dan *tatemae* yang berfokus pada analisis kutipan kalimat atau tuturan. Sedangkan penelitian ini

menganalisis *honne-tatema* dengan menggunakan teori komunikasi verbal dan nonverbal yang penting digunakan untuk memahami sebuah komunikasi. Penelitian ini juga membahas faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *honne* dan *tatema* yang penting untuk dipahami dalam komunikasi. Khususnya, bagi pembelajar bahasa Jepang memahami konsep *honne* dan *tatema* merupakan bagian dari pemahaman budaya Jepang dalam konteks etika berkomunikasi untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman. Sehingga penelitian ini akan mendeskripsikan komunikasi *honne* dan *tatema* berdasarkan komunikasi verbal-nonverbal serta mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaannya yang dilakukan oleh Oda Yuujin ketika berinteraksi dengan tokoh lainnya dalam drama “*Hope: Kitai Zero No Shinnyu Shain*”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan data yang ditemukan dalam drama “*Hope:Kitai Zero no Shinnyu Shain*”, maka identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai *honne* dan *tatema* oleh lawan tutur dapat menyebabkan kesalahpahaman
2. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep *uchi-soto* dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam memahami maupun menggunakan *honne* dan *tatema*.
3. Sikap orang Jepang yang sulit mengatakan "tidak" dikarenakan sulit mengambil keputusan dapat mempengaruhi pemahaman dan efektivitas komunikasi.
4. Adanya ambiguitas antara komunikasi verbal dan nonverbal dalam menggunakan *honne* dan *tatema* yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.

5. Perbedaan latar belakang budaya dalam penerapan komunikasi orang Jepang dan orang Indonesia dapat mempengaruhi pemahaman *honne* dan *tatemae*.
6. Terdapat penggunaan komunikasi *honne* dan *tatemae* yang dilakukan oleh tokoh Oda Yuujin ketika berinteraksi dengan tokoh lainnya dalam drama “*Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain*”
7. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi pemakaian *honne* dan *tatemae* pada tokoh Oda Yuujin ketika berinteraksi dengan tokoh lainnya dalam drama “*Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain*”

### 1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah, pembatasan masalah dapat dilakukan sebagai berikut. Penelitian ini akan menganalisis *honne* dan *tatemae* serta faktor-faktor yang mempengaruhi dari penggunaan *honne* dan *tatemae* dalam interaksi orang Jepang dengan orang lain di sekitarnya dengan memfokuskan pada sikap dan tuturan tokoh Oda Yuujin yang berinteraksi dengan tokoh lainnya pada drama “*Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain*”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk komunikasi *honne* dan *tatemae* pada tokoh Oda Yuujin yang berinteraksi dengan tokoh lainnya dalam drama “*Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain*”?

2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *honne* dan *tatemaie* oleh tokoh Oda Yuujin yang berinteraksi dengan tokoh lainnya dalam drama “*Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain*”?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari analisis sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan *honne* dan *tatemaie* pada toko Oda Yuujin yang berinteraksi dengan tokoh lainnya dalam “*Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain*”.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi tokoh Oda Yuujin menggunakan *honne* dan *tatemaie* dalam drama “*Hope: Kitai Zero no Shinnyu Shain*”.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang ilmu bahasa dan budaya Jepang, khususnya mengenai budaya *honne* dan *tatemaie*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat khususnya pelajar bahasa dan budaya Jepang yang bertujuan untuk memahami serta dapat menggunakan budaya Jepang, yaitu *honne* dan *tatemaie*. Agar ketika berinteraksi dengan pengguna *honne* dan *tatemaie* tidak terjadi kesalahpahaman dalam menangkap maksud dari sikap ataupun ucapan orang Jepang.