BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nilai-nilai kehidupan yang dianut masyarakat Jepang seperti etos kerja yang tinggi, tanggung jawab, dan kedisiplinan, membentuk cara masyarakat Jepang berpikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar filosofis yang diyakini sebagai puncak budaya bangsa, jiwa, dan kepribadian bangsa Jepang (Widisuseno, 2018). Jepang dikenal sebagai negara yang memiliki perkembangan teknologi maju sehingga masyarakat dunia mengenal Jepang sebagai bangsa yang rajin, kerja keras, pantang menyerah, dan disiplin. Sejak masa kanak-kanak hingga dewasa, orang tua sudah menanamkan sikap semangat dan pantang menyerah pada anaknya. Semangat ini dikenal dengan *ganbaru* (頑張る). *Ganbaru* (頑張る) merupakan nilai semangat juang dalam berusaha yang tidak kenal menyerah.

Orang Jepang bertahan dan berusaha melakukan yang terbaik dengan sabar dalam situasi sulit untuk mencapai tujuan, dianggap sebagai salah satu nilai yang sangat dihargai. Contoh nyata, peristiwa setelah Perang Dunia II, membuat Jepang harus membangun kembali negaranya yang hancur menjadi negara dengan ekonomi yang kuat. Motivasi utama masyarakat Jepang agar dapat bangkit kembali dari keterpurukan yang dialami diungkapkan dengan '*ganbaru*' berarti jangan menyerah. Melakukan kegiatan yang dilandasi dengan dorongan yang kuat sangat penting untuk mendapat hasil yang terbaik (Davies & Ikeno, 2002). Tetapi, dibalik

semangat kerja tersebut, masyarakat Jepang menghadapi tekanan sosial yang intens. Hal ini sejalan dengan pernyataan Haga et al. (2024) bahwa selain tekanan sosial, budaya kerja di Jepang menuntut loyalitas, jam kerja yang panjang, dan ekspektasi sosial untuk tampil kuat telah memicu peningkatan kasus kelelahan mental. Kondisi ini menunjukkan bahwa tekanan sosial di Jepang tidak hanya berdampak pada produktivitas ekonomi, melainkan menciptakan kondisi psikologis yang mengkhawatirkan bagi individu di Jepang. *Ganbaru* (頑張る) yang semula menjadi identitas positif masyarakat Jepang, kini menjadi fenomena sosial yang kompleks.

Fenomena tersebut tidak hanya ada dalam praktik kehidupan sehari-hari, melainkan dimunculkan dalam produk budaya populer Jepang. Berbagai produk dibuat seperti *manga*, *anime*, *cosplay* tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk mengungkapkan hal-hal yang dimiliki Jepang seperti tradisi, budaya, sejarah, dan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang (Ningrum, 2023). Tayangan animasi dengan visual dan grafisnya, menyimpan nilai-nilai moral seperti kerja keras dan tanggung jawab yang sekaligus sebagai perkenalan nilai budaya kepada masyarakat global dalam bentuk yang mudah dipahami lintas budaya.

Penelitian sebelumnya mengenai representasi nilai *ganbaru* terdapat dalam film Haikyuu!! *The Dumpster Battle* (Cheryl & Winduwati (2025). Penelitian tersebut menggunakan teori semiotika Ferdinand De Saussure dengan meneliti hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) pada karakter, dialog, dan visual dalam film tersebut. Hasil penelitian ditemukan bahwa nilai ganbaru tercermin secara konsisten melalui sikap tekad, kerja sama tim, dan ketangguhan dalam menghadapi berbagai tantangan.

Selain itu, salah satu animasi yang juga mengandung nilai *ganbaru* adalah animasi hibrida "Gudetama: *An Eggcellent Adventure*". Animasi ini tayang pada tahun 2022 di Netflix yang merupakan salah satu karya dari desainer Sanrio, Nagashima Emi. "Gudetama: *An Eggcellent Adventure*" menampilkan dinamika kehidupan dua tokoh dengan karakter yang kontras yaitu, Gudetama dan Shakipiyo. Gudetama digambarkan sebagai kuning telur mentah yang malas, apatis, dan cenderung ingin menyerah. Di sisi lain, Shakipiyo adalah seekor anak ayam yang aktif dan menjadi kebalikan dari Gudetama. Ia memiliki tujuan kuat untuk mencari ibunya meskipun menghadapi berbagai hambatan. Tujuan tersebut tidak hanya dimaknai sebagai pencarian sosok ibu, tetapi juga sebagai proses pencarian identitas untuk menemukan asal-usul dirinya. Shakipiyo merasa memiliki hubungan dengan Gudetama karena mereka berasal dari telur, dan hal itu menjadi alasan ia melibatkan Gudetama.

Animasi ini merepresentasikan tekanan sosial dan budaya kerja yang tinggi, namun tetap semangat dan bertekad untuk mencapai tujuan. Selain itu, terdapat dua tokoh utama dalam animasi yaitu, Gudetama dan Shakipiyo yang memiliki karakter kontras. Perbedaan karakter tersebut mencerminkan dinamika nilai budaya Jepang dalam menghadapi realitas kehidupan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada bagian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan nilai karakter antara Shakipiyo dan Gudetama.

2. Terdapat kecenderungan karakter pasif yang ditampilkan oleh Gudetama.
3. Adanya indikasi nilai *ganbaru* yang muncul melalui karakter Shakipiyo dalam usahanya untuk mencapai tujuan.
4. Adanya makna "pencarian jati diri" yang ditampilkan oleh Shakipiyo.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan, diperlukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian terfokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini berfokus pada nilai *ganbaru* yang muncul melalui karakter Shakipiyo dalam usahanya untuk mencapai tujuan. Nilai ini mencerminkan semangat pantang menyerah yang identik dengan ciri utama dari konsep nilai *ganbaru*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, bagaimanakah nilai *ganbaru* direpresentasikan pada karakter Shakipiyo dalam animasi hibrida "Gudetama: *An Eggcellent Adventure*"?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana nilai *ganbaru* direpresentasikan pada karakter Shakipiyo dalam animasi hibrida "Gudetama: *An Eggcellent Adventure.*"

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang akademis dan kesusastraan mengenai representasi nilai *ganbaru* melalui animasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan sebuah gambaran tentang representasi nilai *ganbaru* yang ada dalam animasi, khususnya karakter animasi non-manusia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada dosen, mahasiswa, akademisi, dan masyarakat umum untuk mengetahui nilai *ganbaru* pada kehidupan masyarakat Jepang yang direfleksikan dalam media populer sehingga dapat berkontribusi pada dunia pendidikan maupun referensi dalam penelitian karya ilmiah.