

REPRESENTASI KONSEP GANBARU TOKOH ETSUKO KONO DALAM DRAMA JEPANG JIMI NI SUGOI (ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE)

Syiffa Erdi Safira¹, Yusida Lusiana², Muammar Kadafi³

Universitas Jenderal Soedirman
syiffa.safira@mhs.unsoed.ac.id

Abstract

This study uses Japanese drama as the object of research entitled “Jimi ni Sugoi”, Etsuko Kono who’s the character on this Japanese drama shows a representation of the ganbaru concept. This study uses a semiotics theory approach by John Fiske (The Codes of Television) which is divided into three levels of analysis, namely the level of reality, the level of representation and the level of ideology. The method in this study uses a descriptive qualitative research method. The concept of ganbaru is a character of Japanese society which has the meaning of trying best and staying afloat, this concept is shown by Etsuko Kono’s daily life that occurs in this drama and then analysed through three levels of John Fiske’s television codes. At the level of reality, there is a relationship between the costume code and the body gesture code of Etsuko Kono which represents the ganbaru concept. Then at the level representation, the dialogue code becomes a representation that represents the ganbaru concept. At the ideological level, the concept of ganbaru describes Etsuko Kono’s effort and struggle to pursue her dream and stay in her position, just how the concept of ganbaru means.

Keywords: Representation, Ganbaru, Fiske, Television Codes

Abstrak

Penelitian ini menggunakan objek penelitian berupa drama Jepang yang berjudul “Jimi ni Sugoi”, tokoh Etsuko Kono dalam drama Jepang ini memperlihatkan representasi dari konsep ganbaru. Pendekatan teori yang digunakan adalah teori semiotika John Fiske (The Codes of Television) yang terbagi menjadi tiga level analisis yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data simak catat. Konsep ganbaru merupakan karakter dari masyarakat Jepang yang memiliki arti melakukan yang terbaik dan tetap bertahan. Konsep ini diperlihatkan pada keseharian Etsuko Kono yang terjadi dalam drama “Jimi ni Sugoi” dan dianalisis melalui tiga level kode televisi milik John Fiske. Hasil dari Konsep ganbaru dalam penelitian ini ditunjukkan pada level realitas, yaitu adanya hubungan antara kode kostum dan gerak tubuh dari Etsuko yang merepresentasikan konsep ganbaru. Lalu pada level representasi, kode dialog menjadi representamen yang merepresentasikan konsep ganbaru. dan pada level ideologi, adanya konsep ganbaru yang digambarkan melalui usaha dan perjuangan Etsuko Kono dalam berusaha mengejar mimpinya serta bertahan pada posisinya seperti bagaimana arti dari konsep ganbaru tersebut.

Kata kunci: Representasi, Ganbaru, Fiske, Kode Televisi

1. PENDAHULUAN

Kata *ganbaru* (頑張る) adalah kata yang sering digunakan di Jepang, *ganbaru* memiliki arti melakukan yang terbaik dan bertahan. Biasanya

ganbaru juga digunakan untuk mendukung dan memberi dorongan semangat kepada diri sendiri maupun orang lain yang sedang berusaha dari kesulitan yang dihadapi (Amanuma, 1987: 51 dalam Roger & Ikeno, 2002:

83). Kata *ganbaru* membantu pihak lawan bicara untuk terdorong dalam melakukan tugas keseharian dan juga tantangan baru dalam kehidupannya. *ganbaru* dapat didefinisikan menjadi tiga arti seperti, bekerja keras dengan sabar; bersikeras untuk mendapatkan hal yang diinginkan; dan menempati tempat dan tidak meninggalkannya. Pada definisi pertama “bekerja keras dan sabar” dianggap sebagai makna umum dari kata *ganbaru*. Kata *ganbaru* ini tidak dapat diterjemahkan ke dalam bahasa lain dalam bahasa selain bahasa Jepang, jadi tidak ada kata selain dalam bahasa Jepang yang dapat mengekspresikan arti dari kata *ganbaru* itu sendiri (Amanuma, 1987 dalam Roger & Ikeno, 2002: 85).

Penelitian ini berusaha mencari bagaimana konsep *ganbaru* yang diperlihatkan oleh tokoh dalam drama Jepang Etsuko Kono, menggunakan teori semiotika milik John Fiske. Melalui teori televisi miliknya yang memiliki tiga level yaitu, level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Diceritakan sebagai pribadi yang pantang menyerah pada mimpinya menjadi *editor* majalah di suatu perusahaan bernama Keibonsha

menjadi alasan Etsuko Kono dalam drama Jepang “*Jimi ni Sugoi*”, dipilih menjadi objek penelitian. Sifat dan pribadi Etsuko mencerminkan karakter *ganbaru* pada masyarakat Jepang dalam konsep *ganbaru*. Selama delapan kali Ia mendaftar di perusahaan yang sama dengan ambisi untuk menjadi bagian *editor* majalah di perusahaan tersebut.

Bagaimana representasi konsep *ganbaru* tokoh Etsuko Kono dalam drama televisi Jepang yang berjudul “*Jimi ni Sugoi*”. Kemudian menemukan level realitas, level representasi dan level ideologi yang diperlihatkan dalam drama televisi Jepang berjudul *Jimi ni Sugoi*. Dan diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi kontribusi ilmu mengenai analisis semiotika dan dapat menemukan tanda-tanda yang disampaikan lewat kode televisi berupa konsep *ganbaru* yang diperlihatkan oleh Etsuko Kono dapat memberikan pemahaman dan referensi mengenai budaya Jepang tersebut.

Penggambaran konsep *ganbare* dalam film oleh Pertiwi dan Wahyuningsih (2015), dalam penelitian ini menggunakan film

sebagai objek penelitian dan metode penelitian yang sama yakni kualitatif deskriptif.

Secara garis besar *ganbaru* dan *ganbare* hampir mirip hanya dalam penelitian milik Pertiwi dan Wahyuningsih (2015), konsep *ganbare* dengan makna: *miharu*, *kanshisuru* (menjaga, mengawal), *ganko ni za wo shimeru* (menempati ego atau hati yang keras), *jibun no shuchouru wo yuzuranai* (memaksa atau tidak menyerah akan keinginan sendiri), *donna koto ni mo kutsusezu saigo made tsutzukeru* (tidak menyerah hingga akhir), *Kurushisa ni makezu doryoku suru*, *isshokenmei yaru* (Berusaha keras tanpa dikalahkan dengan kesulitan), dan sebagai kata penyemangat.

Sedangkan penulis fokus pada konsep *ganbaru* yang memiliki tiga makna yaitu, bekerja dengan sabar; bersikeras untuk mendapatkan hal yang diinginkan; dan menempati tempat serta tidak meninggalkannya.

Representasi budaya lokal pada animasi karya anak bangsa oleh Ramdhan dan Budiman (2016), penelitian ini menggunakan analisis Semiotika John Fiske (kode televisi

John Fiske), menggunakan pendekatan antropologi melalui narasi visual dalam animasi “Pada Suatu Ketika”.

Representasi perempuan yang serba bisa dalam iklan mentos oleh Angelin, dkk (2016), penelitian ini menggunakan teori semiotika dan pendekatan paradigma konstruktif.

Penelitian dari Parlani (2017) mengenai *ganbare* yang ditinjau melalui pendekatan sosiolinguistik, menggunakan dua sumber data dalam penelitian ini berupa drama Jepang berjudul “*Ichi Rittoru no Namida*” dan “*Nihonjin no Shiranai Nihongo*”. Menggunakan metode kepustakaan dan deskriptif, adapun metode simak dengan teknik lanjutan simak bebas libat cakap dan teknik catat dalam mengumpulkan data penelitian, dan menggunakan metode analisis teknik pilah unsur-unsur tertentu.

Penelitian dari Marina (2017) mengenai nilai *ganbaru* dalam *manga Hajime no Ippo*, persamaannya hanya sama-sama membahas konsep *ganbaru*. Penelitian ini menggunakan *manga* sebagai objek penelitian, menggunakan teori sosiologi literatur milik Wellek dan Warren yang diterbitkan tahun 1990 motivasi belajar oleh Slameto

pada tahun 1995, serta Dimiyati dan Mudjiono pada tahun 1999, dan teori semiotika milik Danesi pada tahun 2010.

Penelitian dari Hutami, Yusanto, dan Nugroho (2018) yang menemukan adanya representasi dari proses komodifikasi dalam *mini drama line*, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan paradigma kritis, dengan analisis teori milik John Fiske untuk merangkum unsur komodifikasi menggunakan aspek-aspek audio dan visual dalam *drama line*.

Penelitian dari Suseno (2018) mengenai karakter bahasa Jepang dilihat dari filsafat *ganbaru*, menggunakan studi literatur dan metode deskriptif kualitatif. Serta menggunakan pendekatan historis kultural dan eklektik.

Penelitian dari Setiawan, dkk (2020) yang meneliti tentang ideologi patriarki dalam film. menggunakan pendekatan paradigma konstruktivisme sosial dan teori semiotika milik John Fiske.

Representasi dari berbagai macam topik penelitian diatas ditemukan dalam potongan-potongan

adegan tertentu dan bukti bacaan yang memperlihatkan bagaimana konsep dari masing-masing topik penelitian tersebut direpresentasikan.

1.1 Representasi

Representasi merujuk kepada konstruksi segala bentuk media terhadap segala aspek realitas dan kenyataan, seperti masyarakat, objek, peristiwa, sampai identitas budaya. Representasi adalah tindakan menghadirkan atau menggambarkan sesuatu baik peristiwa, orang maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol (Hall, 1997: 28).

Representasi dalam KBBI adalah perbuatan mewakili; keadaan diwakili; apa yang mewakili; perwakilan (<https://kbbi.web.id/representasi.html>). Singkatnya representasi adalah suatu mekanisme tentang bagaimana memberikan arti terhadap “apa” yang diberikan pada benda yang sebelumnya telah digambarkan.

1.2 Semiotika John Fiske

Menurut (Vera, 2014: 34-35) John Fiske memiliki tiga bidang utama

dalam studi semiotika, yaitu: Tanda membahas mengenai berbagai macam bentuk tanda yang berbeda dengan lainnya, dan tanda-tanda tersebut syarat dari suatu makna. Tanda dalam juga merupakan konstruksi manusia yang dapat dipahami orang yang menggunakannya; kode atau sistem yang mengoperasikan “tanda” dalam hal ini, kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya yang bertujuan untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk ditransmisikan; kebudayaan tempat kode dan tanda tersebut bekerja pada hal ini, tergantung pada penggunaan kode dan tanda untuk keberadaan bentuknya sendiri.

Ada hal yang dinamakan kode televisi, ini adalah sistem tanda yang diatur oleh aturan, yang dibagikan di antara anggota budaya, dan yang digunakan untuk menghasilkan makna di dalam dan untuk budaya itu sendiri. Kode adalah penghubung antara produser, teks dan penonton, dan merupakan agen dari intertekstualitas dimana teks saling berhubungan dalam jaringan makna yang membentuk dunia budaya kita (Fiske, 1987: 3). Segala

yang terlihat dan ditampilkan dalam televisi merupakan suatu budaya sosial yang sudah ditentukan kode-kode sosialnya, kode-kode televisi John Fiske dibagi menjadi tiga lapisan level antara lain:

1.2.1 Level Realitas

Level realitas merupakan hal-hal yang langsung terlihat jelas ketika ditampilkan seperti, penampilan, pakaian, tata rias, lingkungan, perilaku, ucapan, gerak tubuh, ekspresi, intonasi suara, dll.

Elemen-elemen tersebut ditunjukkan dalam drama dan merupakan suatu bentuk rekonstruksi narasi yang sengaja diwujudkan dan diperlihatkan pada *scene-scene* tertentu untuk memperlihatkan tujuan naskah oleh penulis dan sutradaranya.

1.2.2 Level Representasi

Level representasi mewakili hal-hal yang berkaitan dengan sinematografi seperti angle pengambilan kamera, pencahayaan, pengeditan, musik, dan suara yang mentransmisikan kode representasi konvensional yang membentuk representasi. Misalnya seperti, narasi,

konflik, karakter, aksi, dialog, setting, casting, dll. Kemiripan kode teknis televisi dapat secara tepat mengidentifikasi dan menganalisis dua pilihan yang tersedia bagi juru kamera untuk sampel yang dapat digunakan untuk memberi makna pada “apa” yang difoto terbatas dan dapat ditentukan: mereka terdiri dari fokus pembesangan, jarak, pergerakan (dari lensa kamera), penempatan kamera, atau sudut dan pilihan lensa. (Fiske, 1987: 5).

1.2.3 Level Ideologi

Level Ideologi mewakili hal-hal yang diatur dalam koherensi dan penerimaan sosial oleh kode-kode Ideologis. Misalnya seperti, Individualisme, Patriarki, Ras, Kelas Sosial, Materialisme, Hedonisme, Kapitalisme, dll.

Cara objektif untuk menerima dan memahaminya adalah mengetahui “apa” yang dianggap realitas dalam suatu budaya manapun merupakan produk dari kode budaya tersebut. Jadi “realitas” selalu dikodekan, tidak pernah disajikan dalam bentuk “mentah” (belum diproses). Jika bagian dari realitas yang “akan” dikodekan ini

disiarkan di televisi, kode teknis dan konvensi representasi dari medium tersebut dibeli untuk dipikul sehingga membuatnya dapat ditransmisikan secara teknologi dan menampilkan teks budaya yang sesuai dengan audiensnya. Beberapa kode sosial yang terbentuk dari realitas secara relatif dapat didefinisikan dengan tepat melalui media, hal ini dapat diekspresikan dan ditampilkan melalui warna kulit, pakaian, rambut, ekspresi wajah dan sebagainya.

Proses pemaknaan melibatkan gerakan terus menerus yang naik turun melalui tingkatan diagram. Karena akal hanya dapat diproduksi dalam representasi “realitas” dan ideologi bergabung menjadi satu kesatuan yang koheren yang tampaknya alami (Fiske, 1987: 5-8).

Karakter di Televisi Tidak Hanya Representasi dari Individu Tetapi Juga Pengkodean Ideologi, “Perwujudan Nilai-Nilai Ideologis” (Fiske, 1987).

1.3 Drama dan Film

Menurut KBBI drama merupakan komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (akting) atau

dialog yang dipentaskan; cerita atau kisah terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater; kejadian yang menyedihkan. (KBBI Online, 2016). Kata “drama” berasal dari bahasa Yunani, *draomai* yang berarti berbuat, bertindak, berlaku, beraksi, dsb (Nurhayati, 2019:162).

Drama dapat diartikan secara umum sebagai bentuk karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dan dengan maksud untuk dipertunjukkan oleh aktor atau aktris. Drama adalah bentuk cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan *action* di depan penonton/*audience*. Drama dirancang untuk penonton, drama bergantung pada komunikasi. Jika drama tidak komunikatif, maksud pengarang yang merupakan pembangun reaksi emosional tidak menjadi tersampaikan (Dietrich, 1953:4).

Drama televisi merupakan sebuah format acara televisi yang diproduksi kemudian diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang, namun

banyak juga yang diambil dari kisah nyata (Naratama, 2013:70).

Film merupakan karya sastra karena merupakan jenis drama modern. Film meminjam genre dari media cetak dan bentuk hiburan lain yang sudah ada sebelumnya (Danesi, 2010: 134). Film adalah urutan teks yang berisi rangkaian gambar fotografi yang menciptakan ilusi gerakan dan tindakan dalam kehidupan nyata.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan hasil penelitian secara deskriptif berdasarkan fakta kualitatif yang terlihat pada objek penelitian, yaitu tokoh dalam drama Jepang “Jimi ni Sugoi”. Hal ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa saja yang dialami oleh subjek penelitian. Antara lain adalah perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini penulis berusaha untuk menggambarkan secara mendalam dan mendetail mengenai fenomena unik dari konsep ganbaru yang di perlihatkan oleh tokoh Etsuko

Kono dalam drama televisi Jepang “Jimi ni Sugoi”.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditemukan representasi serta adanya keterkaitan dari tiga level teori John Fiske pada konsep ganbaru yang diperlihatkan pada tokoh Etsuko Kono dalam drama Jepang “Jimi ni Sugoi”. Dan akan dijelaskan menjadi berikut:

3.1 Ganbaru

Ganbaru – (ji go) “ganbaru” adalah *ateji*. Menjadi “Serahkan padaku”

1. Antusias pada “Tidak ada kesalahan”
2. Di manapun itu selalu sabar “Sampai kamu sukses”
3. Ada tempat tertentu yang sudah tua dan tidak bergerak “Di pintu masuk”

(Shinmura, 2008: 648)

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa *ganbaru* adalah *ateji*. *Ateji* adalah istilah dalam bahasa Jepang yang memiliki dua arti. *ganbaru* memiliki arti gigih, ulet dan bersungguh-sungguh tapi juga bisa diartikan serahkan padaku, maksudnya ketika orang sudah mengucapkan atau menggunakan konsep *ganbaru* maka ia akan bersungguh-sungguh melakukan yang terbaik untuk menyelesaikan

pekerjaan tersebut. *ganbaru* merupakan sifat yang bertanggung jawab pada pekerjaan, dilihat pada tiga poin diatas. Harus memiliki antusias dan jangan sampai ada kesalahan, harus selalu sabar sampai sukses, karena selalu ada pintu masuk di tempat yang walaupun terlihat tua dan tidak bergerak. Maksud dari poin ketiga adalah adanya kemungkinan pintu menuju kesuksesan di tempat-tempat yang tidak terduga seperti layaknya tempat yang sudah tua dan tidak bergerak. Melakukan yang terbaik berarti anda telah bertahan cukup lama, dan terus bekerja keras untuk mencapai suatu tujuan, bagi mereka yang telah bekerja keras, dan kita memberikan ucapan “*ganbare* atau *ganbatte ne*” bisa jadi pada perspektif yang berbeda melakukan yang terbaik tersebut terlihat seperti kurangnya usaha mereka.

Namun, jika orang Jepang mengucapkan “*ganbare* atau *ganbatte ne*” kepada orang lain, daripada memerintahkan orang lain untuk bekerja lebih, makna dari kalimat tersebut adalah bentuk mereka dalam memberikan dukungan (Morita, 2011:124-125).

Berdasarkan tulisan di atas penggunaan konsep *ganbaru* pada setiap orang di berbagai kalangan dan profesi melekat pada masyarakat Jepang, hal tersebut dapat dilihat pada kalimat “Sekalipun menurut anda itu sebenarnya hal yang sulit, jawablah “saya akan melakukan yang terbaik” untuk menunjukkan sikap positif.

Secara tidak langsung kalimat tersebut berfungsi sebagai sugesti pada diri sendiri untuk mencoba melakukan pekerjaan tersebut. Karena “*ganbaru*” memiliki arti bertahan dalam kesulitan dan terus berusaha untuk mencapai tujuan, penggunaan kata “*ganbaru*” selalu digunakan untuk mendukung orang lain sebagai ungkapan penyemangat.

Dikatakan bahwa "lakukan yang terbaik" hari ini adalah perubahan dan perluasan maknanya. Singkatnya, adalah sebagai berikut:

1. Jaga perasaan dan pikiran anda selamanya.
2. Miliki perasaan dan pikiran diri sendiri, atasi kesulitan, dan selesaikan sesuatu secara mandiri

(Kawagishi, 2011: 13)

Keduanya dapat menjelaskan dengan tepat, dan ada beberapa hal yang sulit untuk diputuskan. Oleh

karena itu, perlu untuk mempertimbangkan tidak hanya perubahan makna yang halus tetapi juga fakta lainnya. Sebagai manusia, menurut konsep *ganbaru* yang sudah melekat di masyarakat Jepang adalah menjadi pribadi yang harus bisa menahan emosi dan pikiran, serta mampu mengatasi kesulitan masing-masing. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir adanya konflik yang mungkin terjadi antar individu maupun kelompok, hal ini didukung karena sifat masyarakat Jepang yang menjunjung tinggi harmoni dalam suatu hubungan.

3.2 Tiga level kode televisi teori John Fiske pada data penelitian

Pembahasan tiga level kode televisi milik John Fiske pada data penelitian mencakup level Realitas, level Representasi dan level Ideologi. Tiga level tersebut sesuai dengan apa yang ditampilkan oleh tokoh Etsuko Kono dalam drama Jepang *Jimi ni Sugoi*. Tiga level tersebut akan dijelaskan melalui empat contoh data dibawah ini.

Data 1:



Gambar 1. *Jimi ni Sugoi* episode 1, 00:01:27
Etsuko saat melakukan tes wawancara di Keibonsha

Kostum yang digunakan adalah baju formal blazer dan celana kain berwarna hitam yang memberikan kesan elegan dan simbol kekuatan, lalu syal merah milik Etsuko memiliki arti semangat mewujudkan terlaksananya suatu tujuan. Yaitu diterima bekerja di Keibonsha. Gerakan yang ditampilkan duduk dengan mengatupkan kedua tangan diatas paha, menunjukkan ekspresi senang dan tertarik selama tes wawancara.

Latar tempat berada di ruangan tes wawancara, latar suara antara lain instrumen piano dan terompet serta efek suara kertas.

Menunjukkan ideologi *ganbaru* dan optimisme karena Etsuko yang sudah berkali-kali gagal wawancara namun masih tetap mencoba mendaftar di Keibonsha yang dibuktikan pada dialog berikut:

茸原 :うち以外の出版社は受けてないんですか？

Takehara: Uchi igai no shuppan-sha wa uketenaindesuka?

Takehara: Apakah kau tidak pernah pergi ke penerbit lain selain penerbit kami?

悦子 :もちろん受けていません。

Etsuko: Mochiron ukeimasen.

Etsuko: Tentu saja, aku tidak pernah

茸原 :どうしてですか？

Takehara: Doushite desuka?

Takehara: Kenapa?

悦子 :受かったら困るからです。

Etsuko: Ukattara komarukara desu.

Etsuko: Karena merepotkan jika aku diterima.

悦子 :私は御社の編集者になること以外考えておりません。

Etsuko: Watashi wa onsha no henshuu sha ni naru koto igai kangaete orimasen.

Etsuko: Aku hanya ingin menjadi editor disini.

Data 2:



Gambar 2. *Jimi ni Sugoi* episode 1, 00:29:49
Etsuko sedang lembur mengoreksi naskah

Kostum atasan lengan panjang model berlubang berwarna biru tua dan outer dress warna hitam. Jika dilihat dari *style* lengan yang berlubang, warna hitam dan biru tua pada pakaian Etsuko memberikan kesan kekuatan dan juga produktif. Warna pakaian Etsuko

selaras dengan gerakan Etsuko yang melakukan lembur mengoreksi naskah untuk mengejar ketertinggalannya. Gerakan Etsuko duduk sambil mengoreksi naskah dengan ekspresi yang serius.

Latar tempat berada di kantor departemen pengoreksi. Latar suara berupa suara kertas yang dibalik, kursi yang digeser dan instrumen gitar dan piano.

Memperlihatkan ideologi *ganbaru* yang diperlihatkan dalam dialog berikut:

悦子: 校閲のルールがまだ頭に入っていないし漢字も知らないんで人一倍時間がかかっています。

Etsuko: *Kouetsu no ruuru ga mada atama ni haittenaishi kanji mo shiranainde hitoichi-bai jikan ga kakatteimasu.*

Etsuko: Aku masih belum mengingat apa aturan pengoreksi. Aku tidak tau kanji, itu menyita waktuku dari pada yang lain.

悦子: 仕事のペースは人それぞれですから気にしなくていいですよ。

Etsuko: *Shigoto no peesu ha hito sore zore desu kara kinishinakuteii desu yo.*

Etsuko: Orang-orang menangani pekerjaannya dengan tangan mereka sendiri. Jadi kau tidak usah khawatir.

茸原: でも疲れるとミスしますから。

Takehara: *Demo, tsukareru to misu shimasu kara.*

Takehara: Tapi, kau akan membuat masalah ketika kau lelah.

茸原: 頑張り過ぎは逆効果です。

Takehara: *Ganbari sugi wa gyakkouka desu.*

Takehara: Melakukan yang terbaik Akan menimbulkan efek sebaliknya.

悦子: 一日も早く認めてもらいたいです。

Etsuko: *Ichi nichi mo hayaku shitatamete moraitaindesu.*

Etsuko: Aku ingin diakui dengan cepat.

悦子: 大作家先生の校閲完璧にやったら絶対認めてもらえてファッション誌の編集部に異動できますよね!?

Etsuko: *Dai sakka sensei no kouetsu kanpeki ni yattara zettai shitatamete moraete fasshon-shi no henshuu-bu ni idou dekimasuyone!?*

Etsuko: Melakukan koreksi yang sempurna untuk penulis besar. Aku akan benar-benar diakui. Kemudian akan dipindahkan ke bagian editing untuk majalah fashion bukan?!

Data 3:



Gambar 3. *Jimi ni Sugoi* episode 10, 00:35:01 Pengakuan Etsuko mengenai proposalnya kepada pihak Lassy

Kostum menggunakan atasan dan rok berwarna putih dengan *outer* warna kuning. Warna kuning memiliki makna optimis, ceria dan semangat. Jadi, pakaian Etsuko menunjukkan simbol penyemangat karena dalam adegan diatas adalah adegan dimana Etsuko mengaku bahwa proposal yang dikirimkan adalah hasil pekerjaan dari Morio. Gerakan yang diperlihatkan Etsuko adalah berdiri sambil menelungkupkan kedua tangan dengan ekspresi yang menyesal.

Latar tempat ada di kantor departemen editor majalah *Lassy* dengan latar suara kertas yang dibalik (halamannya) dan instrumen piano.

Memperlihatkan ideologi *ganbaru* dimana Etsuko masih berusaha untuk memperbaiki kesalahan yang ia perbuat yang dibuktikan dengan dialog berikut:

悦子:でも 今回の企画は森尾が作ってくれたものです。

Etsuko: *Demo, konkai kikaku wa Morio ga tsukutte kureta mono desu.*

Etsuko: Saya ingin menjelaskan kalau proyek itu dibuat oleh Morio.

森尾:先輩...

Morio: *Senpai..*

Morio: *Senpai...*

悦子: 校閲の仕事にかかりきりになってしまって企画を考える時間が取れませんでした。

Etsuko: *Kouetsu no shigoto ni kakari kiri ni natteshimatte kikaku o kangaeru jikan ga toremasen deshita.*

Etsuko: Aku mencurahkan seluruh waktu dan energiku dalam pekerjaanku untuk mengoreksi jadi aku tak sempat memikirkan proyek itu.

悦子: せっかく チャンスを頂いたのに本当にすみませんでした!

Etsuko: *Sekkaku chansu o idataita no ni hontou ni sumimasen deshita!*

Etsuko: Padahal Anda telah memberiku kesempatan, aku sudah menunggu begitu lama. Aku benar-benar menyesal.

悦子: ひとの力を借りてこちらに異動ができて意味がないと思いますのでこの企画は取り下げさせていただきます。

Etsuko: *Hito no chikara karite kochira ni idou ga dekite mo imi ga nai to omoimasu node no kikaku wa tori agesasete kudasai.*

Etsuko: Walaupun saya ditransfer ke sini menggunakan usaha orang lain, itu tidak ada artinya bagiku. Jadi kumohon, beri aku kesempatan untuk memperbaikinya.

悦子: 本当に異動のお話申し訳ありませんでした!

Etsuko: *Hontou ni idou no o-hanashi moushiwake arimasen deshita!*

Etsuko: Aku sangat menyesal atas segala sesuatu yang kukatakan tentang transferku disini.

Data 4



Gambar 4. *Jimi ni Sugoi* episode 10, 00:49:14
Etsuko dan Yukito membicarakan masalah mereka berdua

Kode kostum menggunakan baju tidur berwarna pink pastel, warna pastel memberikan kesan tenang dan lembut. Gerakan yang dilakukan Etsuko duduk sambil berbicara dengan Yukito dengan ekspresi sedih dan serius. Berdasarkan warna baju tidur Etsuko, pembicaraan Etsuko dan Yukito tenang dan lembut.

Latar tempat berada di kamar Etsuko dengan latar suara instrumen piano dan *soundtrack* drama *Jimi ni Sugoi*.

Level ideologi memperlihatkan ideologi *ganbaru*, dimana Etsuko memilih impiannya yaitu Lassy daripada hubungan percintaannya dengan Yukito yang dibuktikan dengan dialog berikut:

悦子: 長年追いつけて来た夢への扉が目の前で開きかけてるのにホントに悔しい。

Etsuko: *Naganen oitsudzukete kita yume e no tobira ga me no mae de hiraki kaketeru noni honto ni kuyashii.*

Etsuko: Padahal pintu impian yangkutunggu selama bertahun-tahun itu terbuka di depanku membuatku frustrasi.

悦子: 幸人君はもがいてもがいてこうして自分で納得できる本が書けるように。

Etsuko: Yukito-kun wa mo ga ite mo ga itekoushite jibun de nattoku dekiru hon ga kakeri youni.

Etsuko: Yukito-kun, kau bekerja keras agar bisa menulis sebuah buku yang bisa menyenangkan pembacanya.

悦子: 私も自分で納得できる自分になれるように。『L a s s y』に行けるように。

Etsuko: Watashi mo jibun de nattoku dekirujibun ni nareru youni. “Lassy” ni ikeru youni.

Etsuko: Akupun juga harus, agar bisa menjadi seseorang yang bisa masuk ke Lassy.

悦子: このままの関係でいさせてほしい。

Etsuko: Kono mama no kankei de isasete hoshii.

Etsuko: Aku ingin menjaga hubungan kita seperti apa adanya.

4. KESIMPULAN

Mengenai konsep *ganbaru* dalam drama Jepang *Jimi ni Sugoi*, berdasarkan hasil analisis pada level realitas kode kostum dan kode gerak tubuh yang saling berhubungan merepresentasikan konsep *ganbaru* yang diperlihatkan pada Etsuko.

Seperti penggunaan warna tertentu pada pakaian berdasarkan makna warna tersebut yang mendukung gerak tubuh Etsuko yang memperlihatkan adanya konsep *ganbaru*. Pada level representasi kode dialog yang menjadi representamen, menunjukkan adanya konsep *ganbaru* pada Etsuko yang terdapat dalam dialog yang menjadi sampel data pada penelitian. Pada level ideologi yaitu konsep *ganbaru* menggambarkan adanya usaha dan perjuangan Etsuko untuk bekerja di Keibonsha dan memilih bertahan pada posisinya sebagai bagian dari departemen pengoreksi.

Karakter Etsuko merepresentasikan definisi dari ungkapan *ganbaru* yang sesuai dengan pengertiannya berdasarkan bekerja keras dengan sabar; bersikeras untuk mendapatkan hal yang diinginkan; dan menempati tempat dan tidak meninggalkannya.

Etsuko bekerja keras dengan sabar dan diterima setelah selama tujuh tahun mencoba mendaftar di perusahaan Keibonsha, Etsuko bersikeras untuk menjadi bagian dari departemen editor Lassy dengan bersabar mengambil pelajaran selama

menjadi bagian dari departemen pengoreksi, Etsuko tidak meninggalkan posisinya karena masih bertanggung jawab pada pekerjaannya sebagai pengoreksi dan masih belajar untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak sebelum menjadi bagian dari departemen editor majalah Lassy.

Hal ini menunjukkan benar adanya kode televisi yang ingin ditampilkan kepada penonton dalam drama Jepang *Jimi ni Sugoi*. Melalui level Realitas dan level Representasi yang terlihat jelas ditampilkan dalam drama, hingga pada level Ideologi yang harus memperhatikan level Realitas dan level Representasinya terlebih dahulu sebelum bisa mengetahui Ideologi apa yang hendak disampaikan dalam drama tersebut kepada penonton.

Jadi hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya representasi konsep *ganbaru* pada potongan-potongan adegan yang diperlihatkan oleh Etsuko. Konsep *ganbaru* oleh Etsuko ditemukan dalam kode kostum (makna warna), kode gerakan dan juga dialog Etsuko. Dimulai dari hal kecil yang ditunjukkan pada Etsuko seperti menggunakan Penerapan konsep

ganbaru pada diri sendiri memberikan efek positif dalam menjalani keseharian seperti yang diperlihatkan oleh tokoh Etsuko dalam drama Jepang *Jimi ni Sugoi*.

Penulis berharap penelitian mengenai konsep ganbaru dapat lebih banyak dibahas dan dikembangkan, karena penelitian dengan topik ganbaru menggunakan analisis teori John Fiske masih sedikit jadi dengan bertambahnya penelitian lain yang lebih dikembangkan diharapkan dapat melengkapi kekurangan dari penelitian ini dan juga berguna sebagai tambahan referensi dan wawasan bagi mahasiswa lain, terutama bagi mahasiswa sastra Jepang.

5. REFERENSI

- Angelin, Y. D., dkk. (2016). “Representasi Perempuan Dalam Iklan Televisi (Analisis Semiotik John Fiske Terhadap Iklan ‘Mentos Edisi Raisa’ Tahun 2015). *Jurnal Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 17 (2). ISSN: 1411-5344.
- Danesi, M. (2010). What Do or Should Semioticians Study?. *Semiotics*:17-30.
- Dietrich, E. J. (1953). *Play Direction*. Amerika: Englewood Cliff NJ.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture Popular Pleasure and Politics (Studies in Communication Series)*. New York: Routledge.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Signifying and Practices*. London: Sage Publication.
- Hutami, L., Yusanto, F., Nugroho, C.. (2018). Membedah Komodifikasi Isi Pesan Mini Drama Line ‘Nic and Mar’ (Analisis Semiotika John Fiske. Terhadap Mini Drama Line)”. *Jurnal Simulacra, Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom*. 1(1). ISSN 2622-6952. <https://doi.org/10.21107/sml.v1i1.4988>
- Kawagishi, K. (2011). The Structure and Transition of “gambaru”. 「頑張る」における構造と変化. *Journal of Yasuda Women's University*, 39. <http://doi.org/10.24613/00000216> akses 29 November 2021
- Kawagishi, K. (2015). *The Old and New Meanings of Ganbaru [in Japanese]*.
- KBBI Online. (2016). Representasi. <https://kbbi.kemendikbud.go.id/en/tri/representasi>. Akses 15 November 2020.
- KBBI Online. (2016). Drama. <https://kbbi.kemendikbud.go.id/en/tri/drama>. Akses 15 Februari 2020.
- Marina, N. P. (2017). Nilai ganbaru dalam Manga Hajime no Ippo karya Morikawa Joji. *Jurnal Humanis*, 20(1), 169-177. ISSN: 2302-920x. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/view/33022> akses 15 juli 2021
- Morita, R. (2011). *Japanese Words to Understand the Japanese Mind*. Asuku Publisher, Tokyo.
- Naratama. (2013). *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single Multi-Camera*. Jakarta: PT Grasindo.
- Nurhayati, E. (2019). *Cipta Kreatif Karya Sastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Parlani T. Y., Budiarti, D., Aibonotika, A. (2017). Analisis Ungkapan Ganbare Ditinjau dari Segi

- Sosiolinguistik. *Jurnal Online Fakultas Riau*. 4(2). <https://www.neliti.com/publications/189436/analisis-ungkapan-ganbare-ditinjau-dari-segi-sosiolinguistik> Akses 27 Mei 2021
- Pertiwi, T. C., Wahyuningsih, T. M. (2015). *Penggambaran Konsep Ganbare dalam Film Nada Sou Sou*. Skripsi, Fakultas Ilmu budaya. diakses dari <https://eprints.dinus.ac.id/id/eprint/17321>
- Ramadhan, Z., Budiman, A. (2016). Representasi Budaya Lokal (Subculture) dan Eksistensi Jati diri dalam Animasi “Pada Suatu Ketika” (Analisis John Fiske). *Jurnal Kalatanda*, 1(31). Universitas Telkom, Desain Komunikasi Visual.
- Roger J. D., Ikeno, O. (2002). *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture*. Matsuyama, Japan: Tuttle Publishing.
- Setiawan, dkk. (2020). Ideologi Patriarki Dalam Film (Semiotika John Fiske Pada Interaksi Ayah dan Anak dalam Film Chef). *Jurnal Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(2). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i02.3502>
- Shinmura, I. (2008). *Koujien* edisi 6. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Suseno, I. W. (2018). Mengenal Profil Karakter Bahasa Jepang Melalui Filsafat ganbaru. *Jurnal Kiryoku*, 2(2), 110-118. E-ISSN: 2501-0960, P-ISSN: 2544-0497. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/19298>
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.