

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebudayaan merupakan sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat. Salah satu bentuk kebudayaan yang merupakan hasil karya seni manusia adalah boneka (Agnes C Bondar, 2011, p. 1).

Daruma adalah boneka yang berasal dari Jepang dan merupakan salah satu hasil karya seni masyarakat Jepang yang dipercaya sebagai suatu jimat keberuntungan oleh sebagian besar masyarakat Jepang. Boneka ini berbentuk bulat pendek tanpa kaki, tangan, dan mata. Boneka ini juga dibuat berat di bawahnya sehingga jika didorong akan kembali ke posisi semula dan tidak akan jatuh. Boneka daruma ini merupakan perwujudan dari seorang pendeta Budha yang berasal dari India yang bermeditasi selama sembilan tahun hingga ia kehilangan tangan, kaki, juga matanya demi menyelesaikan target meditasi yang ia inginkan.

Boneka Daruma pertama kali dibuat sekitar 300 tahun yang lalu di kota Takasaki di prefektur Gunma. Di sana terdapat sebuah kuil yang bernama Shorinzan, tempat dimana boneka Daruma berasal. Hingga saat ini kota Takasaki merupakan produsen boneka Daruma terbesar. Boneka daruma ini biasanya dijual di kuil-kuil atau di toko penjual souvenir sepanjang tahun. Saat tahun baru boneka Daruma ini biasanya banyak dicari dan dibeli oleh perorangan maupun perusahaan yang berharap dapat meraih cita-cita maupun tujuan mereka dalam hidup maupun dalam berbisnis. Saat dijual, boneka Daruma ini belum dilukis pada bagian matanya, bagian mata dibiarkan kosong. Terlihat mengherankan dan ngeri tetapi boneka daruma ini memang sengaja dijual tanpa gambar dibagian mata karena sang pembelilah yang akan menggambar mata pada boneka Daruma tersebut.

Pada saat kita menetapkan suatu tujuan, cita-cita ataupun permohonan, biasanya kita mulai menggambarkan mata boneka Daruma yang sebelah kiri, dan setelah tujuan, cita-cita ataupun permohonan sudah terwujud baru kita menggambarkan mata disisi yang lainnya. Dan setelah itu biasanya sang pemilik boneka Daruma tersebut membawa boneka Daruma tersebut ke kuil untuk dibakar. Para pelajar di Jepang biasanya membeli boneka daruma ini untuk sebuah permohonan agar mereka bisa lulus ujian atau masuk ke sekolah yang mereka tuju.

Umumnya boneka Daruma berwarna merah, namun ada beberapa warna lagi seperti warna putih, biru, kuning, mas, hitam, dan lain sebagainya yang masing-masing warnanya memiliki makna yang berbeda-beda. Banyak orang di

Jepang yang percaya akan hal tersebut, banyak yang percaya bahwa boneka Daruma ini sebagai pembawa keberuntungan dan sekaligus pemberi semangat.

Dan setelah melihat hal tersebut penulis merasa tertarik untuk meneliti bagaimana pandangan masyarakat Jepang terhadap mitos boneka daruma sebagai pembawa keberuntungan.

1.2. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dibahas dibatasi dalam hal pandangan masyarakat Jepang terhadap mitos boneka daruma sebagai pembawa keberuntungan. Data analisis diambil melalui survey terhadap masyarakat Jepang.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah penulis ingin memberikan pemahaman kepada pembaca agar para pembaca dapat memahami bagaimana pandangan masyarakat Jepang terhadap mitos boneka daruma.

1.4. Metode dan Pendekatan Penelitian

Metode dalam pengertian yang lebih luas diartikan sebagai cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab-akibat. Metode yang penulis gunakan ialah Metode Survey. Pengertian metode angket menurut Arikunto, angket adalah “pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui” (Widisdharta, mengutip dari buku

yang di tulis oleh Arikunto). Selanjutnya angket menurut Suharsimi Arikunto, dapat dibedakan menjadi:

1. Angket terbuka yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Angket terbuka dipergunakan apabila peneliti belum dapat memperkirakan atau menduga kemungkinan alternatif jawaban yang ada pada responden.
2. Angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (V) pada kolom atau tempat yang sesuai.
3. Angket campuran yaitu gabungan antara angket terbuka dengan angket tertutup (Metode Pengumpulan Data dengan Kuisisioner pada Penelitian Kuantitatif Chap 7).

Pendekatan didefinisikan sebagai cara-cara menghampiri objek penelitian, atau langkah pertama dalam mewujudkan tujuan penelitian. Pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Dimana fenomenologi merupakan ilmu yang mempelajari manusia sebagai sebuah fenomena. Menurut arti kata fenomenologi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebuah fenomena atau sesuatu yang tampak. Dikatakan juga bahwa setiap penelitian atau setiap karya yang membahas cara penampakan segala sesuatu itu sudah merupakan suatu fenomenologi. Dengan fenomenologi kita dapat menjelaskan cara penampakan khusus dari suatu benda, makhluk hidup, dan

mahluk insani. Maka dari itu fenomenologi dapat dijalankan dalam berbagai wilayah seperti wilayah benda, binatang, dan wilayah manusia. Selain itu kita juga dapat menggunakan fenomenologi dalam unsur yang berkaitan dengan perasaan. Pada dasarnya fenomenologi merupakan sesuatu yang dikhayati melalui suatu kesadaran. Dalam arti yang luas fenomenologi diartikan sebagai cakupan bermacam-macam cara yang digunakan untuk menjelaskan suatu fenomen-fenomen maupun segala sesuatu yang tampak. (Fenomenologi Eksistensial, 1987. p. 3).

Fenomenologi dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari sesuatu yang digunakan untuk menjelaskan realitas yang tampak. Pengalaman intuitif dari suatu fenomena dimanfaatkan fenomenologi, untuk menjelaskan sesuatu yang hadir dalam refleksi fenomenologis, yang dianggap sebagai titik awal dari suatu usaha yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran suatu hakekat dari sebuah pengalaman dan hakekat dari sesuatu yang kita alami. Dalam pandangan fenomenologis kita bisa mencoba untuk memahami arti dari suatu peristiwa yang berkaitan dengan orang-orang yang berada dalam suatu situasi tertentu. Arti dari suatu fenomena itu tergantung pada sejarah dan bukan merupakan sesuatu yang statis. Fenomenologi merupakan sesuatu yang menjelaskan suatu realitas yang di hasilkan dari suatu gejala dari realitas itu sendiri. Cara berpikir fenomenologi ditekankan dengan pengamatan terhadap gejala-gejala dari suatu benda. Suatu benda menjadi ada dikarenakan oleh suatu gejala yang di tumbulkan dari benda itu sendiri dan manusia hanya menangkap gejala-gejala tersebut. Suatu benda menceritakan tentang dirinya dengan menunjukkan ragam gejala. Dan dengan

menangkap gejala tersebut kita dapat mengetahui esensi dari suatu benda. (M. Fajar Shidiq, 2012.)

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh karya tulis yang sistematis, maka penulis menguraikan penelitian ini dalam empat bab.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan lima anak bab, yaitu latar belakang, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode dan pendekatan penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II berisikan empat anak bab, yaitu tentang mitos, mitos boneka daruma, makna warna boneka daruma, serta perkembangan boneka daruma di jepang.

Bab III hasil analisis pandangan masyarakat Jepang terhadap mitos boneka daruma sebagai pembawa keberuntungan..

Bab IV merupakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan juga melampirkan daftar pustaka, beserta sinopsis.