

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Orang Jepang menganggap bahwa hidup di dunia pada hakekatnya adalah untuk bekerja. Sikap setia yang ditunjukkan dalam bekerja merupakan pengaruh dari sosial budaya Jepang itu sendiri. Setia adalah perbuatan seseorang tetap berada pada posisi ia berdiri, baik di sisi seseorang atau tempat. Dalam buku sosiologi Jepang *Nihon wo Hanasou* (1994:72) dijelaskan bahwa bekerja keras bagi orang Jepang sudah ada sejak jaman feodal¹. Pada jaman feodal petani harus membayar pajak tanah dan sewa tanah yang tinggi.

Rasa bangga terhadap pekerjaan akan tumbuh ketika kita telah melakukan pekerjaan dengan baik dan sebaliknya rasa malu akan muncul ketika kita tidak dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik.

Dalam mencapai cita-cita berupa hasil yang sempurna, disiplin terhadap waktu menjadi ujung tombak keberhasilan. Bekerja dengan suatu *team work* yang solid merupakan ciri tersendiri bagi bangsa Jepang.

Pekerja Jepang menganut prinsip berpikir dan bekerja dengan banyak kepala akan lebih baik dalam menghasilkan hasil kerja dibandingkan dengan satu kepala. Budaya 5S yaitu *Seiri* (整理) ringkas merupakan kegiatan

¹ Dalam sejarah Jepang, zaman feodal dibagi menjadi dua bagian. Paruh pertama disebut abad pertengahan (*Chūsei*) dari zaman Kamakura hingga zaman Muromachi, sementara paruh kedua disebut abad modern (*Kinsei*) dari zaman Azuchi-Momoyama hingga zaman Edo. Zaman feodal di Jepang berlangsung dari abad ke-12 hingga abad ke-19.

menyingkirkan barang-barang yang tidak diperlukan sehingga segala barang yang ada di lokasi kerja hanya barang yang benar-benar dibutuhkan dalam aktivitas kerja, *Seiton* (整頓) rapi yaitu segala sesuatu harus diletakkan sesuai posisi yang ditetapkan sehingga siap digunakan pada saat diperlukan, *Seisho* (聖書) resik merupakan kegiatan membersihkan peralatan dan daerah kerja sehingga segala peralatan kerja tetap terjaga dalam kondisi yang baik, *Seiketsu* (清潔) rawat merupakan kegiatan menjaga kebersihan pribadi sekaligus mematuhi ketiga tahap sebelumnya, *Sitsuke* (躰け) rajin, yaitu pemeliharaan kedisiplinan pribadi masing-masing pekerja dalam menjalankan tahap 5S.

Berdasarkan konsep dari *Toyota Production System/Taichii Ohno*, budaya bekerja menghindari 3M, yaitu *Muda* (無駄) pemborosan, *Mura* (ムラ) tidak teratur, *Muri* (無理) berlebihan, serta menjamin sumber daya, apakah sumber daya manusia, sumber daya mesin, sumber daya material, dan sebagainya harus digunakan seefisien mungkin. Walaupun orang atau mesin harus bekerja sesuai kapasitasnya, tetapi karena besarnya rasa loyalitas atau kesetiaan yang dimiliki oleh orang Jepang, maka mereka rela bekerja keras dan tidak mau dikalahkan oleh keadaan serta pandai dalam memanfaatkan kesempatan yang ada.

Sebagai wujud balas budi, karyawan perusahaan di Jepang mau bekerja keras untuk kemajuan perusahaan. Adapun dampak negatif dari kesetiaan dalam bekerja adalah kelelahan akibat terlalu *over*, stres yang disebabkan pekerjaan yang menumpuk, keluarga menjadi terbengkalai karena

tidak adanya kebersamaan di dalam rumah. Dalam buku “Hubungan Manusia Dalam Perusahaan Jepang” karya *Gene Gregory/1982*. Disebutkan contoh kehidupan sehari-hari yang dilakukan pekerja Jepang. Pada umumnya para pekerja di Jepang mulai bekerja pukul 08:00 dan pulang pukul 17:00 sore, adapun beberapa pegawai yang masih melanjutkan sisa pekerjaan (*zangyo*) di kantor, kadang-kadang mereka bekerja hingga larut malam dan bahkan tidur di tempat mereka bekerja. Dampak tersebut menyebabkan terjadinya *Karoushi* (過勞死) atau kematian pekerja yang disebabkan oleh stress dan kelelahan akibat kerja yang berlebihan.

Sikap loyalitas yang dilakukan oleh orang Jepang dalam perusahaannya merupakan sikap penghargaan tertinggi terhadap sebuah pekerjaan. Mereka memiliki sikap loyal terhadap pekerjaan dengan sepenuh hati akan melakukan apapun demi kemajuan perusahaan, bahkan perusahaan atau kantor dianggap sebagai rumah kedua. Adanya jaminan perusahaan terhadap karyawan juga menjadi salah satu faktor pendorong seseorang untuk bekerja mati-matian. Proses keuntungan timbal balik antara perusahaan dan karyawan menjadikan semua komponen perusahaan bergerak dinamis hingga melahirkan sikap *hatarakibachi*. *Hataraki* artinya bekerja, *bachi* berasal dari kata *hachi* artinya lebah, jadi *hatarakibachi* berarti “lebah pekerja” atau sering disebut juga sebagai “kutu kerja” di Indonesia. Sebutan ini untuk menggambarkan bahwa orang Jepang adalah orang yang gila akan kerja, suatu pekerjaan mereka lakukan dengan tanpa mengenal waktu.

Jiwa *hatarakibachi* adalah jiwa disiplin spiritual, bukan sekedar berorientasi pada keuntungan materi belaka. Hal inilah yang membedakan cara pandangnya dengan konsep dari Amerika yang menyatakan bahwa waktu adalah uang, setiap pekerjaan selalu dikaitkan dengan uang. Jepang memiliki kebiasaan segi *manage*, penghargaan atas loyalitas adalah prioritas utama bagi perusahaan. Seiring berjalannya waktu, penggunaan kata *hatarakibachi* sudah jarang digunakan dan menjadi *hatarakiman*. Dalam penulisan penelitian ini istilah yang akan digunakan adalah istilah *hatarakiman*.

Berbeda sekali dengan pola hubungan kepentingan yang saling bertentangan di dalam perusahaan-perusahaan Amerika, perusahaan Jepang dikenal dengan jiwa kesatuan dan kebersamaan. Imbalan keuangan bukanlah faktor pendorong dari kepuasan pekerja di Jepang, melainkan identifikasi dirinya dengan tujuan-tujuan perusahaan dan identifikasi yang penting adalah sebagai imbalan nama baik dimana mereka bekerja. Mengikat diri kepada perusahaan sebagaimana merasa terikat pada suatu keluarga, dan sebagaimana keadaanya di dalam suatu keluarga, terdapat suatu tatanan hidup yang bersifat timbal balik antara kewajiban dan imbalan. Tatanan demikian itulah yang mengikat mereka pada perusahaan di dalam suatu masa depan bersama. Karena mereka mengikat diri dengan dan oleh tujuan-tujuan perusahaan, para anggota merasa didorong untuk bekerja lebih giat lagi untuk memperbaiki prestasi perusahaan itu. Dalam suasana demikian itu identifikasi sebagai imbalan utama untuk menjadi motivasi kerja.

Animasi *Hataraki Man* karya Moyoco Anno yang dibuat tahun 2006 yang bertema dunia kerja, berisikan 11 episode yang menceritakan Matsukata Hiroko, salah satu editor di majalah *Gotansha* atau *Weekly Jidai* dengan tugas meliput berita, wawancara dan menulis artikel. Dalam keadaan tertentu Hiroko bisa mencapai '*Hataraki Mode*' yang membuat kecepatannya bekerja menjadi tiga kali kecepatan normal. Ini membuatnya dijuluki "*Hataraki-man*" (働きマン)" oleh rekan sekantor.

Isi cerita animasi ini tidak semata-mata menampilkan pada Hiroko yang menjadi *Hataraki-man*, namun diceritakan pula mengenai rekan-rekan dan orang-orang di sekitar Hiroko yang juga mempunyai sifat hampir sama dengan Hiroko. Di dalam cerita tersebut juga terdapat konflik-konflik yang dialami Hiroko misalnya seorang juru foto yang beraksi mirip *paparazzi*² dan membenci Hiroko, dan Hiroko mulai ketakutan ketika ia merasa dibuntuti pasca majalahnya memuat artikel tentang korupsi seorang pejabat, lalu ada lagi mengenai lika-liku kerja dalam dunia penerbitan, misalnya penyerahan proposal liputan atau artikel pada atasan sebelum membuat suatu liputan. Serta kisah tentang seorang pemijat langgganan Hiroko yang akan keluar dari tempat kerjanya karena tidak sanggup melayani pelanggan dengan baik. Lalu hubungan Hiroko dengan kekasihnya yang kurang harmonis karena keduanya sangat berdedikasi pada pekerjaan masing-masing. Kesungguhan dalam bekerja yang ditampakkan oleh Hiroko hingga mengabaikan kebutuhan pribadinya seperti makan dan tidur. Di dalam cerita ini banyak menceritakan

² Pengambilan foto seseorang dengan cara menguntit.

kehidupan pekerja di Jepang yang sangat padat karena rasa tanggung jawab kerja, serta kepuasan yang didapat pada saat keberhasilan.

1.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam suatu penelitian sangatlah diperlukan agar apa yang menjadi topik permasalahan akan lebih jelas dan terarah. Pada penelitian ini masalah dibatasi bagaimana perilaku *workaholic* Matsukata Hiroko dan perilaku kepuasan kerja Shirakawa Midoriko serta dampak negatif dari loyalitas kerja Mimura Yasuki, yang semuanya berdampak pada kualitas perusahaan dalam animasi “*Hatarakiman*” yang dibuat tahun 2006.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, adalah menjelaskan melalui perilaku *workaholic* dan kepuasan kerja dari loyalitas kerja tersebut terhadap kualitas perusahaan yang tercermin dalam animasi “*Hataraki-man*”.

1.4 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif.

Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara

sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.³

Menurut Ir.M.Iqbal Hasan, M.M (1983), metode deskriptif adalah metode yang melukiskan variabel demi variabel, satu demi satu yang bertujuan:

1. Mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada.
2. Mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek yang berlaku
3. Membuat perbandingan atau evaluasi
4. Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

Menurut Whitney (1960), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, tata cara yang berlaku dalam masyarakat, serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh pengaruh dari suatu fenomena.

Ciri-ciri metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga metode ini berkehendak mengadakan akumulasi data dasar belaka. Namun dalam

³ Metode Penelitian, Moh Nazir.Ph.D, 1983 p.63

pengertian metode penelitian lebih luas, metode deskriptif mencakup metode penelitian yang lebih luas di luar metode sejarah dan eksperimental dan secara lebih umum sering diberi nama metode survei.

Sedangkan untuk pendekatan skripsi ini, penulis menggunakan pendekatan sosiologi. Sosiologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *sos* yang berarti bersama, bersatu, dan *logi* dari kata *logos* yang berarti sabda, perkataan, perumpamaan. Pada perkembangan pengertian tersebut mengalami perubahan makna, *socius* berarti masyarakat, *logos* berarti ilmu. Jadi sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang masyarakat.

Menurut Semi, sosiologi adalah suatu telaah yang objektif dan ilmiah tentang manusia dalam masyarakat dan tentang sosial dan proses sosial. Sosiologi menelaah tentang bagaimana masyarakat itu tumbuh berkembang. Dengan mempelajari lembaga-lembaga sosial dan segala permasalahan perekonomian, keagamaan, politik dan lain-lain.

Menurut Pitrim Sorokin, sosiologi adalah suatu ilmu yang mempelajari:

- a. Hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala-gejala sosial (misalnya antara gejala ekonomi dengan agama, keluarga dengan moral, hukum dengan ekonomi, gerak masyarakat dengan politik dan lain-lain).
- b. Hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dan non-sosial (misalnya gejala geografis, biologis dan sebagainya).

Menurut Roucek dan Warren, sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan kelompok-kelompok.

Menurut William F. Ogburn dan Meyer F. Nimkoff, sosiologi adalah penelitian secara ilmiah terhadap interaksi sosial dan hasilnya yaitu organisasi sosial

Menurut JAA. Van Dorn dan C.J. Lammers, sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang struktur-struktur dan proses-proses kemasyarakatan yang bersifat stabil.

Menurut Selo Soedirman dan Soelaeman Soemardi, sosiologi atau ilmu masyarakat ialah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial, selanjutnya menurut Selo Soedirman dan Soelaeman Soemardi, struktur sosial adalah keseluruhan jalinan antara unsur-unsur sosial yang pokok yaitu kaidah-kaidah sosial, lembaga-lembaga sosial.

Kesimpulannya sosiologi adalah studi tentang kehidupan manusia, kelompok manusia dan masyarakat yang mempelajari perilaku terutama dalam kaitannya dengan suatu sistem sosial dan cara sistem sosial mempengaruhi orang tersebut. Sistem sosial adalah tindakan sosial sebagai tindakan yang dilakukan dengan mempertimbangkan perilaku orang lain

Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang berdiri sendiri karena telah memiliki segenap unsur-unsur ilmu pengetahuan, yang ciri-cirinya adalah:

- a. Sosiologi bersifat empiris yang berarti bahwa ilmu pengetahuan tersebut didasarkan pada observasi terhadap kenyataan dan akal sehat serta hasilnya tidak bersifat spekulatif.
- b. Sosiologi bersifat teoritis, yaitu ilmu pengetahuan tersebut selalu berusaha menyusun abstraksi dari hasil-hasil observasi. Abstraksi tersebut merupakan kerangka unsur-unsur yang tersusun secara logis serta bertujuan menjelaskan hubungan-hubungan sebab akibat, sehingga menjadi teori.
- c. Sosiologi bersifat komulatif yang berarti bahwa teori-teori sosiologi dibentuk atas teori-teori yang sudah ada dalam arti memperbaiki, memperluas serta memperhalus teori-teori yang lama.
- d. Bersifat non-etis, yakni yang dipersoalkan bukanlah buruk baiknya fakta tertentu, akan tetapi tujuannya adalah untuk menjelaskan fakta tersebut secara analitis.

Sifat-sifat dari ilmu sosiologi adalah:

- a. Telah diketahui bahwa sosiologi adalah suatu ilmu sosial dan bukan merupakan pengetahuan alam sekalipun ilmu pengetahuan kerohanian. Perbedaan tersebut bukanlah perbedaan mengenai metode, akan tetapi menyangkut perbedaan isi, yang gunanya untuk membedakan ilmu-ilmu pengetahuan yang bersangkutan dengan ilmu-ilmu kemasyarakatan.
- b. Sosiologi bukan merupakan disiplin yang normatif akan tetapi disiplin yang kategoris, artinya sosiologi membatasi diri pada apa yang terjadi dewasa ini dan bukan mengenai apa yang terjadi atau seharusnya terjadi.

Artinya sosiologi tidak menetapkan ke arah mana sesuatu seharusnya berkembang dalam arti memberikan petunjuk yang menyangkut kebijaksanaan kemasyarakatan. Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang murni, artinya ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan ilmu pengetahuan secara abstrak serta mempertinggi mutunya.

Tujuan dari sosiologi adalah untuk mendapatkan pengetahuan yang sedalam-dalamnya tentang masyarakat, dan bukan untuk mempergunakan pengetahuan tersebut terhadap masyarakat, serta bertujuan untuk mendapatkan fakta-fakta masyarakat, serta bertujuan untuk mendapatkan fakta-fakta masyarakat yang mungkin dapat dipergunakan untuk memecahkan persoalan-persoalan masyarakat.

1.5 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan skripsi ini dibagi menjadi empat bab yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang menjelaskan latar belakang dari masalah yang dibahas. Kemudian juga pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian ini, serta organisasi penulisan.

Bab II berisi faktor faktor yang mendukung kelayakitan karyawan terhadap perusahaan, timbal balik dari perusahaan terhadap karyawannya, dampak positif kelayakitan pekerja, serta dampak-dampak negatif yang terjadi apabila terlalu giat dalam bekerja.

Bab III berisi analisis sikap dan perilaku “*workaholic*” Matsukata Hiroko, dan perilaku kepuasan kerja Mimura Yasuki dan Shirakawa Midoriko yang berdampak pada kualitas perusahaan, yang tercermin dalam animasi *Hatarakiman*.

Bab IV berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

Selain itu penulis juga menyertakan daftar isi, kata pengantar, lampiran, sinopsis, daftar pustaka dan data pribadi penulis. Hal ini disertakan untuk melengkapi hal-hal yang perlu ada didalam penulisan karya tulis ilmiah.

Demikianlah organisasi penulisan ini dibuat agar sistematis dan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai langkah-langkah penelitian, sekaligus permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian. Dengan demikian dapat memudahkan pembaca untuk memahami isi dari analisis penelitian ini.