

CITRA KEHIDUPAN KOTA METROPOLITAN DALAM SERIES

MIDNIGHT DINER TOKYO STORIES (2009)

KARYA JOJI MATSUOKA (松岡 錠司)



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin*

Disusun Oleh:

MUHAMMAD FARHAN HENDYCO

F081191019

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024



UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 819/UN4.9.1/KEP/2023 pada tanggal 08 Januari 2024, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul "CITRA KEHIDUPAN KOTA METROPOLITAN DALAM SERIES MIDNIGHT DINER TOKYO STORIES' (深夜食堂)(2009) KARYA JOJI MATSUOKA (松岡 健司)" yang disusun oleh Muhammad Farhan Hendyco, NIM F081191019 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 08 Januari 2024

Konsultan I



Meta Sekar Puji Astuti S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006

Konsultan II



Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1976050520091 2 203

Disetujui untuk diteruskan
kepada Panitia Ujian Skripsi

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin



Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19821082201812 2 003



SKRIPSI

"CITRA KEHIDUPAN KOTA METROPOLITAN DALAM SERIES MIDNIGHT
DINER TOKYO STORIES (深夜食堂)(2009) KARYA JOJI MATSUOKA (松岡 錠
司)"

Disusun dan diajukan oleh:


MUHAMMAD FARHAN HENDYCO

NOMOR POKOK: F081191019

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 08 Maret 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

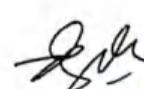
UNIVERSITAS HASANUDDIN

Menyetujui

Komisi Pembimbing

Konsultan I

Konsultan II


Meta Sekar Astuti S.S., M.A., Ph.D.

NIP. 19710903200501 2 006


Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd.

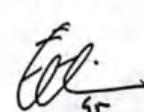
NIP. 1976050520091 2 203

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 19640716 199103 1 010

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin


Eithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003



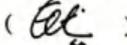
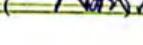
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN

Panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul "CITRA KEHIDUPAN KOTA METROPOLITAN DALAM SERIES MIDNIGHT DINER TOKYO STORIES (深夜食堂)(2009) KARYA JOJI MATSUOKA (松岡錠司) yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

08 Maret 2024

Panitia Ujian Skripsi:

- | | | |
|-----------------|--|---|
| 1. Ketua | : Meta Sekar Puji Astuti, S.S.,M.A.,Ph.D | () |
| 2. Sekretaris | : Dr.Nursidah, S,Pd.,M.Pd | () |
| 3. Penguji I | : Fithyani Anwar, S.S., M.A.,Ph.D | () |
| 4. Penguji II | : Dr. Imelda S.S.,M.Pd | () |
| 5. Konsultan I | : Meta Sekar Puji Astuti, S.S.,M.A.,Ph.D | () |
| 6. Konsultan II | : Dr.Nursidah, S,Pd.,M.Pd | () |



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Farhan Hendyco

NIM : F081191019

Fakultas : Ilmu Budaya

Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul:

**"CITRA KEHIDUPAN KOTA METROPOLITAN DALAM SERIES MIDNIGHT
DINER TOKYO STORIES (2009) KARYA JOJI MATSUOKA (松岡 錠司)".**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar 27 Mei 2024

Yang menyatakan

Muh 
METPEL
TEMPEL
4FALX081852534 idyco



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan citra kehidupan Kota metropolitan dalam serial *Midnight Diner Tokyo Stories* karya sutradara Joji Matsuoka. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dan teori analisis semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian ini menunjukkan Kehidupan di kota metropolitan Jepang memiliki banyak aspek yang dapat dijelaskan, termasuk dalam dunia pekerjaan. Kehidupan pekerjaan di kota metropolitan cenderung dinamis dan kompetitif, sehingga memberi beban tersendiri kepada pekerjanya. Joji Matsuoka berhasil menampilkan itu dalam serial *Midnight Diner Tokyo Stories*. Pesan yang ingin disampaikan sutradara yaitu: 1) Citra kehidupan Kota Metropolitan, 2) Kehidupan pekerja di kota Metropolitan yang dinamis dan kompetitif, 3) Kendala yang dialami pekerja dalam menjalani kehidupan pekerjaan mereka.

Kata Kunci: Citra kehidupan, Kota Metropolitan, Film, Semiotika.



ABSTRACT

This research aims to depict the image of metropolitan life in the series *Midnight Diner Tokyo Stories* directed by Joji Matsuoka. The research method used is descriptive analysis and Roland Barthes' semiotic analysis theory. The results of this study indicate that life in Japan's metropolitan cities has many aspects that can be explained, including the world of work. Work life in metropolitan cities tends to be dynamic and competitive, thereby placing a particular burden on workers. Joji Matsuoka successfully portrays this in the series *Midnight Diner Tokyo Stories*. The messages the director intends to convey are: 1) The image of metropolitan life, 2) The dynamic and competitive work life in metropolitan cities, 3) The challenges workers face in their professional lives.

Keywords: Image of life, Metropolitan City, Film, Semiotics.



要旨

この研究の目的は、松岡錠司監督のドラマ「深夜食堂 -Tokyo Stories-」における大都市の生活のイメージを示すことです。本研究で使用された研究方法は、記述分析法とロラン・バルトの記号分析理論です。本研究の結果は、日本の大都市における生活が多くの側面を持ち、特に仕事の世界について説明できることを示しています。大都市での仕事の生活は動的で競争が激しい傾向があり、そのために労働者に特有の負担をかけます。松岡錠司は「深夜食堂 -Tokyo Stories-」でそれをうまく表現しています。監督が伝えたいメッセージは、1) 大都市の生活のイメージ、2) 動的で競争の激しい大都市の仕事の生活、3) 労働者が仕事生活で直面する困難、です。

キーワード：生活のイメージ，大都市，映画，記号論



Optimized using
trial version
www.balesio.com

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas ridho dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**CITRA KEHIDUPAN KOTA METROPOLITAN DALAM SERIES MIDNIGHT DINER TOKYO STORIES (2009) KARYA JOJI MATSUOKA (松岡 錠司)**”. Pembuatan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana sastra pada program studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini telah mencapai keberhasilan tidak lepas dari bimbingan, *support*, dan wejangan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis baik dukungan moril dan materil, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan rasa hormat izinkan penulis menyampaikan ucapan rasa terimakasih dan apresiasi kepada:

1. Ibu saya, **Helmya** yang mendampingi, mendoakan, menyayangi penulis dengan tulus, Terimakasih kepada Mama atas doa dan dukungan secara moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih penulis ucapkan karena telah rela berkorban sehingga penulis bisa menyanggah gelar sarjana. Tanpa mama, penulis tidak yakin dapat berada sampai di titik penulis mendapatkan gelar sarjana.



2. Keluarga kecil saya. Ayah saya, **Darisa** dan kedua kakak saya, **Monica** dan **Danesya** karena telah memberi dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi penulis.
3. Ibu Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. dan ibu Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing penulis dalam penulisan dan penyusunan Skripsi ini. Terimakasih penulis ucapkan karena telah memberikan masukan dan wejangan dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Fithyani Anwar. S.S., M.A., Ph.D. dan Dr. Imelda S.S., M.Pd. selaku penguji pada siding Skripsi penulis. Terimakasih penulis ucapkan atas input dan masukan pada skripsi penulis sehingga penulis dapat memperbaiki skripsi penulis.
5. JAMBERGUYS, teman -teman andalanku (Fira, Zabin, Faruq, Ikhwan). Senang sekali bisa bertemu dan bersahabat dengan kalian yang sangat seru dan rekeh. Terimakasih kepada kalian yang telah membantu saya selama saya menyusun skripsi saya, tanpa kalian, saya tidak bisa mendapat pengalaman seru dan berharga selama masa perkuliahan.
6. Tempat curhat dan cerita saya, Rezky Zulfiana atau akrab dipanggil Ana, teman yang memiliki minat dan hobi yang sama dengan saya. Terimakasih sudah mendengar keluh kesah dan cerita saya yang mungkin kurang penting, terimakasih karena sering membantu penulis selama masa perkuliahan



Fira atau yang sering saya panggil Fika, teman seperjuangan saya yang saya selalu banggakan karena punya teman seperti Fira, Terimakasih karena

selalu mendengar cerita saya dan membantu saya selama masa perkuliahan, Terimakasih karena mau berteman dengan saya yang memiliki banyak kekurangan ini, saya harap kita tetap bisa selalu *keep in touch*.

8. Teman-teman Sastra Jepang Angkatan 2019 yang saya sayangi dan banggakan, Terimakasih telah memberi warna pada kehidupan perkuliahan saya, Terimakasih karena senantiasa membantu saya selama masa perkuliahan.
9. KKN 108 Anrong Appaka, Terimakasih atas kebersamaan selama 2 bulan yang tidak mungkin saya lupakan, terimakasih karena telah menerima saya yang memiliki banyak kekurangan.
10. Kepada Treasure, Babymonster dan Blackpink yang telah menghasilkan karya yang luar biasa sehingga memberi motivasi bagi penulis.
11. Kepada semua pihak yang turut andil dalam memberikan dukungan baik moril ataupun materil, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
12. Dan terakhir, Terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang dan bertahan sampai di titik ini, Saya merasa bangga terhadap diri saya sendiri yang mampu berjuang tanpa menyerah dalam menghadapi rintangan.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
要旨.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Rumusan Masalah.....	12
1.4 Tujuan dan manfaat Penelitian	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Film.....	14
2.1.1 Definisi Film	14
2.1.2 Film Sebagai Media Penyebaran Budaya	15
2.1.3 Film dalam Bentuk Serial Drama	16
2.1.4 Semiotika	16
2.1.5 Definisi Kota <i>Tokyo</i>	18
2.1.6 Kota Tokyo sebagai Kota Metropolitan.....	19
2.1.7 Definisi Kehidupan Kota	21
2.1.8 Kehidupan Kota Metropolitan.....	21
2.2 Penelitian Relevan	24
2.3 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
1 Metode Penelitian	28
2 Metode Pengumpulan Data	28
3 Metode Analisis Data.....	29



3.4	Prosedur Penelitian	30
BAB IV PEMBAHASAN.....		31
4.1	Sinopsis dan informasi mengenai Serial <i>Midnight Diner Tokyo Stories</i>	32
4.2	Citra Kehidupan kota dalam serial <i>Midnight Diner Tokyo Stories</i> Karya Joji Matsuoka dan Realitas Kehidupann Pekerja dan Sosial di Kota metropolitan Jepang	37
4.3	Sudut pandang Sutradara mengenai serial <i>Midnight Diner Tokyo Stories</i> sebagai Citra kehidupan Kota Metropolitan.....	70
BAB V KESIMPULAN.....		73
DAFTAR PUSTAKA.....		75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Poster serial <i>Midnight Diner: Tokyo Stories</i> karya Joji Matsuoka ..	3
Gambar 1.2	Poster serial <i>Late Night Restaurant</i> dan <i>Shenye Shitang</i>	3
Gambar 1.3	Adegan Episode <i>Tan Men</i>	8
Gambar 1.4	Masakan <i>Tan Men</i>	8
Gambar 1.5	Adegan Episode <i>Corn Dog</i>	9
Gambar 1.6	Masakan <i>Corn Dog</i>	9
Gambar 1.7	Adegan Episode <i>Chikinchāhan</i>	10
Gambar 1.8	Masakan <i>Chikinchāhan</i>	10
Gambar 1.9	Adegan Episode <i>Kitsune Udon</i>	11
Gambar 1.10	Masakan <i>Kitsune Udon</i>	11
Gambar 2.1	Letak Kota Tokyo	18
Gambar 2.2	Kota Tokyo	18
Gambar 2.3	Kerangka Berpikir	26
Gambar 4.1	Poster serial <i>Midnight Diner Tokyo Stories</i>	31
Gambar 4.2	Kaoru Kobayashi pemeran Master dalam serial	34
Gambar 4.3	Makanan-makanan yang ada dalam serial <i>Midnight Diner Tokyo Stories</i>	35
Gambar 4.4	Suasana restoran milik Master dalam serial <i>Midnight Diner Tokyo Stories</i>	36
Gambar 4.5	Adegan pembuka pada episode <i>Corn Dog</i> , memperlihatkan Serao Kesara (Kiri) dan asistennya Hajime Moriwaki (kanan)	39
Gambar 4.6	Adegan para pengunjung membicarakan kehebatan Serao Kesara sebagai artis komedian sohor	40
Gambar 4.7	Serao Kesara menceritakan dirinya yang sedang mencoba melecehkan seorang wanita	40
Gambar 4.8	Adegan seorang Wanita yang tidak sengaja bertemu dengan Moriwaki	42



Gambar 4.9	Adegan dua Wanita dan seorang pria yang merupakan pengunjung restoran Master membicarakan Moriwaki yang semakin terkenal	42
Gambar 4.10	Adegan dimana Hajime Moriwaki makan di restoran Master setelah tidak lagi bekerja dengan Serao Kesara.....	44
Gambar 4.11	Adegan dimana Serao Kesara minum minuman keras dan mabuk-mabukan.....	44
Gambar 4.12	Adegan pembuka pada episode Tan Men, memperlihatkan Shimada seorang pengisi radio sedang menyantap makan malamnya.....	46
Gambar 4.13	Adegan dimana seorang pengemudi taxi Bernama Harumi datang dan memesan menu Tan men tanpa ramen.....	46
Gambar 4.14 dan 4.15	Adegan Shimada menunjukkan foto Harumi yang ternyata merupakan Crimson Maple, salah satu anggota TV show yang Bernama Super Ninja Squadron Koga.....	48
Gambar 4.16	Harumi menceritakan bahwa dia dulu adalah seorang aktris	49
Gambar 4.17	Harumi mengatakan dia mencintai salah satu teman leljanya yaitu Musasabi	49
Gambar 4.18	Harumi menyadari bahwa Musasabi merupakan laki-laki yang ingin menjadi Wanita.....	50
Gambar 4.19	Adegan pembuka pada episode <i>Chikin chaahan</i> , memperlihatkan tim Akai sedang memulai syuting film dokumenter di restoran Master	52
Gambar 4.20	Adegan Akai memesan nasi goreng ayam dan mulai menceritakan masa lalunya di panti asuhan	54
Gambar 4.21	Adegan dimana Pengunjung restoran membicarakan akai sang desainer video terkenal.....	54
Gambar 4.22	Adegan seorang Wanita mendatangi Akai dan mengaku sebagai ibunya.....	55
4.23 dan Gambar 4.24	Adegan Dimana game yang akan Akai rilis mengalami error sehingga Akai harus memperbaikinya	



semalaman, dia kemudian pergi ke restoran Master untuk makan dan minum sake	57
Gambar 4.25 dan Gambar 4.26 Adegan Dimana Akai bertemu dengan ibu kandungnya dan Akai mengatakan bahwa tujuan dia menjadi sukses adalah agar dapat bertemu dengan ibu kandungnya	59
Gambar 4.27 dan Gambar 4.28 Adegan Akina (gadis berbaju kuning) dan Haruna (gadis berbaju hijau) mendatangi restoran master untuk memesan kitsune udon yang katanya membawa keberuntungan.....	61
Gambar 4.29 Adegan Akina datang Kembali ke restoran milik master	63
Gambar 4.30 Adegan dimana Akina memberitahu master dia tidak berhasil menjadi pengisi suara anime dan beralih menjadi anggota grup idola.....	63
Gambar 4.31 dan Gambar 4.32 Adegan Haruna merasa iri melihat Akina telah sukses menjadi anggota grup idola dan dia masih bekerja paruh waktu sebagai <i>customer service</i>	65
Gambar 4.33 dan Gambar 4.34 Adegan Master menyuruh Haruna untuk mengikuti kembali Audisi pengisi suara karakter Anime.....	67
Gambar 4.35 Adegan Akina dan Haruna bertemu kembali dalam audisi pengisi suara anime “ <i>Kami no Misosiru</i> ”	68
Gambar 4.36 Adegan Haruna berhasil mendapat peran pengisi suara anime “ <i>Kami no Misosiru</i> ”	69
Gambar 4.37 Kaoru Kobayashi pemeran Master dalam serial	76
Gambar 4.38 Reiko Katoka pemeran Harumi dalam episode <i>Tanmen</i>	76
Gambar 4.39 Hotta Mayu pemeran Akina dalam episode <i>Kitsune udon</i>	76
Gambar 4.40 Fujino Ryoko pemeran Haruna dalam episode <i>Kitsune udon</i>	77
Gambar 4.41 Nakamura Toru pemeran Akai dalam episode <i>Chikin chaahan</i>	77
Gambar 4.42 Sato B-saku pemeran Seroa Kesara dalam episode <i>Corndog</i>	77



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, serta sebagai wadah bagi para seniman untuk mengekspresikan ide dan gagasan mereka secara artistik. Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134).

Film saat ini telah mengalami perkembangan pesat. Dengan berkembangnya industri perfilman, film menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan budaya serta realitas kehidupan. Hal ini juga berlaku untuk film Jepang, yang telah menjadi bagian integral dari industri hiburan global dengan dampak yang signifikan dalam budaya populer dan industri perfilman. Karya-karya sinematik Jepang telah menarik perhatian masyarakat internasional dengan gaya visual yang unik, narasi yang mendalam, dan tema-tema yang kompleks. Fenomena ini telah memicu minat peneliti untuk mengkaji lebih dalam tentang perkembangan film Jepang dan pengaruhnya dalam konteks industri hiburan global. Serial "Midnight Diner: Tokyo Stories," yang menjadi objek penelitian, juga menjadi media untuk memberikan gambaran tentang citra urban di Jepang yang berkaitan dengan dunia kerja.



Serial televisi "Midnight Diner: Tokyo Stories" atau 深夜食堂 adalah sebuah serial Jepang yang dirilis pada tahun 2016. Serial ini merupakan sekuel dari seri sebelumnya yang berjudul "Midnight Diner," yang diproduksi pada tahun 2009 dan disutradarai oleh Joji Matsuoka. Ceritanya mengikuti kehidupan seorang pemilik restoran kecil yang hanya buka pada tengah malam hingga dini hari. Serial ini menyoroti kisah-kisah kehidupan sehari-hari para pelanggan yang datang ke restoran tersebut, termasuk tentang pekerjaan mereka, kehidupan romansa, dan masalah-masalah rumah tangga.

Serial ini ditayangkan di salah satu platform streaming online terbesar di dunia, yaitu Netflix. Serial ini berhasil memperoleh rating 8.4/10 dari 4600 penonton pada situs IMDb (Internet Movie Database). IMDb merupakan sebuah situs web yang mencakup basis data daring yang berhubungan dengan film, acara televisi, video rumahan, permainan video, dan acara internet. Informasinya meliputi daftar pemain, biografi kru produksi, ringkasan alur cerita, trivia, serta ulasan dan penilaian oleh penggemar. Rating dari IMDb cukup penting karena tinggi atau rendahnya rating pada situs tersebut mengindikasikan apakah film atau serial TV tersebut mendapatkan ulasan yang baik dan direkomendasikan untuk ditonton. Serial ini cukup populer di tingkat internasional sehingga di-remake dalam versi Cina dengan judul "Shenye Shitang" (2019) dan di Korea dengan judul "Late Night Restaurant" (2015).

Pemeran utama dari serial ini, sang Master yang diperankan oleh Kaoru yashi, merupakan seorang aktor yang telah memenangkan Festival Film hama ke-30 dalam kategori aktor terbaik untuk filmnya yang berjudul



"Kyuuka". Kaoru juga meraih penghargaan Festival Film Yokohama pada tahun 1987 dalam kategori aktor pendukung terbaik untuk film "Sorobanzuku".



Gambar 1.1 Poster serial *Midnight Diner: Tokyo Stories* karya Joji Matsuoka



Gambar 1.2 Poster serial *Late Night Restaurant* dan *Shenye Shitang*

"*Midnight Diner: Tokyo Stories*" merupakan serial yang menggambarkan kehidupan malam para penduduk Tokyo yang berkumpul di sebuah restoran kecil yang buka hingga tengah malam. Restoran ini menjadi tempat mereka bertemu, berbagi cerita hidup, dan menikmati hidangan yang disajikan oleh sang koki, yang dikenal sebagai "Master". Restoran milik Master memiliki jam

mulai dari pukul 00.00 hingga 07.00. Menu yang biasanya disajikan di restoran milik Master adalah masakan rumahan.



Setiap episodenya menampilkan cerita pendek yang melibatkan berbagai karakter dengan latar belakang dan masalah yang berbeda. Orang-orang yang datang ke restoran tersebut memiliki latar belakang dan profesi yang beragam, seperti artis, pengisi suara, pekerja kantoran, dan lain sebagainya. Mereka datang ke Restoran Master untuk makan sambil bercerita tentang keluh kesah yang mereka alami. Biasanya, mereka memesan masakan yang berhubungan dengan kisah hidup mereka sendiri, mulai dari masakan yang mengingatkan mereka akan masa kecil hingga masakan yang menjadi *comfort food* mereka. Salah satu aspek yang menurut saya menarik dalam serial ini adalah representasi suasana malam di restoran yang sangat kental. Setiap episode ditampilkan dengan cahaya yang redup dan atmosfer yang gelap, menciptakan suasana yang khas dan memikat. Penggunaan cahaya redup ini disesuaikan dengan tema dari restoran tersebut. Himawan Pratista (2017) menyatakan bahwa suasana di sebuah restoran atau kafe akan dikondisikan pencahayaannya sesuai dengan kondisi aslinya sehingga adegan dapat meyakinkan penonton. Serial ini berhasil menangkap keunikan dan romantisme malam kota Tokyo serta nuansa misteri yang mengitarinya. Selain itu, serial ini juga menawarkan beragam cerita mengenai pelanggan yang datang ke restoran Master. Tokyo merupakan ibu kota negara Jepang dan juga pusat kehidupan urban Jepang yang modern, dengan sejarah dan budaya yang unik. Berbagai aspek kehidupan kota, seperti kepadatan penduduk, kemacetan lalu lintas, tren mode, dan kehidupan malam



sibuk, serta cerita dari berbagai tokoh tercermin dalam serial ini. Melalui "Night Diner: Tokyo Stories", penonton dapat merasakan atmosfer kota

Tokyo yang sebenarnya, baik dari segi sejarah maupun budaya, meskipun dalam konteks fiksi. Di Tokyo, banyak masyarakat yang sering mengalami kesulitan dalam pekerjaan mereka, mulai dari rasa jenuh, penurunan pamor, hingga ketidakseimbangan Work-Life Balance yang buruk, yang mengakibatkan banyak pekerja di Jepang mengeluhkan ketidakseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi. Budaya kerja yang kompetitif dan ekspektasi tinggi terhadap karyawan seringkali menghasilkan beban kerja yang berat dan kurangnya waktu luang untuk beristirahat, berkumpul dengan keluarga, atau mengejar minat di luar pekerjaan. Hal ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang menuntut tenaga kerja untuk menjadi lebih kreatif.

Menurut Fukutake (1988), pada akhir tahun 1971 dilaksanakan survei oleh Kementerian Tenaga Kerja mengenai sikap buruh terhadap kehidupan mereka saat bekerja. Sehubungan dengan kepuasan umum terhadap kehidupan mereka, baik dalam pekerjaan maupun di rumah, sekitar 3% menyatakan dirinya cukup puas; 37% merasa sedikit puas; 12% sangat tidak puas; dan 41% menganggap diri mereka agak kurang puas. Survei ini menunjukkan adanya kecenderungan menuju ketidakpuasan secara merata terhadap pekerjaan mereka. Para buruh berusaha menemukan "pekerjaan yang berarti dan berharga," meskipun dengan hasil yang kecil. Pada tahun 1976, menurut survei tersebut, 26% menganggap pekerjaan sebagai kewajiban atau kesenangan,

gkan pada tahun 1970 angka perbandingan itu tidak mencapai 20%.
ka yang membuat perbedaan antara "kerja adalah kerja; bermain adalah



bermain" dengan mereka yang menyukai pekerjaan tetapi juga menganggap bahwa rekreasi merupakan salah satu aspek penting, berkurang dari 69% menjadi 68%. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa banyak pekerja yang merasa jenuh dengan pekerjaan. Tujuh dari sepuluh responden beranggapan bahwa keadaan hidup mereka saat ini kurang lebih memuaskan, dengan mayoritas dari mereka tergolong dalam kelas menengah atau lebih tinggi. Oleh karena itu, banyak masyarakat Jepang mencari hiburan lain untuk mengurangi tingkat stres mereka. Hal ini juga disebutkan dalam buku Tadashi Fukutake (1988) "Masyarakat Jepang Dewasa Ini", bahwa banyak orang mencoba menghilangkan frustrasi mereka dengan minum-minum di bar atau di warung-warung pinggir jalan, atau menghibur diri dengan menonton pertandingan baseball, gulat, atau tinju profesional. Dalam serial "Midnight Diner: Tokyo Stories" juga ditampilkan para pekerja yang mampir ke kedai atau restoran milik Master untuk menceritakan keluh kesah mereka guna mengurangi rasa stres.

Dalam serial "Midnight Diner: Tokyo Stories", pada beberapa episode, diperlihatkan tokoh-tokoh yang mengalami kesulitan dalam pekerjaan mereka akibat tuntutan dari kantor, kejenuhan karena hilangnya motivasi, dan persaingan dengan tenaga kerja muda. Mereka menceritakan keluh kesah mereka di restoran milik Master tersebut. Hal ini juga berkaitan dengan pernyataan oleh Fukutake (1988) bahwa pekerja harus mencari kesegaran di



pekerjaannya. Di dalam lingkungan keluarganya, seseorang dapat menemukan kebebasan dari perasaan terasing dalam pekerjaan mereka.

Mungkin mereka dapat menemukan kembali identitas pribadi mereka dalam usaha mencari kesenangan.

Berikut beberapa episode di Midnight Diner Tokyo Stories:

1. Episode *Tan Men* (タンメン)

Pada episode ini, diceritakan tentang seorang penyiar yang mengungkapkan kesukaannya terhadap acara TV bernama "Super Ninja Squadron Squad". Namun, acara tersebut harus berakhir karena salah satu pemainnya, Harumi, memutuskan untuk meninggalkan perannya. Harumi meninggalkan perannya dalam "Super Ninja Squadron Squad" dan memilih untuk menjadi seorang supir taksi. Keputusan Harumi untuk berhenti dari acara tersebut disebabkan oleh kehilangan motivasinya dalam berkarir, yang disebabkan oleh hubungan dengan seseorang yang dia sukai. Hal ini menyebabkan dia kehilangan minat pada pekerjaannya dan memilih untuk menjadi supir taksi. Dalam episode "Tan Men" ini, masalah yang ditampilkan adalah tentang kehilangan motivasi dalam pekerjaan dan alasan seseorang memilih untuk berhenti dari pekerjaannya.





Gambar 1.3 Adegan Episode *Tan Men*



Gambar 1.4 Masakan *Tan Men*

2. Episode *Corn Dog* (コーンドグ)

Pada episode ini, diceritakan tentang seorang komedian senior bernama Serao Kesara yang datang ke restoran Master bersama dengan muridnya bernama Hajime. Karena wajah tampan Hajime, secara perlahan Hajime mulai merebut pekerjaan dan ketenaran dari Serao Kesara, sehingga Serao Kesara mulai tergantikan. Masalah yang ditampilkan dalam episode ini adalah bagaimana seorang artis yang seharusnya memiliki citra baik ternyata tidak berperilaku baik, dan juga persaingan antara artis muda dan artis yang lebih senior.





Gambar 1.5 Adegan Episode *Corn Dog*



Gambar 1.6 Masakan *Corn Dog*

3. Episode *Chikinchāhan* (チキンチャーハン)

Pada episode ini, bercerita tentang seorang desainer video game bernama Akai yang dahulu dibesarkan di Panti Asuhan. Akai dianggap gagal sebagai desainer video game karena permainan yang dia buat dianggap belum memenuhi standar oleh perusahaan tempatnya bekerja. Akibatnya, Akai pergi ke Restoran milik Master dan memesan nasi goreng ayam, sambil mengingat masa kecilnya di panti asuhan saat dia memakan nasi goreng ayam. Dalam episode ini, diperlihatkan bahwa seorang pekerja apat mengalami hambatan dalam pekerjaannya, dan juga bagaimana



popularitas dapat menarik pihak-pihak yang hanya ingin mememanfaatkannya.



Gambar 1.7 Adegan Episode *Chikinchāhan*



Gambar 1.8 Masakan *Chikinchāhan*

4. Episode *Kitsune Udon* (狐うどん)

Pada episode ini, bercerita tentang Akina dan Haruna, dua pengisi suara (seiyuu) yang ingin mengembangkan karier mereka yang biasa-biasa saja. Mereka mendengar kabar bahwa restoran milik Master menyajikan menu yang disebut Kitsune Udon, dan ada desas-desus bahwa dengan memakan semangkok Kitsune Udon, satu permintaan dapat dikabulkan. Akina dan Haruna pun berharap akan kesuksesan dalam karier mereka



setelah enam bulan dan banyak mangkuk udon, namun hanya keberuntungan Akina yang tampaknya membaik, menyebabkan keretakan antara kedua sahabat tersebut dalam industri yang sangat kompetitif. Dalam episode ini, diperlihatkan bagaimana seseorang yang memiliki pekerjaan yang mapan memilih untuk berhenti dari pekerjaan tersebut karena tidak sesuai dengan passion mereka.



Gambar 1.9 Adegan Episode *Kitsune Udon*



Gambar 1.10 Masakan *Kitsune Udon*



Oleh karena itu, saya tertarik untuk mengambil serial "Midnight Diner: Tokyo Stories" sebagai bahan penelitian saya mengenai citra kehidupan

kota, karena serial ini mampu merepresentasikan kehidupan kota yang berkaitan dengan dunia kerja.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah menonton serial *Midnight Diner Tokyo Stories* peneliti menemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Adanya tekanan dalam pekerjaan yang dialami tokoh dari serial *Midnight Diner Tokyo Stories*.
2. Adanya kejenuhan dalam bekerja yang dialami tokoh dari serial serial *Midnight Diner Tokyo Stories*.
3. Adanya persaingan kerja yang terjadi antara tokoh artis senior dan junior dalam serial *Midnight Diner Tokyo Stories*.
4. Adanya kesulitan untuk mendapat tawaran pekerjaan yang dialami tokoh dalam serial *Midnight Diner Tokyo Stories*.

1.3 Rumusan Masalah

Setelah menonton serial *Midnight Diner Tokyo Stories* peneliti menemukan beberapa hal yang dapat peneliti kaji untuk diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana citra kehidupan kota direpresentasikan dalam serial “*Midnight Diner Tokyo Stories*”?
2. Bagaimana sudut pandang sutradara mengenai serial ”*Midnight Diner Tokyo Stories*” sebagai citra kehidupan kota?



1.4 Tujuan dan manfaat Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah diatas maka peneliti memiliki tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1. Untuk memahami dan menganalisis bagaimana citra kehidupan kota direpresentasikan dalam serial *Midnight Diner Tokyo Stories*.
2. Untuk mengetahui sudut pandang sutradara mengenai serial "Midnight Diner Tokyo Stories" sebagai citra kehidupan kota

Adapun manfaat penelitian adalah:

1. Bagi penulis dapat mengetahui hasil dari penelitian mengenai Citra kehidupan kota dalam serial *Midnight Diner Tokyo Stories*.
2. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan umum mengenai Citra kehidupan kota dalam serial *Midnight Diner Tokyo Stories*.
3. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang Series/drama sebagai salah satu sarana memperkenalkan budaya Jepang.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film

2.1.1 Definisi Film

Film adalah gabungan dari gambar bergerak yang dimanfaatkan teknologi kamera, warna, dan suara untuk menyampaikan pesan. Film bertujuan menyampaikan pesan dari sutradara kepada masyarakat sebagai penonton (Susanto, 1982:60). Wibowo (2006:196) menyatakan bahwa film dapat dijadikan alat untuk berbagi berbagai pesan kepada masyarakat melalui cerita. Film merupakan bentuk karya seni yang terdiri dari serangkaian gambar bergerak yang direkam dan ditampilkan untuk menyampaikan cerita, ide, atau emosi kepada penonton. Manfaat film meliputi hiburan, pendidikan, refleksi sosial, pengungkapan kreativitas, dan pengalaman emosional. Tujuan pembuatan film dapat bervariasi, seperti menghibur, mendidik, menyebarkan pesan, menginspirasi, atau merayakan budaya dan sejarah.

Film dapat didefinisikan sebagai seni pertunjukan yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan cerita atau pesan kepada penonton. Definisi ini dapat bervariasi menurut para ahli. Misalnya, Andre Bazin dalam bukunya "Andre Bazin dan Kepingarangan Film Digital" karya Marselli Sumarno (2022)



gap film sebagai representasi realitas. Sementara itu, menurut Wibowo (2014), film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada masyarakat umum melalui media cerita. Film juga dapat diartikan sebagai

media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya.

2.1.2 Film Sebagai Media Penyebaran Budaya

Menurut Effendy (dalam Rizal, 2014), film memiliki fungsi utama sebagai media hiburan dan memiliki peran penting sebagai penyebaran budaya. Melalui cerita, gambar, dan karakter yang ditampilkan dalam film, berbagai aspek budaya seperti tradisi, nilai-nilai, bahasa, pakaian, dan adat istiadat dapat diakses oleh berbagai orang di seluruh dunia. Film membantu memperluas pemahaman dan apresiasi terhadap budaya-budaya yang berbeda, serta membantu masyarakat untuk mengenal lebih dalam tentang latar belakang dan kehidupan sehari-hari kelompok budaya yang berbeda. Dengan demikian, film berkontribusi dalam membangun hubungan antara berbagai komunitas budaya dan mendorong pertukaran pemikiran yang lebih luas.

Film memiliki peran yang signifikan dalam penyebaran budaya karena mampu menggambarkan kehidupan, nilai-nilai, dan tradisi dari berbagai masyarakat di seluruh dunia. Sebagai produk media, film bertujuan untuk membentuk perspektif positif, karena salah satu fungsi film sebagai salah satu produk media massa adalah mendidik serta menyebarkan kebudayaan secara positif (Effendy, Uchjiyana 2004:54). Melalui film, penonton dapat mengenal budaya-budaya yang berbeda dan memahami perspektif yang mungkin belum pernah alami sebelumnya. Film juga dapat membantu melestarikan warisan mengenalkan musik, tarian, bahasa, pakaian tradisional, serta cerita-cerita dari berbagai daerah. Dengan demikian, film berperan penting dalam



mempromosikan keragaman budaya dan membangun pemahaman lintas budaya di antara penonton.

2.1.3 Film dalam Bentuk Serial Drama

Menurut Fossard (2005:28), serial drama merupakan salah satu dari empat tipe drama yang dibangun dari cerita yang dikemas secara dramatis. Serial drama adalah jenis produksi audiovisual yang terdiri dari beberapa episode berkesinambungan, sering kali menggambarkan narasi yang kompleks dan karakter yang mendalam. Kehadiran platform streaming seperti Netflix, Hulu, dan Amazon Prime Video telah mendorong pertumbuhan genre ini.

Serial drama memungkinkan cerita yang lebih mendalam dan karakter yang lebih berkembang daripada film layar lebar. Format ini memberikan kesempatan bagi penulis dan sutradara untuk menjelajahi sudut pandang yang berbeda dalam cerita yang sama, serta menggali lebih dalam aspek emosional dan psikologis dari karakter. Biasanya serial drama ditayangkan satu episode perminggu, namun adapula beberapa platform atau saluran TV yang langsung menayangkan beberapa episode atau bahkan keseluruhan episode.

2.1.4 Semiotika

Semiotika merupakan cabang ilmu yang berfokus pada metode analisis yang menjelaskan tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek untuk menentukan makna yang terkandung dalam objek tersebut. Zoest (1993:18) berpendapat bahwa segala



yang dapat diperhatikan atau diamati termasuk dalam objek yang memiliki tanda tersebut tidak memiliki batasan tertentu. Sobur (2001) memiliki

pandangan bahwa semiotik merupakan ilmu yang menelaah objek-objek, peristiwa, dan kebudayaan secara luas sebagai tanda.

Semiotika merupakan riset tentang tanda dan arti dalam bahasa serta komunikasi. Hal ini melibatkan analisis tentang bagaimana isyarat, baik itu perkataan, foto, ataupun lambang lainnya, digunakan untuk menyampaikan arti dalam berbagai konteks. Dalam semiotika, terdapat tiga konsep kunci yang harus dipahami sebagai berikut:

1. Tanda

Tanda adalah segala hal yang berkaitan dengan sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Tanda terdiri dari dua komponen utama: "signifier" (penanda) dan "signified" (yang diartikan). Sebagai contoh, kata "pulpen" adalah penanda yang merujuk pada konsep yang diartikan sebagai objek pulpen.

2. Denotasi dan Konotasi

Denotasi adalah makna deskriptif dari suatu tanda, sementara konotasi adalah makna lain atau terselubung yang berkaitan dengan tanda tersebut. Sebagai contoh, gambar Pelangi secara denotatif adalah gambar pelangi, tetapi secara konotatif dapat melambangkan hal baik yang terjadi setelah hal buruk berakhir.

3. Hubungan Antar-Tanda

Semiotika menganalisis bagaimana tanda-tanda tersebut berhubungan satu sama lain dalam konteks tertentu. Ini melibatkan konsep seperti "paradigma" (pilihan alternatif) dan "sintagma" (urutan linier tanda-



tanda). Paradigma meliputi tanda-tanda yang dapat digunakan sebagai pengganti satu sama lain, sementara sintagma melibatkan hubungan tanda dalam urutan tertentu.

2.1.5 Definisi Kota *Tokyo*

Tokyo adalah kota yang terletak di negara Jepang dan juga merupakan ibu kota negara tersebut. Pada awalnya, kota Tokyo merupakan sebuah desa perikanan kecil yang dikenal dengan nama Edo. Pada tahun 1457, dibangunlah Istana Edo, dan sejak itu Edo menjadi pusat administrasi. Kemudian, Edo berkembang menjadi ibu kota de facto di Jepang (Shinta Yusari dkk, 2020). Tokyo adalah salah satu kota terpadat di dunia dan menjadi pusat budaya, ekonomi, dan politik negara Jepang, terletak di bagian timur Pulau Honshu.



Gambar 2.1 Letak Kota Tokyo

(Sumber: *Wikipedia.com*)



Gambar 2.2 Kota Tokyo

(Sumber: *sindonews.com*)



2.1.6 Kota Tokyo sebagai Kota Metropolitan

Kota Tokyo dapat dikategorikan sebagai kota metropolitan karena padat penduduknya. Tokyo juga merupakan kawasan industri dan komersial metropolitan yang menggambarkan kompleksitas dan keberagaman perkotaan modern. Sebagai kota metropolitan, Tokyo tidak hanya merupakan pusat administratif dan politik, tetapi juga pusat ekonomi, budaya, dan teknologi. Tokyo adalah salah satu kota metropolitan terbesar di dunia. Sebagai pusat politik, ekonomi, dan budaya Jepang, Tokyo memiliki beberapa ciri khas yang menjadikannya kota metropolitan yang menonjol:

1. Populasi Besar

Tokyo memiliki salah satu populasi terbesar di dunia, dengan lebih dari 13 juta penduduk dalam batas administratifnya. Jika wilayah metropolitannya (Tokyo Raya) diperhitungkan, jumlah penduduknya bisa mencapai lebih dari 37 juta orang.

2. Pusat Ekonomi

Tokyo adalah pusat keuangan dan bisnis Jepang. Banyak perusahaan besar, bank, dan lembaga keuangan internasional memiliki kantor pusat atau cabang di sini. Distrik bisnis terkenal seperti Shinjuku, Shibuya, dan Ginza adalah contoh pusat aktivitas ekonomi yang kuat di kota ini.

3. Budaya dan Seni

Tokyo memiliki beragam fasilitas budaya dan seni, termasuk useum-museum, teater, galeri seni, dan tempat hiburan. Daerah Akihabara



dikenal sebagai pusat budaya pop dan teknologi, sementara Asakusa menampilkan warisan budaya tradisional.

4. Transportasi Modern

Tokyo memiliki sistem transportasi yang sangat efisien dan canggih, termasuk kereta bawah tanah, kereta komuter, dan jaringan bus yang luas. Jaringan transportasi ini membantu mengatasi mobilitas yang tinggi di kota ini.

5. Pusat Penelitian dan Inovasi

Tokyo adalah tempat banyak lembaga penelitian, universitas ternama, dan pusat inovasi teknologi. Ini membuatnya menjadi tempat berkembangnya teknologi mutakhir dan penelitian ilmiah.

6. Keanekaragaman Kuliner

Tokyo menawarkan beragam pilihan kuliner, mulai dari makanan tradisional Jepang hingga masakan internasional. Restoran dengan bintang Michelin dan jajanan jalanan populer dapat ditemukan di seluruh kota.

7. Pusat Pariwisata

Tokyo memiliki banyak tempat wisata terkenal, seperti Menara Tokyo, Istana Kekaisaran, dan Taman Ueno. Tren mode dan belanja juga dapat dijelajahi di distrik-daerah seperti Harajuku dan Omotesando.

8. Kehidupan Malam yang Hidup

Tokyo memiliki kehidupan malam yang beragam, dengan bar, klub malam, dan tempat hiburan lain yang buka hingga larut malam.



Kombinasi dari faktor-faktor ini menjadikan Tokyo sebagai salah satu kota metropolitan paling menarik dan dinamis di dunia.

2.1.7 Definisi Kehidupan Kota

Kehidupan kota adalah kehidupan yang terjadi di kota yang dipengaruhi oleh faktor gaya hidup, lingkungan sosial, dan perekonomian. Kehidupan masyarakat di kota sendiri dipengaruhi oleh gaya hidup yang ada di kota tersebut. Martono (2011:90) mengatakan bahwa munculnya gaya hidup dipengaruhi oleh keberadaan masyarakat yang mengalami situasi yang mengakibatkan adanya distribusi gengsi sosial. Hal ini menyebabkan masyarakat kota memandang status sosial sebagai hal yang penting. Dampaknya adalah adanya tekanan sosial, baik dari segi pekerjaan maupun lingkungan hubungan sosial.

2.1.8 Kehidupan Kota Metropolitan

Kehidupan masyarakat di kota metropolitan cenderung serba cepat dan sibuk. Orang-orang di kota besar sering memiliki jadwal yang padat, banyak aktivitas sosial, serta akses yang lebih mudah terhadap berbagai fasilitas, hiburan, dan layanan. Namun, juga seringkali ada tekanan dan stres yang lebih tinggi akibat pola hidup yang kompetitif dan lingkungan yang sibuk. Urbanisasi dan kepadatan penduduk bisa mengakibatkan tantangan seperti lalu lintas, polusi udara, dan masalah ketersediaan lahan.



Menurut Tadashi Fukutake (1988). Berikut adalah gambaran lebih rinci tentang kehidupan masyarakat di kota metropolitan:

1. Aktivitas Sehari-hari

Orang-orang di kota metropolitan memiliki jadwal yang padat. Mereka biasanya terlibat dalam pekerjaan, pendidikan, atau berbagai kegiatan sosial. Aktivitas harian meliputi berangkat kerja, sekolah, pertemuan bisnis, dan lain sebagainya.

2. Pekerjaan

Kehidupan ekonomi yang aktif di kota metropolitan menawarkan beragam peluang pekerjaan. Orang-orang bisa bekerja dalam berbagai industri, mulai dari teknologi, keuangan, hiburan, hingga layanan kreatif. Ini juga dapat menyebabkan tekanan untuk meraih kesuksesan dan mobilitas sosial.

3. Transportasi

Kepadatan penduduk sering kali mengakibatkan lalu lintas yang padat dan kemacetan. Masyarakat di kota besar menggunakan berbagai moda transportasi, seperti mobil pribadi, kendaraan umum, atau sepeda. Infrastruktur transportasi yang baik penting untuk kelancaran mobilitas.

4. Hiburan dan Budaya

Kota metropolitan menawarkan berbagai pilihan hiburan dan kegiatan budaya. Pusat-pusat seni, teater, bioskop, konser, galeri seni, dan stan internasional menjadi bagian dari kehidupan sosial yang kaya.



5. Pilihan Konsumsi

Ketersediaan produk dan layanan berkualitas tinggi menjadi ciri khas kota besar. Masyarakat memiliki akses mudah ke pusat perbelanjaan, supermarket, dan toko-toko khusus yang menyediakan berbagai barang dan makanan dari berbagai belahan dunia.

6. Tantangan Lingkungan

Keberadaan banyak orang dalam area terbatas mengakibatkan tekanan pada lingkungan. Polusi udara dan suara, masalah sampah, serta penurunan kualitas air menjadi perhatian serius.

7. Kehidupan Sosial

Interaksi sosial di kota metropolitan dapat bervariasi. Beberapa orang mungkin merasa kesulitan untuk menjalin hubungan sosial yang kuat karena sibuknya jadwal, sementara yang lain aktif dalam komunitas, klub, dan kegiatan sosial.

8. Biaya Hidup

Hidup di kota besar seringkali lebih mahal daripada di daerah pinggiran. Biaya perumahan, transportasi, dan makanan bisa lebih tinggi, terutama di daerah yang sangat diinginkan.

9. Diversitas

Kota metropolitan sering mencerminkan keberagaman budaya dan latar belakang. Orang-orang dari berbagai suku, agama, dan negara dapat hidup bersama, membawa nuansa multikultural yang kaya.



10. Tantangan Kesehatan Mental

Pola hidup yang sibuk dan tekanan yang tinggi dapat menyebabkan masalah kesehatan mental. Stres, kecemasan, dan depresi bisa menjadi masalah umum di kota besar.

Kehidupan masyarakat di kota metropolitan sangat dinamis dan bervariasi, tergantung pada faktor-faktor seperti budaya, ekonomi, dan lingkungan sosial yang ada

2.2 Penelitian Relevan

- a) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alexander J. Krem (2011) berjudul "City and Representation: Tokyo's Role in Sofia Coppola's Lost in Translation" meneliti peran kota Tokyo dalam film Lost in Translation karya Sofia Coppola. Penelitian ini mengeksplorasi persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini.:

Perbedaan:

Penelitian terdahulu berfokus pada film barat sedangkan penelitian ini menggunakan series drama jepang sebagai objek

Persamaan:

Penelitian Terdahulu dan penelitian ini memiliki focus yang sama yaitu membahas tentang nilai atau Citra dari kehidupan kota

- b) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Evawani Ellisa (2009) berjudul "Realitas dan Tatanan Urban Kota-Kota Jepang" berfokus pada analisis aspek-aspek yang memengaruhi realitas urban kota Jepang, dari sistem

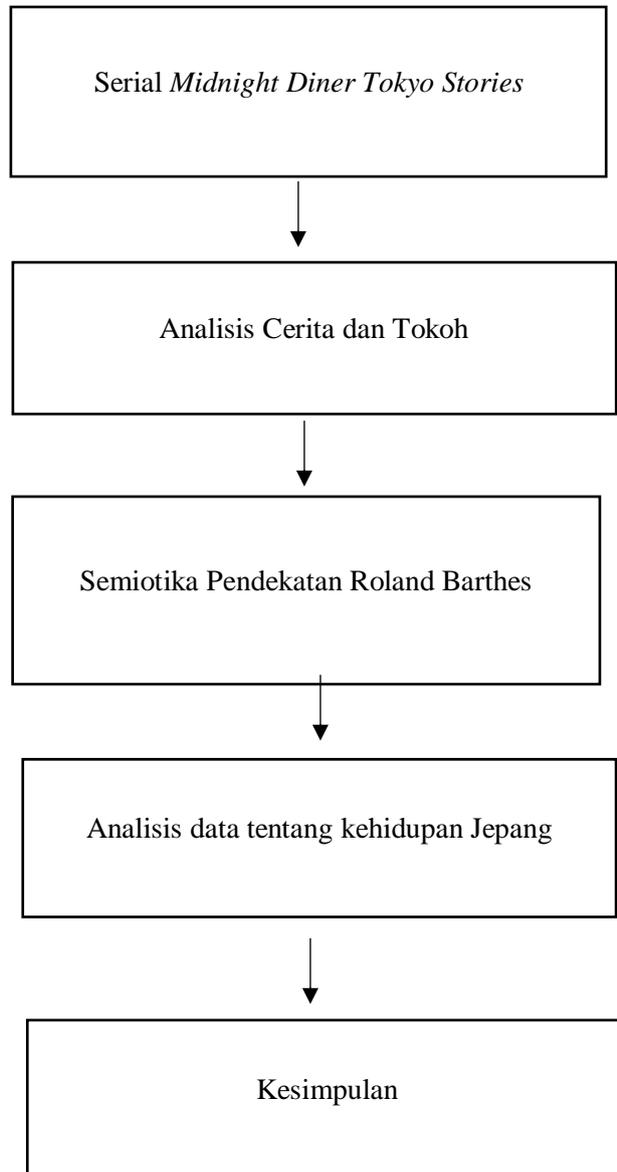


alamat yang membingungkan hingga proses transformasi bangunan gedung yang cepat. Peneliti menggunakan metode penulisan preskriptif dengan merumuskan fakta dan realitas yang ada dengan menggunakan teori yang relevan.

- c) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Susy Ong (2020) berjudul "Reformasi Pola Hidup di Jepang" membahas bagaimana pemerintah Jepang mengajak masyarakat untuk meninggalkan tradisi lama dan mengejar kemajuan. Penelitian ini juga membahas perubahan pola hidup masyarakat Jepang di era modern.



2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini difokuskan pada penggambaran alur cerita dan karakter dalam serial *Midnight Diner Tokyo Stories*, terutama yang berkaitan dengan citra kehidupan di kota Tokyo. Berdasarkan pemahaman peneliti, kehidupan di kota yang dialami masyarakat Tokyo dalam serial tersebut mencakup berbagai aspek yang kompleks, termasuk kesulitan dalam pekerjaan,



kehilangan motivasi kerja, dan sebagainya. Peneliti akan menggunakan pendekatan Semiotika Roland Barthes untuk melakukan analisis, dengan menandai dan menghasilkan makna konotatif dan denotatif. Selanjutnya, peneliti akan menganalisis kehidupan masyarakat kota Tokyo dan membandingkannya dengan yang digambarkan dalam serial tersebut.



Optimized using
trial version
www.balesio.com