

Analisis Konsep Interpretasi Nilai Karakter pada Film *The Asadas! (Asadake!)* terhadap Pertumbuhan Pengembangan Teknologi Informasi dan Manajemen Data

Hascaryo Pramudibyanto¹, Yuyun Yunita Puspa²
*Program Studi S1 Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi,
Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Terbuka*

Received: 22-09-2023; Revised: 28-10-2023; Accepted: 30-10-2023; Published: 02-11-2023

Abstract

This article aims to analyze the content of the film "The Asadas! (Asadake!)" in relation to the aspect of character value interpretation relevant to the development of information technology and data management. The film "The Asadas! (Asadake!)" exhibits strong strengths in terms of its storytelling structure, which contains a combination of comedy, drama, and science fiction elements in an environment facing drastic changes due to advances in information technology and data management. Using a media content analysis approach, an analysis of scenes, dialogues, and characters relevant to the development of information technology and data management was conducted by 24 viewers over 2 days, with a film duration of 92 minutes. Viewers and interpreters of the film "The Asadas! (Asadake!)" stated that the film focuses on human relationships, life experiences, and human character in facing unique situations that illustrate the principles of information system science regarding the form of technological and informational adaptation qualifications. There were positive values acquired by the viewers even though the characters had age differences, but each was able to recognize their needs. This demonstrates collaboration and positive synergy to reach a conflict resolution that can become a habit. Therefore, there is a need for other film products, especially in Indonesia, that can utilize the use of information data as a basis for decision-making in changing the positive attitudes of others.

Keywords: *Asadas! (Asadake!); Data management; Film; Relationships; Information technology*

1. Pendahuluan

Pertumbuhan pesat dalam teknologi informasi dan manajemen data telah menjadi fenomena yang menonjol dalam era digital saat ini. Perubahan-perubahan mendasar dalam teknologi ini telah menciptakan pengaruh mendalam pada berbagai aspek masyarakat, termasuk budaya populer dan seni visual. Salah satu bentuk seni visual yang terus berkembang adalah film, yang memiliki kemampuan unik untuk merefleksikan, menggambarkan, dan bahkan memengaruhi perubahan sosial dan teknologi yang terjadi.

Dalam konteks ini, film menjadi cermin dari realitas sosial dan teknologi saat ini. Oleh karena itu, penting untuk memahami cara menginterpretasikan dan merefleksikan nilai-nilai karakter dalam film untuk menghadapi transformasi teknologi informasi dan manajemen data. Salah satu film yang menarik untuk dianalisis dalam konteks ini adalah *The Asadas! (Asadake!)*.

¹ hascaryo@ecampus.ut.ac.id

² yuyun@ecampus.ut.ac.id

Film *The Asadas! (Asadake!)* adalah sebuah film yang memadukan elemen-elemen komedi, drama, dan sains fiksi. Film ini mengisahkan perjalanan sekeluarga yang unik, bernama *The Asadas*, dalam menghadapi perubahan drastis dalam kehidupan mereka akibat kemajuan teknologi informasi dan manajemen data. Dalam film ini, karakter-karakter utama dihadapkan pada dilema-dilema moral dan etika yang timbul seiring dengan perkembangan teknologi tersebut. Utamanya karakter-karakter yang muncul untuk menghadapi tantangan dan cara menginterpretasikan nilai-nilai karakter pemeran film ini sehingga dapat diterima nilai positifnya oleh penonton.

Wujud unik yang ditunjukkan oleh film ini adalah karena setiap anggota keluarga Asada memiliki karakteristik dan kepribadian yang sangat tidak konvensional, misalnya ada pria tua yang mencoba bunuh diri pada awal cerita yang menggambarkan keputusan dalam hidupnya. Kehidupan yang tersisa adalah salah satu inti cerita, dan perjuangannya menciptakan titik awal perubahan besar dalam cerita film ini.

Keunikan lainnya adalah adanya anggota keluarga Asada yang memiliki karakter yang tidak biasa, seperti selalu berbicara tentang keinginannya untuk menjadi pohon, dan seorang anak yang percaya bahwa dirinya adalah alien. Kemudian ada juga karakter dalam keluarga Asada dalam menjalani gaya hidup alternatif yang mencakup tindakan dan kebiasaan yang tidak biasa namun justru menciptakan komedi dan ketidaknyamanan dalam interaksi di antara mereka. Unikny keluarga Asada inilah yang mampu menciptakan elemen komedi, konflik, dan kedalaman emosional dalam film *The Asadas! (Asadake!)*. Mereka juga berperan dalam membawa pesan moral dan tema kemanusiaan dalam cerita.

Keunikan berikutnya adalah terciptanya hubungan antargenerasi. Film *The Asadas! (Asadake!)* menggali dinamika antargenerasi yang berbeda. Pemuda penyelamat mulai memahami lebih dalam tentang arti kehidupan, belas kasihan, dan kebahagiaan melalui interaksi dengan anggota keluarga yang usianya lebih tua. Hal ini merupakan sebuah wujud keunikan sebab tidak selalu yang berusia tua akan lebih dewasa dalam menjalani kehidupannya. Selain itu munculnya keraguan dalam hal dilema moral. Seiring berjalannya waktu, pemuda penyelamat pun dihadapkan pada dilema moral yang menguji nilai-nilai dan komitmennya. Keputusan-keputusan yang ia hadapi sangat mempengaruhi keluarga Asada dan dirinya sendiri.

Selanjutnya, ada pesan tentang empati dan kemanusiaan. Pada akhirnya, film *The Asadas! (Asadake!)* menyampaikan pesan tentang empati, kemanusiaan, dan kekuatan dalam hubungan manusia. Film ini memberikan pelajaran penting bahwa keluarga Asada, meskipun unik, memiliki nilai dan pelajaran berharga yang dapat membantu melunasi konflik moralnya.

Kajian ini dimaksudkan untuk menganalisis konsep interpretasi nilai karakter film *The Asadas! (Asadake!)* dalam konteks pertumbuhan teknologi informasi dan manajemen data. Dalam analisis ini, penulis mengeksplorasi cara film ini menggambarkan perubahan karakter yang terjadi pada tokoh-tokoh utamanya sebagai respons terhadap perubahan teknologi yang memberikan dampak terhadap penontonya. Selain itu, penulis juga mempertimbangkan pesan moral dan etika yang tersembunyi dalam narasi film ini. Melalui analisis ini, penulis

mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang kemampuan seni visual, khususnya film, dalam merefleksikan perubahan sosial dan teknologi di masyarakat.

Kerangka konsep kajian ini mencakup konsep pertumbuhan teknologi informasi dan manajemen data, interpretasi karakter dalam seni visual, serta hubungan antara seni dan perubahan sosial. Penulis juga menggali teori-teori yang relevan dalam bidang ini untuk memberikan landasan yang kuat dalam menganalisis film *The Asadas! (Asadake!)* dan hubungannya dengan pertumbuhan teknologi dan nilai-nilai karakter dalam masyarakat. Dengan demikian, terdapat pendekatan multidisiplin keilmuan yang digunakan untuk memahami film bentuk seni dapat menjadi refleksi bermakna bagi penonton.

2. Kajian Pustaka

Teori yang mendasari dikembangkannya kajian ini antara lain disampaikan oleh Michael (2012) yang menekankan pentingnya akses ke informasi dalam perkembangan sosial, ekonomi, industri, politik, dan teknologi saat ini. Akses yang lebih mudah ke informasi melalui teknologi informasi dan komunikasi atau TIK telah memberikan kekuatan kepada individu dan masyarakat dalam memperoleh pengetahuan dan mendukung pembangunan berkelanjutan. Dalam konteks film sebagai hiburan, TIK telah memainkan peran kunci dalam memenuhi kebutuhan penonton untuk mendapatkan hiburan dan menambah pengetahuan.

Melalui kajian ini, penulis menggabungkan konsep interpretasi nilai karakter dalam film dengan perubahan teknologi informasi dan manajemen data untuk menganalisis film *The Asadas! (Asadake!)* dalam menghadirkan dan menginterpretasikan nilai karakter melalui konteks transformasi teknologi informasi dan manajemen data. Dengan demikian, penulis dapat mengetahui manfaat film ini sebagai refleksi perubahan sosial dan teknologi di masyarakat.

Adapun Sinatria et al. (2023) menekankan pentingnya manajemen sistem informasi dalam mengelola informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan penonton. Teori ini mencakup empat substansi manajemen sistem informasi, yaitu teknologi, database, prosedur, dan sumber daya manusia, yang bekerja bersama untuk menciptakan rancangan program alternatif metrik yang memadai.

Dalam konteks penelitian ini, rancangan program alternatif metrik yang dihasilkan oleh teori Sinatria memiliki implikasi yang signifikan terhadap pemahaman karakter dalam film *The Asadas! (Asadake!)* dalam menghadapi perubahan teknologi informasi dan manajemen data. Program tersebut mencerminkan mekanisme manajemen sistem informasi yang efektif dapat mempengaruhi cara penonton film memahami dan menginterpretasikan karakter-karakter dalam film, terutama dalam konteks perubahan teknologi yang terus berlanjut.

Perkembangan teknologi informasi dan manajemen data telah menciptakan perubahan yang mendalam dalam cara masyarakat mengakses, menyimpan, dan memanfaatkan informasi. Teknologi informasi telah memungkinkan akses yang lebih cepat dan luas terhadap data, sementara manajemen data yang efektif menjadi kunci dalam mengelola aset informasi yang berlimpah. Dalam era digital, data menjadi komponen penting dalam pengambilan keputusan, inovasi, dan transformasi bisnis dan sosial.

Dengan mendasarkan pada kajian pustaka ini, penulis dapat menguraikan dan menganalisis konsep interpretasi nilai karakter dalam film *The Asadas! (Asadake!)* terkait dengan perubahan teknologi informasi dan manajemen data, serta rancangan program alternatif metrik yang diperkenalkan oleh teori Sinatria sehingga dapat mempengaruhi pemahaman karakter penonton, terutama dalam menghadapi dinamika perubahan teknologi saat ini.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Walker (2021) yang mendeskripsikan film sebagai sebuah media pengkaji filosofi pribadi bagi penontonnya. Termasuk di dalamnya adalah upaya partisipatif secara pedagogis antara pemirsa dengan sikap antirasis. Dengan menggunakan prinsip literasi media kritis, penonton diajak untuk menyadari sikap sadar mereka terhadap sistem peneguh pengalaman interaktif dalam sebuah kelas media. Kajian ini relevan dengan yang penulis lakukan, utamanya dalam hal sikap sosial yang dilakukan oleh para pemeran film *The Asadas! (Asadake!)*.

Adapun penelitian lain yang juga serupa dengan yang penulis lakukan saat ini, yaitu yang dilakukan oleh Mills (2010), menemukan sebuah bukti tentang kekuatan komunikasi digital sebagai pengubah praktik melek huruf sehingga konten film menjadi sangat penting dalam fungsinya di tempat kerja, rekreasi, dan komunitas. Meskipun penelitian ini masih sebatas pada upaya memelekkkan literasi tentang film dan belum berfokus pada substansi, namun tetap ada relevansinya dengan kajian yang penulis lakukan.

Oleh Danielsson dan Selander (2016) ditegaskan pula bahwa sejak 20 tahun terakhir terjadi upaya pengembangan pemahaman multimodal tentang komunikasi dan representasi pengetahuan, sehingga terjadi konsekuensi yang begitu mendalam bagi penonton dalam memahami konteks multimodal, terutama dalam konteks pendidikan. Kebebasan penonton film *The Asadas! (Asadake!)* semakin leluasa ketika mereka diberi kebebasan dalam "membongkar" nilai dan konteks multimodal film tersebut. Para penonton dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang teks, struktur informasi, dan organisasi teks pengetahuan dalam film *The Asadas! (Asadake!)* ini. Penelitian Hobbs dan Jensen (2022) pun semakin meyakinkan upaya kajian yang penulis lakukan untuk mengetahui konteks multimodal film *The Asadas! (Asadake!)* utamanya mengenai aspek karakter individu pemeran yang terkandung dalam film ini.

Dari kajian Trope et al. (2021), penulis juga mendapatkan pengalaman tentang inisiatif dan intervensi pada titik temu literasi media film yang memberikan dampak keadilan sosial. Untuk dapat merangkai kerangka literasi media secara kritis diperlukan upaya untuk mendorong sikap konsumsi kritis, penciptaan kritis, dan kompetensi budaya terhadap pesan sebuah film sehingga film tersebut memberikan identitas sosial utama misalnya dalam hal ras dan etnis, gender, kelas sosial, agama, kemampuan, atau usia. Melalui pendekatan ini, Dufourcq (2022) meyakini akan ada perspektif tentang masa depan yang lebih baik yang dapat mempengaruhi sistem dominan dan struktur kekuasaan penontonnya.

Film sebagai medium visual dan naratif yang kuat, telah lama diakui sebagai cermin yang mencerminkan realitas sosial dan teknologi dalam masyarakat. Analisis karakter dalam film adalah elemen penting dalam pemahaman karya film. Karakter dalam film adalah entitas

fiksi yang berperan sebagai agen dalam narasi. Pemahaman karakter oleh penonton dipengaruhi oleh interaksi karakter dengan plot, dialog, dan pengembangan karakter yang disajikan oleh narasi film.

Adapun analisis karakter dalam film juga melibatkan pengenalan nilai-nilai, norma, dan dilema moral yang diwakili oleh karakter tersebut. Oleh karena itu, film menjadi medium yang kuat untuk merefleksikan perubahan sosial dan teknologi dalam nilai-nilai karakter yang ditampilkan dalam cerita.

Oleh karena itu, dalam konteks ini dapat digambarkan bahwa pengembangan teknologi informasi dan manajemen data telah menciptakan perubahan mendasar dalam cara masyarakat mengelola, menyimpan, dan mengakses informasi. Teknologi informasi, termasuk komputer, internet, dan perangkat mobile, telah memungkinkan akses yang lebih cepat dan luas terhadap data dan informasi. Di samping itu, manajemen data yang efektif menjadi semakin penting dalam mengelola dan memanfaatkan data secara efisien (Pramudibyanto, 2023).

Pandangan tersebut sesuai dengan temuan Syahrezi et al. (2022) yang menempatkan manajemen sistem informasi sebagai sebuah pendekatan terstruktur untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan dan operasi organisasi. Dalam era digital, manajemen data yang baik juga menjadi kunci untuk mengoptimalkan proses bisnis dan mengembangkan strategi yang didukung oleh informasi yang akurat.

Temuan tersebut semakin mengukuhkan keyakinan penulis tentang temuan Elo (et al., 2014) yang membahas penggunaan podcasting sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman konteks dalam film. Dalam penelitian ini, podcasting digunakan untuk membantu mahasiswa dalam memahami lebih baik aspek-aspek kontekstual dalam film. Penggunaan podcasting sebagai alat pembelajaran mencakup konsep andragogi, yang menekankan pendekatan pembelajaran dewasa yang lebih mandiri dan berpusat pada peserta didik.

Dengan merujuk pada kajian pustaka ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana konsep interpretasi nilai karakter dalam film *The Asadas! (Asadake!)* berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi dan manajemen data, serta menggali dampak penggunaan podcasting sebagai alat untuk memahami konteks dalam film. Dalam konteks ini, film *The Asadas! (Asadake!)* akan dianalisis dengan pendekatan yang mengintegrasikan aspek-aspek ini untuk menggali pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai karakter dalam menghadapi transformasi teknologi informasi dan manajemen data.

Dalam pandangan Obeidat dan Al-Shboul (2021) nilai karakter dapat berupa perkembangan teknologi informasi, tren dalam pengembangan perangkat lunak dan perangkat keras, serta cara teknologi informasi mempengaruhi berbagai aspek masyarakat dan bisnis. Ia juga memberikan deskripsi nilai karakter berupa konsep tentang data yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan dalam konteks ilmu sistem informasi. Ini termasuk teknik analisis data, visualisasi data, dan pemahaman pola dalam data, serta kemampuan berpikir

kreatif dan pemecahan masalah yang membantu pengembangan teknologi informasi dan manajemen data yang efektif (Umar & Habib, 2022).

Dalam sudut pandangan yang lain, Ferrell et al. (2005) mengungkapkan bahwa terdapat keragaman dalam berbagai fenomena di masyarakat yang memberikan korelasi antara efisiensi media yang digunakan yang dapat memperkecil gap atau kesenjangan pengalaman belajar melalui media tertentu. Sementara itu, Cahyani dan Khadijah (2023) mengemukakan bukti kajian ilmiahnya bahwa dalam manajemen ilmu perpustakaan, terdapat langkah preservatif sebagai sebuah proses yang tidak mungkin ditinggalkan, baik preservasi untuk koleksi khusus maupun umum termasuk pilihan tayang film sekali pun.

Dalam kajian yang lain, Pujar (2014) memberikan ilustrasi mengenai pertumbuhan pesat terhadap produksi karya ilmiah dan filme melalui akses terbuka di berbagai bidang keilmuan. Para produsen film pun berusaha dan terus menempatkan diri sebagai pemain pasar akses terbuka di dunia perfilman. Implikasi dari perkembangan ini yaitu semakin beragam pula ide baru untuk dijadikan dasar pengembangan tema film, termasuk dalam hal teknologi informasi dan manajemen data. Di sinilah aspek pendidikan juga mengikuti proses transformasi teknologi informasi, seperti kajian (Hasanah & Karnawati, 2022) mengenai kecakapan abad 21 bersama kemajuan teknologi semakin menyediakan akses mudah kepada peserta didik untuk mendapat jawaban instan atas proses pembelajarannya.

Pemikiran kritis mengenai konten film berkualitas juga disampaikan oleh Elo et al. (2014) yang menilai bahwa konten analisis terhadap sebuah film dapat dilakukan secara induktif maupun deduktif. Khusus kajian ini, penulis akan memanfaatkan pengalaman yang digunakan oleh Elo et al. (2014) yang menggunakan analisis konten secara kualitatif dengan menggunakan istilah seperti kredibilitas, keandalan, kesesuaian, transferabilitas, dan otentisitas. Dari pengalaman tersebut, penulis dapat melakukan analisis faktor yang mempengaruhi keandalan pengumpulan data secara deskriptif analitik.

Jika dibandingkan dengan film berjudul *Departures (Okuribito)* yang mulai ditayangkan pada tahun 2008, yang mengisahkan perjalanan seorang pemuda kembali ke kampung halamannya dan menjadi seorang penyelenggara upacara pemakaman, isinya tampak berbeda. Pada film ini disampaikan pesan mengenai tema kehidupan, kematian, dan makna kehidupan namun masih lemah dalam hal pengkarakteran pemainnya.

Adapun film berjudul *The Travelling Cat Chronicles (Tabineko Ripōto)* yang dirilis tahun 2018 isinya masih kurang menyentuh dari sisi kemanusiaan sebab film ini berkisah tentang perjalanan seorang pemuda yang mencari rumah untuk kucing peliharaannya. Selama perjalanan tersebut, ia bertemu dengan berbagai orang yang membantu mengubah pandangannya tentang kehidupan dan persahabatan.

Sementara itu, film berjudul *Still Walking (Arutemo Arutemo)* menceritakan pertemuan keluarga yang berkumpul untuk merayakan ulang tahun almarhum putra mereka. Kisah yang disampaikan dalam film ini adalah menggali hubungan keluarga, nostalgia, dan perubahan dalam hidup. Film ini ditayangkan pertama kali pada tahun 2008.

Dari ketiga sampel film tersebut, penulis lebih mendapatkan kualitas karakter dan kekuatan informasi mengenai terhadap pertumbuhan pengembangan teknologi informasi ada pada film *The Asadas! (Asadake!)*. Atas dasar itu penulis melakukan kajian ini untuk memperoleh akurasi pengetahuan dan informasi mengenai maanfaat perkembangan teknologi informasi pada film drama Jepang.

3. Metode

Metode yang tepat untuk menganalisis kandungan pengetahuan di bidang teknologi dan informasi data pada film berjudul *The Asadas! (Asadake!)* melibatkan pendekatan multidisiplin dan metode penelitian yang sesuai untuk menganalisis aspek film. Aspek tersebut berupa nilai karakter dan implikasinya terhadap sikap dan perilaku penonton melalui metode analisis isi film. Dengan menggunakan metode ini, peneliti menganalisis berbagai adegan, dialog, dan karakter dalam film *The Asadas! (Asadake!)* untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang relevan dengan pengembangan teknologi informasi dan manajemen data.

Analisis secara kualitatif juga penulis lakukan dengan melakukan wawancara terhadap penonton film yang telah diberi link film *The Asadas! (Asadake!)*. Jumlah penonton yang mendapatkan link yaitu sebanyak 24 orang dan tiap orang diberi waktu yang sama, yaitu selama 2 hari. Dari link ini penonton dapat menyaksikan sendiri film yang berdurasi 1 jam dan 48 menit tersebut di waktu senggang mereka agar lebih leluasa dalam memahami makna dan pesan yang ada pada film mengenai aspek film teknologi informasi dan manajemen data. Responden yang dipilih merupakan teman penulis yang dipilih secara purposive sampling dengan tujuan untuk mendapatkan data dan informasi valid mengenai karakteristik dan isi film yang disaksikan.

Dengan cara ini penulis dapat mengetahui kemampuan penonton dalam mengeksplorasi nilai karakter film sehingga dapat dihubungkan dengan ilmu sistem informasi dan manajemen data. Sebanyak 18 orang telah menyelesaikan tontonan film tersebut dan selanjutnya memperoleh kuesioner yang harus diisi. Adapun sebanyak 6 orang yang lain menyatakan tidak mampu menyelesaikan tontonan film karena alasan kesibukan kerja. Dari 18 orang penerima kuesioner, penulis mendapatkan keseluruhan jawaban dan selanjutnya dilakukan analisis secara kualitatif.

4. Hasil dan pembahasan

Jepang adalah satu-satunya negara bukan asing di wilayah Barat, yang sanggup menandingi Amerika Serikat sebagai negara adidaya, termasuk dalam hal pembuatan film. Hal ini didasarkan pada kelaziman persepsi yang menyatakan bahwa negara di wilayah Barat adalah negara yang layak ditiru karena alasan kemajuan teknologi. Watak dan kondisi budaya Jepang pun tidak begitu berbeda jika dibandingkan dengan negara tetangganya di kawasan Asia.

Jepang merupakan negara agraris yang tidak begitu kaya karena banyaknya gunung tandus dan tidak produktif. Posisi negara kepulauan yang menghadap laut yang luas memberikan tantangan tersendiri bagi masyarakat Jepang agar dapat hidup dan eksis.

Modernisasi Jepang dengan industrialisasinya menjadi satu-satunya kemungkinan untuk menghindari ancaman penjajahan oleh negara-negara kapitalis dari wilayah Barat.

Hal ini pulalah yang menyebabkan masyarakat Jepang semakin kreatif dalam menciptakan karya seni utamanya film yang dapat dinikmati oleh penonton dari negara mana pun, meskipun dengan isi budaya Jepang yang dapat berbeda dengan penontonnya. Dalam konteks ini, film *The Asadas! (Asadake!)* menjadi satu contoh film produksi Jepang yang berisi nilai budaya masyarakat setempat.

Dalam film *The Asadas! (Asadake!)* terkandung nilai positif seperti sifat berdikari atau berdiri sendiri, disiplin, kesungguhan, sifat berkewajiban, dan sifat berbalas budi. Karakter masyarakat Jepang dalam hubungan kerja sama juga terlihat dalam hubungan keluarga, sistem musyawarah, serta hubungan *oyabun-kobun* atau hubungan antara pihak yang lebih tua dengan pihak yang lebih muda. Terdapat pula sistem senioritas, dan penilaian atas-bawah atau ranking dalam pekerjaan. Dalam konteks ini, masyarakat Jepang lebih memiliki rasa memiliki atau *sense of belonging* terhadap kelompok, keluarga, atau perusahaan.

Hal ini berbeda dengan sifat dasar masyarakat yang berasal dan berbudaya Barat, yang secara kongkrit dapat dilihat pada perilaku dalam hubungan khusus seperti kesetiaan anak kepada orang tua, sikap hormat antara seorang anak terhadap orang yang layak dihormati, atau kerja sama dengan teman sekerja di dalam divisi khusus dari sebuah industri atau perusahaan yang lebih besar.

Film *The Asadas! (Asadake!)* adalah film drama Jepang yang dirilis pada tahun 2020. Cerita dalam film ini mengisahkan perjalanan seorang pemuda yang menyelamatkan seorang pria tua yang mencoba bunuh diri. Setelah menyelamatkan pria tersebut, pemuda itu kemudian diajak untuk tinggal bersama keluarga pria tua itu yang pola kehidupannya sangat aneh. Film ini menggali tema-tema seperti belas kasihan, tanggung jawab, dan hubungan antargenerasi.

Film ini menggabungkan elemen drama dan komedi, dan menggambarkan peristiwa tak terduga yang dapat mengubah arah hidup seseorang serta menggali hubungan antarmanusia. Film ini juga memiliki nuansa kemanusiaan yang dalam, dengan menyisipkan aspek moralitas dan empati.

Film *The Asadas! (Asadake!)* mengandung nilai pertumbuhan karakter yang berkaitan dengan ilmu sistem informasi, terutama dalam konteks pengembangan teknologi informasi, manajemen data, dan interaksi manusia dengan teknologi. Film ini memang tidak secara eksplisit membahas ilmu sistem informasi. Akan tetapi banyak nilai pertumbuhan karakter yang terkandung dalam cerita ini dapat dihubungkan dengan keterampilan dan nilai-nilai yang penting dalam dunia teknologi informasi dan pengembangan sistem informasi.

Ditinjau dari sisi alur, kisah dalam film *The Asadas! (Asadake!)* mengikuti perjalanan emosional dan hubungan antara karakter utama, seorang pemuda, dan keluarga Asada yang sangat aneh. Cerita dimulai dengan seorang pemuda yang tanpa sengaja menyelamatkan seorang pria tua yang mencoba bunuh diri. Keputusan pria tua itu menginspirasi pemuda

tersebut untuk bertindak dan mencegah tragedi tersebut. Pemuda itu membawanya pulang untuk memberikan bantuan dan merawatnya.

Aktor utama dalam film *The Asadas! (Asadake!)* ini adalah Kanji Tsuda, yang memerankan peran pria tua yang mencoba bunuh diri dan kemudian menjadi figur sentral dalam cerita, Yuya Yagira sebagai pemuda yang menyelamatkan pria tua tersebut dan akhirnya tinggal bersama keluarga Asada. Selanjutnya adalah Ryuya Wakaba dan Miki Mizuno yang memerankan anggota keluarga Asada lainnya dan berkontribusi pada dinamika aneh keluarga tersebut.

Dalam film ini terdapat beberapa wujud nilai pertumbuhan karakter yang berkaitan dengan ilmu sistem informasi. Meskipun cerita film ini fokus pada hubungan antarmanusia, pengalaman karakter yang diperankan oleh Kanji Tsuda menunjukkan sikap dan kemampuannya dalam menghadapi situasi yang unik dapat menggambarkan prinsip penting dalam ilmu sistem informasi.

Sikap Kanji Tsuda dalam hal kemampuan beradaptasi dengan teknologi, ia tunjukkan dalam adegan di menit ke 32.11 di saat Kanji Tsuda menyampaikan kebiasaan keluarga agar menghargai pengalaman walaupun berasal dari informasi yang disampaikan oleh seseorang yang usianya di bawah kita, misalnya adalah pemeran Ryuya Wakaba.

Dengan mengacu pada jawaban atas pertanyaan mengenai ‘bagaimanakah penilaian responden terhadap sikap Kanji Tsuda yang berdampak pada persepsi adaptasi teknologi dan informasi yang didifusikan oleh orang lain.’ Responden menyatakan kesetujuannya terhadap penilaian sikap Kanji Tsuda ini sebagai bentuk kualifikasi adaptasi teknologi dan informasi yang didifusikan oleh orang lain, yang tidak mungkin dibiarkan begitu saja.

Hal ini tampak pula secara implisit dalam penggalan kutipan dialog film pada menit ke 32.11 berikut ini yang berusaha memastikan jatidiri dengan cara menegaskan identitas diri sebagai bentuk aktualisasi informasi.

Ryuya Wakaba: Siapa kamu sebenarnya?

Kanji Tsuda: Aku tak tahu siapa diriku. Aku selalu sendiri sejak kecil.

Dialog tersebut kemudian dilanjutkan dengan penggalan film berikut ini:



Gambar 1. Penggalan film menit ke 32.16

Dalam dialog tersebut, disampaikan bahwa identitasnya tidak jelas akibat tidak didampingi oleh orang tua di saat kecil (Gambar 1).

Begitu juga dengan pertanyaan mengenai ‘apakah ada perbedaan signifikan dalam penilaian responden terhadap sikap Kanji Tsuda berdasarkan karakteristik demografis atau latar belakang mereka’, sesuai isi film di menit ke 34.06, Kanji Tsuda kembali menunjukkan kualitas karakter utamanya dengan mengajak Yuya Yagira yang sejak awal sudah berjasa menyelamatkan nyawa Kanji Tsuda yang mencoba bunuh diri. Yuya Yagira dinilai sebagai sosok yang memiliki keberanian dan bertanggung jawab, namun tetap harus diberi motivasi untuk bekerja (Gambar 2).



Gambar 2. Penggalan film menit ke 34.06

Karakter yang diperankan Kanji Tsuda juga semakin kuat ketika ia mengatakan bahwa, Kanji Tsuda tidak akan memberikan gaji apapun, namun meminta Yuya Yagira untuk berpikir kritis guna menemukan cara untuk mendapatkan uang (Gambar 3).



Gambar 3. Penggalan film menit ke 34.39

Selain itu, disampaikan pula pertanyaan mengenai karakteristik Kanji Tsuda dan Yuya Yagira dalam film ini memengaruhi persepsi responden tentang inovasi informasi, hal-

hal yang menyebabkan Yuya Yagira dianggap sebagai sosok yang memiliki keberanian dan bertanggung jawab oleh responden, serta perubahan sikap Kanji Tsuda terhadap kebiasaan hidup keluarga Asada mempengaruhi penilaian responden tentang inovasi informasi.

Oleh responden, disampaikan jawaban sebagai berikut. Meskipun awalnya Kanji Tsuda tidak terbiasa dengan cara hidup keluarga Asada, namun kesabaran Yuyu Yagira yang mengajari kebiasaan hidup di keluarganya menjadikan Kanji Tsuda berubah sikap. Hal inilah yang mendasari penilaian responden yang menilai bahwa antara Kanji Tsuda dan Yuyu Yagira memiliki kesamaan persepsi dalam hal inovasi informasi. Hal ini merupakan nilai positif yang diperoleh responden dengan alasan bahwa keduanya meskipun memiliki tautan usia yang banyak namun masing-masing mampu menyadari kebutuhannya.

Walaupun nilai informasi yang diberikan oleh Yuyu Yagira bersifat konvensional, namun Kanji Tsuda menilai bahwa upaya Yuyu Yagira patut dihargai. Hal ini tampak pada isi film pada menit ke 61 ketika Yuyu Yagira mengajak Kanji Tsuda untuk menerima dan menikmati sajian yang ada di rumah secara ikhlas. Pada awalnya, Kanji Tsuda kurang berkenan terhadap sikap Ryuya Wakaba yang sering mengganggu ketenangan Kanji Tsuda. Namun karena kesabaran yang dimiliki oleh Yuyu Yagira dapat diterima dengan baik, maka Kanji Tsuda pun bersedia mengikuti ajakan untuk menikmati sajian di rumah.

Selanjutnya, responden mendapat pertanyaan mengenai sikap responden dalam menggambarkan kolaborasi dan sinergitas positif dalam adegan ini, serta ada tidaknya kontribusi pada pencapaian kesepakatan. Selain itu, ada juga pertanyaan mengenai penjelasan Yuyu Yagira tentang kebiasaan Ryuya Wakaba dalam membantu Kanji Tsuda di saat menerikma informasi secara ikhlas.

Berdasarkan kedua pertanyaan tersebut, responden memberikan jawaban sebagai berikut. Nilai positif dalam adegan ini digambarkan sebagai sebuah kolaborasi dan sinergitas positif untuk mencapai kesepakatan. Hal ini merupakan upaya pemanfaatan data informasi yang dimiliki oleh Yuyu Yagira untuk menjelaskan kebiasaan yang dimiliki oleh Ryuya Wakaba agar diterima secara ikhlas oleh Kanji Tsuda.

Dengan demikian, responden juga memiliki penilaian terhadap Kanji Tsuda yang bersedia memanfaatkan penggunaan data informasi yang disampaikan oleh Yuyu Yagira untuk mengambil keputusan sehingga ia pun mengubah sikapnya. Dalam film ini, karakter-karakter dasar masyarakat Jepang seringkali dijadikan dasar pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang tersedia, meskipun informasi tersebut tidak konvensional. Dalam ilmu sistem informasi, penggunaan data yang baik untuk pengambilan keputusan dalam kehidupan sosial merupakan sebuah keterampilan penting.

Kemudian untuk pertanyaan mengenai ada tidaknya elemen tertentu dalam adegan film yang menarik perhatian responden atau memengaruhi penilaian mereka tentang inovasi informasi, diberikan jawaban oleh responden bahwa dalam hal kemampuan memecahkan masalah, ditunjukkan oleh Yuyu Yagira dan Miki Mizuno yang masing-masing membawakan karakter dalam film ini ketika menghadapi masalah dan situasi yang memerlukan pemecahan masalah kreatif. Seperti pada menit 75, Yuyu Yagira dan Miki Mizuno berupaya mengubah

prasangka buruk Kanji Tsuda agar kembali menerima kondisi keluarga Yuyu Yagia sebagai bagian inti dalam hidupnya. Dalam ranah ilmu sistem informasi, sikap profesional semacam ini harus diiringi oleh adanya solusi untuk hal-hal teknis yang dinilai rumit.

Responden yang menyaksikan adegan ini memberikan penilaian positif terhadap upaya Yuyu Yagira dan Miki Mizuno dalam mengubah persepsi negatif Kanji Tsuda terhadap keluarga mereka. Upaya ini dinilai berhasil sebab Kanji Tsuda juga kembali menilai positif keluarga sehingga bersedia kembali dan menerima kondisi keluarga ini.

Dengan keberhasilan ini, Yuyu Yagira dan Miki Mizuno juga dinilai oleh responden sebagai sebuah tim kolaboratif yang solid. Meskipun keluarga Asada memiliki karakter aneh, namun Yuyu Yagira dan Miki Mizuno tetap berusaha meyakinkan Kanji Tsuda untuk belajar dan mengajak untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan berkolaborasi inilah yang dinilai oleh responden sebagai sebuah nilai penting dalam upaya pengenalan sistem informasi yang melibatkan seluruh anggota keluarga meskipun berasal dari berbagai budaya dan kebiasaan.

Begitu juga dalam hal integritas dan etika, Yuyu Yagira dinilai oleh responden sebagai figur karakter yang mampu menjadikan momen-momen keluarga sebagai bahan untuk memotivasi Kanji Tsuda. Kemampuan di bidang integritas dan etika menjadi sangat esensial dalam hubungan antarmanusia, yang menurut responden juga selaras dengan kajian sistem informasi, nilai-nilai etika, dan integritas dalam mengelola konflik data informasi dan sistem yang digunakan sebagai sebuah unsur penting dinamika keluarga.

Beberapa nilai yang dapat dikaitkan dengan kedua bidang teknologi informasi dan manajemen data meliputi aspek kemampuan beradaptasi dengan perubahan. Karakter utama dalam film ini mengalami perubahan besar dalam hidup Yuyu Yagira. Ketika itu ia menyelamatkan pria tua yang mencoba bunuh diri dan kemudian tinggal bersama keluarga Asada yang unik. Kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan inilah, yang memberikan penilaian positif responden dalam hal kehidupan pribadi maupun dalam dunia teknologi informasi, sebagai sebuah keterampilan empati yang sangat penting.

Aspek berikutnya adalah empati dan hubungan antarmanusia. Film ini menekankan pentingnya hubungan antarmanusia dan empati yang dalam ilmu sistem informasi, sangat penting untuk dipahami sebagai sebuah kebutuhan pengguna akhir dengan berinteraksi secara empatik dalam merancang sistem kerja dan berpikir yang bermanfaat. Selanjutnya adalah aspek keterampilan komunikasi. Komunikasi yang efektif merupakan nilai penting dalam ilmu sistem informasi, sebab seorang yang profesional harus mampu berkomunikasi secara jelas kepada anggota tim dan pemangku kepentingan tentang solusi teknologi informasi.

5. Kesimpulan

Kajian ini mengungkapkan bahwa film "*The Asadas! (Asadake!)*" memiliki fokus yang kuat pada hubungan antarmanusia, pengalaman hidup, dan karakter kemanusiaan dalam menghadapi situasi unik. Film ini berhasil menggambarkan prinsip-prinsip ilmu sistem informasi, terutama dalam konteks bentuk kualifikasi adaptasi teknologi dan informasi.

Film ini juga memberikan contoh yang kuat tentang kekuatan karakter dalam cerita, terlepas dari perbedaan usia, dapat belajar, beradaptasi, dan tumbuh bersama dalam

menghadapi tantangan yang muncul. Konsep adaptasi teknologi dan informasi tercermin dalam bagaimana karakter utama film menghadapi perubahan dalam hidup mereka dan belajar untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman.

Selain itu, film ini memberikan pesan penting tentang empati, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun karakter dalam film ini memiliki perbedaan usia, mereka dapat memahami dan mendukung satu sama lain, memberikan pelajaran tentang pentingnya memahami dan merasakan perasaan orang lain, terutama dalam era teknologi dan informasi yang semakin kompleks.

Berdasarkan temuan dalam film "*The Asadas! (Asadake!)*" yang menunjukkan kolaborasi dan sinergitas positif dalam mengelola konflik dan perbedaan budaya, serta memanfaatkan penggunaan data informasi dalam pengambilan keputusan, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu mengenai pentingnya melakukan pengembangan karya film kolaboratif. Dalam hal ini perlu ada penggabungan unsur-unsur budaya, konflik, dan manajemen data dari berbagai budaya. Melalui karya film ini, dapat diperoleh informasi tentang perbedaan budaya dan perubahan sikap positif dapat menjadi elemen inti untuk merangsang pertumbuhan karakter.

Di samping itu, ada pula upaya pemanfaatan data informasi dalam plot. Dengan cara ini akan mendorong penggunaan data informasi sebagai elemen penting dalam plot karya film. Data informasi dapat menjadi pendorong konflik, solusi, atau perkembangan karakter. Hal ini dapat membantu menciptakan cerita yang lebih terhubung dengan realitas saat ini.

Dalam hal penekanan pada aspek teknologi, dapat dipertimbangkan peran teknologi informasi, seperti kecerdasan buatan, analitik data, atau komputasi awan, dalam pengembangan karya film. Teknologi ini dapat digambarkan sebagai alat yang digunakan karakter untuk mengatasi konflik, mengelola data, atau membuat keputusan yang strategis. Selain itu, ada pula upaya untuk melakukan penyelidikan budaya dan keberagaman.

Saran-saran ini dapat memberikan gambaran mengenai pengembangan karya film yang memadukan aspek teknologi informasi dan manajemen data dengan cerita yang menarik dan relevan. Dengan pendekatan ini, film-film dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya teknologi informasi, kolaborasi antarbudaya, dan manajemen data dalam konteks kehidupan modern.

Referensi

- Cahyani, R. G., & Khadijah, U. L. S. (2023). Kegiatan Preservasi Koleksi di Perpustakaan Institut Teknologi Nasional. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 139. <https://doi.org/10.24198/inf.v3i2.46665>
- Danielsson, K., & Selander, S. (2016). Reading Multimodal Texts for Learning – a Model for Cultivating Multimodal Literacy. *Designs for Learning*, 8(1), 25–36. <https://doi.org/10.16993/dfl.72>
- Dufourcq, A. (2022). Happy Existentialist Metaphors: Merleau-Ponty's Flesh of the World and the Chandos Complex. *Humanities*, 11(1), 17. <https://doi.org/10.3390/h11010017>

- Elo, S., Kääriäinen, M., Kanste, O., Pölkki, T., Utriainen, K., & Kyngäs, H. (2014). Qualitative Content Analysis. *SAGE Open*, 4(1), 215824401452263. <https://doi.org/10.1177/2158244014522633>
- Ferrell, O., Fraedrich, J., & Ferrell, L. (2005). *Business Ethics: Ethical Decision Making and Cases (Sixth Edition)* (Vol. 1).
- Hasanah, W. U., & Karnawati, R. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Poster Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 113 Jakarta. *Kiryoku*, 6(1), 42–51. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v6i1.42-51>
- Michael, E. (2012). The Use of Information Communication Technologies in Meeting the Information Needs of Exceptional Students in Nigerian Libraries. *International Journal of Scientific Research*, 3(4), 123–126. <https://doi.org/10.15373/22778179/apr2014/42>
- Mills, K. A. (2010). A Review of the “Digital Turn” in the New Literacy Studies. *Review of Educational Research*, 80(2), 246–271. <https://doi.org/10.3102/0034654310364401>
- Obeidat, O., & Al-Shboul, M. K. (2021). The Impact of Adopting Professional Information Ethics on Business Performance in Jordanian Banks. *August*. <http://www.ijlis.org/>
- Pramudibyanto, H. (2023). Content Preservation Analysis of Semarang City Tourism Website. *Daluang: Journal of Library and Information Science*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/10.21580/daluang.v3i1.2023.15323>
- Pujar, S. M. (2014). Open Access Journals in Library and Information Science: A study. *Annals of Library and Information Studies*, 61(3), 199–202.
- Sinatria, I. L., Rizal, E., & Kusnandar, K. (2023). Rancangan Program Alternatif Metrik pada Pusat Pengelolaan Pengetahuan Universitas Padjadjaran. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.24198/inf.v3i1.44320>
- Syahrezi, I. A., Suharso, P., & Mallawa, S. (2022). Pemanfaatan e-Resources Perpustakaan Nasional Di Masa Pandemi Covid-19 Oleh Masyarakat. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.17977/um008v6i12022p57-72>
- Trope, A., Johnson, D. J., & Demetriades, S. (2021). Media, Making & Movement: Bridging Media Literacy and Racial Justice through Critical Media Project. *Journal of Media Literacy Education*, 13(2), 43–54. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2021-13-2-4>
- Umar, H., & Habib, Z. S. (2022). Information Literacy Programme and the Use of Legal Information Resources by Undergraduate Law Students in Bayero University, Kano. *Information Impact: Journal of Information and Knowledge Management*, 13(1), 25–33. <https://doi.org/10.4314/ijikm.v13i1.3>
- Walker, A. R. (2021). Using Critical Media Literacy to Create a Decolonial, Anti-racist Teaching Philosophy. *Journal of Media Literacy Education*, 13(2), 86–93. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2021-13-2-7>