



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Animasi

##### 2.1.1. Definisi animasi

Seiring perkembangan zaman, animasi bertumbuh dan menghasilkan berbagai macam gaya animasi yang berbeda. Akibatnya, definisi animasi menjadi kurang fokus, akan tetapi Maureen Furniss dapat memberikan definisi animasi dengan lebih jelas. Furniss (2017), menjelaskan bahwa animasi adalah kata yang dipakai untuk meliputi gaya dan cara pembuatan sebuah film dengan menggunakan sekumpulan gambar atau objek yang diurutkan secara kronologis untuk membentuk alur pergerakan.

##### 2.1.2. Jenis animasi

Animasi dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu animasi 2 dimensi, animasi tradisional yang dibuat secara *hand drawn*, animasi yang dibuat menggunakan objek yang posisinya dipindahkan secara bertahap untuk menunjukkan ilusi gerak (*stop motion*). Kategori ke 3 adalah animasi 3 dimensi, animasi yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer (Furniss, 2017).

### 2.1.3. Animasi 2 dimensi

Dalam pengembangan animasi yang digambar dengan tangan (animasi 2 dimensi), Furniss (2017), menjelaskan bahwa Emile Cohl adalah pionirnya. Emile merupakan pelukis seni modern berpengalaman yang terjun ke dalam dunia animasi pada umur 50 tahun. Sebagai seniman, talenta Emile tidak terbatas dari melukis atau menggambar karikatur saja namun sampai pada bidang literatur dan ilustrasi (hlm. 39).

Pada tahun 1908, Emile membuat karya animasi pertamanya untuk studio Gaumont di Perancis berupa film berjudul *fantasmagorie*. Dalam membuat film ini, Emile menggunakan trik yaitu menggambar garis hitam di kertas putih yang lalu dia ubah dengan menggunakan white-on-black setelah dicetak. Efek ini memberikan 2 hasil pertama, garis hitam berubah menjadi warna putih dan permukaan kertas berubah menjadi hitam. Hasil kedua adalah memberikan kesan film dibuat menggunakan kapur di papan tulis hitam dengan gaya Blackton (sketsa cepat) (hlm. 40).

Furniss (2017) menjelaskan bahwa Emile belajar secara otodidak untuk membuat animasi selama dia bekerja di studio Gaumont karena pada zaman itu film animasi belum banyak dikenal dan belum ada orang yang mulai bereksperimen untuk membuat animasi. Tidak dibekali dengan alat dan ilmu, Emile berhasil membuat animasi dengan cara bereksperimen dari animasi *hand drawn*, *stop motion* menggunakan boneka dan potongan engsel sampai membuat efek untuk film *live action*. Berdasar dari prestasinya dalam membuat karya

animasi menggunakan berbagai macam gaya, Emile dianggap sebagai salah satu pionir dalam film animasi (hlm 40).

Pionir yang memajukan animasi 2 dimensi bukan Emile saja, Winsor Mccay juga membantu dalam pengembangannya. Winsor Mccay membantu perkembangan animasi dengan karyanya yaitu *Gertie the Dinosaur* di tahun 1905, film ini memberikan inovasi dalam mengekspresikan karakter yang hidup. Dikatakan oleh Furniss (2017), bahwa *Gertie* bereaksi seakan akan karakter ini hidup. Sebagai contoh, ketika Winsor memarahi *Gertie* karena tidak mengikuti perintah, reaksi *Gertie* adalah menangis. Dari aksi tersebut bisa ditunjukkan bahwa meskipun *Gertie* tidak nyata, penggambaran karakter ini menunjukkan seakan akan dia hidup.

Studio Walt Disney tidak bisa dilupakan bila membahas tentang animasi 2 dimensi, karena studio inilah yang pertama kali membuat film animasi menggunakan warna dan juga suara. Karya yang menjadi inovasi dalam itu adalah *Steamboat willy*, yang mengkombinasikan suara dalam animasinya dan *Snow White and the seven dwarfes* animasi yang dibuat menggunakan alat cell dan multiplane kamera dibumbui dengan warna (Furniss, 2017).

Menjelang tahun 1960, muncul banyak perubahan dari animasi 2D. Dimulai dari durasi dari filmnya yang bertambah dari 5 menit menjadi 20 menit. Ditambah lagi dengan penayangan animasi yang dulunya berada di teater film berpindah ke media televisi. Peristiwa ini diakibatkan karena ketenaran dari serial animasi yang dibuat oleh Warner Brothers (*Bugs Bunny*, *Daffy Duck*) dan Hanna Barbera (*The flintstones*, *Scobby Doo*) yang populer di dunia televisi. Media

animasi 2D menjadi lebih populer berkat munculnya animasi di televisi (Shaver, 2011).

Perubahan pada target penonton mulai terjadi memasuki ke tahun 80 dan 90 an, dimana mulai muncul animasi yang ditujukan untuk orang dewasa seperti Simpson dan Family guy. Shaver (2011) mengatakan bahwa perubahan ini cukup membuat sensasi karena berubahnya persepsi akan animasi selalu ditujukan untuk anak-anak, selain itu juga banyak orang tua yang komplain akan konten dari animasi tersebut yang terlalu vulgar. Dibalik persepsi negatifnya, animasi ini memiliki rating yang cukup tinggi dan mengubah persepsi dan mendukung perkembangan bahwa animasi bisa dinikmati oleh semua umur.

Masuk ke dalam tahun 90 an, animasi mulai berkembang secara teknologi. Perubahan yang terjadi adalah berubahnya metode pembuatan animasi manual ke media digital. Bantuan digital pembuatan sangat membantu dari waktu pengerjaan dan keribetan dari media tradisional dapat dilakukan dengan cepat dengan memakai teknologi (Shaver, 2011). Pengembangan program untuk animasi juga dimulai di tahun ini seperti program *adobe flash* dan zaman animasi digital mulai dikenal.

## **2.2. Animasi Jepang**

### **2.2.1. Asal usul animasi Jepang**

Animasi di Jepang dikenal dengan nama *anime*, dan bisa disebut dengan kata lain yaitu *doga* (gambar bergerak). Clements dan Mccarthy (2006), menjelaskan Naoki Matsumoto di tahun 2005 menemukan sebuah strip film tua yang digambar

berdurasi 3 detik yang belum pernah ditayangkan. Matsumoto menjelaskan bahwa penemuannya ini tidak salah lagi merupakan bukti *anime* di abad awal. Namun, Matsumoto belum mengetahui siapa penemu *anime* dan kapan *anime* ini ditemukan karena kurangnya informasi dan bukti. Informasi yang pasti bahwa mulainya eksperimen mengenai animasi dimulai pada tahun 1915, pada saat 21 animasi barat pertama kali ditayangkan di Jepang.

Clements dan Mccarthy (2006), berpendapat bahwa kemunculan *anime* paling awal dibuat, direncanakan ada pada tahun 1916 dan mulai di screening pada tahun 1917. Yasuo (2013), dapat menambahkan bahwa di tahun 1917, Jepang mulai memproduksi animasi akan tetapi di jaman tersebut animasi yang dihasilkan belum memiliki suara dan Jepang mulai bereksperimen dengan *trial* dan *eror* dengan menggambar dan *cutout* animasi berdasarkan animasi Perancis dan Amerika.

Film *anime* pertama di Jepang dibuat pada tahun 1917 oleh Oten Shimokawa dengan durasi 5 menit berjudul *Mukuzo Imokawa the Doorman*. Shimokawa merupakan pembuat film amatir serta editor majalah *Tokyo Puck*. Pembuatan film animasi ini dibuat dengan cara memasang kamera di depan papan tulis, dimana Shimokawa menggambar *frame per frame* kemudian menghapusnya untuk menunjukkan pergerakan animasi. Selama 5 tahun, Shimokawa berusaha menggambar di strip film sebagai eksperimen, tapi pada akhirnya dia menyerah setelah berhasil mengeluarkan 5 film pendek dan kembali bekerja di majalah kembali.

Ilustrator yang bekerja bersama Shimokawa, Junichi Kouichi juga berusaha untuk membuat anime pertamanya dan berhasil. Film pertamanya di tahun 1917 bernama *Sword of Hanawa Hekonai*, dengan menggambar di kertas lalu mengguntingnya lalu dia mulai bereksperimen dengan guntingan kertas yang mudah di manipulasi yang kemudian bisa digunakan sebagai latar (*background*). Pada tahun 1915, kertas transparan *nitro celluloid* yang digunakan dalam cel animasi ditemukan, kertas ini lah yang akan menjadi bahan pada produksi animasi di tahun 1990, namun Jepang belum mendapatkan kertas ini. Di tahun 1930, di saat yang sama saat Junichi mengakhiri pembuatan animasinya (Clements dan Mccarthy, 2006)

Pembuat studio animasi Jepang pertama adalah Seitaro Kitayama, dialah yang membuat *Mongkey and the Crab* (1917), *Momotaro* (1917) dan *Taro the Guardsmen* (1918). Seitaro jugalah yang pertama kali mengaplikasikan *anime* ke dalam iklan. Meskipun dia dianggap sebagai pionir animasi, sama seperti animator lainnya Seitaro berpindah media ke *live action*.

Sharp (2017), menjelaskan bahwa di tahun 1930, karena kekurangan bahan transparan *cel* dan *cel* mengeluarkan banyak uang, animasi *cel* belum muncul sampai pada tahun 1930. Animator di abad itu mencari jalan lain selain *cel* dan sebagai gantinya menggunakan cara menggambar dan melukis gambar bergerak satu per satu.

Di tahun 1926, keluar animasi berjudul *Film address "Ethcization of Politics"* oleh Shinpei Goto, yang dapat menjadi contoh bahwa animasi zaman dahulu tidak hanya menyampaikan cerita pendek naratif untuk anak-anak.

Animasi ini mengilustrasikan tentang pidato politik oleh negarawan tua, Shinpei Goto yang meninggal di umur 71. Sharp (2017), animasi ini dibuat satu tahun setelah undang-undang pelestarian perdamaian, undang-undang ini berusaha untuk memberes tindakan orang-orang yang dianggap memberontak pada konsep “badan nasional” dan menandai titik balik historis menuju peningkatan nasionalisme dan control negara. Menurut Sharp (2017), secara historis, ini merupakan contoh nyata bagaimana *anime* ditayangkan di *cinema* untuk menyebarkan pesan politik di seluruh negeri.

Pada masa perang dunia ke 2, negara Jepang dimobilisasi. Rakyat dipaksa untuk menyesuaikan pada perintah pemerintah atau mereka akan mendapatkan hukuman berat (Zagzaug, 2001). Pendapat Schodt (1996), dapat menambahkan bahwa barang siapa yang melanggar perintah, akan dihukum penahanan preventif, larangan untuk menulis dan dikucilkan secara sosial. Sementara mereka yang mengasingkan diberikan imbalan atas program rehabilitasi dan dukungan dari masyarakat. Seniman yang mendedikasikan hidupnya untuk mengkritik pemerintah memberikan dukungannya dengan sepenuh hati pada kaum militer.

Zagzaug (2001), di tahun 1940, banyak organisasi untuk seniman dan kartunis terbentuk. Salah satu diantaranya adalah *New Cartoonist Association of Japan* dan *New Cartoonist Faction Group*. Di tahun tersebut, pemerintah menggunakan beberapa kartunis, yang tidak mendapat larangan untuk bekerja atau yang tidak berpihak di militer untuk mempengaruhi rakyat melalui karya seni dengan membuat komik strip dengan konten propaganda yang digunakan pada negara musuh Jepang.



Di dalam perang dunia ke 2, Jepang memiliki 2 *celuloid* animasi terkenal yang menceritakan tentang tokoh fabel Jepang yaitu *Momotaro (Peach Boy)*, laki-laki yang lahir dari buah persik yang ditemukan oleh pasangan tua. Namun *Momotaro* yang di dalam film animasi ini dibuat demi propaganda untuk Amerika.

### 2.2.2. Demografi dalam anime

*Anime* maupun *manga* di Jepang mempunyai keberagaman genre sama seperti di negara lainnya. Namun yang membuat animasi Jepang berbeda adalah Jepang membuat *manga* dan *anime* sesuai dengan demografi tertentu dan ditujukan untuk target penonton yang sesuai. Berdasarkan Kokesu (2016), anime memiliki 5 demografik, demografik tersebut dibagi menjadi berikut:

- *Shonen*

*Shonen* adalah demografik pada *manga* dan *anime* yang ditujukan untuk remaja laki-laki. Di dalam *manga*, *shonen* juga bisa disebut sebagai komik laki-laki. Cerita dari genre ini biasanya bercerita tentang anak laki-laki yang melakukan petualangan dimana dia dapat bertemu dengan lawan atau rival yang kuat dan didampingi dengan karakter perempuan yang cantik dan menarik. Biasanya fanservice banyak ditemukan di demografik ini.

- *Shoujo*

*Shoujo* merupakan demografik dari *manga* dan *anime* yang ditujukan untuk remaja perempuan dan dalam *manga* disebut *Shojo manga*. *Shoujo* cenderung tampak yang lebih halus dan biasanya menceritakan tentang

kisah romantis remaja perempuan atau masalah yang dialami anak perempuan. Dalam demografik ini karakter perempuan digambarkan imut dan laki-laki digambarkan ganteng dan baik, berbeda dengan karakter shonen yang lebih keras.

- *Seinen*

*Seinen* adalah demografik dari manga atau anime ditujukan untuk laki-laki dewasa. Konten dalam demografi ini biasanya lebih dewasa dan tidak cocok untuk dibaca pembaca dibawah 18 tahun. Terkadang konten di dalam demografis ini bisa berbau seksual.

- *Josei*

*Josei* adalah demografik dari *manga* dan *anime* ditunjukkan untuk perempuan dewasa. Kontennya membahas tentang hidup dari wanita dewasa. Biasanya memiliki genre *slice of life* dan romantis, plot dari demografik ini lebih realistis dari *shojo* manga.

- *Kodomomuke*

*Kodomomuke* adalah demografik yang ditujukan untuk anak-anak. Konten dari demografik ini biasanya tidak mempunyai tema dan konten yang tidak sesuai untuk anak-anak. Plot dari demografik ini biasanya mengajarkan tentang nilai moral.

### 2.3. Isu yang diangkat dalam film animasi

Film dari dulu sudah menjadi alat dalam memperlihatkan perubahan pada sosial dan budaya, serta membuat target pada penonton tertentu dengan tema yang berbeda-beda. Dalam film animasi Jepang, contoh film yang mengambil isu sosial

di Jepang adalah *Akira* (1989) yang dibuat oleh Katsuhiro Otomo. Film ini bersetting di masa depan dan berfokus pada sekumpulan anak-anak mutan yang memiliki kekuatan supranatural dan berada dibawah kendali dari pemerintah di Tokyo yang dikerumuni geng jalanan (Furniss, 2017). Osmond (2011) menjelaskan dalam artikelnya bahwa Otomo terinspirasi membuat *Akira* dengan melihat pemandangan Tokyo di tahun 1970, dimana dia melihat demonstrasi siswa, geng motor, pergerakan politik dan orang jalanan. Terinspirasi dari pemandangan tersebut, Otomo kemudian membuat film *Akira* yang bersetting di dunia masa depan. Furniss (2017), mengatakan bahwa referensi yang mengandung perang mempunyai bentuk yang kabur seperti setting kehancuran dunia, makhluk yang tidak bisa dikontrol dan fenomena supranatural yang besar, mungkin merupakan kiasan yang berhubungan dengan ledakan nuklir pada perang dunia ke 2.

Contoh film animasi lain yang mengangkat isu sosial adalah film *Graveyard of Fireflies* yang di produksi oleh studio ternama Ghibli di tahun 1945. *Graveyard of Fireflies* menceritakan tentang anak laki-laki bernama Seita yang mati kelaparan di stasiun kereta. Stavig (2015), menjelaskan di artikelnya bahwa pada awalnya film ini terlihat memberi pesan anti perang. Akan tetapi kenyataannya bukan, film ini lebih cocok menggambarkan ketidakjantanan. Bagi orang Jepang, ada dua narasi yang berbeda mengenai partisipasi dan kekalahan Jepang di perang dunia ke 2, dan Amerika yang mendiami Jepang. Pendapat pertama membicarakan bahwa Amerika tidak mempunyai urusan atau bisnis untuk mendiami Jepang. Sebelum perang, Jepang memiliki harga diri namun

harga diri tersebut hilang ketika Jepang kalah perang. Pendapat kedua merupakan teori diberikan dari pihak barat yang mengatakan bahwa pemerintah Jepang disaat itu jahat, akibatnya Jepang menjadi korban perang. Menurut teori, Amerika menyelamatkan Jepang dengan menyingkirkan pemerintah lama dan membangun peradaban barat dari abu bom Hiroshima dan Nagasaki.

### 2.3.1. Perang Dunia ke 2

Dalam masa perang dunia ke 2, studio animasi mempunyai penting dalam upaya perang dengan cara membuat animasi berisi propaganda. Berdasarkan Roffat dalam Ratelle (2014), secara sejarah, animasi dan film animasi sering digunakan sebagai media propaganda. Furniss (2017) juga menambahkan bahwa animasi merupakan salah satu senjata yang pemerintah gunakan dalam perjuangan di perang dunia ke 2. Animasi menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan informasi dan memberikan bantuan untuk upaya perang, selain itu animasi juga menjadi salah satu elemen penting dalam menyebarkan propaganda untuk menyatukan masyarakat di negara tersendiri.

Salah satu tujuan dari propaganda perang adalah menunjukkan bahwa kemenangan dapat diraih. Untuk mencapainya, sangat penting untuk menekankan kelemahan dari kepemimpinan musuh, menunjukkan ketidakmanusiaan dan kurang pintarnya musuh (Furniss, 2017). Berhubung dengan kontennya yang menyindir, film animasi dianggap ideal dalam perang dunia ke 2 untuk menjadi media meremehkan musuh. Target yang digunakan dalam propaganda di masa itu

adalah tiga pemimpin Axis yaitu, Hitler, Mussolini dan *Hirohito* yang ditunjukkan dalam film animasi propaganda sebagai trio bahan tertawaan.

Untuk memerangi Amerika, Jepang membuat film animasi propaganda mengenai Amerika. Di dalam perang dunia ke 2, Jepang memiliki 2 *celuloid* animasi terkenal yang menceritakan tentang tokoh fabel Jepang yaitu *Momotaro* (*Peach Boy*), laki-laki yang lahir dari buah persik yang ditemukan oleh pasangan tua. Dalam cerita legenda, *Momotaro* di damping oleh anjing, burung pegar dan monyet memulai perjalanannya menuju ke tempat bernama pulau Setan. Namun di dalam dua *anime* tersebut, *Momotaro* tidak mengikuti cerita fabelnya. Dalam *Momotaro's Sea Eagle* (1943), diceritakan *Momotaro* menjadi pemimpin di dampingi dengan hewan-hewan imut mengendarakan pesawat dan melakukan gerakan *gymnastic* sementara melawan karakter yang visualnya mirip *Bluto* dan *Popeye* yang pada saat itu populer melalui animasi *Fleischer*, cerita dalam animasi ini diumpamakan dari kejadian pengeboman di *Pearl Harbor* (Furniss, 2017).

Di tahun 1945, animasi menggunakan karakter *Momotaro* kembali muncul dengan judul *Momotaro's Divine Sea Warriors*. Animasi ini merupakan film animasi pertama di Jepang. Dalam film ini, *Momotaro* diperlihatkan ada di posisi tinggi dan berpartisipasi dalam rencana untuk menginvasi Inggris dan Amerika. Kedua film tersebut disutradari oleh orang yang sama yaitu *Mitsuya Seo* (Furniss, 2017).

### 2.3.2. Cerita rakyat

Seperti yang dijelaskan oleh pendapat Shinobu (seperti dikutip dalam Lopez, 2014), bahwa *anime* merupakan media yang digunakan oleh Jepang untuk memperkenalkan budaya mereka dan dengan menonton anime, orang yang bukan berasal dari Jepang dapat mengerti banyak hal dari budaya mereka. Jadi wajar bila Jepang menggunakan cerita rakyat di dalam *anime*. Penggunaan cerita rakyat di dalam anime dapat dilihat dari jurnal Slaven (2012), yang menganalisa adanya adaptasi cerita rakyat di *anime*.

Dalam jurnalnya Slaven (2012), menjelaskan beberapa contoh *anime* yang menggunakan unsur dalam cerita rakyat. Bukti penggunaan cerita rakyat di dalam *anime*, dapat dilihat dari munculnya *youkai* di dalamnya. Foster (seperti dikutip dalam Slaven, 2012), menjelaskan bahwa *youkai* merupakan monster, roh, goblin, hantu, setan, makhluk supranatural, dewa rendah atau makhluk tidak berbentuk, atau pengalaman misterius yang tidak dapat dijelaskan. *Youkai* memiliki pengaruh kultur yang kuat dengan jumlahnya banyak dan beragam jenis dan makhluk-mahluk ini memiliki tempat sebagai karakter di dalam cerita rakyat Jepang.

Salah satu contoh anime yang menggunakan *youkai* adalah anime *Nurarihyon no Mago* yang rilis di tahun 2010. Anime ini diadaptasikan dari manganya yang rilis di tahun 2007. *Nurarihyon no mago* bercerita tentang manusia setengah *youkai* bernama Nura Rikuo yang menjadi pemimpin dari klan *youkai* bernama *night parade of one hundred demons*. Selama perjalanan cerita, *Rikuo* berhadapan dengan berbagai macam *youkai*, orang dan rival keluarga yang mengancam keluarganya sementara mempertahankan posisinya sebagai pemimpin

dalam klan. Di dalam anime *Nurarihyon*, Slaven menggunakan karakter *Yuki-onna* sebagai karakter yang diteliti. Di jurnalnya, Slaven membandingkan tokoh *yuki onna* di anime *Nurarihyon* dengan *yuki onna* di dalam cerita rakyat Jepang. Penjelasan tentang karakter *yuki onna* dari cerita rakyat Jepang dapat dijelaskan oleh Smith. Smith (seperti dikutip dalam Slaven, 2012), mengatakan bahwa karakter *yuki onna* merupakan representasi langsung dari folklor Jepang, dimana makhluk ini dikenal hidup di pegunungan tinggi, yang selalu dikelilingi oleh salju. Dalam menjelaskan asal usul *yuki onna*, Smith menambahkan bahwa *yuki onna* berasal dari seseorang yang mati karena salju dan membeku berubah menjadi siluman es, *yuki onna* muncul bila ada es sama seperti siluman yang mati di laut badai hanya muncul di laut yang badai. Di dalam cerita rakyat, *yuki onna* digambarkan sebagai makhluk yang jahat, berbahaya dan tinggal di pegunungan bersalju, namun di animenya karakter *yuki onna* ditunjukkan sebagai gadis muda yang polos, suka cemburu dan canggung, tidak hanya itu *yuki onna* tidak terlihat sebagai makhluk yang suka menyebarkan ketakutan pada orang lain.

#### **2.4. Budaya dan budaya Jepang**

Untuk menjelaskan tentang budaya, Burnet (seperti dikutip dalam Rurangwa, 2006), mengatakan bahwa budaya adalah keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, kebiasaan dan kemampuan dan kebiasaan lainnya yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Robinson (seperti dikutip dalam Rurangwa, 2006) menjelaskan bahwa sistem budaya dapat dibagi menjadi dua yaitu: sistem pertama adalah tingkah laku (bahasa, gestur, adat

dan kebiasaan), produk (literatur, folklor, seni, musik, artifak). Sistem kedua berhubungan dengan ide (kepercayaan, nilai dan institusi).

Berdasarkan Danandjadja (1997), bahwa negara Jepang mengadaptasi beberapa budaya dari negara lain seperti Cina, Amerika, Eropa dan Jerman. Meskipun banyak dari budaya Jepang terinspirasi dari budaya lain, mereka masih mempertahankan budaya lokal mereka.

Befu (1981), menjelaskan bahwa meskipun banyak dari budaya Jepang terinspirasi dari budaya negara lain, bukan berarti Jepang mengambil budaya itu mentah-mentah. Jepang mengadaptasikan budaya negara lain lalu berusaha menyempurnakan budaya tersebut. Setelah menyempurnakan budaya tersebut, Jepang kemudian menyampurkan budaya tersebut dengan kebudayaan lokal Jepang dan membuatnya menjadi budaya yang khas bagi Jepang.

## **2.5. Folklor**

### **2.5.1. Folklor secara umum**

Folklorist bernama Alan Dundes (2007), menjelaskan bahwa istilah folklor terdiri dari dua kata yaitu *folk* dan *lore*. *Folk* adalah sekumpulan orang yang mempunyai tanda identitas fisik, contohnya warna kulit, warna rambut dan mempunyai sosial dan kebudayaannya. Sedangkan *lore* mempunyai arti setengah dari kebudayaan yang diteruskan dari generasi ke generasi dengan cara lisan atau menggunakan gerak isyarat atau alat pengingat. Bila kedua kata digabungkan maka dapat disimpulkan bahwa folklor merupakan kebudayaan dari sebuah sekelompok orang



yang diteruskan dari generasi ke generasi dengan cara lisan atau menggunakan gerak isyarat dan alat pengingat.

Bentuk-bentuk folklor menurut Dundes (2007) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Mitos.
- Cerita rakyat.
- Legenda.
- Ungkapan rakyat.
- Teka-teki.
- Permainan
- Tarian

### 2.5.2. Teori folklor Jepang menurut Danandjaja

Danandjaja (1986) menjelaskan folklor Jepang adalah “sebagian dari kebudayaan Jepang yang tersebar dan diwariskan turun temurun di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional, dalam versi berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pengingat (*mnemonic device*)” (hlm. 37).

Folklor memiliki ciri-ciri yang dapat digunakan untuk membedakan dari satu kebudayaan dengan kebudayaan lainnya, Danandjaja (1986) menjelaskan tentang ciri-ciri pengenalan folklor sebagai berikut:

1. Diteruskan dan disebar dari mulut ke mulut atau secara lisan. Cara lain dengan menggunakan gestur atau alat pembantu pengingat.

2. Tradisional dan diteruskan lebih dari dua generasi.
3. Mempunyai banyak versi karena cara penyebarannya yang berbeda-beda.
4. Identitas dari pembuatnya sudah tidak diketahui lagi.
5. Mempunyai pola atau rumusan tertentu.
6. Bermanfaat bagi kolektif dan dalam kehidupannya.
7. Folklor lisan dan sebagian lisan cenderung memiliki logika yang tidak biasa dan berbeda dari logika umum.
8. Menjadi kepunyaan suatu kolektif karena pembuatnya sudah tidak dikenal lagi dan bagian dari kolektif tersebut memiliki kewajiban untuk meneruskannya.
9. Mayoritas dari folklor merupakan proyeksi emosi manusia, yang membuat folklor memiliki elemen polos dan lugu namun bisa juga kasar dan spontan.

Dalam mengklasifikasikan folklor, Brunvard (seperti dikutip dalam Danandjaja 1997), membagi bentuk folklor menjadi 3 kelompok yaitu: folklor lisan, folklor sebagian lisan dan folklor bukan lisan. Bentuk folklor Jepang berdasarkan teori Brunvard (seperti dikutip dalam Danandjadja, 1997), dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar:

1. Folklor lisan adalah folklor yang berbentuk dan tersebar secara lisan.  
Bentuk dari folklor lisan adalah berikut,
  - a) Ujaran rakyat
  - b) Ungkapan tradisional (bahasa, pepatah)
  - c) Pertanyaan tradisional (teka-teki)

- d) Puisi rakyat (pantun, gurindam, syair)
- e) Cerita prosa rakyat (mite, legenda, dongeng)
- f) Nyanyian rakyat.

2. Folklor sebagian lisan adalah folklor yang terbentuk dari dua unsur yaitu lisan dan tidak lisan. Bentuk folklor tersebut adalah sebagai berikut,

- a) Religi (agama dan kepercayaan rakyat)
- b) Permainan rakyat
- c) Teater rakyat
- d) Tari rakyat
- e) Adat istiadat
- f) Upacara
- g) Pesta rakyat

3. Folklor bukan lisan adalah folklor yang tidak berbentuk lisan, meskipun folklor ini terbuat dari lisan. Folklor bukan lisan terbagi menjadi dua yaitu,

- a) Material

Folklor yang memiliki bentuk seperti arsitektur rakyat (rumah asli daerah), seni kriya, pakaian dan perhiasan tubuh rakyat, makanan, minuman dan obat tradisional.

- b) Bukan material

Folklor yang bukan material contohnya adalah gerak isyarat tradisional (gestur) dan musik rakyat.

## Folklor lisan Jepang

- Ujaran rakyat (bahasa rakyat)

Setiap negara mempunyai sistematika bahasanya tersendiri dalam mengekspresikan situasi dan peristiwa tertentu. Berikut adalah ujaran rakyat yang masih eksis di zaman sekarang:

1. Gelar kehormatan

Orang Jepang menggunakan gelar kehormatan dalam menunjukkan rasa kesopanan kepada orang lain dan cara menunjukkannya dengan menambahkan sufiks ketika memanggil orang. Sato (2008), menjelaskan bahwa sufiks *-san* ditambahkan di nama depan atau nama keluarga seseorang, seperti *Sato-san*. Penambahan sufiks dapat dibagi menjadi berikut (Sato, 2008):

- 1) *San*

Sufiks yang netral yang biasanya dipakai untuk menunjukkan kesopanan. Sufiks ini setara dengan sebutan *Mr* atau *Ms* di bahasa Inggris (Sato, 2008).

- 2) *Sama*

Sufiks yang lebih formal dari *san* dan dipakai untuk orang-orang yang terhormat (Sato, 2008).

- Ungkapan Tradisional

Dalam menjelaskan pribahasa Jepang, Danandjaja mengutip dari Matsushita dalam majalah *life in Tokyo* di tahun 1995. Matsushita (seperti dikutip dalam

Danandjaja, 1997) peribahasa Jepang dapat dibagi menjadi 4 kelompok yaitu: *Hashi* (sumpit), *Hana* (bunga), *Cha* (teh), *Kaze* (angin), dan *Hana* (hidung).

1) *Hashi* (Sumpit)

Contoh peribahasa yang menggunakan *hashi* adalah sebagai berikut:

“*Hashi yori omoi wa matanai*” (Tidak memegang sesuatu yang lebih berat dari sumpit). Peribahasa ini mempunyai arti yaitu dibesarkan dalam kecukupan tanpa harus bekerja.

2) *Hana* (Bunga)

*Hana* atau bunga mempunyai arti dalam peribahasa yaitu “hari terbaik bagi seseorang” dan “zaman keemasan seseorang”.

3) *Kaze* (Angin)

*Kaze* dapat diartikan sebagai angin dan contoh peribahasa yang memakai *kaze* adalah “*Kazeatari ga tsuyoi*” (terkena angin yang kuat). Peribahasa tersebut mempunyai arti sedang terkena kritik atau tekanan keras.

4) *Cha* (Teh)

*Cha* mempunyai peribahasa seperti ini “*Cha o tateru*” yang mempunyai 2 arti yaitu membuat teh sesuai dengan tata cara seremoni minum teh dan arti kedua yaitu melakukan upacara keagamaan secara agama Buddha bagi orang mati.

5) *Hana* (Hidung)

Contoh peribahasa *hana* sebagai berikut “*ki de hana okuri*” (mengikat hidung dengan cabang kayu) dengan arti berbicara tanpa tedeng aling-aling.

- Puisi rakyat

Sutiana (2016) menjelaskan bahwa puisi Jepang mulai terbentuk semenjak abad ke 8, di abad yang sama Jepang mulai mengenal tulisan. Dalam pembawaannya puisi berawal dari lisan kemudian dituangkan ke dalam tulisan. Puisi Jepang mempunyai fungsi untuk berkomunikasi satu sama lain, jadi wajar bila ada puisi yang isinya mirip seperti konten surat. Tema-tema yang biasanya diangkat ke dalam puisi adalah cinta, alam, keindahan dan kehidupan sehari-hari. Puisi Jepang memiliki beberapa bentuk berdasarkan jumlah katanya yaitu *haiku*, *tanka* dan *renga*.

#### 1. *Haiku*

*Haiku* merupakan puisi tradisional tertua di Jepang dan memiliki struktur 17 kata per 3 baris. Tiap baris memiliki 5 atau 7 suku kata dan nama *haiku* dicetuskan di tahun 1980 oleh Masaoka Shiki. Banyak dari *haiku* terkenal muncul pada zaman *Edo* di tahun 1600 sampai 1868. Isi dari *haiku* memiliki tema sederhana yang mudah dimengerti oleh orang awam. Semakin zaman berlalu *haiku* mempunyai banyak perubahan dan versi.

#### 2. *Tanka*

*Tanka* adalah puisi yang paling tua sebelum *haiku* terbentuk dan tidak begitu terkenal. *Tanka* biasanya dibuat untuk menceritakan kejadian atau peristiwa yang pernah terjadi. Secara penulisan, *tanka* lebih panjang dari *haiku*. Isi dari *tanka* merupakan cermin dari perasaan penulisnya, seperti kalau penulisnya sedang senang, isi dari *tanka* akan merefleksikan

kegembiraan penulisnya. Tema yang diangkat oleh *tanka* tidak jauh dari *haiku* dengan tema-tema umum.

### 3. *Renga*

*Renga* adalah puisi yang terbentuk dari perubahan zaman. *Renga* dibentuk dengan cara dua penyair yang membentuk puisi dengan cara menggabungkan ide mereka. Bila diumpamakan dengan puisi Indonesia, sama seperti pantun bersahutan yang diucapkan dengan lisan.

- Cerita Prosa Rakyat

Danandjaja (1997) menjelaskan bahwa akibat pengaruh dari budaya dari negara Asia (Cina, Korea) membuat cerita prosa Jepang menjadi lebih global, baik dari tipe cerita maupun motif cerita (hlm 70). Hal ini bisa dijelaskan karena banyak aspek dari budaya Jepang terpengaruh dari negara asing. Prosa rakyat Jepang dapat dibagi ke dalam 3 kelompok yakni mite (kisah mengenai para dewa), legenda dan dongeng.

#### 1. Mite

Mite Jepang (*shinwa*) pribumi yang berasal dari Asia Timur dan dipengaruhi oleh ajaran Budhisme dan Taoisme. Contoh mite Jepang dapat dibagi menjadi 3 yaitu: siklus pertama adalah *Takamagahara* (daratan tinggi di sorga), siklus kedua adalah siklus *Izumo*, siklus ketiga siklus *Tsukushi*. Mite Jepang ini menjelaskan mitologi tentang dewa-dewi yang dipercaya membantuk negara Jepang.

## 2. Legenda

Kunio (seperti dikutip dalam Danandjaja, 1997), mengatakan bahwa legenda Jepang lebih banyak dari legenda Eropa. *Yanagita* menyebut legenda dengan istilah *densetsu*, *densetsu* masih ada sampai saat ini karena legenda Jepang ditopang oleh kepercayaan rakyat yang masih dianut secara kuat oleh masyarakat Jepang. Hal ini mengakibatkan dongeng-dongeng barat yang sudah dianggap fiktif, dianggap nyata oleh orang-orang Jepang, sehingga dongeng-dongeng tersebut masuk ke dalam kategori legenda. Legenda Jepang dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu: legenda keagamaan, legenda alam gaib dan legenda setempat.

### a. Legenda alam gaib

Masyarakat Jepang masih mempercayai hal-hal supranatural seperti hantu, siluman dan roh karena dilatarbelakangi dari testimoni penampakan dari makhluk gaib tersebut (Danandjadja, 1997, hlm 79). Berikut adalah nama dari makhluk gaib yang ditakuti oleh masyarakat Jepang: hantu, roh, raksasa, monster, khususnya adalah *kappa*.

### b. Legenda siluman binatang

Legenda siluman binatang yang mengisahkan tentang binatang-binatang tertentu yang mengubah diri menjadi manusia. Umumnya binatang tersebut dari jenis ular, rase dan rakun. Ular dan rase di dalam legenda sering mengubah dirinya menjadi perempuan cantik



yang menimbulkan legenda yang romantis dan tragis. Berbeda dengan ular dan rase, rakun tidak demikian.

c. Legenda orang suci

Sesuai dari judulnya, legenda orang suci mengandung kisah atau perjalanan hidup dari orang imani. Legenda ini biasanya mempunyai tema-tema keagamaan di dalamnya dan tergolong sebagai legenda keagamaan. (Danandjadja, 1997, hlm 127).

Legenda orang suci yang masih dikenang di masyarakat Jepang adalah legenda Martir.

3. Dongeng

Berbeda dengan cerita legenda yang dipercaya nyata oleh masyarakat Jepang, dongeng dianggap sebagai cerita yang fiktif. Menurut Meyer (1986), banyak dari dongeng Jepang mempunyai jalan cerita yang sama namun karakternya berbeda, hal inilah yang membuat dongeng Jepang mempunyai versi yang berbeda. Contoh dari dongeng Jepang yang unik adalah dongeng Cinderella yang karakter utamanya adalah laki-laki.

• Nyanyian rakyat

Berdasarkan penjelasan Machida (1972), sejarah mengenai terbentuknya nyanyian rakyat Jepang tidak bisa dipastikan secara spesifik namun kebanyakan dari nyanyian rakyat muncul pada zaman Edo. Nyanyian rakyat Jepang sebenarnya merupakan musik berkelompok, dan jarang dinyanyikan oleh individu. Alasan nyanyian rakyat Jepang disebut musik berkelompok juga dapat dijelaskan melalui klasifikasinya yang terbagi menjadi, lagu nina bobok, lagu pergantian musim,

lagu saat bekerja, lagu di perjalanan, lagu festival, lagu perayaan dan lagu pesta. Kegiatan seperti festival agama, pesta, pesta perjamuan, perayaan dan musik bermain anak-anak, memerlukan banyak orang untuk dinyanyikan.

Bagi rakyat, nyanyian merupakan bentuk dari pelarian dari emosi yang tersimpan dari sistem masyarakat Jepang yang keras. Nyanyian rakyat juga merupakan bentuk musik yang tidak mempedulikan strata atau kelas di masyarakat Jepang.

#### Folklor Sebagian Lisan

- Religi

Agama paling tua dan agama yang banyak dianut negara Jepang adalah agama Shinto. Asal muasal agama ini tidak begitu diketahui. Befu (seperti dikutip dalam Danandjadja, 1997) mengatakan, bahwa agama *Shinto* terbentuk dari beberapa kepercayaan yang berhubungan dengan jiwa, roh-roh dan hantu. Kepercayaan *Shinto* ini sebenarnya mempunyai kemiripan dengan Taoisme di Cina. Kedua religi ini sama karena mereka tidak begitu mapan organisasinya tidak seperti Buddha. Agama *Shinto* dan Buddha merupakan kepercayaan rakyat dari Jepang.

##### 1. Shinto

Befu (seperti dikutip dalam Danandjadja, 1997), menjelaskan kalau Shintoisme pada umumnya dapat dibagi menjadi 3 sistem kepercayaan yang berbeda yaitu, *Shinto* rakyat yang dapat disebut sebagai *Shinto* petani pedesaan, *Shinto* negara atau nasional dan *Shinto* sekte. Shintoisme negara muncul akibat kekhawatiran pada cendekiawan dari periode akhir

pemerintahan *Shogun Tokugawa*, yang mencoba untuk menciptakan ideologi nasional yang berpusat pada kaisar dan mempunyai peran untuk mempersatukan rakyat dan membakar jiwa nasionalisme.

Jepang mempunyai kepercayaan akan kaisar, menurut legendanya kaisar merupakan titisan dari dewa matahari. Kepercayaan ini mendukung akan dominasi kaisar kepada masyarakat Jepang, dimana dia mempunyai hak suci untuk memerintah dan menjadi pusat pemerintahan.

*Shinto* sekte berada diantara *Shinto* rakyat dan negara. *Shinto* ini berfokus pada pemujaan dewa-dewa dan mempunyai pusat pemujaannya di gunung Fuji.

## 2. Buddhisme

Agama utama di Jepang selain *Shinto* adalah Buddha. Jepang terpengaruh kuat oleh ajaran Buddha di abad ke 6. Sejak saat itu, Buddha mengakar kuat di Jepang sampai masyarakat Jepang tidak menganggap Buddha sebagai agama luar lagi. Secara organisasi, Buddha lebih rumit dibandingkan dengan *Shinto*. Hal ini disebabkan karena Buddha mempunyai lapisan sekte yang kompleks. Setiap sekte mempunyai hirarki dari kelenteng-kelenteng dan pendeta-pendeta yang puncaknya terletak di *Kyoto*.

## 3. Kepercayaan rakyat

Kepercayaan utama di Jepang yang dianut adalah kepercayaan tentang animisme, dikatakan bahwa benda buatan manusia sekalipun mempunyai potensi untuk menjadi hidup (Danandjadja, 1997, hlm. 171). Jepang juga

mempunyai kepercayaan rakyat tentang bagaimana roh dan dewa diidentifikasi dengan suatu tempat dan tempat pemujaannya. Contohnya: roh dari pinus tua yang terletak di sebelah Utara dari desa anu (Danandjadja, 1997, hlm. 171). Rakyat Jepang mempercayai bahwa tanaman dan binatang mempunyai jiwa, namun jiwa mereka tidak semurni jiwa manusia. Hal yang membuktikannya adalah fenomena kerasukan, dimana jiwa manusia atau jiwa hewan bisa bertindak secara gaib. Menurut folklor Jepang, di dunia ini didiami oleh makhluk-makhluk gaib sejenis siluman. Siluman yang tergolong binatang adalah *kappa*, *tanuki* dan lainnya.

- Permainan rakyat

Sama seperti bangsa lainnya, Jepang memiliki permainan rakyat lokal (*folk games*) mereka tersendiri. Berdasarkan sifat permainannya, permainan rakyat Jepang dibagi menjadi dua: permainan untuk bermain yang sering dimainkan untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, permainan bertanding. Permainan kedua memiliki lima sifat khusus yaitu:

- 1) Terorganisasi.
- 2) Bersifat perlombaan (kompetitif).
- 3) Pesertanya minimal dua orang peserta.
- 4) Mempunyai kriteria menang dan kalah.
- 5) Mempunyai peraturan permainan yang sudah disepakati bersama oleh pesertanya,

Contoh permainan bertanding adalah *Sumo*, permainan bertanding tradisional Jepang yang bersifat keterampilan fisik dan olahraga gulat ini sudah berusia 2000 tahun dan sudah menjadi olahraga profesional hampir 300 tahun.

- Teater rakyat

Teater rakyat atau teater tradisional Jepang merupakan seni pertunjukan yang masih ada sampai zaman ini. *Kondansha* (dikutip Danandjaja, 1997), menjelaskan bahwa teater rakyat terdiri dari lima genre besar yaitu: *bugaku* (*gagaku*), *no*, *kyogen*, *bunraku* dan *kabuki*. Lima genre tersebut mempunyai konten yang berbeda dari gaya dan isi, akan tetapi mereka terhubung dari hubungan estetika yang kuat, yang pengaruhnya berasal dari dalam negeri maupun luar negeri. Kelimanya merupakan teater total, karena menyatukan unsur tari, musik dan seni bercerita secara lirikal.

- Adat istiadat

Setiap negara memiliki adat istiadat yang unik dan khas yang membuat negara tersebut berbeda satu dari yang lainnya. Dalam hal adat istiadat, negara Jepang merupakan negara yang mengedepankan kehormatan dan kerendahan hati. Hal ini dapat dibuktikan melalui adat istiadatnya yaitu:

1. *Honne* dan *Tatemaie*

Orang-orang Jepang mempunyai kebiasaan untuk menyembunyikan perasaannya di publik dan hal ini terbukti dari prinsip *honne* dan *tatemaie*.

Garcia (2010), menjelaskan bahwa *tatemaie* adalah ketidaksinambungan antara kata yang diucapkan dengan perasaannya sendiri. Perilaku ini dilakukan oleh orang Jepang agar mereka dapat menjaga keharmonisan

dan beradaptasi di masyarakat (hlm. 36). Maka dari itu saat di publik, orang Jepang tidak membicarakan perasaannya sesungguhnya. Ketika membicarakan tentang perasaan mereka sesungguhnya, orang Jepang hanya menceritakannya bersama dengan orang yang mereka percayai di waktu privat. Hal ini dapat dilihat dari prinsip *honne*, dimana orang Jepang baru mengutarakan perasaan yang mereka tutupi pada saat mereka minum-minum bersama teman atau keluarga. (Garcia, 2010, hlm. 36)

## 2. Nilai kerendahan hati

Kerendahan hati merupakan nilai utama dari masyarakat Jepang dan hal ini terlihat dari perilaku mereka sehari-hari. Contoh yang dapat menjelaskan nilai kerendahan hati dapat dijelaskan oleh Garcia (2010), dia menjelaskan ketika bos dari sebuah perusahaan memuji karyawan muda atas kerja kerasnya, karyawan tersebut membalas pujian tersebut dengan mengatakan bahwa semua kerja kerasnya dapat berhasil berkat bantuan bos dan ajaran yang dia sampaikan (hlm. 37). Bisa disimpulkan dari contoh tersebut bahwa orang Jepang tidak mengambil pujian untuk dirinya sendiri namun untuk memuji orang lain.

Tidak hanya dalam aspek perilaku saja, kerendahan hati ini terlihat dari bahasa mereka juga, terlihat dari bagaimana mereka memberikan gelar kehormatan (sufiks) dan pemilihan kata yang mereka gunakan. Contohnya ketika seseorang memberikan oleh-oleh, orang Jepang biasanya mengatakan kalimat ini "*Sumimasen, tsumaranai desu ga.*" yang dapat diartikan "Saya minta maaf sudah memberikan hal kecil ini."

(Garcia, 2010, hlm. 37). Bila diperhatikan secara seksama dapat terlihat bahwa betapa kecil atau tidak penting barang yang diberikan, orang Jepang akan tetap menghargainya.

### 3. Nilai kehormatan

Kehormatan menjadi salah satu nilai yang dianut erat oleh orang Jepang dan cara orang Jepang menunjukkannya adalah dengan membungkuk. Membungkuk merupakan cara orang Jepang menunjukkan kehormatan pada sesamanya dan sudut membungkuk menunjukkan segalanya. Situs [matadornetwork.com](http://matadornetwork.com), memberikan contohnya tentang membungkuk, ketika bertemu dengan teman, orang akan membungkuk 30 derajat dengan cepat. Sedangkan untuk atasan, orang akan membungkuk 70 derajat dengan pelan-pelan. Dapat diambil kesimpulan bahwa sudut orang Jepang membungkuk tergantung pada status orang dan situasi.

- Upacara

Negara Jepang menghargai tradisi dan upacara mereka dengan menaplikasikannya ke dalam kehidupan mereka. Berikut adalah upacara yang masih eksis di negara Jepang:

#### 1. Upacara minum teh

Banyak dari tradisi Jepang dapat ditelusuri ke budaya Cina, salah satunya adalah upacara minum teh atau dalam istilah Jepang disebut *chado*. Garcia (2010), menjelaskan bahwa Jepang mendapatkan daun teh melalui biarawan Cina yang datang untuk menyebarkan agama Buddha serta upacara minum teh sendiri disebarkan ke Jepang melalui aspek Zen di

Buddhisme yang disebarkan oleh Cina. Aspek dari Zen dalam Buddhisme sesungguhnya merupakan fondasi dari upacara minum teh.

Upacara minum teh sesungguhnya merupakan upacara yang terkesan simpel, yaitu upacara mempersiapkan teh dengan menggunakan *matcha* (bubuk teh hijau), namun pelaksanaan upacara ini sedikit kompleks dan mempunyai aturan tertentu. Berdasarkan Sen (2011), tahapan dari upacara minum teh bisa dibagi menjadi 8 tahap yaitu :

1. Tuan rumah menyiram air disekitar pintu masuk untuk memberi kesan selamat datang pada tamu.
2. Tuan rumah menempelkan *scroll* di dinding ruang tunggu untuk memberitahukan pada tamu berhubungan dengan tema upacara teh.
3. Tuan rumah membimbing tamu dari taman *roji* menuju ke ruang upacara teh dan menyediakan air di dalam baskom batu..
4. Tuan rumah memilih dan menempelkan scroll yang berkaitan dengan tema upacara teh. Setelah itu tuan rumah memperkenalkan diri kepada para tamu dan menyajikan makanan pada tamu secara personal.
5. Tuan rumah menyajikan sup dan tiga jenis makanan yang sesuai dengan musim lalu bertukaran minum sake dengan tamunya sambil berbincang-bincang.
6. Tuan rumah menyediakan snack yang sesuai dengan musim dan sesuai dengan tema upacara teh.



7. Tamu diperbolehkan istirahat sebentar di luar dan tuan rumah bersiap di ruang upacara minum teh
8. Ruang upacara teh siap dihuni untuk upacara minum teh dan di dalam ruangan disediakan pot dengan aransemen bunga di musim itu, meletakkan bunga berarti tuan rumah memberikan nilai pada momen ini yang dibagi dengan tamunya.
9. Tuan rumah membersihkan alat-alat teh di depan tamu yang mempunyai arti sebagai bentuk dari pembersihan ketika menyembah Allah.
10. Ketika mendengar suara teko berbunyi, tamu membagi mug teh ke tamu lain dari tangan ke tangan.
11. Tuan rumah memasukkan arang di tungku dan membawa alat untuk merokok untuk membuat atmosfir menjadi lebih rileks. Di tahap ini juga tuan rumah berinteraksi dengan tamu sambil membuat teh.
12. *Roji* disiram kembali dengan air untuk menandakan kepada tamu bahwa mereka diperbolehkan untuk keluar dari ruang upacara teh. Ketika tamu keluar dari ruangan, mereka mengucapkan terima kasih kepada tuan rumah. Sesudah semua tamu keluar, tuan rumah mengambil momen istirahat dan membuat teh untuk dirinya sendiri.

## 2. Upacara pemakaman

Upacara pemakaman di Jepang sebenarnya gabungan antara Buddha dan Shinto, akan tetapi banyak dari upacara pemakaman Jepang mayoritas mengarah ke upacara pemakaman Buddha. Nakata (2009) menjelaskan dalam artikelnya ketika orang Jepang dibagikan survei mengenai upacara pemakaman yang pernah mereka partisipasi, mayoritas dari orang Jepang mengatakan bahwa banyak dari upacara pemakaman yang mereka hadiri kebanyakan adalah Buddha.

Upacara pemakaman di Jepang berlangsung selama 2 hari dengan aktivitas yang berbeda. Dalam hari pertama (*wake*) adalah hari dimana keluarga dan orang-orang terdekat mengadakan pemakaman, ada aturan dimana orang yang bukan anggota keluarga harus menyumbangkan uang pemakaman agar dapat membantu keluarga orang yang meninggal (Nakata, 2009). Hari kedua merupakan hari kremasi, dimana mayat orang yang sudah meninggal dibakar dan abunya disimpan di dalam guci lalu ditempatkan di kuburan orang yang meninggal setelah 49 hari (Nakata, 2009).

## 3. Upacara pernikahan

Upacara pernikahan di Jepang mempunyai bentuk yang berbeda sesuai dengan agama yang ada di negara Jepang. Namun upacara yang dapat dinilai sebagai upacara pernikahan tradisional Jepang adalah upacara pernikahan ala *Shinto* yang diadakan di kuil. Mishima (2016) menjelaskan bahwa di dalam pernikahan ala Shinto, kedua mempelai menggunakan

*kimono* pernikahan, mempelai perempuan memakai kimono berwarna putih (*shiomuku*), sedangkan mempelai laki-laki menggunakan kimono berwarna hitam. *haori* (jaket *kimono*) dengan bawahan hakama (celana *kimono*).

#### Folklor bukan lisan

- Makanan

Alasan mengapa orang-orang Jepang berumur panjang dapat dijelaskan oleh Tamura dalam Danandjadja (1997), yang mengatakan karena secara tradisional orang Jepang memakan makanan yang bergizi seimbang. Sebelum Jepang membuka diri ke barat, susunan diet orang Jepang berbeda dengan negara lainnya, karena dalam diet orang Jepang tidak ada daging maupun susu. Hal ini terjadi karena pengaruh dari larangan agama Buddha untuk tidak memakan makanan yang terbuat dari hewan darat. Untuk mengganti protein dalam daging, orang Jepang memakan ikan dan kerang. Banyak masakan dari Jepang terpengaruh dari masakan Cina, seperti resep dan cara memasak makanan. Makanan yang sudah menjadi khas Jepang adalah *sushi*, *sashimi*, *tempura*, *udon*, *soba*, *ramen*, *shabushabu*, *sukiyaki*, *oden*, *tonkatsu* dan *mochi*.

- Minuman

Minuman khas orang Jepang dapat dibagi menjadi 2 yaitu: minuman biasa (non alkohol) dan minuman alkohol. Contoh minuman non alkoholik adalah teh sedangkan minum alkohol adalah *sake*.

## 1. Teh

Teh yang sudah menjadi minuman khas orang Jepang adalah teh hijau. Teh hijau merupakan teh yang disajikan tanpa gula atau susu. Teh di Jepang dapat dibagi menjadi 3 jenis yaitu teh *gyokuro* (teh kualitas terbaik), *matcha* (teh hijau berbentuk serbuk yang sering digunakan dalam upacara minum teh) dan the *bancha* (teh berkualitas rendah yang dibuat dari daun teh yang tua dan kering). Kebiasaan masyarakat Jepang meminum teh setiap hari terpengaruh dari Cina. Ketika di periode *Nara*, banyak rahib Jepang yang datang ke Cina dan disaat mereka pulang, rahib tersebut membawa bibit tanaman teh. Upacara minum teh berasal dari tradisi Bodhidharma yang berkunjung ke Cina untuk memperkenalkan Budhisme Zen, dimana dia menggunakan teh untuk menambah kesigapan saat meditasi.

## 2. Sake

*Sake* adalah minuman alkohol khas Jepang yang terbuat dari beras atau beras ketan yang diragikan. Nama *sake* juga digunakan sebagai nama minuman beralkohol. Jenis *sake* yang lebih ringan dan umum diminum adalah *seishu* yang lebih dikenal dengan nama *nihonshu*. Untuk minuman alkohol yang berasal dari barat diberi nama *yoshu*. Jenis minuman tradisional lain selain sake adalah *shochu*, *sake* yang mengalami proses distilasi sehingga kandungan alkoholnya semakin padat.

Pembuatan *sake* berada di tahun yang sama dengan penanaman padi yaitu 300 tahun sebelum masehi. Di zaman dahulu, pembuatan sake

dilakukan di istana kekaisaran atau di kelenteng-kelenteng Buddha dan kuil-kuil *Shinto*. Sake biasanya dikaitkan dengan pesta-pesta keagamaan masyarakat agraris. Rakyat jelata di jaman itu baru membuat *sake* di abad ke 12, karena ada undang-undang untuk membatasi rakyat jelata untuk meminum atau membuat *sake*.

- Seni kriya

Seni kerajinan tangan Jepang merupakan kesenian yang kaya dan beraneka ragam jenis, bentuk serta bahan. Tiga kesenian tangan yang mewakili Jepang adalah *bonsai* atau seni mengerdilkan tanaman, *ikebana* (seni merangkai bunga) dan *origami* (seni melipat kertas).

- Pesta rakyat dan Darmawisata Musiman

Di Jepang, pergantian musim sangat diperhatikan. Beranjak dari itu munculah genre atau bentuk folklor yang terkenal sebagai pesta rakyat dan darmawisata musiman. Pesta Rakyat digolongkan menjadi 2 kategori besar : *matsuri* (pesta rakyat) dan *nenchu gyoji* (hari raya tahunan). *Matsuri* merupakan folklor Jepang asli yang berhubungan dengan agama *Shinto* (festival suci) yang dilakukan setiap tahun pada tanggal-tanggal tertentu. Sedangkan *nenchu gyoji* termasuk festival berskala lebih besar yang dilakukan setiap tahun dan berhubungan dengan musim. Darmawisata Musiman, ada 2 macam yaitu *hanami* dan *momijigari*. *Hanami* (mengamati bunga) khususnya bunga sakura. *Cherry blossom* yang berbunga pada bulan April di *Kyoto* dan *Osaka*. *Momijigari* yaitu darmawisata menyaksikan keindahan warna daun-daun musim gugur.

Foklor bukan lisan (materiial)

- *Minka* / rumah rakyat Jepang

Secara harafiah *minka* mempunyai arti rumah rakyat. Rumah tradisional dibuat di periode sebelum modern, dan dibangun tidak hanya di daerah pedesaan, nelayan tapi juga di perkotaan. Setiap daerah mempunyai nama *minka* yang berbeda-beda, contohnya *minka* di daerah pedesaan disebut *noka* (rumah desa), di daerah perkotaan disebut *machiya* dan di daerah pedesaan nelayan disebut *gyoka*.

Rumah *minka* adalah rumah rakyat jelata, bukan rumah untuk kalangan berkuasa. Rumah ini sudah ada sebelum akhir 1800 dan arsitekturnya belum terpengaruh oleh budaya barat.

- Pakaian

Pakaian orang Jepang atau *ifuku* terbagi menjadi dua kelompok besar yaitu: *wafuku* (gaya jepang) dan *yofuku* (gaya barat). *Kimono* merupakan versi modern pakaian jepang, hasil adaptasi dari pakaian tradisional yang aslinya berbentuk jubah yang diikat sabuk di pinggangnya. Nama tradisional dari *kimono* adalah *kosodo*. *Kimono* juga dapat disebut sebagai pakaian tradisional Jepang, namun sejarah mengenai pakaian Jepang adalah evolusi dari *kosodo*, yang dipengaruhi oleh potongan kain dan tekstil impor.

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A