



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

STUDI LITERATUR

2.1. FILM DAN ANIMASI

Bila mendengar kata “animasi”, pasti selalu dikaitkan dengan “anime” padahal animasi tidak selalu dari Jepang. Animasi dari bahasa Latin (anima) yang artinya jiwa, hidup, dan semangat dan karakter memiliki arti adalah manusia, hewan, atau objek lainnya yang ditetapkan sebagai bentuk 2D atau 3D. Gambar dibuat seakan hidup dan dapat bergerak dan ini yang melandasi pengertian animasi menurut Ibiz Fernandez yang mengatakan, “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Rosch mengatakan bahwa animasi merupakan gabungan komputer dan video. Secara umum, multimedia gabungan dari 3 elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (Virnilia dkk., 2019).

Kedua jenis animasi komputer, yaitu "*Computer Assisted Animation*" (Animasi Bantu Komputer) dan "*Computer Generated Animation*" (Animasi Dibuat oleh Komputer), memiliki karakteristik dan penggunaan yang berbeda:

(a) *Computer Assisted Animation* (Animasi Bantu Komputer):

- Jenis animasi ini umumnya berfokus pada animasi 2D, yang berarti gambar-gambar yang digunakan adalah gambar datar tanpa dimensi ketiga. Animasi 2D dapat dibuat dengan menggambar tradisional menggunakan tangan atau menggunakan perangkat lunak grafis komputer.
- Peran komputer dalam animasi bantu adalah memudahkan proses pewarnaan, mengedit, menggabungkan gambar, dan memanipulasi elemen-elemen visual. Sebagai contoh, komputer dapat digunakan untuk memberikan warna pada gambar atau untuk membuat perubahan cepat dalam adegan animasi.
- Virtual kamera dalam hal ini dapat digunakan untuk mengatur pergerakan kamera virtual, memilih sudut pandang, dan mengendalikan seberapa dekat atau jauh gambar-gambar akan ditampilkan dalam animasi.

- Animasi bantu komputer umumnya cocok untuk proyek-proyek seperti kartun 2D, animasi karakter sederhana, dan animasi eksplanatori yang tidak memerlukan efek 3D yang kompleks.

(b) *Computer Generated Animation* (Animasi Dibuat oleh Komputer):

- Animasi jenis ini lebih cenderung mengarah pada animasi 3D, yang melibatkan elemen-elemen tiga dimensi, seperti karakter, objek, dan lanskap yang dapat digerakkan dalam ruang tiga dimensi.
- Perangkat lunak animasi 3D seperti 3D Studio Max, Maya, dan Autocad digunakan untuk membuat dan mengatur elemen-elemen dalam animasi. Komputer menghasilkan grafis tiga dimensi dan menggerakkan objek-objek ini sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh animator.
- Animasi 3D sering digunakan dalam pembuatan film animasi, permainan video, efek khusus dalam film-film live-action, dan simulasi ilmiah.
- Keuntungan dari animasi 3D adalah kemampuan untuk menciptakan dunia yang lebih realistis dan efek-efek yang lebih kompleks, seperti perubahan cahaya, tekstur, dan pergerakan karakter yang lebih natural.

Kedua jenis animasi komputer ini memiliki peran yang penting dalam industri hiburan dan multimedia. Pilihan antara keduanya tergantung pada kebutuhan proyek dan tujuan akhirnya. Beberapa proyek mungkin memadukan elemen-elemen dari kedua jenis animasi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Dalam menggambar animasi material yang digunakan adalah *Cell animation*. *Cell animation* berasal dari kata “*cell*” yang memiliki arti “*celluloid*”. Teknik celluloid adalah hal dasar pembuatan animasi klasik yang buat dengan plastik tembus pandang dan diwarnai. *Background* dan *foreground* hanya digambar sekali dan sisanya digambar secara terpisah. Dari sel yang terpisah akan digambar penyisipan cela (keyframe) dan sering disebut sebagai teknik animasi 2D dengan proses:

- Pra-produksi: konsep, skenario, pembentukan karakter, *storyboard*, *dubbing* awal, musik, dan *sound effect*.

- Produksi: *layout, key motion, in between, clean up, background, celluloid, dan coloring.*
- Post-produksi: *composite, camera shooting, editing, rendering,* dan pemindahan film ke roll film.

Sel animasi adalah sel terpisah dari latar belakang untuk sel mandiri yang bergerak di *background* dan dulunya digunakan pada abad 20. Sel ini mengandung selulosa nitrat dan kapur barus, tapi mudah terbakar sehingga diganti dengan selulosa asitat. Sel animasi ini terbuat dari lembaran (*celluloid transparent*) yang terpisah yang membentuk satu *frame*.

Selain *Cell animation* dalam pembuatan animasi dikenal juga *Digital animation*. *Digital animation* dibuat dari imajinasi yang merupakan hasil proses melalui komputer. Animasi digital juga bisa disebut sebagai animasi 3D dan digunakan membuat efek atau gambar yang tidak bisa dibuat oleh tangan manusia. Animasi digital adalah representasi dari animasi 3D dimana prinsip yang digunakan adalah penggunaan algoritma, grafik vektor, model frame kawat (*wire frame model*), dan grafik raster. Setelah hasil telah selesai, akan dilanjutkan dengan tahap rendering. Rendering bisa memakan waktu lama, tapi hasilnya akan bagus

Berdasarkan teknik pembuatannya, animasi dibagi menjadi 3:

- Animasi *stop motion*: Sering disebut *claymation* karena menggunakan tanah liat (*clay*) yang digerakkan secara bertahap dan membutuhkan kesabaran tinggi. Contohnya, “Wallace and Gromit”, “Chicken Run”, dan “Celebrity Deadmatch”.
- Animasi tradisional: Animasi pertama yang dikembangkan dan disebut sebagai *cel animation* karena dilakukan di *celluloid transparent*. Untuk sekarang, lebih sering disebut sebagai animasi 2D.
- Animasi komputer: Pembuatannya menggunakan komputer dan mengatur pergerakan, kamera, suara, dan efek. Bisa membantu hal-hal yang tidak bisa digambar. Bila menggunakan tipe ini, semua tergantung dari keahlian dan software.

Pada Animasi terdapat 12 prinsip utama, yaitu:

- *Timing*: Animator Disney mengatakan, “Animasi adalah tentang *timing* dan *spacing*.” *Timing* adalah penentuan waktu gerak dari suatu objek. *Spacing* menentukan kecepatan objek bergerak.
- *Ease in* dan *ease out*: Digunakan untuk menentukan terdiri dari percepatan atau perlambatan. Ada 2 jenis, *slow in* yang gerak lambat diawal kemudian cepat dan *slow out* yang cepat diawal menjadi lambat.
- *Arcs*: Semua benda maupun makhluk hidup bergerak mengikuti jalur atau pola melengkung yang membuat mereka terlihat natural.
- *Follow through* dan *overlapping action*: *Follow through* adalah bagian yang masih bergerak walaupun objek sudah diam dan *overlapping action* adalah gerakan saling-silang yang mendahului. Bisa dicontohkan dengan ketika berlari walaupun objek sudah diam, masih ada bagian yang bergerak seperti rambut atau bulunya atau bagian lainnya.
- *Secondary action*: Gerakan tambahan untuk memperkuat gerakan utama agar terlihat lebih hidup dan juga berfungsi sebagai *emphasize* walau tidak terlihat mencolok.
- *Squash* dan *stretch*: Digunakan sebagai efek untuk melenturkan objek agar bisa “memuai” atau “menyusut”. Berfungsi sebagai pemberi efek dinamis terhadap gerakan tertentu.
- *Exaggeration*: Pembuatan gambar yang didramatisir atau hiperbola. Animasi bisa dilebih-lebihkan dengan musik, latar belakang, atau gambar.
- *Straight ahead* dan *pose to pose*: Pada saat pembuatan animasi, *straight ahead* lebih cenderung digambar *frame by frame* sehingga animasi lebih *smooth* dan detail. *Pose to pose* hanya butuh penggambaran di beberapa frame dan digerakan dengan *tween motion*. Paling sering digunakan bila waktu dan pendanaan terbatas. Contohnya anime.
- *Anticipation*: Berfungsi sebagai persiapan atau awalan dari suatu pergerakan yang menjelaskan gerakan utama agar penonton mengerti pergerakan selanjutnya.

- *Staging*: Pembuatan “lingkungan” yang mendukung “suasana” dalam *scene* dengan pengambilan sudut pandang dan sering dikaitkan dengan pengambilan arah kamera.
- *Personality*: Karakter harus dibuat sedetail mungkin penjiwaannya (karakteristik) agar penonton dapat mengenali karakter tersebut.
- *Appeal*: Sering dikaitkan dengan gaya visual. Ada yang berpendapat bahwa appeal berkaitan dengan penokohan dan “*charisma*” yang bisa menarik perhatian dan emosi penonton.

Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai media promosi yang efektif dalam berbagai konteks. Sejarahanya bermula dari zaman purba dimana manusia dulu menggambar di dinding gua dan ditemukan di Spanyol. Pada tahun 4000 lalu, Mesir juga menggambar gambar berurutan suatu peristiwa. Akhirnya, diketahuilah bahwa gambar bisa menjadi salah satu media komunikasi yang menjadi budaya lambang.

Film merupakan rangkaian dari gerakan dari fotografi sebelum diproyeksikan dengan layar. Film merupakan perkembangan penting bagi budaya barat sebab kamera menjawab pertanyaan natural mengenai cara kerja retina manusia dalam merekam pergerakan suatu objek. Dalam prakteknya, teori film memberikan beberapa konteks seperti seperti; linguistik, psikoanalisa, ekonomi politik, teori-teori ideologi, studi *iconology*, dan kajian gender. Film berkaitan dengan seni karena berusaha dalam meniru realita. Namun berbeda dengan animasi, film lebih memilih ilusi kamera sementara animasi merupakan ilusi gambar (Ariansah, 2008)

2.1.1. Genre dalam Film dan Animasi

Baik dalam film dan animasi memiliki persamaan, yaitu memiliki genre. Dalam sejarahnya, televisi dulunya berperan penting dalam komersial dan hiburan anak-anak. Namun, banyak genre baru yang dibuat karena perubahan dari televisi menjadi video perumahan sehingga banyak cara dalam penyebaran ke luar negeri selain saluran tayang televisi, yaitu dengan CD, DVD, buku, atau dokumenter, banyak orang yang mempertanyakan seperti apa pekerjaan dibalik layar.

Penyebaran ini membuat para fans bertambah dan industri kewalahan dalam menghadapi ini. Untuk saat ini (era digitalisasi), ada banyak cara agar dapat menangani banyaknya fans dan berbagai cara telah dilakukan salah satunya penambahan genre (François & Delaspre, 2019)

Beberapa genre dalam animasi dapat diuraikan sebagai berikut:

(a) *Cyberpunk to Steampunk*

Cyberpunk dan steampunk berpengaruh dalam mempopulerkan anime yang berkaitan dengan pengekplorasi dalam kemanusiaan.(Massaccesi, 2019) Contohnya adalah Astro Boy (Tetsuwan Atom, Osamu Tezuka, 1963–1966). Subgenre ini menjadi pasar terkenal bagi Amerika dan global hingga menjadi aspek penting bagi Jepang karena menjadi puncak popularitas.

(b) *Anime's Bodies:*

Dalam aspek ini, tubuh manusia dan humanoid akan lebih diteliti. Karakter anime akan berubah berhubung dengan produksi dan pemasaran. Banyak orang yang menggemari hingga banyak yang *cosplay (costume play)* dan juga *live action film*. Hal ini sering menimbulkan perdebatan mengenai gender dan tantangan dalam membuat karakter menjadi “kuat dan mendominasi”. Namun berkat penelitian ini, banyak genre yang muncul seperti *shonen*, *shoujo*, dan lain sebagainya.

(c) *Anime, Video and the Shōjo and Shōnen Genres:*

Perubahan dari televisi menjadi video rumahan membuat perubahan genre pada anime. Dalam hal ini, terjadi perubahan minat menonton. Para artis pun mulai meningkat serta genre baru yang bermunculan sehingga fandom anime mulai meluas hingga pasar global berkat jaringan transnasional.

(d) *Post-Video Anime: Digital Media and the Revelation of Anime's Hidden Genres:*

Sekarang ini lebih cenderung era digitalisasi dan melihat hal ini, menimbulkan masalah bagi industri dalam menghadapi banyaknya fandom yang berbagi dan bertukar dengan cara ilegal terutama dalam praktik “*fansubbing*” untuk

memanipulasi dan mempengaruhi pemasaran. Genre juga berkembang dan memicu perubahan dari genre yang sudah ada. Ada juga banyak genre baru yang bermunculan yang membuat hubungan industri dan para penggemar memiliki hubungan baru.

(e) *Ghibli Genre: Toshio Suzuki and Studio Ghibli's Brand Identity:*

Ghibli adalah studio *anime* yang branding dan pemasarannya sangat populer. Ghibli yang terkenal ini menjadi studio yang berperan penting dalam “entitas merek multinasional, multistudio, multimedia”. Sutradara terkenal dari Ghibli adalah Hayao Miyazaki dan Isao Takahata.

(f) *Experiencing Japan's Anime: Genres at the Tokyo International Anime Fair:*

Mengambil langkah internasional menjadi langkah yang penuh pertimbangan dimana televisi, film, dan digital saling bersilangan dan kompleks. Pameran pertama diadakan tahun 2002 di Tokyo dan mengalami peningkatan dan penurunan peruntungan dan popularitas. TAF (*Tokyo Anime Fair*) menjadi puncak investasi pada tahun 2008 dan 2013 dengan total pengunjung 289 pengunjung.

(g) *Anime Horror and Genrification:*

Horor sering dikesampingkan daripada genre lainnya, tapi horror bisa menjadi ide campuran genre yang tercipta subgenre baru sehingga bisa terjadi persilangan antara anime dan geografis gaya horor dan meminjam karakter horor yang dijadikan satu dengan teks, suara, dan lainnya sehingga terjadi *hybrid*. Tentunya lebih direkomendasikan untuk mempelajari animasi, fandom, budaya, dan sejarah Jepang dan diluarnya.

Semua film dan animasi yang memiliki *scene* perjamuan teh, pasti memiliki genre yang berbeda sehingga mempengaruhi fungsi dari kegiatan perjamuan teh tersebut.

Saat ini terdapat banyak konferensi animasi dan film seperti AFAID, Comifuro, dan lain sebagainya. Konferensi animasi dan film sudah menyebar ke berbagai belahan bumi termasuk tempat yang tidak disangka, yaitu Dubai. lebih

dari 50.000 pemuda datang meramaikan dan banyak yang menggunakan *cosplay* pada acara *Game-Con* dan *MEFCC (Middle East Film and Comic Con)* yang berlangsung selama 3 hari. Ledakan pengunjung dalam budaya Barat dan Timur ini membuat minat terhadap *anime* menjadi besar sehingga dapat mempertemukan fans, aktor, *cosplayer*, produser konten, *merchandiser*, dan *arts*. Difestival ini disediakan juga tempat untuk memamerkan bakat, seni, dan *fanfiction* buatan mereka yang menunjukkan pesona Jepang (Tariq & Willard, 2021)

2.2. BUDAYA MINUM TEH

Dalam membangun suatu budaya, perlu sesuatu yang dapat memainkan “benda” yang dapat diidentifikasi sebagai hal unik dan perlu praktik agar dapat mewakili suatu budaya dan salah satunya adalah upacara teh. Secara sejarah, teh berperan besar dalam politik dan budaya masyarakat dan menjadi minuman tidak beralkohol yang menjadi pilihan bagi banyak orang.

Budaya teh di Tiongkok sudah lama pada saat Dinasti Wei dan Jin yang sudah menjadi aspek penting dari kehidupan orang Tiongkok sendiri. Teh diambil sebagai bentuk keterikatan secara emosional dan proses minum teh melambangkan bagaimana hidup memiliki masa manis dan pahit. Upacara teh dilakukan untuk menumbuhkan pemerintah yang bersih dan sikap berhemat. Hal ini sudah menjadi mata kuliah wajib bagi warga Tiongkok modern sebagai bentuk promosi etika dan pendidikan di universitas. Namun, Jepang sendiri mengalami era globalisasi dimana terdapat banyak jenis minuman seperti jus, kopi, soda, susu, dan rasa air yang telah ditingkatkan. Walaupun demikian, teh menjadi minuman yang paling bertahan di Jepang. (Gao, 2020)

Catatan pertama mengenai minum teh di Jepang terjadi pada awal periode Heian (794–1185) dan dikenalkan oleh biksu cendekiawan yang kembali dari Dinasti Tang, Tiongkok. Teh pertama yang terkenal adalah teh *dancha* (teh bata). Saat Dinasti Tang jatuh, pengadilan Jepang berhenti mengirim utusan resmi ke Tiongkok dan Jepang mulai mengembangkan kepekaan estetika unik mereka yang

kemudian memengaruhi cita rasa teh. Minum teh bata ditinggalkan di istana, tetapi biara Buddha Jepang tetap melanjutkan praktik tersebut (Ingvason, 2015).

Eisai membawa benih teh ke Jepang dan menanamnya di perbukitan yang kononnya Toganoo, barat laut Kyoto. Teh yang dibuat oleh warga Toganoo adalah teh asli *Honcha* dan lebih dihargai dari *Hicha*. Pada tahun 1300-an, teh tidak dibatasi oleh bangsawan, pejuan bangsawan, dan biksu. Dalam era Sengoku, Higashiyama menjadi tempat terkenal karena konsep estetikanya yang masih berkesenambungan dengan *style* Tiongkok. Daya penciptaan peralatan teh yang terampil dan menarik perhatian sehingga para tuan rumah menyelenggarakan pertemuan perjamuan teh dan dibangun dengan gaya rumah pertanian asli. Hingga saat ini, teh bisa dinikmati oleh siapapun itu. Tentu saja teh akan terus berkembang dari waktu ke waktu dan terus bereksplorasi hingga zaman sekarang.

Teh dulunya dikonsumsi sebagai obat untuk meningkatkan kesehatan dan kekuatan khususnya biksu untuk tetap berkonsentrasi selama-berjam-jam. Berdasarkan sejarah pasca perang, tulisan ilmiah tentang teh disponsori oleh berbagai praktisi, sekolah teh, dan sekelompok kecil yang berpengaruh. 3 anak dari Sen no Kiryu (Omotesenke, Urasenke, dan Mushanokoji Senke) mempromosikan penelitian mereka tentang sejarah dan budaya teh. Contohnya, Urasenke menjalankan "pusat penelitian" di Kyoto, mengadakan pameran dan konferensi dan mencakup perpustakaan yang dikelola penuh peneliti waktu, dan penerbit afiliasi (*Tankosha*) yang menerbitkan dua jurnal bulanan (*Tanko dan Nagomi*) dan puluhan monografi yang berhubungan dengan teh.

Chanoyu merupakan salah satu budaya Jepang yang berkembang saat zaman Kamakura oleh Biksu Eisai, biksu aliran Zen. Zen adalah aliran dari Buddha Mahayana yang artinya meditasi. Walaupun aliran Zen datang dari Tiongkok ke Jepang, awalnya tidak terlalu berkembang hingga Biksu Eisai dan Dogen Shiratori "Awalnya Zen berasal dari Cina, namun oleh Dogen dan Eisai diubah menjadi agama Buddha Zen Jepang sehingga pada akhirnya *chado*, *kado* dan *noh* menjadi kebudayaan Zen." Selain itu, meditasi dan *chanoyu* menjadi sarana kedisiplinan.

Zen dapat diekspresikan melalui *ikebana*, arsitektur ruangan teh, lukisan dan *chanoyu*. (Clearwaters & Kao, 2007)

Upacara minum teh saat ini diambil dari pendiri utamanya, Sen no Rikyu. Tradisi dari Urasenke yang paling menonjol dan aktif dalam penyebaran promosi hingga berkunjung ke Departemen Sejarah di Universitas Hawaii. Berhubungan dengan Sen no Rikyu, Soshitsu XV menegaskan 3 hal:

- Upacara minum teh dan tradisinya membawa elemen yang tidak dapat dihindari.
- Menegaskan adaptasi budaya berhasil terjadi ketika individu-individu yang sangat kreatif menanamkan kemapanan ini praktik dengan estetika baru.
- Transformasi berkelanjutan diperlukan untuk mempertahankan tradisi hidup.

Budaya minum teh dikenalkan oleh Tiongkok ke Jepang dan kaitkan dengan ajaran meditasi Buddha. Tata upacara minum teh dilakukan dengan minum teh bersama 1 mangkuk dihadapan pendiri Zen, *Bodhidharma*. Dikembangkan oleh Murata Shuko dengan tata cara yang digunakan “*Shogun*” pada akhir abad ke-15 yang dilanjut oleh Takeno Joo, guru dari Sen no Kiryu, figur terkenal dalam dunia teh, dengan nama *wabi-sabi*. Sen no Kiryu melanjutkan perkembangan tersebut dengan istilah *ichi-go-ichi-e* membuat 4 konsep dasar, yaitu *wa* (和) yaitu keharmonisan, *kei* (敬) yaitu rasa hormat, *sei* (精) yaitu kemurnian, dan *jaku* (寂) yaitu ketenangan (Sadler, 1962).

- Kei (敬): Menghargai dan bersifat sopan santun terhadap sesama dengan kesungguhan hati.
- Sei (精): Membersihkan adalah hal *simple* dan sederhana baik sebelum dan sesudah perjamuan. Hal ini melatih diri untuk “membersihkan” diri dari hal duniawi.
- Jaku (寂): Shishotsu (1997 : 14) berpendapat bahwa ketenangan adalah sebagai konsep estetika khusus dalam upacara teh, dengan melaksanakan ketiga prinsip

utama yaitu keharmonisan, rasa hormat, dan kemurnian di dalam kehidupan kita sehari-hari secara terus menerus, seseorang dapat mewujudkan ketenangan.

- Wa (和): Keharmonisan digambarkan dengan interaksi dari tuan rumah dan tamu. Makanan dan peralatan dibuat untuk menyesuaikan tema.

Putra Rikyu, Soan, melanjutkan tindakan ayahnya dengan sederhana dan kepekaan dan dilanjut oleh putra-putra Soan (Urasenke, Omotesenke, dan Mushanokojisenkei) yang menciptakan aliran baru. Urasenke mewakili teh rakyat tersingkir dan Omotesenke mewakili jamuan teh ala bangsawan. (Putri & Handayani, 2010)

Dari sinilah, penulis ingin membuka wawasan tentang animasi sebagai promosi dari suatu budaya dan dapat menjadi tempat wisata *healing* bila berlibur ke negara teh ini. Berbagai teknologi yang sudah berkembang pada zaman ini, budaya negara harus dipertahankan agar dapat diwariskan turun-temurun dan dilestarikan. Bahkan di Tiongkok, sudah menjadi mata kuliah wajib bagi warga modern sebagai bentuk promosi etika dan pendidikan di universitas. Hal ini yang mendorong pembuatan simulasi dengan versi digital (virtual). Dalam virtual, siswa diajarkan sejarah, penyediaan peralatan, dan penyajian berdasarkan cerita. Mereka juga memiliki test dan tentu saja mendapat sertifikat apabila murid lulus.

Dengan teknologi, sistem pengajaran eksperimen ini mengajarkan 4 modul yaitu:

- Seni teh: Sejarah, kategori, cara membuat, pesta teh, dan seni teh.
- Kebangkitan teh di Zhongnan: Pengalaman pembuatan teh di 4 musim.
- Design Teh Zhongnan: Mendesign tempat (ruangan) teh.
- Pertunjukkan Teh Zhongnan: Pengapresiasian dengan pembuatan teh.

Sebelum 1950, orang Jepang mengadakan pesta teh di Los Angeles dan resmi 1952 Matsumoto Sosei mendirikan sekolah teh dan melatih para guru yang aktif mengajar. Perjamuan teh mulai menarik banyak perhatian sehingga banyak orang yang ingin belajar terutama untuk non-Jepang (gaijin), tapi istilah ini lebih jarang digunakan sehingga lebih sering haku jin “white people”. Jepang membuat

permohonan untuk otoritas berperilaku dimana iklim di Jepang mempengaruhi pakaian kimono di LA dari jenis kain, potongan, dan pola kimono bermacam-macam dengan musim dan aturan formal menentukan rentang hari ketika kombinasi tertentu terjadi diperbolehkan dan hari-hari ketika peralihan musiman dilakukan. Namun, ada yang menyindir bahwa iklim di LA itu lebih sejuk sehingga mereka memakai natsu (musim panas) obi selama setahun. Jadi singkatnya, konsekuensi teh sebagai “Jepang” diperbaiki mengingat banyak orang yang ingin mempelajari. Koneksi Jepang dalam otoritas dan legitimasi menjadikan pesta teh sebagai tren (Surak, 2006)

Bagi orang Jepang, jamuan teh menjadi hal istimewa dimana mereka akan mengenakan kimono dan mengagumi suasana upacara sambil minum secangkir teh. Berbagai kesenian seperti kaligrafi dan merangkai bunga juga dapat ditemukan sebagai simbolik aliran Zen. Selain itu, perubahan musim juga menjadi faktor pengaruh bagi perjamuan ini. Menurut (Anderson, 2006), ada berbagai simbol perjamuan teh yang dikaitkan dengan musim, contohnya bunga Sakura yang menjadi simbol dari musim semi dan daun maple sebagai simbol dari musim gugur. Setiap pelaksanaan perjamuan teh terdapat peristiwa unik bagi orang Jepang sehingga minum teh saat perubahan musim menandakan bahwa musim sangat penting. Salah satu teh yang disajikan adalah koicha, teh kental yang menjadi formalitas bagi perjamuan teh di Jepang. Semangkuk teh yang sama juga dibagikan di antara para tamu, mencerminkan keintiman dan kesatuan sejak menyentuh bibir (Anderson, 2006, hlm. 488)

Ketika seseorang mengikuti jamuan teh artinya mereka sedang mencari jalan keluar dari kehidupan mereka. Interaksi antara tamu dengan berbagai objek yang berhubungan pada upacara tersebut, ciptakan suatu bentuk pengalaman unik yang berbeda dari pengalaman dunia luar sehingga tercipta keselarasan antara tamu dan alam (Kondo, 1985). Teh yang disediakan adalah Koicha yang merupakan simbol utama. Koicha tidak hanya mencerminkan keakraban, tapi juga keharmonisan antara keduanya, rasa hormat dan penghargaan.

Untuk pemula, hal yang dipelajari mengenai perjamuan teh Jepang adalah jam tangan tidak boleh dikenakan selama perjamuan teh berlangsung karena “Tidak

ada konsep waktu di ruang teh.” Okakura Kakuzō, seorang penulis buku *Book of Tea*, menegaskan bahwa ruang teh yang ideal adalah ruang teh dengan 4 ruang. 4 pintu ini menjadi lambang bagi Taoisme atau *ommyōdō* (陰陽道) karena pintu masuk dan keluar merupakan peristiwa penting bagi ritual. Ada ruangan sakral bernama *tokonoma* (床の間) atau ceruk yang dihiasi dengan minimal gulungan gantung dan vas bunga.

Ketika masuk ruangan teh, suasana lebih didominasi oleh seorang sensei (先生) atau guru yang artinya “lahir sebelumnya”. Ia akan duduk di pilar utama atau tokobashira (床柱) yang menjadi lambang akar pohon dan sudah menjadi tradisi. Uniknya, posisi guru ini dikaitkan dengan simbolis trigram “bahaya” dalam simbolisme arah I Ching (Anderson, 2006). Saat pengajaran bulan pertama, murid melakukan ritual 4 dimensi alam yang menggabungkan waktu dan ruang. Dunia the berjalan dari waktu ke waktu terutama di Kyoto karena disana terdapat banyak sekolah. Sebagian besar peristiwa peristiwa penting sejarah teh terjadi disana dan waktu lajur pertumbuhan Kyoto lebih lambat dibanding Tokyo, Osaka, dan Nagoya. Kimono (着物) Tokyo lebih pendek dibanding Kyoto sehingga bisa berjalan dengan cepat. Murid yang memiliki atau membeli kimono akan diajari cara mengenakan dan mengatur pakaiannya agar anggun.

Ritual perjamuan teh menjadi penting sejak dulu karena telah berperan penting dalam sejarah. Sebagai contohnya Oda Nobunaga mendatangi Kyoto pada tahun 1568 untuk menegaskan apa yang dipertanyakan oleh *Shogun* Yoshiaki. Lalu, Matsunaga Hisahide menyerahkan cawan berisikan teh kental kepada Nobunaga yang menjadi inspirasi pemburuan peralatan teh dari lawannya yang kalah dan memberikan beberapa kepada bawahannya.

2.2.1. Konsep Sen No Rokyū

Sen no Rikyū adalah seorang ahli teh Jepang yang dianggap memiliki pengaruh paling mendalam pada chanoyu, upacara minum teh Jepang. Ia dikenal karena memperkenalkan konsep jaku atau ketenangan, serta memperbarui tata cara, peralatan, arsitektur rumah teh, dan taman teh. Rikyū juga menekankan pada

kesederhanaan yang disengaja dalam kehidupan sehari-hari (wabi) dan penghargaan terhadap yang tua dan pudar (sabi) sebagai ideal estetika. Ia dikenal karena mempraktikkan gaya wabi-sabi dalam upacara minum teh, yang menekankan pada kesederhanaan, keterbukaan, dan kejujuran diri. Sen no Rikyū dianggap telah mengangkat upacara minum teh ke tingkat seni. Ia meninggal pada tanggal 21 April 1591 setelah melakukan seppuku atas perintah Toyotomi Hideyoshi.

Sen no Rikyu, seorang tokoh terkemuka dalam sejarah Jepang, terkenal karena kontribusinya yang signifikan terhadap upacara minum teh Jepang. Pengaruh Rikyu pada upacara minum teh berakar pada prinsip-prinsip wabi-sabi, yang menekankan kesederhanaan, kepasrahan, kerendahan hati, dan ketenangan (Noviana, 2015). Filosofinya tercermin dalam konsep *ichi go ichi e*, yang menggarisbawahi keunikan dan ketidakkekalan dari setiap pertemuan (WILSON, 2018). Dampak Rikyu meluas di luar bidang teh, karena ia memainkan peran penting dalam nasionalisasi praktik-praktik budaya di Jepang (Surak, 2006). Selain itu, hubungannya dengan Buddhisme Zen dan penggabungan prinsip-prinsipnya, seperti harmoni, rasa hormat, kemurnian, dan keheningan, ke dalam upacara minum teh, menunjukkan pengaruhnya yang luas (Putri & Handayani, 2010).

Warisan arsitektur Rikyu juga patut dicatat, dengan rumah teh dan istana yang dikaitkan dengannya, seperti Kasa-tei, Shigure-tei, Tai-an, dan Villa Katsura, yang menunjukkan pengaruhnya terhadap arsitektur vernakular Jepang (Parkhomchuk, 2022). Selain itu, aroma teh hijau Jepang, khususnya Sen-cha, telah dipelajari secara ekstensif, dengan identifikasi bau-bauan yang kuat yang berkontribusi pada pengalaman sensorik yang terkait dengan upacara minum teh Rikyu (Kumazawa dkk., 2010)

Dampak Rikyu terhadap masyarakat Jepang terlihat jelas dalam berbagai bidang, termasuk keperawatan, di mana upacara minum teh Jepang telah dikaitkan dengan perubahan kesadaran perawat dalam interaksi dengan pasien dan manajemen stres (Uno, 2017). Selain itu, pengaruh upacara minum teh terhadap

keramahtamahan restoran Jepang menggarisbawahi implikasinya yang lebih luas di luar praktik budaya tradisional (Sato & Parry, 2015). Warisan Rikyu juga telah dieksplorasi dalam konteks dekolonisasi epistemologi, menyoroti potensi transformatif dari upacara minum teh (Mayuzumi, 2006) .

Prinsip wa, kei, sei, dan jaku dalam Sen No Rikyu mengacu pada nilai-nilai kejiwaan yang terdapat dalam praktik seni minum teh, atau yang dikenal sebagai "chanoyu" atau "sado". Prinsip-prinsip ini diperkenalkan oleh Sen No Rikyu dan merupakan bagian integral dari praktik seni minum teh.

- Wa (harmoni) : Menunjukkan keseimbangan dan keadilan dalam kehidupan.
- Kei (rasa hormat) : Menekankan pentingnya menghargai dan membaharui diri serta orang lain.
- Sei (kemurnian) : Menyoroti pentingnya ketabahan dan kesadaran dalam kehidupan.
- Jaku (ketenangan) : Menjelaskan kesejahteraan mental dan ketahanan dalam menghadapi tantangan (Suryawati, 2015).

Dalam praktik seni minum teh, keempat prinsip ini harus diterapkan secara bersamaan untuk mencapai keselarasan dan kedalaman makna dalam setiap prosesnya(Suryawati, 2015). Prinsip-prinsip ini mencerminkan filosofi dan estetika dalam praktik seni minum teh, dan menjadi panduan dalam interaksi antara tuan rumah dan tamu dalam upacara chanoyu.

