

Representasi Folklor Bukan Lisan sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Jepang Melalui Karya Sastra

Rifah Fatkhul Ulah¹, Cicilia Tantri Suryawati²

¹Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

²Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

Email: rifahfatkhul@gmail.com¹ cicilia.tantri@unitomo.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini mengkaji folklor yang sering muncul dalam karya sastra. Folklor sendiri adalah apa yang diwariskan secara turun-temurun dalam berbagai bentuk seperti lisan, sebagian lisan, dan bukan lisan. Hal ini sama dengan makna dari budaya tradisional yang merupakan segala sesuatu yang dituturkan, diucapkan ataupun diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau dari nenek moyang terdahulu. Mengenalkan dan menjaga budaya tradisional pada masa kini dapat melalui berbagai media salah satunya adalah komik. Upaya ini dilakukan agar kalangan muda terus mengingat dan ikut menjaga budaya tradisional melalui apa saja termasuk dalam sebuah karya sastra. Agar tercipta pemahaman budaya tradisional atau folklor dalam sebuah karya sastra. Oleh karena itu untuk meneliti komik peneliti menggunakan teori antropologi sastra. Penelitian ini berfokus pada folklor bukan lisan pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi* Vol. 1-3 karya Midori Yuuma diterbitkan oleh Enterbrain, Tokyo Jepang. Jilid pertama pada tahun 2016 sedangkan jilid kedua dan ketiga pada tahun 2017. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan data berupa deskriptif yaitu tanpa menggunakan angka dan dilakukan dengan mendeskripsikan setiap analisis. Hasilnya adalah folklor bukan lisan terbagi menjadi dua bentuk folklor yaitu bentuk material yang ada pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi* yaitu arsitektur rakyat (*ryokan*), ruangan kamar tradisional, *onsen*, kerajinan tangan seperti topeng *Noh*, makanan, pakaian tradisional Jepang dan instrumen rakyat. Sementara itu folklor dalam bentuk bukan material gerak isyarat (*ojigi* dan *seiza*). Komik *Kakuriyo no Yadomeshi* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi dan media pelestarian budaya tradisional. Penelitian ini memperlihatkan bahwa *karya sastra dapat* memuat banyak unsur dari folklor bukan lisan yang masih dapat dihargai dalam masyarakat Jepang modern.

Kata kunci: budaya tradisional; folklor bukan lisan; *Kakuriyo no Yadomeshi*.

Representation of Non-Verbal Folklore as an Effort to Preserve Japanese Traditional Culture through Literary Works

Abstract

This study examines folklore that often appears in literary works. Folklore itself refers to traditions passed down through generations in various forms, such as oral, partially oral, and non-verbal. This aligns with the concept of traditional culture, encompassing everything narrated, spoken, or inherited from parents or ancestors. Introducing and preserving traditional culture today can be achieved through various media, one of which is comics. This effort aims to ensure that younger generations continue to remember and contribute to preserving traditional culture through various means, including literary

works. The goal is to create an understanding of traditional culture or folklore within a literary context. To analyze comics, this research employs the theory of literary anthropology. The study focuses on non-verbal folklore in the comic series Kakuriyo no Yadomeshi Vol. 1-3 by Midori Yuuma, published by Enterbrain, Tokyo, Japan. The first volume was released in 2016, while the second and third volumes followed in 2017. This research uses a qualitative method with descriptive data, which does not involve numbers and is carried out by describing each analysis. The findings reveal that non-verbal folklore in the comic Kakuriyo no Yadomeshi is divided into two forms: material folklore, which includes traditional architecture (ryokan), traditional room interiors, onsen, handicrafts such as Noh masks, traditional Japanese food, clothing, and folk instruments; and non-material folklore, such as gestures (ojigi and seiza). The comic Kakuriyo no Yadomeshi functions not only as an entertainment medium but also as an educational tool and a means of preserving traditional culture. This study demonstrates that a literary works can incorporate numerous elements of non-verbal folklore that remain appreciated in modern Japanese society.

Keywords: *Kakuriyo no Yadomeshi; non-verbal folklore; traditional culture.*

A. Pendahuluan

Secara umum karya sastra merupakan karya tertulis maupun tidak tertulis yang terdapat nilai seni dan keindahan. Karya sastra sendiri tidak hanya berasal dari imajinasi melainkan ada unsur fakta didalamnya, awal mulanya sastra muncul dari realita dan seluk beluk kejadian yang dialami manusia setiap harinya (Hawa, 2017: 02). Abrams (1999:29) menyatakan bahwa Karya sastra adalah suatu produk budaya yang tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dan budaya yang melingkupinya. Karya sastra mencerminkan, menafsirkan, dan sering kali mengkritisi norma-norma, nilai-nilai, serta ideologi masyarakat yang melahirkannya. Budaya dalam

karya sastra dapat dipahami melalui pendekatan antropologi sastra. Konteks antropologi sastra bahwa sastra merupakan sebuah karya yang mencerminkan budaya tertentu. Antropologi sastra adalah usaha untuk memahami sastra melalui latar belakang budaya. Karya sastra diperkirakan tidak dapat sepenuhnya lepas dari budaya yang mengelilinginya (Endraswara, 2013: 15).

Antara antropologi dan sastra memiliki hubungan yang erat kaitannya dengan beberapa alasan yaitu yang pertama, keduanya berfokus memperhatikan aspek seluruh perilaku manusia. Kedua, manusia sebagai makhluk berbudaya yang memiliki kemampuan cipta, rasa

dan kritis dalam mengubah hidupnya. Ketiga, antropologi dan sastra tidak menolak elemen imajinatif manusia, yang lebih indah dari kenyatannya. Keempat, wacana lisan serta sastra lisan yang menarik perhatian para ahli antropologi dan sastra. Kelima, pendekatan interdisiplin dalam studi sastra dan budaya sehingga munculnya antropologi sastra. Kelima konteks tersebut menjadikan antropologi sastra melingkupi adat istiadat, tradisi, seremonial, mitos dan sejenisnya (Endraswara, 2013: 5-6).

Aspek budaya dalam masyarakat Jepang dapat dipahami dengan cara mendalami folklor Jepang. Folklor ialah budaya dari suatu masyarakat yang mewariskannya secara turun-temurun melalui bentuk lisan, gerak isyarat dan alat bantu pengingat (*menemonic device*) (Danandjaja, 1997:37). Pengertian folklor ini sama dengan makna budaya tradisional yaitu segala sesuatu yang dituturkan, diucapkan ataupun diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau dari nenek moyang terdahulu (Soepandi, dkk dalam Setiawan, 2023: 19).

Setiap negara umumnya memiliki folklor yang masih dilestarikan hingga saat ini, salah satunya ialah negara Jepang. Brunvand (dalam Danandjaja, 1997:37) menambahkan bahwa *folklor* terbagi menjadi tiga kelompok besar yaitu folklor lisan, folklor sebagian lisan, dan folklor bukan lisan. Folklor lisan adalah jenis folklor asli berbentuk lisan, termasuk bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, puisi rakyat, dan nyanyian rakyat *Folklor Sebagian Lisan* mencakup kombinasi antara folklor lisan dan bukan lisan, seperti kepercayaan, permainan, teater, tari, adat istiadat, upacara, dan pesta atau festival rakyat. Sementara itu, folklor bukan lisan merupakan folklor yang tidak berbentuk lisan dan terbagi menjadi dua kelompok, yaitu material dan non material. Kelompok material mencakup arsitektur, kerajinan tangan, pakaian, makanan dan minuman, serta obat-obatan tradisional. Kelompok bukan material mencakup gerak isyarat tradisional, bunyi isyarat, dan musik. penelitian ini berfokus pada folklor bukan lisan melalui karya sastra berupa komik

Jepang.

Daryanto (dalam Daulay dan Nurmalina 2021: 28) berpendapat bahwa komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan, yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Era modern ini komik tidak hanya menjadi sebuah hiburan semata melainkan sebagai upaya edukasi dan pelestarian budaya Jepang yang tergambar dalam ilustrasinya. Melalui karya sastra berupa komik diharapkan pembaca seluruh dunia yang secara tidak langsung dapat mempelajari budaya tradisional yang ada di Jepang. Salah satu komik yang merepresentasikan folklor bukan lisan ialah komik *Kakuriyo no Yadomeshi* Yuuma Vol 1-3 karya Midori Vol 1 pada tahun 2016 sedangkan Vol 2 dan 3 pada tahun 2017.

Komik ini berlatar cerita di sebuah penginapan tradisional Jepang (*ryokan*) dengan tokoh utamanya yaitu Aoi, manusia yang dapat melihat *ayakashi*. Cerita bermula saat Aoi Tsubaki, seorang mahasiswi

dengan kemampuan melihat *ayakashi* yang diwarisi dari almarhum kakeknya, menjalani kehidupan yang tidak biasa. Suatu hari, saat berangkat kuliah, ia bertemu dengan seorang pemuda memakai bertopeng *Oni*. Menyadari bahwa pemuda itu bukanlah manusia, Aoi berusaha mengabaikannya. Akan tetapi, setelah pemuda tersebut berulang kali mengucapkan kata "Lapar," Aoi tidak bisa menahan diri dan memberikan bekal makan siangnya kepada pemuda tersebut, yang ternyata adalah seorang *ayakashi*. Ketika Aoi pulang kuliah sore harinya, ia kembali melewati jalan yang sama dan menemukan kotak bekalnya di bawah gerbang kuil.

Penelitian ini menarik fokus permasalahan yaitu representasi kebudayaan Jepang sebagai upaya pelestarian budaya tradisional yang termasuk kategori folklor bukan lisan melalui sebuah karya sastra berupa komik *kakuriyo no yadomeshi* karya Midori Yuuma. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan budaya tradisional Jepang bentuk material dan bukan material dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* Karya

Midori Yuuma Vol 1-3. Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah diharapkan memberi wawasan tentang folklor bukan lisan dalam bentuk material serta bukan material. Manfaat secara praktis dapat memberi pengetahuan tentang budaya tradisional Jepang dalam komik *kakuriyo no yadomeshi* karya midori yuuma vol 1-3.

Komik *Kakuriyo no Yadomeshi* karya Midori Yuuma Vol 1-3 masih belum menemukan ada yang meneliti. Namun *anime Kakuriyo no Yadomeshi* karya Midori Yuuma sudah ada yang meneliti. Penelitian terdahulu jurnal oleh Andari dan Pratama (2023) dari Fakultas Ilmu Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang berjudul Penggambaran *Kappa* dalam *Anime*. Penelitian ini mengkaji tentang perbandingan karakteristik *kappa* antara mitos menurut masyarakat Jepang dan beberapa *anime* yang di dalamnya terdapat tokoh *kappa* sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan teori sosiologi sastra. Berdasarkan hasil dari penelitian ini *Kappa* dalam *anime* direpresentasikan memiliki

karateristik sebagai makhluk yang ceria, baik hati dan bersahabat dengan manusia sedangkan karakteristik *Kappa* dalam mitos direpresentasikan sebagai makhluk licik, nakal, berbahaya dan dapat membahayakan manusia. *Anime* sebagai sumber data penelitian ini adalah *Sarazanmai* (2019), *One Piece* (1999), *Kakuriyo no Yadomeshi* (2018), *Nurarihyon no Mago* (2010), *Namiuchigiwa no Muromisan* (2013), dan *Gintama* (2006). Perbedaan dari penelitian terdahulu dan terbaru saat ini adalah sumber data yang digunakan berupa *anime* sedangkan penelitian terbaru menggunakan komik. Selanjutnya teori yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah sosiologi sastra sedangkan penelitian terbaru menggunakan antropologi sastra. Penelitian terdahulu mengkaji tentang *youkai Kappa* dalam *anime* sedangkan penelitian terbaru berfokus mengkaji tentang budaya tradisional Jepang kategori folklor bukan lisan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan saat mengkaji tentang

representasi folklor bukan lisan melalui karya sastra adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif serta data berupa deskriptif yaitu tanpa menggunakan angka dan dilakukan dengan mendeskripsikan setiap analisis. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2016: 4) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif yaitu sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sumber data dan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data berupa komik yang berjudul *Kakuriyo no Yadomeshi* volume 1-3 karya Midori Yuuma, diterbitkan oleh Enterbrain, Tokyo Jepang. Jilid satu diterbitkan pada tahun 2016, jilid dua dan tiga diterbitkan pada tahun 2017. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah percakapan, kalimat yang menjelaskan data, dialog, dan gambar-gambar mengenai budaya tradisional kategori kelompok folklor bukan lisan yang terdapat dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi*.

Teknik yang digunakan pada

penelitian ini yaitu teknik studi dokumen dan teknik catat. Teknik studi dokumen ialah penelitian yang berfokus pada analisis atau interpretasi bahan berupa tulisan berdasarkan konteksnya (Abdussamad, 2021: 93). Teknik ini peneliti gunakan karena sumber data berupa komik serta teknik ini dilakukan peneliti dengan seksama membaca teks pada sumber data. Selanjutnya metode mencatat ialah mencatat beberapa bentuk data relevan penelitian dari penggunaan bahasa secara tertulis tersebut (Mahsun, 2017: 93). Teknik catat peneliti gunakan untuk mencatat kalimat yang dapat menjelaskan data serta gambar-gambar yang dapat mendukung kredibilitas data yang terdapat dalam komik.

Proses analisis data digunakan oleh peneliti yaitu ada beberapa tahapan yang berguna untuk mempermudah memaparkan data dengan baik dan benar. Memeriksa data yang ditemukan, memasukan ke dalam klasifikasi data folklor bukan lisan bentuk material dan non material, membahas hasil analisis dengan cara deskriptif, membuat

kesimpulan hasil analisis yang telah ditemukan.

C. Hasil Penelitian

Folklor bukan lisan pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi* tidak hanya memperkenalkan pembaca tentang mitos dan tradisi budaya Jepang akan tetapi juga memperkenalkan bentuk material dan bukan material pada budaya Jepang seperti makanan, arsitektur, pakaian, dan lain sebagainya.

1. Bentuk Material

Folklor bentuk material yang ada dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* yaitu tercermin melalui banyak ilustrasi yang kaya nilai budaya Jepang. Salah satunya yaitu penginapan Tenjin-ya yang menampilkan arsitektur tradisional yang khas masyarakat Jepang di zaman dulu.

a. Penginapan Tenjin-ya (*Ryokan*)

Komik *Kakuriyo no Yadomeshi* berlatar cerita di sebuah penginapan tradisional bernama Tenjin-ya. Penginapan ini khusus untuk makhluk supranatural atau *Youkai* dapat disebut juga *Ayakashi*.

Penginapan ini merupakan representasi dari folklor bukan lisan, bentuk material karena termasuk penginapan bergaya Jepang tradisional oleh karena itu folklor bentuk material bentuknya berupa bangunan fisik dan arsitektur yang menampilkan estetika tradisional Jepang. Berikut representasi penginapan Tenjin-ya pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi*.



葵: わあ、天神屋ってこんなに大きなお宿なのね。

Aoi: *Waa, Tenjin-yatte konnani ookina oyadonanone.*

Aoi: 'Waa, ternyata Tenjin-ya itu penginapan yang sebesar ini'.

(KY/Jilid 2/62)

Gambar di atas merupakan bentuk arsitektur dari penginapan Tenjin-ya. kemudian hal ini ditegaskan oleh Aoi dengan mengungkapkan "Waa, tenjin-yatte konnani ookina oyadonanone." Bahwa ungkapan tersebut menunjukkan kekaguman Aoi pada penginapan Tenjin-ya. Penginapan

Tenjin-ya dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* digambarkan sebagai bangunan yang sangat besar dan megah, mencerminkan keindahan dan kekayaan budaya tradisional Jepang. Bentuk bangunan tradisional dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* memperlihatkan folklor material yang dapat diwujudkan dalam bentuk fisik yang nyata.

Adapun bentuk penginapan Tenjin-ya yang diadaptasi dari dunia nyata. Berikut merupakan gambaran penginapan di Jepang.



Sumber: (<https://www.japan.travel/en/sg/jbyj-blog/ginzan-onsen/>)

Gambar di atas dari segi arsitektur hampir sama dengan yang ada di komik *Kakuriyo no Yadomeshi*. Esensi arsitektur klasik tempo dulu masih di pertahankan hingga sekarang dan menjadi daya tarik untuk wisatawan lokal maupun asing, sehingga dapat menjadi bagian budaya tradisional bentuk material. Komik *Kakuriyo no Yadomeshi* juga

diharapkan menjadi jembatan bagi pembaca untuk mengenal bangunan tradisional Jepang yang masih tetap di lestarikan sebagai folklor bukan lisan.

b. Bagian Kamar Tenjin-Ya

Penginapan Tenjin-ya pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi*, merupakan penginapan bergaya Jepang (*ryokan*) yang terletak di dunia roh. Kamar di penginapan ini dirancang layaknya kamar tradisional Jepang dengan nuansa elegan dan nyaman. Dinding pada kamar dihiasi oleh ornamen kayu dan dihiasi dengan panel kayu serta terdapat pintu geser *shoji*, yang memberikan suasana klasik. Kamar tersebut juga terdapat *tatami* yang bersih dan nyaman, serta *futon* yang empuk untuk tidur. Dekorasi kamar dilengkapi dengan ornamen tradisional seperti lampu kertas, lukisan gulung, dan vas bunga, menciptakan suasana yang harmonis dan estetik. Berikut merupakan gambar dari kamar Tenjin-ya.



(KY/Jilid1/ 89)

Gambar di atas *Nopperabou* selaku pelayan di penginapan Tenjin-ya mengantar Aoi menuju kamarnya, dan mempersilakan Aoi untuk segera beristirahat. Gambar tersebut menggambarkan bentuk kamar bergaya tradisional Jepang. Diilustrasikan di atas terdapat pilar kayu, wewangian, *tatami*, *futon*, dan pintu geser (*shoji*) sehingga menjadikannya folklor bentuk material yang ada pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi*. Bentuk kamar dari penginapan Tenjin-ya yang diadaptasi dari dunia nyata. Berikut merupakan gambaran kamar penginapan tradisional di Jepang.



Sumber :<https://tourjapan.co.id/>

Gambar di atas menunjukkan gambaran kamar *ryokan* di Jepang yang hampir sama seperti pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi*. Gambar ini berasal dari penginapan Suizantei Club Jozankei yang berada di Sapporo, Jepang. Suasana pada kamar pada gambar hampir sama dengan komik *Kakuriyo no Yadomeshi*, yaitu terdapat pilar kayu, wewangian, *tatami*, *futon*, dan pintu geser (*shoji*). Ilustrasi dari komik diharapkan menjadi jembatan untuk memperkenalkan budaya material yang masih ada hingga saat ini kepada para pembaca.

c. Ruang *Chanoyu*

Ruangan *chanoyu* di penginapan Tenjin-ya dalam komik KY merupakan sebuah ruang teh tradisional yang memancarkan keindahan dan ketenangan. Kemudian, tempat ini terdapat elemen klasik Jepang seperti *tatami*, *shoji* (pintu geser), dan *tokonoma* (ceruk tempat menaruh dekorasi). Ruang ini juga mencerminkan folklor bentuk material, yaitu benda-benda fisik yang memiliki nilai budaya. Misalnya, cangkir teh, teko,

serta alat-alat minum teh, dan lainnya yang digunakan dalam upacara minum teh. Berikut gambar ruangan *chanoyu*.



(KY/Jilid 3/21)

Gambar di atas memperlihatkan Oodanna yang sedang menantikan kedatangan Aoi untuk menikmati teh. Oodanna sebagai pemilik penginapan sekaligus tuan rumah telah menyiapkan peralatan minum teh yang akan ia gunakan dalam upacara minum teh atau yang bisa disebut dengan *chanoyu*.

Adapun ruangan *Chanoyu* pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi*, diadaptasi dari ruangan *chanoyu* di dunia nyata. Berikut merupakan gambaran ruangan *chanoyu* di dunia nyata.



Sumber Nexs Japanese Academy: 2017

Ruangan *chanoyu* di atas menjadikan bukti bahwa ruangan tersebut sebagai warisan budaya material di Jepang, karena memiliki nilai budaya yang masih ada dan terjaga hingga era modern. Ruangan ini dirancang secara khusus untuk minum teh, yang disebut *chashitsu* (Danandjaja, 1997: 282).

d. *Onsen*

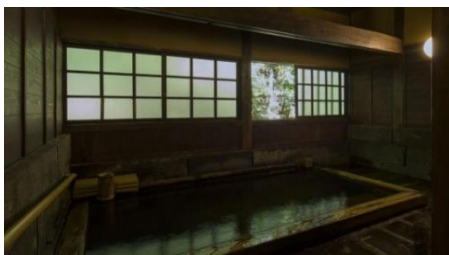
Bentuk folklor bukan lisan dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* selain arsitektur bangunan luar, juga memperlihatkan bagian dalam bangunan, terdapat *onsen* sebagai fasilitas dalam penginapan Tenjin-ya. Budaya mandi di Jepang sudah menjadi tradisi hingga ratusan tahun, yaitu budaya berendam di *onsen* yang dipercaya memberikan banyak manfaat untuk kesehatan jasmani dan rohani (Wiyatasari, 2021: 88). Berikut merupakan gambaran *onsen* di penginapan Tenjin-ya.



(KY/Jilid 1/72)

Gambar di atas dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi*, merepresentasikan penggunaan *onsen* di penginapan tradisional yaitu Tenjin-ya sebagai bentuk penyucian. Air *onsen* biasanya kaya berbagai macam mineral seperti besi, natrium klorida, belerang, dan lain sebagainya yang baik untuk kesehatan manusia. Berendam di *onsen* selain sebagai ritual keagamaan *Shinto*, masyarakat Jepang sering menghabiskan waktunya untuk menginap agar dapat menjalani trapi di *onsen* (Wiyatasari, 2021: 91). Dengan demikian, berendam di *Onsen* tidak hanya sebagai sarana ritual keagamaan tetapi sekaligus sebagai sarana pengobatan tradisional masyarakat Jepang.

Adapun *onsen* dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* yang diadaptasi dari *onsen* di dunia nyata bernuansa tradisional. Berikut merupakan gambaran *Onsen* tradisional Jepang.



Sumber: *Onsen* Kurokawa (Booking.com)

Gambar di atas menunjukkan gambaran *onsen* yang hampir mirip dengan komik *kakuriyo no yadomeshi*. Digambarkan dalam komik maupun dunia nyata *onsen* tradisional memiliki desain yang menyatu dengan alam, terdapat banyak elemen kayu maupun batu yang menjadikan suasana alam yang harmonis. *Onsen* dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* tidak hanya merepresentasikan bentuk realitas dari *onsen* Jepang, namun juga memadupadankan dengan elemen-elemen folklor yang memperkaya cerita maupun narasi. *Onsen* juga menjaga aspek budaya Jepang dalam bentuk fisik atau material maupun nilai budaya dan ritualnya.

e. Topeng *Noh*

Budaya tradisional yang masih dipertahankan dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* dan termasuk dalam kategori folklor bukan lisan, merupakan topeng *Noh* berbentuk *oni*. Folklor yang tergolong material adalah arsitektur rakyat, kerajinan tangan, pakaian, makanan, dan minuman rakyat, obat-obatan tradisional (Brunvand dalam Danandjaja, 1997:37).



(KY/Jilid 1/ 25)

Gambar di atas adalah saat Aoi baru pertama kali bertemu dengan pemuda bertopeng. Topeng yang digunakan adalah topeng *Noh* berbentuk *Oni*. Topeng *noh* terbuat dari kayu yang dicat. Setiap topeng memiliki pola yang sudah ditentukan berdasarkan golongan, yaitu topeng orang tua, para dewa, hantu jahat atau roh lainnya, pria, dan wanita (Danandjaja, 1997:235). *Noh* merupakan seni teater tertua dari Jepang, sebuah hiburan rakyat yang berfungsi sebagai jeda saat upacara *Shinto*. Para pemain *Noh* mengenakan atribut kostum dan topeng yang dihias dengan rumit yang melambangkan emosi mereka. Banyak drama *Noh* menggunakan sastra dan tema dari periode sebelumnya dan berhungan dengan mitos dan tema Buddha (Robert, 2004: 83). Gambar di atas hanya memperlihatkan topeng *noh* yang menandakan dirinya termasuk *youkai* jenis *Oni*.

Adapun topeng *Noh* pada komik *kakuriyo no yadomeshi*, diadaptasi dari topeng *Noh* yang disebut topeng *Hannya*. Berikut gambaran topeng *Noh* di dunia nyata.



Sumber: Mas Joy, 2015:
japanesestation.com

Topeng *Noh* di atas mengekspresikan sebagai kesedihan, kemarahan, dan kecemburuan pada seorang wanita. Topeng *Noh* ini dalam karakter merupakan karakter utama iblis (Mas Joy:2015). Topeng *Noh* dibuat dengan proses yang rumit, dibutuhkan keahlian khusus dan ketelitian yang tinggi. Baik dalam komik *kakuriyo no yadomeshi* dan dunia nyata topeng *Noh* mencerminkan kekayaan budaya material yang ada di Jepang yang hingga saat ini tetap dilestarikan.

f. Makanan Rakyat Jepang

Komik *Kakuriyo no Yadomeshi* dalam ceritanya tidak hanya menampilkan arsitektur tradisional akan tetapi juga

mengilustrasikan makanan tradisional Jepang. Bahan masakan orang Jepang paling pokok biasanya berasal dari laut, sayur-sayuran, dan nasi (Danandjaja, 1997: 271). Makanan ini menjadikan aspek penting dari folklor bukan lisan sebagai kekayaan tradisi kuliner dari zaman dulu hingga zaman modern. Makanan yang diilustrasikan pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi* digunakan sebagai memperkenalkan masakan tradisional Jepang kepada pembaca. Beberapa makanan khas Jepang yang terdapat dalam komik KY, yaitu *onigiri*, *inari sushi*, dan *mame daifuku*. Berikut merupakan gambar dari komik KY.



(KY/Jilid 1/ 21 dan 145) (KY/Jilid 3/25)

Gambar di atas, makanan yang direpresentasikan dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* merupakan makanan ringan tradisional Jepang. Makanan ringan dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* juga diadaptasi dari makanan tradisional Jepang yang hingga saat ini masih

dipertahankan.

Berikut merupakan gambaran dari ketiga makanan ringan di atas versi dunia nyata.



Sumber: Japanesestation.com, matcha-jp.com, washoku-japan.jp

Gambar di atas terdapat makanan *onigiri* menurut Ashkenazi dan Jacob (2003: 105) Bola nasi (*onigiri*) telah menjadi sejajar dengan *sandwich* di Jepang selama berabad-abad. Nasi yang baru dimasak dan dibentuk mengelilingi isian adalah makanan piknik atau makanan perjalanan yang sempurna. Kemudian yaitu *inari sushi*, dari sumber (matcha-jp.com) inari sushi merupakan *abura-age* (tahu goreng tipis) yang dimasak dengan saus manis, dengan isian nasi beraroma cuka. Isian nasi dapat dicampur dengan bahan lain seperti wijen, wortel, jamur shiitake, dan lain-lain. Di Jepang terdapat kuil Inari di setiap daerah. Orang Jepang biasanya membawa inari sushi sebagai persembahan dan diletakkan di depan patung Kitsune, konon di Jepang

Kitsune adalah makhluk utasan dari Dewa Inari yaitu pelindung tanaman sehingga hasil panen melimpah. Terakhir yaitu *mame daifuku*, makanan ini hadir saat acara tertentu, makanan ini termasuk sajian makanan Jepang *chakaiseki ryouri*, yaitu suatu rangkaian masakan yang disajikan sebelum upacara minum teh (Danandjaja, 1997:271).

g. Pakaian Tradisional

Komik *Kakuriyo no Yadomeshi*, para tokoh dalam cerita menggunakan pakaian tradisional Jepang yang menarik. Pakaian yang dipakai oleh para tokoh merepresentasikan keanggunan dan warisan budaya Jepang yang kaya. Pakaian kimono tersebut terbuat dari kain berkualitas tinggi, dihiasi dengan motif tradisional seperti bunga sakura, burung bangau, dan elemen alam lainnya, yang semuanya melambangkan keberuntungan dan keindahan.

Gambaran pakaian yang dipakai oleh para tokoh pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi* yang ada di dunia nyata. Berikut adalah gambar pakaian tradisional Jepang versi dunia nyata.



Sumber : moonblossom.net dan id.aliexpress.com/

Gambar di atas merupakan representasi dari pakaian yang digunakan oleh tokoh pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi*. Kimono adalah bentuk modern pakaian Jepang, hasil dari adaptasi pakaian tradisional yang bentuk sebenarnya berupa jubah, yang diikat dengan sabuk pada pinggang sang pemakai. Secara umum kimono juga dianggap sebagai pakaian tradisional Jepang (Danandjaja, 1997: 412).

Sebaliknya, kaum laki-laki memakai pakaian model *kinu*, yang terdiri dari pakaian bagian atas yang diikat oleh ikat pinggang serta lengannya panjang lurus dan terikat pada kedua pergelangan serta siku lengannya. Kemudian bagian bawah menggunakan hakama atau celana gombrang, yang bagian lututnya diikat oleh tali (Danandjaja, 1997: 412).

h. Instrumen Tradisional Jepang

Musik rakyat Jepang dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi*

diperlihatkan oleh karakter Suzuran sebagai *Jourogumo* yang memainkan *shamisen* untuk menyambut Aoi dan Oodanna. Alat musik *shamisen* merupakan salah satu alat musik tradisional Jepang yang memiliki ciri fisik seperti gitar namun hanya memiliki tiga senar, yang kemudian dimainkan dengan cara dipetik (Jhonson dalam Junian, 2014: 12). Tidak hanya itu, komik *Kakuriyo No Yadomeshi* juga merepresentasikan alat musik *koto* yang juga dimainkan oleh Suzuran di penginapan Tenjin-ya. *Koto* merupakan alat musik yang berasal dari China, cara memainkannya dengan dipetik, alat musik *koto* ini adalah kecapi atau sitar Jepang yang mempunyai panjang senar sekitar 182cm (Samual,dkk, 2021: 238).



(KY/ Jilid 2/95) (KY/Jilid 3/ 74)

Berdasarkan gambar di atas adalah alat musik tradisional Jepang yang disebut dengan “*gakki*” dan alat musik Jepang disebut “*wagakki*”.

Beberapa contoh *wagakki* di antaranya adalah *shamisen*, *taiko*, *shakuhachi*, *biwa* dan *koto* (Samual,dkk, 2021: 238). Adapun gambaran alat musik tradisional di atas versi dunia nyata sebagai berikut.



Sumber: Japanesestation.com

Kedua gambar di atas memperlihatkan gambaran asli yang ada di komik *kakuriyo no yadomeshi*. Komik ini mengadaptasi alat musik tradisional Jepang dan mengilustrasikannya menjadi komik agar pembaca secara tidak langsung dapat belajar tentang alat musik tradisional Jepang melalui komik *kakuriyo no yadomeshi*.

2. Bentuk Bukan Material

Ilustrasi yang ditampilkan dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* tidak hanya menampilkan folklor bentuk material saja, akan tetapi juga memperlihatkan folklor bentuk bukan material. Folklor bukan lisan dalam kelompok bukan material adalah gerak isyarat tradisional, bunyi isyarat, dan musik rakyat (Brunvand

dalam Danandjaja, 1997:37).

a. *Ojigi*

Komik *Kakuriyo no Yadomeshi* yang belatar cerita di sebuah penginapan tradisional Jepang yaitu Tenjin-ya, tidak lepas dengan hubungannya *omotenashi* (keramah tamahan). Dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* tidak hanya memberikan cerita yang menarik tentang mitologi Jepang, tradisi dan budaya saja. Komik ini memberikan pengetahuan kepada pembaca tentang etika yang biasa orang Jepang lakukan terutama etika yang ada di *ryokan* (penginapan tradisional Jepang).



(KY/Jilid 1/ 130)

Gambar di atas pelayan Tenjin-ya menyambut tamu dengan menunjukkan penghormatan sekaligus gerakan salam sambutan untuk tamu yang hendak menginap di Tenjin-ya. gerakan yang dilakukan oleh pelayan Tenjin-ya pada gambar di atas ialah *ojigi*. *Ojigi* adalah bentuk sikap bahasa masyarakat Jepang. Sikap

bahasa ini mengacu pada sikap bahasa tubuh yang dilakukan masyarakat Jepang (Mulyadi, 2012: 1). Kemudian selain itu ada dua jenis sikap *ojigi* yang secara umum, yaitu posisi dasar berdiri dan duduk (Piri, 2018: 12). Dua jenis *ojigi* ini adalah yang pertama *ritsurei* yaitu *ojigi* dengan posisi berdiri, laki-laki biasanya melakukan ini dengan cara menekan pantat untuk menjaga keseimbangan sedangkan untuk wanita dengan cara menaruh kedua tangannya ke depan (Piri, 2018: 12).

Gambar di atas menunjukkan jenis *ojigi ritsurei* yang dilakukan oleh pelayan wanita dengan cara membungkuk dan menaruh kedua tangan di depan badan. Kedua yaitu *zarai*, *ojigi* ini dilakukan dengan cara duduk dan berlutut (Piri, 2018: 12). Berikut gambaran *ojigi* jenis *zarai* pada komik *kakuriyo no yadomeshi*.



(KY/Jilid 3/ 145) (KY/Jilid 1/ 95)

Gambar di atas sikap yang

dilakukan oleh Ginji yaitu *ojigi* jenis *zarai* karena dilakukan dengan cara duduk dan berlutut. *Zarai* jenis penghormatan yang biasa dilakukan oleh masyarakat Jepang hanya pada acara keagamaan atau ritual upacara minum teh, dan gerakan permintaan maaf. Sedangkan pada zaman dahulu penghormatan ini dilakukan kepada raja atau kaisar. Dalam komik *Kakuriyo no Yadomeshi* pada jilid pertama panel 95 menunjukkan penghormatan kepada Aoi, sebagai pengantin dari Oodanna, kemudian pada jilid tiga panel 145 menunjukkan penghormatan kepada Oodanna sebagai dewa *oni* atau pemimpin di alam *youkai*. Gerakan *ojigi* pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi* diharapkan menjadi jembatan untuk melestarikan folklor bukan lisan bentuk bukan material.

b. Seiza

Berlatar cerita disebuah penginapan tradisional Jepang di alam tersembunyi yang bernama Tenjin-ya. Cerita komik ini dalam representasinya menerapkan etika atau sikap yang biasa dilakukan di penginapan tradisional Jepang

pada umumnya. Sikap ini dilakukan hampir disetiap cerita pada komik *kakuriyo no yadomeshi*. Gerakan sikap yang dilakukan ialah *seiza*. *Seiza* dalam komik *kakuriyo no yadomeshi* tidak hanya melakukan sikap duduk biasa melainkan menandakan sikap sopan, penghormatan kepada lawan bicara, dan mencerminkan etiket tradisional yang tinggi. Sikap *seiza* merupakan posisi duduk tradisional Jepang yang mana seseorang duduk dengan kedua kaki ditekuk sekitar sudut 180 derajat kemudian kedua paha di atas kedua betis (Febriani, 2024: japanesestation.com). Berikut merupakan gamabran *seiza* pada komik *Kakuriyo no Yadomeshi*.



(KY/Jilid 3/ 76)

Posisi *seiza* yang dilakukan oleh Aoi dan Suzuran adalah bentuk saling menghormati lawan bicara.

Gerak isyarat *seiza* ini menambah kedalaman pada narasi, menekankan rasa hormat dan kerendahan hati yang menjadi inti dari banyak tradisi.

D. Simpulan

Karya sastra berupa komik *Kakuriyo no Yadomeshi* karya Midori Yuuma terdapat representasi folklor bukan lisan yang kaya budaya tradisional Jepang, yang mencakup bentuk material dan non material di dalamnya. Beberapa budaya tradisional bentuk material yang diilustrasikan adalah arsitektur tradisional berupa bangunan *ryokan* dan kamar tidur dalam *ryokan*, *onsen* sebagai fasilitas dalam *ryokan* serta sebagai ritual dan pengobatan tradisional, makanan tradisional sebagai bentuk tradisi kuliner yang masih ada dan dikembangkan lebih modern di Jepang, pakaian tradisional Jepang sebagai bentuk pakaian yang masih ada dan digunakan pada acara khusus serta instrumen tradisional seperti *shamisen*. Bentuk non material yaitu gerak isyarat seperti *ojigi* dan cara duduk *seiza*. Dengan demikian komik *Kakuriyo no Yadomeshi* ini tidak hanya sebagai

sarana hiburan tetapi juga sebagai sarana menjaga budaya tradisional Jepang melalui narasi dan juga ilustrasi yang ditampilkan melalui karya sastra. Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu mengeksplorasi tentang perayaan dan kepercayaan masyarakat Jepang melalui karya sastra yang dapat mempengaruhi generasi muda Jepang dalam hal identitas budaya dan pemahaman mereka tentang budaya dan tradisi. Selanjutnya dapat Meneliti tentang hubungan *giri* dan *ninjou* pada karya sastra modern lainnya seperti film, novel, cerpen dan lain sebagainya.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Zuchri. 2021. Metode Penelitian Kualitatif. Makassar: Syakir Media Press
- Ashkenazi, Michael dan Jacob, Jenne. 2003. *Food Culture in Japan*. London: Greenwood Press.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang: Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Daulay, Musnar Indra dan Nurmnalina. 2021. *Pengembangan Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca*

- Pemahaman Siswa Kelas VI SDN 41 Pekanbaru.* Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra. (online)* vol 07 no 1 tahun 2021. Hal 24-34. <https://e-journal.my.id/onoma/article/view/452> 17 November 2023 pukul 13.30 wib
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodeologi Penelitian Antropologi Sastra.* Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hawa, Masnuatul. 2017. *Teori Sastra.* Yogyakarta: Deepublish.
- Komik *Kakuriyo no Yadomeshi* aplikasi google playstore pixiv コミック
- Mahsun. 2017. *Metode Penelitian Bahasa : Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya.* Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, B. 2017. *Budaya Membukukkan Badan (Ojigi) Dan Fungsinya Dalam Kehidupan Masyarakat Jepang.* Universitas Diponegoro. *Kiryoku: Jurnal Study Kejepangan* vol. 1, No. 3, Agustus 2017. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/15452> diakses 5-07-24 pukul 19.30 wib.
- Piri, Elvie, N. 2018. *Makna Budaya Ojigi Dalam Kehidupan Orang Jepang Dewasa Ini.* FIB Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Kadera Bahasa* vol. 10, No. 1, Desember 2018, <https://garuda.kemdikbud.go.id/> diakses 5-7-24 pukul 18.30 wib.
- Pratama, Januar, Akbar Muhammad & Andari, Novi. 2023. *Penggambaran Karakteristik Kappa Dalam Anime Yang Terdapat Di Platform Bstation.* Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. (online) Hal 543-565. <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/uncollcs/article/view/2450> diakses 30 September 2023, pukul 15.30 wib.
- Robert, Jeremy. 2010. *Japanese Mythology A to Z Second Edition.* New York: PHP Bunko.
- Samual, GNR, dkk. 2021. *Kajian Tentang Alat Musik Tradisional Koto Di Zaman Modern.* Kompetensi. download.garuda.kemdikbud.go.id. diakses 5-07-24 pukul 18.00 wib.
- Wiyatasari, Reni. 2021. *Kebudayaan Onsen dan Eksistensinya di Jepang.* Universitas Diponegoro. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi sastra.* Vol. 4, No. 2, Juni 2021. DOI: <https://doi.org/10.14710/endogami.4.2.88-93> diakses 2-7-24 Pukul 09.05
- Setiawan, Helen Nincia. 2023. *Indonesia Dengan Konsep Tradisional Agraris.* Universitas 17 Agustus 1945

Surabaya COURT
REVIEW: Jurnal Penelitian
Hukum Vol. 3, No. 2, Maret
(2023)
<https://aksiologi.org/index.php/courtreview/article/download/686/776> diakses 22-11-23 pukul 20.33 wib.

Web online:

<https://www.japan.travel/en/sg/jbyj-blog/ginzan-onsen/>
<https://japanesestation.com/culture/tr>

adition/seiza-tradisi-duduk-
jepang-yang-membawa-
manfaat-kesehatan
<https://japanesestation.com/culture/tradition/inilah-sejarah-singkat-topeng-hannya-dan-mengapa-topeng-ini-terlihat-menakutkan>
id.aliexpress.com/
www.japanesestation.com
www.matcha-jp.com
www.washoku-japan.jp