

Tradisi dalam Budaya Jepang pada *Anime Konohana Kitan* Karya Sakuya Amano: Kajian Folklor Sebagian Lisan

Rifah Fatkhul Ulah¹, Cicilia Tantri Suryawati²

¹Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

²Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

rifahfatkhul@gmail.com¹, Cicilia.tantri@unitomo.ac.id²

Abstrak

Budaya Jepang kaya akan tradisi dan perayaan telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari identitas nasional negara. Salah satu bentuk dari kekayaan budaya tersebut adalah *matsuri*, festival yang menghormati dewa-dewa lokal atau merayakan peristiwa penting dalam sejarah komunitas di Jepang. Tradisi ini terus hidup dan diwariskan turun-temurun yang mencakup berbagai aspek seperti kepercayaan, adat istiadat, dan seni. Penelitian ini berfokus pada representasi budaya tradisional Jepang dalam *anime Konohana Kitan* karya Sakuya Amano, yang merepresentasikan berbagai elemen Folklor Sebagian Lisan. Melalui analisis kualitatif, peneliti menganalisis beberapa tradisi budaya Jepang seperti *hanami*, *tarian kagura*, *Shichi-Go-San*, *Bon Odori*, dan elemen keagamaan seperti Buddha dan Shintoisme. Anime ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi yang efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya Jepang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Konohana Kitan* memuat banyak aspek dari folklor sebagian lisan yang masih relevan dan dihargai dalam masyarakat Jepang modern, sehingga memberikan kontribusi yang tinggi dalam pelestarian dan penyebaran budaya tradisional Jepang.

Kata Kunci: *anime*; folklor sebagian lisan; tradisi.

Traditions in Japanese Culture in The Anime Konohana Kitan by Sakuya Amano: A Study of Partly Verbal folklore

Abstract

Japanese culture is rich of traditions and festival that have become an inseparable part of the national identity. One form of these cultural richnesses is matsuri. Matsuri is a festival that honors local gods or celebrates important events in the history of a community in Japan. This tradition continues to live and is passed down from generation to generation, encompassing various aspects such as beliefs, customs and art. This study focuses on the representation of traditional Japanese culture in the anime Konohana Kitan by Sakuya Amano, which represents various elements of Partly Verbal Folklore. Through qualitative analysis, the study analyzes several Japanese cultural traditions such as hanami, kagura dance, Shichi-Go-San, Bon Odori, and religious elements such as Buddhism and Shintoism. This anime does not only serve as a medium of entertainment, but also as an effective educational tool to introduce and preserve Japanese cultural heritage. The results of this study indicate that Konohana Kitan contains many aspects of Partly Verbal Folklore that are still relevant and valued in modern Japanese society, thus making a significant contribution to the preservation and dissemination of traditional Japanese culture.

Keywords: *anime*; partly verbal folklore; tradition.

A. Pendahuluan

Sebagai negara yang memiliki banyak tradisi dan budaya, maka Negara Jepang merupakan negara yang memiliki kebudayaan khas Jepang yang terkenal dengan perayaan dan tradisinya yang masih dilestarikan setiap tahun dan setiap musim di Jepang. Perayaan dan tradisi budaya Jepang adalah bagian dari identitas nasional yang kaya dengan makna dan terus ada hingga era modern. Salah satu perayaan yang paling terkenal ialah *Matsuri*, yang merupakan festival budaya tradisional dan diadakan di berbagai daerah untuk menghormati dewa-dewa lokal atau merayakan peristiwa penting dalam sejarah komunitas. *Matsuri* merupakan folklor Jepang yang berhubungan dengan agama *Shinto* dan kemudian dilakukan setiap tahun dan pada tanggal tertentu (Danandjaja, 1997:300). Sedangkan tradisi merupakan kebiasaan yang sudah dilakukan sejak dulu dan terus menerus, kemudian menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat dalam suatu negara, kebudayaan, waktu, dan agama yang sama (Sudirana, 2019:128-129).

Tradisi merupakan kebudayaan yang mencakup keseluruhan aktivitas manusia, termasuk pengetahuan, kepercayaan, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan yang lain dan diperoleh dengan cara belajar termasuk pikiran serta tingkah laku (Endraswara, 2013:10). Untuk memahami tradisi dalam suatu budaya pada sebuah karya sastra dapat dipahami melalui teori antropologi sastra. Antropologi sastra merupakan penelitian dan pemahaman pada karya sastra yang ada kaitannya dengan budaya (Ratna, 2011:30). Ratna (2011:359-360) menambahkan Antropologi sastra lebih banyak dikaitkan dengan keberadaan masa lampau tetapi masa yang dimaksudkan bukan ruang dan waktu, namun isinya. Antropologi sastra dapat digunakan untuk menganalisis masa lampau, seperti: kearifan lokal, tradisi, adat istiadat, mitos, sistem religi, dan sebagainya.

Tradisi yang menjadi kebiasaan orang Jepang ialah perayaan yang berhubungan dengan musim seperti *Hanami* dan *Momijigari*. Masyarakat Jepang pada umumnya sangat mengagumi perubahan musim, sikap

ini semakin kuat karena mata pencaharian orang Jepang pada zaman dahulu adalah petani padi (Danandjaja, 1997:316). Secara harfiah *Hanami* berarti “melihat bunga” khususnya bunga sakura. Bunga sakura berbunga pada bulan sekitar bulan Maret sampai April saat Jepang memasuki musim semi. Pada saat bunga sakura mekar itulah masyarakat Jepang mengadakan pesta taman di bawah naungan bunga-bunga tersebut (Danandjaja, 1997:317). Sedangkan *Momijigari* adalah darmawisata untuk melihat keindahan warna daun-daun yang berubah warna pada musim gugur, adat kebiasaan ini juga telah populer di kalangan bangsawan pada era Heian (Danandjaja, 1997:320). Perayaan dan tradisi budaya Jepang yang hendak peneliti teliti ini termasuk dalam folklor. Folklor adalah sebagian dari kebudayaan Jepang yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antara kolektif apa saja, yang secara tradisional, dalam versi berbeda, baik lisan maupun disertai dengan gerak isyarat, atau alat pengingat (*mnemonic device*) (Brunvand dalam Danandjaja,

1997:37). Brunvand (dalam Danandjaja, 1997:37) juga menambahkan folklor terbagi menjadi tiga golongan besar yaitu pertama folklor lisan, folklor sebagian lisan, dan folklor bukan lisan.

Folklor lisan adalah folklor yang bentuknya murni lisan, mencakup bahasa rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan (teka-teki) tradisional, puisi rakyat, dan nyanyian rakyat. *Folklor Sebagian Lisan* merupakan folklor campuran antara folklor lisan dan folklor bukan lisan yang meliputi kepercayaan rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat dan lain-lain. Folklor bukan lisan ialah folklor yang bentuknya bukan lisan. Bentuk folklor ini digolongkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok material dan kelompok bukan material. Kelompok material meliputi arsitektur rakyat, kerajinan tangan, pakaian, makanan dan minuman rakyat, obat-obatan tradisional. Sebaliknya kelompok bukan material adalah gerak isyarat tradisional, bunyi isyarat, dan musik rakyat. Pada penelitian ini, peneliti

berfokus pada *Folklor Sebagian Lisan* yang ada pada Anime Jepang.

Poltras (dalam Raudha, dkk, 2024:180) menyebutkan bahwa *anime* mempunyai dua pengertian, pertama istilah *anime*, kependekan dari kata *Animeeshon* yang merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris, *Animation*. Kata ini biasa digunakan masyarakat Jepang untuk menyebut kata *animasi*. Kedua, penyebutan istilah *anime* sebagai *animasi* khas Jepang. Anime memiliki berbagai macam genre yang membahas kehidupan masyarakat. Dalam beberapa dekade terakhir, *anime* tidak hanya bersifat hiburan semata, melainkan berkembang menjadi sebuah fenomena yang mengeksplorasi kekayaan kebudayaan Jepang. Karenanya, melalui *anime* para penggemar dari seluruh belahan dunia secara tidak langsung dapat mempelajari budaya yang ada di negara Jepang.

Anime yang merepresentasikan budaya tradisional Jepang dapat menjadi media pengenalan budaya Jepang dan juga sebagai salah satu cara untuk melestarikannya. Salah satu *anime* yang kaya akan budaya

Jepang, adalah *Konohana Kitan* karya Sakuya Amano yang dirilis pada tahun 2017. Peneliti mengamati bahwa latar dari cerita ini sebuah penginapan tradisional Jepang (*ryokan*) dengan tokoh utamanya yaitu siluman rubah yang bernama Yuzu. Yuzu, bekerja di sebuah penginapan tradisional Jepang untuk belajar mengenai kehidupan dan cara melayani tamu dengan baik. *Anime* ini tidak hanya berfokus pada kehidupan sehari-hari dalam bekerja di *ryokan*, melainkan juga bercerita tentang perayaan tradisional yang merupakan bagian dari *Folklor Sebagian Lisan*. Perayaan tradisional yang ditampilkan dalam *Konohana Kitan* berdasarkan pada festival-festival tradisional Jepang yang ada hingga saat ini, seperti *bon-odori*, *Shichi-Go-San*, dan berbagai *matsuri* lainnya. Setiap perayaan ini membawa tradisi yang memiliki makna dan simbolisme tersendiri, sering kali berkaitan dengan penghormatan terhadap leluhur, alam, dan hubungan antarmanusia dan roh. Dengan berbagai latar budaya tradisional ini, *anime Konohana Kitan* dapat dikatakan sebagai media

dalam memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya tradisional Jepang.

Peneliti menarik sebuah fokus permasalahan yaitu tradisi budaya Jepang pada *anime Konohana Kitan* karya Sakuya Amano yang termasuk pada Folklor Sebagian Lisan (Folklor Campuran). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tradisi budaya Jepang yang ada pada *anime Konohana Kitan* karya Sakuya Amano yang termasuk pada folklor Sebagian Lisan. Manfaat penelitian ini secara teoretis diharapkan memberikan wawasan tentang berbagai macam bentuk *Folklor Sebagian Lisan*. Lalu secara praktis penelitian ini diharapkan memberi pengetahuan tentang tradisi budaya Jepang pada *anime Konohana Kitan* karya Sakuya Amano.

Anime Konohana Kitan pernah diteliti oleh Suryawati, dkk (2023) dengan judul penelitian Budaya *Omotenashi* dalam *Anime Konohana Kitan* このはな綺譚 Karya Sakuya Amano. Penelitian ini mengkaji tentang budaya *omotenashi* bentuk *shitsurai*, *furumai*, dan *shikake* di suatu *ryokan*. Perbedaan dengan

penelitian terdahulu yaitu dari teori yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan teori *omotenashi* bentuk *shitsurai*, *furumai*, dan *shikake* sedangkan penelitian saat ini berfokus pada tradisi budaya Jepang pada *anime Konohana Kitan* karya Sakuya Amano dengan menggunakan teori Folklor Sebagian Lisan.

B. Metode Penelitian

Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2016:4) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Berdasarkan pada teori tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang dideskripsikan secara mendetail.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik catat. Peneliti akan menyimak setiap ujaran atau gambar yang ada di *Anime Konohana Kitan* karya Sakuya

Amano dengan seksama dan mencatat setiap konteks yang menggambarkan konsep *Folklor Sebagian Lisan*. Langkah berikutnya adalah mengelompokkan data sesuai dengan jenis-jenis perayaan atau tradisi yang termasuk pada Folklor Sebagian *Lisan*. Peneliti selanjutnya, melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Seluruh data akan dijabarkan sesuai jenis tradisi, lalu konteks percakapan akan dijelaskan secara rinci terlebih dahulu, dan setelah itu akan dijabarkan percakapan yang terjadi dan analisis menurut teori yang telah dijabarkan sebelumnya.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hanami



Eps 1 :18.02 *hanami*

柚 : 仕事を覚えることで精いっぱい
でこんなにたくさんステキ
なものがあること知らなかつ
た...

Yuzu : *Shigoto o oboeru koto de
seiippai de konna ni takusan
suteki na mono ga aru koto
shiranakatta...*

Yuzu : 'aku terlalu keras mempelajari pekerjaan hingga tidak tahu ada pemandangan indah seperti ini'

Gambar di atas yang memperlihatkan suasana *hanami* yaitu tradisi Jepang untuk menikmati keindahan bunga sakura. Era Heian (794-1192), bunga sakura dipindahkan ke kota kerajaan agar dapat dinikmati. Kemudian, kebiasaan *hanami* berawal dari kaisar pada masa itu mengadakan acara perjamuan di halaman istananya yang ditumbuhi dengan bunga sakura (Hastuti, 2015: 59). Monolog yang diungkapkan Yuzu di atas kalimat tersebut menunjukkan perasaan kagum dan juga rasa penyesalan karena terlalu fokus bekerja sehingga tidak memikirkan waktu untuk menikmati sekelilingnya. Mekarnya bunga sakura merupakan lambang kebahagiaan telah tibanya musim semi (Hastuti, 2015: 59).

Dengan demikian suasana dan monolog di atas mengandung unsur folklor yang menjadi kebiasaan masyarakat Jepang pada musim semi. Melalui gambaran adegan di atas penonton dapat merasakan suasana dan keindahan sakura dan dapat

menikmati suasana *hanami* yang secara tidak langsung di tampilkan pada *anime* Konohana Kitan.

2. Tarian Kagura



Eps 2, 19:21 (tarian kagura)

町人1 : 大桜が咲いたぞ!
町人2 : うたげじゃ うたげ!
町人3 : 祭りじゃ!
音 : (神楽鈴の音)
Chounin 1 : Ōsakura ga saita zo!
Chounin 2 : Utage ja! Utage!
Chounin 3 : Matsuri ja!
Oto : (Kagura suzu no oto)
Penduduk 1 : 'Sakura besar telah mekar!'
Penduduk 2 : 'Pesta! Pesta!'
Penduduk 3 : 'saatnya Festival!'
Suara : (Suara lonceng Kagura)

Anime Konohana Kitan terdapat adegan yang memperlihatkan sebuah tarian yang bernama *kagura*. Dialog di atas, terlihat suasana kegembiraan di antara para penduduk kota saat menyambut mekarnya sakura besar (*ōsakura*). Penduduk kota juga menyebutkan bahwa waktunya untuk berpesta (*utage*) dan mengadakan festival (*matsuri*). Tarian Kagura merupakan sebuah ritual tradisional

Jepang yang sering kali dilakukan untuk menyambut musim, merayakan panen, atau menghormati dewa-dewa. Dalam mitologi *Shinto*, ada kisah tentang dewi fajar, Uzume, yang menari untuk meyakinkan dewi matahari, Amaterasu, agar keluar dari gua tempatnya bersembunyi. Tarian ini dianggap sebagai asal mula semua tarian di Jepang. Hingga kini, tarian Kagura masih dipentaskan dalam upacara-upacara khusus di kuil-kuil dan menjadi salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional Jepang (Robert, 2004: 61).

Dengan demikian tarian kagura yang diperlihatkan pada adegan di atas menjadi salah satu unsur folklor Jepang yang dapat menjadi pengetahuan baru kepada penonton tentang budaya tradisional Jepang. Serta melalui *anime* ini sebagai sarana untuk melestarikan budaya Jepang.

3. Shichi-Go-San



Eps 4, 11:14 (*Shichi-Go-San*)

柚 : わあ〜！ステキな着物で

- すね。
お客 : 七五三の三つのお祝いの
衣装よ。
Yuzu : *Waa~! Sutekina kimono
desune.*
Okyaku : *Shichi-Go-San no mitsu no
oiwai no ishō yo.*
Yuzu : 'Wah~! Kimono yang indah
ya.'
Tamu : 'Ini adalah pakaian untuk
perayaan tiga tahun pada
Shichi-Go-San.'

Percakapan di atas antara Yuzu dan seorang tamu yang sedang berbicara tentang pakaian tradisional Jepang yang dikenakan pada saat perayaan *Shichi-Go-San*. Yuzu, terlihat terpesona oleh keindahan kimono yang ia lihat. Yuzu mengungkapkan kekagumannya dengan berkata, " *Waa~! Sutekina kimono desune.*" Ini menunjukkan apresiasi Yuzu terhadap pakaian tradisional tersebut. Tamu tersebut kemudian menjelaskan bahwa kimono itu adalah pakaian khusus yang dikenakan untuk merayakan *Shichi-Go-San*, sebuah upacara penting dalam budaya Jepang. *Shichi-Go-San* secara harfiah berarti "Tujuh-Lima-Tiga" dan merupakan sebuah perayaan yang dilakukan untuk anak-anak yang berusia tiga, lima, dan tujuh tahun. Menurut Robert (2004:

98) bahwa *Shichi-Go-San* adalah semacam festival ulang tahun nasional *shinto* untuk anak perempuan berusia tujuh dan tiga tahun serta anak laki-laki berusia lima tahun. Festival ini diadakan setiap tanggal 15 November, festival ini adalah cara untuk berterima kasih kepada *Kami* (dewa) karena telah melindungi anak-anak saat mereka tumbuh dan meminta keberuntungan lebih banyak di masa depan.

Dengan demikian, dialog di atas mengandung unsur folklor yang berkaitan dengan tradisi masyarakat tradisional Jepang. Melalui dialog tersebut juga, penonton tidak hanya disuguhkan gambaran visual dari pakaian tradisional Jepang. Namun, juga diberikan pemahaman mengenai *shichi-go-san* itu sendiri sebagai tradisi yang tetap ada dan terjaga hingga era modern.

4. *Bon Odori*



Eps 7. 06:04 (festival *bon odori*)

柚 :あれが盆踊りですね！
阜 :ああ精霊(しょうりょう)を
迎え 慰める踊りだ。
Yuzu :Are ga Bon Odori desu ne!
Satsuki :Aa, shōryō o mukae
nagusameru odori da.
Yuzu :‘Itu adalah tarian Bon Odori,
ya!’
Satsuki :‘Ah, itu adalah tarian untuk
menyambut dan menenangkan
arwah.’

Adegan pada *anime Konohana Kitan* di atas merupakan gambaran dari *bon odori*. Hal ini di buktikan dari pernyataan yang di ungkapkan oleh Yuzu dengan mengatakan “Are ga Bon Odori desu ne!”. kemudian dijelaskan oleh Satsuki arti dari *bon odori* dengan mengatakan “Aa, shōryō o mukae nagusameru odori da”. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Robert (2004: 12) bahwa *Bon odori* merupakan festival lentera atau hari orang mati dalam agama Buddha. Festival ini menghormati leluhur serta semua orang yang telah meninggal dan biasanya dirayakan selama tiga hari pada musim panas. Gerakan yang ditunjukkan dalam *bon odori* biasanya sederhana dan berulang yang memungkinkan semua orang, baik muda maupun tua, untuk berpartisipasi pada acara tersebut. Ini dapat menciptakan suasana

kebersamaan dan kebahagiaan, sekaligus menjadi saat refleksi dan penghormatan terhadap leluhur.

Dengan ini, *bon odori* adalah salah satu contoh bagaimana tradisi Jepang yang diperlihatkan pada adegan *anime Konohana Kitan*, menggabungkan unsur seni, spiritualitas, dan komunitas dalam satu perayaan yang harmonis. Melalui adegan ini, penonton juga dapat mengetahui tradisi budaya Jepang yang di lestarian hingga saat ini dalam *anime*.

5. Buddhisme



Eps 6 , 15.40 (Patung Buddha)

柚 :あ… 阿弥陀様をお拭きしよ
うと…
Yuzu :Ah... Amida-sama o fuki shiyou
to...
Yuzu :‘Aku sedang membersihkan
patung Buddha.’

Adegan dalam *anime* terlihat pada gambar di atas yaitu sebuah patung buddha yang menandakan kepercayaan sebuah agama di masyarakat Jepang. Yuzu dalam

anime mengungkapkan bahwa “Ah... *Amida-sama o fuki shiyou to...*” sambil merasa bersedih karena batung Buddha yang ia bersihkan tersebut terjatuh. Di Jepang, agama Buddha menjadi agama terpenting selain agama *shinto*. Ajaran Buddhisme di Jepang telah lama masuk akan tetapi pengaruhnya tidak kuat. Kemudian pada abad ke-6, pengaruh ajaran Buddhisme baru merasa kuat, sejak saat itu ajaran Buddhisme berkembang dan berakar di masyarakat Jepang dan mengalami proses naturalisasi dengan budaya Jepang (Danandjaja, 1997: 167).

Dengan ini, kepercayaan yang diperlihatkan pada gambar di atas menunjukkan kepercayaan Buddha yang benar-benar berakar kuat di kalangan masyarakat Jepang. Jadi, *anime* ini menjadi media untuk menunjukan kepada penikmat *anime* tentang agama masyarakat Jepang selain agama *shinto*. *Anime* ini juga pentingnya agama Buddha bagi masyarakat Jepang.

6. Shintoisme



Eps 12, 04.39 (Berdoa di Kuil)

蓮 : この1年を無事に過ごすことができた感謝を伝えに来たのたまに神社に来て身勝手なお願ひするのなんて人間くらいよ。

Ren : *Kono ichi-nen o buji ni sugosu koto ga dekita kansha o tsutae ni kita no. Tama ni jinja ni kite migatte na onegai suru no nante ningen kurai yo.*

Ren : ‘Aku datang untuk menyampaikan rasa terima kasih karena bisa melewati tahun ini dengan aman. Hanya manusia yang kadang-kadang datang ke kuil dan membuat permintaan yang egois.’

Berdasarkan gambar di atas, Yuzu dan teman-temannya terlihat berdo’a di kuil Shinto. Beberapa agama yang dianut oleh masyarakat Jepang adalah shintoisme, agama tertua dan dapat dianggap agama pribumi orang Jepang, maka agama ini lebih dianggap sebagai agama primitif sebab praktiknya berkaitan dengan jiwa, roh, hantu, dan sebagainya (Danandjaja, 1997: 164). Dalam pernyataan yang disampaikan oleh Ren dengan mengatakan “*Kono ichi-*

nen o buji ni sugosu koto ga dekita kansha o tsutae ni kita no. Tama ni jinja ni kite migatte na onegai suru no nante ningen kurai yo" ini menunjukkan kepercayaan masyarakat Jepang tentang dewa-dewa dan kuil merupakan rumah bagi dewa untuk meminta permohonan. Menurut Befu (dalam Danandjaja, 1997: 166) bahwa Shintoisme dapat dibagi menjadi tiga sistem kepercayaan yang berbeda, yakni pertama Shinto rakyat (*folk Shinto*) yang juga disebut sebagai Shinto petani pedesaan, kedua Shinto Negara atau Nasional, dan ketiga Shinto sekte (*sect shinto*).

7. Sumo



Eps 3, 12.39 (Sumo)

蓮 : 私のことは無視か！ あそ
ういえば なっちゃん 庭で
ケンカしてたでしょう？

棗 : ケンカじゃなくて 相撲だ
よ！

Ren : *Watashi no koto wa mushi ka!*
A, sou ieba nacchan niwa de
kenka shitetakoi?

Natsume : *Kenka janakute sumo da yo!*

Ren : 'Apakah kamu mengabaikan

aku! Oh, ngomong-ngomong, Nacchan, kamu bertengkar di taman, kan?'

Natsume : 'Itu bukan pertengkaran, itu sumo!'

Gambar di atas menampilkan adegan *sumo*, sebuah olahraga gulat tradisional Jepang dalam *anime Konohana Kitan*. Masyarakat Jepang memiliki permainan rakyat yang disebut *folk games*. Permainan rakyat Jepang memiliki dua golongan yang pertama mengisi waktu luang dan yang kedua sifatnya bertanding (Danandjaja, 1997: 200). Olahraga ini sudah berusia 2000 tahun, dan menjadi olahraga profesional hampir 300 tahun, sejak awalnya era Edo (Danandjaja, 1997: 201). Pada adegan di atas, Natsume sedang bermain gulat (*sumo*) dengan pengunjung dari Konohanatei. Di Jepang, permainan ini merupakan pertandingan tradisional Jepang yang sifatnya keterampilan fisik yaitu olahraga gulat yang disebut dengan istilah *sumo* (Danandjaja, 1997:201). Dengan demikian walaupun *sumo* berasal dari zaman dulu, *sumo* masih dikatakan sebagai olahraga modern, karena dapat disaksikan melalui tayangan televisi, *anime*, atau media lainnya.

D. Simpulan

Anime Konohana Kitan karya Sakuya Amano merupakan representasi yang kaya akan budaya tradisional Jepang, yang mencakup berbagai aspek folklor sebagian lisan. Beberapa tradisi yang ditampilkan dalam anime ini adalah seperti Hanami, Tarian Kagura, Shichi-Go-San, Bon Odori, Buddhisme, Shintoisme, dan sumo, merupakan bagian penting dari kehidupan dan identitas budaya Jepang. Anime ini tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga berfungsi sebagai media untuk melestarikan dan memperkenalkan warisan budaya Jepang kepada penonton, baik di dalam negeri maupun di seluruh dunia. Tradisi-tradisi yang ada pada *anime* mencakup perayaan musim, ritual keagamaan, upacara adat, dan olahraga tradisional, semuanya memiliki makna mendalam dan simbolisme yang kuat, sering kali berkaitan dengan penghormatan terhadap leluhur, alam, dan hubungan antar manusia dan roh. Melalui *anime* ini, penonton dapat lebih memahami dan mengapresiasi kekayaan budaya Jepang, serta pentingnya

mempertahankan dan melestarikan tradisi-tradisi budaya tersebut. Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu representasi budaya dalam *anime* dapat mempengaruhi generasi muda Jepang dalam hal identitas budaya dan pemahaman mereka tentang tradisi.

Daftar Pustaka

- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang: Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Grafiti.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodeologi Penelitian Antropologi Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hastuti, Nur. 2015. *Daya Tarik Bunga Sakura Bagi Masyarakat Jepang*. Jurnal Izumi. Vol. 4, No. 1, halaman 57-63.
DOI: <https://doi.org/10.14710/izumi.4.1.57-63> diakses 19 Juli 2024 pukul 13.30WIB.
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Raudha, Silvia, dkk. 2024. *Pengaruh Anime dan Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Mahasiswa di Banda Aceh*. Jurnal Sosiologi Agama Indonesia (JSAI) Vol. 5 No. 1

halaman 179-191 Maret 2024.
DOI: 10.22373/jsai.v5i1.4354
diakses 20 Juli 2024 pukul
18.00WIB.

Robert, Jeremy. 2010. *Japanese Mythology A to Z Second Edition*. New York: PHP Bunko.

Sudirana, I wayan. 2019. *Tradisi Versus Modern: Diskursus Pemahaman Istilah Tradisi dan Modern di Indonesia*. Mudra:Jurnal Seni Budaya. Vol. 34, No. 1. Halaman 127-135, Februari 2019.
DOI: <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.647> diakses 19 Juli 2024. Pukul 14.00WIB.