

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini memerlukan kerangka teori untuk menganalisis aspek kebudayaan yang terdapat dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* karya Miyazaki Hayao. Pada bab ini, penulis menggunakan teori unsur-unsur kebudayaan Koentjaraningrat sebagai landasan untuk menyelidiki lebih lanjut unsur-unsur budaya yang ada dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*.

2.1 Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari kata Sanskerta "*buddhayah*", yang merupakan bentuk jamak dari "budi" atau akal. Oleh karena itu, kebudayaan dapat diartikan sebagai "hal-hal yang berkaitan dengan akal" (Koentjaraningrat, 2015:144). Menurut perspektif antropologi, budaya adalah suatu sistem yang meliputi gagasan, tindakan, dan karya manusia secara menyeluruh dalam kehidupan sosial, yang menjadi kepunyaan manusia melalui proses pembelajaran. Dengan demikian, hampir semua perilaku manusia dapat dikategorikan sebagai budaya, karena sangat sedikit perilaku manusia dalam kehidupan sosial yang tidak memerlukan pembelajaran (Koentjaraningrat, 2015:144). Meskipun beberapa tindakan bersifat naluriah, refleks, atau berhubungan dengan proses fisiologis, termasuk perilaku manusia seperti makan, minum, atau berjalan dengan dua kaki, juga mengalami transformasi menjadi perilaku budaya melalui interaksi dengan budaya yang ada.

Badan Urusan Budaya Jepang atau *Agency for Cultural Affairs, Government of Japan* (2013) menyatakan:

「「文化」は、最も広くとらえると、人間が自然とのかかわりや風土の中で生まれ育ち身に付けていく立ち居振る舞いや、衣食住をはじめとした暮らし、生活様式、価値観など、人間と人間の生活にかかわることの総体を意味しますが、本審議会では主として「人間が理想を実現していくための精神の活動及びその成果」の側面から文化を考えました。」

“ “*Bunka*” wa, mottomo hiroku toraeru to, ningen ga shizen to no kakawari ya fūdo no naka de uma re sodachi mi ni tsukete iku tachii furumai ya,

ishokujū o hajime to shita kurashi, seikatsu-sama-shiki, kachikan nado, ningen to ningen no seikatsu ni kakawaru koto no sōtai o imi shimasuga, hon-shin gikaide wa shutoshite `ningen ga risō o jitsugen shite iku tame no seishin no katsudō oyobi sono seika' no sokumen kara bunka o kangaemashita. “

“ Budaya secara keseluruhan dapat diartikan adalah aspek yang berkaitan dengan manusia dan kehidupan mereka, seperti cara mereka berperilaku, makanan, tempat tinggal, dan pakaian yang mereka kenakan, cara mereka bertahan hidup dan mewujudkan cita-cita yang dikembangkan dan didapatkan dari hubungan alam dan sekitarnya. “

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa kebudayaan merupakan cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sekelompok orang, serta diturunkan kepada generasi berikutnya. Kebudayaan terdiri dari berbagai elemen kompleks, seperti adat istiadat, bahasa, karya seni, agama, dan institusi politik, yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Penting untuk dicatat bahwa manusia dapat berkomunikasi dan beradaptasi dengan individu yang memiliki budaya yang berbeda, yang menunjukkan bahwa kebudayaan dapat dipelajari dan dipahami.

Koentjaraningrat dalam bukunya *Pengantar Ilmu Antropologi Dasar* (2015) menyatakan kesetujuannya dengan pandangan seorang sosiolog bernama Talcott Parsons dan seorang ahli antropologi bernama A.L. Kroeber. Keduanya berpendapat bahwa perlu dibedakan antara aspek konkret kebudayaan sebagai sistem ide dan konsep dengan aspek kebudayaan sebagai serangkaian tindakan dan aktivitas manusia yang memiliki pola tertentu. Terdapat tiga bentuk kebudayaan yang dibedakan. Bentuk pertama adalah bentuk ideal kebudayaan yang bersifat abstrak dan tidak dapat diraba atau difoto. Tempatnya terletak di dalam pikiran individu atau, dengan kata lain, dalam pikiran anggota masyarakat tempat kebudayaan tersebut ada. Ketika gagasan-gagasan mereka diekspresikan secara tertulis, jejak dari budaya ideal sering ditemukan dalam esai dan buku yang ditulis oleh penulis yang terlibat dalam komunitas tersebut. Ide-ide dan gagasan-gagasan manusia hidup bersama dalam masyarakat, memberikan jiwa kepada masyarakat itu sendiri, dan ide-ide ini saling terkait dan selalu berhubungan dengan sistem. Ahli antropologi dan sosiologi menyebut sistem ini sebagai sistem budaya atau sistem kebudayaan. Dalam bahasa Indonesia, terdapat juga istilah lain yang sangat tepat

untuk merujuk kepada bentuk ideal kebudayaan ini, yaitu adat atau adat istiadat dalam bentuk jamaknya (Koentjaraningrat, 2015:151).

Bentuk kedua dari kebudayaan dikenal sebagai sistem sosial, yang mengacu pada pola perilaku yang ada dalam masyarakat itu sendiri. Sistem sosial ini terdiri dari interaksi, hubungan, dan pergaulan antarindividu dalam masyarakat yang terjadi dari waktu ke waktu, dan selalu mengikuti pola-pola tertentu yang didasarkan pada adat dan tata kelakuan. Sebagai serangkaian aktivitas manusia dalam masyarakat, sistem sosial memiliki sifat yang konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dapat diamati, difoto, dan didokumentasikan (Koentjaraningrat, 2015:151). Bentuk ketiga dari kebudayaan dikenal sebagai kebudayaan fisik. Ini melibatkan semua dampak dan kegiatan fisik, tindakan dan pekerjaan yang dilakukan oleh individu dalam masyarakat. Kebudayaan fisik memiliki sifat yang sangat konkret dan termanifestasi dalam benda-benda atau hal-hal yang dapat dirasakan, dilihat, dan difoto (Koentjaraningrat, 2015:151).

Ketiga bentuk kebudayaan ini tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Kebudayaan dan adat istiadat mengatur dan memberikan arahan kepada manusia, baik dalam hal pikiran, ide, maupun tindakan dan karya manusia, yang menghasilkan benda-benda kebudayaan fisik. Sebaliknya, kebudayaan fisik membentuk suatu lingkungan hidup yang khusus, yang seiring waktu dapat menjauhkan manusia dari lingkungan alamiahnya dan mempengaruhi pola perbuatannya serta cara berpikirnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan bersosial. Kebudayaan suatu negara dipengaruhi oleh karakteristik geografis negara tersebut dan juga memiliki pengaruh timbal balik dengan karakteristik masyarakatnya.

2.1.1 Unsur-Unsur Kebudayaan

Sarjana antropologi umumnya melihat suatu kebudayaan, seperti kebudayaan Minangkabau, kebudayaan Bali, atau kebudayaan Jepang, sebagai suatu keseluruhan yang terintegrasi. Namun, ketika mereka ingin menganalisis kebudayaan tersebut, mereka membaginya menjadi unsur-unsur besar yang disebut unsur-unsur kebudayaan universal. Istilah "universal" di sini mengindikasikan

bahwa unsur-unsur tersebut bersifat umum dan dapat ditemukan dalam semua kebudayaan, tidak peduli dari mana bangsa tersebut berasal di dunia.

Setelah mempelajari berbagai kerangka tentang unsur-unsur kebudayaan universal yang diajukan oleh ahli antropologi, Koentjaraningrat menyimpulkan bahwa terdapat tujuh unsur kebudayaan yang dapat ditemukan dalam setiap bangsa di dunia. Ketujuh unsur ini merupakan inti dari setiap kebudayaan di seluruh dunia, yaitu:

1. Bahasa
2. Sistem Pengetahuan
3. Sistem Sosial
4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi
5. Sistem mata Pencaharian
6. Sistem Religi
7. Kesenian

Setiap unsur kebudayaan universal secara alami akan memiliki tiga wujud kebudayaan yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu dalam bentuk sistem budaya, sistem sosial, dan unsur-unsur kebudayaan fisik (Koentjaraningrat, 2015).

1. Bahasa

Koentjaraningrat (2015:151) menyebutkan bahwa bahasa atau sistem lembaga memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia baik dalam bentuk lisan maupun tulisan sebagai sarana komunikasi antar individu. Bahasa merupakan sebuah ekspresi yang mengandung maksud untuk berkomunikasi dengan orang lain, di mana apa yang dimaksudkan oleh pembicara dapat dipahami dan dimengerti oleh pendengar atau lawan bicara melalui bahasa yang digunakan. Dalam konteks ini, bahasa dapat dianggap sebagai alat komunikasi yang melibatkan suara yang dihasilkan oleh alat bicara dalam bentuk dan makna, serta tanda atau sistem tanda yang digunakan oleh kelompok manusia atau masyarakat. Fungsi bahasa pada dasarnya adalah untuk mencapai tujuan tertentu melalui berbicara, seperti merespons, meminta, menyatakan, memberi salam, dan sebagainya. Bahasa dapat dipandang sebagai kombinasi tindakan dan sejumlah elemen yang

memiliki tujuan dan sasaran. Lebih dari sekadar peristiwa atau kejadian, bahasa memiliki fungsi fungsional yang dirancang untuk mempengaruhi perubahan.

2. Sistem Pengetahuan

Pengetahuan ilmiah atau sistem pengetahuan merupakan elemen lain dari kebudayaan. Ini berkaitan dengan eksistensi manusia karena manusia memiliki pikiran dan kemampuan intelektual yang diberikan oleh Tuhan. Setiap suku bangsa di dunia umumnya memiliki pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya, termasuk flora, fauna, zat-zat, bahan mentah, dan objek-objek di sekitarnya, tubuh manusia, sifat dan perilaku manusia, serta konsep ruang dan waktu (Koentjaraningrat, 2015:291).

Sistem pengetahuan berkaitan dengan pemahaman tentang kondisi alam sekitar dan karakteristik perangkat yang digunakan. Sistem pengetahuan ini muncul karena setiap individu memiliki pemikiran dan intelektualitas yang unik, sehingga mereka menghasilkan dan memperoleh pengetahuan yang berbeda-beda yang perlu disampaikan kepada orang lain agar bisa dipahami. Perkembangan ilmu pengetahuan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola pikir dan perilaku masyarakat. Pada dasarnya, kebudayaan merupakan pengetahuan yang diikuti oleh suatu masyarakat. Oleh karena itu, dalam konteks kebudayaan universal, sistem pengetahuan sangat penting.

3. Sistem Sosial

Setiap kehidupan masyarakat dalam suatu organisasi diatur oleh adat-istiadat dan peraturan yang mengatur berbagai aspek kehidupan dalam lingkungan tempat individu tinggal dan berinteraksi seiring berjalannya waktu. Salah satu kesatuan sosial yang sangat dekat dan akrab adalah kesatuan kekerabatan, seperti keluarga yang menjadi inti dari hubungan kerabat. Selain itu, terdapat juga satuan-satuan di luar lingkup keluarga yang masih berada dalam komunitas tersebut.

Menurut Alfian (2013:117) sistem sosial atau organisasi adalah elemen utama yang dibentuk oleh manusia sebagai makhluk sosial yang

hidup bersama untuk mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai secara individu. Oleh karena itu, sistem ini terbentuk karena kesadaran bahwa manusia memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, sehingga ada kebutuhan untuk bersatu dan bekerja sama demi kelangsungan hidup.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Koentjaraningrat (2015:263) secara umum menyatakan bahwa teknologi merujuk pada metode dan proses yang digunakan oleh suatu kelompok masyarakat dalam memproduksi, menggunakan, dan merawat peralatan hidup mereka. Teknologi tradisional mencakup berbagai jenis sistem peralatan dan unsur kebudayaan fisik yang digunakan oleh masyarakat dalam kehidupan bermasyarakat.

- a. Alat-alat produksi merujuk pada berbagai perangkat yang digunakan untuk melakukan pekerjaan, mulai dari alat sederhana hingga peralatan kompleks seperti mesin produksi dan alat-alat pengolahan makanan.
- b. Alat-alat menyalakan api termasuk dalam kategori alat-alat produksi dan digunakan untuk menciptakan api, baik untuk kegiatan memasak maupun kegiatan industri yang memerlukan sumber api.
- c. Wadah merujuk pada berbagai jenis alat dan tempat untuk menyimpan, memuat, dan menyimpan barang. Wadah dapat terbuat dari berbagai bahan, seperti kayu, bambu, kulit kayu, tempurung, serat-serat, dan tanah liat.
- d. Makanan dan obat-obatan juga termasuk dalam aspek kebudayaan fisik. Dalam konteks teknologi, hal ini melibatkan proses pengolahan, memasak, dan penyajian makanan serta minuman. Berbagai budaya di dunia menggunakan cara memasak yang berbeda, baik dengan menggunakan api maupun dengan memanfaatkan batu panas.
- e. Pakaian adalah elemen kebudayaan fisik yang sangat penting bagi berbagai suku bangsa di dunia. Pakaian umumnya dibuat dengan cara dipintal dan ditenun. Pakaian memiliki berbagai fungsi, seperti

- melindungi tubuh dari pengaruh lingkungan, menjadi simbol keunggulan, memiliki nilai sakral, serta berfungsi sebagai perhiasan.
- f. Tempat tinggal atau tempat berlindung merupakan fasilitas yang berfungsi sebagai tempat tinggal dan perlindungan bagi individu atau kelompok. Tempat tinggal ini dilengkapi dengan berbagai prasarana lingkungan yang mendukung kehidupan sehari-hari.
 - g. Alat-alat transportasi berperan dalam mempermudah mobilitas manusia dan barang dari satu tempat ke tempat lainnya. Alat-alat ini digunakan untuk mengangkut manusia, hewan, dan barang-barang kebutuhan manusia.

5. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Setiap kelompok etnis atau individu di seluruh dunia memiliki sistem pencaharian yang menjadi fokus utama dalam upaya memperoleh makanan dan pendapatan ekonomi lainnya. Dalam konteks kebudayaan, aspek ekonomi mencakup perilaku dan institusi yang terlibat dalam produksi dan konsumsi kebutuhan hidup manusia, seperti makanan, pakaian, tempat tinggal, dan sejenisnya, termasuk juga pelayanan yang diperlukan (Alfan, 2013:92-93).

Koentjaraningrat (2015:275) mengungkapkan bahwa perhatian para ahli antropologi terhadap berbagai sistem mata pencaharian atau sistem ekonomi terbatas pada sistem-sistem yang bersifat tradisional dan memperhatikan kebudayaan suatu bangsa secara menyeluruh. Beberapa sistem yang termasuk di dalamnya adalah: (a) berburu dan meramu; (b) penggembalaan ternak; (c) pertanian ladang; (d) penangkapan ikan; (e) pertanian beririgasi. Para ahli antropologi hanya mempelajari sistem produksi lokal dalam kelima sistem ini, termasuk sumber daya alam yang digunakan, modal yang dikumpulkan, pengerahan dan pengaruh tenaga kerja, teknologi produksi, serta sistem distribusi di pasar-pasar yang berdekatan saja.

6. Sistem Religi

Koentjaraningrat (2015:293) menjelaskan mengenai asal-usul dari unsur universal seperti agama berarti mencari pemahaman mengapa manusia percaya akan keberadaan kekuatan gaib yang dianggap lebih tinggi daripada dirinya sendiri, serta alasan di balik upaya manusia untuk berkomunikasi dengan kekuatan-kekuatan ini dan menjalin hubungan dengan mereka. Masalah ini telah menjadi fokus utama di Eropa dan komunitas ilmiah pada umumnya. Dalam kebudayaan tertentu, sistem keagamaan selalu memiliki karakteristik yang dirancang untuk memelihara emosi keagamaan di antara para pengikutnya.

Dalam Alfian (2013:104), Haviland mengungkapkan bahwa agama atau religi merupakan suatu bentuk kepercayaan dan pola perilaku yang digunakan oleh manusia untuk menghadapi masalah-masalah penting yang tidak dapat diatasi melalui teknologi dan organisasi yang mereka ketahui. Untuk mengatasi keterbatasan ini, manusia memanfaatkan kekuatan supranatural.

7. Kesenian

Kesenian merupakan suatu kompleksitas yang terdiri dari berbagai ide, norma, konsep, nilai, dan hubungan yang berhubungan dengan aktivitas dan perilaku manusia. Secara umum, kesenian didefinisikan dari perspektif seni sebagai beragam artefak yang termasuk seni visual, seperti karya seni yang dinikmati melalui penglihatan, dan seni suara, seperti karya seni yang dinikmati melalui pendengaran, yang bertujuan untuk menyampaikan kekaguman manusia terhadap keindahan. Dalam bidang seni rupa, terdapat seni patung, seni relief (termasuk seni ukir), seni lukis dan gambar, serta seni rias. Sedangkan dalam seni musik, terdapat seni musik vokal dan instrumental, dan seni sastra secara khusus meliputi prosa dan puisi (Koentjaraningrat, 2015:298-299).

2.1.2 Unsur–unsur Budaya Jepang

Budaya Jepang mengacu pada berbagai hal fisik dan non-fisik atau simbol pemikiran, perilaku, kehidupan, pendidikan, kepercayaan dan nilai-nilai yang telah dikembangkan di kepulauan Jepang. Utusan Jepang untuk Dinasti Sui dan Tang membawa budaya Buddha Tiongkok ke Jepang, seperti upacara bunga, upacara minum teh, dan upacara dupa, yang semuanya diperkenalkan ke Jepang bersama dengan Buddhisme Tiongkok dan merupakan bagian penting dari seni tradisional Jepang. Sejak awal abad ke-7 sampai dengan akhir abad ke-9, selama hampir 300 tahun, penguasa Jepang mengirim delegasi ke China untuk mempelajari tulisan (huruf), sistem pemerintahan, budaya dan teknologi. Setelah abad ke-10, orang Jepang mulai mencerna dan ‘men-Jepang-kan’ budaya China, sehingga terbentuklah budaya Jepang (Ong, 2017:4).

Pada pertengahan abad keenam belas, budaya Eropa diperkenalkan ke Jepang, tetapi penyebaran budaya Eropa di Jepang mengalami kesulitan karena kebijakan perlindungan perdagangan dan larangan agama Kristen. Pada abad ke-19, ketika Jepang menandatangani Perjanjian Kanagawa Jepang-AS (Perjanjian Perdamaian Jepang-AS) di bawah tekanan diplomatik dari Amerika Serikat, dan membuka pelabuhan Shimoda dan Hakodate untuk perdagangan, budaya Eropa dihidupkan kembali di Jepang, dan kemudian menjadi bagian penting dari budaya Jepang. Berikut adalah penjelasan tentang tujuh unsur kebudayaan Jepang:

1. Bahasa

Seiring dengan kemajuan masyarakat Jepang dalam era modern, penggunaan bahasa standar yang berasal dari bahasa atau dialek masyarakat Tokyo mulai diterapkan secara bertahap (Rahmah, 2013:5). Bahasa Jepang memiliki variasi tingkatan bahasa yang dikenal sebagai *keigo* (敬語), yang merupakan bentuk bahasa halus. Tingkatan bahasa ini terdiri dari *sonkeigo* (尊敬語), yaitu bahasa halus yang digunakan untuk merujuk pada orang lain, dan *kenjuougo* (謙讓語), yaitu bahasa halus yang digunakan untuk merujuk pada diri sendiri. Selain itu, terdapat perbedaan dalam bahasa

sehari-hari antara kaum pria dan kaum wanita. Dalam konteks dongeng dan karya sastra tradisional, seringkali ditemukan ragam bahasa kuno.

2. Sistem Pengetahuan

Ilmu pengetahuan memiliki potensi untuk memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar kita, termasuk tanaman, hewan, zat-zat, dan bahan mentah, guna meningkatkan keberlanjutan kehidupan manusia. Di Jepang, masyarakat menggunakan ilmu pengetahuan untuk memperoleh pemahaman tentang sifat-sifat dan perilaku manusia, serta untuk mendapatkan pengetahuan tentang fungsi tubuh manusia yang bermanfaat dalam bidang kesehatan. Di Jepang banyak gunung berapi, oleh karena itu, di seluruh Jepang banyak sumber air panas alami dengan tenaga panas bumi (Abdurakhman, 2019:66), masyarakat Jepang memanfaatkan pengetahuan hal ini untuk dijadikan pemandian air panas yang disebut onsen (温泉). Masyarakat Jepang senang berendam di pemandian air panas, karena dapat dipercaya baik untuk kesehatan tubuh, baik untuk peredaran darah dan dapat mempercantik kulit. Di era modern sekarang ini pengetahuan dan teknologi Jepang semakin canggih, berinovasi, dan berkembang seperti banyaknya produk-produk dari Jepang yang mendunia seperti televisi, mobil, motor, barang elektronik dan barang-barang kebutuhan hidup lainnya.

3. Sistem Sosial

Di masyarakat Jepang, terdapat pengenalan terhadap sistem sosial yang dikenal sebagai *uchi* dan *soto*. Konsep *uchi* (内) merujuk pada bagian dalam, secara harfiah mengacu pada rumah, dan menggambarkan bagian dalam kelompok tertentu. Sementara itu, konsep *soto* (外) merujuk pada bagian luar, mengacu pada aspek di luar kelompok tersebut. Masyarakat Jepang selalu mengidentifikasikan diri sebagai anggota sebuah kelompok, kemudian mengidentifikasikan orang-orang sekitar mereka dalam kategori dalam (*uchi*) dan luar (*soto*) kelompok. Sikap, gaya bicara, bahkan kosa kata yang digunakan akan berbeda bagi orang di dalam kelompok dengan orang luar (Abdurakhman, 2019:135). Dalam konteks interaksi sosial, masyarakat

Jepang cenderung menunjukkan sifat yang tertutup karena adanya konsep *uchi-soto*, yang menghasilkan perbedaan dalam sikap dan perilaku terhadap individu yang bukan bagian dari lingkaran *uchi*. Hal ini mengakibatkan terbentuknya batasan-batasan yang membuat sulit bagi orang untuk bersosialisasi dengan individu di luar lingkaran tersebut, kecuali dengan orang-orang terdekat seperti teman dan anggota keluarga.

Identifikasi kelompok bagi orang Jepang lebih ditekankan untuk keperluan menjaga kelompok dari hal-hal yang tidak patut dan menimbulkan rasa malu, kelakuan tidak patut seorang anggota kelompok membuat malu seluruh anggota kelompoknya karena itu perlu dijaga. Sementara itu, orang luar harus memperlakukan mereka dengan adil dan terhormat. Di Jepang, terdapat sistem patriarki yang telah dianut oleh masyarakat sejak zaman dahulu. Dalam struktur keluarga yang terdiri dari keluarga inti, orang tua, dan saudara perempuan, sebuah kepala keluarga yang berjenis kelamin laki-laki memegang peranan penting sebagai pemimpin yang memiliki wewenang penuh dalam melindungi dan mengatur kepentingan keluarga (Rahmah, 2013:4). Kepala keluarga biasanya mendominasi berbagai aspek kehidupan keluarga. Oleh karena itu, seorang anak yang ditunjuk sebagai pewaris posisi kepala keluarga akan mendapatkan pendidikan yang berbeda dari saudara-saudaranya. Sejak usia dini, anak tersebut akan memiliki status yang lebih tinggi dan harus diperlakukan dengan hormat.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Masyarakat Jepang memproduksi, memakai, menggunakan, menumbuhkan, memelihara, dan mengumpulkan bahan baku dan mengubahnya menjadi bahan pendukung untuk mencari nafkah atau memenuhi kebutuhan. Setidaknya ada delapan elemen yang terkait dengan peralatan dan sistem teknis, alat kerajinan, alat api, senjata, wadah, makanan, pakaian, tempat berlindung atau akomodasi, dan transportasi. Salah satu hal yang berubah dalam ritme kehidupan keseharian di Jepang karena perubahan musim adalah pakaian, setiap musim memerlukan pakaian yang

pas. Jepang mempunyai pakaian tradisional dengan sebutan *kimono* (着物), menurut Abdurakhman (2019:43) kimono sebagai pakaian tradisional Jepang tersedia bagi perempuan dan laki-laki. Namun, yang masih sering memakainya hingga saat ini adalah wanita.

Selain pakaian hal yang terpenting untuk bertahan hidup adalah makanan, masyarakat Jepang makan nasi sebagai makanan pokok. Selain itu, makanan yang tidak pernah absen dari meja makan orang Jepang adalah sup miso atau *miso shiru* (味噌汁). Lauk-pauk Jepang bisa dikelompokkan dalam beberapa jenis antara lain *yakimono* (dibakar), *agemono* (digoreng), *nabe mono* (dimasak bercampur dalam satu panci), *itame mono* (ditumis) dan mentah seperti *sashimi* dan *sushi*. Dalam hal memasak semua itu diperlukan alat-alat untuk meninjau kebutuhan dan wadah dari makanan tersebut.

5. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Berdasarkan berbagai sumber referensi yang dapat ditemukan, dapat diketahui bahwa mata pencaharian penduduk Jepang memiliki beragam jenis, namun mata pencaharian utama masyarakat Jepang sejak zaman dahulu adalah bertani di sawah. Dalam sejarahnya, disebutkan bahwa pengenalan tanaman padi kepada masyarakat Jepang dimulai pada awal periode Yayoi pada abad ke-3 SM (Rahmah, 2013:5). Bagi orang Jepang, beras bukan hanya menjadi bahan makanan semata, tetapi telah menjadi sesuatu yang digemari dan terpadu dalam kehidupan mereka. Hampir setengah dari lahan yang dapat ditanami digunakan untuk menanam padi, dengan menanamnya pada musim panas dan menanam berbagai buah-buahan dan umbi-umbian pada musim dingin. Selain pertanian, sektor perikanan juga menjadi mata pencaharian penting di Jepang. Sebagai negara kepulauan yang dikelilingi oleh lautan yang kaya akan sumber daya laut, Jepang memiliki kemudahan dalam mengeksploitasi hasil lautnya. Namun, saat Jepang memasuki era modern, sumber penghidupan masyarakat beralih ke sektor industri.

6. Sistem Religi

Mayoritas penduduk Jepang menganut agama Shinto, sebuah sistem kepercayaan yang menggabungkan keyakinan kepada dewa-dewi dalam agama Buddha dengan keyakinan kepada dewa-dewi setempat. Kepercayaan setempat ini dikenal sebagai Shinto, yang secara harfiah berarti 'jalan dewa', dan telah disatukan dengan ajaran dan ritual Buddha (Ong, 2017:21). Dalam agama Shinto, setiap aspek kehidupan diyakini memiliki keberadaan dewa di dalamnya. Bagi masyarakat Jepang, semua fenomena alam, baik yang hidup maupun yang tak hidup, dianggap memiliki potensi kehidupan karena mereka percaya akan adanya kekuatan gaib yang terkandung di dalamnya.

Selain Shinto, agama yang penting di Jepang adalah Buddha. Agama Buddha telah dikenal sejak sebelum abad ke-6, tetapi pengaruhnya yang signifikan baru terasa pada abad ke-6 (Rahmah, 2013:5). Menurut Ong dalam bukunya, *Seikatsu Kaizen* (2017), pada era menjelang modernisasi (era Tokugawa, 1600-1868), pemerintah mewajibkan seluruh rakyat untuk memiliki afiliasi dengan salah satu kuil Buddha, dan semua warga diharuskan memiliki surat bukti keanggotaan dalam agama Buddha dari kuil tersebut (Ong, 2017:23). Di sisi lain, penduduk setiap wilayah mempercayai keberadaan dewa-dewa setempat sebagai pelindung wilayah, membangun pura sebagai tempat kediaman dewa-dewa tersebut, dan melaksanakan ritual sehari-hari. Meskipun demikian, banyak yang ragu untuk menyebut Shinto sebagai agama karena kurangnya kitab suci yang jelas.

7. Kesenian

Pengaruh Tiongkok dan Korea sangat besar terhadap seni Jepang pada masa lalu. Masuknya agama Buddha dari Tiongkok melalui Korea ke Jepang menyebabkan sedikit perbedaan dalam seni rupa Jepang. Agama Shinto melarang penggambaran dewa dan pendeta, baik dalam bentuk lukisan maupun patung. Sebagai akibatnya, lukisan Jepang banyak dipengaruhi oleh tradisi Buddha atau Cina (Beasley, 2003:67). Lukisan digunakan sebagai hiasan di dinding biara dan diciptakan dengan

menggunakan cat minyak di atas kayu cemara yang dilapisi dengan pernis, sementara patung-patung Buddha ditempatkan di dalam ruang pemujaan biara.

Lukisan Jepang yang paling banyak dikenal adalah *ukiyo-e* (浮世絵). *Ukiyo-e* adalah seni pembuatan cetakan yang dikembangkan pada zaman Edo, dengan tahap awal *ukiyo-e* sebagian besar berupa cetakan balok kayu beraneka warna, dan baru pada pertengahan abad kedelapan belas, seni ini berkembang menjadi cetakan berlebih beraneka warna yang canggih. Pada zaman Edo, muncul seni *ukiyo-e* yang digunakan untuk mereproduksi lukisan pemandangan, keadaan alam, dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Dalam bahasa Jepang, "*ukiyo*" merujuk pada "zaman sekarang," sedangkan "e" mengacu pada gambar atau lukisan. *Ukiyo-e* juga berperan sebagai medium untuk menyampaikan informasi ke berbagai tempat, termasuk berita sosial seperti kematian aktor kabuki, bencana alam, dan tindak kriminal.

2.2 Budaya Populer Jepang

Budaya populer Jepang merujuk pada berbagai aspek budaya yang berasal dari Jepang dan memiliki pengakuan global. Di antara beragam elemen budaya populer Jepang tersebut termasuk *manga*, *anime*, *cosplay*, *video game*, dan *idol*. Menurut pendapat Craig yang dikutip dalam Angriawan (2015:11), budaya populer Jepang terdiri dari unsur-unsur budaya yang mencerminkan kehidupan modern Jepang. Beberapa elemen dari budaya populer Jepang yang terkenal di seluruh dunia termasuk *anime*, *cosplay*, gaya busana *harajuku-kei*, *manga* dan lain sebagainya.

Budaya populer Jepang tidak hanya berkembang di dalam negeri, tetapi juga menarik simpati dari luar negeri terbukti dari pernyataan Hiroko (2019:1) sebagai berikut:

「マンガ、アニメ、ゲームといった日本のポップカルチャーは、アジアを中心とした海外での人気の高まりにつれ、サブカルチャーか

ら日本のソフトパワーとしての価値を付与されるようになり、国家戦略としての「クールジャパン政策」」

“ *Manga, anime, gēmu to itta Nihon no poppukaruchā wa, Ajia o chūshin to shita kaigai de no ninki no takamari ni tsure, sabukaruchā kara Nihon no sofutopawā to shite no kachi o fuyo sa reru yō ni nari, kokka senryaku to shite no `kūrujapan seisaku`*”

“ Ketika budaya pop Jepang, seperti *manga*, *anime*, dan *game*, menjadi semakin populer di luar negeri, terutama di Asia, mereka diberi nilai sebagai kekuatan lunak Jepang oleh subkultur, dan 'Kebijakan Jepang yang Keren' sebagai strategi nasional.”

Dengan merujuk pada pernyataan tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa budaya populer Jepang adalah budaya yang khas bagi Jepang yang mendapatkan pengakuan, kepopuleran, dan penyebaran yang luas, serta menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Jepang secara luas. Budaya populer Jepang, seperti fesyen dan drama TV, saat ini telah meluas ke berbagai wilayah di Asia.

Cosplay adalah kegiatan di mana seseorang berpakaian dan berperan seperti karakter dari media seperti *anime*, *manga*, film, atau permainan video. Para cosplayer berusaha untuk meniru penampilan dan perilaku karakter tersebut dengan seakurat mungkin, seringkali termasuk kostum, riasan wajah, dan aksesoris yang sesuai. *Cosplay* biasanya terjadi dalam acara-acara khusus, seperti konvensi komik atau acara tematik, di mana para *cosplayer* dapat bertemu dan berinteraksi dengan sesama penggemar serta menampilkan karya-karya mereka. Ini adalah cara untuk menghormati karakter favorit, mengekspresikan kreativitas, dan bergabung dalam komunitas penggemar media tertentu.

Gaya busana Harajuku-kei adalah tren mode yang berasal dari kawasan Harajuku di Tokyo, Jepang. Gaya ini dikenal karena ekspresi kreatif, beragam, dan sering kali berani. Harajuku-kei melibatkan kombinasi berbagai elemen fashion dari berbagai budaya dan subkultur, seperti *gothic*, *lolita*, *punk*, dan *streetwear*. Pemakaian warna cerah, aksesoris mencolok, dan campuran berbagai gaya menjadi ciri khas dari gaya busana Harajuku-kei. Gaya ini menjadi pusat perhatian di jalanan Harajuku dan menjadi wadah bagi individu untuk mengekspresikan diri dengan bebas melalui mode.

Manga adalah bentuk komik atau novel grafis yang berasal dari Jepang. Ini merupakan bentuk hiburan populer yang mencakup berbagai genre dan cerita, seperti petualangan, drama, romansa, fantasi, ilmu pengetahuan fiksi, dan banyak lagi. *Manga* biasanya dibaca dari kanan ke kiri dan dari atas ke bawah, berbeda dengan orientasi bacaan barat. Karya *manga* dapat berupa cerita pendek atau seri yang panjang, dan umumnya diilustrasikan dengan gaya visual yang khas. *Manga* telah memainkan peran penting dalam budaya pop Jepang dan memiliki pengaruh yang besar di seluruh dunia, dengan penggemar dan pembaca di berbagai belahan dunia.

Anime adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan, seperti gambar tangan di atas kertas dan teknologi komputer yang dapat mempercepat pembuatan *anime* dan menciptakan efek CGI (*Computer-Generated Imagery*). Kata *anime* (アニメ) merupakan singkatan dari *animeeshon* (アニメーション), yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *animation*. Istilah *anime* digunakan untuk merujuk kepada segala jenis animasi tanpa memandang asal-usulnya. Namun, di luar Jepang, istilah *anime* cenderung digunakan secara khusus untuk merujuk kepada animasi yang diproduksi di Jepang (Budianto, 2015:179). Hal ini didukung dengan adanya kutipan dari *webside* Weblio Japan seperti berikut 「近年、英語に取り入れられて *anime* と綴り、日本のアニメーション作品を指す語として用いられている」, “*kin'nen, eigo ni toriire rarete anime to tsudzuri, Nihon no animēshon sakuhin o sasu go to shite mochii rarete iru*”. yang berarti “Dalam beberapa tahun terakhir, kata "anime" telah diperkenalkan ke dalam bahasa Inggris dan digunakan untuk merujuk pada karya animasi Jepang”. Dari informasi yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa *anime*, sebagai bentuk animasi dari Jepang, telah menjadi bagian dari budaya populer yang populer dan memiliki banyak penggemar. *Anime* tidak hanya dianggap sebagai hiburan semata, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menginspirasi banyak orang melalui cerita yang menariknya.

Awal sejarah animasi di Jepang dapat ditelusuri hingga *The First Experiments in Animation* oleh Hekoten Shimokawa, Koichi Junichi, dan Kitayama

Seitaro pada tahun 1913. Pada tahun 1917, *anime* pertama kali diproduksi meskipun terbatas pada animasi berdurasi pendek, yaitu sekitar dua hingga lima menit. Kebanyakan animasi tersebut mengisahkan cerita rakyat yang populer pada masa itu. Menurut Watanabe seperti yang dikutip dalam Efendi (2021:23), *anime-anime* dengan berbagai tema diproduksi, termasuk *anime* bertema propaganda perang seperti *Momotaro no Umiwashi (Momotaro's Sea Eagle)*. *Anime* ini dirancang untuk menginspirasi semangat perang dan menggambarkan peristiwa serangan Jepang terhadap Pearl Harbour pada tanggal 8 Desember 1941.

Anime adalah singkatan yang digunakan oleh orang Jepang untuk semua bentuk animasi di dunia. Namun seiring berkembangnya waktu, *anime* menjadi istilah umum yang diberikan warga dunia terhadap animasi buatan Jepang. Sejalan dengan penjelasan John Allen dalam Miftah (2020:10) *Anime* adalah jenis animasi yang diproduksi di Jepang, baik melalui metode gambar tangan tradisional maupun menggunakan teknologi CG (komputer grafis). Menurut Craig dalam Farozi (2020:20) *anime* merupakan bentuk seni beragam dengan metode dan teknik produksi yang telah diadaptasi dari waktu ke waktu sebagai reaksi terhadap teknologi-teknologi yang muncul.

Berdasarkan penjelasan mengenai kebudayaan dan unsur-unsur kebudayaan sebelumnya, penulis akan menggunakan teori-teori yang telah diuraikan sebagai kerangka analisis data pada bab berikutnya. Selanjutnya, penulisan akan menganalisis data yang telah dikumpulkan dan menghubungkannya dengan teori-teori tersebut.