

BAB II

GAMBARAN UMUM BUDAYA SUKU AINU

Pada bab ini akan menjabarkan mengenai gambaran umum dan penjelasan mengenai definisi budaya, budaya suku Ainu, beserta *anime* Golden Kamuy. *Anime* Golden Kamuy sendiri merupakan animasi Jepang yang sebagian besar membahas tentang suku Ainu yang ada di Jepang, terutama daerah Hokkaido dan sekitarnya. Tokoh protagonis dari anime ini adalah Sugimoto Saichi (杉元 佐一), atau yang disebut *Sugimoto The Immortal* (不死身の杉元 *Fujimi no Sugimoto*), seorang pria mantan tentara perang Rusia-Jepang pada tahun 1904, dan Asirpa/Ashiripa (アシリパ) yang merupakan seorang gadis keturunan Ainu yang dibesarkan dalam suku Ainu yang masih kental menganut budayanya, menceritakan perjalanan mereka bersama tokoh-tokoh lain mencari emas suku Ainu. Banyak hal mengenai budaya suku Ainu yang dijelaskan pada seri animasi ini dan dapat dikatakan budaya suku Ainu merupakan sorotan penting dalam *anime* ini.

2.1 Budaya Suku Ainu

2.1.1 Budaya

1. Definisi Budaya

Budaya bermakna yang dapat berarti gagasan pemikiran, akal budi dan sikap atau perilaku. Budaya dapat menggambarkan pemikiran atau sikap perilaku suatu masyarakat tertentu sehingga menjadi budaya menjadi ciri khas atau identitas sebuah kelompok.

Kebudayaan berasal dari kata Sanskerta *buddhayah*, bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal, sehingga kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal (Koentjaraningrat 1993 : 9).

Menurut Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan aktivitas manusia, termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan lain (Nyoman Kutha Ratna, 2005: 5).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. (<https://kbbi.kemdikbudgo.id/entri/kebudayaan>), kebudayaan berasal dari kata budaya yang artinya hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat atau keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah lakunya. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan kebudayaan bermakna sesuatu hasil pemikiran manusia berupa adat istiadat, kebiasaan maupun sikap perilaku suatu masyarakat atau kelompok.

2. Fungsi Budaya

Menurut Muhamad Rohidi Dzikrullah (2017 : 2), Fungsi kebudayaan adalah untuk mengatur manusia agar dapat mengerti bagaimana seharusnya bertindak dan berbuat untuk menentukan sikap apabila akan berhubungan dengan orang lain dalam menjalankan hidupnya, sehingga kebudayaan dapat berfungsi sebagai:

1. Suatu hubungan pedoman antar manusia atau kelompok.
2. Wadah untuk menyalurkan perasaan-perasaan dan kehidupan lainnya.
3. Pembimbing kehidupan manusia.
4. Pembeda antar manusia dan binatang.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi budaya mempunyai peran untuk menjadi pengatur, pedoman, pembimbing, serta sebagai tanda bahwa dengan adanya budaya membuat manusia memiliki nilai lebih dibandingkan makhluk lain.

3. Wujud Budaya

Menurut J.J. Hoenigman yang dikutip dalam Eviyanti, Sari (2010 : 49), wujud kebudayaan dibagi dan dijelaskan menjadi beberapa bagian, di antaranya dibedakan berdasarkan wujudnya, yaitu sebagai berikut:

1. Wujud berupa gagasan (wujud ideal), wujud ini bermakna bentuk kebudayaan sebagai kumpulan gagasan atau pemikiran, nilai-nilai, aturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak, sehingga bentuk kebudayaan ini hanya terdapat dalam kepala, dengan kata lain dalam pemikiran manusia. Apabila manusia mengekspresikan gagasan

mereka ke dalam media tertulis, maka letak gagasan kebudayaan tersebut berada dalam buku, atau media cetak lainnya.

2. Wujud berupa aktivitas (tindakan), artinya wujud ini merupakan wujud yang dituangkan dalam suatu tindakan manusia itu sendiri ke dalam lingkungan masyarakat. Wujud ini juga dikenal dengan sistem sosial, dan sistem sosial ini terjalin dengan aktivitas manusia yang berhubungan dengan satu sama lain, menjalin kontak, komunikasi, atau bergaul dengan manusia lainnya berdasarkan pola-pola tertentu sehingga dapat menjadi ciri khas. Wujud berupa aktivitas ini dapat dinyatakan dengan nyata, dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat dinyatakan dalam bentuk dokumen.
3. Wujud berupa artefak (karya) adalah wujud kebudayaan aktivitas yang menghasilkan sesuatu atau benda yang dapat dirasakan, dinikmati, maupun dijadikan sebagai pembelajaran. Sifat dari budaya ini paling nyata dibandingkan kedua wujud yang telah dipaparkan di atas.

Dalam bermasyarakat, wujud budaya saling terkait satu sama lain. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan contoh untuk mewujudkan kebudayaan yang ideal di mata masyarakat, diperlukan wujud kebudayaan yang berupa gagasan oleh pemikiran masyarakat, lalu diolah dengan wujud aktivitas atau tindakan melalui pergerakan antar manusia, sehingga mendapatkan hasil dari wujud artefak, yaitu hasil dari gabungan wujud gagasan dan wujud aktivitas.

Selain berbagai wujud kebudayaan yang telah dipaparkan di atas, wujud budaya juga memiliki komponen yang membentuk wujud budaya sebagai nilai. Menurut Ahli antropologi bernama Cateora yang dikutip oleh Syahidal Aro, Yela Tranica Sanur (2013 : 32), komponen-komponen tersebut adalah :

- a. Kebudayaan Material, adalah wujud kebudayaan yang mengacu benda-benda nyata sebagai hasil karya manusia, seperti rumah, mobil, candi, jam, benda-benda hasil teknologi dan sebagainya.
- b. Kebudayaan Nonmaterial, berarti wujud kebudayaan yang bukan berupa

benda-benda konkret, dan dibedakan menjadi wujud hasil cipta dan wujud hasil rasa manusia.

- 1) Hasil cipta manusia, berwujud seperti filsafat, pemikiran serta ilmu pengetahuan, baik yang hanya berwujud teori murni, maupun yang wujudnya telah disusun untuk diterapkan dalam kehidupan masyarakat (*pure sciences* dan *applied sciences*).
- 2) Hasil rasa manusia, memiliki wujud berupa nilai-nilai dan macam-macam norma dalam masyarakat yang perlu dibuat untuk mengatur permasalahan sosial dalam pengertian luas, baik mencakup agama, ideologi, kebatinan, dan semua unsur yang merupakan hasil penyampaian jiwa manusia sebagai anggota dalam sebuah masyarakat.

4. Unsur-unsur Utama Kebudayaan

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Melville J. Herskovits (dalam Selo Soemardjan, 2017), menyatakan bahwa unsur pokok kebudayaan terbagi menjadi empat bagian penting yaitu

- a. Peralatan teknologi
- b. Sistem perekonomian
- c. Keluarga
- d. Kekuasaan dalam politik.

Sedangkan menurut pandangan Bronislaw Malinowski (dalam Mahalli, Zainal (2016 : 24)), unsur-unsur penting yang membentuk suatu kebudayaan antara lain:

- Sebuah sistem aturan yang memungkinkan terjalannya kerja sama antar anggota masyarakat sebagai usaha beradaptasi dengan alam sekitarnya.
- Organisasi ekonomi.
- Alat-alat dan lembaga atau petugas pendidikan, perlu diingat bahwa keluarga merupakan lembaga pendidikan yang utama.
- Organisasi kekuatan.

Koentjaraningrat (1990 : 204) menyampaikan pendapatnya bahwa pada unsur-unsur kebudayaan, terdapat tujuh unsur utama kebudayaan yang bersifat universal. Unsur-unsur tersebut antara lain :

- 1) Bahasa;
- 2) Sistem pengetahuan;
- 3) Organisasi sosial
- 4) Sistem peralatan hidup dan teknologi;
- 5) Sistem mata pencaharian hidup;
- 6) Sistem religi;
- 7) Kesenian.

2.2 Gambaran Umum Suku Ainu

2.1.2 Suku Ainu

Suku Ainu dikenal karena penampilan mereka yang unik, secara fisik, suku Ainu memang terlihat berbeda dibandingkan dengan sebagian besar populasi Jepang. Suku Ainu memiliki rambut tebal dan keriting, dengan mata mereka berwarna coklat atau biru, dan kulit mereka pun lebih pucat. Orang Ainu sering mengenakan pakaian tradisional suku Ainu yang khas dengan motif-motif yang menarik. Baik pria maupun wanita suku Ainu menggunakan aksesoris anting-anting dan membawa senjata pisau kecil yang dinamakan *Makiri*. Kepala sukunya kebanyakan menggunakan mahkota sepanjang waktu, mahkota dengan ornamen kayu yang diukir pada bagian tengah sebagai gambaran Dewa yang diagungkan suku Ainu.

Pria suku Ainu umumnya memiliki kumis dan jenggot yang tebal. Pria suku Ainu merupakan pemanah yang lihai. Anak laki-laki suku Ainu bermain menggunakan busur kecil dan panah untuk belajar agar menjadi seorang pemburu yang handal. Pada saat berburu, para pria Ainu sering menggunakan panah beracun untuk membunuh hewan buruan yang besar seperti beruang. Racun tersebut didapatkan dari berbagai macam sumber alami, seperti contohnya dari tumbuhan yang bernama *Aconitum*. Membuat racun merupakan keahlian khusus, tiap-tiap keluarga memiliki racun yang berbeda-beda dan cara mereka sendiri untuk menjaga resep rahasianya. Akan tetapi, pada 1904, pemerintah Jepang melarang penggunaan racun untuk panah dan jebakan.

Anak laki-laki suku Ainu dianggap sudah dewasa saat mereka menginjak usia lima belas atau enam belas tahun, lalu dapat menikah saat umur tujuh belas atau delapan belas tahun. Saat lelaki muda suku Ainu tertarik untuk menikahi seorang perempuan, ia akan mengunjungi rumah perempuan tersebut secara formal. Selama kunjungan, lelaki muda akan berinteraksi dengan keluarga perempuan dan memperkenalkan dirinya secara resmi dengan penuh hormat dan dengan adat istiadat yang telah ditentukan. Lalu, dari pihak perempuan akan menghadirkan semangkuk nasi yang telah dimasak untuk dimakan separuhnya oleh laki-laki tersebut, lalu dikembalikan ke pihak perempuan untuk dimakan kembali olehnya. Jika semangkuk itu habis, itu artinya perempuan tersebut menerima lamaran si laki-laki.

Wanita Ainu biasanya memiliki penampilan yang unik dan indah, dengan rambut yang panjang dan hitam. Mereka juga umumnya memiliki wajah yang lonjong dengan hidung yang lebar dan pipi yang tinggi, serta kulit yang pucat. Wanita Ainu umumnya memakai pakaian tradisional yang terdiri dari rok panjang yang disebut "*attus*" yang dihiasi dengan benang-benang warna-warni dan hiasan dari kayu atau logam. Rok ini biasanya dipakai bersama dengan kaus yang panjang dan dikenakan di atas baju lainnya. Selain itu, wanita Ainu juga sering mengenakan aksesoris seperti gelang dan anting-anting yang dibuat dari logam atau batu. Aksesoris merupakan simbol kekayaan dan status bagi orang-orang suku Ainu. Para wanitanya menggunakan ikat kepala yang disulam, mengenakan kalung manik-manik dan gelang.

Saat mencapai usia dua belas atau tiga belas tahun, perempuan suku Ainu membuat tato pada wajah, lengan dan tangannya. Tato pada wajahnya awalnya dibuat mula-mula dengan ukuran yang kecil, lalu perlahan akan dibuat menjadi lebih besar setiap tahunnya. Saat tato pada wajah sudah selesai, bentuknya menyerupai sebuah kumis. Motif tato wajah wanita Ainu terdiri dari garis-garis geometris yang membentuk pola seperti jaring laba-laba atau rantai. Tato ini ditempatkan di bagian atas dahi, pipi, dan dagu. Tato wajah Ainu menggunakan tinta hitam yang terbuat dari arang kayu dan air. Motif ini memiliki makna sebagai tanda kecantikan, identitas budaya, dan status sosial dalam komunitas Ainu.

Namun, praktik tato wajah Ainu sudah jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari saat ini.

Sejak menginjak usia sekitar enam tahun dan sudah dapat mengerti pekerjaan rumah tangga, anak perempuan suku Ainu belajar untuk membantu ibunya mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Pekerjaan ini termasuk mengeringkan daging, mengumpulkan tanaman, memasak, menjahit, dan menggiling biji-bijian dengan batu yang besar dan berat. Gadis suku Ainu yang sudah berumur lima belas atau enam belas tahun dianggap telah dewasa dan orang tua mereka akan mengatur pernikahan untuk anaknya, tetapi wanita suku Ainu juga diperbolehkan untuk memilih sendiri suami mereka.

Gambar 2. 4 Gambaran Suku Ainu



(source : <https://qr.ae/prTvli>)

1. Demografi Suku Ainu

Suku Ainu merupakan suku asli Jepang yang tinggal di daerah Hokkaido, sebuah pulau di barat laut Jepang. Populasi suku Ainu diperkirakan sekitar 25.000 orang, dan mereka tersebar di seluruh pulau Hokkaido.

Pemukiman suku Ainu secara garis besar menempati wilayah utara Jepang, Hokkaido, dan pulau Karafuto (Kurile). Secara geografi, Hokkaido dikelilingi dengan beberapa perairan. Samudera Pasifik terbentang dari timur dan selatan. Laut Jepang terbentang sampai ke barat, dan Laut Okhotsk terbentang sampai ke utara. Temperatur pada Hokkaido berbeda pada setiap daerahnya. Pantai barat pulau ini umumnya lebih hangat daripada pantai timur. Musim dingin di sana sangat dingin dan bersalju, sedangkan musim panas sejuk dan kering. Pada musim yang paling

hangat sekalipun, temperatur pada Hokkaido rata-rata hanya mencapai 70 derajat Fahrenheit (21 derajat Celcius).

Pemukiman suku Ainu biasanya terletak di daerah pegunungan di wilayah Hokkaido. Mereka biasanya tinggal di desa-desa kecil yang tersebar di wilayah tersebut dan hidup dengan cara yang sangat terkait dengan alam sekitar. Desa-desa suku Ainu, yang diberi nama "*kotan*" terdiri dari rumah-rumah yang terbuat dari kayu biasanya berlokasi dekat dengan perairan. Rumah-rumah tersebut biasanya dibangun di atas tiang-tiang kayu yang ditebarkan di atas tanah yang rata, dan dilengkapi dengan atap yang terbuat dari daun pohon. *Kotan*, atau desa suku Ainu, umumnya berukuran kecil, hanya sekitar empat sampai tujuh keluarga untuk setiap desa. Setiap keluarga tinggal di rumahnya sendiri. Kebanyakan pada zaman sekarang, orang-orang suku Ainu juga tinggal di apartemen. Namun, akhir-akhir ini pemerintah Hokkaido membangun replika *Kotan* untuk membantu masyarakat untuk mempelajari mengenai cara hidup tradisional suku Ainu.

Pemukiman suku Ainu juga biasanya dilengkapi dengan sawah-sawah yang digunakan untuk bercocok tanam, serta lumbung-lumbung untuk menyimpan hasil panen. Rumah suku Ainu merupakan rumah kecil namun kokoh. Rumah tersebut dibangun menggunakan material dari alam seperti batang pohon, rumput, atau kulit kayu. Setiap rumah memiliki sebuah perapian yang digunakan untuk memasak, menghangatkan diri, dan sebagai pencahayaan rumah. Lalu, sebuah tempat suci yang diagungkan yang disebut *iyoykir* menyimpan banyak barang berharga seperti peralatan untuk berburu dan sebagai tempat penyimpanan.

Gambar 2. 5 Isi rumah suku Ainu



(sumber : Ainu of japan, Barbara Aoki Poison)

Pada sudut sebelah timur laut rumah suku Ainu, terdapat *inaw*, atau roh dari rumah tersebut, *inaw* terbuat dari batang kayu willow yang digantung dengan gulungan pohon willow yang diserut.

Era restorasi Meiji membawa hal-hal modern dan menjadi lebih praktis serta nyaman, seperti mulai dibangunnya jalan raya, rel kereta api, dan kantor pos di Hokkaido. Sehingga banyak perusahaan konstruksi mempekerjakan para laki-laki dari suku Ainu untuk membangun bangunan, jembatan, dan jalan-jalan. Pekerjaan-pekerjaan seperti inilah yang merupakan pengalaman orang-orang suku Ainu mendapatkan uang.

2. Budaya Suku Ainu dan Perkembangannya

Budaya merupakan bagian penting dari sejarah dan kehidupan masyarakat suku Ainu. Budaya suku Ainu berkembang dari tradisi dan kebiasaan yang telah ada sejak berabad-abad yang lalu, dan terus berkembang hingga saat ini. Suku Ainu memiliki berbagai macam bentuk budaya, bentuk budaya tersebut terbentuk menjadi beberapa elemen budaya suku Ainu yang terkenal di antaranya adalah budaya musik dan tarian, pakaian tradisional, serta kepercayaan mereka terhadap Dewa alam maupun Dewa binatang-binatang.

Bentuk budaya suku Ainu yang pertama yaitu budaya musik dan tarian tradisional suku Ainu. Pemusik suku Ainu memainkan berbagai macam jenis instrumen, salah satunya alat musik bernama *tonkori* yang merupakan instrumen yang menggunakan senar yang mirip dengan banjo, alat musik petik di Amerika Serikat. Kemudian, ada juga alat musik *mukkuri* yang dibuat dari batang bambu. Pemain *mukkuri* memainkannya dengan cara memegang alat ini dengan tangan kiri dan menyedot udara ke dalam mulut melalui bagian yang terbuka di ujung bambu. Setelah itu, suara dapat dihasilkan dengan cara mengeluarkan udara yang dihisap melalui mulut dengan cara mengendurkan otot-otot di bagian bibir atas. *Mukkuri* biasanya digunakan untuk mengiringi lagu-lagu dan tarian tradisional Ainu.

Bentuk budaya suku Ainu yang lainnya yaitu pakaian tradisionalnya yang khas. Orang-orang suku Ainu biasanya membuat pakaian dari bermacam-macam material, seperti bulu binatang, dan serat tumbuh-tumbuhan. Mereka menggunakan

kulit rusa, bulu domba dan bulu burung di atas pakaian lainnya sebagai pelindung dari cuaca yang dingin. Sementara untuk pakaian bagian dalamnya, suku Ainu menggunakan pakaian yang mirip dengan *Kimono* Jepang yang terbuat dari serat-serat tanaman. Pada pakaian pria Ainu, di bagian pinggangnya, pria suku Ainu membawa pedang panjang.

Wanita Ainu biasanya bertugas untuk membuat pakaian hangat dari kulit, bulu atau rambut binatang, seperti beruang, kelinci, rubah, maupun rakun. Untuk bulu beruang, biasanya dibuat dikuliti secara utuh tanpa dipotong-potong dan digunakan sebagai jubah mantel. Sedangkan untuk sarung tangan, biasanya terbuat dari kulit hewan-hewan kecil.

Pakaian khusus suku Ainu lebih bagus dan elegan dibanding pakaian sehari-harinya dan hanya digunakan untuk acara-acara khusus. Pakaian khusus tersebut adalah mantel yang terbuat dari potongan-potongan kecil bahan yang terbuat dari kapas yang berwarna putih, maupun yang sudah diwarnai, lalu disatukan dan dijahit. Desain dan simbol-simbol pada pakaian khusus suku Ainu berbeda-beda tergantung dari wilayahnya. Misalnya, suku Ainu yang tinggal di dekat laut membuat corak pakaiannya dengan tema hewan-hewan laut, seperti contohnya paus pembunuh/*killer whale*. Sedangkan Ainu yang tinggal di gunung mendesain pakaiannya dengan gambar burung hantu atau pepohonan. Pemilihan corak dan motif ini tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi seni, tetapi juga sebagai cara untuk menghormati dan memperlihatkan ketergantungan suku Ainu terhadap lingkungan alam yang mempengaruhi kehidupan mereka sehari-hari.

Mantel yang dipakai suku Ainu biasanya merupakan potongan kain yang diwarnai di bagian kerah, dan manset lengan panjang. Orang Ainu percaya bahwa potongan kain ini melindungi pemakainya dari roh jahat. Ainu modern masih mengenakan jubah ini pada acara-acara khusus. Selain acara khusus, pada zaman modern ini, mereka menggunakan pakaian biasa seperti orang Jepang pada umumnya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain alat musik/instrumen dan pakaian tradisionalnya, bentuk budaya suku Ainu yang populer lainnya yaitu festival pada suku Ainu. Festival tradisional suku Ainu berkisar pada festival untuk alam dan keagamaan. Selain itu, orang-orang

suku Ainu juga mengadakan festival upacara saat penyakit dan bencana banyak melanda. Saat upacara dilangsungkan, orang-orang akan memukul drum dan saling mengadu pedang untuk menakut-nakuti roh jahat yang membawa mereka kepada ketidakberuntungan.

Upacara yang paling sakral di antara festival-festival suku Ainu adalah *Iyomante*, atau festival persembahan beruang. Persiapan untuk festival ini diperkirakan sekitar setahun sebelumnya dan festival ini diadakan pada awal tahun, yaitu sekitar bulan Januari atau Februari. Untuk mengadakan upacara ini mereka menangkap seekor anak beruang yang masih muda dan merawatnya dengan sayang dalam sebuah kandang khusus. Banyak penduduk desa-desa suku Ainu berkumpul lalu memotong daging segar sebagai hadiah untuk jiwa beruang. Sampai saat ini suku Ainu masih melanjutkan tradisi ini, hanya saja bedanya saat ini mereka tidak lagi membunuh beruang dan memakannya. Orang Ainu hanya menggunakan sebuah replika beruang tersebut untuk melangsungkan upacara.

Kebudayaan suku Ainu lainnya yang dikenal banyak masyarakat luas adalah kepercayaan mereka terhadap dewa-dewa atau roh-roh yang mereka percayai. Orang-orang suku Ainu pada zaman dahulu mempercayai bahwa dunia ini dipenuhi dengan roh, baik roh jahat maupun roh baik. Orang-orang suku Ainu juga mempercayai bahwa dewa-dewa hidup di dalam segala hal, tidak hanya hidup dan singgah dalam makhluk hidup seperti beruang saja, tetapi makhluk yang tidak memiliki nyawa seperti panci untuk memasak. Kepercayaan seperti ini biasa disebut dengan animisme, beberapa orang suku Ainu masih meyakini.

Dewa yang paling penting dalam kepercayaan suku Ainu adalah beruang, yang disebut juga '*chira mante kamuy*' yang berarti Rajanya Dewa Gunung. Dewa tersebut diyakini tinggal di surga tetapi mengunjungi dunia dan menyamar sebagai seekor beruang. Jika orang-orang berhasil menyenangkannya, maka dewa itu tidak akan menyebabkan bahaya, atau bencana. Namun apabila manusia membuatnya murka, maka ia juga akan mengamuk dan menyerang warga desa, bahkan sampai membunuh mereka. Selain dewa beruang, burung hantu juga dianggap sebagai pelindung desa, dan paus pembunuh (*killer whale*) dijuluki Raja dari Dewa Laut.

Masyarakat suku Ainu memegang teguh kehidupan tradisional sederhana, di mana hidup mengambil dan mengumpulkan hal-hal yang mereka butuhkan saja secukupnya untuk bertahan hidup dengan cara berburu, memancing, mengumpulkan makanan. Ainu yang lama tidak menggunakan uang, melainkan dengan menukar barang atau barter untuk barang kebutuhan mereka yang tidak bisa didapat dari daerah yang mereka singgahi. Meskipun hidup sederhana, suku Ainu memiliki penghargaan yang tinggi terhadap segala sesuatu yang terbuat dari logam, misalnya dibuat sebagai alat berburu, digunakan logam pada ujung tombak. Bukan hanya digunakan untuk berburu, peralatan-peralatan besi tersebut berguna juga sebagai alat tukar dengan orang Jepang lainnya.

Namun Ainu pada masa modern mulai menggunakan uang, tinggal di apartemen dan hidup berbaur dengan masyarakat Jepang lainnya. Walau demikian, baik warga suku Ainu yang masih tersisa sendiri maupun pemerintah daerah Hokkaido ikut andil terus melestarikan budaya suku Ainu dengan berbagai macam cara, misalnya pemerintah Hokkaido yang membuat replika *kotan* untuk dipelajari oleh wisatawan asing, atau melalui media budaya Jepang yang populer, seperti *manga* dan *anime*. *Anime Golden Kamuy* ini merupakan salah satu cara tersebut.

2.3 *Anime Golden Kamuy*

2.3.1 Definisi *Anime*

Anime (アニメ) merupakan bentuk akronim dari *animasyon* (アニメーション) yang merujuk kepada animasi buatan Jepang. Kata *anime* sendiri merupakan bahasa Jepang serapan dari Bahasa Inggris "*animation*". Menurut Gilles Poitras (2008 : 48), *anime* memiliki dua definisi, yaitu segala sesuatu yang berbentuk animasi dan animasi yang diciptakan atau berasal dari Jepang.

Definisi pertama disebabkan karena orang-orang Jepang berpendapat bahwa berbagai macam film animasi dari seluruh dunia, mereka sebut sebagai *anime*. Sementara itu, pengertian yang kedua bermula dari orang luar Jepang atau bukan merupakan orang Jepang asli yang menyatakan bahwa *anime* adalah film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja. Memaknai definisi-definisi tersebut, *anime* dapat disimpulkan menjadi animasi gambar bergerak baik buatan Jepang maupun

luar Jepang, dan seiring perkembangan zaman, *anime* juga mengalami banyak perkembangan, seperti mulai ditambahkannya suara dan efek musik ke dalam animasi, atau *anime* yang pada awalnya tidak berwarna, monokrom atau hitam putih, dengan perkembangan teknologi dan menyesuaikan zaman, *anime* mulai berwarna-warni.

Tidak hanya itu, *anime* yang pada awalnya hanya diperuntukkan untuk anak-anak, pada masa kini *anime* pun dapat dinikmati oleh orang dewasa juga dengan menyesuaikan alur cerita dan genre yang sesuai.

Selama tahun-tahun berikutnya, animasi Jepang terus berkembang dan mengalami perkembangan yang signifikan. Pada tahun 1945, animasi Jepang pertama yang menggunakan teknik gambar gerak yang lebih canggih yaitu "*Momotaro's Divine Sea Warriors*" dibuat. Animasi tersebut menceritakan tentang seorang anak kecil bernama Momotaro yang bersama dengan binatang-binatang peliharaannya berpetualang di lautan untuk mengalahkan musuh-musuhnya. Setelah Perang Dunia II, Jepang mulai bangkit dari keterpurukannya dan *anime* mulai menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer di negara tersebut.

Pada tahun 1960-an, *anime* mulai menjadi lebih populer di Jepang dan mulai menjadi tontonan favorit bagi banyak orang. Setelah itu, *anime* mulai berkembang dengan cepat di Jepang, dan pada tahun 1952 Osamu Tezuka merilis *manga* "*Astro Boy*" dan diadaptasi menjadi *anime* pertama yang menggunakan teknik animasi full-color, pada tahun 1960-an. Pada saat itu *anime* mulai tayang di televisi Jepang sehingga menjadi populer di luar Jepang, terutama di Amerika Serikat dan Eropa. Pada tahun 1980-an, *anime* mulai mengalami lonjakan popularitas di Jepang dan seluruh dunia. Beberapa *anime* populer pada masa itu diantaranya adalah "*Akira*", "*Dragon Ball*", dan "*Gundam*".

Pada tahun 1990-an, *anime* mulai menjadi populer di luar Jepang, dan genre-genre seperti *mecha*, *seinen*, dan *shoujo* mulai muncul. Pada tahun 2000-an, *anime* semakin populer di seluruh dunia, dan banyak *anime* yang diproduksi dan ditayangkan di berbagai negara. *Anime* juga merupakan sebuah bentuk seni yang unik dan khas dari Jepang, yang menggabungkan berbagai elemen seperti visual, cerita, dan musik untuk menghadirkan pengalaman yang menyenangkan bagi

penonton. *Anime* juga dikenal dengan kualitas animasinya yang tinggi, serta menampilkan berbagai genre yang menarik, seperti petualangan, aksi, dan romansa. Selain itu, *anime* juga memiliki kultur dan budaya yang kuat, yang membuatnya menjadi salah satu jenis hiburan terpopuler di Jepang dan seluruh dunia.

2.3.2 Golden Kamuy

Latar Belakang Author

Satoru Noda merupakan seorang penulis *manga* kelahiran Hokkaido, tepatnya di Kitahiroshima. Karir Noda sebagai seorang penulis *manga* dimulai dari pengalaman sebelumnya sebagai asisten komikus Mitsurou Kubo (karyanya yang terkenal yaitu *Anime Yuri on Ice!!*) selama jangka waktu dua tahun, kemudian selepas itu Noda bekerja di bawah naungan seorang komikus dengan karyanya yang cukup banyak, yaitu Yasuyuki Kunitomo. Noda masuk ke dalam dunia komikus ditandai dengan debutnya sebagai penulis *manga* dengan *one-shot* *Kyōko-san no Kyō to iu Kyō* (恭子さんの凶という今日, "*Kyoko-san's Bad Day*") yang diterbitkan di *Monthly Young Magazine* pada tahun 2003. Setelahnya, pada tahun 2006 Noda kembali membuat cerita *one-shot* kedua kalinya, dengan judul *Gōrī wa Mae Shika Mukanai* (ゴーリーは前しか向かない, "*The Goalie Always Faces Front*"), dan di tahun yang sama, Noda berhasil memenangkan Penghargaan Tetsuya Chiba pada Divisi Seniman Muda.

Pada tahun 2011 Noda kembali membuat *manga*, namun kali ini, *manga* buatannya merupakan *manga* berseri dengan nama *Supinamarada!*, yang dimuat pada *Weekly Young Jump*. Sayangnya *manga* *Supinamarada!* Kurang begitu populer sehingga Noda sempat vakum untuk sementara dan membutuhkan waktu satu tahun sampai tahun 2014 untuk kembali membuat seri komik berikutnya, yaitu *Golden Kamuy*. Seri ini menjadi sangat sukses di pasaran dan tersebar luas, sampai berhasil dinominasikan dan memenangkan beberapa penghargaan seperti Penghargaan *Kono Manga ga Sugoi!* Dalam kategori Pembaca Laki-laki pada posisi kedua, dinominasikan pada Penghargaan Budaya Osamu Tezuka pada kategori Grand Prize, dan memenangkan Penghargaan *Manga Taisho* pada tahun 2016.

Tidak hanya itu, setelahnya pun Noda masih memenangkan Penghargaan Budaya Tezuka Osamu pada tahun 2018. Setelah menilai bahwa setelah berakhirnya Golden Kamuy pada tahun 2022, Noda mengumumkan bahwa dia akan meluncurkan kembali *manga* Supinamarada!. Meskipun serial *manga* dan *anime* Golden Kamuy murni dibuat oleh Satoru noda sebagai tujuan komersial semata, namun ada banyak nilai nilai historis yang dapat dijadikan pembelajaran baik dari sisi sejarah dalam ceritanya maupun dari sisi hiburan pada ceritanya.

Penulis mengangkat Golden Kamuy sebagai fokus dari substansi tentang Suku Ainu karena pada serial *anime* ini dipaparkan dengan jelas dan lebih terperinci tentang seluk beluk kebudayaan dari suku Ainu, kebiasaan masyarakat, tradisi, larangan-larangan dan aturan yang ada di masyarakat suku Ainu.

2.4 Sinopsis Anime Golden Kamuy

Saichi Sugimoto, yang dijuluki juga sebagai *Sugimoto The Immortal* (不死身の杉元 *Fujimi no Sugimoto*) merupakan mantan tentara Perang Rusia-Jepang, setelah kembali dari medan perang, memutuskan untuk mengumpulkan emas di Hokkaido, demi mengumpulkan uang untuk pengobatan untuk istri dari teman masa kecilnya yang terbunuh dalam perang. Pada saat sedang mencari emas dalam sungai Hokkaido pada saat itu, Sugimoto diceritakan oleh seorang pria paruh baya yang sedang mabuk yang ditemuinya di sana, cerita mengenai harta karun yang sangat banyak milik suku Ainu, tetapi berhasil dicuri oleh seseorang dari suku Ainu, bahkan mengorbankan nyawa banyak orang-orang suku Ainu. Orang yang merampok harta karun tersembunyi tersebut dihukum dan dipenjara di Penjara Abashiri, dan para tahanan yang sering membobol penjara yang berada di sel yang sama dengan orang tersebut ditato pada bagian tubuhnya untuk menunjukkan keberadaan harta karun itu. Pada mulanya, Sugimoto mengira itu hanya cerita karangan saja, tetapi setelah itu, cerita itu lama kelamaan dirasa Sugimoto mulai menjadi kenyataan.

Pria paruh baya yang bercerita tentang harta karun tadi tiba-tiba menyerang Sugimoto karena pria tersebut baru tersadar dari mabuknya dan menganggap Sugimoto tahu terlalu banyak mengenai cerita tersebut. Namun Sugimoto berhasil

membalikkan keadaan dan pria tersebut melarikan diri. Saat dalam pencarian pria tersebut, Sugimoto mendapatinya telah menjadi mangsa beruang coklat setelah dia melarikan diri. Saat Sugimoto melihat tato aneh yang terukir di mayat si pria tersebut, dan makin yakin bahwa harta terpendam Ainu tersebut benar-benar ada.

Namun, beruang coklat besar datang dan mengejar Sugimoto. Ketika Sugimoto dalam kondisi bahaya, sebuah panah meluncur ditembakkan oleh seseorang dan membunuh beruang coklat itu. Dia adalah seorang gadis Ainu yang telah menyelamatkan Sugimoto. Akan tetapi, serangan beruang tidak berhenti sampai di situ. Ada beruang lain yang mengincar mereka berdua, sehingga Sugimoto meminta gadis tersebut untuk bekerja sama dengannya membunuh beruang yang berniat menyerang mereka. Sebagai jaminan, Sugimoto menceritakan cerita tentang harta karunnya pada gadis itu,, dan gadis tersebut, yang ayahnya dibunuh oleh orang yang mencuri harta karun yang tersembunyi itu, dan bersedia untuk membantu sugimoto mencari emas tersembunyi. Nama gadis Ainu itu adalah Ashiripa. Dengan dimulainya episode 1 dari serial *anime* Golden Kamuy ini, cerita mereka berdua dan kawan-kawannya dalam mencari emas pun dimulai.

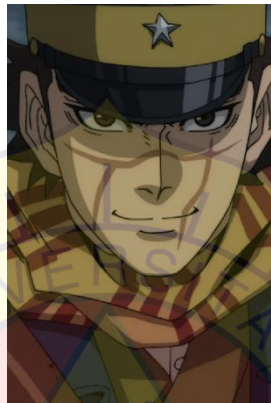
1. Tokoh-tokoh dalam Golden Kamuy

Kelompok Sugimoto

- Sugimoto Saichi (Pengisi suara: Chikahiro Kobayashi)
Sugimoto Saichi adalah tokoh protagonis utama dalam serial Golden Kamuy. Ia adalah seorang mantan prajurit pada Perang Rusia-Jepang . Ia memiliki pangkat tingkat Prajurit Satu pada Divisi 1 dari Tentara Kekaisaran Jepang, dan ikut berperang dalam pertempuran Bukit 203. Dia ditakuti orang-orang karena gaya bertarungnya yang buas dan ketangguhannya di medan perang, ditambah dengan berhasil menumbangkan banyak tentara Rusia bahkan setelah terkena tembakan pada bagian lehernya, sehingga mendapat julukan "*Fujimi no Sugimoto*". Setelah perang usai, Sugimoto kembali ke otaru, hokkaido dan memutuskan untuk mencari emas untuk memenuhi mengobati mata Umeko, seorang wanita yang penglihatannya memburuk dan merupakan istri dari teman semasa kecilnya yang sudah meninggal dalam perang, Toraji.

Sugimoto memiliki penampilan khas yaitu hampir seluruh tubuhnya yang memiliki bekas luka, termasuk pada wajahnya yang tampak mencolok. Sugimoto selalu menggunakan kimono pada bagian dalam bajunya dan dilapisi dengan mantel pada bagian luarnya, serta menggunakan celana, topi dan sepatu bot tinggi dari seragam perangnya selama perang Jepang-Russo. Karena dinginnya cuaca pada daerah Hokkaido, sugimoto juga kerap kali menggunakan syal kuning bergaris merah menutupi lehernya.

Gambar 2. 6 Sugimoto



(https://goldenkamuy.fandom.com/wiki/Saichi_Sugimoto)

- Asirpa (Pengisi suara: Haruka Shiraishi)

Asirpa juga merupakan tokoh utama dalam serial ini. Ia adalah seorang gadis pemburu muda Ainu yang bertemu Sugimoto saat menyelamatkan Sugimoto dalam kondisi terpojok dari beruang. Setelah itu setuju untuk bekerja sama dengan Sugimoto untuk menemukan emas. Alasannya yaitu ia berusaha untuk membalaskan dendam ayahnya, yang dia percaya dibunuh oleh orang yang mencuri emas suku Ainu. Asirpa memiliki nama Jepang, dan nama Jepangnya adalah Asuko Kochoube.

Asirpa memiliki perawakan pendek dengan tubuh yang kecil, memiliki rambut hitam legam panjang sampai punggungnya dan matanya biru seperti mata ayahnya. Asirpa menggunakan pakaian bercorak khas suku Ainu dengan kombinasi warna putih dan ungu pada bagian dalam, dan pada bagian luarnya Asirpa mengenakan pakaian berwarna putih yang terbuat dari kulit kayu yang dinamakan *attus* dalam bahasa Ainu. Asirpa juga menggunakan mantel bulu serigala berwarna putih untuk menghangatkan diri dari cuaca dingin.

Selain itu, Asirpa juga sering membawa panah dan busur untuk melindungi diri dari ancaman musuh atau digunakan sebagai alat untuk berburu.

Gambar 2. 7 Asirpa



(<https://goldenkamuy.fandom.com/wiki/Asirpa>)

- Shiraishi Yoshitake (Pengisi suara: Kentarō Itō)

Yoshitake adalah pria Jepang mantan narapidana penjara Abashiri yang bertato seperti para tahanan lainnya dan juga sangat ahli dalam melarikan diri. Dia awalnya ditangkap oleh Sugimoto, dan sempat berkelahi satu sama lain sampai kemudian keduanya setuju untuk gencatan senjata setelah mereka saling membutuhkan bantuan untuk bertahan hidup dari dinginnya musim dingin di Hokkaido setelah mereka terjatuh ke sungai karena berkelahi.

Shiraishi memiliki sedikit rambut cepak yang sangat pendek sehingga terkesan kelihatan seperti botak dengan cambang pada sisi pipi kanan kirinya, janggut dan matanya yang coklat. Shiraishi menggunakan *hanten* (mantel musim dingin) berwarna ungu muda, di bagian dalamnya ia mengenakan kemeja putih dengan rompi berwarna hitam, celana hitam panjang.

Shiraishi sering terlihat konyol dan cerewet, serta sifatnya cenderung tidak serius dalam menghadapi segala hal.

Gambar 2. 8 Shiraishi Yoshitake



(https://goldenkamuy.fandom.com/wiki/Yoshitake_Shiraishi)

- Tanigaki Genjirō (Pengisi suara: Yoshimasa Hosoya)

Tanigaki adalah seorang keturunan dari Matagi (komunitas pemburu di daerah tohoku), sekaligus mantan tentara anggota kelompok militer divisi 7 Hokkaido. Tanigaki awalnya mengincar Sugimoto dan Asirpa yang sedang berburu, menangkap Asirpa atas perintah Letnan Tsurumi, lalu ia berakhir terluka karena diserang oleh serigala peliharaan Asirpa, Retar. Setelah itu Tanogaki dirawat di kotan kemudian bergabung dengan kelompok Sugimoto yang mencari kulit bertato para tahanan sebagai petunjuk peta emas harta karun yang mereka cari. Tanigaki berperawakan kekar, dengan rambut hitam pendek dan jambang panjang menyatu dengan janggutnya, serta bekas luka pada wajah sebelah kanannya. Ia menggunakan seragam militer yang sama dengan Sugimoto dan pada bagian luarnya, Tanigaki menggunakan rompi kulit dan berbulu.

Gambar 2. 9 Tanigaki Genjirō



(https://goldenkamuy.fandom.com/wiki/Genjirou_Tanigaki)

Kelompok Hijikata

- Hijikata Toshizou
Hijikata adalah seorang lelaki tua mantan wakil komandan Shinsengumi yang mencari emas Ainu untuk mendukung rencananya membangun Republik Ezo.
- Nagakura Shinpachi
Pengikut setia Hijikata dan merupakan seorang ahli pedang dalam Shinsengumi.

Kelompok Divisi 7

- Tsurumi Tokushirou
Tsurumi adalah seorang Letnan dari Divisi 7 kelompok militer dan merupakan tokoh antagonis utama dalam seri Golden Kamuy ini. Tujuannya mencari emas Ainu yaitu untuk mencari keadilan bagi tentara yang menurutnya diperlakukan tidak adil oleh Negara dan memisahkan Hokkaido. Tsurumi sangat cerdas dan berkharisma sehingga banyak bawahannya mengaguminya.
- Ogata Hyakunosuke
Ogata adalah anggota Divisi 7 di bawah pimpinan Tsurumi dan merupakan penembak jitu (sniper) yang handal. Sifat Ogata yang tenang, tidak banyak bicara dan jarang menunjukkan ekspresinya membuat orang-orang sulit untuk menerka pikiran dan maksud Ogata, sehingga Ogata pernah bergabung dalam kelompok Sugimoto untuk sementara, sebelum akhirnya ia mengkhianati Sugimoto dan kembali ke kelompok Tsurumi di Divisi 7. Meskipun begitu, Ogata sendiri juga tidak mendukung rencana Tsurumi sepenuhnya.

Selain karakter-karakter di atas, masih banyak karakter lain dari seri *manga* dan *anime* Golden Kamuy yang ikut berperan. Namun, karakter-karakter yang dibahas inilah yang memiliki banyak peran penting dalam cerita seri Golden Kamuy. Beragamnya latar belakang dari tokoh-tokoh ini juga memberikan kontribusi seperti memberikan informasi tambahan, contohnya tokoh Tanigaki yang merupakan seorang Matagi, sebuah komunitas pemburu di Tohoku

bagian utara dan di Hokkaido. Meskipun sama-sama memiliki gaya hidup sebagai pemburu, Matagi dan Ainu merupakan dua kelompok yang berbeda. Selain itu, dalam *Anime Golden Kamuy* ini juga menunjukkan bahwa tokoh-tokohnya benar-benar menerapkan budaya suku Ainu sebagai salah satu anggota dari suku Ainu itu sendiri.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk budaya yang terdapat dalam suku Ainu meliputi budaya musik dan tarian, pakaian tradisional, serta kepercayaan mereka terhadap Dewa alam maupun Dewa binatang-binatang. Budaya suku Ainu memiliki ciri khas yang khusus, yaitu gaya hidup mereka yang masih tradisional, seperti mencari makan dengan cara berburu, atau cara berpakaian mereka yang masih menggunakan pakaian dari bahan-bahan alami di tengah zaman modern ini. Selain itu, kebudayaan melangsungkan upacara tradisional mereka masih kental, sehingga salah satu upacara mereka menjadi terkenal, yaitu upacara *Iyomante*, sebuah upacara penghormatan untuk beruang yang dikorbankan untuk persembahan kepada Dewa mereka.

Akan tetapi, seiring dengan perkembangan zaman dan karena sempat adanya perlakuan diskriminasi dari pemerintah Jepang terhadap suku Ainu, kebudayaan suku Ainu mulai sulit untuk ditemukan karena banyaknya orang-orang suku Ainu yang menutupi identitas mereka sebagai salah satu bagian dari suku Ainu. Meskipun demikian, ada pula orang Ainu yang gencar melestarikan budaya suku Ainu, seperti contohnya Shigeru Kayano, seorang Ainu pertama yang dicalonkan dalam parlemen Jepang. Beliau menulis sebuah buku dengan judul *Our Land Was a Forest : An Ainu Memoir* (Tanah Kami Adalah Hutan : Sebuah Memoar Ainu) yang berisi tentang kemiskinan pada masa kecilnya, kesulitannya menjalani hidup pada usia muda, dan pergerakannya untuk menghidupkan kembali budaya Ainu.

Tidak hanya Shigeru Kayano, Noriko Kawamura juga merupakan seorang Ainu yang bekerja sebagai seniman tekstil, pekerjaannya membuat gantungan dinding dan gaun yang cantik. Ia menyebarkan minat terhadap budaya Ainu di

Amerika, yaitu dengan hasil dari karyanya muncul dalam Festival Kehidupan Rakyat Smithsonian (Smithsonian Folklife Festival) pada tahun 1996.

Seri *Anime* Golden Kamuy juga merupakan salah satu sarana pelestarian budaya suku Ainu karena dalam *anime* tersebut, ditunjukkan bentuk-bentuk budaya suku Ainu, seperti cara hidup suku Ainu, cara bagaimana mereka bertahan hidup dengan cara berburu, dan tempat tinggal mereka. Dengan ditampilkannya budaya Ainu dalam *anime* tersebut dapat menumbuhkan minat dan memberikan informasi serta pengetahuan bagi orang lain dengan cara yang menyenangkan, yaitu disajikan melalui *anime* ini.

