



Budaya Jepang dan Karakteristiknya Dalam Anime *Noragami*

アニメ「ノラガミ」における日本文化とその特徴

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Derajat Ahli Madya Program Studi Diploma 3 Bahasa Jepang
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Naufal Eka Mukti

40020418060025

PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 BAHASA JEPANG

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian untuk suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas maupun hasil penelitian lain. Selama pembuatan Tugas Akhir ini penulis juga tidak mengambil bahan, publikasi, atau tulisan orang lain, kecuali yang telah di sebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan penjiplakan.

Penulis

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Budaya Jepang dan Karakteristiknya Dalam Anime
Noragami

Nama : Naufal Eka Mukti

NIM : 40020418060025

Program Studi : D3 Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Diponegoro

Menyetujui,
Pembimbing



**Reny Wiyatasari, S.S, M. Hum NIP.
1976030420140420001**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Budaya Jepang dan Karakteristiknya dalam Anime
Noragami

Nama : Naufal Eka Mukti

NIM : 40020418060025

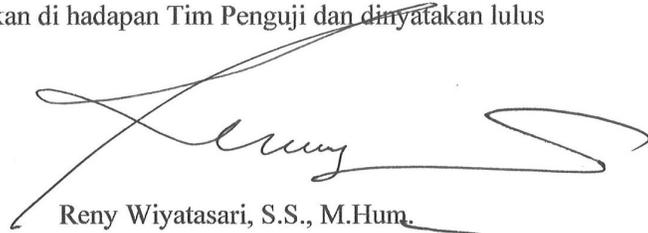
Program Studi : D3 Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Diponegoro

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus pada hari Kamis, 7 April 2022

Ketua



Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.

NIP. 19760304201404200

Anggota I



Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum.

NIP. 198609092019032015

Anggota II



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.

NIP. 197401032000122001

MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”- BJ. Habibie

“Perjuangan yang kita lakukan hari ini akan membangun kekuatan yang kita butuhkan hari esok”- katamutiara.co.id

PERSEMBAHAN

1. Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Ini.
2. Terima kasih kepada orang tua saya yang telah memberikan dukungan dan doa.
3. Terima kasih untuk Reny Sensei selaku dosen pembimbing dan dosen wali saya yang selalu sabar dalam membimbing dan mengarahkan saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Terima kasih kepada Utami Sensei selaku Ketua Prodi yang selalu membimbing mahasiswa D3 Bahasa Jepang.
5. Terima kasih kepada Rani Sensei, Misaki Sensei, Yuli Sensei, Nur Sensei, Novi Sensei, Lina Sensei serta sensei-gata yang sudah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi mahasiswa D3 Bahasa Jepang.
6. Seluruh staf Sekolah Vokasi Undip.
7. Admin D3 Bahasa Jepang.
8. Terima kasih untuk Bapak Sariyono selaku Pembimbing Magang yang telah membimbing saya dan teman-teman sewaktu melaksanakan magang.

9. Terima kasih kepada teman yang selalu membantu saat kuliah, Dzaky, Aulia, Nando, Eko, Mutia, Sigit, Agung, Adam, Selvi, dan Fara.
10. Terima kasih kepada Zenith dan Elsa yang telah membantu saya dalam membuat Tugas Akhir ini.
11. Terima kasih kepada teman-teman magang Alan, Anggi, Bagus, Salma, dan Viki atas kerjasamanya selama magang.
12. Terima kasih kepada teman-teman dari MAN Salatiga : Albab, Dani, Qois, Mukhlis, Yusuf, Yusril, Farid, serta teman-teman lain yang telah memberikan dukungan dan doa.
13. Terima kasih kepada Senpai-senpai dari angkatan 2016 dan 2017 yang telah membimbing dan membantu mahasiswa angkatan 2018 baik saat kuliah maupun saat kegiatan himpunan.
14. Terima kasih kepada Cahya Senpai, Hasna Senpai, dan Ridya Ayu Senpai yang telah memberi masukan dan bantuan.
15. Dan yang terakhir aku persembahkan Tugas Akhir ini kepada diriku sendiri yang selalu berusaha untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dari awal sampai akhir.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Budaya Jepang dan Karakteristiknya dalam Anime *“Noragami”*” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Ir. Budiono M.Si. Selaku Dekan Vokasi Universitas Diponegoro.
2. Ibu Sriwahyu Istana Trahutami, S.S, M.Hum selaku Ketua Prodi D3 Bahasa Jepang Universitas Diponegoro.
3. Ibu Reny Wiyatasari, S.S, M.Hum selaku Dosen Pembimbing dan Dosen Wali yang telah memberikan pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Maharani Patria Ratna, S,S, M.Hum selaku dosen penguji yang telah menguji Tugas Akhir ini dan memberikan arahan kepada penulis.
5. Seluruh dosen pengajar Program Studi D3 Bahasa Jepang Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.
6. Staf administrasi Program Studi D3 Bahasa Jepang.

7. Bapak Sariyono selaku pembimbing magang yang telah membimbing dan mengarahkan saya selama magang.
8. Seluruh staf Museum Mandala Bhakti.
9. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan serta doa.
10. Senpai-senpai yang telah membantu dalam penyusunan tugas Akhir ini.
11. Teman-teman D3 Bahasa Jepang yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman dari MAN Salatiga yang selalu memberikan dukungan serta doa.
13. Seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Semarang, 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERNYATAAN	II
HALAMAN PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
MOTTO	IV
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR GAMBAR	XII
ABSTRAK	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	4
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	4
1.5 Metode dan Langkah Kerja	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2	Landasan Teori	12
2.2.1	Pengertian Budaya	12
2.2.2	Unsur-Unsur Budaya	11
2.2.3	Pengertian Anime	14
2.2.4	Sejarah Anime	15
2.2.5	Beberapa Contoh Budaya Jepang dalam Anime	16
2.2.6	Sinopsis cerita <i>Noragami</i>	19
BAB III PEMBAHASAN		20
3.1	Budaya dalam Anime <i>Noragami</i>	20
BAB IV SIMPULAN		39

YOUSHI

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Yato, Hiyori, dan Yukine bertemu Nora.....	22
Gambar 2 : Seluruh harta suci Tenjin Sama yang mengenakan <i>kimono</i>	23
Gambar 3 : Yato dan Yukine bertemu Hiyori setelah perayaan tahun baru	23
Gambar 4 : <i>Kotsuzumi</i> disamping Kofuku	24
Gambar 5 : Yato melawan roh jahat menggunakan <i>katana</i>	25
Gambar 6 : Yato melawan Rabo menggunakan <i>katana</i>	25
Gambar 7 : Beberapa <i>kokeshi</i> di rumah Kofuku	26
Gambar 8 : Yato, Yukine, dan Hiyori di rumah Kofuku	28
Gambar 9 : Di dalam rumah Kofuku	28
Gambar 10 : <i>Bentou</i> yang diwakan oleh Hiyori	29
Gambar 11 : Ibu Hiyori membuatkan <i>bentou</i> untuk tahun baru	30
Gambar 12 : <i>Onigiri</i> yang dimakan oleh Hiyori dan keluarganya	31
Gambar 13 : Berbagai-macam <i>onigiri</i> di supermarket	322
Gambar 14 : Yukine sedang menyiapkan <i>oden</i>	33
Gambar 15 : Yato memakan <i>yakiniku</i>	34
Gambar 16 : Beberapa unit mesin penjual otomatis di depan toko Kofuku	35
Gambar 17 : Mesin penjual otomatis di area toko Kofuku	366
Gambar 18 : Suasana malam tahun baru di depan kuil	37
Gambar 19 : Hiyori sedang berdoa di kuil	388

ABSTRAK

Dalam Tugas Akhir ini penulis mengambil tema “Budaya Jepang dan Karakteristiknya Dalam Anime *Noragami*. Penulis mengambil tema tersebut karena penulis menyukai anime bergenre aksi dan juga tertarik dengan jenis-jenis budaya Jepang. Pembahasan dalam Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengetahui lebih detail tentang budaya-budaya Jepang. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2018, 213). Sumber data yang digunakan adalah Anime *Noragami* karya Adachitoka yang dirilis pada tahun 5 Januari 2014. Anime *Noragami* memiliki genre aksi dan supernatural. Pengumpulan data dilakukan dengan mengunduh anime dari link otakudesu.pro. Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data.

Kata kunci : Budaya Jepang, Anime, *Noragami*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime merupakan film kartun asal Jepang yang sudah begitu populer hingga ke seluruh dunia. Saat ini sudah ada banyak sekali judul anime yang bisa ditonton atau diunduh melalui internet, dan juga saat ini terdapat aplikasi menonton anime yang bisa diunduh melalui ponsel pintar sehingga memudahkan penonton untuk menonton anime dimanapun dan kapanpun. Dalam aplikasi tersebut penonton bisa menonton anime terbaru dan anime populer. Ada anime yang memiliki episode yang banyak dan ada pula yang sedikit. Saat ini kebanyakan anime hanya memiliki episode sekitar 12 saja. Hal ini dikarenakan anime mengikuti sistem penayangan televisi di Jepang. Sistem penayangan televisi di Jepang akan dirombak setiap pergantian musim. Jepang sendiri memiliki 4 musim dalam 1 tahun yang terdiri dari musim dingin, musim semi, musim panas, dan musim gugur. Jadi dalam 1 tahun terjadi 4 kali perombakan¹. Jika cerita dari suatu anime masih berlanjut, episode tersebut akan disambung pada musim berikutnya. Anime dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan usia penonton seperti anak-anak, remaja, dan dewasa. Namun saat ini

¹ Mohammed, "Inilah Alasan Mengapa Banyak Anime Saat Ini Hanya Memiliki 12 episode"
[https://animesaku.com/2020/09/07/inilah-alasan-mengapa-banyak-anime-saat-ini-hanya-boleh-memiliki-12-episode/\(diakses](https://animesaku.com/2020/09/07/inilah-alasan-mengapa-banyak-anime-saat-ini-hanya-boleh-memiliki-12-episode/(diakses) tanggal 19 April 2021)

sangat banyak orang dewasa yang suka dengan anime. Hal ini dikarenakan terdapat anime dengan jalan cerita yang rumit sehingga cerita dari anime tersebut hanya bisa dipahami oleh orang dewasa. Anime memiliki berbagai jenis *genre* yang bisa dipilih oleh penonton seperti, Aksi, Fantasi, Komedi, Horor, Romansa, dan lain-lain. Hal inilah yang menyebabkan anime bisa dinikmati oleh siapapun. Belajar bahasa Jepang juga dapat dilakukan melalui anime karena dalam anime ditampilkan percakapan sehari-hari orang Jepang dan juga ungkapan yang biasanya digunakan oleh orang Jepang. Anime juga memunculkan beberapa hobi yang begitu diminati oleh penggemar anime seperti mengoleksi mainan yang berhubungan dengan anime, menggambar tokoh anime, membaca komik, dan *cosplay* (berpakaian dan berpenampilan seperti tokoh yang ada di dalam anime). Tidak heran penggemar anime rela mengeluarkan uang yang banyak untuk hobi tersebut. Bahkan ada yang sampai menghias kamar dengan berbagai macam barang yang berhubungan dengan Anime. Penggemar anime memiliki komunitas yang tersebar di seluruh dunia. Komunitas tersebut yang mampu membuat anime bertahan sampai sekarang. Anime sendiri sudah lama berada di Indonesia. Anime mulai masuk ke Indonesia sekitar tahun 90-an. Beberapa judul anime yang terkenal di Indonesia antara lain : *Doraemon*, *Crayon Shinchan*, *Detetive Conan*, *Naruto*, *One Piece*, dan masih banyak lagi. Dahulu banyak sekali judul anime yang ditayangkan oleh stasiun televisi. Namun sekarang, di televisi sudah jarang ditemukan anime. Meskipun begitu, remaja dan orang dewasa masih bisa menonton anime walaupun lewat internet. Kemajuan teknologi mempengaruhi minat menonton remaja dan dewasa karena saat ini mereka

bisa mencari video atau film yang tidak ditayangkan di televisi. Kemudahan akses tersebut tentunya belum bisa dipahami oleh anak-anak. Itulah sebabnya remaja dan dewasa bisa dengan mudah menonton anime kapan saja walaupun anime tersebut tidak ditayangkan di televisi.

Dalam anime tentu saja terdapat budaya Jepang yang ditampilkan baik budaya tradisional maupun budaya modern. Tentunya banyak sekali budaya Jepang yang sudah ditampilkan dalam anime sebagai gambaran agar penonton mengetahui seperti apa budaya di Negara Jepang. Budaya Jepang dikenal sebagai budaya yang menarik dan unik sehingga disukai oleh banyak orang baik oleh orang dari dalam Jepang maupun luar Jepang. Saat inipun banyak sekali yang menggemari budaya Jepang modern seperti lagu Jepang, permainan video game asal Jepang dan lain-lain. Salah satu game asal Jepang yang digemari saat ini adalah game berbasis online. Beberapa judul game online sangat diminati oleh penggemar anime.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk menjelaskan tentang budaya-budaya apa saja yang ada di dalam suatu serial anime dikarenakan saat ini sangat banyak orang yang menyukai anime. Penulis akan membuat Tugas Akhir yang berjudul “Budaya Jepang dan Karakteristiknya Dalam Anime *Noragami*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Budaya Jepang apa saja yang ada di dalam anime *Noragami*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Tujuan dari Penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan tentang macam-macam budaya Jepang yang terdapat dalam suatu anime

Adapun manfaat dari Penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Dapat menjadi informasi bagi pembaca yang ingin mengetahui tentang karakteristik budaya suatu Negara

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Dari rumusan masalah diatas penulis memerlukan adanya pembatasan ruang lingkup penelitian. Hal ini dilakukan agar penjelasan dalam Tugas Akhir ini tidak terlalu luas. Ruang lingkup tersebut meliputi seluruh budaya Jepang dalam anime *Noragami* karya Adachitoka yang dirilis pada tahun 2014 baik tradisional maupun modern.

1.5 Metode dan Langkah Kerja

Metode penulisan yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

Studi Pustaka

Penulis menggunakan metode studi pustaka yaitu mengumpulkan data dengan mencari informasi melalui buku, artikel, dan website yang membahas tentang budaya Jepang. Selanjutnya referensi tersebut diolah menjadi Tugas Akhir.

Adapun langkah kerja yang dilakukan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode studi pustaka yaitu mengumpulkan data dengan mencari informasi melalui buku, artikel, dan website yang membahas tentang budaya Jepang. Selanjutnya referensi tersebut diolah menjadi Tugas Akhir.

2. Analisis

Pertama penulis menonoton anime tersebut untuk menemukan budaya dalam anime *Noragami*. Setelah menemukan salah satu budaya penulis mencari informasi atau data yang relevan tentang budaya tersebut. Setelah penulis mengumpulkan data kemudian penulis melakukan analisis secara seksama. Penulis mengambil bagian-bagian penting atau intisari dari data tersebut. Terakhir, penulis menyajikan data tersebut pada Bab 3.

3. Penyajian

Hasil analisis data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif oleh penulis.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

1.5 Metode dan Langkah Kerja

1.6 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Anime

2.2 Sejarah Anime

2.3 Pengertian Budaya

2.4 Unsur-Unsur Budaya

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Budaya Jepang dalam Anime “*Noragami*”

BAB IV SIMPULAN

YOUSHI

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang budaya Jepang sudah pernah dilakukan sebelumnya yaitu Penelitian tentang salah satu budaya populer yang ada di Indonesia. Budaya tersebut adalah *cosplay* yang memiliki makna berpakaian dan berpenampilan seperti tokoh yang ada di dalam anime. Penelitian tersebut pernah dilakukan oleh Lucky Helmi dengan judul “*Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party di Bandung*” Penelitian tersebut membahas tentang fenomena J-Style atau J- Fashion, yaitu gaya pakaian kaum muda Jepang. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah :

1. Informan memiliki latar belakang kehidupan yang beragam. Namun bagi informan Keluarga dan teman merupakan *significant others* yang memiliki pengaruh yang besar dalam pembentukan konsep diri mereka.
2. Berdasarkan karakteristik konsep diri yang dikemukakan Hamacheck, keempat narasumber penelitian ini memiliki konsep diri yang positif. Mereka sudah merasa nyaman dengan diri mereka, walaupun dalam hidup mereka tidak semuanya ideal mereka mampu menikmati dan

menerima diri mereka apa adanya. Mereka juga selalu positif terhadap pandangan orang mengenai dirinya.

3. Keterlibatan narasumber dengan *costume-player* sama-sama diawali dengan kesukaan mereka akan anime atau film kartun Jepang sejak kecil. Hal inilah yang membuat mereka tertarik dengan Jepang dan pada akhirnya mencoba *cosplay*. Cara narasumber mengekspresikan diri ternyata berbeda antara kehidupan sehari-hari dengan ketika mereka ber-*cosplay*. Saat ber-*cosplay* mereka memainkan peranan sebagai orang lain yang berbeda dengan keseharian mereka. Ini artinya nilai-nilai yang mengatur perilaku mereka berbeda antara ketika berada dalam komunitas dengan di luar komunitas. Narasumber melakukan pengelolaan kesan dalam mempresentasikan diri. Jadi diri yang ditampilkan dalam ber-*cosplay* adalah *the presenting self*.
4. Narasumber bergabung dengan *cosplay* karena adanya kesesuaian atau kesamaan nilai antara mereka dengan fenomena *cosplay*. Keempat narasumber penelitian ini menjadikan komunitas sebagai kelompok rujukan namun mereka tidak menyesuaikan diri dengan segala nilai yang diusung *cosplay*. Narasumber menerima dan mengokohkan nilai-nilai yang diusung *cosplay* bila sebelumnya mereka meyaikini nilai itu sebagai konsep diri mereka. Nilai-nilai tersebut diantaranya keberanian berkespresi, inovasi, dan penghargaan terhadap perbedaan.

5. Pandangan orang lain tidak dijadikan sebagai sumber primer data tentang dirinya. Mereka memiliki keyakinan yang tinggi tentang pengetahuan akan dirinya sendiri. Mereka merasa bagaimanapun juga merekalah yang paling mengenal dirinya sehingga pandangan orang lain tidak akan terlalu berpengaruh bagi sumber primer data tentang diri mereka. Hal ini berlawanan dengan teori *looking-glass self*, Charles Horton Cooley yang berpendapat bahwa konsep individu secara signifikan ditentukan oleh apa yang ia pikirkan tentang pikiran orang lain mengenai dirinya, jadi menekankan pentingnya respons orang lain yang ditafsirkan secara subyektif sebagai sumber primer data mengenai dirinya.

Penelitian lain tentang budaya Jepang juga pernah dilakukan oleh Aji Setyanto dengan judul "*Pentingnya Penelitian dan Pemahaman Perbedaan Budaya Jepang dan Budaya Indonesia Kajian Nonverbal Communication*". Dalam penelitian tersebut membahas tentang perbedaan budaya komunikasi Indonesia dan Jepang. Kesimpulan atau hasil dari penelitian tersebut adalah:

1. Orang Indonesia mudah bicara dengan orang yang tidak dikenal, sementara orang Jepang sulit atau tidak biasa berbicara dengan orang yang tidak dikenal.
2. Respon saat orang lain sedang berbicara, orang Indonesia tidak biasa menimpali orang lain yang sedang berbicara dengan kata-kata tertentu

sedangkan orang Jepang menimpali pembicaraan orang lain dengan ucapan-ucapan tertentu yang disebut dengan *aizuchi*.

3. Orang Jepang biasa meminta maaf, berterima kasih dan memuji, sedangkan orang Indonesia juga mengucapkan terima kasih dan minta maaf, dan memuji tetapi tidak sesering atau semudah yang dilakukan oleh orang Jepang pada umumnya.
4. Orang Indonesia pada umumnya berbicara dengan 60 persen memandang mata lawan bicara, kebanyakan orang Jepang pada umumnya berbicara dengan tidak memandang mata lawan bicara, atau memandang ke arah lain.
5. Ada perbedaan *gesture* antara budaya Indonesia dan budaya Jepang diantaranya adalah *gesture* yang menunjuk pada kata atau berarti "saya", "uang", dan "makan". 18 Okada Akihito (2010)
6. Orang Indonesia dikatakan mempunyai raut wajah yang ceria, Jepang mempunyai aturan yang telah lama ada dalam bertingkah laku, dalam situasi "Umum" (*kou*) dan situasi "Saya" (*shi* atau *watashi*) , dimana pengungkapan perasaan raut muka dalam situasi umum sangat terbatas.
7. Di Indonesia dengan orang yang baru dikenalkan tidak sedikit orang yang berbicara sambil menyentuh bagian tubuh orang lain, Orang yang berbudaya Jepang termasuk orang yang tidak biasa menyentuh bagian tubuh lawan bicara.

8. Jepang termasuk negara yang berpola pikir *monochronic time*, sedangkan Indonesia cenderung kepada *polychronic time*

Persamaan kedua penelitian diatas dengan Tugas Akhir ini yaitu sama sama terdapat membahas budaya dari Jepang. Namun perbedaan dengan penelitian pertama yaitu cakupan budaya yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini lebih luas. Tidak hanya membahas 1 budaya saja namun membahas beberapa jenis budaya. Sedangkan perbedaan penelitian kedua dengan Tugas Akhir ini adalah dalam penelitian tersebut hanyalah membahas tentang budaya yang berkaitan dengan komunikasi.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Budaya

Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan sebagai seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan miliknya dengan cara belajar.²

2.2.2 Unsur-Unsur Budaya

1. Sistem Bahasa

² Muin, Idianto. 2013. Sosiologi untuk SMA/MA Kelas X, *Kelompok Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga. Hal: 134-136

Bahasa merupakan unsur kebudayaan yang sangat penting. Sebab, pembangunan tradisi kebudayaan, pemahaman fenomena sosial, dan pewarisan budaya pada generasi selanjutnya bergantung kepada bahasa. Bahasa sendiri terbagi ke dalam beberapa jenis, yakni lisan, tulisan, dan gerakan atau isyarat.

2. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Sistem ini juga berkaitan erat dengan peralatan hidup dan teknologi. Tanpa sistem pengetahuan, suatu bangsa akan kesulitan bertahan hidup.

3. Sistem Kekerabatan atau Organisasi

Sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan upaya antropologi untuk memahami pembentukan masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Kekerabatan berkaitan dengan pengertian perkawinan yang menjadi dasar pembentukan suatu komunitas.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Untuk melangsungkan hidup, manusia membutuhkan beragam perlengkapan. Karena itulah, manusia merancang peralatan hidup seperti alat rumah tangga, transportasi, produksi, teknologi, dan lainnya.

5. Sistem Ekonomi

Sistem ekonomi disebut juga dengan sistem mata pencaharian. Dalam unsur kebudayaan ini, manusia berusaha melakukan pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Beberapa contoh mata pencaharian adalah beternak, meramu, bercocok tanam, dan menangkap ikan.

6. Sistem Religi

Sistem religi atau kepercayaan adalah sistem yang berkaitan dengan kekuatan di luar diri manusia. Misalnya kepercayaan terhadap dewa, animisme, dinamisme, dan percaya kepada Tuhan YME.

Dalam unsur kebudayaan ini, terdapat tiga hal yang harus dipahami, yaitu sistem keyakinan, sistem upacara keagamaan, dan umat yang menganut religi.

7. Kesenian

Kesenian adalah unsur kebudayaan yang berkaitan dengan estetika atau keindahan yang dimiliki oleh setiap manusia. Estetika ini melahirkan beragam karya seni yang berbeda antara satu kebudayaan dengan kebudayaan lain.

2.2.3 Pengertian Anime

Anime adalah animasi atau film kartun yang berasal dari Jepang. Anime sendiri merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris "*animation*" yang berarti animasi. Anime sebenarnya bukan istilah khusus untuk membedakan antara animasi

buatan Jepang dan animasi buatan di luar Jepang. Namun saat ini banyak yang menggunakan kata anime untuk menyebut animasi yang berasal dari Jepang.

2.2.4 Sejarah Anime

Anime pertama adalah *Katsudo Shashin*, yang dibuat pada tahun 1907 . *Katsudo Shashin* memiliki arti “gambar bergerak”. Anime tersebut hanya berdurasi 3 detik. Dalam video tersebut terdapat seorang anak laki-laki yang mengenakan seragam pelaut. Anak laki-laki tersebut menulis kanji *Katsudo Shasin*, membuka topinya, lalu membungkuk.

Setelah itu anime Jepang dilanjutkan dengan *Imokawa Mukuzo Genkaban no Maki* yang dibuat oleh Oten Shimokawa. Anime tersebut diciptakan pada tahun 1917 dan hanya memiliki durasi 5 menit. Anime tersebut masih berupa film yang tidak bersuara.

1 Dekade kemudian seorang pembuat anime bernama Noburo Ofuji membuat sebuah film anime berjudul *Kujira*. Noburo Ofuji merupakan orang pertama yang menggunakan musik dalam film animenya. Tiga tahun kemudian, Ofuji kembali mencetak sejarah dengan anime buatannya *Kuro Nyago* (1903). Anime tersebut adalah anime pertama yang menggunakan suara musik serta menyertakan dialog.

Perkembangan anime begitu lambat sampai Perang Dunia kedua. Hingga di tengah-tengah perang dunia kedua, Mitsuyo Seo membuat film anime propaganda hasil adaptasi cerita legenda Jepang, *Momotaro* yang berjudul *Momotaro no*

Umiwashii (1943). Film tersebut memiliki durasi lebih dari 30 menit. *Momotaro no Umiwashii* memiliki sekuel yang berjudul *Momotaro : Umi no Shinpei* (1945). *Momotaro Umi no Shinpei* disebut sebagai feature-length animated film karena berdurasi panjang yaitu sekitar 72 menit.

Setelah perang, film animasi ditampilkan di bioskop, dimulai dengan Ular Berwarna Putih dari Toei Animation, mengikuti jejak mahakarya Disney dan melakukannya dengan sangat baik sehingga beberapa dirilis di seluruh dunia, melebihi ekspektasi Jepang. Namun *Astro Boy*, acara TV yang sangat berbeda dari model Disney, menetapkan aturan dasar anime Jepang modern yang menekankan pada karakter dan alur cerita.³

Pada era 80-an anime mulai masuk ke pasar video dalam bentuk Original Video Animation (OVA). Salah satu film yang sukses dalam era ini adalah *Nausicaa of The Valley of The Wind* (1986). Pada era 90-an anime populer mulai bermunculan seperti *Sailor Moon*, *Rurouni Kenshin*, *Mobile Suit Gundam Wing*, dan lain-lain. Hingga saat ini cerita, genre, dan grafis anime semakin berkembang karena kecanggihan teknologi.

2.2.5 Beberapa Contoh Budaya Jepang dalam Anime

1. Pakaian

³ "Anime - Japan's Pop Culture" <https://web-japan.org/nipponia/nipponia27/en/feature/index.html#2> (diakses tanggal 12 Agustus 2021 pukul 14.32)

a) *Yukata*

Yukata adalah pakaian tradisional Jepang mirip *kimono* berbahan dasar kain katun tipis, dan tidak memiliki pelapis. Sekilas *kimono* dan *yukata* terlihat mirip akan tetapi memiliki beberapa perbedaan. Pertama adalah dari kegunaannya. Jika *kimono* digunakan pada acara formal, *yukata* digunakan pada acara non formal seperti festival kebudayaan. Selanjutnya adalah bahan. *Kimono* menggunakan bahan kain yang tebal, sedangkan *yukata* menggunakan bahan kain yang tipis. Dan untuk musim, *kimono* digunakan pada musim dingin, sedangkan *yukata* digunakan pada musim panas. *Yukata* ditampilkan pada anime *Tokyo Ravens* dan *Gintama*.

2. Makanan

a) *Ramen*

Ramen adalah mie kuah yang berasal dari negara Cina. Berbeda dengan mie Jepang lainnya, *ramen* memiliki bentuk mie yang tipis. *Ramen* terbuat dari tepung gandum putih dan biasanya dapat ditemukan di kedai pinggir jalan dan di restoran. Sama seperti *bentou*, *ramen* juga kaya akan vitamin dan gizi. *Ramen* adalah makanan favorit tokoh anime *Naruto*.

b) *Sushi*

Sushi adalah makanan Jepang yang terbuat dari nasi yang dibentuk dengan cara digulung dan berisi makanan laut, sayuran, daging mentah atau matang. *Sushi*

biasanya dihidangkan sebagai makanan pengganti nasi dengan lauk. *Sushi* mirip seperti *onigiri* akan tetapi isiannya lebih banyak serta bentuknya biasanya berupa gulungan nasi. Salah satu anime yang menampilkan sushi adalah *Inuyasha*.

4. Kesenian

Origami

Origami adalah seni melipat kertas. *Origami* biasa dilakukan menggunakan media kertas atau kain yang berbentuk persegi. *Origami* sendiri menggunakan kertas Jepang yang disebut dengan *washi*. Kertas tersebut bisa dibentuk menjadi bermacam-macam bentuk mulai dari bentuk yang mudah hingga bentuk yang sulit. Bentuk tersebut bisa berupa bunga, hewan, dan lain-lain. *Origami* ditampilkan pada salah satu anime berjudul *Sket Dance* pada episode 55.

5. Perayaan

Festival Obon

Festival obon atau Obon matsuri merupakan tradisi perayaan untuk mengenang arwah leluhur yang sudah meninggal. Festival Obon dirayakan pada musim panas, yaitu pada tanggal 13 sampai 16 Agustus. Saat perayaan Festival Obon di Jepang banyak toko-toko yang tutup dan orang-orang kembali ke kampung halaman mereka. Obon matsuri diperlihatkan pada *Tokyo Ravens* episode 1.

2.2.6 Sinopsis Cerita *Noragami*

Anime *Noragami* menceritakan tentang kehidupan seorang dewa yang bernama Yato, Dia adalah dewa yang tidak begitu terkenal. Demi mewujudkan impiannya untuk membangun kuil sendiri, Yato melakukan pekerjaan untuk membantu orang-orang dengan meminta bayaran sebesar 5 yen. Uang dari bayaran tersebut nantinya akan dikumpulkan oleh Yato untuk membangun kuil sendiri. Disamping melakukan pekerjaan untuk membantu orang-orang, Yato juga membasmiroh jahat atau disebut dengan *ayakashi* yang sering menggoda manusia untuk berbuat dosa. Suatu hari Yato sedang mengejar seekor kucing. Diapun mengikuti kucing tersebut hingga hampir tertabrak bis. Saat itu seorang gadis SMP bernama Iki Hiyori melihat Yato akan ditabrak bis. Hiyori pun bergegas menyelamatkan Yato. Setelah menyelamatkan Yato, Hiyori pun terkejut melihat dirinya sendiri tergeletak di tengah jalan. Rupanya roh Hiyori terlepas dari tubuhnya dan Hiyori menjadi setengah iblis. Setelah sadar Hiyori bertemu dengan Yato dan meminta Yato untuk mengembalikan tubuhnya menjadi normal. Yato menyetujui permintaan tersebut akan tetapi Yato tidak kunjung mengembalikan Hiyori seperti semula. Hiyori terus mendatangi Yato. Setelah itu Hiyori pun selalu mengikuti Yato sampai Yato mau mengembalikannya seperti semula.

BAB III

PEMBAHASAN

2.1 Budaya dalam Anime *Noragami*

Anime *Noragami* merupakan salah satu anime populer yang ada di Jepang dan ini juga pernah ditayangkan di salah satu stasiun tv Indonesia. Banyak budaya Jepang yang ditampilkan dalam anime *Noragami* Pada bab 3 ini penulis akan membahas budaya dalam anime tersebut dari beberapa unsur. Penulis akan menjelaskan karakteristik tiap budaya. Pada bab 3 ini penulis hanya membahas budaya anime *Noragami* musim pertama.

1. Pakaian

Kimono

Kimono adalah pakaian tradisional khas Jepang yang berbentuk seperti huruf “T” yang digunakan oleh perempuan dan laki-laki. Akan tetapi, yang sekarang masih sering memakainya adalah perempuan. Saat ini *kimono* masih digunakan dalam acara khusus. *Kimono* memiliki banyak jenis sesuai dengan kegunaan masing-masing mulai dari yang dipakai sehari-hari sampai yang hanya dipakai pada acara khusus. Pada suatu malam di dekat danau, Yato bersama Hiyori dan Yukine sedang bertemu dengan seorang wanita misterius. Wanita tersebut adalah salah satu harta suci bernama Nora. Dia mengenakan *kimono* berwarna putih yang cirinya mirip dengan

kimono jenis *Tsumugi*. *Tsumugi* adalah *kimono* yang memiliki motif sederhana. Dalam kehidupan nyata *Tsumugi* adalah *kimono* yang tidak boleh dikenakan saat di luar rumah. Pada episode 4 Noragami, Yato, Yukine, dan Hiyori dipanggil oleh Tenjin-sama untuk datang ke kuilnya. Disana Tenjin-sama memiliki banyak harta suci. Hiyori menyebut Tenjin-sama dengan sebutan Dewa Pembelajaran. Harta suci milik Tenjin-sama juga mengenakan *kimono*. *Kimono* yang digunakan oleh harta suci Tenjin-sama mirip dengan *hakama*. *Kimono* tersebut memiliki ciri bagian atas berwarna putih dan bagian bawah berwarna gelap. *Hakama* biasanya digunakan untuk olahraga seperti panahan dan anggar. *Hiyori* juga mengenakan *kimono* pada episode 10 sampai episode 11 saat perayaan malam tahun baru. *Hiyori* mengenyakannya dari malam tahun baru sampai pagi saat sudah memasuki tahun baru. Jenis *kimono* yang dikenakan *Hiyori* adalah *tsukage* yaitu *kimono* yang dikenakan saat acara menonton festival dan perayaan tahun baru. Motif *kimono tsukage* terlihat sederhana karena motif *tsukage* seperti bunga hanya ada di bagian bawah *kimono* saja. Jika *tsukage* biasanya hanya memiliki 1 warna saja, *Kimono tsukage* yang dikenakan *Hiyori* agak berbeda karena memiliki 2 warna dibagian atas dan bawah. Warna *kimono* pada bagian atas adalah merah muda, sedangkan pada bagian bawah berwarna magenta atau merah keunguan. Selain dikenakan pada acara tahun baru, *kimono* juga dikenakan pada acara lain seperti upacara resmi anak masuk sekolah. Atau disebut dengan *nyugaku shiki*. Acara ini sangat formal dan orang tua mengenakan *kimono* pada acara ini. Begitu pula saat acara wisuda atau kelulusan, mahasiswa yang diwisuda juga mengenakan *kimono*. Ciri *kimono* formal dengan *kimono* biasa dapat

dilihat dari corak kainnya. *Kimono* tidak hanya 1 lapis kain, tetapi terdiri dari beberapa lapis kain. *Kimono* memiliki aturan rumit yang membuatnya sulit untuk dipakai. Harga *kimono* pun sangat mahal. Harganya berkisar antara 15-25 juta rupiah. Sedangkan *yukata* atau *kimono* yg dikenakan saat musim panas hanya berkisar 2-5 juta saja.



Gambar 1 : Yato, Hiyori, dan Yukine bertemu Nora⁴

⁴ Sumber : otakudesu.pro



Gambar 2 : Seluruh harta suci Tenjin sama yang mengenakan *kimono*⁵



Gambar 3 : Yato dan Yukine bertemu Hiyori setelah perayaan tahun baru⁶

2. Benda

a) *Kotsuzumi*

⁵ Sumber : otakudesu.pro

⁶ Sumber : otakudesu.pro

Kotsuzumi adalah sejenis alat musik tradisional Jepang. Bentuknya mirip kendang dan jam pasir dan biasa digunakan untuk mengiringi lagu pada pertunjukan *kabuki*. *Kabuki* sendiri merupakan teater drama tari tradisional Jepang. Ciri khas dari *Kabuki* adalah aktornya yang menggunakan riasan wajah putih disertai garis merah, biru dan coklat. *Kotsuzumi* terlihat pada *Noragami* episode 4 di adegan saat Yato dan lainnya masuk rumah Kofuku. Terlihat beberapa *kotsuzumi* disamping Kofuku yang diletakkan di atas meja.



Gambar 4: *Kotsuzumi* disamping Kofuku⁷

b) *Katana*

Katana adalah sejenis pedang bermata tunggal yang digunakan oleh Samurai Jepang. *Katana* umumnya digunakan oleh Samurai Jepang kuno pada abad pertengahan. *Katana* memiliki bentuk yang melengkung disertai dengan pelindung tangan. Yato selalu menggunakan *Katana* ketika bertarung dengan roh jahat di hampir setiap episode dan pada episode terakhir *Noragami*. Yato menggunakannya untuk melawan Dewa lain bernama Rabo.

⁷ Sumber : otakudesu.pro

Katana yang digunakan merupakan wujud lain dari harta sucinya . Dalam anime Yato sering menyebut kata “*shikki*” untuk meminta Yukine agar berubah menjadi pedang.



Gambar 5 : Yato melawan roh jahat menggunakan *katana*⁸



Gambar 6 : Yato melawan Rabo menggunakan *katana*⁹

c) *Kokeshi*

⁸ Sumber : otakudesu.pro

⁹ Sumber : otakudesu.pro

Kokeshi adalah boneka Jepang yang terbuat dari kayu. Boneka ini bentuknya seperti anatomi tubuh manusia dan hanya terdiri dari kepala dan badan saja tanpa lengan dan kaki. *Kokeshi* memiliki ukuran antara 5,7 dan 10 inci. *Kokeshi* juga diperlihatkan pada episode Noragami setiap kali Yato berkunjung ke rumah Kofuku. Kofuku memiliki beberapa boneka *kokeshi* yang dipajang di sekitar *kotsuzumi*. *Kokeshi* di dalam rumah Kofuku berukuran kecil tanpa lengan dan kakidan terlihat mengenakan pakaian tradisional Jepang.



Gambar 7 : Beberapa *kokeshi* di rumah Kofuku¹⁰

3. Bangunan

a) *Minka*

Minka adalah sebutan untuk rumah tradisional Jepang. *Minka* sudah ada sebelum tahun 1800. *Minka* memiliki desain yang menarik dan juga berhubungan dengan alam. Desain dari *minka* berbeda-beda tergantung dari daerah. Rumah Jepang memiliki bahan dasar berupa kayu dan terdiri dari beberapa elemen seperti *genkan*, *washitsu*,

¹⁰ Sumber : otakudesu.pro

tokonama dan lain-lain. Ciri dari rumah Jepang yaitu nuansanya yang dibuat agar dekat dengan alam.

Pada episode keempat Noragami mulai diperlihatkan Dewa lain bernama Kofuku. Kofuku adalah salah satu Dewa yang dikenal Yato. Kofuku dan harta sucinya yang bernama Daikoku tinggal di rumah Jepang dengan gaya tradisional. Setelah bertemu Yato bertemu dengan Kofuku, Yato, Yukine, dan Hiyori berkunjung ke rumah Kofuku. Pada bagian depan rumah terdapat tempat sebagai pemisah antara halaman dan ruang tamu atau yang disebut *genkan*. *Genkan* tidak hanya terdapat di rumah tradisional Jepang, namun juga terdapat di apartemen dan bangunan lainnya. Terdapat juga pintu yang cara membukanya dengan digeser. Pintu tersebut dibuat bersandar oleh Yato Terdapat pula *shoji* yang menjadi pembatas ruangan di *washitsu*. Di dalam *washitsu* terdapat *tatami* yang menutupi hampir seluruh ruangan. *Washitsu* digunakan sebagai ruang tamu sesuai dengan namanya. Dalam *washitsu* milik Kofuku terdapat meja dan minuman yang dihidangkan untuk Hiyori dan Yukine. Meja tersebut disebut *kotatsu*. Biasanya meja tersebut digunakan untuk meja makan dan meja penghangat. Cirinya yaitu terdapat selimut tebal di bawah meja tersebut. Di dalam *kotatsu* ada sumber panas yang berasal dari tungku batu bara. Namun sekarang tungku batu bara tersebut digantikan dengan listrik. Rumah Kofuku beralaskan *tatami* atau sejenis karpet tradisional Jepang. *Tatami* terbuat dari jerami yang dianyam. Sebelum membangun rumah biasanya masyarakat Jepang terlebih dahulu menghitung ukuran standar *tatami* agar *tatami* tersebut muat dalam ruangan.



Gambar 8 : Yato, Yukine, dan Hiyori di rumah Kofuku¹¹



Gambar 9 : Di dalam rumah Kofuku¹²

3. Makanan

a) *Bentou*

¹¹ Sumber : otakudesu.pro

¹² Sumber : otakudesu.pro

Suatu pagi setelah Yato bangun tidur, dia didatangi oleh Hiyori. Hiyori mengunjungi Yato dan membawakan makanan kepada Yato dengan maksud agar Yato cepat mengembalikan tubuh Hiyori seperti semula. *Bentou* tersebut berisi nasi, lauk seperti *umeboshi* (asinan kering Jepang), sosis, *karaage* (potongan ayam fillet yang dilumuri tepung panir) serta sayuran. Terkadang *bentou* juga dibuat dengan kreasi wajah yang lucu-lucu yang membuat anak-anak tertarik untuk membawanya ke sekolah. Saat ini *bentou* juga tersedia di toko-toko. *Bentou* biasanya berisi makanan dengan gizi yang seimbang seperti karbohidrat, protein, lemak, dan juga, vitamin. *Bentou* juga terlihat saat adegan Hiyori yang berbicara pada ibunya saat ibunya akan menyipakan bekal makanan untuk tahun baru.



Gambar 10 : *Bentou* yang diwakan oleh Hiyori¹³

¹³ Sumber : otakudesu.pro



Gambar 11 : Ibu Hiyori membuatkan *bentou* untuk tahun baru¹⁴

b) *Onigiri*

Selanjutnya ada makanan khas Jepang yang juga sudah sangat dikenal serta saat ini mudah ditemukan yaitu *onigiri*. *Onigiri* berasal dari kata *nigiru* yang berarti menggenggam. *Onigiri* memiliki kemiripan dengan sushi yaitu sama-sama terbuat dari nasi, rumput, laut dan di dalamnya terdapat isian seperti ikan cincang, rumput laut atau daging. *Onigiri* biasanya berbentuk bulat atau segitiga. Bagian luar *onigiri* biasanya terdapat rumput laut sebagai pembungkusnya. Pada episode saat Hiyori sedang makan malam bersama keluarganya, diperlihatkan hidangan yang sedang dimakan oleh keluarga Hiyori dan keluarganya yaitu *onigiri*, teh, dan lauk. *Onigiri* tersebut memiliki ciri sama seperti *Onigiri* pada umumnya yaitu berbentuk bulat dengan sedikit nori atau rumput laut panggang. *Onigiri* memiliki beberapa varian. Untuk bentuknya sendiri bisa bulat, segitiga, atau pipih. Nasinya tidak hanya menggunakan nasi biasa melainkan juga menggunakan nasi yang diberi bumbu. Dan

¹⁴ Sumber : otakudesu.pro

untuk isinya juga bervariasi. Isi *onigiri* yang paling umum adalah ikan. Selain ikan ada isian daging ikan, telur ikan, udang dan lain-lain. Hiyori dan keluarganya memakan *onigiri* tersebut saat malam. Hiyori dan keluarganya makan sambil menonton televisi yang sedang menampilkan berita tentang badai. Badai tersebut adalah liang angin yang dibuat Kofuku untuk menyelamatkan Yato saat Yato diserang oleh Dewa lain. Pada episode 7 *Noragami* juga terlihat banyak *onigiri* di sebuah supermarket. Terlihat pula berbagai macam bentuk *onigiri* pada adegan tersebut.



Gambar 12 : *Onigiri* yang dimakan oleh Hiyori dan keluarganya¹⁵

¹⁵ Sumber : otakudesu.pro



Gambar 13 : Berbagai macam *onigiri* di supermarket¹⁶

c) *Oden*

Oden adalah makanan Jepang yang cara membuatnya dengan direbus. Rebusan tersebut adalah tahu bakar, otak-otak, ikan goreng, *nerimono*, telur rebus, bakso dan lain-lain. *Oden* biasa disajikan dengan mustard, namun juga ada daerah di Jepang yang menyajikan *oden* dengan saus manis dari *miso*. Setelah Yato menyelamatkan Yukine dari pengaruh *ayakashi*, keesokan harinya pun Yukine membantu Kofuku dan Daikoku mengerjakan pekerjaan rumah seperti bersih-bersih dan membuat *oden*. Terlihat isian dari *oden* yang dibuat oleh Yukine adalah *nerimono* dan telur rebus. *Nerimono* sendiri adalah gorengan yang dihaluskan terlebih dahulu lalu dibentuk menjadi gulungan. Yukine melakukan hal tersebut untuk menebus kesalahannya karena sudah pernah mencuri uang. Adegan tersebut terjadi pada episode 10 *Noragami*.

¹⁶ Sumber : otakudesu.pro



Gambar 14 : Yukine sedang menyiapkan *oden*¹⁷

d) *Yakiniku*

Yakiniku adalah makanan daging panggang asal Jepang. Biasanya *yakiniku* menggunakan daging sapi, jeroan, daging domba, *barbeque* dan bistik yang diiris tipis kemudian dipanggang diatas api. *Yakiniku* sangat mudah untuk ditemui baik kedai makanan maupun di restoran. Sebelum dipanggang biasanya *yakiniku* diberi *soyu* atau kecap asin khas Jepang. *Soyu* memiliki salah satu manfaat yaitu dapat melancarkan pencernaan. Pada episode 3 Terlihat Yato memakan *yakiniku* dengan banyak makanan lain. Tidak disebutkan daging apa yang dimakan oleh Yato. Namun dilihat dari warna dan bentuknya, daging tersebut berwarna coklat dan mirip seperti daging sapi.

¹⁷ Sumber : otakudesu.pro



Gambar 15 : Yato memakan *yakiniku*¹⁸

4. Teknologi

a) Mesin Penjual Otomatis

Mesin Penjual Otomatis mulai diperlihatkan pada episode 4. Saat itu Yato sedang mencari Kofuku di dekat toko Kofuku. Di depan toko Kofuku ada beberapa unit mesin penjual otomatis yang menjual minuman kaleng. Di episode sebelumnya juga ada mesin penjual otomatis yang terdapat di pinggir jalan. Mesin otomatis tersebut menjual minuman kaleng. Hal ini sama seperti di dunia nyata di mana mesin penjual otomatis biasanya ditemukan di dekat toko. Terlihat bahwa mesin penjual otomatis dalam anime *Noragami* memiliki kesamaan dengan mesin penjual otomatis yang ada di dunia nyata seperti ditemukan di tempat umum, memiliki tombol untuk memilih minuman dan untuk memasukkan uang dalam mesin penjual otomatis tersebut, tempat untuk mengambil kembalian dan lain-lain. Namun di dalam anime

¹⁸ Sumber : otakudesu.pro

Noragami tidak diperlihatkan cara menggunakan mesin penjual otomatis. Yang diperlihatkan hanyalah beberapa mesin penjual otomatis yang ada di tempat umum. Di Jepang sendiri mesin adalah hal yang penting. Hal tersebut dikarenakan mahalnya biaya tenaga kerja manusia. Mesin otomatis merupakan salah satu kreativitas teknologi yang dikembangkan oleh orang Jepang hingga saat ini.



Gambar 16 : Beberapa unit mesin penjual otomatis di depan toko Kofuku¹⁹



¹⁹ Sumber : otakudesu.pro

Gambar 17 : Mesin penjual otomatis di area toko Kofuku²⁰

5. Tradisi

Tradisi Menyambut Tahun Baru

Tradisi menyambut tahun baru di Jepang disebut *oshogatsu*.. Pada saat malam tahun baru, orang Jepang akan melakukan beberapa tradisi, salah satunya yaitu pergi ke kuil. Masyarakat Jepang pergi ke kuil untuk berdoa dan berharap agar tahun baru akan menjadi tahun yang lebih baik. Di dalam anime *Noragami* terdapat salah satu tradisi orang Jepang yaitu Tradisi menyambut tahun baru. Suasana perayaan tahun baru di Jepang mirip dengan perayaan lebaran di Indonesia. Terdapat libur untuk merayakan tradisi tersebut. Libur biasanya dimulai sejak tanggal 28 Desember sampai tanggal 4 atau 5 Januari. Pada saat liburan tahun baru orang Jepang biasanya akan liburan dan pulang ke kampung halaman. Suasana pulang kampung tersebut juga disiarkan di televisi, sama seperti di Indonesia. Tradisi perayaan tahun baru diperlihatkan menjelang akhir episode dari *Noragami*. Saat itu Hiyori dan teman-temannya termasuk Yato dan Yukine pergi untuk mengunjungi Kuil. Hiyori mengunjungi kuil untuk berdoa pada tanggal 1 Januari. Suasana di depan kuil sangat ramai dengan banyak orang yang mengikuti perayaan tahun baru. Di depan kuil terdapat pula kedai yang menjual berbagai macam makanan sama seperti festival musim panas di Jepang. Dalam perayaan malam tahun baru juga terdapat tradisi

²⁰ Sumber : otakudesu.pro

melempar koin lalu membuat permohonan. Hiyori melempar koin lalu membuat permohonan. Tradisi tersebut disebut *hatsumode* yang memiliki arti kunjungan pertama ke kuil. Pada tradisi tersebut orang-orang berdoa agar tahun yang akan dijalani menjadi tahun baik yang penuh berkah. *Hatsumode* juga diiringi dengan pergi ziarah ke makam keluarga dan leluhur. Terlihat dibagian luar kuil terdapat banyak orang dengan kedai toko di bagian kiri dan kanan.



Gambar 18 : Suasana malam tahun baru di depan kuil²¹

²¹ Sumber : otakudesu.pro



Gambar 19 : Hiyori sedang berdoa di kuil²²

²² Sumber : otakudesu.pro

BAB IV

SIMPULAN

Hasil pengamatan terhadap budaya dalam anime *Noragami* adalah sebagai berikut :

1. Terdapat 11 budaya dalam anime *Noragami* yaitu : *kimono*, *kotsuzumi*, *katana kokeshi*, *minka*, *bentou*, *onigiri*, *oden*, *yakiniku*, mesin penjual otomatis, dan *hatsumode*. Karakteristik budaya tersebut adalah sebagai berikut :
 - a. *Kimono*, adalah pakaian tradisional berbentuk huruf “T” yang dikenakan oleh perempuan. Jenis *kimono* bervariasi tergantung pada penggunaannya, misalnya *tsumugi* dan *tsukage*. *Tsumugi* adalah kimono yang hanya bisa dipakai di dalam rumah, sedangkan *tsukage* dipakai dalam acara dan festival.
 - b. *Kotsuzumi*, adalah alat musik tradisional Jepang berbentuk seperti kendang dan jam pasir yang biasanya digunakan untuk mengiringi *kabuki*.
 - c. *Katana*, adalah sejenis pedang bermata tunggal dengan bentuk melengkung serta memiliki pelindung tangan. *Katana* umumnya digunakan oleh *samurai* Jepang kuno pada abad pertengahan.

- d. *Kokeshi*, adalah sejenis boneka Jepang yang terbuat dari kayu. Boneka ini berukuran kecil dan bentuknya seperti anatomi manusia namun tanpa lengan dan kaki. *Kokeshi* memiliki ukuran antara 5,7 dan 10 inci.
- e. *Minka*, adalah rumah tradisional Jepang yang terbuat dari kayu. Biasanya *minka* memiliki karakteristik *shoji* (pintu geser) dan *tatami* (sejenis tikar). *Shoji* terbuat dari kertas Jepang, sedangkan *tatami* terbuat dari anyaman jerami.
- f. *Bentou*, adalah bekal untuk dibawa ke sekolah makanan Jepang dan untuk melihat bunga sakura. Kotak *bentou* berisi nasi dengan lauk yang bergizi. *Bentou* juga dibuat dalam bentuk yang menarik agar anak-anak ingin memakannya. Lauk pauknya adalah sayuran, buah- buahan, daging, dan telur.
- g. *Onigiri*, adalah nasi yang dibentuk segitiga atau lingkaran dengan rumput laut di bagian luar, dan isian daging ikan dan ayam. *onigiri* biasanya dimakan untuk piknik dan makan siang.
- h. *Oden*, adalah makanan rebus khas Jepang yang terdiri dari berbagai lauk pauk seperti tahu, bakso, ubi, dan lobak. *Oden* biasanya dijual di pinggir jalan. Namun, saat ini juga ada *oden* di dekat kasir di mini market.

- i. *Yakiniku*, adalah makanan daging panggang asal Jepang yang menggunakan daging sapi, jeroan, daging domba, *barbeque* dan bistik yang diiris tipis kemudian dipanggang diatas api.
- j. Mesin penjual otomatis, adalah mesin yang mengeluarkan barang- barang seperti makanan, minuman, serta barang- barang lain untuk pembeli secara otomatis. bentuknya seperti lemari pendingin dan dilengkapi dengan tombol.
- k. *Hatsumode*, tradisi yang dilakukan oleh orang Jepang dalam menyambut tahun baru, yaitu pergi ke kuil untuk berdoa agar tahun berikutnya menjadi lebih baik. Masyarakat Jepang akan pergi ke kuil antara tanggal 1-3 Januari

要旨

この本実習報告書で筆者は「アニメ「ノラガミ」における日本文化とその特徴」というテーマをつけた。筆者がこのテーマを取ったの理由は アクションの種類のアニメが好きでいろいろな日本文化があるから。この本実習報告書で筆者が「ノラガミ」のアニメに登場する日本の文化は何ですかという一つの問題を取り上げた。参考書として筆者は Sugiyono (2018) という本を使った。使用したデータのソースは、2014年1月5日にリリースされた“あだちとか”のアニメ「ノラガミ」。ノラガミはアクションで超自然的なアニメのジャンルだ。本実習報告書を書くために、まず筆者は otakudesu.pro からアニメをダウンロードして、見て、必要なデータや情報を記録した。本実習報告書の第2章では、筆者は本、記事、雑誌から得られた理論を使用して、日本文化について説明した。そして、第3章では、アニメノラガミに登場する日本文化を説明した。

次に「ノラガミ」で登場した日本の文化とその特徴である

1. 着物は、花をモチーフにしたものが多く、用途によって着物の種類が異なる。例えばつむぎとつけげ。つむぎは家の中でしか着られない着物で、つけげはイベントやお祭りで着られる。

2. 民家は、日本の伝統的な家で木できている。木造の日本の伝統的な家。通常、障子や畳の特徴がある。障子戸は和紙から作られた。畳は藁織りから作られた。
3. 弁当：和食の学校や花見に持ち込まれるお弁当。弁当は、栄養たっぷりのおかずが入ったご飯である。弁当も面白い形で作られるので、子様にも食べたくなるような面白い形になる。弁当のおかずは野菜、果物、肉、と卵。
4. お握りは、海苔を外側にした三角形と丸形のご飯で、魚と鳥肉を詰めた。おにぎりは通常、ピクニックと昼ごはんを食べられる。
5. おでんは、豆腐、ミートボール、さつまいも、大根など、いろいろなおかずが食べられる典型的な日本のおでん。おでんは通常、道路脇で売られている。しかし、現時点ではミニマーケットにはレジの近くにあるおでんもある。
6. 自動販売機は、日本でいろいろなものを売られた機械。この機械は通常、ガラスの食器棚のような特徴的な形状の道路脇にある、購入する商品进行处理するためのボタンが装備されている。

7. 初詣は、日本人が新年を迎えるために行う伝統で、神社に行き、翌年が良くなることを祈っている。彼らは1月1日から3日の間に寺院に行く。

この本実習報告を書いてから、筆者がアニメのいろいろな日本文化と、その文化のいろいろな用語も分かるようになった。

DAFTAR PUSTAKA

Abdurakhman, Hasanudin. (2019). *Uchi & Soto*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.

Nipponia.en (2021, 8 Agustus) Japan's Pop Culture. Diakses pada 12 Agustus 2021, dari <https://web-japan.org/nipponia/nipponia27/en/feature/index.html#2>

Tsunagujapan.com (2020, 30 Maret) Mengapa Mesin Penjual Otomatis Sangat Populer di Jepang. Diakses pada 29 Mei 2021, dari <https://www.tsunagujapan.com/id/5-real-reasons-why-vending-machines-are-popular-in-japan/>

www.artforia.com (2019) Ini 5 Animasi Jepang yang Dapat Membantu Kamu. Diakses pada 19 April 2021, dari <https://www.artforia.com/belajar-budaya-jepang-dengan-seru-ini-5-animasi-jepang-yang-dapat-membantu-kamu/>

Kumparan.com (21 Desember 2021) 7 Unsur Kebudayaan, dari Sistem Bahasa hingga Kesenian. Diakses pada 23 Desember 2021 pukul 21.00, dari <https://kumparan.com/berita-hari-ini/7-unsur-unsur-kebudayaan-dari-sistem-bahasa-hingga-kesenian-1v8xdPUbu5s/full>

montasefilm.com (7 Desember 2008) Sekilas Sejarah Anime. Diakses pada 27 April 2021 dari <https://montasefilm.com/sekilas-sejarah-anime>

Otakudesu.pro (2021) Noragami. Diakses pada 1 Maret 2021 <https://otakudesu.pro/search/?noragami>

LAMPIRAN

Foto Bersama Kepala Museum



Foto Salah Satu Ruangan di Museum



Surat Keterangan PKL/Magang :

MUSEUM MANDALA BHAKTI

Alamat : Jl. Unika Soegijapranata No.2, barusari, Kec. Semarang Selatan, Kota Semarang, Jawa Tengah
Telp. (024) 3518016. Kode Pos : 50245

SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG

Nomor : 5 / 09 / III / 2021

Dengan ini yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Kapten Inf Sariyono
Jabatan : Kepala Museum Mandala Bhakti

Menerangkan bahwa :

Nama : Naufal Eka Mukti
NIM : 40020418060025
Jurusan/Instansi : DIII Bahasa Jepang/ Universitas Diponegoro

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan magang di Museum Mandala Bhakti mulai dari tanggal 1 Januari 2021 sampai 28 Februari 2021.

Demikian Surat Keterangan Selesai Magang ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 12 Maret 2021

(Kepala Museum)



Kapten Inf Sariyono

NRP 21960039620575

Lembar Penilaian PKI/Magang :

Lampiran 1

**PENILAIAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PRODI DIPLOMA III BAHASA JEPANG
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO**

Nama : Naufal Eka Mukti
NIM : 40020418060025.....
Tempat Praktik : MUSEUM MANDALA BHAETI

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR 50-100	KETERANGAN
1	Kehadiran	90	Keterangan Penilaian: Skor Nilai Predikat 80-100 A Sangat Baik 70-79 B Baik 60-69 C Cukup 55-59 D Kurang Nilai rata-rata : $\frac{920}{10 \text{ (sepuluh)}} = 92$ Nilai Akhir : Angka bulat Huruf : 92
2	Kedisiplinan	95	
3	Sikap dan Kepribadian	95	
4	Kemampuan Dasar	90	
5	Keterampilan Menggunakan Fasilitas	95	
6	Kemampuan Membaca Situasi dan Mengambil Keputusan	90	
7	Partisipasi dan Hubungan Antar Karyawan	90	
8	Aktivitas dan Kreativitas	95	
9	Kecepatan Waktu	90	
10	Penyelesaian Tugas	90	
		JUMLAH	920

MUSEUM PERJUANGAN
KODAM IV DIPONEGORO

Penilai

Sanyo

KPT INF NRP 24960037620515

"MANDALA BHAETI"

Laporan Harian PKL/Magang :

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III BAHASA JEPANG
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG
2020**

Minggu ke: 1

NO	HARI/ TGL	WAKTU	KEGIATAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING PRAKTIK
1	Senin, 4 Januari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Pengenalan Museum oleh Kepala Museum (offline) -Mencari data booklet (offline)	
2	Selasa, 5 Januari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Mengetik booklet bab 1 (online) -Mengecit booklet bab 1 (online)	
3	Rabu, 6 Januari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Mengetik pengantar booklet (offline) -Mengecit pengantar booklet (offline)	
4	Kamis, 7 Januari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Mengetik booklet bab 2 (offline) -Mengecit booklet bab 2 (offline)	
5	Jumat, 8 Januari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Mengetik booklet bab 2 (online) -Mengecit booklet bab 2 (online)	
6				

Pembimbing Praktik,
KODAM IVI DIPONEGORO

Lp. W. N. P. 29602620515
MANDALA

Minggu ke: 5

NO	HARI/ TGL	WAKTU	KEGIATAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING PRAKTIK
1	Senin, 1 Februari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Mengetik booklet bab 5 (offline) -Menedit boobooklet bab 5 (offline)	
2	Selasa, 2 Februari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Mengetik booklet bab 5 (online) -Menedit boobooklet bab 5 (online)	
3	Rabu, 3 Februari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Mengetik booklet bab 5 (offline) -Menedit boobooklet bab 5 (offline)	
4	Kamis, 4 Februari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Menerjemahkan booklet bab 1,2,3 (offline) -Menedit terjemahan bab 1,2,3 (offline)	
5	Jumat, 5 Februari 2021	08.00-10.00 10.00-12.00	-Menerjemahkan booklet bab 1,2,3 (online) -Menedit terjemahan bab 1,2,3 (online)	
6				

Pembimbing Praktik
 MUSEUM PERJUANGAN
 KODAM IV/ DIPONEGORO
 Sanjoto
 Kpt/Mr. N.P. 21960074620575
 "MANDALA BHAKTI!"

Sertifikat Magang :

KOMANDO DAERAH MILITER IV/DIPONEGORO
MUSEUM MANDALA BHAKTI

Sertifikat

Nomor: S / 09 / III / 2021

Diberikan Kepada:

Nama : Naufal Eka Mukti
NIM : 40020418060025
Pendidikan : Mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang
Jurusan : Diploma III Bahasa Jepang

Telah mengikuti dengan **BAIK**

Magang/Praktek Kerja yang dilaksanakan pada tanggal 04 Januari s.d 28 Februari 2021 di Museum Mandala Bakti Kodam IV/Diponegoro Jl. Mr. Soegiyopranata No. 01 Semarang.

Semarang, Maret 2021

Kepala Museum Mandala Bhakti,



Sariyono

Kapten Inf NRP 21960039620575

BIODATA



Nama : Naufal Eka Mukti

Tempat/Tanggal Lahir : Salatiga, 8 Agustus 1999

Agama : Islam

Nama Ayah : Komari (Alm)

Nama Ibu : Ayu Nugrahanti

Alamat : Jl. Siranda II no. 1 RT 003/RW012, Kelurahan
Sidorejo Lor, Kecamatan Sidorejo, Kota
Salatiga

No. Hp : 083836592564

Jenis Kelamin : Laki-laki

Riwayat Pendidikan :

- SDN Sidorejo Lor 01 Salatiga (2006 -2012)
- SMPN 8 Salatiga (2012-2015)
- MAN Salatiga (2015-2018)
- Universitas Diponegoro, D3 Bahasa Jepang (2018-2022)