

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang adalah sebuah pulau yang terletak di Samudera Pasifik dekat dengan pantai timur benua Asia. Karena letak geografisnya yang berada di timur benua Asia, Jepang sering disebut sebagai “Negeri Matahari Terbit” karena merupakan salah satu wilayah pertama yang menyaksikan terbitnya matahari setiap hari. Jepang adalah negara yang tetap mempertahankan budaya tradisional ditengah kemajuan teknologi dan modernitas. Budaya tradisional di Jepang didasari pada kepercayaan Buddha dan *Shinto* yang menganut keselarasan dengan alam, penghormatan terhadap leluhur, dan pemahaman mendalam tentang keindahan dalam kesederhanaan.

Menurut website Natonal Geographic yang dipublis pada tahun 2015 pulau Jepang memiliki luas wilayah sekitar 337.815 km². Pulau-pulau utamanya meliputi Hokkaido, Honshu, Shikoku, dan Kyushu, disertai dengan hampir 4.000 pulau lainnya yang lebih kecil. Jepang memiliki garis pantai yang berbatasan dengan Samudra Pasifik, Laut Okhotsk, Laut Korea, dan Laut Cina Selatan.

Jepang memberikan berbagai kekayaan alam, sejarah, dan kebudayaan kepada para penduduk dan pengunjungnya. Jepang adalah negara yang kaya akan budaya, kebudayaan Jepang telah terbentuk selama ribuan tahun dipengaruhi oleh faktor-faktor sejarah, agama, seni, filsafat, dan tradisi. Budaya merupakan inti dari studi antropologi, mencakup pengetahuan, teknologi, nilai, keyakinan, kebiasaan, dan perilaku yang umum bagi manusia. Menurut Marshall (1998), dalam masyarakat sederhana, terdapat satu bentuk budaya utuh yang dianut oleh seluruh anggota masyarakat. Jepang memiliki kebudayaan yang sangat beragam seperti kesenian pertunjukan teater *kabuki*, festival yang diadakan setiap pergantian musim dan kesenian tradisional salah satunya adalah seni *origami*.

「折り紙」という言葉は平安時代からあったが、当時は、横長の紙を横に折った文書の形式を意味していた。折り紙は、江戸時代には「折居・折据」「折形・折方」、江戸時代終わりから昭和の初めにかけては「折りもの」と呼ばれており、「折り紙」という言葉が、現在のように用いられるようになったのは、昭和以降のこととされる。(Yuko, 2012: 47)

Origami' to iu kotoba wa heian jidai kara attaga, tōji wa, yokonaga no kami o yoko ni otta bunsho no keishiki o imi shite ita. *Origami* wa, Edo jidai ni wa `Orii orisue` *origata Orikata'*, Edo jidai owari kara Shōwa no hajime ni kakete wa `ori mo no' to yoba rete ori, `origami' to iu kotoba ga, genzai no yō ni mochii rareru yō ni natta no wa, Shōwa ikō no koto to sa reru.

Terjemahan: Kata ``origami'' sudah ada sejak era Heian, yang pada saat itu berarti suatu bentuk dokumen yang dibuat dengan melipat selembar kertas secara horizontal. Diakhir era edo dan awal era showa dinamakan ``orimono'' origami yang digunakan saat ini, dipakai setelah era Showa.

Menurut Ono (2006: 6-9) dalam bukunya menuliskan bahwa *Origami* merupakan warisan budaya Jepang yang tengah mengalami perkembangan dalam penggunaan dari masa ke masa. Awalnya, metode pembuatan kertas Cina dikatakan telah diperkenalkan pada tahun 610. Setelah itu, Jepang mengadaptasi metode dan bahan pembuatan kertas untuk menciptakan kertas *washi* yang memiliki karakteristik tipis namun kuat. Dikarenakan kertas memiliki nilai yang tinggi, pada awalnya penggunaannya sangat terbatas hanya digunakan untuk menyalin sutra dan mencatat.

Menurut Yuko (2012: 47 – 49) dalam jurnalnya menuliskan bahwa Pada era Heian (741-1191 Masehi) teknik lipat kertas yang disebut origami dikenal dengan sejumlah julukan seperti *orikata*, *origata*, *orisui*, atau *orimino*. *Origami* telah menjadi bagian dari budaya Jepang yang dihormati dalam konteks kepercayaan agama *Shinto*, *origami* mulai digunakan dalam ritual *Shinto* sebagai pembungkus untuk dijadikan persembahan kepada para Dewa.

Selama periode Muromachi (1336-1573), ketika kertas menjadi lebih banyak digunakan, *origami* memperoleh makna seremonial di Jepang, dengan berbagai gaya *origami* digunakan untuk menandakan pangkat yang berbeda di

kalangan bangsawan samurai. Pada periode Edo (1603 – 1868) *origami* melangkah jauh dari formalitas dan ketentuan, dan muncullah '*yugi origami*', di mana masyarakat umum dapat menikmati proses melipat kertas itu sendiri. yang ditandai dengan berkembangnya budaya dan seni Jepang, *origami* menjadi sangat populer.

Pada masa kini, muncul gaya *origami* baru yang dikenal sebagai *origami* figuratif atau rekreasional, *origami* figuratif biasanya digunakan untuk membuat bentuk yang menyerupai alam, seperti hewan, tumbuhan, atau objek lainnya dengan tujuan untuk menghasilkan karya seni yang realistis dan detail. Sementara itu, *origami* rekreasional lebih berfokus pada melipat kertas sebagai hobi atau aktivitas yang menghibur, tanpa harus mencapai tingkat realisme yang tinggi. Salah satunya adalah menampilkan model terkenal seperti burung atau *orizuru* dalam bahasa Jepang (Beech & Cantz , 2005)

Terdapat dua kategori model dalam *Origami*, yaitu model tradisional dan model modern. Model tradisional adalah model origami dengan berbagai bentuk seperti bentuk hewan, tumbuhan dan benda dengan cara dilipat. Model modern adalah karya kontemporer yang diciptakan oleh para pelipat kertas dengan desain yang lebih rumit dan kompleks. *Origami* modern dilabeli dengan nama mereka sebagai pemegang hak cipta. Salah satu seniman yang berpengaruh dalam mempopulerkan seni *origami* adalah Akira Yoshizawa, dia mengembangkan berbagai metode dalam melipat *origami* dan menciptakan bentuk bentuk *origami* yang lebih kompleks. Karya-karyanya membantu menjadikan *origami* sebagai bentuk seni yang diakui secara luas dan memperkenalkan banyak model *origami*. *Origami* memiliki berbagai macam bentuk dari masa ke masa seperti bentuk benda, bunga dan hewan, salah satu bentuk hewan yang populer adalah *origami* bangau atau bisa disebut dengan *origami Tsuru*. Menurut kepercayaan masyarakat Jepang, hewan bangau adalah hewan yang suci dan dapat hidup hingga seribu tahun dan merupakan lambang dari kesetiaan, kesembuhan dan kemanjuran karena, burung bangau cenderung setia terhadap pasangannya, burung bangau biasanya dilambangkan di pernikahan Jepang sebagai simbol kehormatan dan kesetiaan. Burung bangau

sering dikaitkan dengan berbagai tema dalam mitologi, karya seni dan cerita rakyat Jepang, dalam agama *Shinto* dan Buddha burung bangau disimbolkan sebagai hewan ajaib, dan pembawa pesan para dewa. Mereka dianggap sebagai pendamping para dewa dan dianggap memiliki sihir. Masyarakat Jepang mempercayai mitos bahwa dengan melipat *senbazuru* dapat mengabulkan permohonan dan memberikan umur panjang untuk si pembuat.

Dalam proses melipat *origami* bangau terdapat nilai *zen* yaitu melatih kesabaran dan ketekunan dikarenakan banyaknya lipatan dan tahapan dalam proses melipat hingga menghasilkan bentuk bangau. Terdapat tradisi *senbazuru*, *senbazuru* adalah istilah Bahasa Jepang yang merujuk pada seribu origami bangau yang dilipat dari kertas *origami* yang berwarna-warni dan diikat menjadi satu rangkaian yang dipercaya dapat mengabulkan permintaan, menghindari kesulitan dan kesembuhan si pembuat. Terdapat kepercayaan yang mengatakan bahwa permohonan dapat dikabulkan apabila hanya untuk diri sendiri. Dalam proses melipat *senbazuru* dibutuhkan ketekunan, kesabaran, dan fokus. Tidak hanya sebagai simbol mengabulkan permintaan tetapi *senbazuru* juga sering diberikan sebagai hadiah dalam pernikahan agar dapat membawa kebahagiaan dan keberkahan.

Seni *senbazuru* tidak luput dari kisah seorang gadis bernama Sadako Sasaki, menurut buku yang ditulis oleh Diccico Sue dan Sasaki Masahiro dengan judul “The Complete story of Sadako Sasaki and the Thousand Paper Cranes” (2018) menceritakan seorang remaja Jepang yang terkena leukemia akibat efek dari bom atom di Hiroshima, dimasa sakitnya Sadako melipat *senbazuru* mengharapkan kesembuhan untuk dirinya dan perdamaian untuk dunia, sayangnya Sadako meninggal dunia di usia dua belas tahun, dan hanya bisa menyelesaikan enam ratus empat puluh empat *senbazuru* .

Setelah Sadako meninggal dunia, teman-teman sekelasnya termotivasi untuk mengabulkan keinginan Sadako untuk menyelesaikan *senbazuru* setelah tergerak oleh cerita dan keinginan Sadako untuk menyampaikan perdamaian dunia. Sadako Sasaki memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tradisi *Senbazuru* karena kisahnya mewakili dampak buruk perang dan pesan yang

ingin disampaikan berupa perdamaian untuk dunia. Sadako menjadi ikon harapan, ketahanan, dan keinginan untuk masa depan yang damai karena kisah pribadinya dan keinginannya untuk melipat *senbazuru* telah menyentuh hati banyak orang di seluruh dunia.

Menurut website The City of Hiroshima, terdapat tempat untuk mengenang Sadako Sasaki yaitu Monumen Perdamaian Anak di Hiroshima Peace Memorial Park. Kebiasaan membuat *senbazuru* menjadi terkenal hingga banyak orang melipat *senbazuru* untuk menghormati Sadako. Sampai saat ini di tahun 2024 Hiroshima Peace Memorial Park masih menerima kiriman *senbazuru* dari Jepang maupun negara lain untuk ditaruh di monument tersebut. Di Jepang pembuatan *Senbazuru* telah menjadi kegiatan proyek penggalangan dana seperti kampanye untuk kesadaran akan kanker, pemulihan bencana alam, dan inisiatif konservasi margasatwa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini hendak mengangkat masalah mengenai mitos *senbazuru* yang dipercaya dapat mengabulkan dan memberikan kesembuhan dalam kebudayaan Jepang, sejarah *senbazuru* dan perkembangan tradisi *senbazuru* dalam kebudayaan Jepang. Dengan demikian, Judul penelitian “Tradisi *Senbazuru* dalam Kebudayaan Jepang” bertujuan untuk mempelajari sejarah, makna, mitos dan perkembangan tradisi *senbazuru* dalam kebudayaan Jepang. Harapannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang tradisi *senbazuru* sebagai warisan budaya Jepang.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan bagi penulis :

- 1 International Crane Foundation dari Wisconsin Environmental Education Board dengan Judul “Activity 12: Cranes and culture” (2007)

Jurnal tersebut membahas hubungan antara burung bangau dengan budaya secara keseluruhan dengan metode penelitian komparatif dengan pengambilan data skunder Metode ini membandingkan berbagai tradisi dan budaya yang berkaitan dengan burung bangau di Jepang dan negara lain

untuk menemukan persamaan dan perbedaan dalam interpretasi budaya, tradisi dan mitologi melalui sumber buku.

Selain itu, pada jurnal tersebut membahas burung bangau dalam cerita rakyat dan mitologi dari berbagai budaya di seluruh dunia. Seringkali dianggap sebagai simbol keberuntungan, umur panjang, dan transformasi spiritual, penulis membahas beberapa cerita rakyat yang melibatkan burung bangau dan mengungkapkan bagaimana gambar-gambar burung bangau dalam mitologi mencerminkan nilai-nilai budaya yang berbeda. Dalam penelitiannya International Crane Foundation menjadikan Bagaimana burung bangau digambarkan dalam seni, mitos, dan cerita rakyat di seluruh dunia dan bagaimana hal ini berdampak pada identitas budaya sebagai masalah penelitian.

Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa jurnal tersebut memberikan wawasan dan perbandingan bagaimana hewan bangau memiliki simbolisme, mitos, cerita rakyat dan karya seni yang beragam menurut kepercayaan masing-masing Masyarakat di seluruh dunia. Persamaan pada penelitian penulis dengan jurnal karya International Crane Foundation adalah membahas bagaimana burung bangau diartikan dalam kebudayaan dan karya seni di seluruh dunia. Perbedaan pada penelitian penulis dengan jurnal karya International Crane Foundation adalah pada jurnal karya International Crane Foundation tidak ada penjelasan secara spesifik perihal *senbazuru*. Sedangkan pada penelitian penulis berfokus pada *senbazuru*.

- 2 Mhd. Pujiono, dkk dari Universitas Sumatera Utara dengan judul “Kesenian Origami: Melihat Lebih Jauh dari Sekedar Melipat Kertas” (2022)

Pada jurnal karya Mhd. Pujiono, dkk meneliti elemen penting dari seni *origami*. Jurnal tersebut meneliti tentang sejarah *origami* dan perkembangannya dari masa lalu hingga sekarang. Penulis juga memperhatikan nilai budaya, filosofis, dan *origami* dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat Jepang. Mhd. Pujiono, dkk juga menjelaskan berbagai bentuk dan teknik *origami* yang lebih rumit. Mhd. Pujiono, dkk juga

menunjukkan bagaimana *origami* dapat digunakan untuk membuat berbagai bentuk, seperti bunga, hewan, dan lainnya. Selain itu, Mhd. Pujiono, dkk membahas penggunaan *origami* dalam bidang seni terapan seperti arsitektur, interior desain, dan fashion. Pada jurnal tersebut dituliskan bahwa bagaimana perkembangan *origami* yang awalnya hanya untuk orang bangsawan hingga bisa digunakan dalam bidang seni terapan. Jurnal tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan data skunder bersumber dari buku.

Hasil dari jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa kesenian *origami* mencerminkan nilai-nilai seperti kesucian, kesederhanaan, ketenangan, ketekunan, dan meditasi. Selain itu, melalui bentuk-bentuk hewan yang dibuat, *origami* mencerminkan sifat naturalisme dan menggambarkan kebahagiaan, keberuntungan, dan kemakmuran.

Persamaan penelitian penulis dengan jurnal karya Mhd. Pujiono, dkk adalah berfokus pada sejarah perkembangan *origami*. Perbedaan penelitian penulis dengan jurnal karya Mhd. Pujiono, dkk adalah fokus pada penelitian, jurnal karya Mhd, Pujiono lebih menjelaskan sejarah *origami* dan bagaimana *origami* digunakan sebagai seni terapan. Sedangkan pada penelitian penulis berfokus pada sejarah, makna, perkembangan tradisi dan mitos *senbazuru*.

3. Yuko Igarashi dari Universitas Urawa dengan judul “A Study of History of Origami and Origami as Childcare Teaching Materials” (2012)

Pada jurnal karya Yuko menjelaskan sejarah awal mula *origami* datang ke Jepang yang dikenalkan oleh seorang biksu Buddha dari China. *Origami* pada awalnya hanya digunakan sebagai media ritual yang digunakan dalam upacara *Shinto* dan ritual pemberian hadiah di Jepang. *Origami* menjadi tidak terlalu bersifat formal pada era Edo (1603-1867), dimana seni *origami* dapat dijadikan sebagai hobi, menjadi populer di kalangan orang dewasa. Seni *origami* *senbazuru* diciptakan oleh seorang seniman bernama Takehara Shunsen lalu diadaptasi menjadi buku oleh

seorang penerbit bernama Tamehachi Yoshinoya yang diterbitkan pada tahun 1797 dengan judul “Hidden Senbazuru Origata”, seni senbazuru pun semakin populer oleh masyarakat luas semenjak penerbitan buku tersebut. Di Eropa Barat, Froebel mempromosikan *origami* sebagai salah satu “alat kerja” yang bisa digunakan anak-anak untuk mengekspresikan dorongan kreatif mereka secara bebas.

Persamaan penelitian penulis dengan jurnal karya Yuko Igarashi adalah membahas mengenai sejarah *origami* dan senbazuru. Perbedaan penelitian penulis dengan jurnal karya Yuko Igarashi adalah penulis mengkaji lebih dalam dan berfokus pada unsur-unsur yang terkandung pada seni *senbazuru*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang, berikut identifikasi masalah :

1. Seni *origami* tradisional telah mengalami perubahan karena pengaruh budaya asing .
2. Pola pikir masyarakat Jepang yang semakin maju menyebabkan kurangnya peminatan terhadap tradisi membuat *senbazuru*.
3. Kurangnya sumber mengenai *senbazuru* dalam sisi tradisi dan historis dalam Bahasa Indonesia.
4. Terdapat tantangan bagi masyarakat Jepang untuk melestarikan tradisi *senbazuru* di era yang semakin modern.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah penulis hanya membahas aspek mitos, nilai *zen*, religi, asal usul *senbazuru* dan penggunaan *senbazuru* dalam kebudayaan Jepang.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tradisi *senbazuru* dalam kepercayaan masyarakat Jepang ?
2. Apa makna tiap warna yang digunakan untuk membuat *senbazuru* ?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka berikut tujuan penelitian dari penelitian ini :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Sejarah, unsur-unsur dan perkembangan tradisi *senbazuru* dalam kebudayaan Jepang.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah makna tiap warna kertas yang digunakan pada *senbazuru*.

1.7 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode analisis. Yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, gejala atau peristiwa yang sedang terjadi sekarang. Tujuan utama dari metode penelitian ini adalah untuk menyajikan pemahaman yang menyeluruh tentang topik penelitian dan menghasilkan laporan yang ekstensif tentang sifat-sifat, tren, atau hubungan yang terkait.

Menurut Sugiyono (2010) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah deskriptif. Artinya, data yang dikumpulkan bukan angka, tetapi kata-kata. Pada penelitian ini penulis menggunakan pengumpulan data skunder melalui sumber-sumber yang sudah ada seperti pada buku, artikel dan jurnal.

1.8 Landasan Teori

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan apa itu *origami*, nilai *zen*, religi, tradisi, *senbazuru* dan mitos.

1.8.1 Origami

Menurut (Hira Karmachela, 2012:1) Asal-usul kata '*origami*' berasal dari bahasa Jepang, gabungan dari kata '*oru*' yang berarti melipat dan '*kami*' yang berarti kertas. Meskipun ada sedikit perubahan ketika kata-kata tersebut digabungkan, artinya tetap sama; '*kami*' menjadi '*gami*', sehingga '*origami*' artinya tetap melipat kertas .

Sedangkan menurut Sumanto (2015:99), melipat adalah teknik seni dan kerajinan tangan yang menggunakan bahan kertas untuk membuat

berbagai mainan, hiasan, alat fungsional, alat peraga, dan karya seni lainnya.

Dari penjelasan para ahli penulis dapat menyimpulkan bahwa *origami* biasanya dilakukan dengan melipat kertas secara berulang-ulang dengan teknik tertentu untuk membentuk berbagai objek, seperti hewan, bunga, atau geometri, dan tujuan utamanya adalah untuk membuat karya seni yang indah dan kompleks hanya dengan menggunakan kertas.

1.8.2 Mitos

Menurut Harsojo (1988) mitologi adalah suatu sistem kepercayaan yang dimiliki oleh sekelompok orang, yang berdiri atas sebuah landasan yang menjelaskan cerita-cerita suci dari masa lalu. Mitos, yang mempunyai arti asli merupakan metafora dari era purba, adalah kisah yang sejarahnya telah dilupakan. Namun, saat ini, mitos dianggap sebagai kisah yang benar dan nyata.

Menurut Baal (1982) mitos atau *mite* adalah cerita yang termasuk dalam sistem religi yang telah digunakan sebagai kebenaran keagamaan baik di masa lalu maupun saat ini.

Mitos dapat didefinisikan sebagai kepercayaan yang diwariskan dari generasi ke generasi secara lisan. Mitos juga dapat dikaitkan dengan peristiwa masa lalu dan juga merupakan represi dari alam bawah sadar. Mitos dibentuk sejak ratusan tahun yang lalu diseluruh dunia dan seringkali untuk memahami keyakinan, sejarah, dan nilai-nilai yang terkandung. Mitos menjelaskan penyebab bencana alam, asal usul dunia, hubungan antara manusia dan dewa.

1.8.3 Senbazuru

Menurut Green (1988:15) *Senbazuru* dianggap sebagai representasi kebahagiaan dan umur panjang. Deretan burung bangau kertas merupakan persembahan doa yang umum diberikan kepada Tuhan.

Sedangkan menurut Wong (2021) seni *senbazuru* adalah cara bermeditasi terbaik karena dalam proses pembuatannya mengajarkan kesabaran dan ketekunan sehingga membuat pikiran menjadi rileks.

Dapat disimpulkan bahwa dalam budaya Jepang, *Senbazuru* merupakan simbol keberuntungan, harapan, dan keselamatan. Dalam proses pembuatan *senbazuru* diajarkan kesabaran dan ketekunan untuk mencapai tujuan yaitu membuat seribu *senbazuru*. *Senbazuru* sering dikaitkan dengan harapan, kesembuhan, dan dapat mengabdikan doa karena Masyarakat Jepang percaya bahwa jika seseorang berhasil melipat *senbazuru*, mereka akan diberikan keinginan yang diinginkan, seperti kesembuhan dari penyakit atau harapan yang dikabdikan.

1.8.4 Zen

Menurut Maksimovich (2024) makna *Zen*, yang berasal dari Buddha, adalah mengajarkan keheningan dan mengembangkan kebijaksanaan intuitif. Di sisi lain, kehidupan sehari-hari ditafsirkan dari “pandangan batin tentang kehidupan.” *Zen* adalah refleksi dari segala sesuatu yang diinstrumentalisasi, diterima secara luas, dan mengarah pada pengetahuan diri; *Zen* juga merupakan filosofi spiritual yang berusaha membebaskan manusia dari dosa.

Menurut Maria (2016:2) berpendapat bahwa :

The phrase "*Zen Origami*" is emerging these days to describe the use of origami as a meditation tool. Dhyana, which meaning "meditation" in Sanskrit, is where the word "*zen*" originates. The *Zen* school of Buddhism, which was founded around 650 AD and is most well-known in Japan, holds that introspection and meditation are the paths to enlightenment. well-liked in Japan, where meditation and introspection are seen as paths to nirvana.

Terjemahan: Frasa "*Zen Origami*" muncul akhir-akhir ini untuk menggambarkan penggunaan *origami* sebagai alat meditasi. Dhyana, yang berarti "meditasi" dalam bahasa Sansekerta, adalah asal kata "*zen*". Aliran Buddha *Zen*, yang didirikan sekitar tahun 650 Masehi

dan paling terkenal di Jepang, berpendapat bahwa introspeksi dan meditasi adalah jalan menuju pencerahan. Sangat disukai di Jepang, di mana meditasi dan introspeksi dipandang sebagai jalan menuju nirwana.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa zen merupakan aliran spiritual ajaran Buddha yang menerapkan meditasi, introspeksi dan ketenangan untuk mencapai jalan menuju nirwana.

1.8.5 Tradisi

Grabrun (2001:8) berpendapat bahwa :

Tradition are continually being created, not in some past time immemorial, but during modernity. Even these new, historically created phenomena are of ten quickly assumed to be age-old or timeless, because people want them to be so and because the customs become invested that is difficult to challenge.

Terjemahan: Tradisi terus-menerus diciptakan, bukan hanya pada era dahulu kala, melainkan juga terjadi pada era modern. Bahkan fenomena-fenomena baru yang tercipta secara historis ini dengan cepat dianggap sudah kuno atau tidak lekang oleh waktu, karena masyarakat menginginkannya demikian dan karena adat istiadat yang sudah tertanam sehingga sulit untuk ditantang.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia pengertian tradisi dapat diartikan sebagai adat atau kebiasaan yang diwariskan dari nenek moyang secara turun-temurun dan hingga saat ini dipertahankan oleh masyarakat karena diyakini sebagai hal yang terbaik dan paling tepat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tradisi merupakan kebiasaan yang diwariskan oleh nenek moyang yang tidak lekang oleh waktu. Tradisi sulit untuk dihilangkan karena tidak lekang oleh waktu dan dipertahankan oleh masyarakat.

1.8.6 Religi

Brightman (2016) menjelaskan bahwa religi adalah :

Religion is the study of experiences that are thought to be of the highest importance; devotion to a power or powers thought to be the source, increaser, and preserver of values; and an appropriate means of expressing concerns and acts of devotion, whether via ritualistic observances or other acts of social and personal behavior. Therefore,

religion is a whole experience that encompasses commitment, concern, and expression.

Terjemahan: Agama adalah studi tentang pengalaman yang dianggap paling penting; pengabdian kepada kekuatan atau kekuatan yang dianggap sebagai sumber, penambah, dan pelestari nilai-nilai; dan sarana yang tepat untuk mengekspresikan keprihatinan dan tindakan pengabdian, baik melalui perayaan ritual atau tindakan perilaku sosial dan pribadi lainnya. Oleh karena itu, agama adalah keseluruhan pengalaman yang mencakup komitmen, kepedulian, dan ekspresi.

Menurut Greetz (1990:101) Agama adalah sebuah simbol yang berfungsi untuk menciptakan suasana hati, motivasi yang kuat, dapat meyakinkan, dan bertahan lama dengan membangun ide-ide tentang keberadaan universal dan memasukkan ide-ide tersebut ke dalam suatu suasana kebenaran sehingga motivasi dan suasana hati tersebut tampak sangat realistis.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa agama merupakan pengabdian kepada sumber kekuatan yang dapat menciptakan motivasi yang kuat dan menciptakan suasana hati. Agama adalah keseluruhan pengalaman yang mencakup komitmen, kepedulian dan ekspresi.

1.8.9 Kebudayaan

Menurut kamus kotobank kebudayaan adalah :

「文化」は民族や社会の風習・伝統・思考方法・価値観などの総称で、世代を通じて伝承されていくものを意味する。

`Bunka' wa minzoku ya shakai no fūshū dentō shikō hōhō kachikan nado no sōshō de, sedai o tsūjite denshō sa rete iku mono o imi suru.

Terjemahan: “Kebudayaan” adalah istilah umum untuk adat istiadat, tradisi, cara berpikir, dan nilai-nilai suatu kelompok etnis atau masyarakat, dan berarti sesuatu yang diturunkan dari generasi ke generasi.

Jain (2024) berpendapat bahwa dasar-dasar budaya Jepang meliputi kerja keras, tanggung jawab bersama, rasa hormat terhadap lingkungan, dan ketentraman sosial.

Setiap prefektur memiliki festival, kuliner, dan adat istiadat yang unik yang berkontribusi pada kekayaan variasi regional dalam budaya Jepang. Karena di Jepang, pendidikan menanamkan rasa identitas budaya yang kuat dan rasa hormat terhadap warisan sejak usia dini, maka tradisi-tradisi ini harus dilestarikan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan istilah umum yang meliputi cara berpikir, tradisi, adat istiadat dan nilai-nilai yang diwariskan secara turun temurun. Kebudayaan Jepang memiliki banyak variasi pada tiap prefektur, baik dalam festival, karya seni, kuliner dan adat istiadat. Kebudayaan Jepang tetap dilestarikan hingga sekarang karena masyarakat Jepang menanamkan identitas budaya dan rasa hormat terhadap warisan kebudayaan.

1.9 Sistematika penulis

Bab I Pendahuluan

Bab ini memaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, landasan teori, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II

Bab ini berisi tentang kajian teori tentang penelitian penulis.

Bab III

Bab ini berisi tentang penjelasan penjas yang penulis teliti.

Bab IV Kesimpulan

Bab ini akan berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian penulis