

BAB II

LEMBAGA INDONESIA - JEPANG

2.1. Kebudayaan Jepang

2.1.1. Festival Budaya Tahunan

Selain terkenal dengan disiplin yang sangat ketat, Jepang juga terkenal dengan budaya nenek moyang yang masih tetap melekat hingga saat ini. Masyarakat Jepang, khususnya generasi tuanya, masih memegang teguh budaya yang telah diwarisi secara turun temurun. Hal ini tergambar dari beberapa festival tahunan yang selalu digelar tiap tahunnya, juga pada beberapa upacara adat negeri Jepang yang sampai sekarang masih sering digelar masyarakat. Adapun beberapa festival tahunan yang sering kali menarik perhatian wisatawan antara lain adalah;

1. *Hina Matsuri*

Perayaan tahunan ini dirayakan setiap tanggal 3 Maret, dan dirayakan hanya oleh keluarga yang memiliki anak perempuan saja. Dalam perayaan ini, sebuah keluarga harus memajang satu set boneka *Hina* atau *Hina Ningyo*, yang terdiri dari boneka Kaisar, permaisuri, dayang-dayang dan para pemain musik.



Gambar 2.1. *Hina Matsuri*

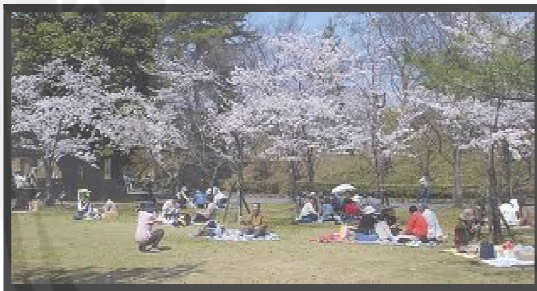
Boneka *Hina* ini dipercaya dapat mengusir roh-roh jahat yang mengganggu anak-anak perempuan mereka dan dapat menolak bala. Setelah perayaan selesai, biasanya para keluarga ini kembali menyimpan boneka-boneka *Hina* ini dengan baik untuk kemudian dipergunakan lagi di perayaan tahun depan.

Hinamatsuri atau *Hina Matsuri* adalah perayaan setiap tanggal 3 Maret di Jepang yang diadakan untuk mendoakan pertumbuhan anak perempuan. Keluarga yang memiliki anak perempuan memajang satu set boneka yang disebut *hinanigyō* (boneka festival). Satu set boneka terdiri dari boneka kaisar, permaisuri, putri istana (dayang-dayang), dan pemusik istana yang menggambarkan upacara perkawinan tradisional di Jepang. Pakaian yang

dikenakan boneka adalah *kimono* gaya zaman Heian. Perayaan ini sering disebut Festival Boneka atau Festival Anak Perempuan karena berawal permainan boneka di kalangan putri bangsawan yang disebut *hina asobi* (bermain boneka puteri). Walaupun disebut *Matsuri*, perayaan ini lebih merupakan acara keluarga di rumah, dan hanya dirayakan keluarga yang memiliki anak perempuan. Sebelum hari perayaan tiba, anak-anak membantu orang tua mengeluarkan boneka dari kotak penyimpanan untuk dipajang. Sehari sesudah *Hina Matsuri*, boneka harus segera disimpan karena dipercaya sudah menyerap roh-roh jahat dan nasib sial.

2. *Hanami*

Kegiatan ini adalah satu kegiatan unik yang sudah menjadi budaya di masyarakat Jepang, yaitu kegiatan melihat bunga sakura. Bunga ini tidak sepanjang tahun bermekaran secara serentak, namun di saat musim bermekaran akan terlihat sangat indah. Hal itulah yang membuat banyak orang Jepang meluangkan waktunya untuk sekedar berkumpul bersama teman atau kerabat untuk makan siang bersama sambil melihat keindahan bunga sakura.



Dan biasanya ketika musim sakura bermekaran, hampir seluruh taman di Jepang penuh dengan orang-orang yang berkumpul dan bercengkrama bersama. *Hanami* (melihat bunga) atau *ohanami* adalah tradisi Jepang dalam menikmati keindahan bunga, khususnya bunga sakura.

Gambar 2.2. *Hanami*

Mekarnya bunga sakura merupakan lambang kebahagiaan telah tibanya musim semi. Selain itu, *hanami* juga berarti piknik dengan menggelar tikar untuk pesta makan-makan di bawah pohon sakura. Pohon sakura mekar di Jepang dari akhir Maret hingga awal April (kecuali di Okinawa dan Hokkaido). Prakiraan pergerakan mekarnya bunga sakura disebut garis depan bunga sakura (*sakurazensen*).

3. *Kodomo no Hi*



Festival tahunan ini diperuntukan untuk anak laki-laki. Biasanya dirayakan pada bulan Mei, ditanggal 5 setiap tahunnya. Pada perayaan ini, orang tua memohon keselamatan dan keberkahan bagi anak laki-laki mereka. Setiap keluarga biasanya mengibarkan sebuah bendera berbentuk ikan di depan rumah mereka. Selain itu, mereka juga memajang boneka *samurai* dan zirah di dalam rumah. Festival ini dirayakan dengan makan kue beras yang khusus.

Gambar 2.3. *Kodomo no Hi*

Selama perayaan Hari Anak-anak, di rumah keluarga yang memiliki anak laki-laki terdapat tradisi memajang replika *yoroi* (pakaian ksatria zaman dulu) dan *kabuto* (helm samurai). Keluarga yang memiliki anak laki-laki juga memasang *koinobori* (bendera berbentuk ikan mas). Pada bendera ikan mas yang paling besar digambarkan anak laki-laki super kuat *Kintarō* sedang menunggang ikan emas. *Kabuto*, *yoroi*, dan tokoh *Kintarō* digunakan sebagai simbol harapan anak laki-laki yang sehat dan kuat. Kue yang dimakan selama perayaan adalah kue *chimaki* dan *kashiwamochi*.

4. *Tanabata Matsuri*

Atau festival *Tanabata*, memiliki latar belakang dongeng yang sangat melegenda di masyarakat Jepang, yaitu pertemuan bintang Altair dan bintang Vega di gugusan Bimasakti. Festival ini dirayakan setiap tanggal 7 bulan Juli setiap tahunnya.

Pada festival ini orang Jepang menuliskan berbagai cita-cita atau keinginannya di tahun itu di sebuah kertas, kemudian kertas ini digantungkan pada sebuah batang bambu. Setelah festival ini selesai, batang bambu itu kemudian dihanyutkan ke sungai dengan harapan dewa-dewa akan mengabulkan seluruh keinginan yang sudah mereka tuliskan pada kertas tersebut. Sehingga dapat diberikan keselamatan dan berkah yang berlimpah.

Kertas *tanzaku* terdiri dari 5 warna (hijau, merah, kuning, putih, dan hitam). Kertas-kertas *tanzaku* yang berisi berbagai macam permohonan diikatkan di ranting daun bambu membentuk pohon harapan di hari ke-6 bulan ke-7. Orang yang kebetulan tinggal di dekat laut mempunyai tradisi melarung pohon harapan ke laut sebagai tanda puncak perayaan.



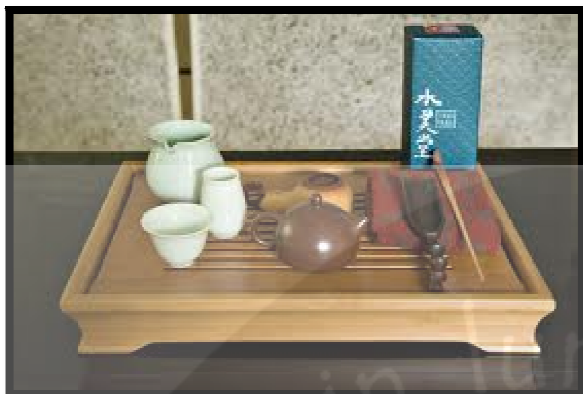
Gambar 2.4. *Tanabata Matsuri*

Tradisi menggantungkan kertas harapan di pohon bambu 'Sasa' ini, berakhir ketika 'Obon Matsuri' (Festival Arwah) diselenggarakan yaitu sekitar tanggal 13 sampai dengan 15 Agustus.

Adapun beberapa kegiatan budaya yang juga masih sangat dipelihara dan dijaga karena kesakralan nilainya adalah;

1. *Chanoyu*

Dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai upacara minum teh ini, memiliki nilai sakral yang masih terus dijaga oleh masyarakat Jepang. Dalam *chanoyu*, teh disiapkan dan disajikan oleh seseorang yang mendalami seni minum teh dalam sebuah ruangan upacara minum teh, yang disebut *Chashitsu*. Di dalam *chashitsu* dilengkapi dengan *kakejiku* atau lukisan dinding, *chabana* atau bunga dan mangkuk yang terbuat dari bahan keramik yang disesuaikan dengan musim dan status tamu yang diundang kedalam upacara minum teh ini. Upacara minum teh ini bukan hanya minum teh yang pada umumnya kita lakukan. Tapi *Chanoyu* juga berarti seni dalam arti yang luas, *Chanoyu* ini juga mencerminkan kepribadian dan pengetahuan tuan rumah yang mencakup tujuan hidup, cara berpikir, agama, apresiasi.



Gambar 2.5. Perlengkapan Chanoyu

Peralatan *chanoyu* dan tata letak benda seni dalam ruangan *chashitsu*. *Chanoyu* memerlukan pendalaman dan penyempurnaan secara terus menerus sepanjang hidup. Tamu-tamu yang diundang pun mempelajari tata krama, kebiasaan, basa-basi, etiket meminum teh dan menikmati penganan kecil yang disajikan.

2. Owara Kaze no Bon

Festival tari *Bon* di Prefektur Toyama, digelar setiap tanggal 1 sampai dengan tanggal 3 September setiap tahunnya di Jepang. Tarian ini dibawakan oleh para penari disepanjang jalan-jalan kota Yatsuo yang mendaki dan menurun diiringi alunan melodi nan melankolis dari *shamisen* dan *kokyū* serta lantunan suara merdu seorang wanita yang berusia setengah baya. Tarian ini diperuntukkan untuk para dewa agar memberi panen yang melimpah dan rezeki yang banyak. Penari wanita menari dengan gerakan yang lembut, sedangkan penari pria menari dengan gagah. Tari diiringi melodi melankolis dari *shamisen* dan alat musik gesek *kokyū*, sementara lirik lagu dilantunkan oleh wanita berusia matang. Penari membawakan tari sambil membisu.



Gambar 2.6. Owara Kaze no Bon

Ada tiga jenis penyajian tari *Owara Kaze no Bon*:

- *Machinagashi*: penari berkeliling di jalan-jalan kota bersama kelompok pemusik dan penyanyi (*jikata*)
- *Wa Odori*: tari dibawakan oleh penari yang membentuk lingkaran
- *Butai Odori*: tari dibawakan di atas panggung yang berada di berbagai lokasi di dalam kota.

2.1.2. Kebudayaan yang Dapat Dipelajari

A. Seni Sastra

Perkembangan seni sastra di Jepang berasal dari berbagai sumber, yaitu budaya klasik Cina kuno, pemikiran Barat, dan terpenting adalah karena pengaruh asli tradisinya sendiri. Salah satu karya klasik Jepang yang berbentuk novel yang terkenal adalah novel yang berjudul *Hikayat Genji*. Cerita *Genji Monogatari* merupakan salah satu karya terbesar mengenai keluarga kekaisaran di Jepang, sekaligus novel terbesar dalam kesusasteraan Jepang.

B. Seni Visual

Arsitektur

Gaya Arsitektur Tradisional

Arsitektur Jepang membangun dengan bahan-bahan yang sangat ringan. Material yang dipakai pada arsitektur tradisional Jepang adalah material organik berupa kayu, bambu, kertas, sutera, jerami. Kepolosan dinding-dinding geometrik sebagai penanda¹.

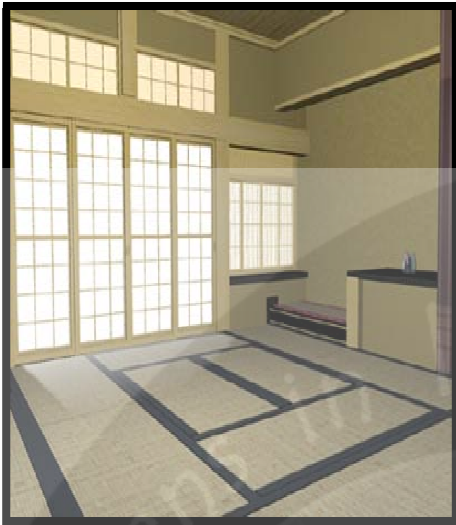


Gambar 2e

- | | |
|-----------------|--|
| 1. Ruang makan. | 2. Ruang 2 tatami (R. Keluarga & R. Tidur) |
| 3. Sudut dapur. | 4. Kamar mandi-WC. |

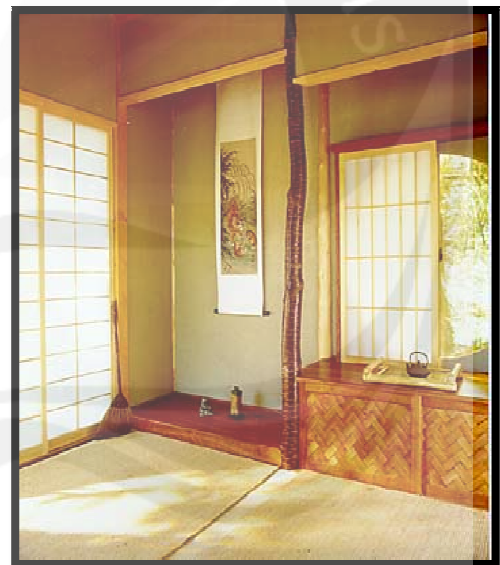
Gambar 2.7. Denah rumah tradisional Jepang

¹ Y.B. Mangunwijaya, *Wastu Citra* hal 236



Gambar 2.8. Interior rumah tradisional Jepang

Arsitektur rumah tradisional Jepang bermaterikan kayu sebagai bahan utamanya, anyaman tikar (*tatami*) sebagai penutup lantai dan perpaduan antara kayu dan kertas (*shoji*) sebagai dinding partisinya. Modul perencanaan ruang didasarkan atas ukuran 1 lantai tatami (176 x 88 cm) yang disebut sebagai 1 *jo*. Kelipatan dari *jo* inilah yang menjadi dasar penentu luas suatu ruangan. Ruang berukuran standar biasanya terdiri dari 6 *jo*. Dalam rumah utama, tempat penerima tamu dibuat panggung kecil yang berdinding mundur sebagai tempat keramat, suatu fokus, tempat orientasi diri psikologis dalam rumah, yang disebut *Tokonama*.



Gambar 2.9. Tokonama

C. Seni Tradisional

Upacara Minum Teh

Upacara minum teh atau *Chanoyu*, adalah pengisi waktu senggang yang indah dan khas Jepang, meliputi penyajian dan minum *matcha* (teh hijau bubuk). Peraturan dan tata cara minum teh berasal dari kehidupan formal dan sopan santun *samurai*, yang ditetapkan pada pertengahan abad 16. *Chanoyu* bertujuan untuk memurnikan jiwa melalui penyatuan alam. Jiwa *Chanoyu* diuraikan dengan ungkapan seperti ketenangan, kedesaan, keluwesan dan ‘estetika kesederhanaan yang ketat dan kemiskinan yang diperhalus’. Upacara minum teh meliputi apresiasi ruang upacara, taman dekat ruang, peralatan untuk menyajikan teh dan dekor latarbelakang, seperti lukisan gulung yang digantung keramik dan seni merangkai bunga.

Upacara minum teh ini adalah salah satu cara meditasi yang mulai dipopulerkan oleh pendeta Buddha dari kelompok Eisai dan Dogen yang menyebarkan ajaran Zen. Seni minum teh ini harus dipelajari secara khusus dan ada sekitar 36 aliran dari upacara unik ini dan beberapa aliran tertentu juga mempunyai cabang atau aliran baru. Tidak cukup hanya dipelajari atau dipraktikkan saja namun juga harus terus diperdalam dan disempurnakan yang kadang memakan waktu bertahun-tahun bahkan mungkin juga seumur hidup.

Karena acara minum teh ini biasanya dilakukan oleh sekelompok orang, maka pengetahuan tuan rumah untuk mengatur ruangan untuk upacara (*Chashitsu*) yang meliputi pemilihan lukisan dinding (*kakejiku*) bunga (*chabana*) sangatlah penting.



Gambar 2.10. Upacara Minum Teh

Peralatan seperti mangkuk keramik, sendok, teh dan sebagainya dibuat khusus untuk upacara ini saja jadi bukan peralatan sehari-hari.

Upacara minum teh ini mencakup antara lain tujuan hidup, cara berpikir, agama, apresiasi peralatan upacara minum teh dan cara meletakkan benda seni di dalam ruangan upacara minum teh (*Chashitsu*) dan berbagai pengetahuan seni secara umum yang bergantung pada aliran upacara minum teh yang dianut.

Origami

Origami merupakan seni melipat kertas Jepang yang halus dan teliti, yang diperkenalkan dari Cina sejak abad pertama. Bahan yang digunakan yaitu kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi, yang disebut *washi* (kertas lokal yang berasal dari Jepang). *Origami* sangat populer di kalangan orang Jepang sampai saat ini.



Gambar 2.11. *Origami*

Origami ditemukan di Jepang pada abad ke 17, sebelum akhirnya beredar luas ke berbagai penjuru dunia sekitar pertengahan tahun 1900. Sejak saat itu, *origami* dikenal sebagai bentuk seni modern. *Origami* bisa menggunakan berbagai jenis bentuk kertas.

Bisa pula menggunakan kertas putih maupun berwarna, sebagian yang lain bahkan memberi warna saat bentuk akhir *origami* berhasil dibuat. Meski demikian, ada juga beberapa *purist* (sebutan untuk para pengamal *origami*) yang memberlakukan syarat ketat pada *origami*, diantaranya:

- Hanya kertas berbentuk bujursangkar yang digunakan
- Gunting, lem, dan alat tulis tidak digunakan sama sekali

Dalam perkembangannya *origami* telah menjadi begitu identik dengan budaya Jepang, yang diwariskan secara turun-temurun dari masa ke masa. *Origami* terutama berkembang dengan menggunakan kertas asli Jepang yang disebut *washi*. Saat ini *origami* telah menjadi sesuatu yang tak terpisahkan dari budaya orang Jepang. Terutama dalam upacara adat keagamaan Shinto yang tetap dipertahankan hingga sekarang. Pada upacara perkawinan Shinto, kertas membentuk rama-rama jantan (*o-cho*) dan rama-rama betina (*me-cho*) menggunakan asas bom air “*water bom*”, membalut botol sake (arak beras) sebagai lambang pengantin lelaki dan perempuan.

Seni Merangkai Bunga

Seni *ikebana* (merangkai bunga gaya Jepang) dibuat dengan membentuk keselarasan antar konstruksi linear, irama, warna dan keindahan bunga. Perhatian utama pada aspek garis dalam rangkaian dan berkembang ke jambangan, tangkai, daun, ranting dan bunga. Seluruh struktur *ikebana* didasarkan pada tiga garis utama yang melambangkan surga, bumi dan manusia. Merangkai bunga *ikebana* tidak hanya sekedar dan semudah



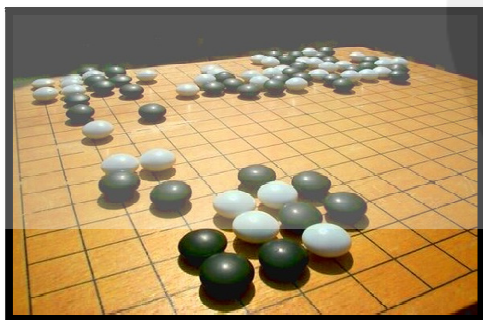
Gambar 2.12. *Ikebana*

menempatkan bunga-bunga kedalam vas, tetapi merupakan bentuk disiplin seni dimana merupakan rangkaian yang hidup yang menyatu antara kejiwaan manusia dengan alam sekitarnya, dengan kata lain *ikebana* adalah sebuah filosofi untuk lebih mendekat dengan alam.

Ikebana juga adalah sebuah ekspresi yang kreatif dalam bingkai aturan untuk membuat rangkaiannya. Materi yang digunakan antara lain ranting-ranting, daun-daun, bermacam-macam bunga dan rerumputan yang dirangkai sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah kombinasi warna, bentuk alamiah, dan lain-lain. Dalam bahasa Jepang, *ikebana* juga dikenal dengan istilah *kadō* (*ka*: bunga; *do*: jalan kehidupan) yang lebih menekankan pada aspek seni untuk mencapai kesempurnaan dalam merangkai bunga.

Permainan Tradisional Igo

Permainan ini dikenal sejak 1300 tahun yang lalu. Dimainkan diatas papan kayu tebal dengan gambar kotak-kotak untuk meletakkan kepingan hitam dan putih. Kepingan



Gambar 2.13. Catur *Igo*

tersebut dijalankan oleh dua pemain secara bergantian dengan meletakkannya pada perpotongan garis. Wilayah yang terbentuk oleh kedua keping yang berbeda tersebut akan menentukan pemenang permainan ini

Walaupun aturan *igo* bisa ditulis dengan sangat sederhana, strategi permainannya sangatlah kompleks. *Igo* adalah permainan strategi deterministik dan pengetahuan lengkap, sebagaimana juga catur dan reversi (*othello*). Dalam hal kedalaman dan kompleksitas, *igo* jauh melebihi reversi bahkan catur. Papan *igo* yang luas dan sedikitnya batasan memungkinkan strategi berskala besar. Pilihan di satu bagian papan bisa dipengaruhi posisi di tempat jauh yang tampaknya tidak berhubungan. Langkah-langkah di awal permainan mengatur bentuk konflik yang akan terjadi ratusan langkah berikutnya. Permainan ini menekankan pentingnya keseimbangan pada berbagai tingkatan. Untuk mengamankan daerah di papan, langkah yang baik adalah langkah-langkah yang berdekatan; namun untuk mengklaim daerah terbesar diperlukan penyebaran batu-batu. Untuk menjamin bahwa kita tidak tertinggal lawan, invasi perlu dilakukan; tapi bermain terlalu invasif akan meninggalkan kelemahan yang bisa dimanfaatkan lawan. Bermain terlalu rendah (dekat dengan ujung papan) hanya mendapatkan sedikit wilayah dan pengaruh; di lain pihak bermain terlalu tinggi (jauh dari ujung papan) memungkinkan invasi lawan. Banyak yang merasakan bahwa *igo* menarik karena refleksinya terhadap kebutuhan-kebutuhan kontradiktif di kehidupan nyata. Tidaklah aneh jika salah satu perkataan yang umum adalah "hidup itu seperti *igo*".

D. Seni Musik

Musik Tradisional Jepang

Perkembangan musik tradisional Jepang erat dengan drama, tarian dan kesenian lain, yang menonjolkan musik vokal dibanding musik instrumentalnya.

- *Gagaku*

Gagaku (musik istana kuno Jepang) dimainkan dengan ansambel yang terdiri dari alat tiup, dawai dan pukul. *Gagaku* terbagi atas musik instrumental, musik tarian dan musik resitatif, yang berpusat pada alat tiup. *Gagaku* adalah musik dan tari asal daratan Cina yang pertama kali dibawa oleh kantor musik istana kaisar di Jepang pada akhir zaman Asuka. Istilah *Gagaku* juga dipakai untuk membedakan musik ini dari "musik duniawi". Dalam arti luas, *Gagaku* berarti *Kuniburi no Utamai* (musik dan tari tradisional Jepang) atau nyanyian berikut musik pengiring yang ditulis pada zaman Heian, seperti

Saibara dan *Rōei*. Hingga kini, *Gagaku* terus bertahan dalam bentuk aslinya



Gambar 2.14. *Gagaku*

walaupun kesenian ini telah berusia lebih dari 1.300 tahun. *Gagaku* merupakan bentuk musik orkestra tertua di dunia.

- Musik *Noh*

Noh adalah teater klasik dari abad 14. Kelompok *Noh* terdiri dari *Tachikata* (pemain bertopeng yang berperan dan menari), dan *Hayashikata* (pengatur irama suasana emosi sandiwara). Ansambel *Noh* terdiri dari alat tiup dan alat pukul.

- Perkembangan Musik Rakyat Jelata

Abad 17, musik rakyat jelata mulai berkembang, seperti *shamisen* (alat petik berdawai tiga), *koto* dan *shakuhachi*.

- Lagu rakyat

Lagu rakyat Jepang digolongkan menurut situasi dimana lagu itu dinyanyikan atau menurut fungsinya. Kategori pertama meliputi lagu kerja, seperti lagu pertanian (menanam padi, memotong rumput, dan lain sebagainya), lagu perikanan dan lagu angkutan. Kategori kedua meliputi lagu untuk pesta dan perayaan, seperti nyanyian penyambutan para dewa sebelum upacara keagamaan, nyanyian pengiring prosesi pengantin wanita ke rumah pengantin pria dan nyanyian Tahun Baru. Kategori ketiga terdiri dari lagu nina bobo dan lagu anak-anak.

Jenis Musik Lainnya

- Musik Klasik Barat

Musik klasik Barat seperti musik zaman barok, klasik, romantik dan kontemporer, dari musik Bach sampai simponi Mozart, Beethoven, Schumann

dan Mahler, Debussy dan Ravel untuk orkes, serta balet dan opera, dipraktikkan dan digelar di Jepang secara teratur.

- Musik populer

Gaya Jepang dan Barat berdampingan di bidang musik populer, mencakup karya berdasar tangga nada khas musik tradisional Jepang seperti *enka*, dan musik baru dengan gubahan tangga nada musik Barat.

E. Seni Panggung

Sejarah seni panggung sangat berbeda dari seni Jepang yang lain karena merupakan perpaduan antara tarian, drama dan musik, yang berakar di masa lalu.

Teater

- Teater Klasik

Noh dan *Kyōgen*.

Noh dan *Kyōgen* dipergelarkan di teater khusus (*Nōgakudō*), dengan hanya menggunakan pemain pria. *Noh* adalah teater musikal dengan menggunakan topeng yang disebut *Omote* dalam istilah *Noh*. Dalam *Noh*, abstraksi dan simbolisme diekspresikan secara kuat melalui unsur gerak tari, dengan sebagian besar cerita yang bertemakan tragedi. Sebaliknya, sebagian besar peran dalam *Kyōgen* tidak diperankan memakai topeng. *Kyōgen* mengembangkan lebih lanjut unsur-unsur komedi dan seni meniru gerak-gerik



(pantomim) yang ada pada *Sarugaku*, termasuk naskah dialog dan penggambaran karakter secara realistik. Sebagian besar cerita yang dipentaskan dalam *Kyōgen* adalah cerita satir.

Gambar 2.15. *Noh*

Bunraku



Teater boneka berkembang akhir abad 16, ketika *shamisen* dari Okinawa dipadukan dengan permainan boneka dan *jōruri* (nyanyian bercerita).

Gambar 2.16. *Bunraku*

Sebuah boneka dimainkan oleh tiga orang dalang yang disebut *ningyō tsukai*. Sewaktu memainkan boneka, dalang tidak menyembunyikan diri dari pandangan penonton. Gerak-gerik boneka dibuat bagaikan hidup, dengan kedua tangan dan kaki yang bisa digerak-gerakkan, serta wajah boneka yang bisa berubah ekspresi sesuai karakter yang dimainkan. Boneka memiliki mekanisme penggerak pada wajah (mata dan mulut), dan sendi-sendi kedua belah lengan, kaki, dan jari-jari tangan yang bisa digerak-gerakkan. Dalang hanya bertugas menggerakkan boneka, sedangkan semua dialog yang diucapkan boneka menjadi tugas '*tayū*' dengan iringan musik *shamisen*.

Tingkatan dalang diatur hirarki yang ketat, berdasarkan tingkat keterampilan dan pengetahuan. Dalang paling berpengalaman menggerakkan bagian kepala dan lengan kanan. Dalang dengan pengalaman di bawahnya bertugas menggerakkan lengan kiri, sedangkan bagian kaki digerakkan dalang yang paling junior. Dalang kepala mengenakan *geta* berhak tinggi (20 cm hingga 50 cm) dari kayu untuk mengimbangi posisi dalang ketiga yang menggerakkan bagian kaki boneka.

Kabuki

Pergelaran awal *kabuki* dilakukan oleh sebuah kelompok wanita awal abad 17. Namun tahun 1629, Keshogunan Tokugawa cemas mengenai susila umum sehingga pemain wanita dilarang tampil sampai masa Meiji. Karena



diperlukan wanita dalam *kabuki*, maka muncul jenis aktor laki-laki pemeran wanita (*onnagata*). Kini *kabuki* merupakan teater klasik terpopuler, dan tersebar sampai keluar negeri.

Gambar 2.17. *Kabuki*

- Teater Kontemporer

Teater Komersial

Teater komersial Jepang meliputi produksi sandiwara dan sendra musik, yang diadakan di teater mereka sendiri dengan membuat film dan program televisi, serta fasilitas hiburan lain.

Shingeki

Shingeki lahir awal abad 20 di bawah pengaruh drama Barat modern, dengan karya yang realisme dan mengutamakan naskah sandiwara.

Gerakan Teater Kecil

Sebagai reaksi dari realisme *shingeki*, sejumlah kelompok teater kecil muncul pada akhir tahun 1960 dengan membawa bendera surealisme. Kelompok tersebut main hampir di mana saja, baik resmi maupun tidak, serta seringkali mengadakan pertunjukan di luar negeri.

Komedi Musik

Komedi musii sangat populer di Jepang saat ini, dan diadakan banyak pertunjukan produksi asing dan produksi asli Jepang.

Seni Tari

- *Mai*

Mai (berputar) berasal dari gerakan gadis kuil yang memutar keliling tempat upacara dengan memegang ranting pohon *sakaki* suci dan bambu, dengan harapan membawa ketenangan dan kesejahteraan.

- *Odori*



Gambar 2.18. *Odori*

Odori (melompat) berawal dari sekte *jodo* (negeri murni) agama Buddha abad pertengahan, dengan doa sederhana (*nenbutsu*) yang dinyanyikan berulang-ulang dan melompat mengikuti irama lonceng pengiring (*nenbutsu odori*).

F. Seni Bela Diri

Seni Bela Diri dengan Alat/Senjata

- *Kendo*

Kendo merupakan ilmu pedang tradisional *samurai* untuk memperdalam teknik bertarung. Dari banyak gerakan dan jurus, *kata* merupakan gambaran intisari *kendo* terpenting, menggambarkan pertarungan 2 orang. Pukulan dasar *kendo* disebut *kihon keiko*, meliputi *men* (pukulan ke kepala), *kote* (pukulan ke tangan) dan *do* (pukulan menyamping ke perut), serta *ojiwaza* (*counter attack*). *Kendo* adalah seni bela diri modern dari Jepang yang menggunakan pedang. *Kendo* berasal dari kata "*ken*" yang artinya "pedang", dan "*dō*" yang artinya



Gambar 2.19. *Kendo*

"jalan". Jadi arti *kendo* secara keseluruhan adalah suatu jalan atau proses disiplin diri yang membentuk suatu pribadi *samurai* yang pemberani dan loyal.

Dalam latihan, *kendo* menggunakan peralatan seperti:

- Seragam: *Kendo gi* dan *hakama*
- Pedang dari bambu (*shinai*)
- *Bogu*, yang terdiri dari:
 - o *Men* (pelindung kepala)
 - o *Do* (pelindung badan)
 - o *Kote* (pelindung tangan)
 - o *Tare* (pelindung paha dan kemaluan)

Latihan *kendo* (*keiko*) terdiri dari berbagai macam tujuan untuk mengembangkan diri. Seperti halnya bela diri lain, *kendo* memerlukan disiplin tinggi dan dedikasi penuh untuk latihan, seperti etika (religi), postur tubuh dan teknik melangkah, dan cara mengayun pedang yang benar.

- *Iai-jutsu* dan *Iai-do*

Merupakan teknik menarik pedang dari sarung, dengan cepat atau lambat, yang memanfaatkan gerak lawan. Juga meliputi pemasukan pedang tanpa kehilangan kesadaran dalam kondisi yang mendadak. Latihan *Iai-jutsu* dan *Iai-do* dilakukan individu, dengan teknik membungkukkan badan, duduk, berbaring, berdiri dan berjalan.



Gambar 2.20. *Iai-do*

- *Kyudo*

Merupakan seni memanah dengan busur. Kesempurnaan teknik terpenting yaitu dalam latihan rohani, dan kesatuan pikiran, badan dan busur. Alat yang digunakan yaitu busur bambu sepanjang 2,1 m, dengan tebal 1,5-2,5 cm. *Kyudo* dilakukan didalam ruang dengan akses langsung ke halaman dengan dipisahkan dinding geser. Panah diarahkan ke target melewati halaman.

Gambar 2.21. *Kyudo*

Target berupa lingkaran putih yang berlatarbelakang warna hitam berdiameter 40 cm sejauh 30 m. jika ruang terbuka seluruhnya, target sejauh 85 – 95 m.

Seni Bela Diri tanpa Alat/Senjata

- *Sumo*

Sumo merupakan olahraga tertua di Jepang, wujud berbagai aspek budaya Jepang, yang terlihat dari suasana upacara, penampilan dan pakaian yang dikenakan pesumo maupun wasit. Arena *sumo* dianggap sebagai tempat suci karena di atasnya digantung miniatur atap kuil Shinto. Dalam pertandingan, dua pegulat *sumo* yang hanya mengenakan *mawashi* (kain penutup pinggang ke bawah), berdiri berhadapan, lalu mencoba menjatuhkan lawannya di atas ring atau melempar lawan ke luar ring. Ring *sumo* (*dohyo*) berbentuk bulat dengan diameter 4,55 m, terletak pada *platform* bujur sangkar, yang ermukaannya diberi pasir padat. Pesumo (*rikishi*) perlu berbadan besar dan gemuk karena semakin tambun seorang pegulat *sumo* maka semakin besar

Gambar 2.22. *Sumo*

pula kemungkinannya untuk menang. *Sumo* memiliki tradisi unik seperti menyebarkan garam sepanjang pertandingan untuk mengusir bala.

- *Ju-jutsu*



Gambar 2.23. *Ju-jutsu*

Ju-jutsu merupakan seni beladiri yang memanfaatkan kekuatan lawan, yang meliputi memukul, menendang, mencekik, mengunci, melempar dan menekan lawan.

- *Judo*

Judo merupakan beladiri yang menggunakan otot lebih banyak dibanding beladiri yang lain, dengan disiplin tinggi dan latihan banyak. *Judo* dilakukan dalam ruang besar dengan aliran udara yang baik. Lantainya ditutupi *tatami* atau matras dengan ukuran 1 x 2 m, dan tebal 10 cm. Dekorasi dibuat minimum, dengan penerangan yang baik. Antara dinding dan tepi matras diberi area untuk berjalan, dan terkadang terdapat pula area penonton.

Judo adalah seni bela diri, olahraga, dan filosofi yang berakar dari Jepang. *Judo* dikembangkan dari seni bela diri kuno Jepang yang disebut *Jujutsu*. Pemain judo disebut *judoka* atau pejudo. *Judo* sekarang merupakan sebuah cabang bela diri yang populer, bahkan telah menjadi cabang olahraga resmi Olimpiade. Pertandingan *judo* diselenggarakan di atas karpet atau matras (*tatami*) berbentuk segi empat (belah ketupat) dengan sisi 14,55 meter atau sepanjang 8 *tatami* yang diijarkan. Selain dialasi matras, kebanyakan *dojo judo* sekarang menggunakan pegas di bawah lantai palsu, untuk menahan benturan akibat bantingan.

Di awal pertandingan, kedua *judoka* berdiri di tengah-tengah tepat di belakang garis sejajar dengan diawasi oleh juri. Sebelum dimulai, kedua *judoka* tersebut menunduk memberi hormat satu sama lain dari belakang garis. Di sudut atas dan bawah belah ketupat duduk dua orang hakim, dan di belakang masing-masing *judoka*, di luar arena yang dibatasi matras, duduk *judoka-judoka* dari

regu yang sama, dan duduk pula seorang pencatat waktu dan seorang pencatat nilai.

Pertandingan diselenggarakan di dalam arena di dalam matras yang dibatasi oleh (dan termasuk didalamnya) garis merah (*jonai*). Luas arena tersebut



Gambar 2.24. Judo

adalah 9,1 meter persegi dan terdiri dari 50 tatami. *Waza* atau teknik *judo* yang dipakai di arena diluar garis merah (*jonai*) tersebut dianggap tidak sah dan tidak dihitung.

- *Aikido*

Aikido diisi dengan latihan dasar *ukemi* dan *ushiro ukemi* (gerakan yang hampir menyerupai *roll* yang dialirkan melewati sisi tangan, menyerupai bunga sakura), *nagare*, dan *yokoukemi* (gerakan antisipasi bila dibanting atau terjatuh). Setelah itu yaitu gerakan teknik (*waza*) berpasangan. *Aikido* berarti jalan menuju keharmonisan.

Berbeda dengan beladiri pada umumnya yang lebih mengutamakan pada



Gambar 2.25. Aikido

latihan kekuatan fisik dan kecepatan, *aikido* lebih mendasarkan latihannya pada penguasaan diri dan kesempurnaan teknik. Teknik-teknik yang digunakan dalam *aikido* kebanyakan berupa teknik elakan, kuncian, lemparan yang tampak sama dengan bantingan. Keunikan *aikido* adalah gerakannya yang hampir tidak pernah mundur dalam mengatasi berbagai jenis serangan.

- *Karate-do*

Karate (*kata*) berarti jurus. Kata yang ditampilkan ada 4 macam yaitu *gekisaisho*, *yantsu*, *kihon kata ichi* dan *pinan sono ni*. *Kumite* diawali dengan penjelasan dalam pertandingan resmi, lalu *jituu kumite* (*kumite* bebas). Dan yang terakhir dalam latihan *karate* yaitu *tameshiwari* atau pemecahan benda keras.



Gambar 2.26. *Karate-do*

Latihan dasar *karate* terbagi tiga seperti berikut:

1. *Kihon*, yaitu latihan teknik-teknik dasar *karate* seperti teknik memukul, menendang dan menangkis.
2. *Kata*, yaitu latihan jurus atau bunga *karate*.
3. *Kumite*, yaitu latihan tanding atau *sparring*.

Pada zaman sekarang *karate* juga dapat dibagi menjadi aliran tradisional dan aliran olah raga. Aliran tradisional lebih menekankan aspek bela diri dan teknik tempur sementara aliran olah raga lebih menumpukan teknik-teknik untuk pertandingan olah raga.

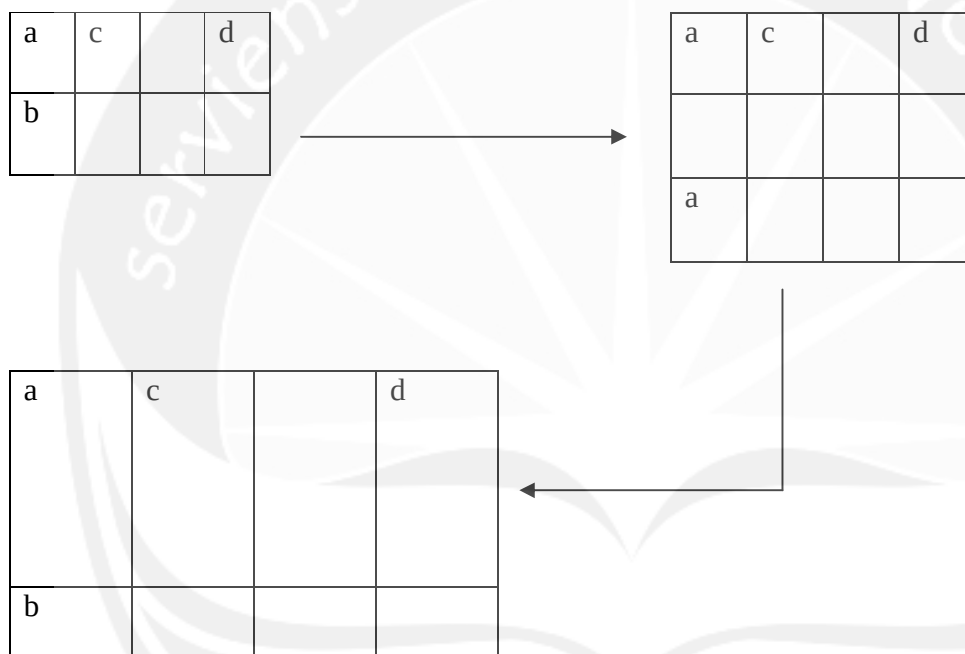
2.2. Transformasi

Secara etimologis:

- 1 perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dsb): *Asia Tenggara diliputi suasana transisi dan -- akibat kemenangan mereka; terjemahan puisi yg baik kerap kali menuntut -- secara besar-besaran*; 2 Link perubahan struktur gramatikal menjadi struktur gramatikal lain dengan menambah, mengurangi, atau menata kembali unsur-unsurnya; **men·trans·for·ma·si·ka** v 1 mengubah rupa (bentuk, sifat, fungsi, dsb); mengalihkan: *Pemerintah berhasil ~ benteng itu menjadi objek pariwisata*; 2 Link mengubah struktur dasar menjadi struktur lahir dengan menerapkan kaidah transformasi.

Transformasi bentuk dalam arsitektur terutama sekali merupakan hasil dari proses sosial budaya. Dari segi bangunan terjadi suatu perkembangan fisik yang didasari oleh pola pikir masyarakat yang terus berubah sesuai dengan perkembangan zaman, status sosial diikuti dengan kebutuhan terhadap ruang.

Adapun transformasi dari suatu bangunan tidak hanya dapat dilihat pada segi budaya maupun segi sosial saja. Perubahan suatu bangunan ternyata dapat dilihat dari segi morfologi arsitekturnya.



Pada morfologi ini, lebih menekankan pada pembahasan bentuk geometrik, sehingga untuk memberi makna pada ungkapan ruangnya harus dikaitkan dengan nilai ruang tertentu. Menurut Ching (1979), “Sistem tata nilai keruangan bisa tercipta dengan adanya 3 hal (hal.90), yaitu:

- Besaran dan ukuran yang luar biasa
- Bentuk yang unik
- Lokasi yang strategis

Prinsip transformasi memungkinkan seorang perancang untuk memilih purwarupa model arsitektur dimana struktur dan bentuk penyusunan unsur-unsurnya cocok dan sesuai, dan mengubahnya melalui sederetan manipulasi-manipulasi abstrak untuk menanggapi kondisi-

kondisi tertentu dan lingkup dari tugas perencanaan yang ada. Transformasi pertama-tama menuntut sistem penyusunan dari model yang sebelumnya atau purwarupa yang diterima, dimengerti sehingga melalui urutan perubahan-perubahan terbatas dan pertukaran-pertukaran, konsep perancangan yang asli dapat dijelaskan, diperkuat dan dikembangkan, bukannya dihancurkan².

2.3. Akulturasi

Merupakan persenyawaan antar dua kebudayaan yang berbeda, dan masing-masing dapat menerima nilai-nilai kebudayaan campuran, tanpa menghilangkan kepribadian kebudayaan asal. Adapun proses akulturasi yang terjadi akan berlangsung secara bertahap mulai dari transmisi ide-ide, evaluasi oleh pihak yang terlibat dan pada akhirnya akan terjadi suatu integrasi. Akulturasi adalah suatu proses sosial yang timbul manakala suatu kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur dari suatu kebudayaan asing. Kebudayaan asing itu lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaannya sendiri tanpa menyebabkan hilangnya unsur kebudayaan kelompok itu sendiri. Budaya adalah kristalisasi nilai dan pola hidup yang dianut suatu komunitas. Budaya tiap komunitas tumbuh dan berkembang secara unik, karena perbedaan pola hidup komunitas itu. Perbandingan budaya Jepang dan Indonesia berarti mencari nilai-nilai kesamaan dan perbedaan antara bangsa Indonesia dan bangsa Jepang. Dengan mengenali persamaan dan perbedaan kedua budaya itu, kita akan semakin dapat memahami keanekaragaman pola hidup yang ada, yang akan bermanfaat saat berkomunikasi dan berinteraksi dengan pihak yang berasal dari budaya yang berbeda.

Akulturasi di Indonesia yang menjadi bukti nyata sejarah persenyawaan dua kebudayaan berbeda adalah kebudayaan indis. Kebudayaan indis lahir akibat kebiasaan hidup membujang para prajurit dan pejabat Belanda di Hindia Belanda. Ketiadaan wanita Eropa mendorong mereka mengambil perempuan pribumi sebagai pasangan. Alhasil bukan saja anak tetapi juga gaya hidup dan budaya campuran yang meliputi aspek kehidupan dan budaya dalam arti luas. Mulai dari bangunan *indische stijl*, perabotan *meubilair*, makanan *rijstaffel*, bahasa *petjoek*, busana baju monyet, musik tanjidor, teater komedi *stamboel*, sastra Indo sampai peranan jongos dan babu di dapur botol cebok di kamar mandi serta *dutch wife* di kamar tidur³.

² D.K.Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, (Jakarta, Penerbit Erlangga, 1991), hal. 382

³ Djoko Soekiman, *Kebudayaan Indis*, (Jakarta: Komunitas Bambu, 2011) hal. 192.

Kesulitan utama dalam membuat perbandingan budaya antara Indonesia dan Jepang disebabkan perbedaan karakteristik kedua bangsa tersebut. Bangsa Jepang relatif homogen, dan hanya memiliki sekitar 15 bahasa (tidak berarti 15 suku bangsa, karena termasuk didalamnya *sign language* untuk tuna rungu), dan telah memiliki sejarah yang jauh lebih panjang, sehingga nilai-nilai budaya itu lebih mengkristal. Adapun bangsa Indonesia berciri heterogen, multi etnik, memiliki lebih dari 700 bahasa, sehingga tidak mudah untuk mencari serpih-serpih budaya yang mewakili Indonesia secara nasional. Perlu dipisahkan nilai-nilai mana yang diterima secara nasional di Indonesia, dan mana yang merupakan karakter unik salah satu suku yang ada.

2.4. Lembaga Indonesia – Jepang

2.4.1. Pengertian Lembaga

Secara etimologis:

- **1** asal mula (yang akan menjadi sesuatu); benih (bakal hewan, manusia dan tumbuhan); **2** *Link* bentuk (rupa, wujud) yang asli; acuan; ikatan; **3** *Link* badan (organisasi) yang bermaksud melakukan sesuatu penyelidikan keilmuan atau melakukan sesuatu usaha.

2.4.2. Pengertian Kebudayaan

Kebudayaan bila ditinjau dari bahasa Indonesia, berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *Budhayah* yang merupakan bentuk jamak dari kata *budhi* yang berarti budi atau akal. Jadi kebudayaan dapat diartikan sebagai hasil budi atau akal manusia untuk mencapai kesempurnaan hidup. Disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.

E.B. Taylor merumuskan definisi kebudayaan adalah sebagai berikut: kebudayaan adalah komplikasi (jalinan) dalam keseluruhan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keagamaan, hukum, adat istiadat serta lain-lain kenyataan dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan manusia sebagai anggota masyarakat.

Leslie White mendefinisikan kebudayaan ialah suatu kumpulan gejala-gejala yang terorganisasi yang terdiri dari tindakan-tindakan (pola perilaku), benda-benda, ide-ide (kepercayaan dan pengetahuan), dan perasaan-perasaan yang semuanya itu tergantung pada penggunaan simbol-simbol.

Koentjaraningrat, mengemukakan definisi kebudayaan ialah keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan-keseluruhan dari hasil budi dan karya itu. Sedangkan Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi merumuskan kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan jasmaniah (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabadikan untuk keperluan masyarakat.

Adapun “isi” kebudayaan, menurut para Clyde Kluckhohn, ada tujuh unsur kebudayaan yang bersifat universal. Tujuh unsur ini dimiliki semua bangsa di dunia, baik bangsa yang terisolasi dan sederhana, maupun bangsa yang besar dan maju. “Isi” kebudayaan tersebut adalah:

1. Bahasa (lisan maupun tertulis),
2. Peralatan dan perlengkapan hidup manusia (antara lain: pakaian, rumah, senjata, alat transportasi, alat produksi dan lain sebagainya),
3. Mata pencaharian hidup dan sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi dan sebagainya),
4. Sistem kemasyarakatan (contohnya: organisasi politik, sistem kekerabatan, sistem hukum, sistem perkawinan dan sebagainya),
5. Kesenian (seni rupa, seni sastra, seni suara, seni gerak dan sebagainya),
6. Ilmu pengetahuan,
7. Religi.

Dalam kaitannya dengan definisi Lembaga Indonesia – Jepang yang merupakan bangunan lembaga kebudayaan, maka ketujuh unsur budaya tersebut memiliki kaitannya dengan aspek sistem kemasyarakatan dan kesenian.

A. Sistem kemasyarakatan

Lazim dalam pandangan masyarakat tradisional, orang yang berusia lanjut memiliki pengalaman yang luas. Hal itu disebabkan oleh akumulasi pengalaman yang dilihat dan didengar, sehingga orang berusia lanjut dianggap memiliki kebijakan dan kearifan. Pandangan tersebut tertanam kuat pada masyarakat Jawa. Pada kelompok masyarakat ini,

orang muda di Jawa harus mengikuti adat-istiadat dan kebiasaan orang tua-orang tua mereka. Dengan demikian, proses belajar dan penyampaian pengetahuan serta nilai secara turun-temurun, dari mulut ke mulut, berperan sangat penting setiap masyarakat tunduk pada adat. Banyak peraturan dan kaidah-kaidah dalam masyarakat tradisional masih bercorak kaidah kesusilaan, kepercayaan dan keagamaan. Adanya kaidah-kaidah tersebut menjadikan orang takut tertimpa akibat di dunia maupun di akhirat apabila melakukan pelanggaran⁴.

Dalam kaitannya dengan Lembaga Indonesia – Jepang, sistem kemasyarakatan di Jepang mengalami perubahan yang cukup signifikan. Pilar utama nilai-nilai budaya Jepang dikenal dengan *wa* (harmoni), *kao* (reputasi), dan *omoiyari* (loyalitas). Konsep *wa* mengandung makna mengedepankan semangat kerjasama, menjaga hubungan baik, dan menghindari ego individu. *Kao* berarti wajah. Wajah merupakan cermin harga diri, reputasi, dan status sosial. Masyarakat Jepang pada umumnya menghindari konfrontasi dan kritik terbuka secara langsung. Membuat orang lain “kehilangan muka” merupakan tindakan tabu dan dapat menyebabkan keretakan dalam hubungan masyarakat. Sedangkan *omoiyari* berarti sikap empati dan loyalitas. Spirit *omoiyari* menekankan akan pentingnya membangun hubungan yang kuat antara masyarakat berdasarkan kepercayaan dan demi kepentingan bersama.

Pada awal kebudayaan zaman Yayoi, interaksi dengan alam diwujudkan dengan pemeliharaan dan penyeimbangan segala makhluk hidup. Dalam proses interaksi antara manusia, diwujudkan dengan penegakan nilai-nilai moral untuk saling memahami satu sama lainnya. Kemudian setelah masuknya agama Buddha sekitar abad ke-6, hubungan antar manusia tidak sekedar mengacu pada alam saja, tetapi juga kesinambungan antara manusia dengan manusianya. Lalu dalam perkembangan berikutnya sistem stratifikasi semakin jelas, terutama setelah masuknya sistem pemerintahan Bakufu (pemerintahan yang dijalankan dari tenda, pada saat itu sistem komando dipegang oleh seorang Jendral *Daitai* Shogun yang berada di medan perang). Pemerintahan ini berlangsung sejak zaman Kamakura (1185-1336). Pada zaman ini golongan sosial bangsa Jepang dibagi dalam empat golongan yang dikenal *Shinoukoshou*, yaitu;

1. *Shi* berasal dari kata *bushi* (golongan militer)
2. *Nou* berasal dari kata *noumin* (golongan petani)

⁴ Djoko Soekiman, *Kebudayaan Indis*, (Jakarta: Komunitas Bambu, 2011) hal. 39.

3. *Kou* berasal dari kata *kouin* (golongan pegawai)
4. *Shou* berasal dari kata *shounin* (golongan pedagang)

Sedangkan masyarakat Jepang zaman modern menganut sistem kemasyarakatan yang berkonsep pada ***Tate Shakai*** (Hubungan Vertikal). *Tate Shakai* adalah kata yang diambil dari sebuah buku *best seller* yang berjudul *Tate Shakai Ningen Kankei* karya seorang mahasiswa ilmu antropologi Nakane Chie, yang diterbitkan tahun 1967, kata tersebut merupakan objek penulisan yang membahas tentang kekhususan hubungan antar manusia (masyarakat) Jepang. Nakane berpendapat, bahwa susunan dasar dari masyarakat Jepang dalam setiap kelompok dibagi dalam bagian yang disebut *ba* atau ruang, dan dalam suatu “kelompok dalam” (internal) dari setiap kelompok menandai bagian yang paling diutamakan yaitu hubungan vertikal itu sendiri.

Contoh dari *Tate Shakai* antara lain seperti, atasan dan bawahan, *Senpai - Kouhai* (senior-junior), orang tua dan anak. Bahkan hubungan antar suami dan istri sering dianggap sebagai hubungan vertikal dari pada hubungan horizontal. Termasuk juga hubungan antar perusahaan induk dan anak perusahaannya. Istilah *Oyabun* (orang tua) dan *Kobun* (anak).

1. Hubungan *Oyabun – Obun* (Bapak dan anak)

Prinsip hubungan bapak dan anak, manager dan bawahan, penguasa dan rakyat, ini mengandung filosofi pengayom dan orang yang diayomi, pelindung dan yang dilindungi.

2. Hubungan *Senpai – Kohai* (Senior dan junior)

Hubungan senioritas bagi orang Jepang adalah sesuatu yang harus dipertahankan demi menjaga dan memelihara kepatuhan, penghormatan dan disiplin kerja. Senioritas tidak dimaknai sebagai arogansi terhadap junior, melainkan sebagai pembelajaran yang harus dipatuhi secara moral. Sistem hubungan ini tidak membatasi usia melainkan siapa yang lebih dulu memahami nilai pekerjaan itu, maka akan dihormati sebagai senior.

3. Orientasi tanggung jawab kelompok

Jenis interaksi ini mungkin lebih tepat bersifat integritas horizontal, artinya kekuasaan dan tanggung jawab tidak berada pada satu orang saja. Tanggung jawab dijunjung sebagai jabatan fungsional atau status social dalam masyarakat.

Keiretsu (urutan) satu dengan yang lain saling berkesinambungan. Maka dari itu, setiap orang dalam kelompok merupakan organ bagian penting dalam hubungan vertikal itu sendiri. Setiap anggota dalam suatu kelompok berfungsi sebagai pengikat antara kelompok satu dengan kelompok lainnya, dan sebagai formasi dari seluruh kedudukan dari hubungan vertikal tersebut. Seperti halnya perbedaan kasta, pangkat dan sebagainya dalam negara Indonesia, hubungan vertikal ini juga memiliki kekhasan dalam susunan masyarakat Jepang. Ciri khas tersebut ditandai dengan adanya *ba* (ruang) dan “atribut”, yang kadang diperoleh sebagai karena faktor keberuntungan.

Sedangkan sistem kemasyarakatan di Indonesia menganut sistem kemasyarakatan yang klasik. Sistem kemasyarakatan yang dimaksud ialah sistem kemasyarakatan adat. Sistem ini bertumpu pada warisan leluhur yang dijaga apik oleh pelestarinya. Berikut ini ciri khas sistem kemasyarakatan adat.

- Mengikat. Meski berupa aturan tak tertulis, namun bagi yang melanggarnya diberi ganjaran hukuman. Terkadang sistem kemasyarakatan adat lebih ampuh dibanding hukum formal.
- Cerita. Legenda, dongeng dan sebagainya seringkali menghiasi sistem kemasyarakatan adat. Biasanya ini menjadi pembenaran (justifikasi) atas apa yang menjadi dasar hukum tersebut berlaku.
- Konservatif. Sistem kemasyarakatan adat pada umumnya tertutup pada perubahan zaman. Keterbukaan justru akan menggilas adat istiadat tersebut.

B. Kesenian

Di dalam upaya mengupas dan meneliti sesuatu hasil karya seni dari zaman ke zaman, dari berbagai suku bangsa dan tempat, orang terbentur pada berbagai kesulitan dalam menilai keindahannya karena ternyata arti “indah” bagi setiap bangsa dan zaman tidak sama dan selalu berubah-ubah. Untuk menilai tinggi rendahnya hasil karya seni dengan pasti atau mutlak, memang tidak mudah, bahkan dapat dikatakan tidak mungkin. Akan tetapi, untuk mengenali hasil karya seni suatu bangsa secara luas, akan sedikit mudah apabila dapat mengenali, memahami dan mengerti arti kata “gaya” lebih dulu.

Gaya adalah bentuk yang tetap atau konstan yang dimiliki oleh seseorang maupun kelompok, baik dalam unsur, kualitas maupun ekspresinya, misalnya dalam hal menulis,

berjalan, gerakan badan, karya seni dan sebagainya. Suatu karya berupa sebuah bangunan atau barang dapat dikatakan mempunyai gaya jika memiliki bentuk, hiasan, dan benda itu selaras dengan kegunaan dan bahan material yang digunakan⁵.

Di Indonesia, banyak diselenggarakan festival kebudayaan Jepang atau yang biasa disebut dengan *Bunkasai*. *Bunkasai* yang diselenggarakan tiap tahunnya ini sering diadakan di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya maupun Yogyakarta. Rangkaian kegiatan *Bunkasai* pada umumnya terdiri dari kegiatan kebudayaan seperti seni dan budaya Jepang, seperti seni tari, seni musik, seni teater, bela diri, dan film. Terdapat pula *booth-booth* yang mempromosikan pariwisata Jepang. Selain untuk memperkenalkan kebudayaan Jepang kepada warga Indonesia, perhelatan ini juga bertujuan untuk memperkuat ikatan persahabatan antara Indonesia. Kegiatan yang bersifat partisipatif dalam festival ini di antaranya *workshop* komik, *workshop ikebana* dan *origami*, peragaan olahraga bela diri dan belajar mengenai upacara minum teh. Tak lupa pula terdapat demo masakan Jepang sering dijumpai dalam festival ini. Diharapkan dari beberapa rangkaian festival *Bunkasai* yang telah diselenggarakan, maka Lembaga Indonesia – Jepang di Yogyakarta dapat mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut dalam sebuah wujud bangunan. Berikut dipaparkan beberapa contoh karya seni Jepang yang lestari dan familiar terhadap masyarakat internasional dan menjadi focus dari Lembaga Indonesia – Jepang itu sendiri.:

a. Seni Kaligrafi

Pelaku Seni

Bahasa Jepang selalu berperan penting dalam budaya Jepang. Bahasa Jepang ditulis dengan kombinasi tiga skrip yaitu *Hiragana* yang diadaptasi dari karakter Cina, *Katakana* yang merupakan singkatan dari karakter Cina, dan *Kanji* yang juga diimpor dari Cina.

Jepang juga terkenal sebagai bangsa yang sangat menyukai lukisan. Melukis sudah menjadi budaya Jepang selama berabad-abad, dan kuas yang dipakai juga sering digunakan sebagai alat tulis. Pembuatan kertas dari Cina mulai diperkenalkan di Jepang pada abad ke-7 oleh Damjing dan beberapa biarawan Goguryeo, dan selanjutnya *washi* dikembangkan dari itu. Beberapa teknik melukis tradisional masih digunakan oleh beberapa seniman hingga saat ini.

⁵ Djoko Soekiman, *ibid*.

Karya Seni

Teknik penggunaan kuas yang khas dari seniman dalam penulisan bahasa Jepang



menghasilkan seni kaligrafi yang rumit. Di negara-negara Asia Timur, sebuah penulisan teks dianggap sebagai sebuah bentuk seni tradisional sekaligus sarana penyampaian informasi tertulis. Pekerjaan tertulis itu bisa berupa frasa, puisi, cerita atau bahkan sebuah karakter tunggal.

Gambar 2.27. Teknik *Shodo*

Pengembangan Seni

Di Jepang sendiri seni kaligrafi disebut dengan '*shodo*' yang secara harfiah berarti 'cara penulisan atau kaligrafi' atau lebih dikenal sebagai '*shuji*' yang artinya 'belajar bagaimana menulis karakter'. Orang awam Jepang juga mengenal seni kaligrafi sebagai '*sumi-e*' yang berarti lukisan tinta.

b. Seni Merangkai Bunga (*Ikebana*)

Pelaku Seni

Perkembangan *Ikebana* diawali dengan tradisi *kuge* (sesajian bunga untuk Buddha). Tiga unsur penting dalam sesajian (*mitsugusoku*) di hadapan patung Buddha terdiri atas anglo pembakaran kemenyan dengan tempat pemasangan lilin dan dua jambangan bunga yang mengapitnya. Sesajian bunga ini diatur sedemikian rupa hingga tinggi tangkai bunga mencapai satu setengah kali tinggi jambangan dan ditancapkan tegak lurus ditengah jambangan dan dua tangkai tambahan yang ditancapkan secara simetris di kedua sisinya. Bermula dari konsep religius, bentuk *mitsugusoku* secara perlahan-lahan berubah sampai kemudian dirangkai menjadi kekaguman orang. Sejak itu *mitsugusoku* berkembang menjadi suatu seni (Ohi,1978:11-15)⁶.

⁶ Ikenobo, Senei. 1978. *Flower Arrangement: The Ikebana Way*. Tokyo :Shufonotomo Co.,Ltd

Karya Seni

Bentuk *ikebana* merupakan pemindahan lukisan alam ke dalam bentuk rangkaian bunga dengan bahan yang diambil dari alam sendiri. Dengan rasa kekaguman terhadap keindahan warna dan bentuk alam, seorang seniman *ikebana* berusaha merangkai bunga seindah keberadaan alam yang dilukiskan.



Gambar 2.28. Salah satu karya *ikebana*

Untuk membuat rangkaian *ikebana* terkesan hidup, seniman Jepang menggunakan dasar penyusunan dengan mengikuti bentuk dari alam. Selain itu untuk mendapatkan bentuk keindahan yang alami, seniman *ikebana* juga memperhatikan dan mengikuti unsur-unsur alam yang ada dan seimbang.

Pengembangan Seni

Gaya merangkai bunga yang lebih canggih muncul pada abad kelimabelas, dan disebut *rikka* (bunga tegak). Gaya *rikka* yang berupaya mencerminkan kebesaran alam, menentukan bahwa bunga harus disusun sedemikian rupa agar menggambarkan gunung Sumeru, gunung mistik dalam ilmu alam semesta agama Buddha dan lambang semesta alam. Gaya ini mengandung banyak simbolisme. Misalnya ranting cemara melambangkan karang dan batu. Bunga krisan melambangkan sungai atau anak sungai. Gaya *Rikka* mengalami masa jayanya pada abad ketujuhbelas. Masa kini *rikka* dianggap bentuk rangkaian bunga yang sudah kadaluwarsa. Dahulu dianggap hiasan yang cocok untuk upacara dan pesta, sekarang gaya *rikka* sudah tidak lagi berpengaruh dan jarang dipraktikkan (*International Information*, 1989:140)⁷.

⁷

. 1989. *Jepang Dewasa Ini* . International Society for Educational Information : Japan .

c. *Origami*

Pelaku Seni

Origami adalah kesenian melipat kertas yang diperkenalkan sejak kertas pertama kali ditemukan di Cina pada 105 A.D. oleh seorang Cina yang bernama Ts'ai Lun. Contoh-contoh awal *origami* yang berasal dari Cina adalah perahu Cina dan kotak. Pada abad ke-6, cara pembuatan kertas kemudian dibawa ke Spanyol oleh para saudagar Arab; dan juga ke Jepang (610 M) oleh seorang biksu Buddha bernama Dokyo yang juga merupakan dokter pribadi Ratu Shotoku. Sejak itu *origami* menjadi populer dikalangan orang Jepang sejak turun-temurun. *Origami* menjadi satu kebudayaan orang Jepang dalam keagamaan Shinto.

Karya Seni

Keindahan seni *origami* terdapat pada cara melipat-lipat kertas sehingga menghasilkan suatu bentuk yang menyerupai hewan, bunga, ornamen hiasan, dan sebagainya. Pada umumnya, model yang disenangi dalam *origami* adalah binatang.

Namun di antara para pelipat kertas ada yang senang melipat bentuk abstrak atau bentuk matematikal. Bahkan ada juga yang mengkhususkan diri pada *origami* modular, di mana banyak pengulangan dari suatu lipatan yang sederhana yang

dirangkai hingga membentuk struktur besar dengan komposisi yang menarik. Maka dari itu diperlukan imajinasi dalam proses pembuatan *origami* tersebut.



Gambar 2.29. Salah satu karya *origami*

Pengembangan Seni

Untuk waktu yang lama, model-model yang dikenal hanya terbatas pada model-model tradisional seperti bangau di Jepang dan pajarita di Spanyol. Akira Yoshizawa(1911–2005) membuat inovasi dengan menciptakan model-model baru yang kemudian membawa perubahan besar dalam perkembangan *origami*. Beliau menciptakan sebuah sistem penggambaran sistematis (yang disebut diagram) untuk menunjukkan langkah-langkah pelipatan suatu model yang dapat disebarluaskan dan



dipahami oleh banyak pihak. Sistem ini adalah dasar dari Sistem Yoshizawa-Randlett yang sekarang lazim digunakan untuk instruksi lipat model *origami*.

Gambar 2.30. Seniman *origami*, Akira Yoshizawa

d. Komik

Pelaku Seni

Manga adalah bahasa Jepang yang berarti komik atau cerita bergambar. Keunikan *manga* yang membedakan dari komik-komik lainnya bisa dilihat dari cara penggambaran wajah tokohnya. Matanya dibuat besar, tapi hidung dan mulut digambar relatif kecil. Bentuk rambut yang khas dan warnanya bisa bermacam-macam. Hasilnya adalah karakter tokoh yang lain daripada yang lain.

Karya Seni

Selain memiliki ciri khas dalam pelukisan tokoh, ternyata komik Jepang memiliki keunikan lain. *Manga* juga dikelompokkan berdasar dari komik tersebut. Berikut adalah macam-macam *manga*:

- *Komik Shonen*

Memiliki tokoh utama laki-laki. Tema ceritanya pun kebanyakan tentang *action* atau petualangan. Komik ini memang dibuat khusus untuk anak laki-laki.

- *Komik Seinen*

Jenis komik Jepang ini hamper sama dengan *shonen* namun ditujukan bagi membaca laki-laki yang sudah dewasa. Biasanya komik ini mengandung adegan perkelahian atau kekerasan yang relatif kasar dan vulgar.

- *Komik Shoujo*

Komik Jepang ini kebalikan dari *shonen*, yaitu komik yang ceritanya seputar percintaan dan sangat romantis. Tokoh utama dari komik ini umumnya adalah gadis usia remaja yang mengalami konflik percintaan.

- *Komik Josei*

Bila *shoujo* dibuat untuk dibaca gadis remaja, maka *manga josei* diperuntukkan bagi wanita dewasa. Temanya sama dengan *shoujo*, yaitu tentang cinta, namun komik ini dibuat seromantis mungkin dengan cerita cinta yang lebih rumit.

- *Komik Kodomo*

Komik Jepang ini diciptakan dengan tokoh utama anak-anak, karena *manga* jenis ini memang diperuntukkan bagi pembaca anak-anak. Ceritanya tentu bukan percintaan atau kekerasan, namun umumnya bertema petualangan dan fantasi.

- *Komik Mecha*

Komik Jepang ini memiliki cerita tentang dunia robot. Tokoh utamanya bisa robot atau manusia.

- *Komik Jidaigeki*

Jenis *manga* ini umumnya bercerita tentang sejarah dan dibuat dengan latar belakang zaman dahulu.

- *Komik Hentai*

Komik Jepang ini dibuat khusus bagi orang-orang dewasa karena di dalam komik ini mengandung adegan pornografi yang sangat vulgar.

Pengembangan Seni

Kompetisi adalah elemen penting dalam *manga* di Jepang. Ada keinginan untuk menjadi lebih baik dari yang lainnya, untuk menjadi terobosan yang besar. Kesadaran berkompetisi membuat orang-orang Jepang maju dan saling membantu mengembangkan keahliannya dalam menghasilkan *manga* yang berkualitas. Hingga kini, *manga* merambah ke hampir seluruh penjuru dunia.

e. Upacara Minum Teh

Upacara minum teh di Jepang terkenal dengan teknik dan tata caranya yang rumit. Perlu waktu yang cukup lama untuk mempelajarinya. Rangkaian upacara ini diawali dengan pembersihan teko penyajian, memasak air, memasukkan teh ke dalam teko tadi, menuang air panas ke dalamnya, mengaduknya sampai rata dan berbuih, serta kemudian menyajikannya pada tamu dengan tata cara khas Jepang. Meski upacara ini kelihatannya sederhana, tapi ada suatu proses ritual yang dilibatkan, yang membuat upacara minum teh ini sebagai suatu seni yang bertahan berabad-abad hingga sekarang.

f. Makanan Jepang

Masakan khas Jepang juga merupakan salah satu yang banyak digemari masyarakat Jepang dan negara-negara lain di dunia seperti Indonesia. Beranekaragam jenis masakan Jepang cukup populer di dunia, antara lain *sushi*, *tempura*, *shabu-shabu* dan *sukiyaki*. Pada umumnya, bahan-bahan untuk masakan Jepang berupa beras, hasil pertanian (sayur-sayuran dan kacang-kacangan), dan makanan laut. Bumbu berupa *dashi* (kaldu) yang dibuat dari konbu, ikan dan jamur *shiitake*.

g. Bela diri *karate*

Pada zaman sekarang karate juga dapat dibagi menjadi aliran tradisional dan aliran olah raga. Latihan dasar karate terbagi tiga seperti berikut:

1. *Kihon*, yaitu latihan teknik-teknik dasar karate seperti teknik memukul, menendang dan menangkis.
2. *Kata*, yaitu latihan jurus atau bunga karate.

3. *Kumite*, yaitu latihan tanding atau *sparring*.

Dengan demikian, beberapa bentuk kesenian diatas yaitu seni kaligrafi, komik atau *manga*, *origami*, seni merangkai bunga atau *ikebana*, upacara minum teh dan makanan Jepang serta olahraga bela diri *karate* bersama dengan kegiatan kesenian-kesenian Jepang yang mendukung lainnya akan diwadahi di dalam ruang-ruang Lembaga Indonesia - Jepang.

Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa Lembaga Indonesia – Jepang adalah wadah atau tempat yang menjadi pokok pangkal berlangsungnya proses kegiatan belajar-mengajar, latihan-melatih dan pameran yang berkaitan dengan unsur-unsur budaya Jepang. Lebih spesifik lagi bahwa Lembaga Indonesia – Jepang adalah suatu wadah yang diperuntukkan untuk kegiatan belajar mengajar seperti kursus bahasa Jepang, dan pelatihan-pelatihan (kursus) di bidang-bidang tertentu seperti upacara minum teh, *ikebana*, *origami* dan diskusi diskusi budaya serta transaksi edukasi berupa pertukaran pelajar maupun layanan informasi mengenai studi lanjut menuju negeri Jepang. Secara garis besar, terdapat berbagai kesamaan antara negeri Jepang dan Yogyakarta pada khususnya, kekhasan tersebut memperkaya akluturasi budaya yang terjadi antar keduanya dan diharapkan menjadi batas yang jelas untuk keruangan dan arsitektural yang ada dalam Lembaga Indonesia – Jepang. Berikut adalah kesamaan kebudayaan dan pendidikan antara keduanya yang menjadi fokus arsitektural dari Lembaga Indonesia – Jepang.

Tabel 2.1.
Batasan Ruang dan Arsitektural

No	Objek Kebudayaan	Jepang	Jawa di Yogyakarta	Batas keruangan dan arsitektural
1	Arsitektur	Rumah tradisional Jepang	Arsitektur khas Jawa	Ruang untuk diskusi dan studi mengenai arsitektur lokal Jawa dan negeri Jepang
		Taman Jepang	-	Aplikasi seni tata ruang luar arsitektur Jepang berupa taman didalam penerapan arsitektur tradisional Jawa
2	Kesenian	Seni tari, seni kaligrafi, teater <i>kabuki</i> , seni bela diri	Seni tari, seni kaligrafi, seni pertunjukan wayang	Ruang untuk latihan seni tari, seni kaligrafi dan pameran serta pertunjukan seni
No	Objek Kebudayaan	Jepang	Jawa di Yogyakarta	Batas keruangan dan arsitektural
1	Keilmuan	Ahli dalam penanganan bencana alam gempa bumi dan tsunami	Memerlukan studi keilmuan mengenai gempa dan tsunami	Ruang diskusi mengenai studi-studi bencana alam, maupun teknologi konstruksi berupa material bambu
	Keilmuan	Ahli dalam pemanfaatan material bambu	Merintis jalan dengan studi kajian bambu.	Kerjasama berupa transaksi edukasi antara Yogyakarta dan negeri Jepang
	Keilmuan	Penelitian-penelitian di Indonesia	Studi lanjut ke negeri Jepang	
2	Kepustakaan	Buku-buku referensi mengenai Jawa dan juga pengenalan bahasa Jawa	Buku-buku referensi mengenai Jepang dan juga pengenalan bahasa Jepang	Ruang diskusi dan juga ruang kelas untuk mempelajari bahasa Jepang sebagai obyek bahasan bagi masyarakat Yogyakarta
3	Keterampilan	<i>Ikebana, origami, furoshiki</i>	-	Ruang untuk belajar keterampilan karena penuh dengan unsur filosofis dan adat tradisional yang masih dipegang teguh
		Kuliner Jepang	-	Ruang unruk belajar praktik membuat dan menikmati sajian kuliner Jepang karena penuh dengan tata cara yang rumit namun bersifat filosofis.

Sumber : Analisis Penulis, 2012

2.4.3. Pengertian Lembaga Indonesia – Jepang di Yogyakarta

Lembaga Indonesia - Jepang didalam studi ini berfungsi untuk memberikan layanan pengetahuan (edukasi) dan juga layanan kebudayaan (kultur) kepada masyarakat. Sehingga tipologi yang ada pada bangunan ini adalah tipologi bangunan *educational* dan juga *cultural and entertainment*.

Fungsi dari lembaga kebudayaan ini adalah:

1. penguatan persahabatan antara Indonesia dengan negeri Jepang melalui kegiatan kesenian dan kebudayaan.
2. memfasilitasi kegiatan pendidikan masyarakat melalui kebudayaan dan kesenian, dan
3. mendorong upaya-upaya pelestarian warisan budaya.

Lembaga Indonesia - Jepang memiliki misi memberikan setiap orang akses terhadap pengetahuan dan kebudayaan dari masa lampau maupun sekarang. Lembaga Indonesia - Jepang memberikan layanan berkualitas tinggi untuk penelitian, studi, dan pengalaman kebudayaan. Dalam koleksi Lembaga Indonesia - Jepang, yang diutamakan adalah ilmu humaniora dengan penekanan terhadap sejarah, bahasa, dan budaya.

Lembaga Indonesia - Jepang berfungsi sebagai pusat pengetahuan dan fasilitas informasi sains. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa Lembaga Indonesia - Jepang adalah wadah atau tempat yang menjadi pokok pangkal berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar, latihan-melatih tentang kebudayaan Jepang. Lebih spesifik lagi bahwa Lembaga Indonesia - Jepang adalah suatu wadah yang diperuntukkan untuk kegiatan belajar mengajar berupa kesenian dan kebudayaan Jepang khususnya pengetahuan bahasa, dan pelatihan-pelatihan dibidang tertentu. Lembaga Indonesia - Jepang selain menyediakan ruang-ruang kelas (*lecture room*) juga akan menjadi tempat yang menyediakan fasilitas bagi para peserta didiknya untuk menampilkan kebolehan mereka.

Untuk menunjang fungsi pendidikan dan pelatihan sebagaimana yang telah disebutkan diatas, maka Lembaga Indonesia - Jepang ini juga menyediakan fasilitas perlengkapan latihan untuk peserta didik yang mencakup *bookstore*, perpustakaan, ruang baca dengan fasilitas audio dan video, ruang komputer, juga menyediakan *hotspot area*. Selain itu juga untuk menunjang kegiatan keilmupengetahuan, disediakan fasilitas mesin *printer* dan mesin

fotokopi (dalam jumlah batasan tertentu). Seluruh fasilitas tersebut dapat dipakai secara gratis. Ruang audiovisual juga memegang peranan penting untuk pengadaan kegiatan yang lebih bersifat umum seperti seminar dan *workshop*, namun dalam skala yang tidak terlalu besar.

Selain itu, untuk mendukung fungsi dari Lembaga Indonesia - Jepang diluar dari proses belajar mengajar, masyarakat juga bisa berdiskusi atau saling berinteraksi didalam *communication space* (ruang baca dan ruang diskusi).



Kemudian juga ada *gallery space* yang memamerkan pameran-pameran baik seni visual, seni grafis dan lain sebagainya baik yang berasal dari seniman lokal maupun mancanegara. Auditorium akan menjadi sarana serbaguna untuk berbagai event acara kesenian, seminar yang melibatkan banyak orang lain.

Gambar 2.31. Auditorium Pusat Kebudayaan Jepang di Korea Selatan

Selain fungsi komersil, Lembaga Indonesia - Jepang juga akan menetapkan waktu untuk mengadakan beranekaragam acara kesenian atau acara rekreasi, selain melatih kemampuan berbahasa Jepang, bersamaan juga dapat merasakan sendiri daya tarik dan keindahan kebudayaan Jepang melalui festival-festival budaya.

Selanjutnya disediakan ruang untuk pameran edukasi, ruang yang berfungsi untuk mengadakan kegiatan *education fair* dimana berbagai universitas dari Jepang datang



langsung untuk menyediakan informasi pendidikan kepada calon mahasiswa-mahasiswi yang ingin melanjutkan kuliah diluar negeri. *Education fair* ini membantu meningkatkan apresiasi dan motivasi akan pendidikan ke negeri Jepang sekaligus menjadi ajang promosi bagi universitas terkait.

Gambar 2.32. *Japan Education Fair* di Thailand

Dan yang terakhir namun tak kalah penting adalah Lembaga Indonesia – Jepang ini adalah menjadi pusat informasi bagi masyarakat yang ingin tahu mengenai Jepang dan Indonesia. Khusus bagi masyarakat yang ingin melanjutkan pendidikan maupun berencana tinggal di Jepang juga disediakan bimbingan konseling agar dapat dengan tepat dan mantap dalam mempersiapkannya. Sarana ini juga berfungsi agar menjadi tumpuan bagi Lembaga Indonesia – Jepang dalam mengenalkan informasi tentang negeri Jepang sehingga dapat menggali rasa ingin tahu masyarakat. Dengan banyak mahasiswa-mahasiswi yang memiliki keinginan untuk melanjutkan studinya di Jepang dan ini mengindikasikan bahwa Jepang merupakan negeri impian untuk pendidikan.



Gambar 2.33. Konsultasi studi ke Jepang

2.4.4. Preseden Pusat Kebudayaan Jepang

Japan Foundation

The Japan Foundation adalah lembaga nirlaba khusus di bidang pertukaran kebudayaan yang dibentuk oleh parlemen pemerintah Jepang pada tahun 1972. Lembaga ini berpusat di Tokyo, sebuah kantor cabang di Kyoto, dua insitut bahasa Jepang (di Urawa dan Kansai), serta 23 kantor luar negeri di 21 negara. Japan Foundation didirikan tahun 1979 dengan tujuan untuk membangun persahabatan yang harmonis antara Indonesia dengan Jepang melalui pendalaman pemahaman tentang Jepang. Kegiatan The Japan Foundation, Jakarta terbagi dalam tiga divisi utama, yaitu Divisi Kebudayaan, Divisi Bahasa, dan Divisi Studi Jepang dan Pertukaran Intelektual.



Gambar 2.34. Ruang Kelas

Divisi Kebudayaan : Pemutaran film, seminar, ceramah dan demo kesenian seperti alat musik tradisional Jepang, seni tari, seni lukis, seni bela diri serta pameran.

Divisi Studi Jepang : Khusus untuk divisi ini hanya untuk memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin belajar bahasa dan sastra Jepang baik belajar di Indonesia maupun pelajar yang ingin studi langsung ke Jepang dan layanan keputakaan yang berisikan buku-buku mengenai negeri Jepang.

Divisi Bahasa : Lomba Pidato Bahasa Jepang, penerbitan buku pelajaran bahasa Jepang untuk siswa SMA.

Japan Foundation bertujuan untuk mengembangkan program pertukaran budaya internasionalnya secara efektif dan menyeluruh yang terbagi dalam empat kategori, yaitu:

1. Promosi budaya serta pertukaran kesenian Jepang
2. Promosi pendidikan bahasa Jepang di luar negeri dan pertukaran pelajar (ujian JLPT)
3. Promosi pendidikan tentang Jepang di luar negeri dan pertukaran pelajar
4. Dukungan pengumpulan dan perlengkapan pertukaran informasi internasional dan pertukaran budaya internasional



Gambar 2.35. Ruang Pameran

Japan Foundation, Jakarta sangat mendukung akan kegiatan-kegiatan kemahasiswaan yang berkaitan dengan budaya Jepang. Selain bersedia meminjamkan properti budaya Jepang secara gratis, Japan Foundation juga membuka program-program yang untuk bantuan dana kegiatan kebudayaan.

Organisasi Kegiatan

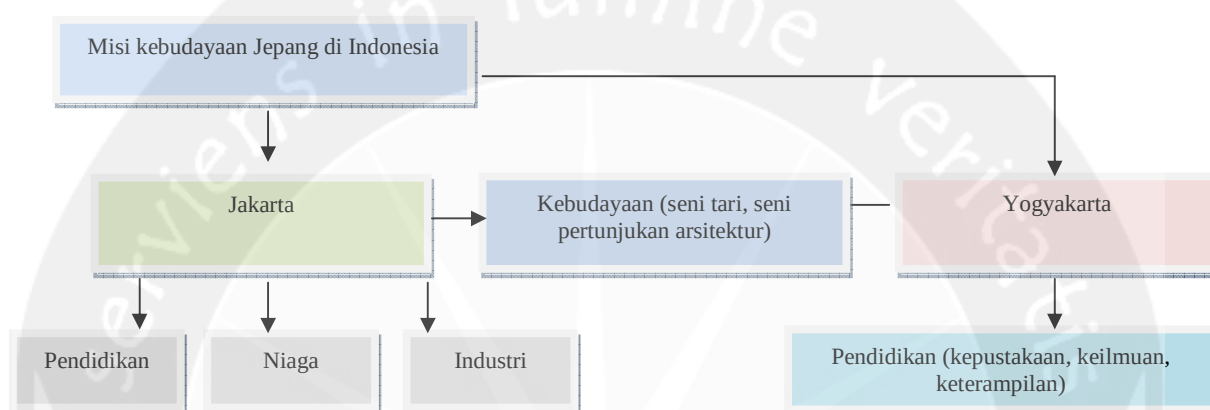
Fokus Japan Foundation Jakarta adalah sebagai berikut:

- Memberikan kontribusi bagi lingkungan internasional
- Memelihara serta mengembangkan keharmonisan hubungan luar negeri dengan Jepang
- Mempromosikan rasa saling pengertian yang lebih baik di antara bangsa-bangsa

- Menumbuhkan persahabatan dan itikad baik di antara manusia di dunia
- Memberikan kontribusi bagi dunia di bidang budaya

Di Indonesia, program pertukaran budaya disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan Indonesia, serta bekerjasama dengan lembaga pemerintah, organisasi kebudayaan, lembaga pendidikan, Lembaga Sosial Masyarakat (LSM), dan individu terkait yang lainnya⁸.

Sehingga dapat diperoleh skema sebagai berikut:



Sehingga pusat kebudayaan yang berpusat di Yogyakarta yaitu Lembaga Indonesia – Jepang lebih mengkonsentrasikan fokus misi kepada kebudayaan dibanding Jakarta yang memiliki banyak fokus antara lain di bidang industri dan niaga.

Hal ini terjadi disebabkan oleh Jakarta sebagai ibukota negara memiliki banyak fokus terhadap berbagai banyak bidang sehingga bidang kebudayaan sendiri mendapatkan porsi yang dirasa belum banyak apabila dibandingkan dengan kebutuhan pagelaran kebudayaan yang diharapkan nantinya akan ditunjukkan dalam Lembaga Indonesia – Jepang. Di Jakarta, kegiatan kebudayaan yang dilakukan bersifat *performance* dan pameran yang diselenggarakan dalam ruang budaya dan museum seni. Sedangkan di Yogyakarta, kegiatan kebudayaan ini dirasa belum cukup karena belum mewadahi kegiatan-kegiatan seni lainnya seperti residensi artis yang berkolaborasi dengan seniman lokal Yogyakarta dan lainnya.

⁸ (Undang-undang Institusi Administrasi Independen, Japan Foundation, pasal 3).