

---

## Representasi Unsur Budaya Jepang dan Budaya Modern pada Zaman Taisho dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi*

Muhammad Rafly Satyawan<sup>1)</sup>, Tia Martia<sup>1)</sup>, Zainur Fitri<sup>1)</sup>, dan Metty Suwandany<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Darma Persada, Jakarta, Indonesia

<sup>\*)</sup>Surel Korespondensi: [tiamartia125@gmail.com](mailto:tiamartia125@gmail.com)

Kronologi naskah

Diterima: 18 September 2022; Direvisi: 2 Oktober 2022; Disetujui: 1 November 2022

---

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana representasi budaya masyarakat Jepang pada Zaman Taisho yang digambarkan dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi* kemudian menganalisisnya apakah sesuai dengan keadaan Jepang pada saat itu atau tidak dengan menggunakan konsep tujuh unsur kebudayaan universal. Metode yang penulis gunakan adalah metode penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak catat dan studi pustaka. Penulis menyimak *anime* secara berulang untuk mencari data terkait budaya Jepang pada Zaman Taisho, kemudian penulis juga mencari data-data relevan yang diambil dari buku-buku teks, E-book, dan artikel. Referensi data utama diperoleh dari *Anime Taisho Otome Otogibanashi*. Bahan bacaan yang digunakan diperoleh melalui akses internet dan buku-buku tersedia di perpustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam *Anime Taisho Otome Otogibanashi* merupakan representasi budaya Jepang di Zaman Taisho. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perpaduan dalam gaya berpakaian, munculnya alat transportasi umum yang baru/Trem, dan sebagainya.

**Kata kunci:** Representasi, Zaman Taisho, Budaya, *Anime*

---

**ABSTRACT:** This research is explaining how the cultural representation of Japanese society in the Taisho Period depicted in anime Taisho Otome Otogibanashi and then analyze whether it was in accordance with the Japanese situation at that time or not by using the concept of seven elements of universal culture. The method that the author uses is descriptive analytical research method with a qualitative approach. The technique used in this research is a note-taking technique and literature study. The author listens to anime repeatedly to find data related to Japanese culture during the Taisho Period, then the author also looks for relevant data taken from textbooks, E-books, and articles. The main data reference is obtained from anime Taisho Otome Otogibanashi. The reading materials used were obtained through internet access and books in library. The results showed that in anime Taisho Otome Otogibanashi is a representation of Japanese culture in the Taisho Period. This is indicated by the combination of dress styles, the emergence of new public transportation/trams, and so on.

**Keywords:** *representation, taisho period, culture, anime*

---

## PENDAHULUAN

Jepang merupakan negara yang masih kental akan kebudayaannya. Kebudayaan Jepang menjadi daya tarik tersendiri bagi orang asing karena keberagaman dan keunikannya. Kebudayaan Jepang sendiri terbagi menjadi dua, yaitu kebudayaan tradisional dan kebudayaan modern. Kebudayaan di Jepang mengalami perubahan mulai masuknya Zaman Meiji. Hal tersebut merupakan dampak dari Restorasi Meiji yang melakukan perubahan dan pembaruan besar-besaran di banyak sektor dengan mengambil pemikiran, nilai, budaya, dan ilmu pengetahuan dari Barat. Restorasi Meiji adalah serangkaian peristiwa yang berpuncak pada runtuhnya kekuasaan Keshogunan Tokugawa dan pengembalian kekuasaan di Jepang kepada kaisar pada tahun 1868.

Restorasi Meiji bertujuan agar Jepang tidak tertinggal dari bangsa Barat. Namun, dampak dari hal tersebut adalah munculnya modernisasi yang memberikan banyak perubahan pada kebudayaan Jepang. Modernisasi adalah adanya perubahan pada masyarakat dari masyarakat tradisional menuju ke masyarakat modern dalam berbagai aspek seperti perilaku, pola pikir masyarakatnya, dan teknologi di dalam masyarakat itu sendiri. Perubahan tersebut sudah dapat terlihat pada Zaman Meiji, dan semakin terlihat pada Zaman Taisho. Di era modern seperti sekarang ini, semuanya sudah dipermudah oleh teknologi dan internet. Salah satunya adalah mudahnya mendapatkan berbagai informasi melalui media digital seperti televisi, radio, dan sebagainya. Media tersebut juga dapat digunakan sebagai media hiburan, salah satu contohnya adalah *anime*.

Anime アニメ adalah singkatan dari kata アニメーション (*animeeshon*) yang merupakan kata serapan Inggris yang disebut *animation* atau dalam Bahasa Indonesia berarti animasi. Anime menjadi sebuah kata yang sangat dikenal bahkan di luar Jepang untuk mendeskripsikan animasi buatan Jepang atau kartun Jepang, yang dibuat dengan teknologi modern di mana sebuah gambar yang tidak bergerak dibuat menjadi dapat bergerak dengan tujuan sebagai media hiburan. Namun, terkadang *anime* tidak hanya menjadi media hiburan saja, juga dapat menjadi sebuah media

yang menggambarkan fenomena nyata yang terjadi sesuai dengan aslinya.

Menurut Isma Millah (2018:2) *anime* merupakan sebuah media cerita yang dapat menyampaikan beragam informasi yang kompleks secara sederhana tanpa kehilangan makna penting di dalamnya. Dengan media tersebut, pengetahuan baru menjadi lebih akrab dengan penontonnya karena pengetahuan di dalamnya dikemas sedemikian rupa seperti halnya menggunakan tema-tema dalam kehidupan sehari-hari. *Anime* juga menceritakan tentang kehidupan tokoh cerita di mana penonton memperoleh inspirasi, bahkan menjadi contoh bagi dirinya. Cerita-cerita tersebut dapat dijadikan sebagai model, pembandingan, sekaligus rujukan bagi penontonnya.

*Anime* menjadi salah satu media hiburan yang sangat populer di dunia. *Anime* tidak hanya diminati oleh orang Jepang, namun juga orang di luar Jepang. *Anime* berhasil memikat banyak perhatian orang dengan *style* animasi yang indah, genre cerita yang beragam, dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan umur dan gender.

Penelitian yang dilakukan oleh Yelni Rahmawati (2017), menjelaskan unsur-unsur dan mitologi Jepang yang terdapat di dalam *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* karya Miyazaki Hayao; Yoga Chandra (2021), menjelaskan representasi makna budaya Jepang yang terdapat pada *anime Ano Hana melalui toeri semiotika*.

Penelitian ini membahas anime *Taisho Otome Otogibanashi* yang berlatar belakang keadaan Jepang di Zaman Taisho. Melalui anime ini penulis ingin mengetahui budaya apa saja yang terdapat dalam anime tersebut yang menggambarkan budaya pada zaman Taisho.

## LANDASAN TEORI Kebudayaan

Alfred Reginald Radcliffe-Brown dalam Arifin (2018:6), seorang Antropolog Sosial Inggris yang mengembangkan teori Fungsionalisme Struktural, mendefinisikan budaya sebagai “..the process by which a person acquires from contact with other persons or from such things as books or works of art, knowledge, skill, ideas, beliefs, tastes, sentiments”. Menurut Elly Setiadi (2006:27)

bentuk jamak dari kata budi dan daya yang berarti cinta, karsa dan rasa.

Menurut Koentjaraningrat dalam Sumarto (2019: 149-151) unsur dalam kebudayaan terdiri dari 7 unsur yaitu sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, religi, bahasa, sistem pengetahuan dan kesenian

### Anime

*Anime* menurut Budianto (2015:179) adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Menurut John Allen (2015:5), anime merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (computer generated). Menurut Hidayatullah dkk (2011:63) animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Berdasarkan Nihongo Daijiten dalam skripsi Rebecca (2012:3), anime merupakan : 絵や人形など少しずつ動かして=こまずつ撮影し、映画すると、絵や人形が動いているように、見える映画技術。また、その作品。動画。 Teknik film yang menunjukkan setiap bagian gambar, boneka, dan lainnya dengan menggerakannya sedikit demi sedikit, sehingga gambar dan bonekanya terlihat bergerak. Lalu hasil akhirnya gambar yang bergerak.

## HASIL PENELITIAN

### Kehidupan Masyarakat Jepang pada Zaman Taisho

Setelah terjadinya Restorasi Meiji, kebudayaan Barat yang masuk ke Jepang membuat Jepang mengalami perubahan pada kebudayaannya. Hal tersebut dapat dilihat pada kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang yang digambarkan melalui *Anime Taisho Otome Otogibanashi* di mana sudah melewati proses modernisasi pada Zaman Meiji dan masih berlangsung hingga Zaman Taisho. Pada Zaman Meiji, Jepang melakukan proses modernisasi yang mengubah banyak hal dalam berbagai aspek, contohnya seperti Jepang melakukan industrialisasi besar-besaran untuk

memajukan sistem perekonomiannya, lalu seperti dalam sistem teknologi di mana Pemerintah Jepang memodernisasi sistem komunikasi dan transportasi untuk mempermudah keterhubungan antar wilayah di Jepang, Di Zaman Meiji tersebut, masyarakat Jepang masih mengalami kebingungan dengan dan keguncangan budaya akibat dari perubahan tersebut. Namun, pada Zaman Taisho, masyarakat Jepang sudah terbiasa dan merasa nyaman dengan kebudayaan-kebudayaan dari Barat. Hal tersebut membuat perubahan pada unsur-unsur kebudayaan di Jepang. Zaman Taisho (1912-1926) merupakan kelanjutan dari Zaman Meiji (1868-1912). Meskipun hanya berlangsung selama 14 tahun, tetapi banyak hal besar yang terjadi selama zaman ini seperti terjadinya bencana Gempa Besar Kantou, berkembangnya industri di Jepang dan sebagainya.

Perubahan budaya yang dapat dilihat di dalam masyarakat Jepang adalah seperti gaya berpakaian, aksesoris, dan gaya rambut. Pada masa itu, para pria Jepang banyak yang memakai pakaian bergaya Barat seperti jas, mantel, *tuxedo*, dan topi. Untuk wanita, mereka banyak yang mulai menggunakan gaun bergaya Barat atau memakai *kimono* dengan tambahan sentuhan gaya Barat, dan juga aksesoris seperti arloji dan payung yang mulai banyak digunakan oleh masyarakat Jepang. Pada saat itu juga mulai populer potongan rambut yang disebut dengan *zangiri*. Gaya rambut ini mulai populer di Ginza pada tahun 1869 (Iqbal, 2020:12). Memakai pakaian bergaya Barat telah menjadi gaya hidup baru dan pada saat itu makanan seperti daging sapi yang dilarang untuk dikonsumsi menurut ajaran Buddha, akhirnya boleh dikonsumsi untuk mempertimbangkan kesehatan masyarakat Jepang, khususnya bagi militer Jepang. Karena itulah, restoran seperti restoran *sukiyaki* mulai banyak dijumpai. Ditambah lagi dengan alat-alat teknologi, transportasi, dan telekomunikasi yang terus berkembang untuk memudahkan kehidupan masyarakat Jepang sehari-hari. Seperti pada tahun 1872 mulai dibangun jalur rel kereta api dan jaringan telegraf juga mulai dibangun pada tahun 1880 (Mega,2020:21). Pemerintahan pada Zaman Meiji juga mulai menetapkan sistem pendidikan di mana masyarakat dari status macam apapun dapat mendapatkan pendidikan karena Jepang sadar akan

kurangnya kemampuan SDM pada saat itu. Pada tahun 1871 Pemerintah Meiji mengirimkan banyak mahasiswanya ke negara Eropa dan Amerika untuk belajar hal baru tentang negara Barat agar dapat diterapkan di dalam Jepang. Hal ini disebut dengan Misi Iwakura. Karena Jepang masih sangat terbelakang dalam hal industri dan kualitas sumber daya manusianya, Jepang harus mencontoh negara Barat dengan menerapkan sistem wajib belajar demi meningkatkan kualitas SDM (Ong, 2019 :11).

Jepang mengundang banyak ahli teknik dari negara-negara Barat, kebudayaan negara Barat yang maju diadopsi oleh negara Jepang. Sistem Kalender *Solar Gregorian* juga mulai diberlakukan. Untuk agama Kristen, akhirnya dapat diakui di Jepang karena adanya kritik dari negara-negara Barat (Fais, 2015:17). Teknik cetak juga sudah mulai berkembang, sehingga mulai munculnya koran-koran yang dapat menyebarluaskan berita, politik dan hal lainnya. Pada tahun 1871 Pemerintah Jepang membangun fasilitas pengumpulan surat dan mendirikan kantor pos yang meniru model Barat di Tokyo dan Osaka. Untuk bangunan-bangunan khususnya di Ginza, Tokyo mulai menerapkan arsitektur bergaya Barat. Bahan dasar bangunan yang dulunya memakai kayu, diganti dengan menggunakan batu bata merah. Di jalan raya juga dinyalakan lampu gas yang menerangi jalan. Kebudayaan seperti teater *kabuki*, novel, mode pakaian juga dapat ditemukan. Dalam bidang kesusastraan, puisi-puisi baru seperti *waka* dan *haiku* pun lahir di mana puisi yang bertemakan romantisme juga mulai berkembang.

Ketika kelompok masyarakat dari latar belakang budaya yang berbeda tinggal di tempat yang sama, biasanya akan timbul friksi. Orang-orang Amerika dan Eropa mengeluhkan bahwa betapa tidak beradabnya orang-orang Jepang. Baik anak-anak maupun orang dewasa mereka buang air sembarangan di pinggir jalan, keluar ke jalanan umum dengan pakaian yang setengah telanjang, laki-laki dan perempuan mandi di tempat yang sama di pemandian umum, tong-tong berisi kotoran manusia, dan sebagainya. Untuk mengatasi keterbelakangan moral dan etika masyarakat Jepang sekaligus memperbaiki citra orang Jepang di mata orang Barat, Pemerintah Meiji saat itu menetapkan sebuah agenda pembangunan nasional yang

disebut dengan *Bunmei Keika* yang berarti “Membangun Masyarakat yang Beradab” (Ong, 2019 :16). Budaya yang terdapat pada Zaman Taisho merupakan hasil dari perkembangan yang ada pada Zaman Meiji. Budaya yang berkembang pada zaman akhir Meiji hingga Taisho adalah sebagai berikut.

### **Analisis Unsur Budaya Jepang dan Budaya Modern Pada Zaman Taisho dalam anime *Taisho Otome Otogibanashi***

#### **1. Sistem Sosial**

Sistem sosial merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan masyarakat Jepang. Orang Jepang mempunyai kecenderungan untuk melihat semua dalam kelompok-kelompok yaitu *uchi* (dalam kelompok) dan *soto* (di luar kelompok). Dalam *anime* ini menunjukkan adanya sistem sosial *Uchi* dan *Soto* di mana ditunjukkan pada scene berikut saat adik Tamahiko bernama Tamako mendatangi rumah yang ditinggali oleh Tamahiko dan Yuzu. Tamahiko adalah anak ketiga dari 4 bersaudara di keluarga Shima, keluarga yang bergelimangan harta dan kekuasaan namun Tamahiko mengalami lumpuh pada tangan kanannya disebabkan oleh sebuah kecelakaan. Kecelakaan tersebut juga merenggut nyawa ibunya dan membuat ia dikucilkan oleh keluarganya. Ayahnya yang sudah menganggap dirinya tidak berguna lagi dan mencoret nama baik keluarga Shima, menganggap dirinya telah mati. Tamahiko dikucilkan di sebuah rumah di desa kecil di daerah Chiba. Namun, ia kesal kehidupan yang akhirnya dapat dijalani tanpa keluarganya, tetapi adiknya yaitu Tamako datang ke kediamannya dan berkata bahwa ia ingin tinggal bersamanya.



Gambar 1. Sistem *uchi* dan *soto*  
(<https://youtu.be/gQjtrHOG98Q>)

Di dalam scene tersebut, Tamako menyindir kakaknya yaitu Tamahiko karena sudah dianggap mati dalam kecelakaan tersebut. Ia berkata “*しにんがなにをしてるのよ*” yang berarti “Orang mati apa pantas bicara seperti itu?”. Ini perkataan yang cukup kasar

namun Tamako dapat berbicara seperti ini dikarenakan berbicara kepada kakaknya sendiri di mana kakaknya dianggap sebagai *uchi*-nya namun, berbeda saat ia berbicara kepada Yuzu yang dianggap sebagai *soto*-nya.



Gambar 2. Sistem uchi dan soto  
(<https://youtu.be/gQJtrHOG98Q>)

Tamako bertanya kepada Yuzu dengan perkataan “あなたはいいなずけかしら?” yang artinya “Apakah Anda tunangannya?”. Dalam scene tersebut kita dapat melihat percakapan Tamako kepada Yuzu lebih sopan karena Tamako menganggap Yuzu sebagai *soto*-nya, dan sebaliknya ia menyindir Tamahiko dengan kata-kata yang cukup pedas karena Tamahiko adalah kakaknya yang merupakan *uchi*-nya.

## 2. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Peralatan hidup dan teknologi yang digunakan di dalam *anime* ini merupakan benda-benda atau alat yang sering digunakan oleh masyarakat Jepang pada Zaman Taisho yaitu sebagai berikut.

### a) Telepon

Masuknya budaya barat berdampak pada modernisasi di bidang teknologi komunikasi. Hal ini terlihat pada episode 6 dimana Tamako menolong Tamahiko untuk memberitahu bahwa dirinya sudah sampai di Kobe



Gambar 3. Telepon  
(<https://youtu.be/MVPXXw2QOy0>)

### b) Peralatan Makan

Penggunaan peralatan makan terlihat saat penyajian makanan, menggunakan *chawan*, *shiruwari*, dan *yakimonozara*. *Chawan* merupakan mangkuk yang berfungsi untuk

mewadahi nasi, sedangkan *shiruwari* adalah mangkuk yang berfungsi untuk mewadahi makanan berkuah, lalu *yakimonozara* adalah sebuah piring datar yang berfungsi untuk menyajikan makanan panggang. Penggunaannya tersebut terlihat pada episode 2 mana Yuzu menghadirkan makanan untuk Tamahiko.



Gambar 4. *Chawan*, *Shiruwari*, *Yakimonozara*  
(<https://youtu.be/-BtC6BmTfo>)

### c) Makanan

#### 1) *Bentou*

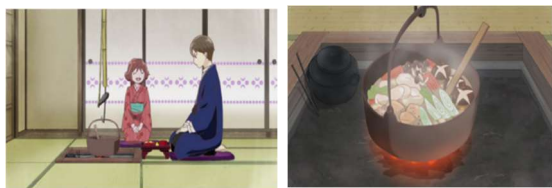
*Bentou* merupakan makanan bekal yang isinya berupa lauk pauk dan nasi yang diletakkan ke dalam sebuah kotak atau kemasan praktis yang mudah dibawa. *Bentou* dapat dimakan sebagai makan siang, maupun makan malam. Budaya membawa *bentou* yang dapat kita lihat pada episode 8 saat Tamahiko ingin memakan *bentou* yang dibawakan Yuzu untuknya sebagai bekal makan siangnya di sekolah.



Gambar 5. *Bentou*  
(<https://youtu.be/HtDucE2NjRY>)

#### 2) *Hittsumi*

*Hittsumi* merupakan makanan tradisional Jepang, makanan ini terdiri dari tepung yang dibuat berbentuk seperti pasta yang lebar, lalu direbus dengan sup kaldu miso dan diberi sayuran di dalamnya. Jepang telah membudidayakan dan mengonsumsi nasi sebagai makanan pokok, tetapi terigu juga menjadi bagian dalam makanan masyarakatnya. *Hittsumi* dihadirkan untuk Tamahiko pada episode 1.



Gambar 6. *Hittsumi*  
(<https://youtu.be/Mr6K1ZpRfqU>)

### 3) *Futomaki dan Udon*

*Futomaki* adalah sejenis *sushi*, namun tebalnya lebih tebal daripada *sushi* karena isian yang lebih banyak. Isian yang beraneka ragam isian, dapat yang sudah dimasak seperti ayam, maupun ikan dan sayuran seperti irisan ketimun. Lalu, *udon* merupakan mie khas Jepang yang ukurannya cukup tebal dan lebar ditambah dengan kuah kaldu dan topping seperti telur, daging, daun bawang, dan sebagainya. Pada anime ini, dapat terlihat di episode 7 saat Ryou Atsumi (seseorang perempuan yang tinggal di dekat rumahnya Tamahiko) dan Yuzu menghadirkan *futomaki* dan *udon* untuk adiknya Ryou dan teman temannya yang sedang belajar dengan Tamahiko



Gambar 8. *Futomaki dan Udon*  
(<https://youtu.be/IyjPfQHRbgw>)

### 4) *Es Krim*

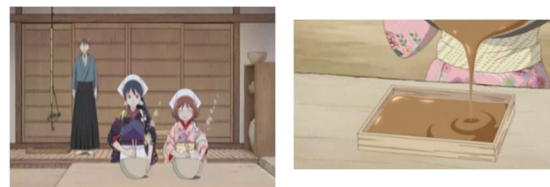
Es krim merupakan makanan beku manis yang berbahan dasar susu ditambah dengan topping sesuai selera seperti buah-buahan, coklat, wafer, dan sebagainya. Pada tahun 1670, es krim mulai populer menjadi makanan yang tersedia di kedai-kedai. Salah satunya adalah Francisco Procopion dari Italia yang membuka kedai es krim. Makanan beku ini terus berkembang ke seluruh penjuru dunia termasuk Jepang. Kita dapat melihat adanya es krim di dalam anime ini pada episode 2 saat Tamahiko dan Yuzu pergi ke Tokyo dan makan di restoran Barat.



Gambar 9. *Es Krim*  
([https://youtu.be/-BtC6BmT\\_fo](https://youtu.be/-BtC6BmT_fo))

### 5) *Karamel Susu*

Karamel susu adalah sejenis permen yang terbuat dari susu. Karamel dapat dihasilkan saat di mana gula dipanaskan dalam suhu 320-350 °C sehingga menjadi cairan kental dengan warna keemasan hingga coklat gelap. Karamel sendiri sangat terkenal dan sering dikonsumsi oleh orang-orang di negara Prancis dan Argentina. Mereka menyebut karamel ini sebagai *Dulce de Leche* yang berarti “Gula-gula Susu”. Pada episode 3 kita dapat menemukan *scene* di mana Yuzu sedang membuat permen karamel susu untuk Tamahiko. Ini menunjukkan bahwa karamel sudah berkembang dan dikenal sampai negara Jepang.



Gambar 10. *Karamel susu*  
(<https://youtu.be/gQJtrHOG98Q>)

### 6) *Macaron Almond*

Macaron almond merupakan kue kering yang berasal dari Prancis. Macaron terbuat dari tepung almond, putih telur, dan gula. Makanan ini berbentuk bulat kecil dan mempunyai rasa yang manis. Pada episode 3 kita dapat menemukan *scene* di mana Tamako belajar membuat macaron dengan Yuzu.



Gambar 11. *Macaron Almond*  
(<https://youtu.be/gQJtrHOG98Q>)

## 1.3 Pakaian

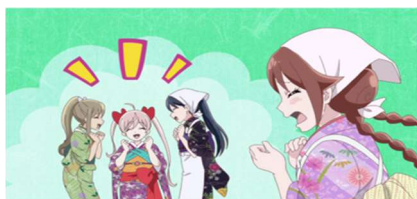
Pakaian dalam masyarakat Jepang pada zaman ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu *wafuku* (pakaian Jepang) dan *yofuku* (pakaian Barat).

### a) *Pakaian tradisional Jepang*

#### 1) *Kimono*

*Kimono* merupakan pakaian yang sering digunakan oleh masyarakat tradisional Jepang. *Kimono* sendiri sudah menjadi pakaian nasional Jepang sejak Zaman Jomon dan Yayoi. *Kimono*

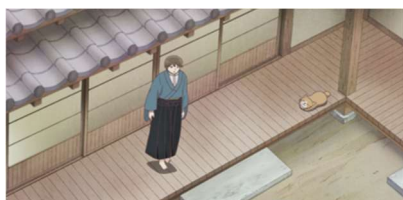
menjadi pakaian sehari-hari masyarakat Jepang. *Kimono* memiliki banyak motif warna. Kimono perempuan biasanya berwarna cerah seperti ungu, merah maupun merah muda, dan memiliki bermotif sedangkan *kimono* laki-laki biasanya berwarna gelap seperti hitam atau coklat, dan tidak memiliki motif. Pada anime ini terlihat masyarakat Jepang masih banyak yang memakai pakaian *kimono*. Seperti Yuzu dan orang-orang lainnya yang selalu memakai *kimono* dalam kesehariannya.



Gambar 12. *Kimono* perempuan cerah dan bermotif  
(<https://youtu.be/GwOLCtoGuk>)

#### a) *Hakama*

*Hakama* adalah pakaian bagian bawah khas tradisional Jepang. Pakaian ini merupakan celana panjang yang berbentuk menyerupai rok Panjang yang terbelah. Pakaian ini umumnya disertai tali di bagian pinggangnya yang berfungsi sebagai sabuk. Dalam *anime* ini kita dapat melihat masyarakat Jepang memakai *hakama*, salah satu contohnya adalah Tamahiko yang memakai *hakama* dalam kesehariannya.



Gambar 13. *Hakama*  
(<https://youtu.be/gQJtrHOG98Q>)

#### b) *Haori*

*Haori* merupakan jaket tradisional Jepang yang dipakai setelah kimono. *Haori* berfungsi untuk melindungi pakaian dari kotoran seperti debu dan samacannya. *Haori* sering digunakan dalam keseharian masyarakat Jepang. Dalam anime ini kita dapat menemukan orang-orang Jepang yang menggunakan *haori*. Salah satu contohnya adalah Tamahiko yang selalu memakai *haori* berwarna birunya dalam kesehariannya.



Gambar 14. *Haori*  
([https://youtu.be/-BtC6BmT\\_fo](https://youtu.be/-BtC6BmT_fo))

#### b) *Youfuku* (pakaian barat)

Selain pakaian tradisional Jepang, dalam anime ini ditemukan masyarakat Jepang yang memakai pakaian bergaya Barat atau disebut juga dengan *youfuku*. Pada episode 2 saat Tamahiko mengajak Yuzu ke Tokyo untuk pergi membeli kimono baru untuknya, kita dapat melihat orang-orang di Tokyo tersebut berpakaian menggunakan pakaian bergaya Barat. Kita dapat melihat orang-orang di Tokyo memakai baju seperti Tuxedo, mantel, topi, sepatu, dan bahkan aksesoris seperti tas tangan. Mereka yang mengikuti mode dan gaya hidup Barat pada zaman tersebut, disebut dengan *モダンガール* (*modern girl*) untuk perempuan dan *モダンボーイ* (*modern boy*) untuk laki-laki. Tamahiko sendiri juga memakai pakaian yang cukup modern seperti mantel, syal, dan topi saat pergi ke Tokyo. Namun, ia masih memakai *hakama* untuk bawahannya.



Gambar 15. Pakaian gaya barat  
([https://youtu.be/-BtC6BmT\\_fo](https://youtu.be/-BtC6BmT_fo))

Berdasarkan *scene* di atas, penulis menyimpulkan bahwa pada Zaman Taisho, *wafuku* masih dipakai oleh masyarakat Jepang, namun di sisi lain *youfuku* juga mulai berkembang dan dipakai oleh masyarakat Jepang khususnya yang berada di kota seperti Tokyo.

#### 1.4 Tempat Tinggal Orang Jepang *Minka*

*Minka* merupakan rumah khas Jepang. Arsitektur dari *minka* memiliki gaya arsitektur yang unik dan khas. Ciri khas dari *minka* adalah terdapatnya bagian-bagian arsitektur Jepang sebagai berikut :

1. *Genkan* merupakan bagian setelah pintu masuk dan tempat untuk meletakkan sandal. Posisi lantai *genkan* dibuat lebih rendah

- dibanding lantai rumah. Lantai yang rendah pada *genkan* tersebut, disebut dengan *tataki*.
2. *Washitsu* merupakan ruangan khas Jepang yang beralaskan *tatami* dan dibatasi oleh pintu geser. Ruangan ini serba guna karena dapat menjadi tempat tidur, ruang belajar, bahkan ruang tamu.
  3. *Tatami* merupakan alas untuk lantai yang terbuat dari anyaman *igusa*. *igusa* adalah sejenis rumput atau alang-alang yang tumbuh di tempat berair.
  4. *Ofuro / yubune* merupakan bak mandi besar yang dibuat terpisah dari toilet. Biasanya bak mandi tersebut terbuat dari kayu.
  5. *Fusuma* adalah pemisah ruangan yang dapat dijadikan sebagai tembok maupun pintu geser. *Shoji* juga merupakan pemisah ruangan sama seperti *fusuma*, namun perbedaannya adalah *fusuma* tidak dapat ditembus oleh cahaya, sedangkan *shoji* (*pintu geser*) dapat ditembus oleh cahaya.

Di dalam *anime* ini kita dapat melihat bahwa rumah yang ditinggali Tamahiko dan Yuzu di daerah Chiba itu merupakan rumah khas Jepang yang disebut dengan *minka*. Hal tersebut terlihat pada episode 4 yang memperlihatkan rumah kediaman Tamahiko.



Gambar 16. *Minka*  
(<https://youtu.be/acBXhT1subs>)

Di dalam rumah tersebut juga terdapat arsitektur Jepang yang meliputi *genkan*, *washitsu*, *tatami*, *ofuro*, dan pintu geser. Pada episode 1 kita dapat melihat *washitsu* yang terdapat di rumah Tamahiko. Kita dapat melihat lantainya beralaskan *tatami* dan terdapat *fusuma* di ruangan tersebut.



Gambar 17. *Washitsu*  
(<https://youtu.be/Mr6KlZpRfqU>)

Lalu, pada episode 1 saat di ruangan Yuzu, dapat dilihat dua jenis pintu geser yaitu *fusuma* dan *shoji*. Pada pintu yang sebelah

kanan merupakan *fusuma*, sedangkan pintu yang ada di tengah yang memiliki kerangka kotak-kotak merupakan *shoji*.



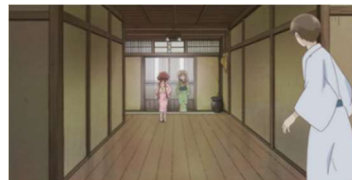
Gambar 18. *Fusuma dan Shoji*  
(<https://youtu.be/MrKlZpRfqU>)

Selanjutnya pada episode 4 dapat dilihat Tamako yang sedang asik berendam di *ofuro*. Berdasarkan *scene* tersebut kita mengetahui bahwa rumah Tamahiko memiliki *ofuro* atau *yubune* di dalamnya.



Gambar 18. *Ofuro*  
(<https://youtu.be/acBXhT1subs>)

Lalu, pada episode 6 saat Ryou berkunjung ke rumah Tamahiko kita dapat melihat pula bahwa terdapat *genkan* di dalam rumah ini.



Gambar 19. *Genkan*  
(<https://youtu.be/MVPXXw2QOy0>)

Berdasarkan pemaparan *scene-scene* di atas, penulis menyimpulkan bahwa rumah Tamahiko di dalam *anime* ini benar-benar menggambarkan rumah khas Jepang (*minka*) yang ada pada Zaman Taisho.

## 1.5 Transportasi

### a) Kereta Uap

Transportasi yang terdapat pada *anime* ini adalah kereta api. Kereta merupakan transportasi di atas rel yang terdiri dari rangkaian gerbong yang ditarik sepanjang jalur kereta api dengan fungsi untuk membawa barang maupun penumpang. Jalur kereta api sudah mulai ada di Jepang pada awal Zaman Meiji yaitu tahun 1872. Transportasi ini masih



dipakai pada Zaman Taisho. Di dalam *anime* ini penggunaan transportasi kereta api. Salah satu contohnya adalah pada episode 2 memperlihatkan Tamahiko dan Yuzu yang sedang menaiki kereta api setelah pulang dari Tokyo untuk membeli *kimono*.



Gambar 20. Kereta Api Uap  
([https://youtu.be/-BtC6BmT\\_fo](https://youtu.be/-BtC6BmT_fo))

#### b) Trem

Transportasi lainnya seperti trem dan mobil di mana transportasi tersebut berada di belakang Yuzu. Ini menggambarkan bahwa penggunaan transportasi tersebut juga sudah digunakan pada Zaman Taisho.



Gambar 21. Trem dan Mobil  
([https://youtu.be/-BtC6BmT\\_fo](https://youtu.be/-BtC6BmT_fo))

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kereta api yang dikembangkan mulai Zaman Meiji masih terus digunakan pada Zaman Taisho oleh masyarakat Jepang dan munculnya transportasi trem di zaman ini.

### 1.6 Sistem Mata Pencaharian Hidup

#### a) Pedagang

Sistem mata pencaharian hidup yang terdapat dalam *anime* ini adalah pedagang. Di dalam *anime* ini pada episode 5 dapat terlihat Yuzu pergi ke pasar untuk membeli sayuran. Di sana orang-orang menjual ikan, buah-buahan dan sayuran. Namun, di dalam *scene* tersebut bahkan yang dijual di sana tidak hanya itu, kita bahkan dapat melihat mereka menjual benda lain seperti buku, *amazake*, tas tangan, aksesoris dan sebagainya.



Gambar 22. Suasana pasar  
([https://youtu.be/17mj\\_uPEEkU](https://youtu.be/17mj_uPEEkU))

#### b) Pos Surat

Sistem mata pencaharian hidup masyarakat Jepang lainnya adalah pos. Pada tahun 1871 Pemerintah Jepang membangun fasilitas pengumpulan surat dan mendirikan kantor pos yang meniru model Barat di Tokyo dan Osaka. Ini termasuk dalam bidang jasa. Di dalam *anime* ini kita dapat menemukan *scene* di mana Tamahiko menerima surat dari pengantar surat pada episode 2.



Gambar 23. Pos Surat  
([https://youtu.be/-BtC6BmT\\_fo](https://youtu.be/-BtC6BmT_fo))

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berpendapat bahwa budaya mengirim surat sudah ada pada Zaman Taisho. Dengan kata lain, fasilitas seperti kantor pos sudah ada di Jepang pada Zaman Taisho.

#### c) Musik

Sistem mata pencaharian hidup masyarakat Jepang terakhir yang terlihat dalam *anime* ini adalah musik. Pada abad ke-17, alat musik tradisional Jepang mulai berkembang seperti *shamisen*, *koto*, dan *shakuhachi* (Gakken 2002:243). Lalu saat Kaisar Mutsuhito menjadi Kaisar Meiji, musik modern mulai berkembang dimulai dengan diperkenalkannya gaya musik Eropa oleh seseorang yang bernama Suzuki Shinichi. Musik termasuk dalam bidang industri. Pada episode 8 yang diilustrasikan pada gambar 24 kita dapat melihat Kotori yang merupakan penyanyi yang cukup populer dan dikenal oleh banyak orang, menyanyikan lagu buatannya sendiri di depan sebuah stasiun dan ditonton oleh banyak orang di sana. Kotori juga

sudah memiliki rekaman lagunya sendiri karena itu orang-orang mengenalnya.



Gambar 24. Musik  
(<https://youtu.be/HtDueE2NjRY>)

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berpendapat bahwa musik memang cukup populer pada Zaman Taisho. Dengan kata lain, industri musik cukup maju pada Zaman Taisho.

### 1.7 Religi

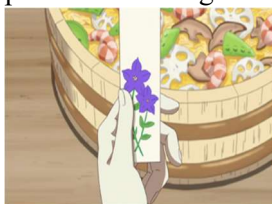
Dewa Inari merupakan salah satu dari beberapa dewa dalam kepercayaan *Shinto*. Masyarakat Jepang menyebutnya dengan sebutan *Kami*. Dewa Inari dikenal sebagai Dewa Kesuburan yang dipercaya akan membawa berkah untuk hasil panen. Penulis berpendapat bahwa *Shinto* masih ada dan dipercaya pada Zaman Taisho.



Gambar 25. Patung Dewa Inari Kepercayaan *Shinto*  
(<https://youtu.be/gQJtrHQG98Q>)

### 1.7 Bahasa

Anime ini memunculkan bahasa ungkapan yaitu *hanakotoba* atau Bahasa Bunga. *Hanakotoba* mulai dikenal masyarakat Jepang pada akhir abad ke-19 tepatnya akhir Zaman Meiji. Penggunaan *hanakotoba* terlihat pada episode 5 yang diilustrasikan pada gambar 26 di mana Yuzu memberikan pembatas buku bergambar bunga lonceng kepada Tamahiko pada hari ulang tahunnya. Bunga lonceng mempunyai makna sebagai “Cinta yang tak Tergantikan”.



Gambar 26. *Hanakotoba*  
([https://youtu.be/17mj\\_uPEEkU](https://youtu.be/17mj_uPEEkU))

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berpendapat bahwa *hanakotoba* memang benar ada dalam kebudayaan masyarakat Jepang pada Zaman Taisho. *Hanakotoba* sendiri menjadi budaya yang cukup dikenal karena menyampaikan sebuah perasaan melalui makna bunga terasa lebih emosional dibanding dikatakan langsung.

### 1.8 Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan yang dapat ditemukan di anime ini adalah sistem pengetahuan medis. Hal ini terlihat pada episode 10 dimana anime ini mengambil latar kejadian gempa besar Kanto yang terjadi tahun 1923. Tamahiko langsung terpikir tentang bagaimana kondisi Yuzu yang sedang berada di Tokyo, bagaimana dengan Tokyo yang banyak sekali bangunan besar. Karena khawatir, Tamahiko langsung bersiap-siap untuk pergi ke Tokyo dengan berjalan kaki, dikarenakan kereta berhenti beroperasi karena gempa tersebut. Ryou yang khawatir dengan keadaan adiknya juga ikut dengan Tamahiko ke Tokyo. Sesampainya di Tokyo, Tamahiko sangat terkejut melihat kondisi Tokyo yang jauh lebih parah dibanding di desa Chiba. Ia semakin berpikiran buruk tentang bagaimana kondisi Yuzu. Karena letihnya fisik dan mental, Tamahiko pun pingsan. Saat terbangun, ia ternyata sudah dibawa ke pengungsian di mana tim medis dari seluruh Jepang dikerahkan ke Tokyo. Di sana ia bertemu dengan pamannya (bernama Tamasuke) yang merupakan seorang dokter.



Gambar 28. Sistem Pengetahuan Medis  
(<https://youtu.be/6k2jICevYnw>)

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berpendapat bahwa pengetahuan medis pada Zaman Taisho sudah ada bahkan sudah cukup maju dan sangat dibutuhkan pada saat terjadinya gempa tersebut.

### 1.9 Kesenian

Kesenian yang terdapat dalam *anime* ini adalah musik. Dapat dilihat pada episode 4 di mana Yuzu dan Tamako sedang bercanda lalu Tamako berdandan seperti Kotori dengan memakai pita rambut berwarna merah. Mereka memutar musik menggunakan alat pemutar musik dan memasukkan piringan musik Kotori ke dalamnya.



Gambar 39. Alat Pemutar Musik  
(<https://youtu.be/acBXhT1subs>)



Gambar 40. *Shodou*  
(<https://youtu.be/MVPXXw2QOy0>)

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berpendapat bahwa pada saat itu musik sudah cukup berkembang pada Zaman Taisho. Kesenian masyarakat Jepang lainnya yang dapat ditemukan pada *anime* ini adalah kaligrafi atau disebut juga dengan *shodou*. Pada episode 6 adiknya Ryou menunjukkan kaligrafi buatannya kepada Tamahiko dan disuruh menilai apakah kaligrafi buatannya sudah bagus atau belum. Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis berpendapat bahwa industri musik dan kesenian *shodou* memang ada pada *anime* ini.

## SIMPULAN

*Anime Taisho Otome Otogibanashi* merupakan *anime* yang diadaptasi dari *manga* yang ditulis oleh Sana Kirioka. *Anime* ini terdiri dari 12 episode yang tiap episodenya memiliki durasi sekitar 23 menit. *Anime* ini pertama kali tayang di Jepang pada 9 Oktober 2021 sampai dengan 25 Desember 2021. Genre *anime* ini adalah romansa yang menceritakan kisah cinta anak muda pada Zaman Taisho.

*Anime Taisho Otome Otogibanashi* terdapat unsur-unsur kebudayaan Jepang pada

Zaman Taisho di mana kebudayaan Barat mulai masuk ke Jepang.

Pada *Anime Taisho Otome Otogibanashi* tersebut terdapat 7 unsur kebudayaan universal, yaitu :

NO	Unsur Kebudayaan	Kebudayaan Jepang di Zaman Taisho		Kebudayaan Jepang di Zaman Taisho dalam anime Taisho Otome Otogibanashi	
1	Sistem sosial	Konsep Uchi- Soto		Munculnya ungkapan yang mengarah pada konsep uchi soto	
2	Peralatan dan Teknologi	Alat produktif	Telepon	Alat produktif	Telepon
		Peralatan makan	Chawan, Shiruwan, yakimonozara	Peralatan makan	Chawan, Shiruwan, yakimonozara
		Makanan	Washoku dan youshoku	Makanan	Washoku ( <i>hittsumi, futomaki, udon</i> ) dan youshoku ( <i>macaron almond, permen caramel dan ice cream</i> )
		Pakaian	Wafuku dan Youfuku	Pakaian	Wafuku (kimono, hakama dan haori) dan Youfuku (tuxedo, gaun, jam, tas tangan dan asesoris)
		Tempat tinggal	Minka	Tempat tinggal	Minka
		Transportasi	Kereta uap, trem dan mobil	Transportasi	Kereta uap, trem dan mobil
3	Mata pencaharian	Bidang agraris, industri tekstil, jasa kesehatan, jasa pendidikan		Bidang industri dan jasa	
4	Religi	Shinto		Shinto	
5	Bahasa	Bahasa Jepang dan muncul penggunaan bahasa ungkapan hanakotoba		Bahasa Jepang dan Bahasa ungkapan hanakotoba	
6	Sistem pengetahuan	Sistem Pendidikan luar sekolah		Majunya sistem pengetahuan khususnya di bidang kesehatan	
7	Kesenian	Kabuki dan musik modern		Musik modern	

Ong, Susy. 2019. *Shakai Kaizo*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

## REFERENSI

### A. Buku

- Allen, John. 2015. *Anime and Manga*. San Diego: ReferencePoint Press.
- Brown, Alfred Reginald Radcliffe. 1953. *Structure and Function in Primitive Society*. London: Cohen & West.
- Koetjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Ong, Susy. 2019. *The New Seikatsu Kaizen*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

### B. Skripsi/Tesis/Disertasi

- Chandra, Yoga. 2021. *Skripsi*. Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang dalam *Anime AnoHana*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Iqbal, Zikri Muhammad. 2020. *Skripsi*. Sistem *Ie* Dalam Kehidupan Keluarga Jepang Sampai Modern 1995. Universitas Darma Persada.

---

Millah, Isma. 2018. *Skripsi*. Psikologi Anime.  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik  
Ibrahim Malang.

**C. Jurnal Ilmiah**

- Arifin, Moh Nur. 2018. Notes Towards The  
Concept Of Culture. *Researchgate*. 1-21.
- Budianto. 2015. Tinjauan Buku : *Anime, Cool  
Japan*, Dan Globalisasi Budaya Populer  
Jepang. *Jurnal Kajian Wilayah* 6(2):  
179-185.
- Sumarto. (2019) Budaya, Pemahaman dan  
Penerapannya “Aspek Sistem Religi,  
Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian  
dan Teknologi” JURNAL  
LITERASIOLOGI, VOLUME 1, NO. 2  
Juli – Desember 2019