

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Setiap negara memiliki ciri khas budayanya masing-masing. Salah satunya adalah folklor. Folklor merupakan salah satu warisan budaya yang berkembang di kalangan masyarakat Indonesia dan masyarakat Jepang. Definisi folklor secara keseluruhan adalah sebagian kebudayaan yang kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun (Danandjaja, 1986:2). Berkembangnya suatu cerita rakyat di kalangan masyarakat tidak hanya untuk menghibur saja. Namun sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam suatu kelompok masyarakat tersebut.

Menurut Lunkens dalam (Nurdiyantoro, 2005:3) Pada umumnya sebuah karya sastra menawarkan dua hal yang utama, yaitu kesenangan dan pemahaman. Sastra tidak hanya berfokus pada alur cerita saja, namun sastra berbicara tentang banyak hal. Mulai dari kehidupan, penemuan, dan juga ilmu pengetahuan. Seperti cerita prosa di Indonesia, cerita prosa rakyat Jepang juga mengandung tipe cerita (*tale type*) dan motif (*tale motif*) yang *universal*. Hal ini tidak mengherankan, karena kebudayaan Jepang bukan merupakan hasil ciptaan suatu bangsa saja. Melainkan juga bangsa-bangsa di daratan Asia, seperti Cina, Korea, dan sebagainya. Bahkan juga dari Asia tenggara. Cerita rakyat Jepang juga dapat dikategorikan ke dalam

tiga kelompok, yakni mitos (*shinwa*), legenda (*densetsu*), dan dongeng (*setsuwa*) (Danandjaja, 1997:70).

Salah satu folklor yang populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah cerita Kancil. Cerita kancil merupakan dongeng Indonesia yang berbentuk fabel. Menurut (Nurgiyantoro, 2005:22) fabel adalah binatang yang berlaku layaknya manusia. Fabel berupa cerita pendek yang mengandung ajaran dan pesan moral. Dalam cerita kancil terdapat berbagai motif cerita menurut Djamaris (Salam, 2017). Pertama, motif mengadili perkara, persengketaan di antara binatang lain; Kedua, berlaku sebagai penipu yang licik dan jahat; Ketiga, berlaku sebagai binatang yang sombong; dan keempat, dengan kecerdikannya kancil menjadi penguasa seluruh binatang dan menyebut dirinya Syah Alam di Rimba. Dari motif-motif tersebut dapat dilihat bahwa kancil terkenal dengan kecerdikan dan juga penipu yang licik dan jahat.

Di negara Jepang juga terdapat folklor yang menyerupai cerita kancil di Indonesia, yakni folklor dengan judul *Inaba no Shiro Usagi*/Kelinci putih dari Inaba. Folklor tersebut bercerita tentang bagaimana kebohongan yang dilakukan oleh tokoh kelinci demi mendapatkan keuntungan bagi dirinya sendiri. Dalam folklor tersebut tidak hanya menceritakan perihal fauna, tetapi juga terdapat mengenai tumbuh-tumbuhan (flora). Selain folklor *Inaba no Shiro Usagi*, juga terdapat cerita rakyat Jepang lainnya yang bertokoh kelinci dan terdapat tumbuh-tumbuhan di dalamnya. Sebagai berikut ini:

Tujuh Folklor Jepang Bertokoh Kelinci dan Tumbuhan

No	Judul Cerita	Jenis Flora	Jenis Fauna
1	かちかちやま <i>Kachi kachi yama</i>	Ubi	Kelinci, Rakun
2	いなばの白うさぎ <i>Inaba no shiro usagi</i>	Bunga Ekor Kucing / <i>Typha latifolia</i>	Kelinci, Hiu
3	がまとうさぎのもちあら そい <i>Gama to usagi no mochi araso</i>	Bunga Sakura/ <i>Prunus Serrulata/ Cherry Blossom</i>	Kelinci, Katak
4	小うさぎに行ったうさぎ <i>Chisa usagi ni itta usagi</i>	Kacang, Jagung	Kelinci, Kutu, Ayam, Rubah, Srigala
5	お月さまに行ったうさぎ <i>Otsuki sama ni itta usagi</i>	Kastanye, Pohon Kare/hiroki	Kelinci, Monyet, Rubah
6	月の中のうさぎ <i>Tsuki no naka no usagi</i>	Mangga	Kelinci, Monyet, Anjing gunung, Berang-berang
7	タールぼうや <i>Taaru bouya</i>	Bunga Mawar Liar/ <i>Rosa Multiflora/ Wild Rose</i>	Kelinci, Rubah

Tujuh folklor pada tabel di atas merupakan folklor Jepang yang setiap ceritanya memiliki tokoh kelinci. Dari tujuh cerita terdapat tiga cerita yang menyebutkan tanaman berupa bunga-bunga. Sedangkan empat cerita lainnya menyebutkan tanaman berupa buah-buahan dan pohon. Tumbuhan berupa buah-buahan dan pohon adalah tanaman yang banyak ditemukan di Indonesia. Tanaman seperti mangga, kacang-kacangan merupakan tumbuhan yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia maupun masyarakat Jepang. Sehingga buah-buahan dan

kacang-kacangan bukanlah hal yang asing bagi masyarakat di Indonesia dan Jepang. Namun berbeda dengan tumbuhan bunga, seperti bunga *gama*, bunga sakura dan bunga mawar liar. Bagi masyarakat Indonesia bunga hanya dimanfaatkan sebagai tanaman hias, berbeda dengan masyarakat Jepang. Bagi masyarakat Jepang bunga tidak hanya dimanfaatkan sebagai tanaman hias, tetapi juga dijadikan sebagai bahan makanan dan dapat dikonsumsi sehari-hari.

Dari tujuh folklor tersebut, terdapat tokoh kelinci yang muncul dan berperan dalam setiap cerita. Pada masa kini kelinci secara umum dikenal dengan makna yang kurang baik, yakni kelinci dikenal sebagai lambang *playboy*. Namun di Jepang kelinci merupakan binatang yang dihormati dan juga dikenal sebagai pelayan dewa yang setia.

Dari perbedaan makna kelinci di Jepang dan pemanfaatan bunga bagi masyarakat Jepang tersebut, penulis tertarik untuk membahas tiga folklor Jepang. Yakni folklor *Inaba no Shiro Usagi*, *Gama to Usagi no Mochi Araso*, dan *Taaru Bouya* yang bertokoh kelinci dan terdapat bunga *gama*, bunga sakura, dan bunga mawar liar.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas penulis mengidentifikasi masalah, sebagai berikut.

1. Bagaimana *Usagi* dan *Hana* dalam tiga folklor Jepang?
2. Bagaimana kearifan lokal Fauna (*Usagi*) dan Flora (*Hana*) dalam tiga folklor Jepang?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh deskripsi dari *usagi* dan *hanayang* terdapat dalam tiga folklor Jepang, dan menganalisis kearifan lokal fauna dan flora yang terdapat pada tiga folklor Jepang yaitu *Inaba no shiro usagi*, *Gama to usagi no mochi arasoï*, *Taaru bouya*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, terdapat dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini:

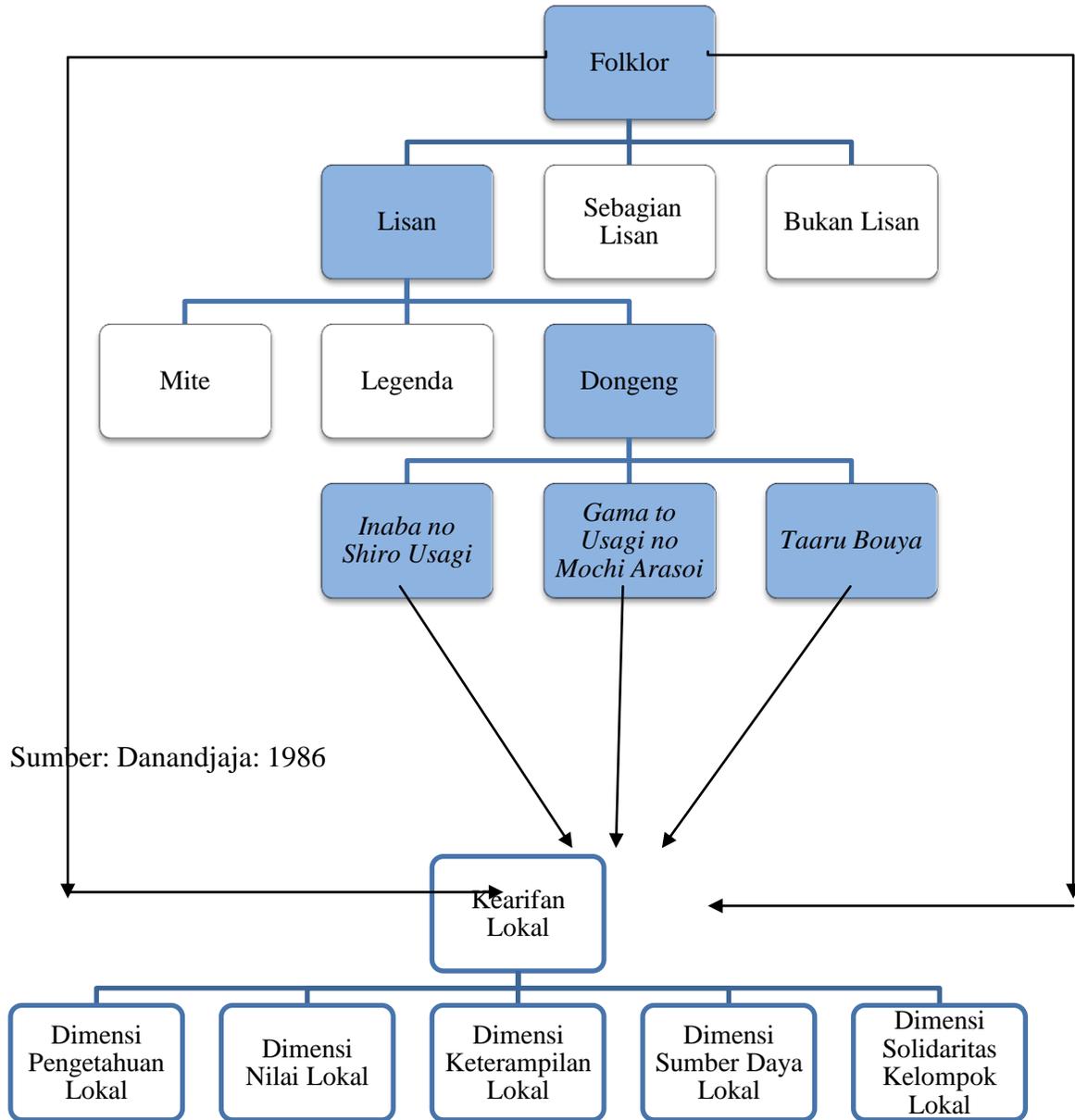
Manfaat Praktis.

- A. Penelitian tentang kearifan lokal dalam tiga cerita rakyat Jepang dapat menambah referensi penelitian karya sastra dan menambah pengetahuan bagi pembaca tentang kearifan lokal fauna dan flora.
- B. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi mahasiswa. Khususnya mahasiswa program studi Sastra Jepang yang meneliti tentang folklor dan kearifan lokal.
- C. Penelitian ini juga sebagai pengingat kepada pembaca betapa pentingnya mengetahui cerita-cerita rakyat yang di dalamnya terdapat kearifan lokal berupa fauna dan flora.

1.5. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan teori kearifan lokal yang akan digunakan dalam penelitian ini. Teori menurut Ite dalam (Sudikan, 2013: 208) terdapat enam dimensi dalam kearifan lokal. Penulis mencoba menyusun kerangka pemikiran sebagai berikut:

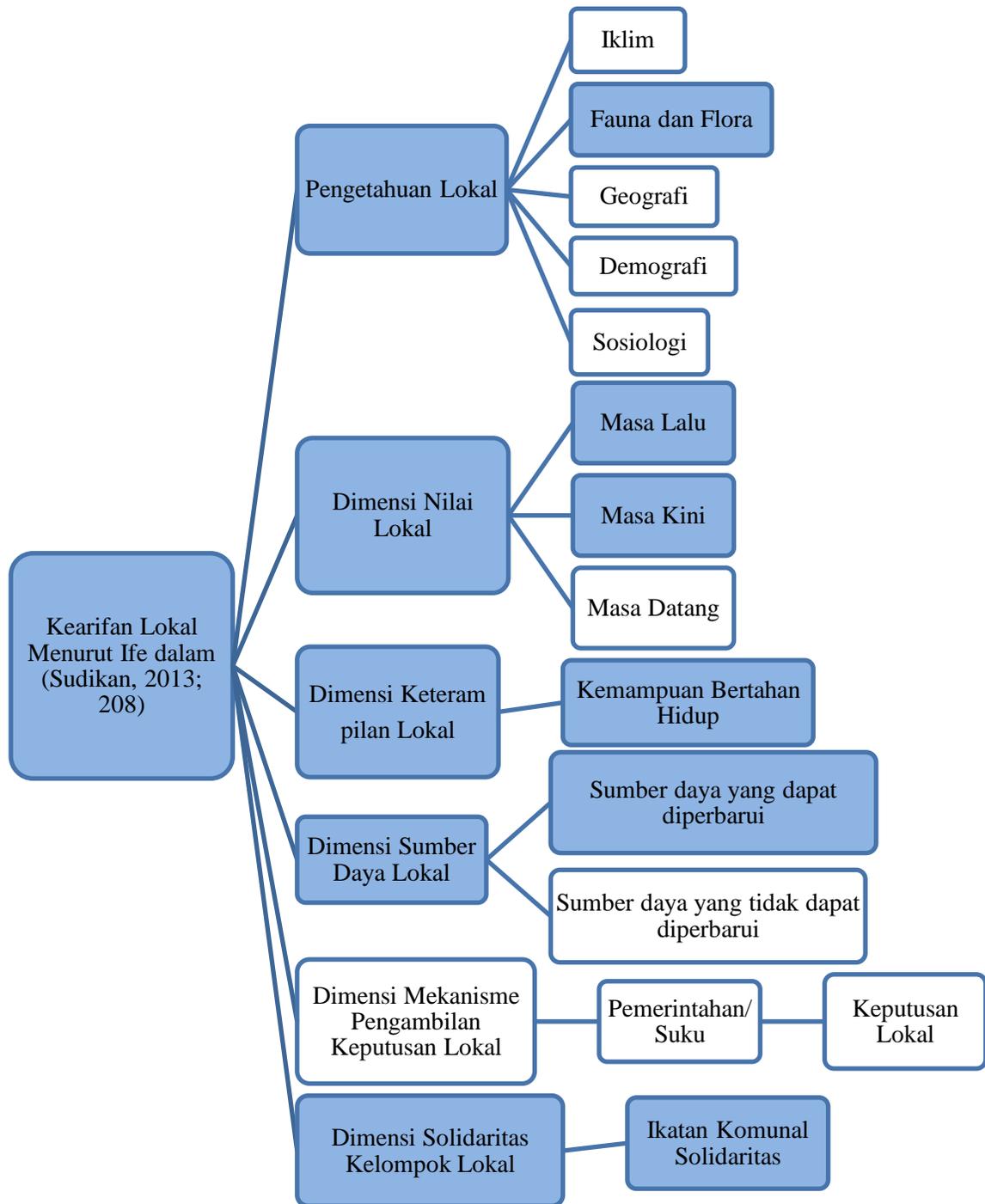
Kerangka Pemikiran Folklor



Sumber: Danandjaja: 1986

Sumber: Danandjaja: 1986

■ Teori yang digunakan



■ Teori yang akan digunakan

Ife dalam (Sudikan, 2013: 208)

1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah, dengan menggunakan konsep kearifan lokal menurut teori Ife (Sudikan, 2013: 208).

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini berupa metode studi pustaka, sedangkan referensi penunjang data-data yang diperoleh melalui buku, jurnal, artikel dan internet yang berkaitan dengan objek penelitian. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini seluruhnya dari tiga cerita rakyat jepang. Data-data yang terdapat dalam bahasa jepang dilakukan alih bahasa terlebih dahulu. Kemudian data-data tersebut diolah dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan memaparkan hasil analisis sesuai dengan data yang ditemukan.

Hasil analisis data dari tiga cerita rakyat tersebut disusun dalam bentuk laporan dan diuraikan dengan metode deskriptif.

1.7. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan di Perpustakaan Universitas Bung Hatta dan Ruang Kerja penulis di Jl. Maransi By Pass No 43 Rt 03 Rw 10, Aie Pacah, Kec. Koto Tangah, Padang, Sumatera Barat. Perincian waktu yang dibutuhkan penulis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel Waktu Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu Kegiatan																					
		2019									2020												
		Oktober			November			Desember			Januari			Februari									
1	Penyusunan Proposal	■	■	■																			
2	Pengajuan Judul			■																			
3	Bimbingan Proposal			■	■																		
4	Sidang Proposal				■																		
5	Bimbingan Bab I-II				■	■																	
6	Bimbingan Bab III						■	■	■	■	■	■	■										
7	Bimbingan Bab IV												■	■	■	■	■						
8	Bimbingan Bab V																	■					
9	Bimbingan Ronbun																	■					
10	Sidang Skripsi																		■				