

## ABSTRAK

Anime sebagai budaya populer yang sejak dulu hingga saat ini masih digemari berbagai kalangan. Bertujuan sebagai media hiburan berbentuk film animasi bergerak dengan berbagai macam genre dan alur cerita yang menarik. Namun anime tidak hanya sekedar menjadi hiburan pengisi waktu luang. Tayangan dalam anime juga dapat memuat cerminan dan pemahaman tentang budaya, terutama budaya Jepang. Penelitian ini berjudul Representasi Budaya Omotenashi dalam Anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merepresentasikan budaya Omotenashi yang terdapat dalam *anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori*. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori Sosiologi Sastra oleh Sapardi Djoko Damono, teori representasi menurut Marcel Danesi serta teori Omotenashi dalam buku Budaya Kerja Kelas Dunia milik Indra Kesuma Nasution (2019:61) yang merujuk teori milik Abdulelah Al-alsheikh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kepustakaan.

Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini adalah budaya Omotenashi yang ditayangkan dalam anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori semuanya sesuai dengan 3 elemen Omotenashi dalam buku milik Indra Kesuma Nasution. Budaya Omotenashi yang ditampilkan dalam anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori yang direpresentasikan dengan 3 elemen Omotenashi memberikan gambaran yang sama dengan pelayanan yang diterapkan pada sebuah bisnis restoran. Budaya Omotenashi yang ditampilkan memenuhi semua elemen Omotenashi yaitu Shitsurai (Omotenashi dari segi lingkungan fisik), Furumai (Omotenashi dari segi pelayanan jasa), dan Shikake (umpan balik dari sang penerima Omotenashi). Namun tidak semua episodenya menayangkan budaya Omotenashi. Keseluruhan animenya berjumlah 12 episode, dan budaya Omotenashi yang ditayangkan hanya terdapat pada 8 episode saja. Yaitu episode 1, 2, 3, 7, 8, 10, 11 dan episode 12.

**Kata Kunci:** Omotenashi, Representasi, Anime, budaya Jepang

## **ABSTRACT**

*Anime as a popular culture that has always been loved by various circles. Aims as an entertainment medium in the form of moving animated films with various genres and interesting storylines. But anime is not just an entertainment to fill spare time. Impressions in anime can also contain a reflection and understanding of culture, especially Japanese culture. This research is entitled Representation of Omotenashi Culture in Anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori.*

*The purpose of this study is to represent the Omotenashi culture contained in the Rokuhoudou Yotsuiro Biyori anime. The theory used in this research is the Sociology of Literature theory by Sapardi Djoko Damono, the representation theory according to Marcel Danesi and the Omotenashi theory in Indra Kesuma Nasution's Budaya Kerja Kelas Dunia (2019:61) which refers to Abdulelah Al-alsheikh's theory. This study uses a qualitative method which is presented descriptively. The data collection technique used is library research.*

*The results and conclusions of this study are that the Omotenashi culture shown in the Rokuhoudou Yotsuiro Biyori anime is all in accordance with the 3 elements of Omotenashi described in Indra Kesuma Nasution's Budaya Kerja Kelas Dunia book (2019:61) which refers to Abdulelah Al-alsheikh's theory. The Omotenashi culture shown in the Rokuhoudou Yotsuiro Biyori anime which is represented by 3 elements of Omotenashi gives the same picture as the service applied to a restaurant business. The Omotenashi culture displayed fulfills all the elements of Omotenashi, namely Shitsurai (Omotenashi in terms of physical environment), Furumai (Omotenashi in terms of service), and Shikake (feedback from the recipient Omotenashi). However, not all episodes show Omotenashi culture. The anime totals 12 episodes, and the Omotenashi culture that airs is only available in 8 episodes. Namely episodes 1, 2, 3, 7, 8, 10, 11 and 12.*

**Keywords:** Omotenashi, representation, anime, Japanese culture

## 要旨

さまざまなサークルに愛されてきた大衆文化としてのアニメ。さまざまなジャンルと面白いストーリーを持った動くアニメーション映画の形でエンターテインメントメディアを目指しています。しかし、アニメは暇な時間を埋めるための単なる娯楽ではありません。アニメの印象には、文化、特に日本文化の反映と理解も含まれます。この研究のタイトルは、「鹿楓堂よついろ日和のアニメにおけるおもてなし文化の表象」です。

この研究の目的は、アニメ鹿楓堂よついろ日和に含まれる表天梨文化を明らかにすることです。この研究で使用された理論は、Sapardi Djoko Damono による文学社会学理論、Marcel Danesi による表現論、および Abdulelah Al-alsheikh の理論を参照する Indra Kesuma Nasution の本 *Budaya Kerja Kelas Dunia* (2019 : 61) のおもてなし理論です。この研究では、記述的に提示された定性的方法を使用します。使用されるデータ収集手法は、図書館の調査です。

この研究の結果と結論は、アニメ「鹿楓堂よついろ日和」に示されているおもてなし文化のすべてが、Abdulelah Al-alsheikh の理論におけるオモテナシの3つの要素にふさわしいということです。おもてなしの3つの要素で表象された鹿楓堂よついろ日和アニメに見られるおもてなし文化は、レストランビジネスに適用されるサービスと同じ絵を与えます。表象されるおもてなしの文化は、おもてなしのすべての要素設け(物理的環境の観点から見たおもてなし)、振る舞い(サービス面でおもてなし)、しかけ(受信者おもてなしからのフィードバック)を満たしています。しかし、すべてのエピソードがおもてなし文化を示しているわけではありません。アニメのエピソードは全部 12 話、放送されるおもてなし文化はただ 8 話しかあります。つまり、エピソード 1、2、3、7、8、10、11、12 だけです。

キーワード: おもてなし、表象、アニメ、日本文化