

Representasi Budaya Jepang dalam *Ryokan* pada *Anime Hanasaku Iroha*

San San¹⁾, Ni Luh Putu Ari Sulatri²⁾, Ni Putu Luhur Wedayanti³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana
Jl. Pulau Nias No.13 Sanglah, Denpasar Timur, Denpasar, Indonesia
Pos-el: 1 [sansann214@gmail.com], 2[ari_sulatri@unud.ac.id],
3[luhur_wedayanti@unud.ac.id]

Japanese Cultural Representation in Ryokan in The Anime Hanasaku Iroha

Abstract

This research is titled "Representation of Japanese Culture on Ryokan in the Hanasaku Iroha anime". This study aims to determine the characteristics of the ryokan depicted in the Hanasaku Iroha anime and the representation of Japanese culture in the ryokan. The data was collected using the observation method, analyzing the data using the descriptive method, and presenting the data analysis using the informal method. The theory used is the Theory of Anthropology and the Semiotic Theory of Roland Barthes. Based on the research results, it is known that the depiction of the ryokan in the Hanasaku Iroha anime is divided into the location of the ryokan and the food facilities in the ryokan. Most of the ryokan are built near the onsen with the aim of allowing guests to enjoy the onsen with the natural heat of the mountains, but it is possible that ryokan are also built in urban areas. The food facilities in the ryokan are kaiseki ryori as Japanese specialties which are one of the attractions for guests to stay. In the cultural representation of the ryokan, there are three cultural concepts found in the data. The first is the concept of uchi-soto which is seen from the genkan area with guests as soto and staff as uchi so that when entering the ryokan, guests have entered the uchi area of the ryokan. Second, the representation of the wabi-sabi concept can be seen from the ryokan garden focuses on imperfection and simplicity. Finally, the embodiment of the wa and ma concepts is depicted from the washitsu room which emphasizes harmony and empty space.

Keywords: *anthropology, semiotics, ryokan, Japanese culture*

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Representasi Budaya Jepang dalam *Ryokan* pada *anime Hanasaku Iroha*". Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui karakteristik *ryokan* yang digambarkan dalam *anime Hanasaku Iroha* serta representasi budaya Jepang dalam *ryokan*. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak, analisis data menggunakan metode deskriptif, dan penyajian analisis data menggunakan metode informal. Teori yang digunakan yaitu Teori Antropologi Sastra dan Teori Semiotika Roland Barthes. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggambaran *ryokan* dalam *anime Hanasaku Iroha* terbagi atas lokasi *ryokan* dan fasilitas makanan dalam *ryokan*. Kebanyakan dari *ryokan* dibangun di dekat *onsen* dengan tujuan agar tamu dapat menikmati *onsen* dengan panas yang alami dari pegunungan, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa *ryokan* dibangun juga di perkotaan. Fasilitas makanan dalam *ryokan* merupakan *kaiseki ryori* sebagai masakan khas Jepang yang menjadi salah satu daya tarik bagi tamu untuk menginap. Dalam representasi budaya pada *ryokan*, terdapat tiga konsep budaya yang ditemukan dalam data. Pertama adalah konsep *uchi-soto* yang terlihat dari area *genkan* dengan tamu sebagai *soto* dan staf sebagai *uchi* sehingga saat memasuki

ryokan, tamu sudah memasuki area *uchi* dari *ryokan*. Kedua, representasi konsep *wabi-sabi* terlihat dari taman *ryokan* yang berfokus pada ketidaksempurnaan dan kesederhanaan. Terakhir, perwujudan konsep *wa* dan *ma* digambarkan dari ruangan *washitsu* yang menekankan pada harmoni dan ruang kosong.

Kata kunci: antropologi sastra, semiotika, *ryokan*, budaya Jepang

1. Pendahuluan

Ryokan merupakan penginapan tradisional Jepang yang umumnya memiliki spesialisasi di bidang makanan, pemandian air panas, dan juga pelayanan. Asal usul *ryokan* dapat ditelusuri kembali dengan adanya *fuseya* dari Zaman Nara (710-784). *Fuseya* yang merupakan rumah peristirahatan gratis, dianggap telah menjadi fasilitas pertama di Jepang untuk para penjelajah yang menginap semalam. *Fuseya* ini dikelola oleh biksu Buddha dengan tujuan membantu orang-orang yang melakukan perjalanan jauh. Pada masa itu, dengan fasilitas transportasi dan infrastruktur yang belum berkembang, perjalanan menjadi berbahaya karena orang-orang tidak punya pilihan selain tidur di tempat terbuka. Kemudian, pada tahun 1950-an ketika Jepang mengalami pertumbuhan ekonomi yang pesat, orang Jepang mulai menikmati perjalanan untuk berwisata dan sejak saat itu, *ryokan* mulai dibangun untuk kepentingan wisata (*Japan Ryokan and Hotel Association*, 2010).

Ryokan sendiri memiliki fasilitas tradisional Jepang baik interior maupun eksteriornya. Hal ini dibuktikan dari penggunaan *tatami* 'semacam tikar yang terbuat dari jerami', *shoji* 'pintu geser', *futon* 'tempat tidur tradisional Jepang' dan lainnya. Dari segi eksterior dapat dilihat dari bangunannya yang bergaya arsitektur khas Jepang (Simandalahi, 2017). Sampai saat ini *ryokan* masih menjadi salah satu pilihan bagi masyarakat Jepang maupun wisatawan asing sebagai tempat menginap. *Ryokan* pada umumnya memiliki berbagai macam fasilitas yang ditawarkan, mulai dari penyediaan makanan sesuai dengan musim di Jepang yang disajikan secara langsung oleh koki *ryokan*, pemandian air panas atau *onsen*, dan juga pelayanan-pelayanan lainnya seperti pelayanan kebersihan kamar, penyediaan keperluan pengunjung, dan berbagai pelayanan lainnya.

Konsep budaya *uchi-soto* dalam masyarakat Jepang menjadi salah satu budaya yang terdapat dalam interaksi sosial antar hubungan manusia, tetapi juga dapat dilihat representasinya dalam bangunan-bangunan yang ada pada *ryokan*.

Anime Hanasaku Iroha menggambarkan dengan baik ciri khas *ryokan* sebagai penginapan tradisional Jepang yang tidak akan ditemukan di penginapan biasa. Artikel ini akan meneliti lebih lanjut mengenai bagaimana karakteristik yang terdapat pada *ryokan* dan representasi budaya Jepang yang diterapkan dalam *ryokan* pada *anime Hanasaku Iroha*.

2. Metode dan Teori

2.1 Metode Penelitian

Penelitian pada artikel ini menggunakan metode kualitatif karena data yang dihasilkan berupa data deskriptif dan bukan merupakan statistik. Dalam proses analisis digunakan metode simak dan catat. *Anime Hanasaku Iroha* yang terbagi atas 26 episode akan diunduh dan ditonton secara berulang kali untuk memperdalam penelitian dengan menggunakan metode simak, kemudian akan dicatat bagian-bagian penting yang mendukung rumusan masalah dengan teknik catat.

Data-data tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam *anime Hanasaku Iroha* akan ditemukan potongan gambar dan juga *subtitle* yang menunjukkan dialog antar tokoh, data dalam *anime* tersebut akan dianalisis berdasarkan rumusan yang ada. Penyajian hasil analisis dalam artikel ini menggunakan teknik informal. Teknik informal merupakan teknik penyajian hasil data yang menggunakan kata-kata untuk menjabarkan analisis.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime Hanasaku Iroha*. *Anime* ini diproduksi oleh P.A Works yang disutradarai oleh Masahiro Ando dan Mari Okada sebagai penulis naskahnya. *Anime* ini tayang pada tahun 2011 dengan total 26 episode (Kiriina, 2020).

2.2 Teori

Dalam artikel ini, menggunakan teori antropologi sastra dan semiotika. Teori tersebut digunakan untuk mendukung data dan memaksimalkan dalam menganalisis data. Teori antropologi sastra digunakan untuk menganalisis unsur-unsur budaya pada *ryokan* yang digambarkan dalam *anime Hanasaku Iroha* sehingga dapat memahami lebih dalam mengenai hal-hal yang terkait dengan *ryokan*, sedangkan teori semiotika digunakan untuk menganalisis representasi budaya Jepang dalam *ryokan*.

Endraswara (2011:4) mengemukakan bahwa antropologi sastra adalah penelitian terhadap pengaruh timbal balik antara sastra dan kebudayaan. Oleh karena itu, antropologi sastra meneliti sikap dan perilaku yang muncul sebagai budaya dalam karya sastra. Dalam penelitian ini, antropologi sastra digunakan untuk menganalisis budaya dalam *ryokan* yang akan menjabarkan secara keseluruhan karakteristik *ryokan* digambarkan pada *anime Hanasaku Iroha*.

Dalam menganalisis mengenai *ryokan*, artikel ini menggunakan teori semiotika oleh Barthes. Semiotika Roland Barthes (2017) mengembangkan dua tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi merupakan makna lugas atau literal yang artinya menjelaskan sesuatu sebagaimana adanya, sedangkan konotasi makna kiasan yang dalam artian makna ganda yang lahir dari pengalaman personal atau kultural (Barthes, 2017:128). Artikel ini akan menggunakan teori semiotika untuk menganalisis mengenai tanda-tanda dalam representasi budaya yang terdapat dalam *anime Hanasaku Iroha*.

3. Kajian Pustaka

Artikel ini menggunakan beberapa referensi penelitian terdahulu yang akan dijadikan acuan yang berkaitan dengan artikel ini. Penelitian oleh Dewi (2008) yang berjudul “*Genkan* dalam Tata Ruang Rumah Jepang”, menganalisis pengertian *genkan*, strukturnya dalam rumah Jepang, dan kaitannya dengan konsep *uchi-soto*. Penelitian Dewi menarik kesimpulan bahwa *genkan* memiliki fungsi sebagai pembatas antara bagian dalam dan luar dan juga sebagai pemisah antara orang dalam (*uchi*) dan orang luar (*soto*). Konsep *uchi-soto* dalam *genkan* inilah yang akan dijadikan acuan bagi artikel ini dalam menganalisis mengenai representasi budaya Jepang khususnya konsep *uchi-soto* yang dapat dilihat penggunaannya dalam *ryokan*.

Penelitian selanjutnya, yaitu penelitian Puteri (2012) yang berjudul “*Chashitsu* Bergaya *Soan* sebagai Cerminan Konsep *Wabi Sabi* dalam Konsep Naturalisme Jepang”. Penelitian Puteri mengambil kesimpulan bahwa *chashitsu* merepresentasikan konsep *wabi-sabi* yang diambil dari keindahan dan juga ketidaksempurnaan. *Wabi* merepresentasikan keindahan dalam kemelaratan, kesedihan, kemiskinan, kekecewaan, ketidaksempurnaan, kesederhanaan, dan apresiasi dari proses penuaan, sedangkan *sabi* merepresentasikan keindahan dalam sesuatu yang pudar, dingin, sepi, terlantar, dan

berkarat. Konsep *wabi-sabi* ini yang membantu artikel ini dalam analisis penggunaan budaya *wabi-sabi* dalam *ryokan* yang direpresentasikan dalam *anime Hanasaku Iroha*.

Adapun referensi lainnya, yaitu penelitian Simandalahi (2017) yang berjudul “Fasilitas di *Ryokan*”. Penelitian Simandalahi menjabarkan fasilitas apa saja yang terdapat pada *ryokan* dan juga jenis-jenis *ryokan*. Hasil analisis atau kesimpulan yang dijabarkan, yaitu terdapat lima jenis *ryokan*, *ryokan* standar, modern, tradisional, mewah, dan hotel. Fasilitas yang dijabarkan adalah adanya pelayanan *ryokan*, *onsen*, penyajian makanan, *yukata*, dan *futon*. Penelitian Simandalahi mengenai fasilitas *ryokan* akan membantu dalam menganalisis *ryokan* yang digambarkan dalam *anime Hanasaku Iroha*.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 *Ryokan yang Digambarkan dalam Anime Hanasaku Iroha*

4.1.1 Lokasi *Ryokan*

Ryokan dalam *anime Hanasaku Iroha* bernama Kissuisou yang terletak di Yunosagi. Lokasi ini merupakan daerah fiksi yang diciptakan oleh penulis yang didasarkan pada Yuwaku Onsen di kota Kanazawa (Donko, 2017). Berikut merupakan penampakan jalanan di kota Kanazawa yang dijadikan inspirasi penulis dalam menggambarkan area jalanan dalam *anime Hanasaku Iroha* sesuai dengan yang disampaikan oleh Donko (2017).

Gambar 1



Jalan di kota Kanazawa
Sumber: *Crunchyroll*

Gambar 2



Jalanan dalam anime Hanasaku Iroha
Sumber: *Hanasaku Iroha* EP2 menit 00:41

Dalam data gambar 1 terlihat bahwa adanya penampakan jalanan di kota Kanazawa. Beberapa adegan dalam *anime* digambarkan mirip dengan penampakan yang

ada di daerah tersebut. Seperti yang terlihat dalam data dibawah ini merupakan salah satu adegan dalam *anime Hanasaku Iroha*.

Pada data gambar 2 terlihat bahwa tokoh Minko dan Ohana sedang berlari menuju ke sekolah dari Ryokan Kissuisou. Penggambaran jalanan dalam *anime* ini memiliki persamaan dengan jalanan di kota Kanazawa. Yuwaku Onsen merupakan salah satu *onsen* yang mudah diakses di kota Kanazawa, prefektur Ishikawa (Donko, 2017).

Di Jepang, *ryokan* juga dapat ditemukan di kota besar seperti Tokyo dan Kyoto. Karena *ryokan-ryokan* ini tidak mungkin terletak di dekat *onsen* alami, banyak dari mereka yang menawarkan pengalaman mandi dalam ruangan tradisional yang dialiri oleh sumber air biasa (Japan Rail Pass, 2022). Berdasarkan hasil survey dari kementerian kesehatan, tenaga kerja dan kesejahteraan Jepang pada bulan maret 2014, jumlah *ryokan* terbanyak berada di prefektur Shizuoka mencapai 2.968 *ryokan*, kemudian pada prefektur Nagano sebanyak 2.487, dilanjutkan oleh prefektur Hokkaido, Niigata, Mie, dan lainnya. Adapun Tokyo yang berada pada urutan ke-9 (Higashide, 2022). Hal ini membuktikan bahwa kebanyakan *ryokan* dibangun pada prefektur yang memiliki keindahan, serta dekat dengan alam, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa *ryokan* juga dapat ditemukan di perkotaan.

4.1.2 Fasilitas *Ryokan*

Dalam *ryokan* terdapat beberapa fasilitas yang ditawarkan, salah satunya adalah fasilitas makanan. Fasilitas ini merupakan faktor penting bagi tamu saat memilih *ryokan* untuk menginap. Hal ini dikarenakan tamu ingin mempunyai pengalaman unik saat menginap di *ryokan*, salah satunya adalah dengan mencicipi makanan khas Jepang yang disajikan. Sebagian besar *ryokan* tidak menawarkan untuk menginap tanpa adanya makanan yang disajikan. Hal ini dikarenakan mereka telah mempekerjakan koki terbaik walaupun hanya untuk melayani beberapa tamu saja dalam satu malam (Seki dan Rob, 2017:12). Berikut merupakan gambaran penyajian makanan di *ryokan* pada *anime Hanasaku Iroha*.

Gambar 3



Kaiseki ryori

Sumber: *Hanasaku Iroha* EP13 menit 12:15

Pada *anime*, digambarkan bahwa pelayan sedang menyajikan makanan kepada salah satu tamu. Saat itu, tamu yang berkunjung merupakan Ibu dari Ohana. Makanan yang disajikan sesuai dengan makanan yang disukai oleh Ibu Ohana. Makanan tersebut merupakan *kaiseki ryori*.

Sebagaimana yang juga digambarkan dalam *anime*, *kaiseki ryori* pada umumnya terdiri dari *sakizuke* ‘makanan pembuka’, *hassun* ‘hidangan kecil dengan bahan lokal musiman’, *mukozuke* ‘ikan mentah’, *takiawase* ‘kombinasi dari sayuran dengan daging’, *futamono* ‘sup yang jernih dengan rasa yang ringan’, *yakimono* ‘lauk yang dibakar atau panggang’, *sukazana* ‘sayuran dengan cuka’. Menjelang akhir, tamu akan disajikan dengan *gohan* ‘nasi yang didampingi oleh sayuran atau hidangan laut’, *konomono* ‘acar’, *tomewan* ‘sup miso’, dan yang terakhir adalah *mizumono* ‘hidangan penutup’ (Seki dan Rob, 2017:10-11).

Pada *ryokan*, penyajian makanan dapat dilakukan di satu ruangan besar. Namun, *kaiseki ryori* juga dapat disajikan di kamar tamu secara langsung. Penyajian yang dilakukan di ruangan besar biasanya diperuntukkan untuk tamu rombongan, sedangkan jika tamu datang bersama keluarga akan disajikan di kamar tamu tersebut. Seperti pada data dibawah ini, penyajian makanan dilakukan pada ruangan besar.

Gambar 4



Penyajian makanan di ruangan besar
Sumber: *Hanasaku Iroha* EP4 menit 17:47

Dalam data gambar 4 terlihat bahwa adanya meja yang dijajarkan dalam ruangan besar. Ruangan ini akan dipakai makan bersama oleh sekelompok tamu yang menginap. *Ryokan* pada saat ini menjadi sedikit lebih fleksibel dengan waktu dan penyajian makanan. Banyak *ryokan* yang memungkinkan para tamu untuk menentukan waktu makan malam, dan makanan dapat diambil di ruang makan yang terpisah. Beberapa *ryokan* juga memungkinkan para tamu untuk memilih makan malam di restoran lokal (Seki dan Elizabeth, 2012).

4.2 Nilai-Nilai Budaya Jepang dalam *Ryokan* pada Anime *Hanasaku Iroha*

4.2.1 Konsep Nilai *Uchi-Soto*

Konsep *uchi-soto* telah berpengaruh kepada kehidupan masyarakat Jepang terutama dalam hubungan sosial antar masyarakat. Pemisahan antara *uchi* dan *soto* digambarkan secara dinamis dan dapat berubah sesuai dengan situasi yang terjadi. Jika ditinjau kembali, konsep *uchi-soto* juga berpengaruh kepada bangunan-bangunan yang ada di Jepang.

Tabel 1
Pemaknaan terhadap tanda *genkan*

<p>Gambar 5</p>	<p>Denotasi:</p> <ul style="list-style-type: none">- <i>Genkan</i> sebagai area untuk meletakkan alas kaki yang digunakan dari luar.- <i>Genkan</i> sebagai area yang menghubungkan bagian luar dengan bagian dalam bangunan.
------------------------	--



Penggambaran *genkan* dalam anime
Sumber: *Hanasaku Iroha* EP8 menit 15:50

Konotasi:

- *Genkan* sebagai pembatas antara area *uchi* dan *soto*.

Pada *ryokan*, terdapat beberapa penerapan konsep *uchi-soto* yang dapat dilihat dari bangunan atau arsitektur yang ada. Bangunan tersebut secara tidak langsung menggambarkan bahwa adanya pemisahan antara *uchi* dan *soto*. Hal ini dapat dilihat dari adanya area *genkan*, kantor, dan lainnya. Berikut merupakan penggambaran area *genkan* dalam anime *Hanasaku Iroha*.

Dalam gambar 5 terlihat adanya penggambaran area *genkan* dalam anime *Hanasaku Iroha*. Secara denotasi, *genkan* memiliki fungsi sebagai tempat untuk menaruh alas kaki yang telah digunakan di luar dan berganti menjadi alas kaki yang telah disediakan di *ryokan*. Fungsi ini juga terdapat dalam rumah Jepang. *Genkan* merupakan sebuah area yang pertama kali dimasuki saat mengunjungi *ryokan* atau rumah. Maka dari itu, *genkan* sebagai area yang menghubungkan bagian luar dan bagian dalam dari suatu bangunan.

Makna konotasi yang terkandung adalah *genkan* sebagai area yang memiliki konsep *uchi-soto* di dalamnya. Salah satu fungsi tamu mengganti alas kakinya di *genkan* adalah karena ingin menghindari kotoran dan debu yang akan masuk ke dalam *ryokan*. Hal ini dilakukan untuk menjaga kebersihan di dalam *ryokan*. Menurut pendapat Dewi (2008) *genkan* sebagai pembatas antara luar dan dalam menjadi hal yang wajib dalam rumah Jepang untuk menjaga lingkungan *uchi* dari penyakit yang mungkin terbawa dari luar. Sepatu yang dilepas di *genkan* merupakan situasi yang menjelaskan bahwa segala sesuatu yang berasal dari *soto* harus berada di *genkan* dan tidak boleh melawati batasan ke dalam *uchi*. Hal ini juga kemudian memiliki makna yang sama dengan yang diterapkan

dalam *ryokan*. Tamu dengan sepatu yang dilepas di area *genkan* memiliki arti meninggalkan hal-hal yang berasal dari luar.

Jika dilihat dari *genkan* pada rumah Jepang, *uchi* merupakan bagian dalam rumah yang terdiri dari tempat istirahat atau ruang untuk tidur, sedangkan *soto* merupakan *roji* ‘bagian luar rumah’. Hal yang termasuk dalam *roji* adalah halaman atau pekarangan rumah untuk menuju pintu *genkan*. Jika orang Jepang sudah mempersilahkan tamu naik dari *genkan* ke dalam rumah sampai ke ruang tamu, berarti orang tersebut sudah menerima tamu tersebut. Saat tamu melepaskan sepatu mereka di *genkan* dan memasuki area rumah disebut sebagai *agaru* (上がる) atau naik ke dalam rumah (Dewi, 2008). Hal ini juga terjadi dalam *ryokan*, tamu *ryokan* sebagai *soto* dan orang-orang dalam *ryokan* sebagai *uchi*. Saat tamu sudah melewati *genkan* dengan melepaskan sepatu mereka dan berganti menjadi alas kaki yang telah disediakan, memiliki arti bahwa mereka sudah memasuki area *uchi* dalam *ryokan*.

4.2.2 Konsep Nilai *Wabi-Sabi*

Konsep *wabi-sabi* yang fokus kepada keindahan, kesederhanaan, dan ketenangan yang dibangun secara alami. Pada data di bawah ini merupakan representasi konsep *wabi-sabi* yang terlihat dari taman *ryokan*.

Tabel 2
Tanda yang terdapat dalam taman *ryokan*

<p style="text-align: center;">Gambar 6</p>  <p style="text-align: center;">Taman <i>ryokan</i> Sumber: <i>Hanasaku Iroha</i> EP18 menit 06:40</p>	<p>Denotasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penggambaran taman dalam <i>ryokan</i>. - Taman <i>ryokan</i> yang menggunakan gaya <i>karesansui</i>. <p>Konotasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Batu yang diletakkan secara tidak beraturan merepresentasikan konsep <i>wabi</i>. - Semak-semak dan tanaman liar yang merepresentasikan konsep <i>sabi</i>.
--	--

Jika dilihat secara denotasi, terlihat penggambaran taman yang merupakan bagian dari *ryokan*. Taman *ryokan* merupakan taman dengan gaya *karesansui* yang terlihat dari penggunaan bebatuan dan wilayah disekitarnya yang kering. Taman bergaya *karesansui* ini terinspirasi dari aliran Buddha Zen yang dulunya mempengaruhi sastra dan seni musik serta arsitektur. Perubahan terbesar yang ditimbulkannya dari gaya taman yang sebelumnya adalah berupa penggantian penggunaan material utama yaitu air, dengan pasir atau kerikil yang dianggap mampu mengabstraksikan air. Perubahan ini merupakan kontribusi terbesar Buddha Zen dalam seni pertamanan di Jepang, yang dinyatakan sudah berhasil menghadirkan taman bergaya abstrak yang disebut *karesansui* (Ishikawa, 1986:175).

Secara konotasi, taman *ryokan* merupakan salah satu perwujudan konsep *wabi-sabi*. Taman dengan batu yang diletakkan secara acak dengan bentuk yang asimetri diusahakan mengikuti apa yang ada di alam, semak-semak yang berada di antara bebatuan, dan beberapa tanaman liar dibiarkan secara alami. Hal ini memberikan ketenangan dan kesederhanaan yang dapat dirasakan oleh tamu yang berkunjung.

Di taman, *wabi-sabi* mungkin muncul melalui pohon tua yang berlumut, pohon berbatu yang bertatahkan lumut, pagar kayu yang lapuk, gerbang logam yang teroksidasi dengan baik. Ini merupakan gagasan bahwa elemen-elemen seperti itu telah mendapatkan tempat mereka di taman, menua pada waktunya sendiri. Tanaman yang dibiarkan tumbuh dan menua secara alami, dengan sedikit campur tangan manusia. Terkadang pagar atau pohon tua itu menginspirasi bagaimana mereka telah bertahan bertahun-tahun dalam kesulitan untuk tetap menjalankan fungsinya, dan masih memancarkan keindahan (Gilchrist, 2020).

Taman *karesansui* merupakan taman kering yang berkembang pesat dibawah pengaruh aliran Buddha Zen, oleh karena itu taman bergaya *karesansui* memiliki ajaran-ajaran Zen di dalamnya, salah satunya adalah kesederhanaan. Taman *karesansui* terdiri dari unsur-unsur seperti batu, pasir, dan sedikit lumut. Kesederhanaan dari taman *karesansui* itu menciptakan kesan kosong pada taman, tetapi justru menampilkan keindahan, yaitu keindahan *wabi* (Azhar, 2008).

4.2.3 Konsep Nilai *Wa* dan *Ma*

Konsep *wa* dapat ditemukan dalam banyak aspek kehidupan di Jepang, misalnya dalam interaksi dengan sesama, orang Jepang menghindari konflik dan mementingkan ketenangan. Konsep *wa* mempercayai bahwa harmoni bersumber dari kealamian. Adapun konsep *ma* yang menekankan pada ketenangan dalam ruang kosong.

Konsep ini dapat dilihat dalam arsitektur Jepang yang juga terdapat dalam *ryokan*. Konsep *wa* dan *ma* dalam *washitsu*, konsep *ma* dalam penggunaan *shoji*, dan koridor *ryokan*, serta konsep *wa* yang direpresentasikan dari penggunaan material kayu. Berikut merupakan penggambaran representasi konsep *wa* dan *ma* dalam *washitsu* pada anime *Hanasaku Iroha*.

Tabel 3
Pemaknaan terhadap tanda *washitsu*

<p style="text-align: center;">Gambar 7</p>  <p style="text-align: center;"><i>Washitsu</i> dalam <i>ryokan</i> Sumber: <i>Hanasaku Iroha</i> EP9 menit 17:04</p>	<p>Denotasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruangan <i>washitsu</i> dalam <i>ryokan</i>. - Adanya perabotan yang menunjang <i>washitsu</i>. <hr/> <p>Konotasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adanya harmoni yang tergambarkan dari perabotan dalam <i>washitsu</i>. - Perabotan yang diletakkan seminimal mungkin yang mendukung konsep <i>ma</i>. - Adanya penggunaan <i>shoji</i> yang merepresentasikan konsep <i>ma</i>.
---	--

Dalam data gambar 7 terlihat adanya pelayan dan tamu yang berada dalam *washitsu*. Dalam anime, pelayan sedang membawakan makanan kemudian menjelaskannya kepada tamu *ryokan*. Jika dilihat dari makna denotasinya ruangan yang digambarkan tersebut adalah ruangan *washitsu*. Hal ini terbukti dari penggunaan *tatami* dan juga perabotan-perabotan yang menunjang. *Washitsu* dapat digunakan sebagai ruangan belajar, bekerja, makan, hingga ruang tidur. Dalam data gambar 7, *washitsu* sedang difungsikan sebagai ruang makan.

Pada makna konotasi, ruangan *washitsu* merupakan representasi dari konsep *wa* yang menunjukkan bahwa adanya harmoni yang tergambarkan dari perabotan yang ada

di dalamnya. Penggunaan bahan-bahan yang alami menonjolkan harmoni antara satu perabotan dengan perabotan lainnya. Hal ini didukung oleh pendapat Reynolds (2009) bahwa interior tradisional Jepang menggunakan bahan alami yang tersedia ataupun bahan daur ulang dan suatu hal yang berlebihan bertentangan dengan konsep *wa*. Misalnya dalam penggunaan *tatami* yang terbuat dari alang-alang sisa panen. Selain itu, material kayu yang digunakan dalam arsitektur juga merupakan representasi dari konsep *wa*. Dalam data di atas penggunaan *zaisu* dan *chabudai* yang terbuat dari kayu memberikan kesan alami sehingga perabotan yang ada dalam *washitsu* ini menyatu satu sama lain.

Selain konsep *wa*, terdapat juga konsep *ma* dalam *washitsu*. Hal ini direpresentasikan melalui perabotan yang diletakkan dengan sangat minimalis. Hanya terdapat *zaisu*, *chabudai*, *tokonama*, dan mungkin beberapa lukisan sebagai dekorasi. Selain itu, perabotan ini juga diletakkan di tengah-tengah untuk memungkinkan adanya ruang kosong dalam *washitsu*. Adapun perabotan seperti *futon* yang tersimpan rapi dengan tujuan terwujudnya konsep ini. Hal ini memberikan lebih banyak ruang dan akses sehingga akan terciptanya rasa tenang bagi tamu yang menginap di *ryokan*. Tidak hanya perabotan seperti yang telah disebutkan di atas, penggunaan *shoji* dalam *washitsu* juga memiliki konsep *ma*.

Menurut pendapat Belfiore (2012), arsitektur ruangan Jepang yang menggunakan *shoji* menggambarkan bahwa adanya ruang kosong yang tercipta. Berbeda dengan bangunan barat yang menggunakan tembok tebal sebagai partisi, Jepang menggunakan *shoji* yang tipis dan juga ringan. Penggunaan *shoji* ini memberikan lebih banyak akses lagi pada suatu bangunan sehingga konsep *ma* dapat terwujud.

Selain diartikan sebagai ruang kosong, *ma* juga dapat dipahami sebagai jeda. Hal ini dapat dilihat pada bagian dari eksterior ataupun interior yang sengaja dibiarkan kosong atau tanpa ada apapun sehingga dapat melegakan orang yang ada di tempat tersebut. Konsep *ma* juga dapat berupa interior yang tidak terlalu ramai, sehingga dapat memberikan ketenangan dan keindahan yang tidak mengintimidasi.

5. Simpulan

Ryokan memiliki karakteristik tersendiri berbeda jenis dengan penginapan-penginapan lainnya, seperti hotel dan villa dengan konsep arsitektur modern. Hal ini dapat terlihat dari pemilihan lokasi yang sebagian besar berdekatan dengan sumber air panas

onsen yang berada di alam. Selain lokasi adapun fasilitas dalam *ryokan* yang merupakan salah satu daya tarik bagi wisatawan untuk memilih *ryokan* sebagai tempat menginap. Hal ini dapat dilihat dari penyajian *kaiseki ryori* sebagai makanan yang sangat merepresentasikan budaya Jepang di dalamnya.

Ryokan juga merepresentasikan budaya Jepang khususnya pada konsep *uchi-soto*, *wabi-sabi*, serta konsep *wa* dan *ma*. Konsep *uchi-soto* direpresentasikan dari penggunaan *genkan* sebagai pembatas antara area *uchi* dan *soto*. Hal ini dilihat dari tamu dengan sepatu yang mereka lepas di area *genkan*, memiliki arti meninggalkan hal-hal yang berasal dari luar dan memasuki area *uchi* dalam *ryokan*. Konsep *wabi-sabi* sebagai konsep yang menekankan ketidaksempurnaan dapat dilihat dari taman *ryokan*, batu yang diletakkan secara acak dengan bentuk yang asimetri, semak-semak yang berada di antara bebatuan, dan beberapa tanaman liar dibiarkan secara alami merepresentasikan konsep ini. Terakhir, terdapat konsep *wa* dan *ma* yang diwujudkan dari ruangan *washitsu ryokan*. Dalam *washitsu*, konsep *wa* terlihat dari penggunaan bahan-bahan yang alami menonjolkan harmoni antara satu perabotan dengan perabotan lainnya. Konsep *ma* yang direpresentasikan melalui perabotan yang diletakkan dengan sangat minimalis, serta penggunaan *shoji* yang memberikan lebih banyak akses lagi pada suatu bangunan.

6. Daftar Pustaka

- Azhar, Elita Fitri. (2008). Nilai-nilai Estetika pada Taman Jepang Khususnya Pada Taman Karesansui. Skripsi. Universitas Indonesia.
- Barthes, Roland. (2017). *Elemen-Elemen Semiologi* diterjemahkan oleh M. Ardiansyah dari judul asli *Elements of Semiology*. Yogyakarta: Basabasi.
- Belfiore, Matteo. (2012). *Japanese Spatial Layering*. Tokyo: Tokyo University.
- Dewi, Widya Purnama. (2008). *Genkan* dalam Tata Ruang Rumah Jepang. Skripsi. Universitas Indonesia.
- Donko, Wilhelm. (2017). "*Hanasaku Iroha*" Bonbori Festival Report - A Fictional Event Becomes Real Life Tradition. (Di akses pada 3 Maret 2022 dari alamat <https://www.crunchyroll.com/anime-feature/2017/10/28-1/hanasaku-iroha-bonbori-festival-report-a-fictional-event-becomes-real-life-tradition>)
- Endraswara, Suwardi. (2011). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.

- Gilchrist, Dan. (2020). *The Wabi-Sabi Garden*. (Di akses pada 18 Juni 2022 dari alamat <https://www.swansonsnursery.com/blog/the-wabi-sabi-garden>)
- Higashide. (2022). *Hoteru Ryokan Okinawaken*. (Di akses pada 17 Maret 2022 dari alamat https://uub.jp/pdr/47/_p_pdr.cgi?D=ss&H=hotel&T=4a&P=47)
- Ishikawa, Takashi. (1986). *Kokoro: The Soul of Japan*. Tokyo: The East Publication Inc.
- Japan Rail Pass. (2019). *Staying in a Ryokan, a Traditional Japanese Guest House*. (Di akses pada 16 Maret 2022 dari alamat <https://www.jrailpass.com/blog/ryokan-japanese-guest-houses>)
- Japan Ryokan and Hotel Association. (2010). *Origins and History of the Japanese Ryokan*. (Di akses pada 26 Maret 2021 dari alamat https://www.ryokan.or.jp/past/english/pdf/origins_and_history.pdf)
- Kiriina. (2020). *[Flashback Friday] Hanasaku Iroha*. (Di akses pada 18 Juni 2021 dari alamat (<http://jurnalotaku.com/2020/04/03/flashback-friday-hanasaku-iroha/>))
- Puteri, Pujiastri Eliza. (2012). *Chashitsu Bergaya Soan sebagai Cerminan Konsep Wabi Sabi dalam Konsep Naturalisme Jepang*. Skripsi. Universitas Indonesia.
- Reynolds, Garr. (2009). *Wa: The Key to Clear, Harmonious Design*. (Di akses pada 9 Juni 2022 dari alamat <https://www.presentationzen.com/presentationzen/2009/09/wa-the-key-to-clear-design.html>)
- Seki, A. dan Elizabeth, H.B. (2012). *Ryokan: Japan's Finest Spas and Inns*. Amerika: Tuttle Publishing.
- Seki, A. dan Rob, G. (2017). *Japanese Inns and Hot Springs: A Guide to Japan's Best Ryokan and Onsen*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- Simandalahi, I. M. (2017). *Fasilitas di Ryokan*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- Utami, Y., Wedayanti, N. P. L., & Sulatri, N. L. P. A. (2020). *Mama Tomo dalam novel happiness karya Natsuo Kirino*. *Humanis*, 24(1), 20-28.
- Wedayanti, N.P.L., & Andry Anita Dewi, N. (2021). *Wacana Rasisme Terhadap Golongan Minoritas di Jepang (Tinjauan Analisis Wacana Kritis)*. *International Seminar on Austronesian Languages and Literature*, 9(1), 201-205. Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/isall/article/view/79907>
- Wedayanti, N.P.L., & Dewi, N.M.A.A. (2022). *Mobilitas Sosial pada Kelompok Zainichi Korean di Jepang*. *Jurnal Sakura: Sastra, Bahasa, Kebudayaan dan Pranata Jepang*, 4(1), 27-40.