

**BENTUK IMITASI BUDAYA JEPANG DALAM FESTIVAL
ISSHONI TANOSHIMIMASHOU
DI UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

MUHAMAD EFENDI

155110200111008



**PROGRAM STUDI SASRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2020



**BENTUK IMITASI BUDAYA JEPANG DALAM FESTIVAL ISSHONI
TANOSHIMIMASHOU DI UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

**OLEH:
MUHAMAD EFENDI
155110200111008**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Muhamad Efendi
NIM : 155110200111008
Program Studi : Sastra Jepang

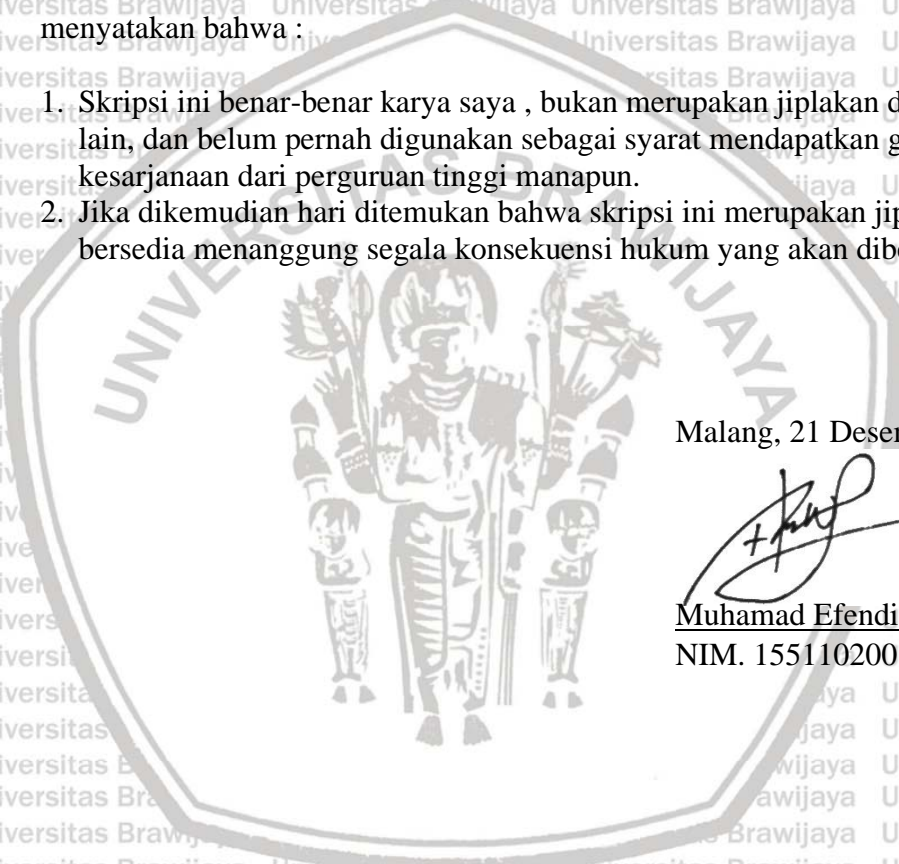
menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar karya saya , bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 21 Desember 2020



Muhamad Efendi
NIM. 155110200111008



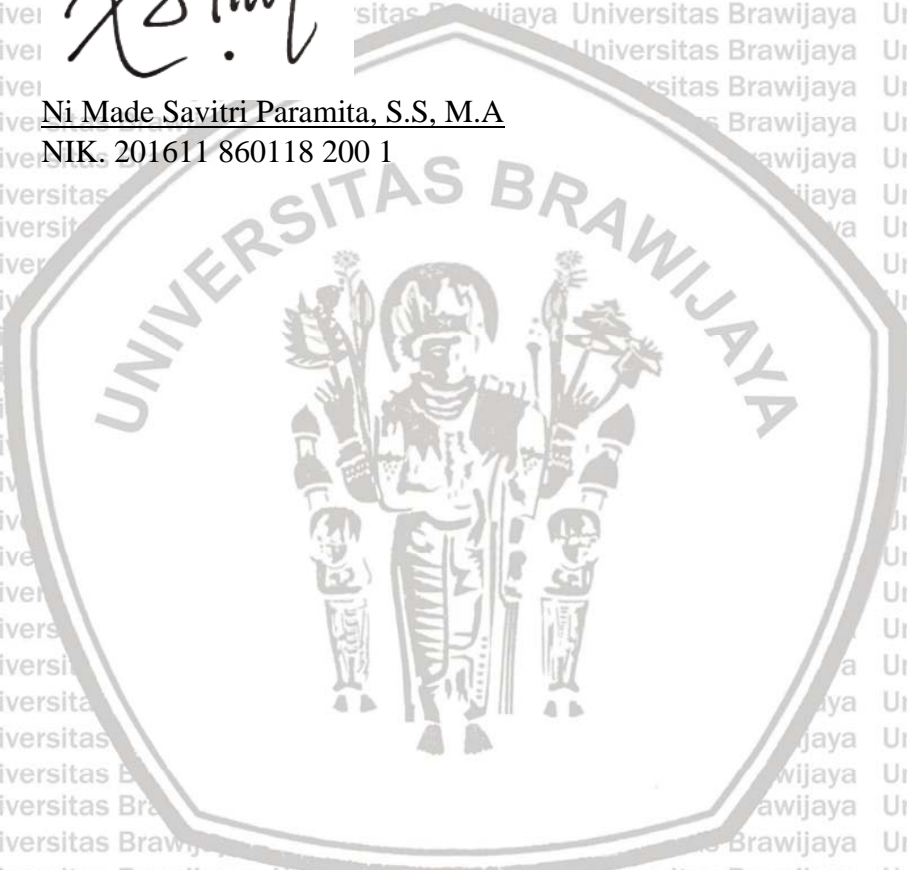
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Muhamad Efendi telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 21 Desember 2020

Pembimbing



Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A
NIK. 201611 860118 200 1



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Muhamad Efendi telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 21 Desember 2020

Penguji

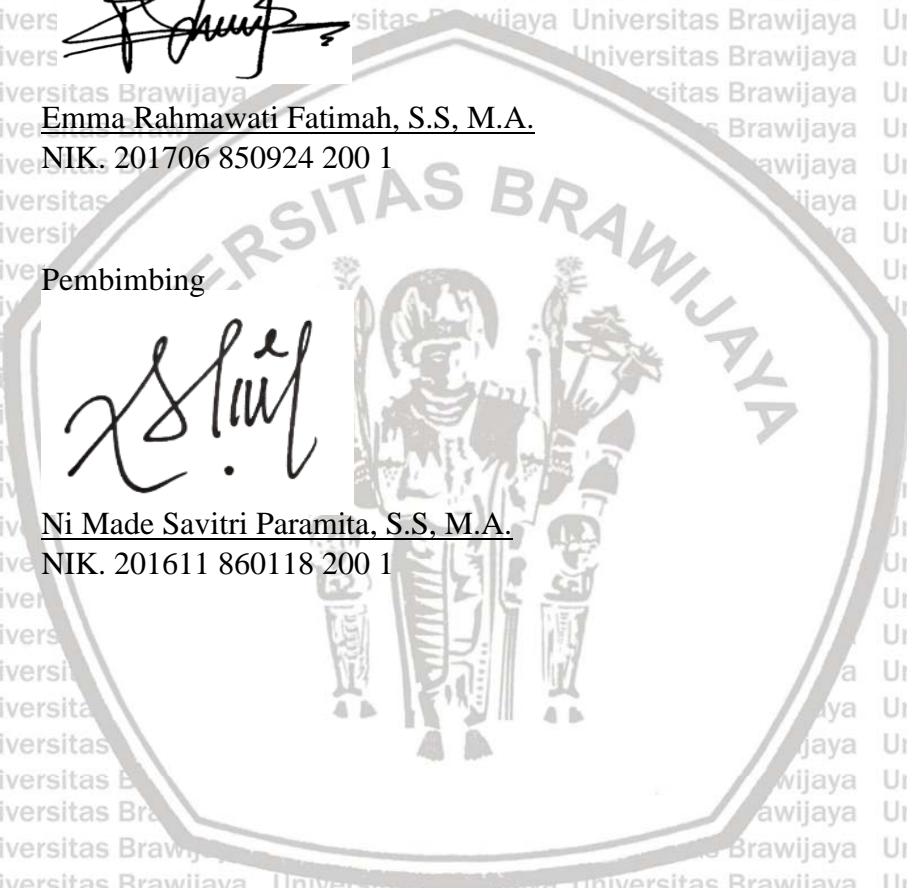
Emma Rahmawati Fatimah, S.S, M.A.

NIK. 201706 850924 200 1

Pembimbing

Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A.

NIK. 201611 860118 200 1



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Efrizal, M.A.
NIP. 19700825 2000121 001

Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19790116 200912 1 001

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama MUHAMAD EFENDI telah disetujui untuk mendapatkan gelar Sarjana Sastra.


Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik,




Hemanah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19730103 200501 2 001

Dosen Pembimbing,



Ni Made Savitri Paramita, M.A.
NIP. 2016118601182001



This is to certify that the undergraduate thesis of MUHAMAD EFENDI has been approved for the degree of *Sarjana Sastra*.

Acknowledged by,

Deputy Dean for Academic Affairs,

Supervisor,


Hamamah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 197301032005012001



Ni Made Savitri Paramita, M.A.
NIP. 2016118601182001

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Bentuk Imitasi Budaya Jepang dalam Festival Isshoni Tanoshimimashou di Universitas Brawijaya Malang”.

Penulis menyadari bahwa, penulis tidak dapat menyelesaikan penelitian ini tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Orang tua dan Saudara-saudara saya, yang telah mendukung dan memberikan segala hal yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu kepada saya sampai sejauh ini.
2. Dosen pembimbing saya, ibu Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A., yang selalu sabar dan memberikan bimbingan dalam penelitian ini.
3. Dosen penguji saya, ibu Emma Rahmawati Fatimah, S.S, M.A., yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penelitian ini.
4. Dosen Prodi Sastra Jepang, bapak Aji Setyanto, S.S., M.Litt., yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama berkuliah.
5. Dosen Prodi Sastra Jepang, yang telah menjadi pengajar saya dalam beberapa semester ini.
6. Shohabat-shohabat saya, Hamdan, Dias, Adam, Raka, yang sudah menemani dan mensupport saya selama ini.
7. Rekan seperjuangan dan sepersiksaan, W.H.O, dalam segala hal yang telah dilalui selama masa perkuliahan.
8. Seluruh rekan seperjuangan dan sepersiksaan di IT 12, khususnya divisi Transperman, dalam segala hal yang telah diperjuangkan selama acara.
9. Rekan-rekan di Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang, yang telah banyak membantu mengembangkan ilmu organisasi saya.
10. Rekan sejawat dan shohabat-shohabat di Sastra Jepang yang telah banyak membantu dan menemani saya selama ini.
11. Mas Aditya Cahya Pramana, Mas Hanno Gherrafy, Mbah Nazar Fitriawan bin Yunus, Candi Fakhri Faishol, serta delapan orang responden yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik, saran, dan pendapat yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada penelitian ini.

Malang, 21 Desember 2020

penulis

ABSTRAK

Efendi, Muhamad. 2020. *Bentuk Imitasi Budaya Jepang Dalam Festival Isshoni Tanoshimimashou Di Universitas Brawijaya Malang*. Program Studi Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A.

Kata Kunci : Imitasi, Imitasi Budaya, Festival, Budaya Jepang, *Matsuri*, *Bunkasai*, *Isshoni Tanoshimimashou*

Festival di Jepang disebut dengan *matsuri*, dimana penyelenggaraan *matsuri* dimaksudkan untuk perayaan ataupun memberikan persembahan kepada *kami* atau dewa. Festival di Jepang memiliki berbagai bentuk, selain festival yang dilakukan untuk melakukan perayaan atau yang bersifat religi, terdapat pula sebuah festival yang diadakan di sekolah yang disebut dengan festival sekolah atau *bunkasai*. Festival di Jepang merupakan sebuah kebudayaan yang cukup populer dimata dunia. Komunitas masyarakat di Indonesia sebagai salah satu konsumen budaya Jepang mencoba mengimitasi bentuk-bentuk festival kebudayaan yang ada di Jepang dengan menyelenggarakan festival budaya Jepang di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk peniruan atau imitasi budaya Jepang oleh panitia penyelenggara festival *Isshoni Tanoshimimashou* di Universitas Brawijaya, serta untuk mengetahui fungsi dan makna dari penyelenggaraan festival tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode kualitatif. Data yang didapat melalui hasil wawancara dengan narasumber utama yaitu ketua pelaksana *Isshoni Tanoshimimashou* 1, 6, 12, dan 14, serta beberapa pengunjung *Isshoni Tanoshimimashou*, akan digunakan dan dianalisis menggunakan teori imitasi Bandura sebagai teori utama; konsep *matsuri* Lawanda dan konsep *bunkasai* sebagai teori pendukung.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa imitasi budaya Jepang yang direpresentasikan dalam *Isshoni Tanoshimimashou* terdiri dari 4 indikator, yaitu perhatian, motivasi, mengingat, dan reproduksi, dengan indikator motivasi dan reproduksi yang menjadi fokus utamanya. Motivasi dan tujuan penyelenggaraan *Isshoni Tanoshimimashou* didasari oleh keinginan untuk memberikan wadah bagi siswa dan masyarakat umum untuk mengekspresikan minatnya terhadap budaya Jepang, dan juga untuk menyediakan lahan bagi mahasiswa yang menjadi panitia penyelenggara untuk mengembangkan ilmu organisasi dan kerja sama mereka, dimana semua tujuan tersebut dianggap sudah tercapai.



要旨

Efendi, Muhamad. 2020 年。マランのブラウイジャヤ大学で行われた学園祭「一緒に楽しみましょう」の日本文化模倣。日本文学科。言語・文学専攻。文化科学部。ブラウイジャヤ大学。

指導教員：Ni Made Savitri Paramita, S.S., M.A.

キーワード：模倣、文化模倣、祭、日本文化祭、一緒に楽しみましょう。

祭りとは、日本風のフェスティバルである。目的として、神様への記念祭やお祝いの儀式である。日本には様々なお祭りもある。宗教的だけでなく、文化祭というお祭りが学校でよく行われている。世間でも日本の文化祭が良く盛んでいる。そのため、日本の文化に憧れインドネシアの人民がこの学園祭を倣い始めた。研究の目的はブラウイジャヤ大学で行われた文化祭「一緒に楽しみましょう」の見倣ったところを見出すこととイベントの役目と価値を理解することである。

本研究では定性型による記述方法を使用した。取り込まれたデータとして、「一緒に楽しみましょう」の第1祭、第6祭、第12祭、第14祭のリーダーと数人の参観者を面談した。面談の結果はアルバート・バンデューラの模倣学習理論を本理論として分析した。その上、ラワンダのお祭り概念と文化祭概念を使用した。

研究の結果は関心、やる気、物覚え、複製は四つの要因が「一緒に楽しみましょう」の日本文化の模倣を代表されている。その中、やる気と複製が主因になった。学生や一般の人々が日本文化の関心を表明するためのイベントを提供のやる気に基づき、お祭りの「一緒に楽しみましょう」が行われている。一方では学生たちの組織スキルの習得と協力感の開発する場所である。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vii
ABSTRAK BAHASA JEPANG	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TRANSLITERASI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.6 Definisi Istilah Kunci	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Teori Imitasi / <i>Social Learning Theory</i>	9
2.2 <i>Matsuri</i>	12
2.3 <i>Bunkasai</i>	17
2.4 <i>Isshoni Tanoshimimashou</i>	18
2.5 Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Sumber Data	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data	26
3.4 Analisis Data	28
BAB IV METODE PENELITIAN	
4.1 Latar Belakang <i>Isshoni Tanoshimimashou</i> Sebagai Representasi Festival Budaya Jepang	30
4.2 Imitasi Unsur <i>Matsuri</i> dalam <i>Isshoni Tanoshimimashou</i>	36
4.2.1 <i>Mikoshi</i>	39
4.2.2 Pameran Benda-benda Budaya Jepang	42
4.2.3 Kuliner Khas Jepang	43



4.2.4 Klasifikasi kegiatan dalam *Matsuri* di *Isshoni Tanoshimimashou*..... 45

4.2.5 Kesamaan *Isshoni Tanoshimimashou* dengan *Matsuri* 46

4.3 Imitasi Unsur *Bunkasai* dalam *Isshoni Tanoshimimashou*..... 49

4.4 Fungsi dan Makna Pelaksanaan *Isshoni Tanoshimimashou*..... 53

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan..... 56

5.2 Saran 59

DAFTAR PUSTAKA 60

DAFTAR LAMPIRAN 63



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
ん (ン) n / m / ng				

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミュ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

っ (ツツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / dd / kk / ss.

Contohnya seperti ベッド (beddo)

あ a penanda bunyi panjang. Contohnya じゃあ (jaa)

い i penanda bunyi panjang. Contohnya おにいちゃん (oniichan)

う u (baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya おとう

と (otouto)

え e penanda bunyi panjang. Contohnya おねえさん (oneesan)

お o penanda bunyi panjang untuk beberapa kata tertentu.

Contohnya とおい (tooi), こおり (kooori)

— penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang) dengan huruf katakana.

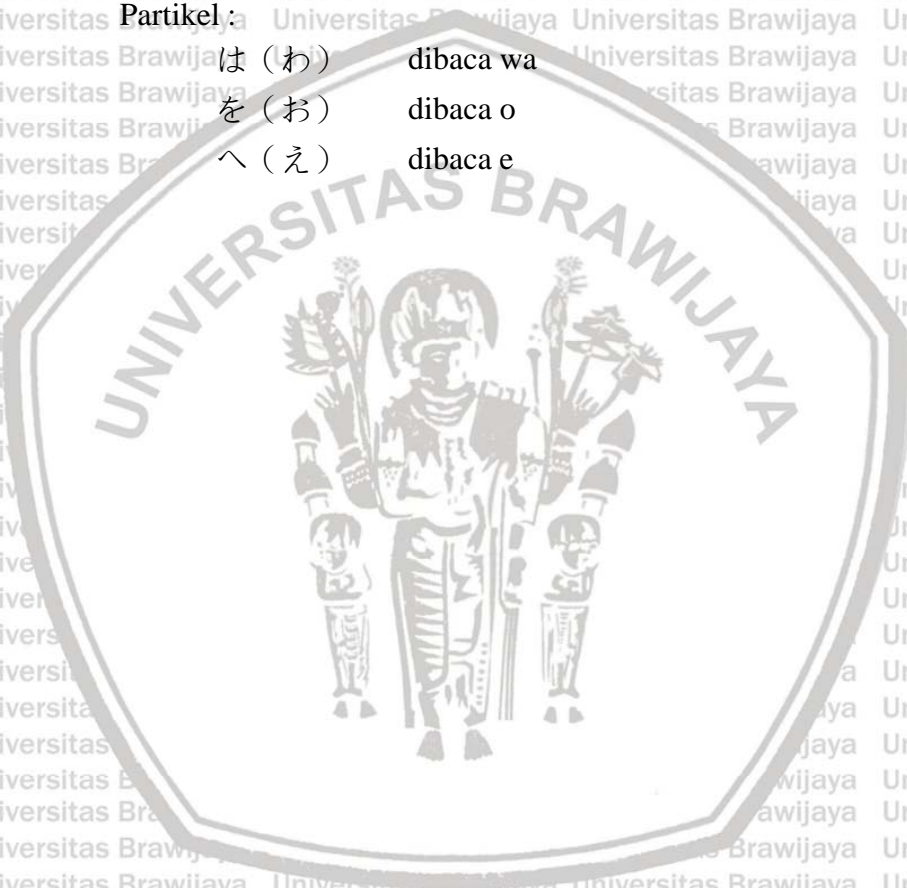
Contohnya ラーメン (raamen)

Partikel :

は (わ) dibaca wa

を (お) dibaca o

へ (え) dibaca e



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
4.1.1 <i>Icon Isshoni Tanoshimimashou</i> 12.....	31
4.1.2 <i>Isshoni Tanoshimimashou</i> 6 pada 2011 di FIB UB.....	33
4.1.3 <i>Bon Odori</i> saat penutupan acara IT12.....	35
4.2.1 <i>Sanja Matsuri</i> di Tokyo.....	36
4.2.1.1 Pawai <i>Mikoshi</i> di Jepang.....	40
4.2.1.2 Pawai <i>Mikoshi</i> di <i>Isshoni Tanoshimimashou</i>	41
4.2.2 Festival Budaya Jepang <i>Isshoni Tanoshiimiamashou</i> di Malang.....	36
4.2.2.1 Pameran <i>Hinaningyo</i> di Jepang.....	42
4.2.2.2 Pameran <i>Hinaningyo</i> di IT 6.....	42
4.2.2.3 Pameran pernak-pernik khas Jepang.....	42
4.2.2.4 Pameran Diorama Kastil Jepang di IT 6.....	42
4.2.3.1 <i>Stand Bazaar</i> Pada Festival Musim Panas Jepang.....	43
4.2.3.2 <i>Stand Bazaar</i> di <i>Isshoni Tanoshimimashou</i>	43
4.3.1 <i>Bunkasai</i> di Universitas di Jepang.....	50
4.3.2 <i>Isshoni Tanoshimimashou</i> di Universitas Brawijaya.....	50
4.3.2.1 <i>Maid Cafe</i> di Jepang.....	51
4.3.2.2 <i>Maid Cafe</i> di <i>Isshoni Tanoshimimashou</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1 Pedoman Wawancara.....	63
2 Hasil Wawancara.....	72
3 <i>Curriculum Vitae</i>	109
4 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	111
5 Berita Acara Seminar Proposal.....	113
6 Berita Acara Seminar Hasil.....	114
7 Sertifikat JLPT.....	115





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern ini, teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat. Kemajuan teknologi informasi di era globalisasi telah membuat interaksi antar masyarakat di seluruh dunia menjadi bebas dan terbuka, sehingga dapat saling mempengaruhi satu sama lain. Berbagai macam informasi yang terjadi diberbagai belahan bumi kini dapat disebarkan dengan mudah dan cepat dengan hadirnya internet dan media massa. Selain itu, internet dan media massa juga berperan aktif dalam penyebaran budaya ke seluruh dunia (globalisasi budaya). Media massa memiliki peran dalam penyebaran kebudayaan global yang secara langsung mempengaruhi perubahan gaya hidup suatu masyarakat dan menjadikan masyarakat sebagai konsumen suatu kebudayaan baru (Larasati, 2018: 111). Dengan peran media massa yang cukup besar, maka terjadi suatu konsumsi budaya yang akan dicerna oleh konsumen budaya baik dengan mengimitasi atau mengakulturasikan kebudayaan asli mereka dengan budaya yang disebarkan melalui media massa.

Salah satu budaya yang tengah berkembang pesat di berbagai negara di dunia yang disebarkan melalui media massa adalah budaya populer Jepang.

Sejak 1990-an, Indonesia telah disuguhi oleh budaya populer Jepang melalui media televisi (Kompasiana, 2016). Produk *anime* pada 1990-an seperti,

Dragon Ball, *Doraemon*, *Shinchan*, dll. Lalu ada juga *Manga* yang memang sudah banyak yang terbit di Indonesia melalui penerbit Elex Media Komputindo, M&C, dll. Dengan peran internet yang memberikan kemudahan dalam mengakses segala hal, tempat yang jauh menjadi terasa dekat karena internet.

Begitupun produk-produk budaya populer Jepang yang semakin *massive* di dunia maya. Masyarakat Indonesia dapat mengaksesnya dengan mudah. Situs web *anime* yang beratus-ratus lebih dapat diunduh secara gratis untuk dikonsumsi semua khalayak. Imbasnya adalah dalam beberapa tahun belakangan ini yaitu sejak awal tahun 2000-an, dengan semakin meningkatnya jumlah penggemar budaya Jepang banyak sekali instansi seperti sekolah dan universitas di Indonesia yang mengadakan festival yang bertemakan kebudayaan Jepang.

Festival atau perayaan di Jepang disebut dengan *matsuri*. Menurut ensiklopedia Shinto (Shinto *jiten*) *matsuri* adalah kata dalam bahasa Jepang yang menurut pengertian agama Shinto berarti ritual yang dipersembahkan untuk *kami* atau dewa dan di masa kini sebagai norma sosial (Kokugakuin, 2006). *Matsuri* bagi orang Jepang dianggap sebagai salah satu simbol dari kegiatan manusia untuk berkomunikasi dan melayani dewa. Dengan kata lain, *matsuri* bagi orang Jepang dianggap sebagai jalan untuk bertemu dengan dewa (Yanagita, 1982: 42). Tetapi secara luas, istilah ini dapat diartikan hari raya atau festival (tidak harus mengandung unsur religi) khas budaya Jepang yang diselenggarakan masyarakat sipil maupun pemerintah Jepang.

Di Jepang selain *matsuri*, terdapat pula festival budaya yang disebut dengan *bunkasai*. *Bunkasai* adalah kegiatan tahunan yang diadakan oleh instansi pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak hingga universitas. *Bunkasai* diadakan dengan tujuan agar para siswa dapat menampilkan kemampuan mereka dalam berkreatifitas (Syadian, 2016:39). Dalam kegiatan tersebut, para siswa bebas menentukan apa yang ingin mereka tampilkan atau jual seperti memajang atau menjual barang-barang seni yang telah mereka buat. Selain itu, di dalam *Bunkasai* terdapat pula penampilan band, *cosplay* (*costume playing*), *obake yashiki* (rumah hantu), rumah peramal, *maid cafe* dan berbagai macam kegiatan lainnya. Saat ini banyak dijumpai sekolah-sekolah dan universitas-universitas di luar Jepang yang mengadakan pagelaran *bunkasai* dan salah satunya adalah Indonesia. Hal ini dapat kita lihat dengan semakin banyaknya kegiatan festival kebudayaan Jepang yang diadakan di Indonesia. Ragam budaya Jepang yang kini sedang populer di kalangan remaja di Indonesia, khususnya di Malang, banyak diwujudkan dalam bentuk diselenggarakannya festival kebudayaan Jepang dan salah satunya adalah Festival *Isshoni Tanoshimimashou* yang diadakan oleh mahasiswa Sastra Jepang Universitas Brawijaya Malang.

Isshoni Tanoshimimashou yang biasanya disingkat menjadi IT merupakan festival budaya Jepang yang diadakan di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang dan digelar satu tahun sekali. Terdapat banyak sekali rangkaian maupun unsur-unsur kegiatan dalam IT yang mengacu pada kebudayaan Jepang, seperti misalnya penampilan band beraliran J-Pop, *cosplay*

(*costume playing*), *obake yashiki* (rumah hantu), rumah peramal, *maid cafe*, stan kuliner Jepang, dan berbagai macam kegiatan lainnya. *Isshoni Tanoshimimashou* sendiri disinyalir merupakan bentuk imitasi dari kebudayaan Jepang yang diaplikasikan dalam proses kegiatannya.

Festival *Isshoni Tanoshimimashou* merupakan festival yang dianggap mengimitasi kegiatan-kegiatan yang ada dalam festival kebudayaan di Jepang.

Hurley & Charter (2005) mengatakan imitasi adalah suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan maupun aksi seperti yang telah dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari rangsangan, dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik. Pihak yang melakukan imitasi akan meniru semirip mungkin tindakan yang dilakukan oleh pihak yang diimitasi, tanpa memedulikan tentang tujuan peniruannya. Dalam konteks kebudayaan, proses imitasi akan meniru konsep dan bentuk dari suatu kebudayaan asal yang kemudian akan disajikan semirip mungkin dengan kebudayaan yang akan ditiru. Meskipun tidak akan sepenuhnya otentik apabila terdapat adanya suatu perbedaan kepercayaan dari kebudayaan asli dan para pelaku yang melakukan imitasi kebudayaan.

Sebagai festival yang diasumsikan sebagai bentuk imitasi kebudayaan Jepang, *Isshoni Tanoshimimashou 1* (IT 1) yang diadakan sejak tahun 2006 mengalami perkembangan secara bertahap, mulai dari konsep acara hingga unsur-unsur kebudayaan Jepang yang diusung juga mengalami beberapa perbaruan, sehingga sampai pada *Isshoni Tanoshimimashou 14* (IT 14) yang

diadakan pada tahun 2019 (IT terbaru yang diselenggarakan pada saat penelitian ini dibuat), peneliti menganggap unsur kebudayaan Jepang yang diusung dalam IT dirasa sangat banyak. Sehingga menarik minat peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai kegiatan imitasi kebudayaan yang dilakukan oleh penyelenggara IT, selain itu untuk mengetahui bentuk-bentuk imitasi kebudayaan Jepang yang disajikan dalam IT secara garis besar, dan untuk mengetahui fungsi dan makna diselenggarakannya *Isshoni Tanoshimimashou*.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat diteliti dari *Isshoni Tanoshimimashou* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk imitasi budaya Jepang yang dilakukan oleh panitia dalam penyelenggaraan *Isshoni Tanoshimashou*?
2. Apa fungsi dan makna yang terkandung dalam penyelenggaraan *Isshoni Tanoshimimashou*?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara objektif, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk imitasi budaya yang terdapat dalam *Isshoni Tanoshimimashou*, serta untuk mengetahui fungsi dan makna penyelenggaraan *Isshoni Tanoshimimashou* bagi siswa maupun masyarakat umum.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat menjadi bahan kajian maupun sumber pustaka, sebagai bahasan dari kegiatan *bunkasai* atau festival Budaya Jepang di Indonesia.

Serta untuk menyediakan pemahaman yang lebih baik tentang *Isshoni Tanoshimimashou* (IT) dan tentang bagaimana proses imitasi kebudayaan yang terjadi dalam pelaksanaan IT.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan tentang bidang keilmuan kajian budaya Jepang, pemahaman tentang teori imitasi, mengetahui lebih dalam mengenai *matsuri* dan *bunkasai*, serta mengetahui fungsi dan makna pelaksanaan festival budaya.

b. Bagi Pembaca

Dapat menjadi tinjauan serta sumber referensi mengenai teori imitasi, fungsi dan makna penyelenggaraan festival kebudayaan, pemahaman tentang *matsuri*, *bunkasai*, dan tentang *Isshoni Tanoshimimashou*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi lingkup penelitian berdasarkan rumusan masalah yang diteliti, maka penelitian akan dibatasi dengan mendeskripsikan bentuk imitasi

budaya Jepang yang paling terlihat/terkenal, serta fungsi dan makna penyelenggaraan *Isshoni Tanoshimimashou* (IT) baik terhadap panitia maupun pengunjung yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Maka penelitian yang dilakukan akan terfokus kepada narasumber utama yaitu ketua pelaksana dari beberapa penyelenggaraan IT serta beberapa pengunjung IT yang sesuai kualifikasi. Ketua pelaksana merupakan dalang atau tokoh terpenting dalam penyelenggaraan suatu acara, oleh karena itu beberapa ketua pelaksana akan menjadi narasumber untuk penelitian ini. Ketua pelaksana IT yang akan dipilih adalah ketua pelaksana dari IT 1 (2006), IT 6 (2011), IT 12 (2017) dan IT 14 (2019). Sedangkan untuk pengunjung IT yang akan dijadikan narasumber dalam penelitian ini akan dibatasi hanya 8 orang. Untuk kualifikasi pengunjung yang dipilih diantaranya adalah pengunjung yang memiliki wawasan luas tentang budaya Jepang, dan sisanya adalah pengunjung yang masih awam tentang budaya Jepang. Dengan analisis menggunakan teori imitasi (*social learning theory*) oleh Albert Bandura dan teori *matsuri* oleh Lawanda. Dengan menggunakan metode pustaka serta wawancara terstruktur dan tidak terstruktur diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

1.6 Definisi Istilah Kunci

Beberapa istilah kunci dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bunkasai** : Festival kebudayaan yang diadakan di sekolah/universitas di Jepang yang terbuka untuk umum, biasanya diselenggarakan pada bulan November. (Thomas P. Rohlen, 1983:162).
2. **Matsuri** : Kegiatan perayaan yang dilakukan masyarakat Jepang untuk menyambut kedatangan dewa dengan menyajikan segala sajian yang ada dan dengan menunjukkan sikap mengabdikan diri pada dewa (Yanagita Kunio, 1982: 42).
3. **Imitasi** : Suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan maupun aksi seperti yang telah dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari rangsangan, dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik. (Hurley & Charter, 2005)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Imitasi / *Social Learning Theory*

Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) menurut Albert Bandura adalah teori belajar sosial atau kognitif sosial serta efikasi diri yang menunjukkan pentingnya proses mengamati dan meniru perilaku, sikap dan emosi orang lain. Teori yang digagas oleh Albert Bandura, yakni pakar psikologi ini mengemukakan bahwa manusia belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, melainkan juga melalui peniruan (*modelling*). Bandura berpijak pada pemikiran bahwa perilaku seseorang adalah gabungan hasil faktor-faktor kognisi dan lingkungan (Surbakti, 2008: 142-143). Jadi, selain dari pengalaman seseorang, faktor kognisi maupun lingkungan juga akan mempengaruhi bagaimana seseorang akan berperilaku, dimana selain dari pengalaman pribadi, biasanya akan terdapat sosok *role-model* atau sosok yang dicontoh oleh seseorang untuk membentuk karakternya.

Gabriel Tarde berpendapat bahwa semua orang memiliki kecenderungan yang kuat untuk menandingi tindakan orang di sekitarnya. Tarde berpendapat bahwa mustahil bagi dua individu yang berinteraksi dalam waktu yang cukup panjang untuk tidak menunjukkan peningkatan dalam peniruan perilaku secara timbal balik. Ia juga memandang imitasi memainkan peranan yang sentral dalam transmisi kebudayaan dan pengetahuan dari suatu generasi ke generasi

selanjutnya. Dengan pengamatannya tersebut, Tarde sampai pada pernyataannya yang mengatakan bahwa “*society is imitation...*” Pernyataan ini didukung oleh McDougal, pengarang buku teks psikologi pertama. (Maspupah, 2008: 216)

Teori imitasi dalam *social learning theory* yang diutarakan oleh Albert Bandura (1977) mengungkapkan bahwa ada 4 indikator yang menentukan seseorang melakukan peniruan. Keempat indikator tersebut adalah : (Nuri Rahmah Fajria, 2011: 24)

1. Perhatian (*attention*). Seseorang tidak akan bisa menirukan kalau tidak memberikan perhatian kepada objek yang akan ditirunya. Contohnya: seseorang yang akan mengadakan kegiatan kebudayaan maka ia akan memperhatikan dan mempelajari cara kerja dari kebudayaan yang akan ditiru.
2. Mengingat (*retention*). Subyek yang memperhatikan harus merekam peristiwa itu dalam sistem ingatannya. Seseorang harus mengingat-ingat apa yang akan ia tiru.
3. Reproduksi (*reproduction*). Setelah mengetahui atau mempelajari sebuah tingkah laku atau suatu kegiatan, seseorang juga dapat menunjukkan kemampuannya atau menghasilkan apa yang disimpan dalam bentuk tingkah laku atau objek. Dengan kata lain, subjek tersebut mempraktekkan atau mengaplikasikan apa yang ia tiru dari objek yang akan ditiru.

4. Motivasi (*motivation*). Motivasi juga penting karena merupakan penggerak individu untuk terus melakukan sesuatu. Jadi, subyek harus memiliki alasan untuk meniru perilaku yang telah dimodelkan.

Dari keempat indikator proses imitasi tersebut, bila diurutkan sesuai urutan yang benar maka urutannya adalah; yang pertama perhatian (*attention*), dimana seorang individu atau kelompok memiliki ketertarikan akan suatu objek.

Kemudian muncul perasaan atau keinginan untuk meniru objek yang dianggap menarik tersebut (*motivation*). Lalu, setelah muncul motivasi untuk meniru suatu objek, maka subjek akan mempelajari tentang objek yang akan diimitasi, dan sebelum masuk ke tahap reproduksi imitasi, maka subjek akan mengingat bagaimana cara kerja, fungsi dan makna dari objek yang akan diimitasi. Setelah proses persiapan telah selesai maka subjek atau peniru akan melakukan tahap akhir yaitu reproduksi objek. Dalam hal ini objek yang akan diimitasi adalah unsur kebudayaan, dimana dalam suatu kebudayaan biasanya mengandung atau memiliki makna yang dipercayai oleh pemilik asli dari suatu kebudayaan.

Dimana apabila terdapat perbedaan kepercayaan dan budaya, maka proses imitasi tidak akan benar-benar ditiru secara utuh, namun hanya sekedar penyajian objek yang diimitasi.

Kata imitasi digunakan untuk sebuah benda mati seperti emas imitasi, produk bermerk imitasi, atau alat-alat kendaraan imitasi, namun imitasi berkembang merambah kehidupan sosial budaya masyarakat sekarang ini. Hal ini bisa disebut dengan perilaku imitasi, perilaku imitasi merupakan perilaku yang dihasilkan setelah melewati banyak proses dan biasanya berkiblat pada

artis atau sebuah karya dan kebanyakan peniru itu adalah kaum remaja yang masih mencari jati diri dewasanya. Perilaku mempunyai arti yang lebih kongkrit dari pada “jiwa”. Karena lebih kongkrit itu, maka perilaku lebih mudah dipelajari dari pada jiwa dan melalui perilaku akan dapat mempelajari jiwa.

Bandura menggagas bahwa media massa merupakan agen sosial utama yang turut menyebarkan suatu kebudayaan. Dalam era globalisasi ini, kebudayaan memiliki banyak jalan untuk menyebar. Bahkan kebudayaan suatu negara bisa menjadi populer di negara lain.

2.2 Matsuri

Menurut Lawanda, *matsuri* adalah ritual yang dilakukan untuk melepaskan manusia dari kejenuhan dan tekanan yang berasal dari struktur dalam sebuah ruang dan waktu tertentu yang berlangsung rutin (Lawanda, 2009: 97).

Meskipun esensi dari *matsuri* memang berupa upacara dan perayaan yang ditujukan untuk melepaskan diri dari tekanan struktur sosial, namun hal itu bukan berarti bahwa *matsuri* sama sekali terlepas dari tujuan ekonomi untuk meraih kesejahteraan hidup anggota masyarakat.

Perayaan secara emosional diselenggarakan oleh dan untuk rakyat untuk mengarahkan dan memupuk kembali emosi keagamaan. Karena emosi keagamaan merupakan unsur dasar dalam kehidupan keagamaan manusia yang bersumber pada kesadaran kolektif seluruh masyarakat. Lawanda menemukan bahwa dalam makna keagamaan, *matsuri* adalah upacara keagamaan yang

berpusat pada kuil Shinto (*jinja*). Yanagita Kunio menjelaskan bahwa *matsuri* adalah bagian dari pemujaan terhadap leluhur (*sosefubai*) serta mengandung makna pembedaan sosial dan penyatuan sosial dalam konsep *kyodo no sensosai* atau "leluhur kolektif" (1972: 169; 1975: 58-59 melalui Lawanda, 2009: 98).

Matsuri dalam pengertian ini berkaitan dengan keyakinan orang Jepang yang menganggap bahwa *matsuri* merupakan bentuk pelestarian dan pengakuan atas keberadaan para leluhur (*senso*) mereka dan kolektifitas (*kyodotai*), dan biasanya berpusat di *jinja* dan *ie* (Lawanda, 2009: 98).

Pengaruh utama *matsuri* terhadap keseharian tampaknya terkait konsep kedekatan pelaku dengan penonton yang sebelumnya disebut, yaitu sebagai pemersatu perbedaan kelas atau semua golongan sosial yang ada karena pelaksanaannya membutuhkan usaha kolektif banyak orang. Juga terdapat industri atau bisnis kesenian permanen yang mengandalkan keberadaan *matsuri* di wilayah tersebut. Pada dasarnya suatu masyarakat dengan kasta yang terbuka (mudah transisi antar kelas sosial) mengalami perkembangan peradaban lebih pesat daripada yang menganut kasta tertutup (sulit transisi), karena menentukan efektivitas dan rasionalitas pemanfaatan potensi sumber daya manusia dan pemerataan kesejahteraan. Bahkan di masa lampau Jepang yaitu era feodal, *matsuri* sudah mengemban peran sosial memenuhi kebutuhan akan makna dan kebahagiaan (Lawanda, 2009: 98).

Dilihat dari perspektif linguistik sendiri *matsuri* punya asal usul kata yang menarik, *matsuri* adalah bentuk nomina dari *matsuwari*, kata kerja ini sendiri berarti antarmuka atau mempunyai hubungan dengan sesuatu, seseorang atau

elemen dunia yang tidak kelihatan. Kata *matsuwaru* mempunyai nuansa yang menekankan pentingnya hubungan psikologis, menciptakan sebuah ikatan psikologis, walaupun hubungan tersebut biasanya didapat dari tindakan fisik.

Ann Kumar (Kumar, 2009: 121) *matsuri* sesungguhnya juga berasal dari kata bahasa Jawa *matur* yang berarti "mempersembahkan, menawarkan, memberitahu atau melaporkan kepada orang yang berkedudukan lebih tinggi."

Kemudian kata ini dipinjam bahasa Jepang Kuno menjadi *matur* yang berarti

"memberikan atau mempersembahkan sesuatu kepada seseorang yang berkedudukan lebih tinggi/Tuhan, memanjatkan doa-doa, menghormati Tuhan

dengan memberikan persembahan di kuil." Dalam bentuk modern kata ini

berubah menjadi *matsuri* yang merujuk kepada ritual dan festival Shinto baik

secara pribadi maupun kolektif, dan bahkan juga merujuk kepada cara pandang

agama Shinto secara keseluruhan. Artinya juga merujuk kepada upacara

keagamaan atau penyembahan keagamaan secara umum (Kumar, 2009:

121,164). Karena festival publik bisa diobservasi dengan mudah dan

berfrekuensi banyak oleh orang dari luar, *matsuri* menjadi topik penelitian yang

populer selama bertahun-tahun. Begitu *event* ini diberikan kepada para

partisipan, diskusi mengenai *matsuri* sering berfokus pada penampilan dramatis

dan seringkali ceria. *Matsuri* membutuhkan banyak orang karena *matsuri* ada

untuk kepentingan kolektif dan bertujuan membagikan moral yang relevan bagi

manusia (di Jepang maupun secara universal sepanjang zaman). Dengan

demikian *matsuri* merupakan aktivitas kebudayaan yang masih sangat relevan

dan dibutuhkan. Ada 2 fungsi terhubung dalam *matsuri* yaitu sebagai *sairei*

‘festival’ dan *saigi* ‘ritual’. Secara keseluruhan *matsuri* berfungsi untuk menegaskan keadaan yang sakral dan gaib agar diterima sebagai kebenaran dalam keyakinan dan diwujudkan dalam setiap tindakan dan pola tindakan seseorang. Dalam hal ini *matsuri* juga dianggap sebagai persembahan manusia untuk dewa yang diyakininya atau sebagai media penghubung manusia dengan dewa yang ingin diraihnya.

Matsuri sebagai *sairei* merupakan keyakinan keagamaan yang pelaksanaannya berkaitan dengan kegiatan-kegiatan refleksi dari hubungan-hubungan ekonomi, politik, sistem kekerabatan dan sosial. Fase liminal dari *matsuri*, menurut Lawanda adalah festival (*sairei*) yang bersifat publik dan terbuka, rahasia dan pengasingan. Upacara inisiasi cenderung dilakukan dengan memisahkan peserta ke dalam hutan, pegunungan, barak dan persembunyian yang dikonstruksi manusia untuk melindunginya dari gangguan yang profan dengan menggunakan tabu, pagar, dan layar penutup atau senjata api (Lawanda, 2009: 102).

Matsuri sebagai *saigi*, merupakan perayaan yang bersifat publik. *Saigi* ‘ritual’ diselenggarakan sebagai ekspresi diperolehnya kehidupan baru setelah meninggalkan kehidupan sebelumnya melalui proses penghubungan. Fase perpindahan dari kehidupan lama ke kehidupan baru tersebut disebut fase liminalitas oleh Victor Turner (1977: melalui Lawanda, 2009: 103). Liminalitas merupakan kondisi ketika seseorang berada dalam keadaan "tidak dimana-mana" yaitu kondisi peserta upacara menanggalkan segala atribut yang diperolehnya dari struktur tempat dia berada sebelum peserta atau individu itu

memasuki fase ini. Setelah melewati fase ini, individu itu kembali masuk ke dalam struktur tempat dia berkehidupan dengan perasaan lebih percaya diri dan dipenuhi motivasi.

Makna *matsuri* bergerak secara sinkronik dan diakronik berupa pusat-pinggiran terkait dengan struktur yang menyelimutinya (Lawanda, 2009: 105).

Dengan demikian *matsuri* sebagai *sairei* bisa dikatakan berpengaruh sangat baik dan menyeluruh pada sebuah komunitas sosial. *Matsuri* dapat menjadi acuan dan tumpuan keyakinan suatu komunitas yang akan mendorong dan menggerakkan komunitas tersebut untuk makin berkembang dan makin semangat berjuang demi kepentingan bersama. Ini akan menjadikan komunitas yang melakukan atau turut berpartisipasi dengan *matsuri* menjadi makin baik, makin banyak pencapaian dan prestasinya, dan memperkuat komunitas itu sendiri karena seluruh anggota yang menjalani hidup bersama menyatukan perasaan, perhatian dan tujuan. Solidaritas komunitas tersebut terpelihara dan memampukan mereka untuk mencapai tujuan satu kelompok tersebut.

Sementara *matsuri* sebagai *saigi* membangun kesadaran anggota kelompok untuk bekerja, berkarya, dan memberikan pengalaman kebersamaan. Dengan pengaruh tersebut *matsuri* dapat membawakan perubahan yang berarti dan berdampak besar serta berguna bagi komunitas atau kelompok, dan prioritas serta *goal*/tujuan dari kelompok tersebut akan dijalankan dan dilaksanakan hingga terwujud. Dengan demikian makna *matsuri* sebagai kegiatan sosial yang memiliki tujuan serta manfaat kolektif akan makin mendekati kenyataan dan pada akhirnya diwujudkan bersama oleh satu kelompok dan satu komunitas.

Makna *matsuri* pun makin dihidupi dan dihayati oleh masyarakat sebagai bagian dari diri mereka yang merupakan anggota keluarga besar komunitas atau kelompok tersebut.

2.3 *Bunkasai*

Festival budaya dalam bahasa Inggris *Cultural Festival* dalam bahasa Jepang *Bunkasai* merupakan salah satu festival yang cukup terkenal. *Bunkasai* di Jepang adalah kegiatan tahunan yang diadakan oleh kebanyakan sekolah, mulai dari taman kanak-kanak hingga universitas, dimana *bunkasai* diadakan dengan tujuan agar para siswa dapat menampilkan kemampuan mereka dalam berkeaktifitas (Rohlen, 1983:162). Di Jepang, *bunkasai* biasanya diadakan pada musim gugur atau tepatnya pada bulan November, dimana pada bulan November juga bertepatan dengan *bunka no hi* atau *cultural day* atau hari kebudayaan (Ru-blog, 2017). Dalam kegiatan *bunkasai*, para siswa bebas menentukan apa yang akan mereka tampilkan atau jual, dan yang sering ada dalam *bunkasai* antara lain *obake yashiki* (rumah hantu), rumah peramal, *maid cafe*, *game corner* dan berbagai macam kegiatan lainnya.

Awalnya festival budaya, atau *bunkasai* ditujukan sebagai media pembelajaran, namun lama-kelamaan berubah menjadi tempat rekreasi.

Meskipun begitu, tujuan utama tidak hilang begitu saja, karena para siswa mendapatkan pembelajaran ketika membuat suatu kegiatan bersama teman-teman sekelasnya. Sebelumnya *bunkasai* tidak terlalu terkenal, terutama bagi

orang yang ada diluar Jepang, namun karena *bunkasai* seringkali dibahas dalam film, drama, *anime*, serta *manga*, kegiatan *bunkasai* mulai banyak dilirik oleh banyak orang (Jeducation, 2020). Kegiatan *bunkasai* ini juga mulai diadakan di beberapa sekolah dan perguruan tinggi di luar Jepang. Misalnya saja di Indonesia, ada beberapa sekolah yang mengadakan kegiatan layaknya *bunkasai*. Lengkap dengan panggung dan berbagai *booth* yang menjual makanan dan *souvenir*.

2.4 *Isshoni Tanoshimimashou*

Isshoni Tanoshimimashou yang biasanya disingkat menjadi IT merupakan Festival budaya Jepang yang diadakan di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang dan digelar satu tahun sekali. Dalam penyelenggaraannya, terdapat berbagai unsur budaya yang mengacu pada unsur budaya yang terdapat pada *matsuri* serta *bunkasai* yang ada di Jepang. Terdapat beberapa kegiatan budaya pada IT yang mengadaptasi dari *matsuri* yang ada di Jepang, beberapa diantaranya yaitu; *mikoshi*, *bon odori*¹ (festival tari Bon), *torii*² (gerbang *torii*), serta terdapat pula stan kuliner Jepang. Sedangkan pengadaptasian yang dilakukan IT terhadap *bunkasai* di Jepang yaitu misalnya *maid cafe*, *obake*

¹ *Bon Odori* : Tarian tradisional yang pada awalnya diadakan untuk menghormati leluhur yang telah meninggal, namun seiring berjalannya waktu berubah menjadi tradisi rakyat. *Bon Odori* biasanya diadakan saat festival musim panas pada sekitar Juli-Agustus di seluruh negeri. (Dikutip dari website, Matcha Jp: Bon Odori. 2020)

² *Torii* : Sebuah struktur berbentuk gerbang yang dibentuk dari 2 pilar yang biasanya terdapat pada pintu masuk atau di sekitar kuil Shinto. Diyakini oleh masyarakat Jepang bahwa Torii adalah sebuah gerbang antara dunia manusia dan kediaman suci dewa kuil. (Dikutip dari website, Matcha Jp: Torii. 2020)

yashiki (rumah hantu), serta pementasan musik beraliran J-Pop. Selain itu tempat pelaksanaannya sendiri yang berada di lingkungan instansi pendidikan, yaitu di Universitas Brawijaya Malang, lalu untuk penyelenggara IT sendiri adalah para mahasiswa, dimana hal tersebut merupakan hal yang sangat relevan dengan *bunkasai* dimana siswa/mahasiswa merupakan *soul* atau jiwa dalam penyelenggaraan *bunkasai*. Mahasiswa yang menjadi panitia biasanya merupakan mahasiswa *ichi-nensei* (tahun pertama) dan *ni-nensei* (tahun kedua) yang sedang berkuliah di Jurusan Sastra Jepang Universitas Brawijaya. Hal tersebut dimaksudkan agar menjadi ajang bagi mahasiswa untuk mengasah kreativitas serta dapat mempelajari dan mengaplikasikan tentang budaya Jepang yang sudah dipelajari di bangku kuliah. Selain itu, dengan mengikuti kepanitiaan di IT, diharapkan akan menjadi pengalaman berorganisasi bagi mahasiswa yang menjadi panita. Mahasiswa *ni-nensei* akan bertanggung jawab sebagai ketua pelaksana dan koordinator, sedangkan *ichi-nensei* akan belajar dan menjadi support (*staff*) dari *ni-nensei*.

Isshoni Tanoshimimashou (IT1) pertama kali digelar pada tahun 2006 yang pada awal pelaksanaannya berisikan lomba-lomba kemampuan berbahasa Jepang saja dan belum bisa dikategorikan sebagai *bunkasai* ataupun *matsuri*, hal ini dikarenakan tidak terdapat kegiatan-kegiatan festival apalagi festival budaya Jepang. Dalam perkembangannya, IT yang awalnya hanya mengusung konsep lomba-lomba akademik bahasa Jepang, seiring berjalannya waktu dengan mengimitasi kegiatan *matsuri* maupun *bunkasai* yang ada di Jepang, IT mulai berevolusi menjadi sarana rekreasi dan hiburan. Dari tahun ke tahun

pelaksanaan IT, dengan semakin berkembangnya teknologi khususnya internet, unsur-unsur budaya Jepang yang ada di IT pun turut mengalami perkembangan, detail-detail setiap unsur budaya seperti *mikoshi*, *torii*, hingga dekorasi yang ditampilkan semakin menyerupai unsur-unsur *matsuri* maupun *bunkasai* yang ada di Jepang. Hingga terlahirlah IT14 yang dilaksanakan pada 2019 (IT terakhir yang diadakan saat penelitian ini dibuat) yang saat ini mengusung embel-embel “*Japanese Total Festival*” dengan berbagai unsur festival dan budaya Jepang yang sangat kental suasana budaya Jepang dalam pelaksanaannya.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang akan digunakan oleh peneliti sebagai referensi dalam skripsi ini adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Timothy Jordan Lisandy dari Universitas Gadjah Mada yang berjudul *Fungsi dan Makna Festival Ennichisai Blok M Jakarta*, dimana peneliti sama-sama menggunakan rujukan teori *matsuri* oleh Ike Iswary Lawanda.

Penelitian yang dilakukan oleh saudara Timothy pada tahun 2018 tersebut, saudara Timothy melakukan penelitian dengan menggunakan festival *Ennichisai Blok M* di Jakarta sebagai objeknya. Penelitian tersebut menggunakan rujukan teori *matsuri* oleh Ike Iswary Lawanda serta teori pertunjukan oleh Richard Schechner. Dalam penelitian tersebut, saudara Timothy menyimpulkan bahwa festival *Ennichisai Blok M* sebagai bentuk pertunjukkan dan *matsuri*. Dimana *Ennichisai Blok M* dianggap mencerminkan

unsur *matsuri* dengan penyesuaian karena lokasinya di Indonesia. Disebutkan pula tidak hanya secara sifat dan tata cara pelaksanaan, namun *Ennichisai Blok M* juga dianggap mengandung nilai budaya Jepang (kekeluargaan, *sairei*, dan *saigi*) yang memaknai seluruh festival.

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada objek dan teori pendukung penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan *Ennichisai Blok M* sebagai objek penelitian, serta penggunaan teori Pertunjukan oleh Richard Schechner sebagai teori pendukung. Pada penelitian ini objek yang diteliti adalah *Isshoni Tanoshimimashou* yang diselenggarakan di Malang, dengan penggunaan teori imitasi oleh Albert Bandura sebagai acuan untuk menganalisis data penelitian.

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Ridi Pradana dengan judul penelitian *Imitasi Budaya Hip Hop Amerika Serikat di Kalimantan Timur* dari program studi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Mulawarman Samarinda. Penelitian yang berbentuk jurnal penelitian ini dilakukan pada tahun 2016.

Penelitian yang dilakukan oleh saudara Ridi Pradana pada tahun 2016 tersebut bertujuan untuk menjelaskan tentang imitasi budaya hip hop di Kalimantan Timur yang dikenal sebagai salah satu daerah di Indonesia yang aktivitas hip hop nya cukup intensif. Dengan menggunakan konsep kebudayaan, teori imitasi serta globalisasi budaya sebagai kerangka dasar teori penelitian.

Pada penelitian tersebut, peneliti sama-sama menggunakan teori imitasi oleh Albert Bandura sebagai rujukan teori untuk menganalisis data, dimana

ditemukan bahwa dalam proses imitasi budaya terjadi dikarenakan 4 indikator, yaitu perhatian (*attention*), mengingat (*retention*), motivasi (*motivation*) dan reproduksi (*reproduction*).

Pada penelitian oleh saudara Ridi ini dikatakan bahwa meniru lebih mudah daripada menciptakan, apalagi terhadap hal-hal yang baru. Dengan adanya media-media sosial, penyebaran budaya menjadi lebih cepat. Imitasi budaya lah yang berperan dalam membuat unsur budaya hip hop yang berasal dari Amerika

Serikat menjadi lebih mudah tersebar di Kalimantan Timur. Dalam indikator perhatian (*attention*), ditemukan bahwa adanya pengaruh dari globalisasi

budaya seperti musik dan video-video dari internet merupakan indikator utama

terhadap munculnya perhatian masyarakat terhadap budaya hip hop. Pada

indikator kedua yaitu mengingat (*retention*), simbol atau *sign* dianggap sebagai

sesuatu yang diingat dari artis atau pelaku hip hop, dengan penggunaan simbol

seperti aksesoris dan pakaian khas hip hop maka identitas hip hop akan terlihat

jelas. Motivasi (*motivation*) adalah indikator yang menjadi penghantar

seseorang untuk mengimitasi sesuatu, dimana pada indikator ini merupakan

penentu cepat atau lambat nya seseorang atau komunitas dalam melakukan

proses imitasi karena ketika seseorang memiliki alasan untuk melakukan imitasi,

maka proses selanjutnya adalah reproduksi. Indikator reproduksi (*reproduction*)

adalah indikator yang paling berpengaruh dalam berkembangnya budaya hip

hop di Kalimantan Timur karena pada indikator ini terjadi proses pembuatan

ulang dan pada indikator ini lah proses imitasi nampak. Dari keempat indikator

tersebut, dibuktikan bahwa penggemar hip hop di Kalimantan Timur dapat

dikatakan melakukan imitasi budaya, yang mana dalam hal ini semuanya telah terpenuhi. Bentuk imitasi yang pecinta hip hop Kalimantan Timur lakukan adalah di antaranya berupa gaya berpakaian, menyanyi atau menari seperti artis idolanya.

Perbedaan pada penelitian saudara Ridi dengan peneliti adalah objek yang diteliti oleh saudara Ridi adalah proses imitasi budaya hip hop yang terjadi di kalangan remaja di Kalimantan Timur, sedangkan objek penelitian peneliti adalah imitasi dalam festival budaya *Isshoni Tanoshimimashou* yang ada di Malang, Jawa Timur.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan metode kualitatif.

Bogdan dan Taylor (Dalam Moleong, 2010: 4) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistik, memosisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis data secara induktif, lebih mementingkan proses daripada hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek penelitian.

Metode deskriptif dipilih karena penelitian yang dilakukan adalah berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. Metode deskriptif merupakan metode untuk meneliti kelompok masyarakat dengan membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis dari hubungan antar fenomena yang diteliti. (Nazir, 2011: 52)

Dalam penelitian kualitatif metode yang digunakan untuk pengambilan data berupa pengambilan sampel secara *purposive* dan *snowball*, triangulasi data (pengabungan data) dengan analisis data yang bersifat induktif atau kualitatif. (Sugiyono, 2015: 15).

Metode ini cocok dalam penelitian ini karena penelitian ini berusaha mencari gambaran satu kelompok manusia untuk mencapai tujuan kelompok/komunitas tersebut, sehingga fenomena kelompok/komunitas tersebut dapat terungkap secara jelas dan akurat.

3.2 Sumber Data

Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian terbagi menjadi sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang berasal dari sumber asli, sumber data primer dicari melalui narasumber atau orang yang akan dijadikan sebagai objek penelitian guna mendapatkan informasi yang diperlukan oleh penulis (Jonathan, 2006:129). Sumber data primer yaitu beberapa ketua pelaksana *Isshoni Tanoshimimashou* (IT) yaitu ketua pelaksana IT 1, IT 6, IT 12 dan IT 14. Dimana pada IT 1 merupakan IT yang pertama kali digelar, kemudian pada IT 6 yang bilamana disesuaikan dengan data yang ada pada proposal IT, menurut peneliti merupakan cikal bakal munculnya IT yang saat ini sangat kental nilai budaya Jepang, dan pada IT 12 dimana peneliti merupakan bagian dari pelaksana kegiatan, serta pada IT 14 yang merupakan IT terbaru yang diadakan pada tahun 2019. Kemudian peneliti juga akan memberikan angket kepada delapan orang mahasiswa FIB UB yang berkunjung ke IT dengan kualifikasi pengunjung yang dipilih diantaranya adalah empat orang pengunjung yang memiliki wawasan tentang budaya Jepang (mahasiswa Sastra Jepang), dan empat pengunjung yang masih awam tentang budaya Jepang (mahasiswa dari jurusan selain Sastra Jepang).

Sumber data sekunder adalah studi pustaka, mempelajari artikel, jurnal, internet, dan buku yang berkaitan dengan tema penelitian yaitu imitasi kebudayaan dan festival budaya Jepang, serta dengan mempelajari proposal IT yang akan digunakan juga sebagai referensi tambahan. Pengamatan secara langsung dan peran peneliti sebagai panitia kegiatan juga akan menjadi sumber data pendukung yang sangat berguna dalam proses pengumpulan data.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan menggunakan studi pustaka dan *Interview* (wawancara)

1. Studi Pustaka/Literatur

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam melakukan pengumpulan data. Peneliti mempelajari artikel ilmiah, jurnal penelitian, proposal dan buku yang relevan dengan tema penelitian yaitu tentang teori-teori imitasi, budaya, festival yang ada di Jepang, hingga dokumentasi-dokumentasi yang menyajikan data tentang *Isshoni Tanoshimimashou*. Selain itu digunakan juga berbagai bahan penunjang dari internet, seperti berita maupun data-data kredibel dari situs resmi yang terkait, sehingga penelitian ini lebih memiliki pondasi yang kuat dalam hasil penelitiannya.

2. Interview (wawancara)

Wawancara menurut Gorden (dalam Kasiram, 2010: 29) merupakan percakapan yang dilakukan oleh dua orang yang dimana orang pertama sebagai pewawancara mengarahkan percakapan dengan orang kedua sebagai terwawancara guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, yang bertujuan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang objek yang diteliti. Wawancara terstruktur akan diajukan kepada beberapa pengunjung *Isshoni Tanoshimimashou* (IT)

yang sesuai dengan kualifikasi, sedangkan wawancara tidak terstruktur akan dilakukan kepada ketua pelaksana IT 1, 6, 12, dan 14. Peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya, namun hanya memakai garis-garis besar dari permasalahan yang akan ditanyakan.

Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh responden, lalu berdasarkan jawaban yang disampaikan responden tersebut maka peneliti dapat mengajukan pertanyaan berikutnya lebih terarah pada satu tujuan (Sugiyono, 2015: 74-75).

Peneliti akan mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber utama yaitu beberapa ketua pelaksana *Isshoni Tanoshimimashou* dalam bentuk pertanyaan yang runtut dan obrolan santai untuk

mengembangkan pertanyaan, serta beberapa pengunjung yang sesuai kualifikasi yang berkunjung ke *Isshoni Tanoshimimashou* dalam bentuk angket. Khusus untuk narasumber utama, apabila terdapat data yang masih dibutuhkan, maka akan diajukan kembali pertanyaan-pertanyaan baru yang sesuai dengan data yang dibutuhkan peneliti.

3.4 Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan, sehingga data mudah dipahami oleh peneliti sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2015: 89). Analisis data yang akan digunakan oleh penulis adalah analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, (dalam Sugiyono, 2015: 91-99), yaitu:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Dalam penelitian ini, data-data yang telah didapatkan baik melalui wawancara, dan dokumentasi akan dicatat, dan hasil data

tersebut akan penulis pilih yang penting dengan membuat kategori-kategori. Penulis akan mengkategorikan data yang telah didapatkan dari wawancara dengan responden sesuai dengan teori imitasi dan konsep *matsuri* maupun *bunkasai* dalam bentuk deskripsi dari ketua-ketua pelaksana *Isshoni Tanoshimimashou*, serta jawaban dari pengunjung yang kemudian akan menjadi poin-poin dari rumusan masalah.

b. Penyajian Data

Langkah selanjutnya setelah data direduksi adalah *data display* atau menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya, tetapi yang paling sering digunakan adalah teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2005: 95). Penyajian data berupa hasil wawancara dari ketua pelaksana *Isshoni Tanoshimimashou* (IT) akan dideskripsikan dengan mengelompokkan inti-inti bahasan setelah dianalisis menggunakan teori imitasi budaya; konsep *matsuri* dan *bunkasai*. Data dari pengunjung IT akan disajikan dalam bentuk deskripsi oleh peneliti.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah yang terakhir dilakukan dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Setelah dilakukan analisis mendalam terhadap data yang ada maka akan ditarik sebuah kesimpulan berupa deskripsi dari penelitian ini.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan Bab II dijelaskan bahwa manusia dalam perkembangannya akan melakukan peniruan (*modelling*) atau imitasi dalam kehidupan bersosial maupun berbudaya. Berdasarkan teori imitasi Bandura, ditemukan bahwa dalam proses imitasi budaya terjadi dikarenakan 4 indikator, yaitu perhatian (*attention*), mengingat (*retention*), motivasi (*motivation*) dan reproduksi (*reproduction*). Lalu dijelaskan bahwa *matsuri* adalah tradisi yang sudah dijalankan berabad-abad dan disanjung oleh masyarakat Jepang, dan masyarakat Jepang mengintegrasikan berbagai aspek kehidupan dalam konsepsi dan pelaksanaannya. Penelitian ini hendak memahami fungsi dan makna serta imitasi kebudayaan yang ada dalam Festival *Isshoni Tanoshimimashou*, dan pengaruh *matsuri-bunkasai* sebagai pembentuk budaya di masa kini dan masa yang akan datang.

4.1 Latar Belakang *Isshoni Tanoshimimashou* Sebagai Representasi Festival Budaya Jepang

Isshoni Tanoshimimashou (IT) adalah sebuah *event* anual yang saat ini dinaungi oleh Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, yang pada awal mula dilaksanakan pada tahun 2006, IT bertujuan untuk mempromosikan Prodi D3 Bahasa Jepang pada waktu itu,

kemudian berkembang menjadi sebuah event ajang kompetisi dan entertainment yang berhubungan dengan bahasa Jepang maupun budaya Jepang.



Japanese Culture and Education Festival
ISSHONI TANOSHIMASHOU 12

Gambar 4.1.1 Icon *Isshoni Tanoshimashou 12*
(Sumber : Dokumentasi Panitia IT12)

Isshoni Tanoshimashou pertama kali diadakan pada tahun 2006 (IT 1) di FIB UB dengan diketuai oleh Aditya Cahya Pramana. Motif dari terlahirnya IT sendiri adalah, "Pada pertama kali saya memutuskan untuk mengadakan dan memulai IT adalah, pada saat itu bersamaan dengan adanya bulan bahasa, dimana setiap prodi bahasa yang ada di FIB harus mengadakan sebuah acara / event untuk merayakan / meramaikan bulan bahasa tersebut, dan saya kebetulan dipercaya oleh teman-teman seangkatan pada waktu itu, untuk menjadi Ketua Pelaksana dan memulai semuanya dari nol. Dan saya memutuskan untuk memberi nama event ini "*Isshoni Tanoshimashou*" dengan tujuan mengajak semua pembelajar Bahasa Jepang untuk bersenang-senang bersama sambil berkompetisi dan menambah kemampuan di bidang bahasa Jepang" papar mas Adit. Pada IT 1 ini memang nuansa festivalnya memang kurang terasa, dikarenakan memang fokus dari IT 1 adalah untuk memenuhi program kerja bulan bahasa FIB sekaligus untuk mempromosikan Prodi D3 Bahasa Jepang UB yang tersaji dalam bentuk lomba akademik untuk siswa SMA. Namun bukan sepenuhnya tanpa suasana Jepang, panitia yang juga bekerja sama

dengan Konsulat Jenderal Jepang Surabaya (KJJS) juga menyajikan pajangan pernak-pernik dan *yukata* asli Jepang yang dipinjamkan oleh KJJS, menyajikan dekorasi bernuansa Jepang di sudut-sudut ruangan, lalu panitia juga menyediakan *booth* untuk berfoto dengan menggunakan *Yukata*.

Seiring berjalannya waktu, *Isshoni Tanoshimimashou* mengalami perkembangan, dari IT 1 pada 2006 hingga IT saat ini yang terakhir diselenggarakan yaitu IT 14 pada 2019. Namun, menurut dokumentasi sejarah IT dalam materi Sekolah IT, dapat dilihat dari sumber tersebut bahwa titik balik perkembangan IT yang paling menggebrak adalah pada saat pelaksanaan IT yang ke 6. Menurut tuturan ketua pelaksana *Isshoni Tanoshimimashou 6* (IT 6) sendiri, yaitu Hanno Gherrafy, yang memaparkan perbedaan IT 6 dengan IT-IT sebelumnya.

“Karena sistem kepanitiaan dan peraturan dari IT-IT sebelumnya terasa banyak sekali *miss*-nya, maka mulai dari sistem serta peraturan kepanitiaan saya rombak secara total. Penggunaan *happi* untuk panitia, pameran *hinaningyo*, *koinobori*, diorama kastil Jepang, dekorasi bazaar ala Jepang, *Ice cream party*, memperbanyak dekorasi dengan tulisan Jepang, sistem promosi acara IT yang lebih tersusun melalui media sosial yang dipublikasikan h-1 minggu acara, Icon IT, stand photo booth *yukata*.” (Hanno Gherrafy)

Dengan konsep-konsep yang diusung oleh Hanno Gherrafy tersebut maka bisa disimpulkan bahwa penyelenggaraan IT 6 merupakan pelopor dari festival *Isshoni Tanoshimimashou* yang sejak penyelenggaraannya yang ke 6 (IT 6) hingga saat ini yang ke 14 (IT 14) yang menggelar atau merepresentasikan festival kebudayaan Jepang di Indonesia.



Gambar 4.1.2 *Isshoni Tanoshimimashou* 6 pada 2011 di FIB UB
 Sumber : <http://ayuzawa-yuki.blogspot.com/2011/03/ishshouni-tanoshimimashou-6-ub-malang.html>

“IT juga adalah tempat untuk menjual budaya/memperkenalkan budaya Jepang bagi masyarakat Indonesia yang ingin merasakan *vibes/hype* budaya Jepang”. (Hanno Gherrafy)

Hal tersebut dibuktikan dengan konsep yang terdapat pada IT 6 yang mengusung tema *Aki* atau musim gugur, mencoba menghidupkan *vibes* budaya Jepang dengan memperbanyak dekorasi seperti tulisan Jepang di setiap sudut *venue* dan ruangan lomba, lalu pemakaian *happi* untuk panitia untuk lebih menambah kesan festival budaya Jepang. Saat ditanya motif dari pemunculan konsep yang ada pada IT 6, Hanno Gherrafy dengan gamblang menjawab “Dalam konteks festival, saya pernah mempelajari tentang *matsuri*, *obon*, *hanami* dari sumber di internet. Lalu berdasarkan pengalaman pada saat berkunjung ke festival budaya Jepang yang diadakan di Sekolah Jepang Surabaya (SJS) saya banyak mengambil referensi dari apa yang saya perhatikan saat mengunjungi SJS, seperti misalnya *dresscode* panitia yang memakai *happi/hakama*, lalu dekorasi ala-ala Jepang, dekorasi tulisan-tulisan Jepang di setiap sudut *venue* acara, pameran *hinaningyo* dan pameran pernak-pernik Jepang.” yang kemudian diaplikasikan pada IT 6 dengan tujuan agar IT dapat

menjadi sebuah festival budaya Jepang yang dapat dirasakan *vibes/hype* Jepejangannya.

“Kebetulan penelitian ini mirip dengan penelitian saya tentang konsep reproduksi budaya dari Postmodernisme, jadi budaya asli Jepang itu dikategorikan sebagai budaya tinggi, dimana kegiatan-kegiatan kebudayaan di Jepang merupakan budaya warisan atau turun temurun yang memiliki filosofi dalam penyelenggaraannya, sedangkan IT itu merupakan sebuah perwujudan dari istilah *Kitsch*³, dimana IT bermaksud memassakan kebudayaan Jepang yang merupakan budaya tinggi, karena tidak terdapat otentisitas dan orisinalitas dalam IT, maka dapat disimpulkan bahwa IT mewujudkan *Kitsch* yaitu menurunkan seni budaya tinggi menjadi seni budaya rendah. Maksudnya adalah, IT memang menyajikan/memassakan budaya Jepang (*Kitsch*), namun nilai religi dan filosofi dari budaya yang disajikan tidak disertakan pada IT alias budaya asli kehilangan tanda atau tujuan penciptaannya (Skizofrenia⁴), sehingga yang tersaji dalam IT adalah sebuah produk budaya yang ditujukan untuk gaya atau sensasi (*Camp*⁵)” (Hanno Gherrafy)

Sedikit paparan dari Hanno Gherrafy saat membahas reproduksi budaya, dan dari idiom-idiom postmodernisme tersebut bila dianalisis dengan teori imitasi, disimpulkan bahwa bentuk reproduksi budaya dalam IT digambarkan sebagai pemasaan budaya dengan menghilangkan filosofi dari budaya aslinya di Jepang.

Sampai dengan saat penelitian ini dibuat, *Isshoni Tanoshimimashou* (IT) sudah berlangsung sebanyak 14 kali dan diantaranya peneliti juga sempat turut serta untuk menjadi panitia pada penyelenggaraan *Isshoni Tanoshimimashou*

³ *Kitsch* adalah upaya memassakan seni tinggi sehingga perkembangan *kitsch* tidak dapat dipisahkan dari perkembangan konsumsi massa dan kebudayaan media massa. (Piliang, 2003, hal. 219-220)

⁴ Skizofrenia adalah tanda yang kehilangan fungsinya, maksudnya adalah tanda tidak mampu dipahami akibat penanda tidak mampu mewakili petanda. (Piliang, 2003, hal. 230)

⁵ *Camp* adalah salah satu model estetisme, hanya saja estetisme yang digunakan dalam *camp* tidak bermakna ukuran keindahan, tetapi estetisme dalam ukuran keartifisialan dan penggayaan.

Dalam *camp*, reproduksi dan gaya di dalam karya seni menjadi lebih penting daripada makna karya seni itu sendiri (Piliang, 2003, hal. 200)

(IT) 11 dan 12, lalu menjadi *Steering Committee* atau pengawas pada IT 13, dan menjadi *volunteer* pada IT 14. Secara general sejak IT 11 tidak terlalu banyak pembaruan yang terjadi, seperti adanya pawai *mikoshi* dan pesta *hanabi* yang tidak ada pada IT-IT sebelumnya. Pada saat transisi dari IT 11 ke 12 terdapat penambahan unsur budaya Jepang yang disajikan, yaitu *Bon Odori*.



Gambar 4.1.3 *Bon Odori* saat penutupan acara IT12
Sumber : Dokumentasi Panitia IT12

Terdapat banyak sekali unsur budaya Jepang yang disajikan dalam festival *Isshoni Tanoshimimashou* 12-14, dan diantaranya sudah banyak dikenal oleh kalangan muda penikmat budaya Jepang seperti *cosplay*, penampilan musik J-Pop, serta yang selalu ramai oleh pengunjung yaitu stan kuliner dan *merchandise* Jepang. Unsur-unsur budaya Jepang lainnya yang disajikan beberapa diantaranya adalah; *shoudo*, *manga workshop*, *Japanese music*, *cosplay*, *yosakoi*, *bon odori*, *japanese foods*, *japanese decoration*, lalu terdapat pula wahana untuk menyewa *yukata* dimana penyewa bisa sekaligus melakukan foto di *photo booth yukata* maupun untuk berkeliling lokasi festival menggunakan *yukata* yang disewa dan ada juga pawai *mikoshi* yang diarak disekitaran *venue* (Fitrawan, 2017). Tidak hanya itu, terdapat pula lomba-lomba yang berlatar belakang budaya Jepang, seperti *benron kikikakitori* yaitu lomba

berpidato, mendengar, menyimak, dan menulis dalam bahasa Jepang, lalu ada lomba *shodou* yaitu lomba menulis kaligrafi Jepang, lomba pengetahuan kanji Jepang, lomba menggambar *manga*, *fanart*, dan *doujinshi*, lalu lomba cerdas cermat pengetahuan tentang Jepang, serta lomba band dan karaoke lagu Jepang.

Untuk IT 12 sampai 14, unsur-unsur yang disajikan kurang lebih sama, namun hanya ada perbaikan-perbaikan dari IT sebelumnya

4.2 Imitasi Unsur *Matsuri* dalam *Isshoni Tanoshimimashou*



Gambar 4.2.1 *Sanja Matsuri* di Tokyo
Sumber : <https://www.japan-guide.com/e/e3063.html>



Gambar 4.2.2 Festival Budaya Jepang *Isshoni Tanoshiimiamashou* di Malang
Sumber : Dokumentasi Panitia IT12

Isshoni Tanoshimimashou sangat lekat kaitannya dengan festival kebudayaan Jepang, baik dari segi budaya modern maupun budaya tradisional yang dibawa. Hal ini tentu tidak lepas dari proses imitasi kebudayaan yang dilakukan oleh ketua pelaksana dalam menyusun konsep kegiatannya. Dengan tujuan agar festival yang digelar akan membawa serta nuansa Jepang, sehingga diharapkan dapat menjadi sarana hiburan yang sangat menarik bagi masyarakat.

Matsuri mempunyai daya tarik dan kemampuan untuk bertahan di tengah-tengah masyarakat yang memiliki banyak alternatif untuk hiburan. Menurut

Ashkenazi (1993: 7) sebagian besar *matsuri* menghabiskan sejumlah besar uang dan waktu dalam jumlah yang cukup banyak, perencanaan juga sebagian besar diperuntukkan dalam mengkoordinasikan variasi unsur-unsur atau aktivitas-aktivitas yang diadakan dalam sebuah *matsuri* yang waktunya terbatas.

Matsuri mewujudkan beberapa fenomena sosial. Pertama, *matsuri* mempunyai basis keagamaan. Kedua, *matsuri* sebagai festival merupakan hiburan bagi masyarakat umum. Ketiga, *matsuri* yang lebih besar dan rumit memerlukan organisasi dan manajemen yang besar, terlebih lagi *matsuri* berlangsung dalam masyarakat modern yang telah dan masih mengalami perubahan radikal.

Matsuri menjadi warisan budaya, pendidikan moral, penghimpun tenaga, pernyataan kesejahteraan, daya tarik wisata, sumber pendapatan, dan berbagai peran lain yang tak dapat dinyatakan satu per satu. Rangkaian kegiatan sangat bervariasi tergantung kuil/instansi, tetapi perbedaan *matsuri* dengan perayaan lainnya adalah ciri umum berupa kegiatan spiritual diikuti pesta besar dan ceria.

Tema dan tujuan yang mendasari *matsuri* beraneka ragam, mulai dari peristiwa sejarah, tokoh, mitologi, legenda, musim, hingga peresmian.

Dapat dikatakan bahwa setiap kebudayaan memiliki sebuah bentuk perayaan, tidak hanya sebagai simbol tetapi juga ungkapan akan suatu kebutuhan. *Matsuri* di era kontemporer ini tentu mengalami beberapa perubahan, tetapi secara logis dapat disimpulkan terdapat suatu fungsi dasar tak tergantikan dalam kehidupan masyarakat yang menyebabkan signifikansi *matsuri* bertahan dari zaman ke zaman.

Isshoni Tanoshimimashou (IT) sebagai festival atau perayaan (*sairei*) merupakan sebuah hiburan serta sarana untuk mengenalkan kebudayaan Jepang di Indonesia. Dalam pelaksanaannya, IT menghabiskan sejumlah uang dan waktu yang cukup banyak, berdasarkan data yang berasal dari proposal kegiatan IT diperlukan anggaran dana yang cukup besar serta persiapan kegiatan yang memerlukan waktu hampir selama 7 bulan untuk menyiapkan konsep hingga saat pelaksanaan kegiatan. IT menggambarkan *matsuri* karena pada penyelenggaraan IT membutuhkan banyak orang untuk kepentingan kolektif dan bertujuan membagikan moral yang relevan bagi manusia. Peran mahasiswa sebagai panitia pelaksana sangat kompleks sehingga memang diperlukan manajemen sumber daya manusia yang cukup terampil dalam proses pelaksanaan festival budaya Jepang, IT. Menurut ketua-ketua pelaksana IT, unsur-unsur yang disajikan dalam IT merupakan hasil dari perhatian mereka terhadap budaya Jepang.

“Dalam konteks festival, saya pernah mempelajari tentang *matsuri*, *obon*, *hanami* dari sumber di internet. Lalu berdasarkan pengalaman pada saat berkunjung ke festival budaya Jepang yang diadakan di Sekolah Jepang Surabaya (SJS) saya memperhatikan banyak hal, seperti misalnya dekorasi *venue*, dekorasi *stand bazaar*, *dresscode* panitia, pameran *hinaningyo*, *koinobori* dan lain sebagainya.” (Hanno Gherrafy)

Penjelasan tersebut sesuai dengan indikator imitasi yaitu perhatian (*attention*), dimana mas Hanno menaruh perhatiannya terhadap unsur-unsur budaya Jepang yang ada dalam festival di Jepang, yang kemudian diimitasi di IT 6.

“Motivasi utama dalam menyelenggarakan unsur budaya Jepang yang dipelajari adalah agar panitia dapat belajar berorganisasi, serta ingin meng-immersive-kan IT bagi pengunjung.” (Hanno Gherrafy)

Ketua-ketua pelaksana IT ingin meng-*immersiv*-kan suasana atau nuansa Jejepangan dalam IT, serta menjadikan IT sebagai suatu festival yang menyenangkan sesuai dengan namanya *Tanoshi* (menyenangkan).

“Ingin punggjung menikmati acara dan penyelenggara menikmati penyelenggaraan acara sehingga tercipta kata '*tanoshii*' bersama-sama (*Isshoni Tanoshimimashou*).” (Muh Nazar Fitriawan)

Ujar ketua pelaksana IT 12, Nazar. Pernyataan serupa tentang motivasi imitasi budaya dalam bentuk terselenggaranya IT juga disampaikan oleh ketua pelaksana IT 14.

“Saya hanya "memfasilitaskan" hal-hal tsb, alasannya karena saya ingin membuat festival dimana semuanya bisa senang.” (Candi Fakhri Faishol)

Hal-hal tersebut sesuai dengan indikator motivasi dan mengingat, sedangkan untuk indikator reproduksi adalah dalam bentuk representasi festival budaya Jepang *Isshoni Tanoshimimashou* 6 hingga 14 (IT 6-IT 14) itu sendiri.

4.2.1 *Mikoshi*

Ketika diadakan sebuah *matsuri* di Jepang, orang-orang seringkali mengarak sebuah *mikoshi* di tengah-tengah keramaian. *Mikoshi* pada umumnya terbuat dari kayu yang dipernis dengan ujung tiang dari kuningan, lonceng angin, dan seekor burung *phoenix* yang terbuat dari kuningan bertengger di bagian atap. Sebuah *mikoshi* yang diarak dianggap

sebagai tempat tinggal sementara seorang *kami*/dewa (Herbert, 1967; Sadler 1975 melalui Ashkenazi, 1993: 51).



Gambar 4.2.1.1 Pawai Mikoshi di Jepang

Sumber : <https://www.ana.co.jp/en/id/japan-travel-planner/japanese-festival-omatsuri/0000001.html>

*Shintai*⁶ atau *taima* seorang *kami* (lembaran kertas bertuliskan nama *kami* tersebut) secara ritual ditaruh dalam *mikoshi* sebelum upacara arak-arakan dimulai. (Sonoda, 1975: 11 melalui Ashkenazi, 1993: 51). *Mikoshi* diketahui mempunyai harga yang sangat mahal (Ashkenazi, 1993: 51). Hal ini mungkin disebabkan kualitas bahan, detail, tenaga ahli, waktu, dan perawatan lanjutan yang diperlukan.

Mikoshi diasosiasikan dengan transportasi atau kehadiran sang *kami*, tetapi sekarang *mikoshi* melambangkan perayaan dan budaya khas Jepang bagi para partisipan karena budaya metropolitan juga menyebar (Ashkenazi, 1993: 60-61). *Mikoshi* juga menjadi bagian dari Festival *Isshoni Tanoshimimashou* yang ke 11-14, keberadaannya memperkuat suasana budaya Jepang dalam festival IT. *Mikoshi* pada IT juga terbuat dari kayu yang dilengkapi juga dengan seekor burung *phoenix* yang terbuat

⁶ *Shintai* atau *taima* adalah obyek fisik yang dipuja di atau dekat kuil Shinto sebagai repositori di mana roh atau *Kami* berada (Mimir, "Tubuh Teologis" <https://mimirbook.com/id/503bab67d69>. Di akses pada 12 Juni 2020, pukul 01.44)

dari lembaran *styrofoam* yang bertengger di bagian atas. Diperlukan modal yang cukup besar dalam pembuatan *mikoshi* ini, bagi kalangan mahasiswa, tentu saja pembuatan *mikoshi* ini dianggap sangat mahal.



Gambar 4.2.1.2 Pawai Mikoshi di *Isshoni Tanoshimimashou*
Sumber : Dokumentasi Panitia IT12

Mikoshi diarak di sepanjang jalan di depan panggung *Isshoni Tanoshimimashou* 11-14, pengiring yang merupakan grup penari *yosakoi* akan berjalan mengikuti dibelakang arak-arakan *mikoshi*. Arak-arakan *mikoshi* di IT diiringi dengan musik khas *yosakoi*, dan terdapat sebuah momen dimana saat parade *mikoshi* akan dihentikan di tengah jalan, kemudian tarian *yosakoi* akan disajikan. Memang konteksnya berubah dari kegiatan yang diadakan di dekat kuil yang mengandung unsur ritual menjadi kegiatan yang diadakan untuk umum, namun *mikoshi* di *Isshoni Tanoshimimashou* masih membawa unsur yang sama dengan penggunaannya di Jepang yaitu untuk perayaan dan hiburan bagi mereka yang menyaksikan.

4.2.2 Pameran Benda-benda Budaya Jepang

Pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Dalam budaya Jepang, banyak diadakan sebuah ritual-ritual untuk merayakan berbagai hal, seperti misalnya pada *Hinamatsuri* dimana pada saat sebuah keluarga mendoakan pertumbuhan anak perempuan, maka keluarga tersebut akan memajang satu set boneka yang disebut *Hinaningyo*.



Gambar 4.2.2.1 Pamerah *Hinaningyo* di Jepang

Sumber : <http://www.kyoto-shimazu.com/en/goods/hina.html>



Gambar 4.2.2.2 Pameran *Hinaningyo* di IT 6

Sumber : <http://ayuzawa-yuki.blogspot.com/2011/03/issouni-tanoshimashou-6-ub-malang.html>



Gambar 4.2.2.3 Pameran pernak-pernik khas Jepang

Sumber : <https://malangvoice.com/issouni-tanoshimashou-11-pecinta-budaya-jepang-kumpul-di-sini/>



Gambar 4.2.2.4 Pameran Diorama Kastil Jepang di IT 6

Sumber : <http://ayuzawa-yuki.blogspot.com/2011/03/issouni-tanoshimashou-6-ub-malang.html>

Dalam penyelenggaraan *Isshoni Tanoshimimashou* (IT) terdapat juga pameran benda-benda baik yang digunakan sebagai ritual atau perayaan kepercayaan Jepang benda-benda untuk permainan. IT sendiri juga sempat memamerkan *Hinaningyo* dan diorama kastil Jepang yang dipinjamkan oleh Konsulat Jenderal Jepang pada penyelenggaraan IT 6 saja. Sedangkan untuk pada IT 12-14 disajikan pameran benda-benda dan mainan ala Jepang seperti misalnya *kendama*, *geta*, *yukata*, dan lain sebagainya.

4.2.3 Kuliner khas Jepang



Gambar 4.2.3.1 Stand bazaar pada festival musim panas Jepang

Sumber : <http://jevco-wes.blogspot.com/2009/01/japanese-festivals.html>



Gambar 4.2.3.2 Stand bazaar di *Isshoni Tanoshimimashou*

Sumber : Dokumentasi Panitia IT12

Makanan Jepang 和食 (*washoku*) sudah tidak asing lagi bagi lidah orang Indonesia, karena pada era globalisasi ini, semakin mudah untuk mendapatkan berbagai jenis makanan dan khusus untuk makanan Jepang, saat ini sudah banyak sekali kedai dan restoran yang menyajikan makanan Jepang. Tak terkecuali pada saat diadakan *bazaar* atau festival kuliner, biasanya selalu ada *stand* yang menjual makanan Jepang. Makanan Jepang

sendiri selalu diasosiasikan dengan kegiatan umum dan jalan-jalan di Jepang, dan tidak ada *matsuri* yang terjadi tanpa adanya kehadiran makanan maupun minuman (bahkan makanan yang umum terlibat dalam ritual). Makanan dalam *matsuri* hadir dalam 2 wujud, yaitu:

1. Sebagai makanan yang formal dan hanya tersedia bagi partisipan khusus.

2. Sebagai makanan jajan yang dijual di pinggir jalan/*stand bazaar*.

Makanan jenis ini tersedia di seluruh tempat *matsuri* tanpa memerlukan formalitas (Ashkenazi, 1993: 65).

Kegiatan/*event* makanan menurut Douglas dan Gross (1981), Douglas (1982), Khare (1980), dan Murcott (1982) adalah kejadian dimana makanan yang dikonsumsi oleh manusia mempunyai signifikansi yang jauh melebihi sekedar nutrisi (melalui Ashkenazi, 1993: 65-66). Metode persiapan, presentasi, konsumsi, dan pembuangan makanan merupakan sistem makna bagi budaya manapun. Makanan, sebagai pajangan, komuni, dan sebagai pusat relasi sosial sangat penting dalam semua *matsuri* (Ashkenazi, 1993: 66).

Dalam *Issboni Tanoshimimashou*, jajanan maupun makanan berat dengan berbagai variasi dijual di *booth* dan *stand* di lokasi kegiatan.

Banyak yang secara sukarela melayani *booth* makanan karena mereka senang dengan diadakannya *matsuri*. Kuliner khas Jepang yang dijual yaitu *takoyaki*, *okonomiyaki*, *katsu*, *ramen*, *kakigori*, dan masih banyak lagi. Semua makanan yang dijual membantu menghadirkan suasana khas

Jepang yang berusaha dihadirkan oleh para penyelenggara *Issshoni Tanoshimimashou*. Karena *Issshoni Tanoshimimashou* juga membawa unsur *matsuri*, kuliner memegang peranan yang sangat penting karena *matsuri* juga sangat identik dengan *culinary booth*-nya.

4.2.4 Klasifikasi kegiatan dalam *Matsuri* di *Issshoni Tanoshimimashou*

Sonoda membagi *event-event* dalam *matsuri* menjadi 2 kelas:

(Sonoda:1975: 12 melalui Ashkenazi, 1993: 69)

1. "*Shrine Events*" yang menekankan program-program formal, juga disebut sebagai ritual.
2. "*Lay Events*" mempunyai beragam *event-event* yang menghibur seperti parade *mikoshi*, pesta, *kanda hayashi* (festival musik), dan semacamnya (Sonoda:1975: 12 melalui Ashkenazi, 1993: 69). Adanya beragam jenis *event* dan variasinya yang berpola menandakan bahwa suatu perayaan memang fenomena yang signifikan. (Ashkenazi, 1993: 69).

Event-event di *Issshoni Tanoshimimashou* secara garis besar termasuk kategori *lay events*, kebanyakan di antaranya bertujuan untuk menghibur dan dinikmati banyak orang. Unsur tradisional dan modern dapat menarik banyak orang, bersifat nonformal, dan menunjukkan keindahan serta kekhasan budaya Jepang. Memang sebagian besar dari partisipasi festival dapat diatributkan pada pancingan hiburan, kesenangan, dan kenikmatan yang dirasakan setiap partisipan hingga derajat tertentu (Ashkenazi, 1993:

73). Bagi partisipan biasa, orang lokal maupun pendatang, yang berarti adalah nilai rekreasi dari festival. Akan tetapi festival membutuhkan orang sebanding dengan keinginan dan kebutuhan orang akan festival, sehingga tanpa partisipasi massa, festival akan menjadi sebuah kegagalan (Ashkenazi, 1993: 73). *Isshoni Tanoshimimashou* juga demikian sebagai sebuah festival, bahkan dapat dikatakan bahwa kebutuhan dan keinginan orang akan festival Jepang atau *matsuri* dan peran serta dari para pelopornya adalah yang melahirkan *Isshoni Tanoshimimashou* pada saat ini.

4.2.5 Kesamaan *Isshoni Tanoshimimashou* dengan *Matsuri*

Isshoni Tanoshimimashou disimpulkan mencerminkan unsur-unsur *matsuri* dengan penyesuaian karena diadakan di Indonesia. Tidak hanya sifat dan tata cara pertunjukan, tetapi juga nilai dari budaya Jepang yang terkandung (kekeluargaan, *sairei*, dan *saigi*) serta memaknai seluruh festival. *Isshoni Tanoshimimashou* secara fundamental bersifat fleksibel, berinovasi dan mengikuti perkembangan jaman layaknya *matsuri* lain di Jepang. Fungsi mempersatukan masyarakat menjadi prioritas dalam menyusun pengalaman partisipan.

Selama festival ini membawa unsur dan nilai budaya Jepang dalam segala aspeknya serta berusaha menampilkan budaya Jepang kepada masyarakat secara nonprofit dengan indah dan menarik maka *Isshoni Tanoshimimashou* adalah dan masih merupakan sebuah *matsuri*. *Matsuri*

mula-mula memiliki nilai animisme atau pemujaan nenek moyang yang masih terasa keberadaannya di *matsuri* modern, dan juga tersirat harapan akan kesuburan manusia dan bumi. Dilihat dari tema-tema *Isshoni Tanoshimimashou* yang optimis, juga tersirat suatu harapan akan kesejahteraan dan keharmonisan manusia-alam dan sesama manusia di Indonesia. *Matsuri* ini menyatakan cita-cita koeksistensi damai dan bersahabat komunitas Jepang di Malang.

Mikoshi merupakan salah satu unsur paling konsisten dalam *matsuri*. Makna dan bentuk *mikoshi* (serta dekorasi tempat dan kostum) unik untuk setiap *matsuri*. Walaupun tujuan diadakannya pawai *mikoshi* di dalam *Isshoni Tanoshimimashou* bersifat sekuler, tetap ada makna spiritualitas sesuai kondisi elemen ini dalam *matsuri* di Jepang yang bersifat sakral keagamaan. *Mikoshi* di dalam *Isshoni Tanoshimimashou* mengikuti serinci dan setepat mungkin struktur dari *mikoshi* di *matsuri* yang diadakan di Jepang. Karena benda utamanya yaitu *mikoshi* ada di kedua kegiatan, maka terdapat titik penghubung antara *matsuri* di Jepang dengan *Isshoni Tanoshimimashou*.

Keseluruhan arak-arakan *mikoshi* pun disengaja, dan hampir semua *matsuri* mempunyai arak-arakan. Setiap *matsuri* mempunyai bentuk arak-arakannya sendiri. Mengenai peraturan, ada persamaan dasar norma tidak tertulis antara *Isshoni Tanoshimimashou* dan *matsuri* di Jepang.

Makanan Jepang yang dijual di *stand* dan *booth* juga merupakan salah satu elemen penting di *Isshoni Tanoshimimashou* yang merupakan bentuk

dari *matsuri*, karena *matsuri* sebagai perayaan yang sakral menyediakan kesempatan bagi para partisipannya untuk makan dan minum. Kemudian untuk jenis kuliner yang dijual panitia pun disesuaikan dengan pertimbangan untuk mewakili kebudayaan Jepang.

Dalam *matsuri* di Jepang, musik dan tarian memegang peranan yang penting sebagai sarana penyembahan, bercerita, maupun hiburan rakyat.

Tarian *bon odori* diperuntukkan bagi festival dan secara tradisional memiliki makna yang terkait kehidupan masyarakat di daerah tersebut.

Gerakannya merupakan perlambang yang diturunkan dari kegiatan sehari-hari misalnya dengan diiringi lagu tradisional *Soran Bushi* dari kegiatan nelayan dan lagu tradisional *Tanko Bushi* dari penambang. Alat musik pengiring nyanyian dan lagu-lagunya juga merupakan ciri khas daerah.

Bon odori dilanjutkan melihat *hanabi* (kembang api) di *Isshoni Tanoshimimashou* merupakan sarana membangun kebersamaan yang dilakukan di akhir hari kegiatan.

Matsuri di Jepang memiliki tujuan membangun komunitas dan kebersamaan, dan hal ini dapat dilihat dengan jelas dalam *Isshoni Tanoshimimashou*. Tidak hanya bagi panitia penyelenggara, namun komunitas-komunitas peminat budaya Jepang terkumpul dari berbagai wilayah Indonesia untuk berpartisipasi. Mereka mengesampingkan perbedaan, saling memercayai, dan bekerja sama dengan panitia dan komunitas Jepang untuk menyukseskan kegiatan. Keharmonisan inilah yang tersirat di dalam *Isshoni Tanoshimimashou*.

Keberagaman ini juga yang memperkuat toleransi dan memperlakukan persahabatan Indonesia-Jepang. *Matsuri* juga mengajarkan kerjasama dalam satu tim ketika panitia bekerja sama menyiapkan kegiatan dari jauh-jauh hari, merelakan banyak waktu untuk membuat dekorasi dan menyiapkan kebutuhan kegiatan, mereka semua mengedepankan kepentingan bersama sehingga festival berhasil digelar. *Isshoni Tanoshimimashou* mengandung nilai pengorbanan diri untuk tujuan yang lebih besar, tema yang umum dalam peran individu dalam masyarakat. Panitia adalah relawan yang menyediakan waktu, tenaga, pikiran, hingga biaya dan fasilitas tetapi tidak dibayar. Bagi panitia, kesuksesan kegiatan, pengembangan diri, dan pengenalan budaya Jepang merupakan imbalan yang layak untuk pengorbanan mereka.

4.3 Imitasi Unsur *Bunkasai* dalam *Isshoni Tanoshimimashou*

Bunkasai secara harfiah berarti *cultural festival* atau festival budaya. Di Jepang, *bunkasai* selalu diadakan di areal sekolah atau universitas. Tujuan diadakannya *bunkasai* adalah untuk menampilkan dan memperkenalkan budaya budaya yang ada di Jepang. Biasanya sekolah/universitas mengadakan *bunkasai* untuk umum, tujuannya tak lain untuk memperkenalkan sekolah/universitas tersebut untuk umum dan mengembangkan potensi-potensi siswa yang ada, juga ketika festival *bunkasai* berlangsung akan menjadi satu-satunya

kesempatan siswa untuk melihat seperti apa keadaan dan kondisi di sekolah/universitas lain.



Gambar 4.3.1 Bunkasai di Universitas di Jepang
Sumber :

https://aminoapps.com/c/japan/page/blog/bunkasai/8dsm_u2dKlPd5p2rgodRQ5DrqP1rWK



Gambar 4.3.2 Isshoni Tanoshimimashou di Universitas Brawijaya

Sumber : <http://ayuzawa-yuki.blogspot.com/2011/03/isshouni-tanoshimimashou-6-ub-malang.html>

Sama halnya dengan pengimitasian yang dilakukan ketua pelaksana *Isshoni Tanoshimimashou* terhadap unsur-unsur *matsuri*, nuansa-nuansa dari festival kebudayaan atau *bunkasai* juga cukup terasa dalam penyelenggaraan *Isshoni Tanoshimimashou*. Hal ini tentu saja merupakan salah satu poin dari imitasi budaya *bunkasai* di *Isshoni Tanoshimimashou*.

Isshoni Tanoshimimashou yang digelar di lingkungan universitas selama 2 hari dalam setahun dengan mengusung konsep festival dan lomba yang bertema pendidikan serta budaya Jepang, hal tersebut merupakan gambaran jelas dari bentuk imitasi dari *bunkasai* yang ada di Jepang. Meskipun kelihatannya cenderung seimbang antara penyajian budaya Jepang tradisional maupun modern, namun sesungguhnya IT merupakan sajian kebudayaan tradisional Jepang yang dibungkus secara modern. Hal ini selaras dengan *bunkasai* yang juga condong ke arah budaya modern, karena bila dilihat dari sejarah *bunkasai* sendiri yang baru muncul di Jepang setelah era perang pada

tahun 1945, tepatnya pada 1948, baru ada sebuah sekolah dengan bantuan sukarelawan yang mengadakan festival budaya atau *bunkasai* (Ru-Blog, 2017).

Jadi dapat disimpulkan bahwa budaya-budaya yang ada dalam *bunkasai* termasuk kedalam kategori budaya modern.

Dalam *bunkasai* para siswa/mahasiswa bebas menampilkan kreatifitas mereka, asalkan layak dan sesuai norma yang ada. Unsur-unsur yang sering dijumpai di *bunkasai* misalnya adalah *obake yashiki* (rumah hantu), rumah peramal, *maid cafe*, bazaar kuliner, dan *game corner*. Ada pula individu atau kelompok yang menampilkan tarian, konser musik dan drama dengan klub-klubnya. Mereka akan saling bersaing dan berlomba dengan kelas dan klub lain untuk memberikan yang terbaik (Jeducation, 2020). Sehingga pengunjung yang datang diharapkan akan mendapat sajian terbaik dari penyelenggara *bunkasai*.



Gambar 4.3.2.1 Maid Cafe di Jepang

Sumber :

<https://instagrammernews.com/detail/2458233344971711287>



Gambar 4.3.2.2 Maid Cafe di Isshoni Tanoshimashou

Sumber : Instagram @isshtonitanoshi

Isshoni Tanoshimashou (IT) merupakan wujud dari imitasi *bunkasai* yang kegiatan-kegiatannya merupakan kegiatan yang berkiblat pada *bunkasai* yang ada di Jepang.

“Menurut saya IT itu seharusnya menjadi wadah bagi anak Sastra Jepang untuk berkreasi, terlepas dari tekanan eksternal. Bisa

dibilang sudah tercapai, dengan banyaknya inovasi yang dibuat oleh CO & Staff pada tahun itu, menurut saya mereka sudah mengeluarkan dan merealisasikan idenya masing-masing.”
(Candi Fakhri Faishol)
Sehingga IT merupakan gambaran jelas dari *bunkasai*, dimana panitia

bebas untuk menuangkan kreatifitas dan pengetahuannya tentang budaya Jepang.

Dalam penyelenggaraan IT sendiri, selain dengan dekorasi-dekorasi yang bernuansa *bunkasai* Jepang, terdapat pula wahana-wahana yang dibuat persis dengan wahana yang ada di *bunkasai*, seperti misalnya *obake yashiki*, *maid cafe*, *game corner*, ada juga bazaar-bazaar makanan Jepang.

Selain itu, penampilan bintang tamu serta komunitas-komunitas yang turut meramaikan *Isshoni Tanoshimimashou* juga merupakan sesuatu yang sangat persis dengan *bunkasai*. Seperti misalnya ada penampilan band-band J-Pop, penampilan *dance cover*, pertunjukan *cosplay*, dan ada juga drama *kurabu*. Semua kegiatan-kegiatan tersebut tidak lepas dari peran serta panitia, *kurabu*, komunitas serta pihak-pihak yang bersangkutan dalam mempelajari konsep kegiatan yang akan mereka tunjukkan. Berbekal motivasi untuk menampilkan dan memperkenalkan budaya Jepang,

mereka akan mempelajari bagaimana cara kerja dari pertunjukan atau unsur budaya tersebut, proses selanjutnya adalah dengan mengingat cara kerja, dan terakhir adalah menampilkan pertunjukan atau unsur budaya tersebut. Seperti misalnya panitia termotivasi ingin mengadakan *maid cafe*, maka panitia akan melihat bagaimana cara kerja *maid cafe* yang ada di *bunkasai*, baik melalui internet atau sumber lain, kemudia panitia akan

melakukan proses mengingat cara kerja dengan gladi ataupun latihan jauh-jauh hari sebelum kegiatan dimulai, dan pada akhirnya panitia akan mereproduksi apa yang sudah dipelajari dan dilatih pada saat kegiatan digelar.

4.4 Fungsi dan Makna Pelaksanaan *Isshoni Tanoshimimashou*

Seperti semua festival budaya Jepang lain, *Isshoni Tanoshimimashou* membawa dampak keseluruhan yang positif bagi pihak yang terlibat di dalamnya. Panitia penyelenggara adalah yang pertama merasakan dampak positif dari *Isshoni Tanoshimimashou*.

“IT 12 mengevaluasi serta kekurangan-kekurangan IT-IT sebelumnya seperti penggunaan lahan untuk festival, pengolahan sampah, listrik, ikatan panitia, public interest dan lain sebagainya. IT 12 berusaha memberikan output dimana pihak pengunjung menikmati acara dan pihak penyelenggara menikmati penyelenggaraam acaranya.” (Muh Nazar Fitrawan)

Jadi, dengan terlaksananya *Isshoni Tanoshimimashou* merupakan pencapaian dan perwujudan dari usaha dan kerja keras panitia selama berbulan-bulan. Panitia memperoleh pengalaman berorganisasi, berkoordinasi dengan pihak internal seperti sesama panitia, serta dengan pihak-pihak eksternal seperti pihak universitas, sponsor, bahkan dengan instansi Jepang seperti Konsulat Jenderal Jepang. Selain itu panitia dituntut untuk melatih *self-management* serta untuk menjadi profesional dalam pembagian waktu antara persiapan kegiatan dan juga kegiatan perkuliahan. Terakhir, tentu saja akan memperluas jaringan

relasi panitia, dari teman satu jurusan hingga pihak-pihak eksternal yang terlibat dalam rangkaian kegiatan IT.

Bagi pihak kampus, penyelenggaraan *Isshoni Tanoshimimashou* menjadi sarana iklan yang dianggap cukup efektif, terutama untuk program studi Sastra Jepang. Bagaimana tidak, secara tidak langsung dengan terselenggaranya *Isshoni Tanoshimimashou* maka akan tergambar bahwa program studi Sastra Jepang merupakan program studi yang sarat dengan budaya Jepang. Dan dengan diadakannya lomba-lomba bertemakan bahasa Jepang untuk siswa SMA, maka akan menghadirkan kemungkinan bahwa prodi Sastra Jepang Universitas Brawijaya memiliki eksistensi dan kompetensi yang cukup baik bagi kalangan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia.

Bagi para penduduk lokal yang menjadi bagian dari kegiatan ini maupun yang turut menyaksikan *Isshoni Tanoshimimashou*, mereka mendapatkan sarana hiburan dan pembelajaran yang murah. Pedagang atau perusahaan yang mengurus stan dan *booth* bazaar mendapat publisitas dan penghasilan dalam jumlah besar. Produsen makanan maupun *merchandise* dan pernak-pernik benuansa Jepang dapat dipertemukan dengan basis konsumen terbesarnya.

Fakultas Ilmu Budaya yang tadinya tidak mendapatkan banyak perhatian, perlahan-lahan mendapat sorotan dan penilaian yang lebih baik dari sebelumnya.

Tentu saja, seluruh kegiatan dalam festival ini juga telah berdampak besar bagi seluruh bangsa Indonesia terutama dalam jangka panjang, karena kegiatan ini menjadi kesempatan bagi bangsa Indonesia dan Jepang untuk mempererat relasi mereka. *Isshoni Tanoshimimashou* memperkenalkan serta membuka

wawasan mengenai budaya Jepang kepada orang-orang Indonesia generasi kini dan masa depan. Pengunjung memperoleh kesempatan untuk menyalurkan minat terhadap budaya Jepang serta memperoleh teman dengan minat yang sama. Pengunjung juga akan disajikan nuansa Jepang tanpa harus pergi ke Jepang. *Isshoni Tanoshimimashou* menunjukkan keterbukaan dan toleransi masyarakat Indonesia, serta akulturasi yang mempersatukan dan memperkaya budaya Indonesia.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Isshoni Tanoshimimashou adalah bentuk *matsuri* atau perayaan dengan penggabungan antara unsur-unsur budaya tradisional dari *matsuri*, serta budaya tradisional-modern dari *bunkasai* sehingga dapat bertahan, berkembang, dan berlangsung hingga kini. Apabila diklasifikasikan, *Isshoni Tanoshimimashou* merupakan sebuah perayaan/*matsuri* yang dikemas dalam bentuk *bunkasai*, yang tentu saja disertai dengan unsur-unsur budaya Jepang baik dari *bunkasai* maupun dari *matsuri*. Terdapat macam-macam bentuk imitasi yang dilakukan oleh penyelenggara *Isshoni Tanoshimimashou*, dimana imitasi dilakukan dengan menggunakan 4 indikator, yaitu perhatian atau mempelajari, mengingat, motivasi dan reproduksi. Dari keempat indikator tersebut telah diketahui bahwa indikator motivasi dan reproduksi adalah indikator yang paling berpengaruh dalam proses imitasi budaya Jepang pada *Isshoni Tanoshimimashou*. Indikator motivasi menjadi faktor yang mendorong ketua pelaksana melakukan proses imitasi budaya Jepang di *Isshoni Tanoshimimashou* dimana, ketua pelaksana terfokus untuk menyajikan unsur budaya yang semirip mungkin dengan unsur budaya asli yang ditiru dengan mengingat apa yang sudah mereka perhatikan dan pelajari, sehingga pengunjung akan dibawa kedalam suasana yang terasa seperti di Jepang, serta untuk menjadikan IT sebagai festival yang

menyenangkan bagi semua unsur yang terlibat, serta dengan tujuan lain agar panitia dapat belajar berorganisasi. Kemudian indikator reproduksi yang dilakukan dengan dilaksanakannya *Isshoni Tanoshimimashou* menjadi bukti adanya imitasi yang terjadi.

Dapat disimpulkan bahwa imitasi unsur-unsur budaya Jepang yang direproduksi baik budaya modern maupun tradisional di *Isshoni Tanoshimimashou* ditujukan untuk mengenalkan budaya Jepang serta untuk memberikan hiburan bernuansa Jepang semata tanpa ada maksud lain atau dasar keagamaan. Lomba-lomba yang diadakan juga merupakan sarana untuk mempromosikan serta mengenalkan Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya kepada para siswa dan sekolah, serta masyarakat umum yang mengikuti lomba di *Isshoni Tanoshimimashou*.

Berbagai unsur budaya Jepang baik yang di imitasi dari *matsuri* maupun *bunkasai*, semuanya disajikan semirip mungkin di *Isshoni Tanoshimimashou*, diantaranya galeri *shodou*, *manga workshop*, *japanese song*, *cosplay*, parade *mikoshi*, *yosakoi*, *bon odori*, *yukata*, *japanese foodies*, *tanabata corner*, *japanese decoration*, hingga gerbang kuil Shinto atau *Torii*. Lalu terdapat pula lomba-lomba seperti lomba *kanji*, *benron kikikakitori*, *shodou*, *manga-fanart-doujinshi*, lomba band, cerdas cermat, dan karaoke lagu Jepang. Semuanya dikemas semirip mungkin dengan suasana yang ada di Jepang, sehingga memenuhi ekspektasi pengunjung akan nuansa Jepang.

Fungsi dari *Isshoni Tanoshimimashou* adalah untuk mengenalkan budaya Jepang kepada masyarakat Indonesia, memberikan wadah bagi siswa SMA dan

masyarakat pembelajar budaya Jepang untuk menuangkan apa yang sudah mereka pelajari dengan lomba-lomba umum dan lomba akademik, mengenalkan Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya, memberikan wadah maupun tempat hiburan bagi warga negara Indonesia maupun komunitas Jejepangan di Indonesia untuk mengekspresikan kecintaannya terhadap dunia Jejepangan.

Makna dari *Iss honi Tanoshimimashou* adalah tercapainya tujuan menjaga kedamaian, keharmonisan, kerja sama, dan kebersamaan warga negara Indonesia dengan komunitas-komunitas baik komunitas Jejepangan maupun komunitas ekspatriat Jepang di Indonesia. Tercapainya tujuan untuk mengembangkan ilmu berorganisasi, lalu juga tercapainya tujuan untuk mengajak masyarakat untuk bersama-sama mengenal budaya Jepang melalui sarana hiburan festival dan lomba-lomba bernuansa Jepang. Panitia berhasil mengenalkan budaya Jepang melalui *Iss honi Tanoshimimashou* dan mewujudkan visi akan kerjasama antar kelompok masyarakat, serta pengunjung memperoleh pengalaman budaya Jepang yang terkonsep dan positif. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menumbuhkan ketertarikan dan pemahaman masyarakat tentang festival budaya Jepang baik dalam bentuk *matsuri* maupun *bunkasai*, komunitas Jepang di Indonesia, dan tentang *Iss honi Tanoshimimashou*.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk penelitian selanjutnya adalah yang pertama untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh pelaksanaan *Isshoni Tanoshimimashou* terhadap minat mahasiswa baru untuk masuk Sastra Jepang Universitas Brawijaya, kedua meneliti lebih lanjut tentang *Isshoni Tanoshimimashou* sebagai bentuk reproduksi budaya Jepang dengan menggunakan Teori *Postmodernisme* ataupun Teori Reproduksi Budaya.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Ashkenazi, Michael. 1993. *Matsuri; Festival of a Japanese Town*. Honolulu: University of Hawaii Press

Fitrawan, Muh Nazar. 2017. *Proposal Isshoni Tanoshimimashou 12 Tahun 2017*. Malang: Panitia Isshoni Tanoshimimashou.

Hurley, S. & Charter, N. 2005. *Perspectives on Imitation*. Cambridge, MA: MIT Press

Jonathan, Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Kasiram, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian: Kualitatif Kuantitatif*. Malang: UIN Maliki Press.

Kumar, Ann. 2009. *Globalizing the Prehistory of Japan: Languages, Genes, and Civilization*. London and New York: Routledge: Taylor and Francis Group

Larasati, Sri. 2018. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Deepublish.

Lawanda, Ike Iswary. 2009. *Budaya Korporasi Jepang dan Matsuri*. Jakarta: ILUNI Kajian Wilayah Jepang Press, Universitas Indonesia.

Moleong, Lexy J. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Remadja Karya.

Nazir, Muhammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

Rohlen, Thomas P. 1983. *Japan's High Schools*. California: University of California Press.

Sarwono, S. W. 2002. *Teori psikologi sosial: Individu dan teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Surbakti, E. B. 2008. *Awas tayangan televisi: Tayangan misteri dan kekerasan mengancam anda*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Yanagita, Kunio. 1982. *Nihon no Matsuri*. Tokyo : Kado Kawa Bunko.

Sumber Jurnal / Skripsi

Fajria, Nuri Rahmah. 2011. *Pengaruh Tayangan Opera Van Java Terhadap Perubahan Perilaku Kekerasan di SMA Triguna Utama Ciputat*. Jakarta: Universitas Islam Negeri.

Lisandy, Timothy Jordan. 2018. *Fungsi dan Makna Festival Ennichisai Blok M Jakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Pradana, Mohammad Ridi. 2016. *Imitasi Budaya Hip Hop Amerika Serikat di Kalimantan Timur*. Jurnal Penelitian. Kalimantan Timur: Universitas Mulawarman.

Syadian, Triadi. 2016. *Bunkasai, Kajian Semiotika Budaya Kontemporer Dari Pengaruh Film Jepang*. Jurnal Penelitian. Medan: Universitas Potensi Utama.

Sumber Internet

Akibanation. (2017, October 6) "7 Tipe Pengunjung Event Jejepangan, Kamu Termasuk yang Mana?". <https://www.akibanation.com/7-tipe-pengunjung-event-jejepangan/>

Jeducation. (2020, Januari 21) "Mengenal Bunkasai, Festival Budaya Wajib di Sekolah Jepang". <https://jeducation.co.id/mengenal-bunkasai-festival-budaya-wajib-di-sekolah-jepang/>

Kokugakuin. (2006, December 19) "Encyclopedia of Shinto - Introduction: Rites and Festivals". <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=837>

Kompasiana. (2016, August 5) "Budaya Populer Jepang yang Kian Marak". <https://www.kompasiana.com/matapanda/57a4a2922123bd9912f4ef0a/budaya-populer-jepang-yang-kian-marak>

Matcha Jp. (2014, August 10) "[SUMMER] Let's Dance! Bon Odori Festivals in Tokyo". <https://matcha-jp.com/en/437>

Matcha Jp. (2016, May 22) "Japanese Encyclopedia: Chanoyu ("Tea Ceremony)". <https://matcha-jp.com/en/1379>

Matcha Jp. (2015, April 21) "Hina Matsuri - What Is The Japanese Girls' Day All About?". <https://matcha-jp.com/en/753>

Matcha Jp. (2016, May 27) "Japanese Encyclopedia: Mikoshi ("Portable Shrine)". <https://matcha-jp.com/en/890>

Matcha Jp. (2016, October 12) “Enjoy Japanese Calligraphy - Shodo Workshops for Tourists”. <https://matcha-jp.com/en/2669>

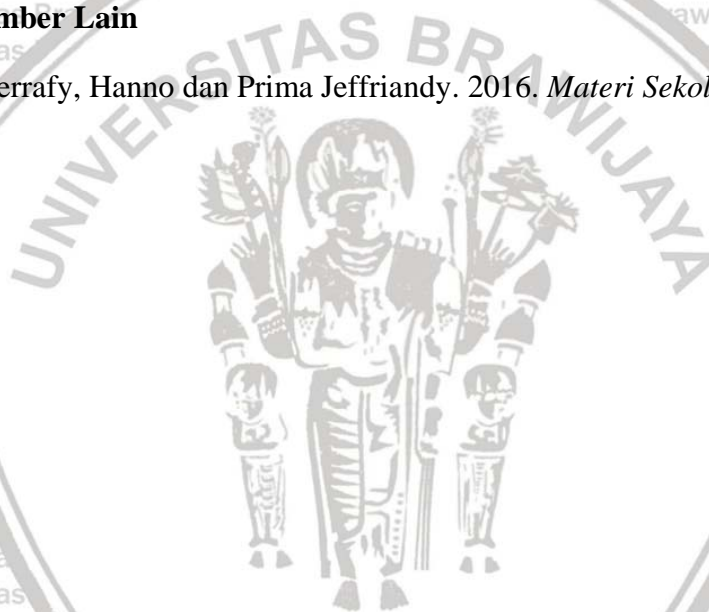
Matcha Jp. (2020, March 5) “Torii - Japanese Encyclopedia”. <https://matcha-jp.com/en/3592>

Ru-Blog. (2017, May 29) “Cultural Festival, one of the most exciting events in school life! What is it’s history and significance?”. <https://www.rublab.com/rublog/2017/05/29/column234>

The Gate. (2018, July 12) “Tanabata: Japan’s “Star Festival””. <https://thegate12.com/id/article/125>

Sumber Lain

Gherryafy, Hanno dan Prima Jeffriandy. 2016. *Materi Sekolah IT*. Malang.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Wawancara

UNTUK KETUA PELAKSANA ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 1

1. Apa yang anda ketahui mengenai budaya Jepang? Jenis budaya Jepang seperti apa yang anda ketahui?
2. Apakah anda lebih menyukai budaya tradisional atau budaya populer Jepang? Mengapa?
3. Apa itu *Isshoni Tanoshimimashou* (IT)?
4. Siapa yang menginspirasi penyelenggaraan IT? Apa motifnya?
5. Bagaimana asal usul IT? Apa yang melatar belakangi diadakannya IT?
6. Kapan IT pertama kali diselenggarakan? Dimana IT diadakan?
7. Pada awalnya apa saja syarat untuk menjadi panitia IT?
8. Siapa saja yang terlibat dalam penyelenggaraan IT?
9. Dalam penyelenggaraan IT yang pertama, apakah ada kerja sama dengan pihak Instansi Jepang (Konsulat Jenderal, *Japan Foundation*, dsb)?
Bentuknya seperti apa?
10. Apa saja yang ditampilkan di *Isshoni Tanoshimimashou*? Apakah terdapat unsur budaya pada pelaksanaan IT 1?
11. Apakah IT merupakan festival yang bersifat profitabel?
12. Apa saja kendala atau kesulitan dalam penyelenggaraan IT 1?
13. Apa manfaat penyelenggaraan IT bagi panitia?

14. Berdasarkan pertanyaan nomor 1 dan 2, adakah unsur budaya Jepang yang dimasukkan dalam penyelenggaraan IT 1?

15. Menurut anda apa makna yang didapat dalam penyelenggaraan IT 1?

Apakah tujuan dari penyelenggaraan IT sudah tercapai?



UNTUK KETUA PELAKSANA ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 6

1. Apa yang anda ketahui mengenai budaya Jepang? Jenis budaya Jepang seperti apa yang anda ketahui?
 2. Apakah anda lebih menyukai budaya tradisional atau budaya populer Jepang?
 3. Apa itu *Isshoni Tanoshimimashou* (IT)?
 4. Bagaimana konsep IT 6?
 5. Apa yang membedakan IT 6 dengan IT-IT sebelumnya?
 6. Apa yang membedakan *Isshoni Tanoshimimashou* dengan festival budaya yang ada Jepang?
 7. Kapan dan dimana IT 6 diadakan?
 8. Apa saja syarat untuk menjadi panitia IT? Mengapa syarat tersebut dibuat?
 9. Dalam penyelenggaraan IT, apakah ada kerja sama dengan pihak Instansi Jepang (Konsulat Jenderal, Japan Foundation, dsb)? Bentuknya seperti apa?
 10. Adakah gebrakan yang disajikan di IT 6? Bagaimana bentuknya?
 11. Adakah kendala atau kesulitan dalam penyelenggaraan IT?
 12. Apa manfaat penyelenggaraan IT bagi panitia?
 13. Menurut anda apa makna yang didapat dalam penyelenggaraan IT 6?
- Apakah tujuan dari penyelenggaraan IT sudah tercapai?

*Pertanyaan tambahan

14. Sehubungan dengan pertanyaan no. 1, Adakah pengalaman/wawasan anda tentang hal-hal berbau Jepang yang anda aplikasikan di IT ?

15. Sehubungan dengan pertanyaan no. 4 dan 5, apa motivasi dalam mengadakan konsep-konsep tersebut?

16. Sehubungan dengan pertanyaan no. 10, bagaimana langkah-langkah dalam menyiapkan gebrakan tersebut?



UNTUK KETUA PELAKSANA ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 12

1. Apa yang anda ketahui mengenai budaya Jepang? Jenis budaya Jepang seperti apa yang anda ketahui?
2. Apakah anda lebih menyukai budaya tradisional atau budaya populer Jepang?
3. Apa itu *Isshoni Tanoshimimashou* (IT)?
4. Bagaimana konsep IT 12?
5. Apa yang membedakan IT 12 dengan IT-IT sebelumnya?
6. Apa yang membedakan *Isshoni Tanoshimimashou* dengan festival budaya yang ada Jepang?
7. Kapan dan dimana IT 12 diadakan?
8. Apa saja syarat untuk menjadi panitia IT? Mengapa syarat tersebut dibuat?
9. Dalam penyelenggaraan IT, apakah ada kerja sama dengan pihak Instansi Jepang (Konsulat Jenderal/*Japan Foundation*)? Bentuknya seperti apa?
10. Adakah gebrakan yang disajikan di IT 12? Bagaimana bentuknya?
11. Adakah kendala atau kesulitan dalam penyelenggaraan IT?
12. Apa manfaat penyelenggaraan IT bagi panitia?
13. Menurut anda apa makna yang didapat dalam penyelenggaraan IT 12?
Apakah tujuan dari penyelenggaraan IT sudah tercapai?

*Pertanyaan tambahan

14. Sehubungan dengan pertanyaan no. 1, Adakah pengalaman/wawasan anda tentang hal-hal berbau Jepang yang anda aplikasikan di IT?

15. Sehubungan dengan pertanyaan no. 4 dan 5, apa motivasi dalam mengadakan konsep-konsep tersebut?

16. Sehubungan dengan pertanyaan no. 10, apa saja langkah-langkah dalam menyiapkan gebrakan tersebut?



UNTUK KETUA PELAKSANA ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 14

1. Apa yang anda ketahui mengenai budaya Jepang? Jenis budaya Jepang seperti apa yang anda ketahui?
2. Apakah anda lebih menyukai budaya tradisional atau budaya populer Jepang?
3. Apa itu *Isshoni Tanoshimimashou* (IT)?
4. Bagaimana konsep IT 14?
5. Apa yang membedakan IT 14 dengan IT-IT sebelumnya?
6. Apa yang membedakan *Isshoni Tanoshimimashou* dengan festival budaya yang ada Jepang?
7. Kapan dan dimana IT 14 diadakan?
8. Apa saja syarat untuk menjadi panitia IT? Mengapa syarat tersebut dibuat?
9. Dalam penyelenggaraan IT, apakah ada kerja sama dengan pihak Instansi Jepang (Konsulat Jenderal/*Japan Foundation*)? Bentuknya seperti apa?
10. Adakah gebrakan yang disajikan di IT 14? Bagaimana bentuknya?
11. Adakah kendala atau kesulitan dalam penyelenggaraan IT?
12. Apa manfaat penyelenggaraan IT bagi panitia?
13. Menurut anda apa makna yang didapat dalam penyelenggaraan IT 14?
Apakah tujuan dari penyelenggaraan IT sudah tercapai?

*Pertanyaan tambahan

14. Sehubungan dengan pertanyaan no. 1, Adakah pengalaman/wawasan anda tentang hal-hal berbau Jepang yang anda aplikasikan di IT

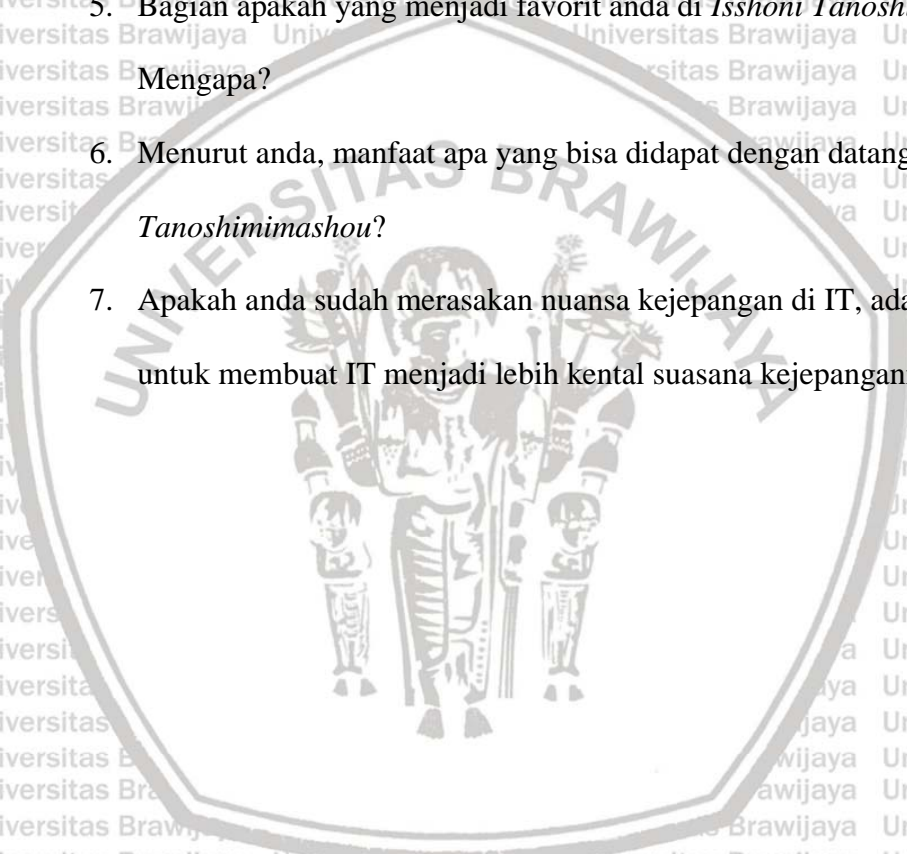
15. Sehubungan dengan pertanyaan no. 2 dan 3, apa motivasi dalam mengadakan konsep-konsep tersebut?

16. Sehubungan dengan pertanyaan no. 10, apa saja langkah-langkah dalam menyiapkan gebrakan tersebut?



UNTUK PENGUNJUNG

1. Apa yang anda ketahui tentang *Isshoni Tanoshimimashou*?
2. Menurut anda bagaimanakah festival budaya Jepang itu?
3. Apa alasan anda mengunjungi IT?
4. Bagaimana pendapat anda tentang adanya *Isshoni Tanoshimimashou*?
5. Bagian apakah yang menjadi favorit anda di *Isshoni Tanoshimimashou*?
Mengapa?
6. Menurut anda, manfaat apa yang bisa didapat dengan datang ke *Isshoni Tanoshimimashou*?
7. Apakah anda sudah merasakan nuansa kejepangan di IT, adakah saran untuk membuat IT menjadi lebih kental suasana kejepangannya?



Lampiran 2: Hasil Wawancara

KETUA PELAKSANA ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 1

Nama : Aditya Cahya Pramana**Jurusan : Program Studi D3 Bahasa dan Sastra Jepang****Angkatan : 2004****16. Apa yang anda ketahui mengenai budaya Jepang? Jenis budaya Jepang seperti apa yang anda ketahui?**

Budaya Jepang yang lebih dominan saya pahami adalah budaya bisnisnya. Seperti etika menelepon dalam ruang lingkup bisnis, etika bertukar kartu nama, etika menulis email bisnis dll. Untuk budaya lain seperti seni, sejarah, dll selain bisnis, terus terang saya tidak terlalu pahami dengan detail melebihi budaya bisnis Jepang.

17. Apakah anda lebih menyukai budaya tradisional atau budaya populer Jepang? Mengapa?

Sebenarnya keduanya saya suka, tetapi kembali lagi, karena saya lebih menggunakan bahasa Jepang dalam ruang lingkup bisnis, saya lebih ke tuntutan saya untuk menguasai budaya yang mana dalam bisnis yang saya jalani dengan klien Jepang. Selain itu, Jepang sangat mahir dalam memadukan budaya tradisional dan budaya populer mereka. Sehingga hampir tidak bisa kita bedakan atau pilah-pilah mana yang budaya tradisional dan mana yang budaya populer. Tetapi jika ditanya mana yang lebih disukai dari keduanya, saya lebih suka budaya populer Jepang.

18. Apa itu *Isshoni Tanoshimimashou* (IT)?

Isshoni Tanoshimimashou adalah sebuah event yang diadakan oleh FIB Sastra Jepang UB setiap tahun, yang pada awal mula dilaksanakan, bertujuan untuk mempromosikan Prodi D3 Bahasa Jepang pada waktu itu, kemudian berkembang menjadi sebuah event ajang kompetisi dan entertainment yang berhubungan dengan bahasa Jepang maupun budaya Jepang.

19. Siapa yang menginspirasi penyelenggaraan IT? Apa motifnya?

Pada pertama kali saya memutuskan untuk mengadakan dan memulai IT adalah, pada saat itu bersamaan dengan adanya bulan bahasa, dimana setiap prodi bahasa yang ada di FIB harus mengadakan sebuah acara / event untuk merayakan / meramaikan bulan bahasa tersebut, dan saya kebetulan dipercaya oleh teman-teman seangkatan pada waktu itu, untuk menjadi Ketua Pelaksana dan memulai semuanya dari nol. Dan saya memutuskan untuk memberi nama event ini "*Isshoni Tanoshimimashou*" dengan tujuan mengajak semua pembelajar Bahasa Jepang untuk bersenang-senang bersama sambil berkompetisi dan menambah kemampuan di bidang bahasa Jepang.

20. Bagaimana asal usul IT? Apa yang melatar belakangi diadakannya IT?

Seperti yang saya jelaskan di pertanyaan sebelumnya, IT diadakan pertama kali dalam rangka partisipasi Prodi D3 Bahasa Jepang

dalam rangkaian acara bulan bahasa. Namun saya juga menambahkan value untuk Prodi D3 Bahasa Jepang pada waktu itu, untuk lebih mengenalkan Prodi D3 Bahasa Jepang ke masyarakat luas yang mempunyai minat dalam bahasa dan budaya Jepang.

Dimana pada saat itu jumlah mahasiswa Prodi D3 Bahasa Jepang masih belum sebanyak sekarang. Dulu satu angkatan hanya ada 2 kelas saja (2004).

21. Kapan IT pertama kali diselenggarakan? Dimana IT diadakan?

Pertama kali IT diadakan adalah tahun 2006, dan diadakan di gedung FIB sendiri, menggunakan beberapa ruangan di gedung FIB, dengan ruangan utama adalah ruang sidang.

22. Pada awalnya apa saja syarat untuk menjadi panitia IT?

Pada awalnya tidak ada syarat apapun, hanya keinginan, passion, dan komitmen saja. Hanya saja pada saat IT 1 sampai 3 (setahu saya), saya dari awal memang menyaratkan untuk Wakapel di IT1 menjadi Kapel di IT 2, wakapel IT 2 menjadi Kapel IT 3 dst. Dengan tujuan supaya Kapel di IT selanjutnya sudah mempunyai gambaran tentang apa saja yang harus dikerjakan dan disiapkan di setiap acara IT. Namun pada prakteknya saya kurang tau sampai IT ke berapa hal tersebut dijalankan. Karena setahu saya Kapel di beberapa tahun terakhir dipilih dengan mekanisme tertentu yang berbeda dari apa yang saya jalankan di awal IT dulu.

23. Siapa saja yang terlibat dalam penyelenggaraan IT?

Pada awal pelaksanaan IT, penyelenggaraan IT hanya melibatkan mahasiswa dan beberapa orang dosen. Namun untuk IT akhir-akhir ini sepertinya alumni juga banyak terlibat dalam pelaksanaannya, baik sebagai konsultan, sponsor, atau peran yang lainnya.

24. Dalam penyelenggaraan IT yang pertama, apakah ada kerja sama dengan pihak Instansi Jepang (Konsulat Jenderal, *Japan Foundation*, dsb)? Bentuknya seperti apa?

Konsulat Jenderal Jepang Surabaya *men-support* dengan meminjamkan beberapa properti budaya Jepang untuk dipajang selama IT berlangsung. Untuk *Japan Foundation* dan instansi Jepang yang lain belum ada kerjasama pada pelaksanaan IT yang pertama. Karena pelaksanaan IT yang pertama masih sangat sederhana sekali, jadi saat itu kami belum berani untuk terlalu *approach* ke banyak instansi Jepang.

25. Apa saja yang ditampilkan di *Isshoni Tanoshimimashou*? Apakah terdapat unsur budaya pada pelaksanaan IT 1?

Untuk IT yang pertama belum ada semacam *performance* yang ditampilkan di panggung. Basicnya acara IT 1 adalah lomba bahasa Jepang saja. Namun kami memajang beberapa pernak pernik Jepang seperti yang dipinjamkan oleh Konjen Jepang Surabaya, dan juga menyediakan *booth* foto yukata yang berbayar, yang pendapatannya juga untuk pelaksanaan IT 1 itu sendiri.

26. Apakah IT merupakan festival yang bersifat profitabel?

Pada pelaksanaan IT 1, terus terang kami tidak profit, tetapi malah minus. Dan minus itu saya cover dari uang pribadi saya. Karena saya menyadari bahwa acara IT masih yang pertama, dan masih perlu banyak pembelajaran. Dan karena saya adalah Kapel pada waktu itu, jadi saya bertanggung jawab atas minus anggaran yang muncul pada saat itu. Tetapi untuk IT yang berikutnya, seharusnya bisa banyak belajar dan bisa menghasilkan profit alih-alih minus seperti yang kami alami di IT 1.

27. Apa saja kendala atau kesulitan dalam penyelenggaraan IT 1?

Mencari dana dan sponsor, donatur, dan UB sendiri adalah kendala paling berat. Karena kami baru pertama kali dan kami belum punya *track record* untuk ditunjukkan kepada mereka. Selebihnya tidak terlalu ada kendala karena hanya bersifat teknis saja.

28. Apa manfaat penyelenggaraan IT bagi panitia?

Belajar *team work*, disiplin dan komitmen. Dimana hal tersebut tidak bisa diajarkan di bangku kuliah atau di dalam kelas.

29. Berdasarkan pertanyaan nomor 1 dan 2, adakah unsur budaya Jepang yang dimasukkan dalam penyelenggaraan IT 1?

Sebagai panitia, khususnya saya sebagai Kapel, sangat terasa budaya bisnis yang banyak saya pelajari dan terapkan dalam penyelenggaraan IT 1, misalkan dalam mengirimkan email resmi, meng-*handle* tamu dari Konjen Jepang, berinteraksi dengan dosen

native, dan etika dalam berkoordinasi dengan dosen yang terlibat dalam pelaksanaan IT 1.

30. Menurut anda apa makna yang didapat dalam penyelenggaraan IT 1?

Apakah tujuan dari penyelenggaraan IT sudah tercapai?

Seperti yang saya sampaikan sebelumnya, tujuan awal dari IT 1 adalah untuk meramaikan bulan bahasa sekaligus untuk mempromosikan Prodi D3 Bahasa Jepang, dan menurut saya kedua hal tersebut sudah tercapai pada IT 1. Namun pada IT selanjutnya, tentu saja keadaan sudah banyak berubah, dan tujuan mempromosikan Prodi S1 Sastra Jepang sudah tidak terlalu dominan lagi, sehingga seharusnya di IT yang saat ini, sudah bisa mempunyai tujuan baru yang disesuaikan dengan kondisi pada saat ini, dan harus bisa memberikan *value* kepada setiap orang yang terlibat dalam pelaksanaan IT itu sendiri

KETUA PELAKSANA ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 6

Nama : Hanno Gherrafy

Jurusan : Sastra Jepang

Angkatan : 2009

17. Apa yang anda ketahui mengenai budaya Jepang? Jenis budaya Jepang seperti apa yang anda ketahui?

Budaya Jepang dapat dibagi menjadi dua jenis, budaya tradisional dan budaya populer. Budaya tradisional bisa dikategorikan sebagai budaya tinggi dimana terdapat berbagai unsur yang melatarbelakangi budaya tradisional Jepang, dimana budaya tradisional Jepang yang otentik biasanya ditujukan sebagai ritual, perayaan, doa, dsb. Sedangkan budaya populer yang biasanya lebih bersifat komersil maka budaya populer Jepang kategorikan sebagai budaya rendah. Dalam konteks festival, saya pernah mempelajari tentang *matsuri*, *obon*, *hanami* dari sumber di internet. Lalu berdasarkan pengalaman pada saat berkunjung ke festival budaya Jepang yang diadakan di Sekolah Jepang Surabaya (SJS) saya memperhatikan banyak hal, seperti misalnya dekorasi *venue*, dekorasi *stand bazaar*, *dresscode* panitia, pameran *hinaningyo*, *koinobori* dan lain sebagainya.

18. Apakah anda lebih menyukai budaya tradisional atau budaya populer Jepang?

Budaya tradisional, karena merupakan budaya tinggi yang memiliki filosofi.

19. Apa itu *Isshoni Tanoshimimashou* (IT)?

Sebuah alat atau media untuk mensosialisasikan Program Studi D3

Bahasa dan Sastra Jepang kepada murid-murid SMA pada awalnya

(sekarang Sastra Jepang). Sedangkan untuk IT 6 sendiri, merupakan

sebuah festival yang didalamnya terdapat lomba akademik. IT juga

adalah tempat untuk menjual budaya/memperkenalkan budaya

Jepang bagi masyarakat Indonesia yang ingin merasakan *vibes/hype*

budaya Jepang.

20. Bagaimana konsep IT 6?

IT 6 mengusung tema *Aki* atau musim gugur. Menghidupkan *vibes*

budaya Jepang dengan memperbanyak dekorasi seperti tulisan

Jepang di setiap sudut *venue* dan ruangan lomba, pemakaian *happi*

untuk panitia.

21. Apa yang membedakan IT 6 dengan IT-IT sebelumnya?

Dikarenakan sistem kepanitiaan dan peraturan dari IT-IT

sebelumnya terasa banyak sekali *miss*-nya, maka mulai dari sistem

serta peraturan kepanitiaan dirombak secara total. Penggunaan

happi untuk panitia, pameran *hinaninyo*, *koinobori*, diorama kastil

Jepang, dekorasi *bazaar* ala Jepang, *Ice cream party*,

memperbanyak dekorasi dengan tulisan Jepang, sistem promosi

acara IT yang lebih tersusun melalui media sosial yang dipublikasikan h-1 minggu acara, *Icon IT*, *stand photobooth* yukata.

22. Apa yang membedakan *Isshoni Tanoshimimashou* dengan festival budaya yang ada Jepang?

Budaya asli Jepang dapat dikategorikan sebagai budaya tinggi, dimana kegiatan-kegiatan kebudayaan di Jepang merupakan budaya warisan atau turun temurun yang memiliki filosofi dalam penyelenggaraannya. Sedangkan IT merupakan sebuah perwujudan dari istilah *Kitsch*, dimana IT bermaksud memassakan kebudayaan Jepang yang merupakan budaya tinggi, karena tidak terdapat otentisitas dan orisinalitas dalam IT, maka dapat disimpulkan bahwa IT mewujudkan *Kitsch* yaitu menurunkan seni budaya tinggi menjadi seni budaya rendah. Maksudnya adalah, IT memang menyajikan/memassakan budaya Jepang (*Kitsch*), namun nilai religi dan filosofi dari budaya yang disajikan tidak disertakan pada IT (*Skizofrenia*), sehingga yang tersaji dalam IT adalah sebuah produk budaya yang ditujukan untuk gaya atau sensasi (*Camp*).

23. Kapan dan dimana IT 6 diadakan?

Maret 2011, di FIB UB

24. Apa saja syarat untuk menjadi panitia IT? Mengapa syarat tersebut dibuat?

Tidak ada syarat khusus, namun untuk divisi-divisi tertentu seperti *manga* misalnya, syaratnya adalah harus memiliki dasar atau kemampuan untuk menggambar. Syarat tersebut dibuat agar saat

menjadi bagian dari IT, maka akan dapat menjadi wadah dan sarana bagi panitia untuk menjadi wahana menyalurkan minat dan bakatnya, serta agar panitia bisa bertanggung jawab penuh dengan tugas dan *job desc* yang ditanggungnya.

**25. Dalam penyelenggaraan IT, apakah ada kerja sama dengan pihak Instansi Jepang (Konsulat Jenderal, Japan Foundation, dsb)?
Bentuknya seperti apa?**

Ada kerja sama dengan Konsulat Jenderal Jepang dalam bentuk pinjaman *Hinaningyo*, *Koinobori*, diorama kastil Jepang, dan pernak-pernik Jepang lainnya serta mendapat pemberian majalah NIPPONNIA yang digunakan untuk hadiah lomba/games.

26. Adakah gebrakan yang disajikan di IT 6? Bagaimana bentuknya?

Hampir keseluruhan unsur dari IT 6 merupakan gebrakan dari IT-IT sebelumnya. Bentuk gebrakan yang paling menonjol adalah dari segi sistem dasar dari kepanitiaan IT, baik itu dari sistem kepanitiaan (peraturan), sistem lomba, sistem festival, dsb. Lalu penguatan *vibe/hype* festival Jepang lebih ditonjolkan melalui dekorasi dalam bentuk aksara/tulisan Jepang dan wahana yang disajikan di IT.

27. Adakah kendala atau kesulitan dalam penyelenggaraan IT?

Masalah dana, sertifikat, dan kendala-kendala teknis hari H.

28. Apa manfaat penyelenggaraan IT bagi panitia?

Sebagai wadah bagi mereka untuk belajar tentang berorganisasi.

Selain itu juga untuk lebih menggali kreativitas dan wawasan budaya dari panitia.

29. Menurut anda apa makna yang didapat dalam penyelenggaraan IT 6?

Apakah tujuan dari penyelenggaraan IT sudah tercapai?

Panitia dapat belajar berorganisasi dan mempelajari budaya festival Jepang. Pengunjung dapat menikmati sajian budaya Jepang tanpa harus pergi ke Jepang. Tujuan secara personal adalah menyuksekkan festival IT, tujuan lainnya adalah menyajikan IT dengan harapan pengunjung dapat menikmati IT secara *immersive*. Saya rasa tujuan dari IT 6 sudah tercapai.

30. Sehubungan dengan pertanyaan no. 1, Adakah pengalaman/wawasan anda tentang hal-hal berbau Jepang yang anda aplikasikan di IT?

Dari apa yang pernah saya pelajari tentang matsuri, serta dari kunjungan ke Sekolah Jepang Surabaya (SJS), saya banyak mengambil referensi dari apa yang saya perhatikan saat mengunjungi SJS, seperti misalnya *dresscode* panitia yang memakai *happi/hakama*, lalu dekorasi ala-ala Jepang, memperbanyak tulisan-tulisan jepang di setiap sudut *venue* acara, pameran *hinaningyo* dan pameran pernak-pernik Jepang.

31. Sehubungan dengan pertanyaan no. 4 dan 5, apa motivasi dalam mengadakan konsep-konsep tersebut?

Motivasi utama adalah agar panitia dapat belajar berorganisasi, serta ingin meng-*immersive*-kan IT bagi pengunjung.

32. Sehubungan dengan pertanyaan no. 10, bagaimana langkah-langkah dalam menyiapkan gebrakan tersebut?

Untuk membuat acara lebih baik, maka kita perlu mempelajari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada IT-IT sebelumnya. Ketika sudah jelas apa yang sudah diperbaiki, langkah selanjutnya adalah mempelajari seperti apa itu matsuri, apa itu bunkasai, seperti apa bentuk festival budaya Jepang yang otentik. Dari situ maka akan didapatkan bekal tentang apa yang akan disajikan di IT yang kemudian akan direproduksi dalam bentuk peniruan atau imitasi (kitsch).



KETUA PELAKSANA ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 12

Nama : Muh Nazar Fitrawan

Jurusan : Sastra Jepang

Angkatan : 2015

17. Apa yang anda ketahui mengenai budaya Jepang? Jenis budaya Jepang seperti apa yang anda ketahui?

Budaya Jepang sama halnya seperti budaya-budaya di Negara lain namun Jepang masih sangat kental dengan budayanya. Berbagai macam jenis budaya Jepang layaknya pakaian khas, *matsuri* (festival), makanan khas dll.

18. Apakah anda lebih menyukai budaya tradisional atau budaya populer Jepang?

Budaya tradisional.

19. Apa itu *Isshoni Tanoshimimashou* (IT)?

IT merupakan salah satu program kerja Himpunan mahasiswa Sastra Jepang yang bernuansa akademik dan budaya berupa lomba-lomba serta pagelaran budaya Jepang baik budaya tradisional maupun modern.

20. Bagaimana konsep IT 12?

IT12 sendiri mempunyai konsep '*seishun*' atau masa muda yang menyajikan, mengingatkan dan mengenalkan suasana Jepang sekitar tahun 90an.

21. Apa yang membedakan IT 12 dengan IT-IT sebelumnya?

IT12 mengevaluasi serta kekurangan-kekurangan IT-IT sebelumnya seperti penggunaan lahan untuk festival, pengolahan sampah, listrik, ikatan panitia, *public interest* dan lain sebagainya. IT12 berusaha memberikan *output* dimana pihak pengunjung menikmati acara dan pihak penyelenggara menikmati penyelenggaraam acaranya.

22. Apa yang membedakan *Isshoni Tanoshimashou* dengan festival budaya yang ada Jepang?

Tentunya berbeda. IT diselenggarakan di Indonesia yang mana kebanyakan *audience* dari orang Indonesia. IT berusaha menyajikan acara Jepang yang dapat diterima serta dinikmati bahkan oleh orang yang belum mengetahui tentang jepangan.

23. Kapan dan dimana IT 12 diadakan?

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, 13-14 Mei 2017

24. Apa saja syarat untuk menjadi panitia IT? Mengapa syarat tersebut dibuat?

Mahasiswa aktif sastra jepang (karena IT ingin memberikan kesempatan khususnya bagi mahasiswa sastra jepang untuk berpartisipasi terutama mahasiswa tahun pertama dan kedua) bagi mahasiswa diluar sastra jepang, masih bisa berpartisipasi dengan menjadi *volunteer*.

25. Dalam penyelenggaraan IT, apakah ada kerja sama dengan pihak Instansi Jepang (Konsulat Jenderal/Japan Foundation)? Bentuknya seperti apa?

Ada. Konjen berupa izin lomba dan penyewaan barang-barang jejeponan. *Japanese Foundation* serta *Japanese Station* berupa *media partner*.

26. Adakah gebrakan yang disajikan di IT 12? Bagaimana bentuknya?

Guest star cosplayer (Jeanice Ang dan Punipun) yang saat itu sangat diminati oleh publik, *Bon Odori*, Seminar dan *meet and greet* dengan *mangaka* (C. Suryo Laksono)

27. Adakah kendala atau kesulitan dalam penyelenggaraan IT?

Perizinan *venue* yang sebenarnya sudah tidak diperbolehkan sejak tahun sebelumnya, dan masalah dana.

28. Apa manfaat penyelenggaraan IT bagi panitia?

Pengalaman dalam bekerja sama beserta koordinasi dalam tujuan yang sama dengan taraf acara nasional

29. Menurut anda apa makna yang didapat dalam penyelenggaraan IT12?

Apakah tujuan dari penyelenggaraan IT sudah tercapai?

Nilai kebersamaan, *overall* sudah tercapai

30. Sehubungan dengan pertanyaan no. 1, Adakah pengalaman/wawasan anda tentang hal-hal berbau Jepang yang anda aplikasikan di IT ?

Guess star cosplayer. Karena saya sendiri sebenarnya bukan orang yang mempunyai latar belakang jejeponan. Balik lagi ke koordinasi

serta aspirasi antar panitia yang banyak mempunyai wawasan jejepangan.

31. Sehubungan dengan pertanyaan no. 4 dan 5, apa motivasi dalam mengadakan konsep-konsep tersebut?

Ingin punggjung menikmati acara dan penyelenggara menikmati penyelenggaraan acara sehingga tercipta kata '*tanoshii*' bersama-sama (Isshoni Tanoshimimashou)

32. Sehubungan dengan pertanyaan no. 10, apa saja langkah-langkah dalam menyiapkan gebrakan tersebut?

Rapat Koordinasi, mematangkan konsep, komunikasi dan latihan.



KETUA PELAKSANA ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 14

Nama : Candi Fakhri Faishol Junaria

Jurusan : Sastra Jepang

Angkatan : 2017

17. Apa yang anda ketahui mengenai budaya Jepang? Jenis budaya Jepang seperti apa yang anda ketahui?

Saya tahu beberapa budaya yang ada di Jepang, baik itu aktivitas, ritual atau suatu event seperti matsuri yang dilakukan di banyak kota yang ada di Jepang.

18. Apakah anda lebih menyukai budaya tradisional atau budaya populer Jepang?

Budaya tradisional

19. Apa itu *Isshoni Tanoshimimashou* (IT)?

Festival budaya Jepang yang diselenggarakan di UB. Wadah untuk mahasiswa Sastra Jepang menaruh ide ide kreatif mereka.

20. Bagaimana konsep IT 14?

Untuk konsep festival: di fokuskan ke tema petualangan, dalam sosmed dan juga *event-event* di dalam festival. konsep HRD: Mengurangi jarak antara 2 angkatan, terutama BPH & Staff.

21. Apa yang membedakan IT 14 dengan IT-IT sebelumnya?

Saya cuma tau dua IT, 13 & 14. Untuk beda dari keduanya secara hasil, akan ditaruh di kolom gebrakan. Secara sistematis, sebenarnya sudah dibahas di kolom 4, yaitu untuk mengurangi jarak

antara 2 angkatan, aku berusaha bikin festival dimana angkatan 18 bisa kontribusi secara besar. Minimal lebih dari pas IT13.

22. Apa yang membedakan *Isshoni Tanoshimimashou* dengan festival budaya yang ada Jepang?

IT bisa dibilang adalah gabungan festival-festival yang ada di Jepang (ritual & *stand/yatai*), konser-konser yang ada di Indonesia (*performance* dan panggung) dan acara *Comiket* (pengunjung cosplayer).

23. Kapan dan dimana IT 14 diadakan?

Malang, UB, FIB, 22-23 April 2019

24. Apa saja syarat untuk menjadi panitia IT? Mengapa syarat tersebut dibuat?

Sasjep angkatan 17&18. Kalau misalnya diluar sasjep, cara bekerja samanya akan lebih sulit karena waktu.

25. Dalam penyelenggaraan IT, apakah ada kerja sama dengan pihak Instansi Jepang (Konsulat Jenderal/*Japan Foundation*)? Bentuknya seperti apa?

Ada. Kalau bersama konjen seingat saya kita dapat *support* yukata, mainan tradisional Jepang dan *manga*/novel untuk dijual. Selain itu kita mendapat kesempatan untuk menyelenggarakan pembagian sertifikat JLPT N2 bersama dengan perwakilan *native* dari konjen.

Japan Foundation memberikan nama dan "legitimasi" untuk lomba2 di IT14.

26. Adakah gebrakan yang disajikan di IT 14? Bagaimana bentuknya?

1. *IT Goes to School* = Panitia datang ke beberapa SMA Malang dan bersosialisasi perihal lomba di IT14, sekaligus mengadakan pendaftaran offline di SMA tsb.
2. *Lomba Dance Cover* = Lomba baru di IT14. Sesuai nama, lombanya lomba grup nge-dance.
3. *Meet&Greet* dan *Guest Star Performer* (Total 3 M&G) = Menambah jumlah M&G di IT14. Membuat performer GS (waktu itu Cindy Gulla) untuk menjadi bintang M&G juga.
4. *IT14 Quest* = Memberikan kesan petualangan di IT14 untuk para pengunjung. Untuk pengunjung2 yang mencoba berbagai wahana dan tempat2 di IT14 akan diberikan hadiah.
5. Sistem baru pembagian proposal sekolah = Mengubah cara pendataan yang diturunkan dari IT sebelumnya. Saya lupa konsep yang saya bikin waktu itu bagaimana tp intinya kita mengundang 5 tipe sekolah (?). (Pernah daftar IT12, IT13, diundang IT12, IT13, 1 lagi saya lupa wkwwkwwk maaf maaf) Tapi ini efektif sampai dapet jumlah peserta terbanyak secara total di sejarah IT.
6. *Bon Odori* = ini saya ga inget baru ada di IT14 atau nggak.

27. Adakah kendala atau kesulitan dalam penyelenggaraan IT?

Lumayan banyak. Tekanan dari eksternal ada, seperti perihal tanggal atau sempat UB yang menutup orang selain anak/pegawai UB masuk, sempat juga ada masalah perihal gudang penyimpanan, sistem perizinan baru, pergantian kaprodi. Kalau internal, mungkin masalah panggung dan masalah perubahan tanggal itu lumayan berdampak, tapi selain itu untungnya staf-staf IT14 bisa adaptasi.

28. Apa manfaat penyelenggaraan IT bagi panitia?

Kalau ini sepertinya harus ditanyakan kepada panitia langsung kak haha. Tapi saya berharap IT14 bisa jadi pengalaman yang indah buat mereka yang berpartisipasi. Selain itu juga untuk berbagai divisi bisa jadi pengalaman baru untuk mereka yang belum pernah membuat acara atau berhubungan langsung dengan *vendor*.

29. Menurut anda apa makna yang didapat dalam penyelenggaraan IT 14?

Apakah tujuan dari penyelenggaraan IT sudah tercapai?

Menurut saya IT itu seharusnya menjadi wadah bagi anak sasjep untuk berkreasi, terlepas dari tekanan eksternal. Bisa dibilang sudah tercapai, dengan banyaknya inovasi yang dibuat oleh CO & Staff pada tahun itu, menurut saya mereka sudah mengeluarkan dan merealisasikan idenya masing-masing.

30. Sehubungan dengan pertanyaan no. 1, Adakah pengalaman/wawasan anda tentang hal-hal berbau Jepang yang anda aplikasikan di IT

Kalau dari saya sendiri, sepertinya tidak ada. Konsep budaya yang sudah ada di acara IT itu kebanyakan sudah dibuat oleh pendahulu saya. Ada perubahan di ritual *omikoshi* tapi itu lebih ke ide anak acara yang ingin mengubahnya. Selain itu juga ada ide bagus yang muncul dari anak acara yang ingin membuat *bon odori* untuk umum.

31. Sehubungan dengan pertanyaan no. 2 dan 3, apa motivasi dalam mengadakan konsep-konsep tersebut?

Yang ingin mengadakan itu bukan hanya saya, tapi semua CO & Staff IT14. Saya hanya "memfasilitaskan" hal tsb, alasannya karena saya ingin membuat festival dimana semuanya bisa senang.

32. Sehubungan dengan pertanyaan no. 10, apa saja langkah-langkah dalam menyiapkan gebrakan tersebut?

Kita mengadakan rembuk ide terlebih dahulu. Liat apa yang kurang di IT13 -> Apa yang bisa ditambahkan di setiap divisi -> Ide tsb di simpen dan diperbaiki -> BPH memfasilitasi ide2 tsb untuk menjadi kenyataan.

HASIL WAWANCARA PENGUNJUNG

Nama : Andi

Jurusan : Sastra Jepang

Angkatan : 2015

1. Apa yang anda ketahui tentang *Isshoni Tanoshimimashou*?

Event Jejepangan UB

2. Menurut anda bagaimanakah festival budaya Jepang itu?

Mengenalkan pengetahuan mengenai budaya Jepang itu sendiri, khususnya subculture-nya, dengan cara mengajak pengunjungnya untuk merasakan langsung budaya Jepang, seperti makanan, permainan, pakaian, dll.

3. Apa alasan anda mengunjungi IT?

Karena Wibu wihi

4. Bagaimana pendapat anda tentang adanya *Isshoni Tanoshimimashou*?

Cukup bisa mengenalkan budaya Jepang

5. Bagian apakah yang menjadi favorit anda di *Isshoni Tanoshimimashou*? Mengapa?

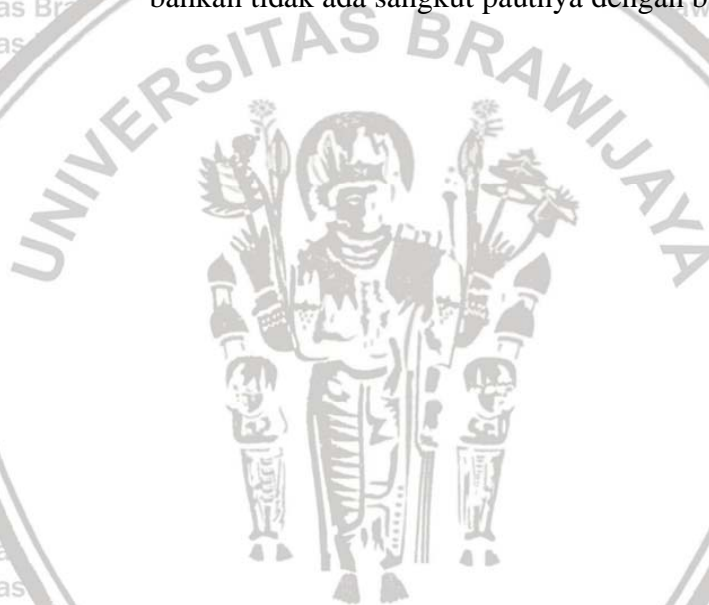
Permainan, dan komunitas

6. Menurut anda, manfaat apa yang bisa didapat dengan datang ke *Isshoni Tanoshimimashou*?

Menambah pengetahuan tentang Jepang, dan meningkatkan tingkat kewibuan wihi

7. Apakah anda sudah merasakan nuansa kejepangan di IT, adakah saran untuk membuat IT menjadi lebih kental suasana kejepangannya?

Sudah. Saya rasa untuk stan komunitas lebih bisa dipikir lagi. Akan lebih baik jikalau bisa menambahkan yang bertema tidak hanya subculture saja, namun yang bisa mengenalkan lebih dalam budaya jepang tradisional. Dan juga terkadang ada stan komunitas yang bahkan tidak ada sangkut pautnya dengan budaya Jepang.



HASIL WAWANCARA PENGUNJUNG

Nama : Faidzin

Jurusan : Sastra Jepang

Angkatan : 2016

1. Apa yang anda ketahui tentang *Isshoni Tanoshimimashou*?

Festival budaya Jepang yang diadakan oleh program studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya setiap tahun.

2. Menurut anda bagaimanakah festival budaya Jepang itu?

Sangat menarik, karena dapat membuka wawasan bagi pengunjung bahwa ternyata ada budaya (Jepang) yang berbeda dari budaya yang kita miliki, yang dikemas menarik menjadi sebuah festival.

3. Apa alasan anda mengunjungi IT?

Saya memiliki ketertarikan terhadap budaya negara lain, khususnya Jepang, dan saya suka festival.

4. Bagaimana pendapat anda tentang adanya *Isshoni Tanoshimimashou*?

Sudah menarik dan menghibur bagi pengunjungnya, namun alangkah baiknya penyelenggara juga menggandeng langsung (melibatkan) native dalam pengonsepan sebagai pengoreksi apabila ada ketidaksesuaian budaya yang disajikan.

5. Bagian apakah yang menjadi favorit anda di *Isshoni Tanoshimimashou*? Mengapa?

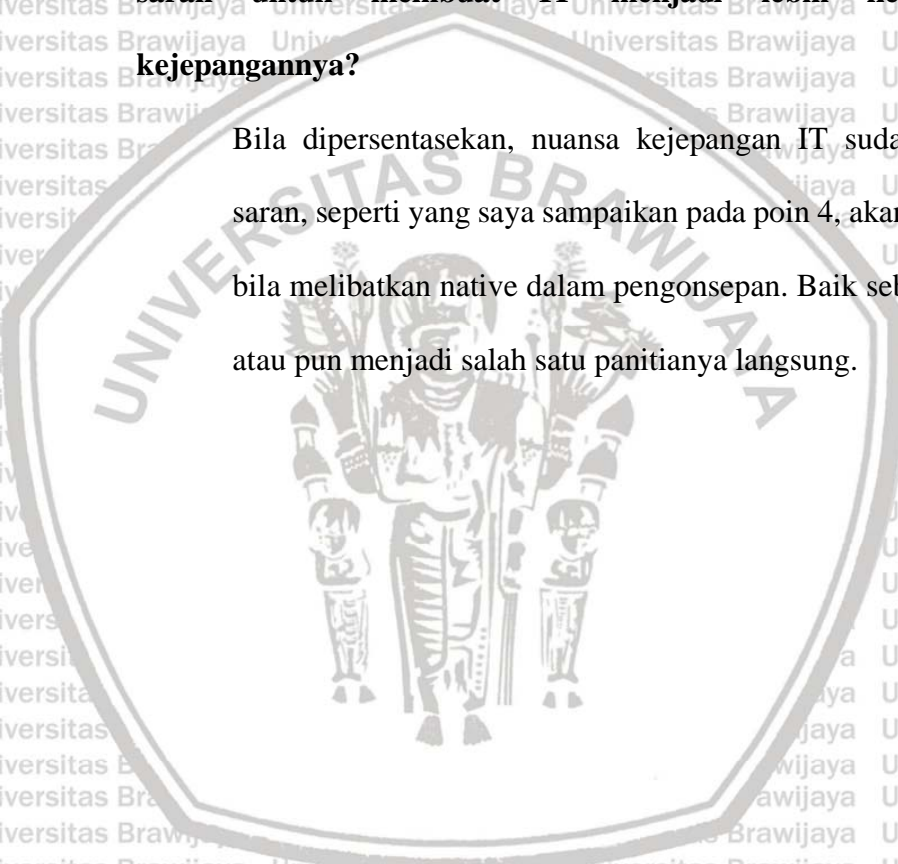
Saya suka *Isshoni Tanoshimimashou* secara keseluruhan.

6. Menurut anda, manfaat apa yang bisa didapat dengan datang ke *Isshoni Tanoshimimashou*?

Banyak manfaat yang bisa didapat, dua di antaranya yaitu menambah wawasan dan mendapat manfaat rekreasi.

7. Apakah anda sudah merasakan nuansa kejepangan di IT, adakah saran untuk membuat IT menjadi lebih kental suasana kejepangannya?

Bila dipersentasekan, nuansa kejepangan IT sudah 55%. Untuk saran, seperti yang saya sampaikan pada poin 4, akan lebih baik lagi bila melibatkan native dalam pengonsepan. Baik sebagai penasihat, atau pun menjadi salah satu panitianya langsung.



HASIL WAWANCARA PENGUNJUNG

Nama : Adhe

Jurusan : Sastra Jepang

Angkatan : 2017

1. Apa yang anda ketahui tentang *Isshoni Tanoshimimashou*?

Festival budaya Jepang dan Lomba-lomba yang berkaitan dengan bahasa dan kebudayaan Jepang Tingkat SMA dan umum yang diselenggarakan prodi Sastra Jepang.

2. Menurut anda bagaimanakah festival budaya Jepang itu?

Acara kebudayaan yang sangat menyenangkan, menghibur, memberikan wawasan tentang Jepang

3. Apa alasan anda mengunjungi IT?

Ingin bersenang-senang bersama teman, bertemu guest star, mengunjungi stand merchandise dan makanan.

4. Bagaimana pendapat anda tentang adanya *Isshoni Tanoshimimashou*?

Acara yang menarik dan bermanfaat karena dapat menjadi wadah bagi orang yang memiliki ketertarikan dalam budaya Jepang.

5. Bagian apakah yang menjadi favorit anda di *Isshoni Tanoshimimashou*? Mengapa?

Stand kuliner. Karena makanannya menarik dan terlihat lezat

6. Menurut anda, manfaat apa yang bisa didapat dengan datang ke *Isshoni Tanoshimimashou*?

Mendapat pengetahuan baru tentang kebudayaan Jepang dan dapat menghimpun banyak teman

7. Apakah anda sudah merasakan nuansa kejepangan di IT, adakah saran untuk membuat IT menjadi lebih kental suasana kejepangannya?

Sudah, tetapi jika dinilai sekitar 6/10. Saran : mengundang guest star dari Jepang (jika mampu). Memperbanyak dekor lokasi acara dengan menggunakan konsep budaya Jepang.



HASIL WAWANCARA PENGUNJUNG

Nama : Mutiara

Jurusan : Sastra Jepang

Angkatan : 2019

1. Apa yang anda ketahui tentang *Isshoni Tanoshimimashou*?

Event jepengangan yang diadakan oleh Sastra Jepang Univ. Brawijaya

2. Menurut anda bagaimanakah festival budaya Jepang itu?

Menghibur pengunjung yang datang dgn pertunjukan dan dekorasi ala2 jepang yang menarik

3. Apa alasan anda mengunjungi IT?

Ingin melihat perlombaan (ex: cosplay, dance cover, karaoke, dll), dan mencicipi makanan khas jepang.

4. Bagaimana pendapat anda tentang adanya *Isshoni Tanoshimimashou*?

Event yang sangat berkesan, hingga selalu saya nantikan tiap tahunnya.

5. Bagian apakah yang menjadi favorit anda di *Isshoni Tanoshimimashou*? Mengapa?

Pertunjukan cosplay, band, stan makanan, maid cafe, DJ.

6. Menurut anda, manfaat apa yang bisa didapat dengan datang ke *Isshoni Tanoshimimashou*?

Mendapat pengalaman baru dan bertemu orang baru dengan hobbi yang sama.

7. Apakah anda sudah merasakan nuansa kejepangan di IT, adakah saran untuk membuat IT menjadi lebih kental suasana kejepangannya?

Saya sudah menjadi penggemar IT dari IT ke-12, dan dari tahun ke tahun suasana tetap konsisten dan kental akan nuansa jepangannya, baik dari dekorasi, torii, dll. saran saya, tetap dipertahankan, dan kalau bisa corner untuk tanabata juga dibuat menonjol sehingga terlihat oleh pengunjung.



HASIL WAWANCARA PENGUNJUNG

Nama : Fina

Jurusan : Sastra Cina

Angkatan : 2015

1. Apa yang anda ketahui tentang *Isshoni Tanoshimimashou*?

Festival Jepang yg di adain sama Sastra Jepang UB

2. Menurut anda bagaimanakah festival budaya Jepang itu?

Event buat ngenalin budaya jepang ke orang awam soal Jepang

3. Apa alasan anda mengunjungi IT?

Karna memang ada ketertarikan sama hal budaya Jepang

4. Bagaimana pendapat anda tentang adanya *Isshoni Tanoshimimashou*?

IT itu acara besar Sastra Jepang yang paling di tunggu sama anak muda yang kenal budaya Jepang, itu bisa mencakup cosplay, Jpop, lomba-lomba lainnya. Bagus banget bahkan targetnya bisa untuk orang yang awam soal budaya Jepang.

5. Bagian apakah yang menjadi favorit anda di *Isshoni Tanoshimimashou*? Mengapa?

Dekorasi acaranya keren dan detail banget!

6. Menurut anda, manfaat apa yang bisa didapat dengan datang ke *Isshoni Tanoshimimashou*?

Jadi sekilas tau soal budaya di Jepang sama ada beberapa informasi soal keunikan dari Nippon.

7. Apakah anda sudah merasakan nuansa kejepangan di IT, adakah saran untuk membuat IT menjadi lebih kental suasana kejepangannya?

Iya, terasa banget. Acaranya juga kesusun rapi, yang paling di tunggu pas pembukaan acara sm penutupan dari *Guest Star*. Mau saran kalau IT selanjutnya ada acara bikin manga bareng atau demo masak makanan jepang!! Makasih :)



HASIL WAWANCARA PENGUNJUNG

Nama : Dewi

Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang

Angkatan : 2015

1. Apa yang anda ketahui tentang *Isshoni Tanoshimimashou*?

Acara jepengangan menyangkut kebudayaan jepang

2. Menurut anda bagaimanakah festival budaya Jepang itu?

Menarik karena dari situ saya bisa belajar dan mengenal lebih mengenai budaya jepang lebih real meskipun tdk secara langsung datang ke jepang

3. Apa alasan anda mengunjungi IT?

Karena saya dari jurusan bahasa jepang, maka dari itu saya ingin lebih mengenal segala sesuatu mengenai jepang sesuai dg jurusan yg saya pelajari.

4. Bagaimana pendapat anda tentang adanya *Isshoni Tanoshimimashou*?

Cukup bagus, karena dalam acara tersebut kita bisa menikmati makanan jepang, merasakan suasana dijelang dengan dukungan dekorasi yg ada di sekitarnya, terdapat game game juga yg dapat mengedukasi para pengunjung untuk belajar lebih tentang jepang.

Sehingga masyarakat umum bisa dengan mudah mengenal lebih dalam tentang jepang tidak hanya melalui budaya tp dalam banyak hal.

5. **Bagian apakah yang menjadi favorit anda di *Isshoni Tanoshimimashou*? Mengapa?**

Stan kulinernyaaaa <3

6. **Menurut anda, manfaat apa yang bisa didapat dengan datang ke *Isshoni Tanoshimimashou*?**

Saya bisa menikmati berbagai macam masakan khas jepang, bisa lebih mengenal style atau gaya hidup dan budaya jepang melalui pengisi acara atau konsep acaranya yg bergaya jepang pastinya.

7. **Apakah anda sudah merasakan nuansa kejepangan di IT, adakah saran untuk membuat IT menjadi lebih kental suasana kejepangannya?**

Mungkin bisa ditambahkan lebih banyak dekorasi pada sekeliling acara sehingga pengunjung bisa benar-benar merasakan nuansa jepang yang lebih kuat. Kemudian bisa menggunakan satu konsep atau salah satu musim yg ada di jepang. Gituu hehe (mungkin)

HASIL WAWANCARA PENGUNJUNG

Nama : Icha

Jurusan : Sastra Inggris

Angkatan : 2016

1. Apa yang anda ketahui tentang *Isshoni Tanoshimimashou*?

Festival Jepang'an yang diadakan oleh sastra jepang

2. Menurut anda bagaimanakah festival budaya Jepang itu?

Festival yang banyak menampilkan budaya jepang spt tari, dll

3. Apa alasan anda mengunjungi IT?

Kuliner, lihat penampilan guest/lomba

4. Bagaimana pendapat anda tentang adanya *Isshoni Tanoshimimashou*?

Festival budaya jepang yg seru

5. Bagian apakah yang menjadi favorit anda di *Isshoni Tanoshimimashou*? Mengapa?

Stan kuliner & penampilan band, karena bisa melampiaskan diri di
2 tempat tersebut

6. Menurut anda, manfaat apa yang bisa didapat dengan datang ke *Isshoni Tanoshimimashou*?

Bisa tau ttg budaya Jepang

7. Apakah anda sudah merasakan nuansa kejepangan di IT, adakah saran untuk membuat IT menjadi lebih kental suasana kejepangannya?

Lumayan. lebih ditambah info" ttg jepang dan dekorasinya



HASIL WAWANCARA PENGUNJUNG

Nama : Safira

Jurusan : Sastra Cina

Angkatan : 2015

1. Apa yang anda ketahui tentang *Isshoni Tanoshimimashou*?

Bunkasai atau festival budaya jepang yg diselenggarakan Sastra

Jepang UB

2. Menurut anda bagaimanakah festival budaya Jepang itu?

Festival yg mengenalkan budaya2 Jepang baik itu budaya pop maupun tradisional mulai dr seni, permainan, hingga kuliner

3. Apa alasan anda mengunjungi IT?

Bazar makanan, hunting foto dg cosplayer, melihat2 stan budaya khas Jepangnya

4. Bagaimana pendapat anda tentang adanya *Isshoni Tanoshimimashou*?

Setiap tahunnya pasti makin menarik dan seru dg guest yg wah

5. Bagian apakah yang menjadi favorit anda di *Isshoni Tanoshimimashou*? Mengapa?

Stand kuliner, lomba cosplayer, pembukaan it dg tarian tradisional Jepangnya, stan budaya2

6. Menurut anda, manfaat apa yang bisa didapat dengan datang ke *Isshoni Tanoshimimashou*?

Mengenal budaya jepang lebih jauh lagi, sarana hiburan di tengah penat

7. Apakah anda sudah merasakan nuansa kejepangan di IT, adakah saran untuk membuat IT menjadi lebih kental suasana kejepangannya?

Sebenarnya ingin lebih kental nuansa Jepang tradisional nya meskipun memang itu lebih sulit didapat ketimbang budaya pop nya..

kalau punya link2 ahli yg bsa mengadakan seminar ttg budaya

Jepang pasti lebih menarik lagi



Lampiran 3: Biodata Mahasiswa

CURRICULUM VITAE

Nama : Muhamad Efendi
NIM : 155110200111008
Program Studi : Sastra Jepang
Tempat, tanggal lahir : Batu, 12 Agustus 1995
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Jalan Patimura V/29, Temas, Batu
Alamat email : depapepeng12@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2002-2007 : MI Miftahul Ulum Batu
2007-2010 : SMPN 1 Batu
2010-2013 : SMAN 2 Batu
2015 : S1 Sastra Jepang, Universitas Brawijaya

PENGALAMAN ORGANISASI

2017-2018 : Wakil Koordinator Divisi *Human Resource Development*
Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Brawijaya
2018-2019 : Wakil Ketua Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang Fakultas Ilmu
Budaya Universitas Brawijaya

PENGALAMAN KEPANITIAAN

2015-2016 : Staf Festival Budaya Jepang *Isshoni Tanoshimimashou 11*
2016-2017 : Koordinator Divisi Perlengkapan *Jikoshoukai 2016*
2016-2017 : Koordinator Festival Budaya Jepang *Isshoni Tanoshimimashou*

- 2017 : Ketua Pelaksana Diklat dan *Upgrading* Himpunan Mahasiswa Prodi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya
- 2017 : Staf Divisi Koordinator Lapangan Krida Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya 2017
- 2018 : *Steering Committee* Festival Budaya Jepang *Isshoni Tanoshimimashou* 13

PENGALAMAN PEKERJAAN

- 2014-2015 : Victory Indonesia Bus, Tour and Travel, sebagai *Accountant*.
- 2017-2019 : Student Employee Program Studi Sastra Jepang
- 2018 : *Internship Student* Dinas Pariwisata Kota Batu

SERTIFIKAT

- 2016 : *Microsoft IT Certificate*
- 2017 : *Japanese-Language Proficiency Test*, level N4
- 2017 : Beasiswa *East Java Japan Club* (EJJC)
- 2018 : *Internship Student* Dinas Pariwisata Kota Batu
- 2018 : *Japanese-Language Proficiency Test*, level N3
- 2018 : ETS TOEFL ITP *Certificate*

Lampiran 4 : Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA

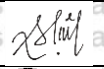
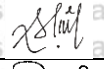
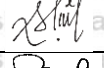
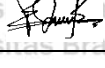
Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
 E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Muhamad Efendi
2. NIM : 155110200111008
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Judul Skripsi : Bentuk Imitasi Budaya Jepang Dalam Festival *Isshoni Tanoshimimashou* di Universitas Brawijaya Malang
5. Tanggal mengajukan : 21 April 2019
6. Tanggal Selesai Revisi :
7. Nama Pembimbing : Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A.
8. Keterangan Konsultasi :

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	12 April 2019	Pengajuan Judul dan Bab I	Winda Ika Tyaningrum, M.A	
2.	15 April 2019	Bimbingan Bab I dan Rumusan Masalah	Winda Ika Tyaningrum, M.A	
3.	22 April 2019	Bimbingan Bab I-III	Winda Ika Tyaningrum, M.A	
4.	29 April 2019	Revisi Bab I-III	Winda Ika Tyaningrum, M.A	
5.	15 Mei 2019	Acc Seminar Proposal	Winda Ika Tyaningrum, M.A	
6.	23 Mei 2019	Seminar Proposal	Winda Ika Tyaningrum, M.A	
7.	17 Januari 2020	Bimbingan Bab I-III	Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A.	
8.	3 Juni 2020	Bimbingan Bab I-III, Pertanyaan Wawancara	Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A.	
9.	1 September 2020	Bimbingan Bab I-V	Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A.	
10.	18 November 2020	Revisi Bab I-V	Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A.	
11.	13 Desember 2020	Acc Seminar Hasil	Ni Made Savitri Paramita, S.S, M.A.	



12.	18 Desember 2020	Seminar Hasil	Ni Made Savitri Paramita, S.S., M.A.	
			Emma Rahmawati Fatimah, S.S., M.A.	
13.	18 Desember 2020	Revisi Seminar Hasil	Ni Made Savitri Paramita, S.S., M.A.	
			Emma Rahmawati Fatimah, S.S., M.A.	
14.	29 Desember 2020	Ujian Skripsi	Ni Made Savitri Paramita, S.S., M.A.	
			Emma Rahmawati Fatimah, S.S., M.A.	
15.	29 Desember 2020	Revisi Ujian Skripsi	Ni Made Savitri Paramita, S.S., M.A.	
			Emma Rahmawati Fatimah, S.S., M.A.	
16.	2 Januari 2021	Revisi Ujian Skripsi	Ni Made Savitri Paramita, S.S., M.A.	
			Emma Rahmawati Fatimah, S.S., M.A.	

9. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai:

Malang, 6 Januari 2021,

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Dosen Pembimbing



Sahiruddin, Ph.D.
NIP. 19790116 200912 1 001

Ni Made Savitri Paramita, S.S., M.A.
NIK. 201611 860118 200 1

Lampiran 5 : Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Kamis, 23 Mei 2019

Untuk mahasiswa :

Nama : Muhamad Efendi

N I M : 155110200111008

Prodi : Sastra Jepang

Dengan judul :

Adaptasi Kebudayaan Jepang dalam Festival Isshōji Tanoshimimashou
di Universitas Brawijaya Malang

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Winda Ita Tyawirarum, M. A
2. Pembimbing II : _____
3. Peserta umum sejumlah : 16 orang (terlampir)

Pembimbing I

Malang,
Pembimbing II

(Winda Ita Tyawirarum, M.A)
NIP. _____

(_____)
NIP. _____

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Hamamah, Ph.D.
NIP. 19730103 290501 2 001

Lampiran 6 : Berita Acara Seminar Hasil



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822

E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Jumat, 18 Desember 2020

Untuk mahasiswa :

Nama : Muhamad Efendi
N I M : 155110200111008
Prodi : Sastra Jepang

Dengan judul :

Bentuk Imitasi Budaya Jepang dalam Festival Isshoni Tanoshimimashou di Universitas Brawijaya

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Ni Made Savitri Paramita, S.S. M.A.
2. Pembimbing II : _____
3. Penguji : Emma Rahmawati Fatimah, S.S, M.A.
4. Peserta umum sejumlah : 15 orang (terlampir)

Malang, 18 Desember 2020

Pembimbing I

Ni Made Savitri Paramita, S.S. M.A

NIP. _____

Pembimbing II

(_____)
NIP. _____

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Sahiruddin, Ph.D.
NIP. 19790116 200912 1 001



Lampiran 7 : Sertifikat JLPT



日本語能力認定書

CERTIFICATE
JAPANESE-LANGUAGE PROFICIENCY

氏名 MUHAMAD EFENDI
Name

生年月日 (y/m/d) 1995/08/12
Date of Birth

受験地 インドネシア Indonesia
Test Site

上記の者は2018年7月に独立行政法人国際交流基金および公益財団法人日本国際教育支援協会が実施した日本語能力試験N3レベルに合格したことを証明します。

2018年8月19日

This is to certify that the person named above has passed Level N3 of the Japanese-Language Proficiency Test given in July 2018, jointly administered by the Japan Foundation and Japan Educational Exchanges and Services.

August 19, 2018

独立行政法人 国際交流基金

公益財団法人 日本国際教育支援協会

理事長 安藤

理事長 井上

Hiroyasu Ando

Masayuki Inoue

President

President

The Japan Foundation

Japan Educational

Exchanges and Services



N3A229722A

18A2010901-30089

