**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* 1. **Hasil Penelitian**
		1. **Bentuk** **Karya Sastra Jepang Yang Memiliki Kesamaan Dalam Kesusatraan Indonesia**

Setiap bangsa tentu mempunyai karya sastranya masing-masing, termasuk Jepang dan Indonesia. Ada beberapa karya sastra dari kedua negara ini yang memiliki kesamaan, baik dari segi tipografinya, makna yang terkandung di dalamnya, dan sebagainya.

1. **Puisi**

Dari sekian banyak karya sastra puisi Jepang dan Indonesia, ada beberapa yang memiliki kemiripan atau bahkan kesamaan, diantaranya:

1. **Satire dan *Senryu* (川柳)**

*Senryu* (川柳) merupakan sebuah puisi yang berisikan humor, jenaka yang sifatnya menyindir. Biasanya ditujukan kepada seseorang yang melakukan sesuatu atau kehidupannya. Awalnya *senryu* ini bukanlah golongan puisi, namun hanya sekedar hiburan dan konsumsi publik saja. Namun seiiring pekembangan zaman, akhirnya *senryu* digolongkan sebagai puisi yang isinya menyindir.

Serupa dengan *senryuu*, defenisi satire juga sebuah puisi modern yang berisikan sindiran kepada seseorang atau lembaga yang sifatnya menghibur. Memang dari segi nadanya dominan humor, namun bagi yang ditujunya ini merupakan sebuah sindiran

Menurut Stanton (dalam Kadir, 2018:27) satire adalah karikatur versi sastra cenderung melebih-lebihkan, cerdas sekaligus ironis. Satire mengungkap ketidakjelasan (absurditas) manusia atau sebuah institutsi, membongkar kesenjangan antara topeng dan wajah sebenarnya.

Maka puisi satire ini adalah puisi yang bertujuan untuk mengejek atau menyindir perilaku seseorang atau sebuah lembaga serta memberikan kritik dengan nada menghibur bagi pendengar puisi ini.

 Adapun kesamaan dari *senryu* dan puisi satire ini dapat dilihat pada contoh berikut ini.

 Dari dua contoh puisi yang disajikan dari Jepang dan Indonesia terlihat jika keduanya memiliki kesamaan. meksipun dari segi bentuknya berbeda jauh dengan puisi satire, tetapi ada satu hal yang membuat kedua puisi ini sama, yaitu isi atau makna yang terkandung di dalamnya.

**Contoh *Senryu***

"今日帰り 今日寝て今日起き今日通勤 "

"*kyou kacri/kyou nete/kyou oki/kyou tsuukin*"

"Hari ini pulang kerja, hari ini tidur hari ini bangun tidur, hari ini pergi kerja."

*Senryu* di atas merupakan salah satu karya yang tidak diketahui pengarangnya yang dibuat pada tahun 1994 yang mana pada waktu itu diadakan sebuah kontes *senryu* yang bernama *salaryman senryu* atau *sarasen* yang diadakan oleh sebuah perusahaan asuransi Jepamg Daiichi Life Insurance Company sebagai bentuk respon terhadap kondisi Jepang saat itu yang mengalami perubahan besar dari semua aspek sejak tahun 1990-2005 akibat meletusnya gelembung ekonomi

Pada *senryu* di atas makna yang terkandung di dalamnya berisi tentang keluh-kesah seorang pekerja yang merasa jenuh dengan pekerjaannya dan butuh liburan, namun atasannya tidak memberikannya libur dan malah menyuruhnya untuk fokus bekerja ketimbang liburan. Padahal setiap manusia tentu akan merasa jenuh dengan aktifitas hariannya dan perlu adanya waktu senggang untuk bersantai.

Dalam *senryu* ini si pengarang menyindir atasannya yang tidak pernah atau bahkan sama sekali tidak memberikan waktu libur untuk pekerjanya sehingga pekerjanya merasa jenuh dan menuntut atasannya untuk memberikan cuti atau libur walaupun hanya sehari.

Berikut akan diberikan contoh dari puisi satire yang akan diteliti kesamaannya.

**Sajak Orang Lapar**

*Taufiq Ismail*

*Lapar menyerang desaku*

*Kentang dipanggang kemarau*

*Surat orang kampungku*

*Kuguratkan kertas*

*Risau*

*Lapar lautan pidato*

*Ranah dipanggang kemarau*

*Ketika berduyun mengemis*

*Kesinikan hatimu*

*Kuiris*

*Lapar di Gunungkidul*

*Mayat dipanggang kemarau*

*Berjajar masuk kubur*

*Kauulang jua*

Pada puisi karya Taufiq Ismail yang berjudul “Sajak Orang Lapar” yang dibuat pada masa Orde Lama (1964) berisi tentang keprihatinan Taufiq Ismail atas kondisi ekonomi Indonesia saat itu yang sedang kacau ditambah kurang siapnya pemerintah dalam menghadapi kondisi alam yang tidak menentu (pada saat itu musim kemarau). Semua lahan pertanian milik masyrakat gagal panen dan masyarakat kala itu mulai dilanda kelaparan.

Selain ketidaksiapan pemerintah dalam menanggulangi bencana kekeringan, Taufiq Ismail juga menyindir soal kurangnya media dan sarana untuk menyampaikan pendapat tentang solusi permasalahan bencana itu. Dari bencana itu mulai terbentuk keinginan untuk mengemis daripada perut harus menahan lapar. Ditambah dampak bencana kekeringan yang melanda dapat berakibat kematian.

Kesimpulannya, puisi ini menyindir soal pemerintah yang kurang sigap dalam menanggulangi bencana kekeringan dan kurangnya sarana-prasarana untuk menyampaikan permasalahan mengenai bencana ini.

Hasil dari kedua puisi ini menunjukkan bahwa waktu terbit puisi ini tidaklah sama karena *senryu* yang diadakan oleh perusahaan asuransi Jepang diterbitkan pada tahun 1994 yang mana berbeda dengan puisi *Sajak Orang Lapar* dibuat 30 tahun sebelumnya. Selain itu dari segi tata letaknya sangat berbeda dengan puisi pada umumnya yang berbait-bait. Hal ini karena karateristik *senryu* yang memiliki suku kata berjumlah 17 (rumusnya 5-7-5).

Tetapi ada satu hal yang membuat kedua puisi ini memiliki kesamaan, yaitu makna yang terkandung di dalamnya. *Senryu* di atas bertujuan untuk menyindir atasan yang gila akan pekerjaan yang harus tuntas tanpa memikirkan fisik dan psikis bawahannya, sedangkan puisi *Sajak Orang Lapar* hampir sama dengan contoh *senryu* di atas yang menyindir lambannya kinerja pemerintah dalam mengatasi bencana kekeringan yang melanda dan kurangnya media untuk menyampaikan saran dan solusi untuk permasalahan kekeringan.

Bisa disimpulkan, *senryu* dan puisi satire memiliki kesamaan yaitu menyindir seseorang atau instansi yang dirasa kinerja atau kebijakan yang dibuat menyimpang atau tidak sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku.

1. **Prosa**

Selain puisi, ada beberapa karya sastra Jepang dan Indonesia yang memiliki kesamaan, baik secara strukturnya, gaya penulisannya, amanat yang terkandung di dalamnya dan sebagainya. Berikut karya sastra Jepang yang memiliki kemiripan atau kesamaan dengan sastra Indonesia.

1. ***Monogatari***

*Monogatari* adalah bentuk sastra tradisional Jepang. Sebuah kisah naratif prosa yang diperluas yang sebanding dengan novel epik. *Monogatari* terkait erat dengan aspek tradisi lisan, dan hampir selalu berhubungan dengan cerita fiksi atau fiksi, bahkan ketika menceritakan kembali suatu peristiwa sejarah.

Dalam sastra budaya Indonesia, *monogatari* dikenal sebagai hikayat. Menurut Hamzah (dalam Safina dan Rizki, 2022:6) ” Prosa fiksi lama yang menceritakan kehidupan istana atau raja serta dihiasi oleh kejadian yang sakti dan ajaib”.

Pengertian hikayat yang lebih panjang didefinisikan Supratman (dalam Safina dan Rizki, 2022:6), hikayat adalah “Salah satu bentuk sastra karya prosa lama yang isinya berupa cerita, kisah, dongeng maupun sejarah, umumnya mengisahkan tentang kepahlawanan seseorang, lengkap dengan keanehan, kekuatan/kesaktian, dan mukjizat sang tokoh utama”

Jika disimpulkan berdasarkan definisi yang sudah dipaparkan sebelumnya, *monogatari* adalah sebuah prosa fiksi yang berisikan tentang cerita suatu kejadian atau seseorang yang diceritakan dengan gaya yang epik dan biasanya diberikan sedikit gaya epik agar terlihat lebih menarik untuk dibaca.

*Monogatari* juga bisa disebut juga sebagai novel karena ada beberapa karya *monogatari* yang dibuat seperti novel modern, meskipun terkadang dalam beberapa karya akhir cerita yang ditulis terasa seolah tiba-tiba saja terjadi tanpa adanya konflik yang membawanya.

Salah satu prosa *monogatari* yang terkenal ialah *Taketori Monogatari* yang merupakan prosa fiksi tertua di Jepang yang disusun pada tahun 900 M yang isinya kurang lebih sebagai berikut.

***Kisah Si Penebang Bambu dan Putri Bulan***

*Alkisah, hiduplah seorang kakek penebang bambu. Pekerjaan si kakek sehari-harinya adalah mengambil bambu dihutan dan dibuat menjadi kadang ternak atau peralatan rumah tangga. Disuatu hari,Secara tidak sengaja si kakek melihat bambu yang bercahaya ditengah hutan. “Wah, ajaib sekali !” kata si kakek.*

*Kemudian si kakek memotong kayu itu. Ternyata dari dalam bambu itu muncul sesosok bayi kecil nan imut. “Anak gadis yang memancarkan cahaya ini ... pasti titipan dari khayangan”kata si kakek saking terkejutnya.Si kakek yang memang tidak mempunyai anak sangat senang kemudian membawa si bayi kerumahnya. Kemudian ketika dirumah sikakek memperlihatkan bayi itu kepada si nenek, si nenek pun sangat bahagia.*

*“Imut sekali bayi ini, dia pasti anak yang dititipkan dari khayangan kepada kita” Kata si nenek senada dengan apa yang dikatakan si kakek. Si kakek dan nenek memutuskan akan merawat bayi itu seperti anak mereka sendiri.*

*Setelah si bayi itu tinggal dirumah si kakek dan nenek. Hal aneh terjadi, setiap kali si kakek menebang bambu setiap kali itu pula didalamnya selalu mengeluarkan emas yang banyak. Berkat hal itu, dirumah si kakek tertumpuk banyak emas yang berkilau.*

*Hal aneh lainnya adalah si bayi kecil yang tinggal dirumah si nenek dan kakek hanyadalam waktu 3 bulan sudah tumbuh menjadi gadi yang cantik jelita.*

*Gadis yang sangat pendiam dan dibalut oleh aroma harum yang semerbak, hatinya yang baik selalu membuat orang menjadi terpesona. jika dia berada dalam kegelapan sekalipun dia mampu memancarkan cahaya dari tubuhnya seperti bulan di langit malam.*

*Kemudian dia diberi nama “Kaguya Hime” (Hime : putri) yang berarti putri yang bercahaya.Kecantikan Putri Kaguya yang luar biasa itu mampu menghipnotis para pria.Banyak sekali pria yang datang ke rumah Putri Kaguya untuk memperistrinya. Diantara banyaknya pria yang ingin memperistri Putri Kaguya ada 5 orang yang merupakan pangeran yang kaya raya.*

*Kelima pangeran yang bertemu dengan Putri Kaguya berkata, “Kecantikan yang luar bisa, tidak kusangka kecantikanya sangat sempurna”. Setelah Putri Kaguya berterima kasih atas lamaran 5 pangeran itu berkata, “Aku akan menikah dengan orang yang bisa membawa barang yang aku minta”. Untuk pangeran yang bernama Ishitsukuri diperintahkan membawa “Mangkuk batu dewa” yang berada di India.*

*Untuk pangeran Kuramochi diperintahkan membawa “Pohon dengan ranting mutiara” yang berada di gunung Hourai laut timur. Untuk pangeran Abe diperintahkan membawa “Jubah tikus api” yang berada di Cina. Untuk pangeran Ootomo diperintahkan membawa “Bola kristal naga”.Dan terakhir untuk pangeran Isonokami diperintahkan membawa”Kerang indah disarang burung walet”.*

*Kelima pangeran yang terheran-heran dengan permintaan Kaguya kemudian berkata, “Permintaan yang sangat sulit, semua benda yang kau minta semuanya bukan benda yang gampang untuk didapatkan, tapi jika kami tidak membawanya tentunya salah satu dari kami tidak bisa memperistri Putri Kaguya”.*

*Kemudian mereka pergi mencari benda-benda langka tersebut. Tetapi setelah 3 tahun berlalu tidak ada yang kembali. Ada juga pangeran yang terlalu memaksakan diri kemudian meninggal. Raja pun jatuh cinta kepada Putri Kaguya, sudah beberapa kali sang raja mengirim surat cinta kepada Putri Kaguya tapi tidak ada jawaban sama sekali.*

*3 tahun berlalu,*

*Tibalah musim panas,Setiap malam Putri Kaguya selalu menatap kearah langit sambil menangis. “Putri Kaguya ada apa ?” kata si kakek khawatir. “Aku bukan penghuni asli bumi, Aku berasal dari bulan. Di malam purnama selanjutnya aku harus pulang ke bulan. Jadinya aku sangat merasa sedih” Si kakek yang terkejut mendengar perkataan Putri Kaguya, langsung meminta bantuan kepada raja.*

*“Tolong jangan biarkan Putri Kaguya pulang ke bulan." kata si kakek. Ketika malam bulan purnama, Sang raja memerintahkan pasukannya untuk melindungi rumah si kakek. Tetapi, tepat ditengah malam muncul cahaya aneh yang menyilaukan mata para prajurit raja itu.*

*Dari arah bulan mencul pasukan langit yang membawa pergi Putri Kaguya. Ternyata, ketika Putri Kaguya hendak pulang ke bulan ia menitipkan sebuah hadiah kepada si kakek dan nenek. Hadiah itu adalah “Obat hidup abadi”. Tetapi karena si kakek dan nenek terlalu sedih mereka tidak meminum obat itu, kemudian mereka menghembuskan nafas terakhirnya.*

*Sang raja yang berpikir bahwa hidup tidak ada gunanya jika tidak ada Putri Kaguya di dunia ini membakar obat hidup abadi itu di atas gunung. Gunung itu kemudian diberi nama dari yang tadinya Fushi no yama (Gunung hidup abadi) menjadi Fujiyama atau Fujisan.*

Indonesia juga memiliki *monogatari*-nya sendiri yang sangat terkenal bahkan namanya diabadikan menjadi sebuah kapal tempur Indonesia yang bernama Hang Tuah. Berikut kisah perjalanan Hang Tuah.

***Hikayat Hang Tuah***

*Alkisah, Di pantai barat Semenanjung Melayu, terdapat sebuah kerajaan bernama Negeri Bintan. Waktu itu ada seorang anak lakik-laki bernama Hang Tuah. Ia seorang anak yang rajin dan pemberani serta sering membantu orangtuanya mencari kayu di hutan. Hang Tuah mempunyai empat orang kawan, yaitu Hang Jebat, Hang Lekir, Hang Lekiu dan Hang Kesturi. Ketika menginjak remaja, mereka bermain bersama ke laut. Mereka ingin menjadi pelaut yang ulung dan bisa membawa kapal ke negeri-negeri yang jauh.*

*Suatu hari, mereka naik perahu sampai ke tengah laut. “Hei lihat, ada tiga buah kapal!” seru Hang Tuah kepada teman-temannya. Ketiga kapal itu masih berada di kejauhan, sehingga mereka belum melihat jelas tanda-tandanya. Ketiga kapal itu semakin mendekat. “Lihat bendera itu! Bendera kapal perompak! “Kita lawan mereka sampai titik darah penghabisan!” teriak Hang Kesturi. Kapal perompak semakin mendekati perahu Hang Tuah dan teman-temannya. “Ayo kita cari pulau untuk mendarat. Di daratan kita lebih leluasa bertempur!” kata Hang Tuah mengatur siasat. Sesampainya di darat Hang Tuah mengatur siasat.*

 *Pertempuran antara Hang Tuah dan teman-temannya melawan perompak berlangsung sengit. Hang Tuah menyerang kepala perompak yang berbadan tinggi besar dengan keris pusakanya. “Hai anak kecil, menyerahlah… Ayo letakkan pisau dapurmu!” Mendengar kata-kata tersebut Hang Tuah sangat tersinggung. Lalu ia melompat dengan gesit dan menikam sang kepala perompak. Kepala perompak pun langsung tewas. Dalam waktu singkat Hang Tuah dan teman-temannya berhasil melumpuhkan kawanan perompak. Mereka berhasil menawan 5 orang perompak. Beberapa perompak berhasil meloloskan diri dengan kapalnya.*

*Kemudian Hang Tuah dan teman-temannya menghadap Sultan Bintan sambil membawa tawanan mereka. Karena keberanian dan kemampuannya, Hang Tuah dan teman-temannya diberi pangkat dalam laskar kerajaan. Beberapa tahun kemudian, Hang Tuah diangkat menjadi pimpinan armada laut. Sejak menjadi pimpinan armada laut, negeri Bintan menjadi kokoh dan makmur. Tidak ada negeri yang berani menyerang negeri Bintan.*

*Beberapa waktu kemudian, Sultan Bintan ingin mempersunting puteri Majapahit di Pulau Jawa. “Aku ingin disiapkan armada untuk perjalanan ke Majapahit,” kata Sultan kepada Hang Tuah. Hang Tuah segera membentuk sebuah armada tangguh. Setelah semuanya siap, Sultan dan rombongannya segera naik ke kapal menuju ke kota Tuban yang dahulunya merupakan pelabuhan utama milik Majapahit. Perjalanan tidak menemui hambatan sama sekali. Pesta perkawinan Sultan berlangsung dengan meriah dan aman.*

*Setelah selesai perhelatan perkawinan, Sultan Bintan dan permaisurinya kembali ke Malaka. Hang Tuah diangkat menjadi Laksamana. Ia memimpin armada seluruh kerajaan. Tetapi hal ini tidak berlangsung lama karena para perwira istana menjadi iri hati. Para perwira istana menghasut Sultan. Mereka mengatakan bahwa Hang Tuah hanya bisa berfoya-foya, bergelimang dalam kemewahan dan menghamburkan uang negara. Akhirnya Sultan termakan hasutan mereka. Hang Tuah dan Hang Jebat di berhentikan.*

*Bahkan para perwira istana mengadu domba Hang Tuah dan Hang Jebat. Mereka menuduh Hang Jebat akan memberontak. Hang Tuah terkejut mendengar berita tersebut. Ia lalu mendatangi Hang Jebat dan mencoba menasehatinya. Tetapi rupanya siasat adu domba oleh para perwira kerajaan berhasil. Hang Jebat dan Hang Tuah bertengkar dan akhirnya berkelahi. Naas bagi Hang Jebat. Ia tewas ditangan Hang Tuah. Hang Tuah sangat menyesal. Tapi bagi Sultan, Hang Tuah dianggap pahlawan karena berhasil membunuh seorang pemberontak. “Kau kuangkat kembali menjadi laksamana”, kata Sultan pada Hang Tuah. Sejak saat itu Hang Tuah kembali memimpin armada laut kerajaan.*

*Suatu hari, Hang Tuah mendapatkan tugas ke negeri India untuk membangun persahabatan antara Negeri Bintan dan India. Hang Tuah di uji kesaktiannya oleh Raja India untuk menaklukkan kuda liar. Ujian itu berhasil dilalui Hang Tuah. Raja India dan para perwiranya sangat kagum. Setelah pulang dari India, Hang Tuah menerima tugas ke Cina. Kaisarnya bernama Khan. Dalam kerajaan itu tak seorang pun boleh memandang langsung muka sang kaisar. Ketika di jamu makan malam oleh Kaisar, Hang Tuah minta disediakan sayur kangkung. Ia duduk di depan Kaisar Khan.*

*Pada waktu makan, Hang Tuah mendongak untuk memasukkan sayur kangkung ke mulutnya. Dengan demikian ia dapat melihat wajah kaisar. Para perwira kaisar marah dan hendak menangkap Hang Tuah, namun Kaisar Khan mencegahnya karena ia sangat kagum dengan kecerdikan Hang Tuah.*

*Beberapa tugas kenegaraan lainnya berhasil dilaksanakan dengan baik oleh Hang Tuah. Hingga pada suatu saat ia mendapat tugas menghadang armada dari barat yang dipimpin seorang admiral yang bernama D. Almeida. Armada ini sangat kuat. Hang Tuah dan pasukannya segera menghadang. Pertempuran sengit segera terjadi. Saat itulah Hang Tuah gugur membela tanah airnya. Ia tewas tertembus peluru sang admiral.*

*Sejak saat itu, nama Hang Tuah menjadi terkenal sebagai pelaut ulung, laksamana yang gagah berani dan menjadi pahlawan di Indonesia dan di Malaysia. Sebagai bentuk penghormatan, salah satu dari kapal perang Indonesia diberi nama KRI Hang Tuah. Semoga nama itu membawa ‘tuah’ yang artinya adalah berkah.*

Pada *taketori monogatari* ini, putri Kaguya yang diasuh oleh pasutri tua yang ingin kembali ke tempatnya tidak diresuti oleh sang kakek. Sang kakek meminta bantuan pada raja untuk menghalangi putri asuhnya itu pergi. Jika sampai itu terjadi, kesedihan akan melanda hati sang kakek dan raja. Hal ini bisa dilihat pada penggalan berikut ini.

*Tibalah musim panas,Setiap malam Putri Kaguya selalu menatap kearah langit sambil menangis. “Putri Kaguya ada apa ?” kata si kakek khawatir. “Aku bukan penghuni asli bumi, Aku berasal dari bulan. Di malam purnama selanjutnya aku harus pulang ke bulan. Jadinya aku sangat merasa sedih” Si kakek yang terkejut mendengar perkataan Putri Kaguya, langsung meminta bantuan kepada raja.*

*“Tolong jangan biarkan Putri Kaguya pulang ke bulan." kata si kakek. Ketika malam bulan purnama, Sang raja memerintahkan pasukannya untuk melindungi rumah si kakek. Tetapi, tepat ditengah malam muncul cahaya aneh yang menyilaukan mata para prajurit raja itu.*

*Dari arah bulan mencul pasukan langit yang membawa pergi Putri Kaguya.*

Terlihat pada penggalan *monogatari* di atas, ketika sang raja ingin menghentikan putri Kaguya untuk kembali ke asalnya, terlihat *scene* epik di mana seberkas cahaya putih menyilaukan menjemput putri Kaguya. Raja dan kakek itu tidak bisa berbuat banyak dan hanya bisa menyaksikan kepergian putri Kaguya dengan penuh rasa kesedihan, namun sebelum ia pergi putri Kaguya memberikan obat keabadian kepada mereka namun mereka enggan meminumnya dan membakarnya di puncak gunung.

Begitu halnya dengan hikayat Hang Tuah yang membahas perjalanan sang Hang Tuah menjadi seorang laksamana bagi kesultanan Malaka. Dalam hikayat ini kisah perjalanan Hang Tuah diceritakan secara epik, mulai dari kecerdikannya dalam diplomasi dan sebagai seorang laksamana. Hal ini bisa dilihat pada penggalan berikut ini.

*...*

*Suatu hari, mereka naik perahu sampai ke tengah laut. “Hei lihat, ada tiga buah kapal!” seru Hang Tuah kepada teman-temannya. Ketiga kapal itu masih berada di kejauhan, sehingga mereka belum melihat jelas tanda-tandanya. Ketiga kapal itu semakin mendekat. “Lihat bendera itu! Bendera kapal perompak! “Kita lawan mereka sampai titik darah penghabisan!” teriak Hang Kesturi. Kapal perompak semakin mendekati perahu Hang Tuah dan teman-temannya. “Ayo kita cari pulau untuk mendarat. Di daratan kita lebih leluasa bertempur!” kata Hang Tuah mengatur siasat. Sesampainya di darat Hang Tuah mengatur siasat.*

 *Pertempuran antara Hang Tuah dan teman-temannya melawan perompak berlangsung sengit. Hang Tuah menyerang kepala perompak yang berbadan tinggi besar dengan keris pusakanya. “Hai anak kecil, menyerahlah… Ayo letakkan pisau dapurmu!” Mendengar kata-kata tersebut Hang Tuah sangat tersinggung. Lalu ia melompat dengan gesit dan menikam sang kepala perompak. Kepala perompak pun langsung tewas. Dalam waktu singkat Hang Tuah dan teman-temannya berhasil melumpuhkan kawanan perompak. Mereka berhasil menawan 5 orang perompak. Beberapa perompak berhasil meloloskan diri dengan kapalnya.*

Dalam penggalan hikayat yang telah dialihbahasakan ke bahasa Indonesia, terlihat bagaimana pertempuran epik yang dialami kru kapal Hang Tuah dalam menghadapi perompak. Mereka saling bekerja sama dalam melawan perompak yang ingin merampas harta mereka. Meskipun lawan mereka jauh lebih kuat daripada Hang Tuah dan teman-temannya, tapi dengan tekat dan kerjasama yang kuat akhirnya mereka bisa mengalahkan perompak itu dan melanjutkan perjalanannya.

Dari kedua cerita di atas menunjukkan bahwa *monogatari* dan hikayat memiliki kesamaan, yaitu dalam alur cerita sang tokoh utama dideskripsikan secara epik dari segi penampilan maupun aksi yang dilakukan selama cerita berlangsung. Hal ini sesuai dengan defenisi hikayat yang menceritakan seseorang dengan gaya epik sehingga menarik minat pembaca. Begitupun dengan *monogatari*. Meskipun tahun dari kedua karya sastra ini jauh berbeda, tapi isinya tetaplah sama.

1. ***Nikki* (日記) dan Buku Harian**

*Nikki* atau buku harian adalah sebuah tulisan yang berisi tentang pengalaman, perjalanan, atau kejadian-kejadian menarik yang dialami seseorang, kemudian ditulis dalam sebuah buku. *Nikki* biasanya ditulis oleh seseorang untuk mengabadikan momen-momen yang menurutnya patut untuk di kenang.

Dalam bahasa Indonesia *nikki* disebut sebagai buku harian. Defenisinya sama dengan *nikki* yaitu sebuah tulisan yang berisikan pengalaman yang dialami seseorang, baik itu kejadian yang menyenangkan ataupun hal-hal yang tidak menyenangkan. Berikut merupakan contoh untuk memperkuat pernyataan bahwa *nikki* dan buku harian sama.

**Contoh *Nikki***

「かくのぼる人々のなかに京よりくだりし時に、皆人子どもなかり

き。 いたれりし國にてぞ子生める者どもありあへる。みな人船

のとまる所 に子を抱きつゝおりのりす。これを見て昔の子の母

かなしきに堪へず して、 「なかりしもありつゝ歸る人の子をあ

りしもなくてくるが悲しさ」 といひてぞ泣きける。父もこれを

聞きていかゞあらむ。」

*Beberapa teman seperjalananku ditemani oleh anak-anak mereka yang tidak mereka miliki ketika mereka menyusuri sungai yang sama, anak-anak yang lahir selama mereka tinggal di provinsi Tosa. Setiap kali perahu berhenti, mereka akan membawa anak-anak mereka saat mereka berlabuh. Melihat ini, ibu yang anaknya telah meninggal tidak dapat menahan kesedihannya dan terisak-isak ketika dia menulis ini:*

*Nakarashi mo (mereka yang telah melakukan)*

*Aritsutsu kaeru (sekarang kembali ke milik mereka)*

*Hito no ko o (anak orang lain)*

*Arishimo nakute (membawa kesedihan bagi yang)*

*Kuru ga kanashisa (telah kehilangan miliknya sendiri)*

**Contoh Buku Harian**

Senin, 7 Agustus 2022

Hari ini adalah hari di mana aku ga akan ngelupain kejadian itu. Pukul 10 pagi, aku dipanggil oleh guruku ke ruang guru untuk dimintai tolong memfotokopi sejumlah berkas. Uang diberikan dan juga izin keluar sekolah tentunya.

Aku berjalan keluar sekolah dan menunjukkan surat izin keluar sekolah yang ditandatangani oleh guru yang meminta tolong. Tempat fotokopinya tepat di belakang sekolah di dalam gang menuju sebuah kampus swasta. Aku berjalan sambil membawa berkas itu ke fotokopi.

Sial bagiku, ketika hendak sampai ke tempat fotokopi, tiba-tiba ada sebuah mobil bak terbuka yang melaju kencang dari arah dalam gang. Nampak pengemudi panik dan berusaha menginjak rem tapi ga berhasil. Mobil itu mengarah kepadaku dan refleks aku loncat sambil memegang erat berkas itu. Akhirnya mobil bak itu menabrak tembok pembatas sekolah dan untungnya aku dan supir itu selamat meskipun sempat syok dan si supir langsung dilarikan ke rumah sakit.

Dari dua contoh yang diberikan, dapat dilihat bahwa *nikki* dan buku harian sama-sama bertujuan untuk mengabadikan momen-momen yang dialami si pengarang. Dalam contoh *nikki*, si pengarang menuliskan selama perjalanannya ia bertemu seorang ibu yang kehilangan anaknya dan beberapa orang anak. Si ibu ingin sekali membawa anak-anak itu untuk diasuhnya tapi urung dilakukan karena anak-anak itu harus pergi ke tempat tujuannya. Karena merasa kasihan kepada ibu itu, si pengarang mengabadikannya dalam sebuah *nikki*.

Begitupun dengan buku harian yang ditulis oleh pengarang yang menceritakan dirinya hampir saja menjadi korban kecelakaan setelah mobil bak terbuka yang tidak terkendali hampir menabraknya.

Kesimpulannya, *nikki* dan buku harian sama-sama menjelaskan momen yang dialami pengarang dalam hidupnya yang diabadikan dalam sebuah buku.

1. ***Zuihitsu* (随筆) dan Esai**

*Zuihitsu* (esai) biasanya berisi pengalaman, kesan dan peristiwa atau hal-hal yang dilihat/didengar oleh pengarang dan bersifat bebas. Tema yang diangkat biasanya berupa pendidikan perempuan bangsawan/aristokrat, khususnya tentang pengetahuan dan kehalusan dalam berkomunikasi. Gaya bahasa yang digunakan dalam *zuihitsu* bersifat ritmis, alurnya cepat, menggunakan berbagai kalimat, padat dan ringkas, kuat, cerdas, dan jenaka.

Dalam bahasa Indonesia, *zuihitsu* dikenal sebagai esai yang merupakan sebuah tulisan prosa yang membahas tentang suatu permasalahan dari sudut pandang penulis. Biasanya esai berisi tentang opini atau pendapat penulis mengenai hal yang dibahasnya.

Zemach dan Rumisek (dalam Sindy, Wiwiek, dan Yulian, 2021:612) menyatakan bahwa esai merupakan sekelompok paragraf yang berisi substansi topik permasalahan atau gagasan utama.

Davies (2017:3) berpendapat esai adalah sebuah karangan prosa yang membahas suatu masalah dari perspektif si penulis.

Dari defenisi di atas, dapat disimpulkan bahwa esai adalah sebuah prosa yang sifatnya semi ilmiah yang membahas suatu permasalahan yang berisi opini atau pandangan dari si penulis. Untuk mengetahui kesamaan antara *zuihitsu* dan esai, perhatikan contoh berikut ini.

**Contoh *Zuihitsu* dari *Houjouki***

(流れる川の流れはとだえることがなく、流れた水はもっとあった水 ではもうない、川のよどみに浮かんでいる水のあわ、いっぽうでは消えたり、いっぽうでは出来上がったり、長い間そのまま状態でとどまっていることはない、全てのものは移り変わっていく。)

"*Aliran sungai tidak pernah berhenti dan mendapatkan air tidak pernah sama. Gelembung-gelembung yang mengapung di kolam yang tenang menghilang kemudian terbentuk kembali, tidak pernah tinggal lama, orang-orang dan tempat tinggal di dunia juga, sangat mirip dengan ini*"

**Contoh Esai Mengenai Lingkungan**

*Lingkungan hidup merupakan bagian dari bumi yang mencakup mahluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan dan benda lainnya seperti air, tanah udara ataupun sumber energi yang ada di dalamnya dan menjadi satu.Lingkungan hidup yang baik dapat tercipta bila terjadi keseimbangan antara mahluk hidup satu dengan yang lainnya serta terhadap benda lain (air, tanah, udara dan sumber energi), namun perkembangan teknologi yang pesat membantu manusia untuk menemukan inovasi yang memudahkan mereka melakukan pekerjaan. Perkembangan inovasi ini tidak diseimbangkan dengan akibat dari apa yang dihasilkan dari inovasi tersebut.*

*Pencemaran terhadap lingkungan hidup yang sejatinya berasal dari manusia sendiri telah mencemari air, tanah dan udara sehingga fenomena ini kita kenal sebagai fenomena pemanasan global (global warming). Isu pemanasan global sendiri muncul pada tahun akhir 1980 dimana terjadi perubahan iklim akibat gas CO (karbonmonoksida), NOx, CO2 (karbondioksida), CFC, N2O, CCl4, CH4 (metana) gas-gas ini dikenal dengan gas rumah kaca. Gas rumah kaca mampu menyerap panas dari sinar matahari sehingga panas dari sinar akan tertahan di bumi dan menyebabkan suhu bumi menjadi meningkat. Produksi gas rumah kaca dapat berasal dari gas buang kendaraan bermotor, gas buang pabrik, pembakaran sampah, pemabakaran hutan, pemabakaran lahan gambut. Besarnya produksi gas yang dihasilkan dari kegiatan tersebut membuat banyaknya gas yang tertahan di atmosfer dan membuat suhu bumi meningkat, meningkatnya suhu bumi ini mempengaruhi alam dengan mencairnya es di kutub dan meningkatnya volume air laut, meningkatnya gas rumah kaca terutama dalam industri dan kendaraan bermotor dapat menyebabkan polusi berupa asap racun, selain itu produksi gas rumah kaca seperti SOx mampu memberikan dampak berupa hujan asam.*

*Besarnya kontribusi gas rumah kaca terhadap meningkatnya suhu bumi bukan masalah satu – satunya pencemaran terhadap lingkungan.sampah merupakan masalah klasik yang kurang mejadi perhatian di sebagian masyarakat. Produksi wadah makanan, alat elektronik, alat kosmetik, hingga pakaian yang kita kenakan akan menjadi sampah saat kita sudah tidak memakainya lagi. Penyianyiaan terhadap makanan pun masih tinggi yang membuat banyak makanan atau minuman yang di buang.Peningkatan produksi sampah pun menjadi permasalah global karena beberapa jenis sampah sulit untuk di urai terutama sampah plastik dan sampah elektronik.*

*Pencegahan terhadap kerusakan lingkugan sudah mulai di lakukan beberapa dekade terakhir ini. Berkembangnya isu pemanasan global (global warming) di masyarakat mendorong masyarakat dunia untuk mulai merubah pola pikir terhadap gaya hidup mereka. Gaya hidup untuk mengurangi kerusakan terhadap lingkungan. Energi dan material yang ramah lingkungan membuat para peneliti berpikir lebih keras agar menciptakan teknologi yang ramah dengan lingkungan, tidak hanya peneliti yang berpikir keras agar teknologi yang digunakan manusia membuat keseimbangan terhadap alam, masyarakat umum mulai belajar bagaimana mengurangi kerusakan lingkungan dengan cara yang sederhana dan mudah disamping para peneliti mengembangkan penemuan yang lebih “hijau”.*

*Regulasi terhadap isu lingkungan pun diberlakukan oleh beberapa Negara sebagai pembelajaran dan pembiasaan terhadap warga negaranya untuk lebih peduli terhadap lingkungannya sebagai contoh mengurangi konsumsi kantong plastik dengan membeli kantong plastik berbayar. Sistem ini memakasa kita (manusia) untuk lebih bijak lagi memilih kantong belanja dengan harapan dapat mengurangi penggunaan kantong plastik. Tidak hanya dalam bentuk regulasi, kampanye terhadap kerusakan lingkungan juga sering digaungkan oleh sekumpulan orang yang peduli terhadap lingkungan baik itu dalam lingkungan rumah tangga,sekolah, perkantoran ataupun universitas.*

*…*

Dari kedua contoh yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dilihat bahwa *zuihitsu* dan esai memiliki kesamaan yaitu pemdapat si pengarang mengenai suatu permasalahan. Dalam *zuihitsu* *Houjouki* si pengarang memberikan pendapatnya tentang kerusakan alam yang terjadi yang mengakibatkan banyak korban jiwa dan mengharuskan pihak kerajaan untuk memindahkan ibukota Jepang yang sebelumnya berada di Kyoto ke Fukuhara, namun pemindahan ibukota tersebut menjadi bumerang karena kota itu luluh lantak terkena terjangan angin. Dan lebih mengenaskannya lagi, kota itu padat penduduk dan banyak jatuh korban.

Pihak kerajaan akhirnya mengembalikan ibukota Jepang ke Kyoto. Namun warga Fukuhara mengeluhkan lambannya perbaikan fasilitas dan rumah warga pasca bencana. Penulis juga menjelaskan krisis yang melanda akibat kekeringan yang berkepanjangan. Banyak warga yang memutuskan untuk pindah ke pegunungan karena merasa lahan di pegunungan lebih baik. Ekonomi mulai memburuk, banyak pengemis dan satu per satu warga menemui ajalnya. Bahkan ada yang berani mencuri barang-barang kuil dan patung Buddha untuk sekedar mendapat pundi-pundi uang.

Dalam *zuihitsu*-nya juga penulis menjabarkan bahwa dia lahir pada masa itu dan ingatan menyedihkan yang ia alami adalah orang-orang terdekatnya rela meninggal demi orang-orang dekatnya bisa bertahan hidup.

Sama halnya dengan *zuihistu* di atas, contoh esai terdahulu juga terdapat pendapat si penulis mengenai masalah sampah di lingkungan kampus. Penulis mengangkat masalah ini karena melihat sampah terutama sampah plastik yang semakin hari semakin menggunung dan penulis menyampaikan pendapatnya tentang sokusi permasalahan dengan menggiatkan kampanye untuk berperilaku peduli pada lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan dan berbagai aktifitas lainnya yang dapat membuat lingkungan terasa lebih baik.

「かくのぼる人々のなかに京よりくだりし時に、皆人子どもなかり

き。 いたれりし國にてぞ子生める者どもありあへる。みな人船

のとまる所 に子を抱きつゝおりのりす。これを見て昔の子の母

かなしきに堪へず して、 「なかりしもありつゝ歸る人の子をあ

りしもなくてくるが悲しさ」 といひてぞ泣きける。父もこれを

聞きていかゞあらむ。」

Dari kedua contoh di astas beserta penjelasannnya, terungkap bahwa *zuihitsu* dan esai sama-sama berisikan tentang pendapat seseorang mengenai suatu permasalahan yang dialami dan memberikan solusi atas permasalahan yang dibahas tersebut.

1. **Drama**

**`**Drama atau teater merupakan sebuah benuk sastra yang menggabungkan antara unsur gerakan dan lisan yang disusun dalam sebuah naskah yang setiap pemainnya harus memahami karakter yang diembannya. Dari sekian banyak jenis drama atau teater tradisional yang ada di Indonesia dan Jepang, ada beberapa jenis yang memiliki kesamaan, baik dari segi penggunaan properti dalam pementasan, karateristik pemain, dan sebagainya. Berikut penjelasannya.

1. ***Noh* (能) dan Makyong**

*Noh* adalah sebuah pertunjukan yang mengkombinasikan antara nyanyian, tarian, instrumen pengiring, kostum dan topeng. Dalam satu pertunjukan terdapat 5 pertunjukan yang diselingi oleh penampilan *Kyōgen* (狂言).

*Noh* adalah salah satu kategori opera yang sudah ada sejak Zaman Muromachi sehingga umurnya sudah lebih dari 600 tahun dan menjadi seni hiburan bagi kaum samurai. Pada Zaman Heian, drama *Noh* disebut *sarugaku* (猿楽) [*monkey entertainment*], jenis darama ini berasal dari Tiongkok. Pertunjukan seni peran yang terkadang dimainkan bersama dengan *dengaku* (田楽) (ritual lagu dan tarian yang dilakukan di Kuil). Pertunjukan ini digelar di belakang kuil Tendai sebagai wujud perdamaian agar terhindar dari tatapan jahat dewa Tiongkok "*Matarashin*".

Karateristik *noh* adalah *yuugen* (幽玄), yaitu sebuah keindahan yang elegan serta kesan yang mendalam atau membekas. Drama *noh* disusun menggunakan naskah, tetapi pertunjukannya digabung dengan lakon yang dipertunjukkan (所作), nyanyian (歌), tarian (舞), dan diiringi dengan musik (囃子), kostum dan topeng (面).

Sedangkan makyong merupakan sebuah kesenian teater tradisional yang menggabungkan antara unsur tari dan musik (diiringi dengan nyanyian dari pemainnya) serta tutur cerita. Kesenian ini biasanya dimulai dengan sebuah ritual sakral yang disebut “buka tanah” dan diakhiri dengan ritual yang serupa.

Menurut Takari (dalam Ilham dan Ikhsan, 2023:161). *Makyong* merupakan pertunjukan yang mengawinkan seni dramatik, tari dan musik dalam satu penampilan. Bentuk pertunjukan teatrikal ini bukan hanya terdapat di kawasan Kelantan, Trengganu, Kedah, Riau, dan Patani saja namun juga dapat ditemukan jejaknya di Kesultanan Serdang dan Kesultanan Deli.

Terdapat beberapa konvensi dasar yang mengatur bentuk pertunjukan *Makyong* diantaranya adalah pemain yang didominasi oleh wanita dan karakter *Pakyong* (Raja) yang memakai mahkota sambil memegang *rotan berai*. Di Serdang, karakter *Pakyong*, *Makyong*, *Pakyong Muda*, dan *Puteri Makyong* menggunakan canggai yakni kuku palsu panjang yang menimbulkan kesan bahwa karakter tersebut bertangan halus, tidak biasa bekerja kasar dan biasa dalam memerintah. Sedangkan untuk karakter dayang tidak menggunakan atribut seperti *canggai*. Pertunjukan *Makyong* dimulai dengan pendahuluan, tarian dan lagu ritual yang disebut *menghadap rebab* (Darmawan, 2021).

Inti dari cerita selalu bergulir pada pertentangan perkara baik dengan hal buruk yang pada akhirnya dimenangkan oleh kebaikan. Adapun karakter penjaga di dalam penceritaan akan dimainkan oleh laki-laki yang harus menggunakan topeng berwarna merah yang dipanggil *Tok Wak* *Tua.* Karakter tersebut merupakan pelaksana perintah raja yang juga memiliki kemampuan dalam bertukang dan menujum. Karakter penting lainnya adalah *Mak Inang* yang merupakan istri dari *Tok Wak Tua*. *Mak Inang* merupakan pengasuh dari anak-anak raja dan tugasnya adalah menyampaikan keinginan anak raja ataupun meminang calon menantu raja.

Ada beberapa kesamaan antara *noh* dan makyong, diantaranya:

1. Penggunaan topeng dalam pementasan. Dalam pementasan *noh*, para pemain (terutama pemeran utamanya) akan mengenakan topeng yang akan diganti sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Hanya saja untuk pemain kedua (*waki*) yang memerankan biksu atau samurai tidak memakai topeng. Sedangkan penggunaan topeng dalam makyong digunakan oleh karakter penjaga yang dikenal *Tok Wan Tua*.
2. Kisah yang diangkat pada kedua drama ini berpusat pada kehidupan kaum kelas atas atau atau kaum kerajaan. Untuk *noh*, cerita yang diangkat mengenai kehidupan kaum kelas atas yang diselingi dengan pengajaran moral, sedangkan makyong berkisah tentang perjuangan putra mahkota yang ingin mencapai tujuannya, namun ia harus melewati banyak tantangan dan pada akhirnya bisa tercapai dengan bantuan dewa dari kahyangan.
3. ***Kyougen* (狂言)dan Lenong**

*Kyougen* adalah teater lawak tradisional Jepang abad pertengahan pada Zaman Muromachi (1380-1466 M) yang dipertunjukkan di sela-sela pertunjukan *noh*. Tugas para pemain *kyougen* diantaranya: (1) memainkan ritual tarian dengan penuh semangat dan kesederhanaan.; (2) berperan mengisi selingan diitengah-tengah pertunjukan *noh*, menjelaskan situasi dengan gaya bahasa biasa, memberikan waktu kepada aktor utama untuk berganti kostum.; (3) mnghadirkan pertunjukan lawak di antara pertunjukan *noh* (4 babak).

Karateristik utama dari drama *kyougen* adalah kelucuan, ejekan, parodi, satire, kritik sosial. Unsur *kyougen* adalah tarian/*kabu* (歌舞), meniru/*monomane* (物真似), kejenakaan/*share* (洒落), dan dialog/*mond*ō (問答). *Kyougen* ini berisi seputar orang biasa dan dalam penampilannya tidak menggunakan perlengkapan musik, dan tidak banyak menggunakan set panggung yang mewah dan berbagai macam peralatan.

Ada beberapa jenis *kyougen*:

1. *Betsu-kyougen*
2. *Hon-kyougen*
3. *Ai –kyogen*

Untuk *hon-kyougen,* ada 7 jenisnya:

1. *Waki-kyougen*, cerita dengan tema kebahagiaan dan keberuntungan.
2. *Daimyo-kyougen*, cerita dengan tema tuan dan majikan.
3. *Shoumyou-kyougen*, hampir sama dengan *daimyo-kyougen* hanya saja *taroukaja* (pesuruh laki-laki) menjadi peran utamanya.
4. *Mukojo-kyougen*, cerita dengan tema kehidupan rumah tangga.
5. *Oniyamabushi-kyougen*, cerita dengan tema jin dan pertapa.
6. *Shukezato-kyougen*, cerita antara pendeta lama, pendeta baru atau seorang *zato* (pengembara tunanetra yang berpakaian mirip pendeta).
7. *Atsume-kyougen*, cerita dengan tema yang tidak termasuk ke dalam *hon-kyougen* yang lain.

Sedangkan lenong merupakan sebuah kesenian teater rakyat asal Betawi yang memadukan antara pertunjukkan silat, lawakan, dan diiringi alunan musik Gambang Kromong dalam setiap pertunjukan lenong.

Menurut Harahap (dalam Yuni, Tamara, dkk, 2019:3) menyatakan bahwa lenong adalah sejenis teater rakyat yang menggunakan cerita-cerita kepada lawanannya dan kriminil sebagai temanya. Biasanya dalam ceritanya selalu muncul seorang yang berjiwa satria untuk membela rakyat kecil yang tertindas dan permainannya diselingi dengan humor. Ada dua jenis lenong yang sering dibawakan, yaitu lenong denes (dinas) dan lenong preman.

Lenong denes merupakan lenong yang berisikan tentang kehidupan bangsawan. Biasanya lenong ini memainkan peran raja, bangsawan, pangeran atau putri. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Melayu tinggi dan biasanya lawakan dalam lenong ini jarang muncul dan tidak ada adegan silat. Maka dari itu peran dayang (pembantu) menjadi kunci lawakan dalam lenong denes ini yang menggunakan bahasa Betawi.

Sedangkan lenong preman merupakan kebalikan dari lenong denes. Pada lenong denes biasanya berisi tentang kehidupan oranng-orang kelas atas, lenong preman berisi tentang kehidupan rakyat jelata, baik tentang jagoan antarkampung, tuan tanah, drama rumah tangga, dan sebagainya. Lenong preman juga biasa disebut lenong jago karena cerita yang dibawakan biasanya kisah tentang jagoan seperti si Pitung, Jampang Jago Betawi, Mirah dari Marunda, Si Gobang, dan sebagainya. Juga ada penampilan duel silat antar pemain.

Dalam lenong preman ini bahasa yang digunakan ialah bahasa sehari-hari (bahasa Betawi) dan dialog dalam lenong preman sifatnya polos dan spontan, bahkan terkadang bisa menjurus ke arah yang porno.

Dari penjelasan di atas, terlihat adanya kesamaan antara *kyougen* dengan lenong (dalam hal ini lenong preman). Berikut penjelasannya.

1. *Kyougen*, khususnya *mukojo-kyougen* memiliki tema cerita yang mirip dengan lenong preman yang salah satu temanya adalah membahas tentang masalah rumah tangga. Dalam *mukojo-kyougen*, biasanya berisi tentang seorang menantu pria yang menumpang tinggal dengan mertuanya. Biasanya dibumbui dengan humor. Begitu juga dengan lenong preman yang salah satu temanya menceritakan tentang kehidupan rumah tangga.
2. Lawakan menjadi kunci utama dalam *kyougen* dan lenong preman. Mungkin lenong preman berbeda dengan *kyougen* yang isinya beragam bisa berupa kehidupan sehari-hari atau kepahlawanan yang dibumbui unsur komedi, tapi yang ditekankan disini adalah unsur humor dalam penampilan kedua drama ini yang kental.
3. ***Bunraku* (文楽) dan Wayang Golek**

Pertunjukan *ningyou joururi* merupakan drama boneka Jepang atau yang sering dikenal dengan istilah *bunraku* berkembang pada Zaman Edo. Pementasan *bunraku* biasanya dimainkan oleh tiga orang dalang yang disebut *ningyou tsukai*. Sewaktu pementasan berlangsung, dalang tidak akan menyembunyikan diri dari penonton.

 Posisi dalang diatur secara ketat sesuai dengan tingkat keterampilan dan pengetahuannya. Dalang yang paling berpengalaman menggerakkan bagian kepala dan lengan kanan boneka, dalang dengan tingkatan dibawahnya menggerakkan lengan kiri, dan dalang terakhir menggerakkan bagian kaki. Dalang kepala (yang paling berpengalaman) mengenakan semacam sandal yang dikenal sebagai *geta* untuk menyeimbangkan posisinya dengan dalang yang ketiga.

Tugas dalang dalam *bunraku* hanya menggerakkan boneka tanpa mengucapkan dialog. Untuk semua dialog yang diucapkan oleh boneka merupakan tugas *tayu* yang diiringi dengan musik *shamisen*.

Sedangkan wayang masih belum diketahui secara pasti defenisinya, namun kata wayang ini merujuk pada kata *bayang* yang mempresentasikan penampilan dibalik layar dengan dalang sebagai pemandunya. Pada umumnya penampilan wayang ditampilkan di balik layar, namun ada juga wayang golek, salah satu aliran wayang yang medianya terbuat dari kayu dan tidak menggunakan pencahayaan (bayangan atau wayang) sebagai mediumnya. Wayang golek biasanya dimainkan oleh seorang dalang yang menggerakkan boneka dan berbicara seolah boneka itu hidup dan biasanya diiringi dengan alunan gamelan dan nyanyian dari *sinden*.

Dari penjelasan di atas, dapai ditentukan kesamaan antara *bunraku* dan wayang golek.

1. Penampilan *bunraku* dan wayang golek sama-sama menggunakan boneka kayu sebagai medianya dan sama-sama dimainkan oleh dalang, hanya saja *bunraku* memiliki tiga dalang yang memiliki tugas masing-masing untuk menggerakkan boneka, sedangkan wayang golek dimainkan oleh satu orang dalang saja.
2. Peran *tayu* dalam *bunraku* hampir sama dengan sinden dalam wayang golek, yaitu untuk melantunkan lagu yang diiringi dengan alunan musik, tapi ada sedikit perbedaan peran *tayu* dan sinden. *Sinden* bertugas untuk bernyanyi diirngi alunan gamelan selama penampilan wayang golek, sedangkan *tayu* membawakan dialog dari gerakan boneka dalang diiringi alunan dari alat musik *shamisen*.
	* 1. **Unsur-unsur yang membentuk kesamaan Sastra Indonesia Dan Jepang**

**``**Indonesia memiliki banyak keragaman budaya di setiap daerahnya yang membuat keragaman karya sastra, termasuk Jepang. Negeri sakura ini juga memiliki budaya lokal yang sangat kental, bahkan dalam sastra pun juga ada unsur budaya di dalamnya. Selain unsur budaya, ada unsur-unsur lain yang membentuk kesamaan antara sastra Indonesia dan Jepang. Berikut penjelasannya.

1. **Unsur budaya**

Budaya dan sastra merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Budaya sendiri membahasa seluruh aspek kehidupan manusia dan sastra sebagai media pembentuk dari budaya yang ada di suatu daerah. Sebagai contoh, ada mitos yang mengatakan bahwa ada salah satu pohon yang tidak boleh ditebang karena pohon itu merupakan tempat tinggal roh leluhur. Hal yang sama juga berlaku pada Jepang yang memiliki kebudayaan yang snagat kental bahkan hampir seluruh aspek kehidupan masyrakat Jepang berhubungan dengan budaya.

Contoh yang dapat menguatkan ialah *monogatari* (hikayat/novel) yang jika disandingkan dengan hikayat dari Indonesia bisa ditemui beberapa kesamaan. Pertama, cerita yang diangkat dalam *monogatari* biasanya berisi tentang cerita fiksi yang dibuat epik dan hikayat juga demikian. Rentang waktu dalam hikayat dan *monogatari* bertemakan kerajaan atau kepahlawanan yang terjadi pada masa lalu.

Dan pada masa ini, novel menjadi pengganti dari kedua sastra ini. Walaupun begitu, hikayat dan *monogatari* masih dilestarikan karena banyak sekali novel-novel baik itu dari Jepang maupun Indonesia mengambil tema dari hikayat atau *monogatari* dengan sedikit perubahan dan penyesuaian alur agar mudah dipahami oleh pembaca.

Pengaruh budaya modernisasi juga berpengaruh pada karya sastra kedua negara ini. Yang pada awalnya hanya membahas tentang kehidupan lingkungan kerajaan, masyarakat, alam raya dan sebagainya kini mulai beralih ke kehidupan masyarakat umum, sosial, bahkan politik. Untuk Jepang sendiri, sudah banyak novel dengan tema anak sekolahan dan dunia fantasi yang bertebaran. Seperti *Sword Art Online*, *Gotoubun no Hanayome* yang mulai berkembang sekitar tahun 1970-an dan sampai sekarang masih eksis dan beragam tema yang diangkat.

1. **Unsur Struktural**

Sebuah karya sastra yang berkualitas tentunya dibangun oleh struktur yang baik pula. Struktur sendiri merupakan kumpulan unsur-unsur yang membentuk dan membangun sebuah satu-kesatuan dalam sebuah karya sastra. Ada banyak unsur-unsur yang membangun sebuah karya sastra. Sebut saja puisi yang memiliki dua unsur, yakni unsur fisik dan unsur batin. Keduanya saling melengkapi satu sama lain dalam sebuah puisi.

Perhatikan pantun karmina dan *tanka* di bawah ini.

*Beli bensin satu tangki*

*Bersihkan hati dari dengki*

*terlalu pagi*

*kicau burung kedasih*

*tanda petaka*

*mitos mulut ke mulut*

*kabarnya pesan duka*

Dari kedua contoh puisi di atas dapat dianalisis persamaan antar keduanya. Pertama, jika dilihat secara seksama bentuk kedua puisi ini memiliki pola yang sama dimana kalau karmina memiliki ciri yaitu jumlah suku kata 8-12 kata, sedangkan *tanka* sendiri memiliki pola *mora* (5-7-5-7-7). Dari pola ini dapat ditemukan kesamaan pola yaitu di mana jumlah setiap baitnya yang hampir sama. Polanya seperti ini:

Karmina:

Kata-kata-kata-kata

Kata-kata-kata-kata

*Tanka*

Kata-kata-kata

Kata-kata

Kata-kata-kata-kata

…

Contoh yang lain dapat menguatkan ialah *monogatari* yang strukturnya sama dengan novel era modern. Struktur novel secara umum terdiri dari abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda. Untuk kesamaan antara *monogatari*  dan novel, diambil sebuah novel dengan tahun terbit yang sama yaitu novel *Boku wa Jozu ni Shaberenai* karangan Naoya Shiino dan *SagaraS* karangan Tere Liye.

Kedua novel ini diambil sebagai bentuk contoh dari kesamaan struktur karena minimnya informasi tentang *monogatari* zaman dahulu dan kurangnya contoh *monogatari* yang berasal dari zaman Edo hingga zaman Meiji. Persamaan keduanya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Unsur Novel | Penjelasan**Tabel 4.1 Analisis unsur struktural novel** |
| SagaraS | *I Can’t Talk So Smoothly* |
| 1 | Abstrak | Dalam novel ini dijelaskan bagaimana perjalanan ketiga sahabat bersama Master B yang menjadi mentor sekaligus orangtua mereka dalam mencari kebenaran orangtua Ali. | Novel ini menceritakan bagaimana perjuangan seorang gadis yang saat berbicara nampak gagap semenjak SD dan ketika menginjak SMP ia berusaha menghilangkan gagapnya. |
| 2 | Orientasi | Karakter yang ada dalam cerita ini cukup beragam sifatnya. Sebagai contoh Ali yang masa bodo sama, Raib yang cuekan tapi pedulu, Seli yang sedikit penakut, Master B yang terlihat garang namun hatinya lembut, dan kakek Ban yang sangat penyayang. | Yuta yang gampang gugup, kurang percaya diri saat berlatih dengan Kobe yang penuh semangat dan peduli terhadap Yuta, serta kakak Tachibana yang selalu mendukung adik kelasnya dalam klub siaran radio sekolah. |
| 3 | Komplikasi | Ali yang merobek buku harian Master B secara diam-diam untuk mencari tahu keberadaan klan SagaraS dan aaat mereka tiba di klan SagaraS dan harus bertarung demi mendapatkan jawaban mengenai orangtua Ali. Ditambah fakta yang disampaikan kakek Ban membuat mereka, terutama Ali tercengang. | Yuta merasa tidak layak dalam klub siaran radio sekolahnya karena gagap yang dialaminya serta perasaan batinnya yang tertekan membuatnya semakin jatuh ke dalam jurang keputusasaan. |
| 4 | Evaluasi | Ali, Raib, Seli dan Master B mendengarkan kesaksian tentang ayah Ali yang ternyata seorang blasteran dari berbagai klan dan ibunya merupakan orang asli klan SagaraS. Namun saat ibunya melahirkan Ali, ayahnya gugur dalam menyelamatkan ibunya. | Yuta yang dirundung di sekolah akibat gagapnya membuat mentalnya jatuh dan kesal terhadap nasib yang dialaminya. Kakaknya berusaha menyelesaikan masalah Yuta, namun Yuta menolak mentah-mentah dan marah kepada kakaknya. Begitupun dengan Kobe dan kakak kelasya, Tachibana |
| 5 | Resolusi | Mereka bereempat harus mengalahkan kakek Ban yang menjadi lawan terakhir mereka. Mau tidak mau harus mereka jalani. Setelah pertarungan hidup dan mati, akhirnya mereka memenangkan pertarungan itu dan hadiah istimewa menunggu mereka. | Lomba pidato menjadi titik balik Yuta untuk sembuh dari gagapnya. Awalnya ia tidak yakin bisa melakukannya, namun dengan dorongan dari guru, teman, kakaknya ia berhasil bangkit dari keterpurukannya dan perlahan ia mulai berbicara normal meskipun belum sepenuhnya. |
| 6 | Koda | Apapun yang terjadi pada diri kita, janganlah terlalu membebankan sesuatu pada diri sendiri. Ada orang lain yang bisa menjadi partner kita dalam menjalani sesuatu. Dan kerja sama menjadi poin utama dalam novel ini. | Kekurangan dalam diri bukanlah sebuah hal yang perlu disesali. Tetaplah berusaha menutupi kekurangan itu meskipun banyak rintangan yang harus dihadapi. Tidak lupa peran orang terdekat yang akan menjadi penopang dalam mencapai keberhasilan. |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan struktur yang digunakan dalam novel Jepang dan Indonesia sama, meskipun berbeda dalam isi dan alur ceritanya. Tetapi yang menjadi poin utamanya adalah bentuk penyusun dari novel kedua negara ini sama. Mari perhatikan pada bagian koda yang mana maksud yang ingin disampaikan penulis ke pembaca itu sama.

Pada novel *SagaraS* si penulis ingin menyampaikan kepada pembaca bahwa dalam hidup ini kita membutuhkan orang lain dalan memecahkan masalah, meskipun itu masalah pribadi yang membuat diri tertekan hendaknya jangan membebankan diri sendiri. Senada dengan novel *SagaraS*, dalam novel *I Can’t Talk So Smoothly* juga demikian.

* 1. **Pembahasan**

Sastra dan budaya merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Sastra adalah bentuk cerminan dari kehidupan masyarakat yang dijabarkan oleh pengarang dengan sedikit bumbu imajinasi. Bahkan sastra yang berupa imajinasi itupun si pengarang tidak menyadari sepenuhnya bahwa memasukkan data-data yang diperoleh dari lingkungan sosial. Masyarakat Indonesia yang terdiri dari banyak suku, ras dan agama menciptakan karya sastra yang berbeda dan memiliki ciri khasnya masing-masing.

Jepang juga demikian yang hingga sampai saat ini masih mempertahankan kebudayaannya baik lewat seni pertunjukkan drama, novel, dan sebagainya. Sebagai contoh, yaitu air keabadian yang konon berada di puncak gunung Fuji. Air ini berasal dari ramuan yang dibakar oleh kaisar yang ingin melamar Putri Kaguya yang merupakan penduduk asli bulan. Kisah ini berawal dari seorang penebang bambu yang secara tidak sengaja menemukan seorang bayi dalam buluh bambu. Penebang bambu itu sangat senang karena akhirnya mereka dikaruniai seorang putri cantik.

Beranjak dewasa, Putri Kaguya tumbuh menjadi seorang gadis jelita nan rupawan yang membuat banyak pangeran jatuh hati padanya, bahkan sang kaisar pun terpikat oleh pesonanya. Namun, Putri Kaguya menolak semua lamaran hingga sang kaisar tahu bahwa dia adalah seorang putri bulan. Sang kaisar langsung mempersiapkan pertahanan terbaik untuk mencegah Putri Kaguya pergi, namun usahanya sia-sia. Kini yang tersisa hanyalah hadiah berupa air keabadian milik kaisar yang seharusnya dipersembahkan untuk tetap hidup bersama Putri Kaguya, tetapi kepergiannya membuat kaisar tidak memiliki alasan untk hidup abadi karena kepedihan yang mendalam. Akhirnya sang kaisar membakar ramuan itu di puncak gunung Fuji.

Indonesia juga memiliki legendanya sendiri, cerita rakyat mengenai asal-usul danau Toba terbentuk akibat kutukan akibat sang suami yang menghina anaknya dengan anak ikan karena menurut legenda, si petani ini sedang memancing ikan untuk dikonsumsi dan tidak lama dia mendapat ikan yang cukup besar dan cantik. Ia membawa pulang ikan itu dan berniat menyantapnya. Tetapi ikan itu berbicara dengan si petani itu agar jangan dimakan. Sebagai gantinya, ia akan menjadi istri si petani dengan syarat tidak boleh ada yang mengetahui asal-usul dirinya yang merupakan seekor ikan.

Waktu terus berjalan dan akhirnya mereka dikaruniai seorang anak laki-laki yang kelakukannya kurang baik. Suatu hari dia diminta oleh ibunya untuk mengantar makanan ayahnya ke ladang, namun ia malah bermain dengan temannya dan menghabiskan makanan ayahnya. Sontak ayahnya naik pitam dan mengatakan ‘anak ikan’. Terjadilah banjir besar yang menenggelamkan desa petani itu dan terbentuklah danau Toba hingga saat ini.

Dari kedua legenda di atas, terlihat unsur budaya yang sangat melekat. Pada kisah asal-usul danau Toba, diceritakan kebudayaan suku Batak Toba yang merujuk pada latar terjadinya legenda terseut di desa di sekitaran danau Toba yang kental akan unsur budaya Batak Tobanya, sedangkan pada kisah *kaguya-hime*, nuansa Jepang juga terasa didalamnya yang mana peran kaisar sendiri sudah menampilkan budaya Jepang dan juga kepercayaan bahwa barang siapa yang meminum air keabadian dari kaisar, maka akan memperoleh umur panjang dan juga ‘keabadian’.

Maka budaya mempengaruhi sebuah sastra yang ada di suatu bangsa yang akan menjadi ciri khasnya. Tidak peduli penulis itu memgambil unsur modern dalam tulisannya. Pasti akan terinspirasi dari budaya-budaya di mana dia tinggal. Selain puisi dan prosa, drama juga memiliki unsur budaya yang kental didalamnya.

Sebagai contoh, lenong asal Betawi yang terkenal dengan lawakannya dan adu pantun serta pencak silat menunjukkan pengaruh budaya dalam penampilan drama. Selain pertunjukkan silat, pantun, dan lawakan kostum juga berperan dalam penampilan lenong. Biasanya kostum yang digunakan menyesuaikan pertunjukkan lenong. Untuk lenong denes para pemain memakai kostum formal ala kerajaan dan lenong preman cenderung bebas dan santai (menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Betawi). *Noh* juga demikian dengan topeng khas yang digunakan pada setiap penampilannya. Topeng ini menggambarkan cerita dari karakter yang sedang dimainkan.

Selain unsur budaya, unsur struktural menjadi salah satu unsur yang menjadikan sastra Indonesia dan sastra Jepang memiliki kesamaan. Perhatikan bagan di bawah ini yang menunjukkan kesamaan struktur salah satu puisi dari Indonesia dan Jepang.

*Tanka*

Kata-kata-kata

Kata-kata

Kata-kata-kata-kata

…

Karmina:

Kata-kata-kata-kata

Kata-kata-kata-kata

Dari dua contoh di atas memang secara tidak langsung tampak sama persis, tetapi jika ditelusuri penulisannya akan ditemukan persamaannya. Dalam karmina, jumlah suku kata dalam setiap baitnya 8-12 suku kata, hampir mirip dengan *tanka* yang memiliki pola suku kata 5-7-7-5-7 (jumlahnya 31 suku kata dalam setiap *tanka*). Terkadang dalam *tanka* permainan rima bisa muncul dengan menyesuaikan akhirannya, seperti:

Memulai hari

Di musim semi

Kicauan burung murai

Pagi hari

Mata nyeri

Semalaman menyendiri

Dari contoh *tanka* di atas terlihat puisi Indonesia dan Jepang memiliki kesamaan struktur yang mana adalah penggunaan suku kata dalam penulisannya dan rima. Selain puisi, prosa juga memiliki kesamaan dari segi sturkturalnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1 terdahulu.

Dalam novel ada enam unsur dimulai dari abstrak (pengenalan jalan cerita), orientasi (pengenalan karakter), komplikasi (masalah utama dalam cerita dimulai), evaluasi (puncak dari permasalahan sebuah cerita dalam novel), resolusi (penyelesaian masalah utama), dan koda (penyampaian amanat atau pesan yang terkandung di dalam sebuah novel) yang mana dalam novel Jepang juga ada struktur seperti itu.

1. **Puisi**

Sastra merupakan cerminan dari budaya suatu masyarakat. Hal ini terlihat pada bentuk-bentuk karya sastra yang ada dalam sebuah kehidupan masyarakat yang mengandug nilai moral, nilai keagamaan, dan berbagai nilai budaya dari sebuah peradaban masyarakat. Setiap sastra di masyarakat tentu beragam bentuk dan jenisnya, bahkan diantaranya ada yang memiliki kemiripan atau bahkan kesamaan, baik dari segi penyampaian cerita, bentuk kerangka sastra itu, dan lain sebagainya.

Indonesia dan Jepang merupakan bangsa yang memiliki kultur budaya yang cukup kental dalam kehidupan masyarakatnya, terkhususnya pada bidang sastra. Selain itu, penjajahan Jepang ke Indonesia pada tahun 1942 memberikan warna baru pada perkembangan sastra Indonesia yang melahirkan genre-genre baru. Jepang sendiri sudah memulainya sejak era Meiji pada abad ke-20 Masehi.

Mari kita lihat pada jenis sastra yang pertama, puisi. Berbagai puisi dari kedua bangsa ini, baik yang tradisional, modern ataupun kontemporer. Banyak sekali bentuk puisi-puisi dari kedua negara ini, namun dalam bahasan ini hanya mengecurut pada satu bentuk puisi, yaitu *senryuu* dan satire.

Seperti yang sudah dijelaskan terdahulu, *senryuu* merupakan bentuk puisi Jepang yang berisikan sindiran terhadap sesuatu atau seseorang yang dianggap sudah melewati batas kewajaran atau lainnya. Begitu juga dengan satire yang bertujuan untuk memberikan kritik yang diiringi sedikit banyak nada humor yang berubah menjadi sindiran bagi si yang dikritik itu.

Kadir (2018:24-25) menyatakan satire ini merupakan puisi yang berisikan ejekan dengan maksud memberikan kritik. Nadanya memang humor, tapi karena berisi kritik, biasanya nada humor ini akan berubah menjadi singgungan bagi yang terkena kritik tersebut.

Satire juga memiliki tujuan yang sama, yaitu mengkritik. Kata ‘mengkritik’ inilah yang menjadi kesamaan antara *senryuu* dan satire. Berikut ini contoh yang dapat menegaskan kesamaaan kedua puisi ini.

**Contoh *Senryuu***

**ケンカならオモテは出ないネットに来い**

**“Jika bertengkar tidak perlu berhadapan, tapi cukup ke internet."**

*Senryuu* di atas berisikan tentang sindiran terhadap seseorang yang enggan bertengkar dengan orang lain karena merasa takut atau nyalinya ciut, tetapi ia memilih untuk bertengkar lewat media sosial karena merasa dirinya jauh lebih aman ketimbang bertemu dengan orangnya langsung.

Hal ini sangat masuk akal dengan zaman sekarang di mana orang lebih memilih berdebat atau bertengkar melalui media sosial tanpa perlu bertemu satu sama lain dan menimbulkan baku hantam yang berujung luka dan korban. Bahkan di negara Indonesia sendiri, ini sudah menjadi seperti ‘budaya’ yang sudah melekat di masyarakat internet.

Berikut merupakan contoh puisi satire dari Indonesia yang akan memberikan gambaran kesamaan antara *senryuu* dan satire.

**Puisi Satire**

**Setajam Pisau**

**Karya Yudhi Rizki Pratama**

Hari ini tajamnya lisan mulai tergerus

Oleh media sosial

Yang perlahan manusia-manusia mulai

Menajamkan jari-jemarinya

Di kolom komentar

Tak peduli apa postingannya

Dengan lihainya jarinya mengetik

Kata yang pedas lagi buat nyeri

Bahkan ada yang sampai melewati batas kewajaran

Demi Dzat yang jiwaku berada digenggaman-Nya!

Mengapa banyak orang yang dengan mudahnya

Memberikan cap jelek pada seseorang

Bahkan sesuatu yang dianggap tabu

Memberikan cemoohan dan hinaan yang menyayat hati

Namun ketika disuruh bertemu

Atau memberikan pendapat yang logis

Nyali mereka ciut dan takut

Payah!

Pada puisi satire di atas terlihat sangat jelas bahwa si pengarang menyindir perilaku masyarakat internet saat ini yang ‘liar’ dalam menyampaikan komentarnya mengenai sesuatu atau seseorang. Bahkan peran lisan yang kata pepatah ‘mulutmu harimaumu’ sekarang menjadi ‘jarimu harimaumu’. Namun pada saat ditantang untuk bertemu atau berdebat si pemberi komentar ini nyalinya seketika ciut dan tidak tahu harus apa yang dilakukan.

Dari kedua puisi di atas telihat bahwa *senryuu* dan puisi satire memiliki kesamaan, meskipun dari segi bentuknya jauh berbeda namun poin utamanya adalah pesan yang disampaikan. Dalam *senryuu* di atas, terlihat si pembuat puisi ingin menyindir seseorang yang ketika menggunakan media sosial nampak cukup ‘kejam’ dalam memberikan komentar atau pendapatnya mengenai sesuatu atau seseorang, tetapi kalau disuruh bertemu dengan orangnya, ia malah bersikap sebaliknya. Takut dan was-was karena komentarnya itu.

Senada dengan *senryuu* sebelumnya, contoh puisi satire di atas juga demikian yang mengkritik sikap warganet yang kalau di media sosial berlagak lebih pandai dan merasa dirinya lebih hebat dibandingkan orang lain, namun jika dia bertemu dengan orang yang dikomentarinya atau ditantang untuk memberikan penjelasan yang logis, malah kikuk dan akhirnya salah tingkah sendiri.

Inti dari pembahasan puisi *senryuu* dan satire ini memiliki satu tujuan yang sama, yaitu untuk mengkritik fenomena yang sedang terjadi, baik itu perilaku orang-orang yang dirasa sudah aneh ataupun hal-hal yang lainnya.

1. **Prosa**

Selain puisi, prosa dari kedua negara ini juga memiliki kesamaan, baik dari segi bentuknya, penyampaian maksudnya, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil yang sudah dipaparkan terdahulu, ada tiga jenis prosa yang memiliki kesamaan. Yang pertama adalah *nikki* (日記) dan buku harian. Pada penjelasan terdahulu, *nikki* merupakan sebuah prosa yang ditulis oleh individu untuk mengenang hal-hal yang terjadi dalam hidupnya, baik itu kejadian yang menyenangkan atau bahkan tidak menyenangkan dapat dituliskan dalam *nikki*.

Senada dengan defenisi *nikki*, buku harian juga memiliki defenisi sama, yaitu membukukan pengalaman, kejadian, hal-hal yang terjadi pada seseorang baik itu menyenangkan atau tidak. Contoh berikut akan memberikan penguatan mengenai kesamaan antara *nikki* dan buku harian.

**Contoh *nikki***

「かくのぼる人々のなかに京よりくだりし時に、皆人子どもなかり

き。 いたれりし國にてぞ子生める者どもありあへる。みな人船

のとまる所 に子を抱きつゝおりのりす。これを見て昔の子の母

かなしきに堪へず して、 「なかりしもありつゝ歸る人の子をあ

りしもなくてくるが悲しさ」 といひてぞ泣きける。父もこれを

聞きていかゞあらむ。」

*Beberapa teman seperjalananku ditemani oleh anak-anak mereka yang tidak mereka miliki ketika mereka menyusuri sungai yang sama, anak-anak yang lahir selama mereka tinggal di provinsi Tosa. Setiap kali perahu berhenti, mereka akan membawa anak-anak mereka saat mereka berlabuh. Melihat ini, ibu yang anaknya telah meninggal tidak dapat menahan kesedihannya dan terisak-isak ketika dia menulis ini:*

*Nakarashi mo (mereka yang telah melakukan)*

*Aritsutsu kaeru (sekarang kembali ke milik mereka)*

*Hito no ko o (anak orang lain)*

*Arishimo nakute (membawa kesedihan bagi yang)*

*Kuru ga kanashisa (telah kehilangan miliknya sendiri)*

Apa yang telah dirasakan seorang ayah ketika ia mendengar ini (diterjemahkan oleh: Held, 2011)

Dari *nikki* di atas terlihat seseorang yang sedang melakukan perjalanan menyusuri sungai bertemu dengan orang-orang yang bersama anaknya. Namun ketika penumpang dengan anaknya turun, terlihat ada seorang ibu yang tidak bisa menahan kesedihannya ketika melihat penumpang kapal itu turun dari kapal bersama anaknya karena anak kandungnya telah mennggal dunia dan dia mulai menuliskan rasa sedihannya yang ia abadikan dalam sebuah prosa.

**Contoh buku harian**

Rabu 29 Oktober 2023

Hari ini adalah hari yang paling kelam bagiku karena aku harus dirawat di rumah sakit akibat kecelakaaan yang kualami siang itu. Jam pelajaran sudah selesai dan kami diperbolehkan pulang, aku mengajak temanku untuk menemaniku berjalan ke depan gerbang sekolah. Sesampainya di depan gerbang sekolah, dia langsung memanggil angkot dan melambaikan tangannya kepadaku. Aku kemudian berjalan sedikit menuju rumah makan. Apes ada sebuah motor yang dengan kecepatan tinggi menyambar tubuhku dan aku terseret beberapa meter. Luka, nyeri, sakit. Itu yang kurasa di tubuhku. Pengendara motor itu mencoba kabur namun gagal dan diamankan oleh warga. Tanpa pikir panjang aku langsung dibawa ke rumah sakit dan untungnya aku masih bisa selamat.

Berdasarkan contoh penggalan buku harian di atas dapat dilihat si pembuat buku harian ini mengalami kejadian yang hampir membuatnya kehilangan nyawanya karena kecelakaan dan harus dirawat di rumah sakit. Ia mengabadikan momen menegangkan sekaligus mengerikan dalam bentuk buku harian.

Dari kedua contoh di atas terlihat jelas bahwa *nikki* dan buku harian itu memiliki kesamaan, yaitu mengabadikan momen-momen dalam hidup seseorang yang bisa berupa kejadian menyenangkan, tidak menyenangkan atau sebagainya yang dituangkan dalam sebuah karangan yang dikumpul menjadi satu dan dikenal sebagai buku harian (*diary*).

Berikutnya adalah *monogatari* yang memiliki kesamaan dengan hikayat dan novel. Pada pembahasan sebelumnya, *monogatari* adalahbentuk sastra tradisional Jepang. Sebuah kisah naratif prosa yang diperluas yang sebanding dengan novel epik. *Monogatari* terkait erat dengan aspek tradisi lisan, dan hampir selalu berhubungan dengan cerita fiksi atau fiksi, bahkan ketika menceritakan kembali suatu peristiwa sejarah.

Dalam sastra budaya Indonesia, *monogatari* dikenal sebagai hikayat. Menurut Hamzah (dalam Safina dan Rizki, 2022:6) ” Prosa fiksi lama yang menceritakan kehidupan istana atau raja serta dihiasi oleh kejadian yang sakti dan ajaib”.

Pengertian hikayat yang lebih panjang didefinisikan Supratman (dalam Safina dan Rizki, 2022:6), hikayat adalah “Salah satu bentuk sastra karya prosa lama yang isinya berupa cerita, kisah, dongeng maupun sejarah, umumnya mengisahkan tentang kepahlawanan seseorang, lengkap dengan keanehan, kekuatan/kesaktian, dan mukjizat sang tokoh utama”.

Sedangkan menurut Maretha (2019:78-79) menyatakan bahwa hikayat merupakan salah satu bentuk karya gloria sastra, terutama dalam bahasa Melayu yang berisikan tentang kisah, cerita, dan dongeng. Umumnya mengisahkan tentang kehidupan maupun kepahlawanan seseorang lengkap dengan keanehan, kesaktian serta mukjizat si tokoh utama.

*Monogatari* juga dapat disandingkan dengan novel karena ada beberapa *monogatari* yang memiliki kesamaan dengan novel. Untuk lebih jelasnya akan dibahas terlebih dahulu kesamaan antara *monogatari*  dengan hikayat. Kesamaan *monogatari* dengan hikayat terlihat pada penggunaan jalan cerita yang epik dan bahkan ada kejadian yang diceritakan dalam *monogatari* yang tidak bisa dijelaskan dengan logika. Seperti potongan kisah berikut yang akan memperjelas kesamaan kedua karya sastra ini.

**Kisah Momotaro, Si Anak Persik**

*Momotarō* lahir dari buah persik raksasa, yang ditemukan mengambang di sungai oleh seorang wanita tua tanpa anak yang sedang mencuci pakaian di sana. Wanita dan suaminya menemukan anak itu ketika mereka mencoba membuka buah persik untuk dimakan. Anak itu menjelaskan bahwa ia telah dianugerahkan oleh para dewa untuk menjadi putra mereka. Pasangan itu menamainya *Momotarō*, dari *momo* (persik) dan *tarō* (putra tertua dalam keluarga). Ketika dia baru berusia lima tahun, dia mampu menebang pohon besar hanya dengan sebilah pisau tua.

Ketika ia beranjak remaja, *Momotarō* meninggalkan orang tuanya untuk melawan sekelompok *Oni* (iblis) yang merampok tanah mereka, dengan mencari mereka di pulau jauh tempat mereka tinggal (sebuah tempat yang disebut *Onigashima* atau "Pulau Setan"). Dalam perjalanan, *Momotarō* bertemu dan berteman dengan seekor anjing, monyet, dan burung pegar yang bisa berbicara, yang setuju untuk membantunya dalam misinya dengan imbalan sebagian ransumnya (*kibi dango* atau "pangsit millet"). Di pulau itu, *Momotarō* dan teman-teman binatangnya menembus benteng iblis dan mengalahkan gerombolan iblis tersebut hingga menyerah. *Momotarō* dan teman-teman barunya kembali ke rumah dengan harta rampasan iblis dan kepala iblis sebagai tawanan.

**Kisah Timun Mas**

Mbak Sirni adalah seorang janda yang menginginkan seorang anak supaya dapat membantunya bekerja. Suatu hari, ia didatangi raksasa yang akan memberinya anak. Syaratnya, saat anak tersebut berumur 17 tahun harus diserahkan kembali padanya untuk disantap. Mbok Sirni setuju. Raksasa memberi biji mentimun agar ditanam dan dirawat. Setelah dua minggu, salah satu dari mentimun yang ditanam tersebut berbuah paling besar dan berkilau keemasan.Lalu, Mbak Sirni membelah ketimun tersebut dengan hati-hati. Tanpa diduga, isi mentimun itu adalah seorang bayi cantik yang diberi nama Timun Mas.

Waktu berlalu, Timun Mas tumbuh menjadi gadis nan jelita. Suatu hari datang raksasa untuk menagih janjinya. Mbok Sirni amat takut kehilangan Timun Mas, ia mengulur janji supaya raksasa datang dua tahun lagi.Raksasa menyetujui. Ia berpikir semakin dewasa, Timun Mas semakin enak disantap. Mbok Sirni semakin sayang sama Timun Mas. Di sisi lain, ia merasa cemas dan sedih kalau teringat janjinya. Suatu malam Mbak Sirni bermimpi. Dalam mimpinya itu disebutkan bahwa agar anaknya selamat maka ia harus menemui petapa di Gunung Gundul.

Tanpa berpikir panjang, paginya Mbok Sirni langsung pergi ke Gunung Gundul bertemu petapa yang memberinya empat buah bungkusan kecil, yaitu biji mentimun, jarum, garam, dan terasi sebagai penangkal. Sesampai di rumah, Mbok Sirni memberikan keempat bungkusan dari petapa tadi kepada Timun Mas dan memintanya berdoa.Paginya raksasa datang lagi untu menagih janji. Timun Mas diminta keluar melalui pintu belakang oleh Mbok Sirni. Raksasa melihat Timun Mas keluar dari pintu belakang, ia mengejarnya. Dalam pelariannya, Timun Mas teringat dengan keempat bungkusan yang disimpannya. Ia pun menebar biji mentimun di hutan.

Ajaib, biji mentimun menjadi ladang mentimun yang lebat buahnya. Raksasa memakan buah mentimun yang menambah tenaganya. Lalu Timun Mas menabur jarum. Dalam sekejab, jarum berubah menjadi pohon-pohon bambu yang sangat tinggi dan tajam. Pohon tersebut melukai kaki raksasa, namun raksasa terus mengejar dengan kaki berdarah-darah. Melihat raksasa masih mengejarnya, Timun Mas membuka bungkusan garam dan menaburkannya. Seketika, hutan menjadi lautan luas. Raksasa mampu melewatinya.

Terakhir, Timun Mas membuka terasi, seketika terbentuklah lautan yang mendidih. Raksasa tidak mampu menyelamatkan diri, ia meninggal dalam lautan lumpur itu. Akhirnya, Timun Mas mengucap syukur dan dia bisa hidup bahagia dengan Mbok Sirni.

Dari kedua contoh di atas terlihat bahwa banyak sekali hal-hal yang tidak masuk akal terjadi dalam kedua karya sastra tersebut dan ada sedikit cerita kepahlawanan yang terkandung di dalamnya. Pada *monogatari* *momotaro* terlihat pertarungan antara *momotaro* melawan iblis bersama teman-temannya dengan membawa kemenangan berupa harta rampasan perang dan kepala iblis sebagai tanda kemenangan mereka.

Begitu juga pada hikayat timun mas yang menceritakan gadis bernama timun mas yang berusaha melarikan diri dari kejaran raksasa yang ingin memakannya dengan berbekal pemberian *mbok*-nya yang pada akhirnya berakhir manis pula.

Jelas bahwa hikayat dan *monogatari* itu sama karena menceritakan tentang kepahlawanan atau petualangan karakter yang banyak dhiasi dengan keajaiban-keajaiban dan hal-hal menakjubkan lainnya.

Untuk novel dengan *monogatari* bisa dilihat pada karya sastra *Genji Monogatari* berikut ini.

Dalam *genji monogatari*, terdapat 54 bab yang berisikan 800 *waka* seputar istana kekaisaran .Berkisah tentang perjalanan seorang putra kaisar yang menjadi warga biasa bernama Hikaru Genji yang kelak akan mewarisi tahta ayahnya. Hingga ia dewasa dan menduduki tahta ayahnya ia banyak dikelilingi oleh wanita dan memulai perjalanan cintanya hingga tahtanya diwariskan ke anak cucunya. Pada bab 41, tepatnya pada bab *Kumo ga kure*, sengaja kosong yang menyatakan secara implisit Genji sudah wafat dan diteruskan oleh anak cucunya.

Dari penjelasan di atas, jelas bahwa novel dengan *genji* *monogatari* itu sama. Sebagai contoh perbandingan, sebuah novel A yang mengisahkan perjalanan karakter bernama X yang diawalnya dia hanya seorang warga biasa yang hidup sebagai petani di sebuah kerajaan, namun ia perlahan menyadari bahwa ada sesuatu yang janggal dalam kerajaan. Ia memutuskan untuk melamar menjadi prajurit kerajaan sembari menyelidiki keanehan dan dugaannya tepat. Ternyata sang raja diam-diam melakukan penggelapan pajak yang seharusnya digunakan untuk pembangunan kerajaan. Bersama rekan-rekannya, ia mulai mengumpulkan barang bukti dan rencana untuk membongkar kebusukan. Akhirnya usaha mereka terbayar dan si X diangkat menjadi raja baru menggantikan raja lama yang harus menjalani hukuman akibat perbuatannya.

Terlihat unsur novel yaitu: alur, tokoh, tema, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat dalam dua contoh novel ini. Meskipun agak sulit untuk dijabarkan karena keterbatasan bahan, namun dari segi bentuknya terlihat sama.

Selain *nikki* dan *monogatari*, ada satu lagi prosa Indonesia dan Jepang yang memiliki kesamaan yaitu *zuihitsu* dan esai. *Zuihitsu* (esai) biasanya berisi pengalaman, kesan dan peristiwa atau hal-hal yang dilihat/didengar oleh pengarang dan bersifat bebas. Tema yang diangkat biasanya berupa pendidikan perempuan bangsawan/aristokrat, khususnya tentang pengetahuan dan kehalusan dalam berkomunikasi. (Hayun, Wafa' dan Ari Artadi. 2021: 34).

Sedangkan esai adalah sebuah prosa singkat yang membahas sebuah permasalahan secara singkat dari sudut pandang pribadi penulismya yang berisikan opini tentang permasalahan dan di bagian akhir esai terdapat pemecahan masalah atau solusi untuk permasalahan yang terjadi.

Dari defenisi kedua prosa di atas sudah terlihat kesamaannya. Yaitu membahas tentang permasalahan yang sedang hangat di masyarakat yang diulas dari sudut pandang pengarang. Untuk contoh kedua prosa ini dapat dilihat pada contoh bagian pembahasan *zuihitsu* dan esai terdahulu yang mana pada *zuihitsu* membahas tentang bencana alam yang menimpa sebuah kerajaan dan membuat kondisi masyarakat menjadi serba kekurangan. Ia merasa prihatin dengan kondisi warga yang mulai luntang-lantung untuk bertahan hidup. Ia juga menerangkan bahwa ia lahir pada kondisi itu juga dan tidak bisa berbuat banyak.

Senada dengan *zuihitsu* sebelumnya, juga pada esai terdahulu membahas masalah lingkungan yang semakin hari semakin mengkhawatirkan dan akan mengancam kesehatan serta keberlangsungan hidup manusia. Penulis esai juga memberikan kesan dan pendapatnya mengenai pengelolaan sampah yang sampai saat ini masih rendah dengan bukti masih banyak orang yang memakai kantong plastik ketimbang memakai kantong belanja ramah lingkungan dan lain sebagainya. Juga pencemaran lingkungan menyumbang kerusakan lingkungan.

Kesimpulannya, *zuihitsu* dan esai ini sama-sama bertujuan untuk menyampaikan kesan dan pendapat mereka mengenai hal-hal yang dilihat atau didengar.

1. **Drama**

Drama dari kedua negara ini juga memiliki kesamaan dari segi pementasan drama, penggunaan kostum, naskah atau lakon yang diperankan serta aspek-aspek lainnya. Pertama ada makyong dan *noh*. Pada pembahasan sebelumnya dijelaskan defenisi kedua drama ini.

Makyong sendiri merupakan sebuah kesenian drama tari yang berasal dari Pulau Pinang, tepatnya di Provinsi Kepulauan Riau. Dalam pementasannya, para pemain makyong beranggotakan 20 orang dengan pria memakai topeng dan untuk wanitanya memakai pakaian yang mentereng (glamour). Sedangkan *noh* merupakan drama tradisional Jepang yang tersusun atas tarian, iringan musik, dan kata-kata yang dilagukan. Biasanya *noh* diperankan oleh pria yang telah dilatih oleh ayahnya.

Saat pementasan *noh*  muncul seorang wanita atau anak perempuan maka aktor pria akan memainkan perannya dengan memakai topeng wanita.

Kesamaan antara kedua drama ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.

**Gambar 4.1 Makyong**

**Sumber: https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=14**

**Gambar 4.1 Makyong**



**Gambar 4.2 *Noh***

**Sumber: http://www.visitplovdiv.com/en/node/7005**

Dari kedua gambar masing-masing drama yang ditampilkan tampak jelas kesamaan antara kedua drama ini, yaitu pada penggunaan topeng pada pementasannya. Pada makyong, hanya pemain pria yang mengenakan topeng dalam pementasan sedangkan *noh* hampir seluruh pemainnya menggunakan topeng yang menggambarkan perannya dalam pementasan, antara lain:

1. *Okina* (topeng lansia)
2. *Jou* (topeng sesepuh)
3. *Omna-men* (topeng wanita)
4. *Otoko-men* (topeng pria)
5. *Kishin* (topeng iblis)
6. *Onryou* (topeng hantu atau lelembut)

Selain kesamaan pemakaian topeng dalam pementasannya, *noh* dan makyong memiliki kesamaan latar cerita, yaitu mengisahkan seputar kehidupan istana atau kerajaan.

Berikutnya adalah *kyougen* dan lenong yang memiliki kesamaan dalam jalan ceritanya dalam pementasannya. *Kyougen* sendiri merupakan sebuah drama selingan *noh* yang bertujuan untuk memberikan jeda waktu kepada pemain *noh* terutama aktor utamanya untuk berganti kostum. Biasanya *kyougen* berisikan satire, ejekan, dan humor yang mengundang tawa penonton. Biasanya propeti yang digunakan dalam pementasan *kyougen* tidak terlalu banyak karena hanya selingan semata.

Sedangkan lenong sendiri merupakan sebuah kesenian drama tradisional asal Betawi yang menyatukan antara pertunjukkan pencak silat, adegan komedi, dan alunan musik gambang kromong. Cerita yang biasa diangkat dalam lenong adalah kepahlawanan seseorang dalam membasmi kejahatan yang diselingi komedi. Ada dua jenis lenong, yaitu lenong denes dan lenong preman. Lenong preman lebih banyak persamaaannya dengan *kyougen* dibanding lenong denes. Perhatikan gambar berikut ini.

**Gambar 4.3 *Kyougen***

**Sumber: https://gakuseicodes.wordpress.com/2016/02/14/kyogen-drama-tradisional-jepang/**



**Gambar 4.4 *Lenong Preman***

**Sumber: https://www.kompas.com/stori/image/2021/10/26/080000079/sejarah-kesenian-lenong?page=1**

Kedua gambar di atas menunjukkan penampilan lenong preman dan *kyougen*, namun yang menjadi titik fokus utama di sini adalah unsur komedi yang kental dalam penampilan kedua drama ini. Dalam *kyougen*, komedi menjadi kunci utama dalam penampilannya, begitupun dengan lenong preman yang mengedepankan unsur komedi, menyindir, dan parodi kehidupan sehari-hari.

Yang terakhir adalah *bunraku* dan wayang golek yang memiliki kesamaan yaitu peran dalang dalam memainkan boneka dan *sinden* dalam hal musik. Sebelumnya sudah dijelaskan *bunraku* merupakan salah satu kesenian tradisional Jepang yang memakai boneka kayu sebagai media penyampaian ceritanya. Dalam penampilan *bunraku*, dalang tidak menyembunyikan dirinya di balik tabir atau penghalang dan jumlah dalang dalam *bunraku* berjumlah tiga orang.

Dalang yang paling berpengalaman menggerakkan bagian kepala dan lengan kanan boneka, dalang dengan tingkatan dibawahnya menggerakkan lengan kiri, dan dalang terakhir menggerakkan bagian kaki. Dalang kepala (yang paling berpengalaman) mengenakan semacam sandal yang dikenal sebagai *geta* untuk menyeimbangkan posisinya dengan dalang yang ketiga.

Sedangkan wayang golek prinsipnya hampir sama dengan *bunraku*, yaitu peran dalang dalam memainkan bonekanya hanya saja dalang tidak menampakkan dirinya dan hanya menggerakkan boneka serta menceritakan cerita yang sedang berlangsung. Peran *sinden* dan *tayu* sangat penting dalam pementasan wayang golek dan *bunraku*.

 Dalam *bunraku, tayu* atau sindennya *bunraku* bertugas untuk menyampaikan dialog dari gerakan boneka yang sedang dimainkan dalang dengan iringan musik *shamisen* dan dalang hanya menggerakkan bonekanya tanpa berpatah kata sedikit pun, sedangkan pada wayang golek peran *sinden* yaitu menyanyikan lagu yang diiringi alunan gamelan. Perhatikan gambar di bawah ini yang akan menunjukkan kesamaan *bunraku* dan wayang golek.



**Gambar 4.5 *Bunraku***

**Sumber: https://www.japan-guide.com/e/e2092.html**

****

**Gambar 4.6Wayang Golek**

**Sumber: https://www.idisionline.com/regional/amp/9528022730/pemkab-bandung-bekerjasama-dengan-tvri-jawa-barat-gelar-seni-budaya-wayang-golek-dalam-hut-tvri-jabar-ke-36**

Berdasarkan gambar di atas, terlihat penggunaan boneka kayu sebagau media pementasan menjadi salah satu kesamaan antara *bunraku* dengan wayang golek dan peran *tayu* dan *sinden* juga menjadi bagian dari kesamaan kedua drama ini meskipun perannya sedikit berbeda.