

**REPRESENTASI TARI KREASI YOSAKOI (よさこい) DALAM  
SERIAL ANIME HANAYAMATA (ハナヤマタ) KARYA  
SUTRADARA ATSUKO ISHIZUKA**



**SKRIPSI**

**Andi Siti Zabina Maharani A**

**F081191059**

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Departemen Sastra Jepang pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas  
Hasanuddin Makassar*

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR**

**2024**



**HALAMAN JUDUL**

**REPRESENTASI TARI KREASI *YOSAKOI* (よさこい) DALAM  
SERIAL ANIME *HANAYAMATA* (ハナヤマタ) KARYA  
SUTRADARA *ATSUKO ISHIZUKA***

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana Untuk Memperoleh Gelar Sarjana*

*Departemen Sastra Jepang*

*Fakultas Ilmu Budaya*

*Universitas Hasanuddin*

**Andi Siti Zabina Maharani A**

**F081191059**

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2024**



## HALAMAN PERSETUJUAN

UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

### LEMBAR PENGESAHAN

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 6283/UN4.9.7/TD.06/2023 pada tanggal 12 Oktober 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul “Representasi Tari Kreasi Yosakoi (よさこい) dalam Serial Anime Hanayamata (ハナヤマタ) Karya Sutradara Atsuko Ishizuka” yang disusun oleh Andi Siti Zabina Maharani A, NIM F081191059 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 10 Januari 2024

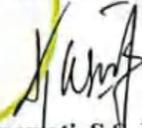
Konsultan I



Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D

NIP. 19710903200501 2 006

Konsultan II



Kasmawati, S.S., M.Hum

NIP. 19810908201807 4 001

Disetujui untuk diteruskan

Kepada Panitia Ujian Skripsi

Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin



Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.

NIP. 19821082201812 2 003



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

REPRESENTASI TARI KREASI YOSAKOI (よさこい) DALAM  
SERIAL ANIME HANAYAMATA (ハナヤマタ) KARYA  
SUTRADARA ATSUKO ISHIZUKA

Disusun dan diajukan oleh:

**ANDI SITI ZABINA MAHARANIA**

**NOMOR POKOK : F081191059**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi  
Pada Tanggal 07 Februari 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

UNIVERSITAS HASANUDDIN

Menyetujui

Komisi Pembimbing

Konsultan I

Konsultan II

Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.  
NIP. 19710903200501 2 006

Kasmawati, S.S., M.Hum  
NIP. 19810908201807 4 001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin

Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.  
NIP. 19640716 199103 1 010

Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.  
NIP. 19821082201812 2 003



## HALAMAN PENERIMAAN

UNIVERSITAS HASANUDDIN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

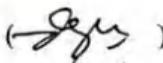
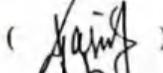
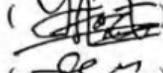
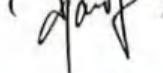
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

### LEMBAR PENGESAHAN

Panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “REPRESENTASI TARI KREASI YOSAKOI (よさこい) DALAM SERIAL ANIME HANAYAMATA (ハナヤマタ) KARYA SUTRADARA ATSUKO ISHIZUKA” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 12 Februari 2024

#### Panitia Ujian Skripsi:

- |                |  |   |
|----------------|--|---|
| 1. Ketua       | : Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D | (  ) |
| 2. Sekretaris  | : Kasmawati, S.S., M.Hum                   | (  ) |
| 3. Penguji I   | : Yunita El Risman, S.S., M.A              | (  ) |
| 4. Penguji II  | : Hadi Hidayat, S.S., M.Hum                | (  ) |
| 5. Konsultan I | : Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D | (  ) |
| . Konsultan II | : Kasmawati, S.S., M.Hum                   | (  ) |



## HALAMAN PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andi Siti Zabina Maharani A  
NIM : F081191059  
Fakultas : Ilmu Budaya  
Program Studi : Sastra Jepang  
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

**REPRESENTASI TARI KREASI *YOSAKOI* (よさこい) DALAM SERIAL  
*ANIME HANAYAMATA* (ハナヤマタ) KARYA SUTRADARA *ATSUKO  
ISHIZUKA***

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 8 Maret 2024

Yang Menyatakan,



(Andi Siti Zabina Maharani A)



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, anugerah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “**Representasi Tari Kreasi *Yosakoi* (よさこい) dalam Serial *Anime Hanayamata* (ハナヤマタ) Karya Sutradara *Atsuko Ishizuka*”**. Penulisan skripsi ini dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung kelancaran dalam penulisan skripsi ini. Penulis dengan penuh hormat ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada kedua orang tua penulis, bapak **A.Asjulang** dan ibu **A.Harmawati** yang telah membesarkan penulis dengan sepenuh hati dan tanpa henti memberi kasih sayang serta doa dan dukungan kepada penulis. Penulis mengucapkan terima kasih karena telah menjadi *support system* terbesar bagi penulis.
2. Kepada Ibu Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D dan Ibu Kasmawati, S.S., M.Hum selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan serta arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.



3. Kepada seluruh dosen pengajar dan staff akademik di Departemen Sastra Jepang. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama proses perkuliahan.
4. Kepada kakak-kakak penulis, A.Devita dan A.Liza yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan moril maupun materil kepada penulis.
5. Kepada teman-teman Sastra Jepang 2019 yang telah memberi dukungan dan bantuan serta menghias hari-hari perkuliahan penulis. Terkhusus kepada Riskiah yang banyak memberikan ide-ide dan wejangan kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini.
6. Kepada CCC (Fira, Hendy, Faruq, Ikhwan, Azki, Agam, Amoy) yang telah menjadi kebersamai penulis selama perkuliahan ini.
7. Kepada JAMBERGUYS (Fira, Ikhwan, Faruq, dan Hendy) yang menemani dan memberi dukungan terbesar dalam melewati segala cerah dan mendungnya hari-hari penulis selama perkuliahan ini. Terimakasih banyak telah kebersamai dan mendukung hari-hari perkuliahan penulis.
8. Kepada Jimin-ui yeochin(Mischa), Asmaul Husna, Putri Rahayu, Terima kasih karena selalu menjadi *support system* dan kebersamai dari jaman sekolah.
9. Kepada teman-teman Rectangle ( Rifqa, Sila, Rendi dan Dani) Terima kasih atas kurang lebih 2 bulan yang penuh warna, semangat, dan moment sehingga hari-hari di posko KKN menjadi berkesan.
10. Kepada Kak Jihan dan Kak Diana yang telah memberi dukungan serta kebersamai penulis selama perkuliahan.



11. Kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dan berkontribusi dalam memberikan dukungan baik dalam bentuk materi maupun non-materi, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.
12. Kepada BLACKPINK, Treasure, dan Babymonster yang telah menghiasi hari-hari penulis dengan karya-karyanya sehingga memberi kekuatan serta motivasi bagi penulis.
13. *Last but not least*. Terima kasih banyak kepada diri sendiri yang selalu yakin kepada diri sendiri dan bukannya menyerah, hanya menarik nafas yang dalam sembari mengucapkan *gwaechanha* lalu melanjutkan *this hard work*. Terima kasih karena telah bertahan melewati segala cerah dan mendungnya hari-hari.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan kritikan membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat kepada pembaca secara umum dan kepada mereka yang memiliki kepentingan secara khusus.

**Makassar, 8 Maret 2024**

**Andi Siti Zabina Maharani A**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENERIMAAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
ABSTRAK .....	xvi
要旨.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
musan Masalah.....	8
ujuan dan Manfaat Penelitian.....	8



1.5 Batasan Penelitian .....	9
<b>BAB II .....</b>	<b>10</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1.1 Semiotika Barthes .....	10
2.2.2 Pengertian <i>Yosakoi</i> .....	12
2.1.3 <i>Yosakoi Naruko Odori</i> .....	13
2.1.4 Unsur dalam <i>Yosakoi Naruko Odori</i> .....	15
2.1.5 Properti dalam <i>Yosakoi Naruko Odori</i> .....	20
2.1.6 Penyebaran <i>Yosakoi</i> .....	22
2.1.7 Representasi .....	24
2.1.8 Mise-en-Scène .....	26
2.1.8.1 Warna Sebagai Simbol .....	27
2.1.9 Tentang Anime Hanayamata .....	28
2.1.9.1 Profil Sutradara .....	31
2.1.9.2 Sinopsis Anime Hanayamata .....	32
<b>2.2 Penelitian Relevan .....</b>	<b>36</b>
<b>2.3 Kerangka Pikir .....</b>	<b>39</b>
 .....	40
<b>E PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>

3.1 Metode Pengumpulan Data .....	40
3.2 Metode Analisis Data.....	41
3.3 Prosedur Penelitian .....	42
<b>BAB IV .....</b>	<b>43</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
<b>4.1 Representasi Tari Kreasi <i>Yosakoi</i> (よさこい) Dalam <i>Anime Hanayamata</i>(ハナヤマタ).....</b>	<b>43</b>
4.1.1 Kostum.....	44
4.1.2 Properti.....	50
4.1.3 Teknik dan Gerakan <i>Yosakoi</i> .....	56
4.1.4 Kerjasama Tim <i>Yosakoi</i> .....	60
4.1.5 Festival dan Event Lokal .....	67
<b>4.2 Interpretasi Terhadap Pesan Dalam <i>Anime Hanayamata</i> Oleh Sutradara Atsuko Ishizuka .....</b>	<b>72</b>
4.2.1 Makna Penemuan Diri Melalui Seni Tari .....	73
4.2.2 Pentingnya Perkenalan Warisan Budaya di Era Modern .....	77
4.2.3 Keseimbangan Antara Tradisi dan Inovasi .....	81
.....	84
JP .....	84



5.1 Kesimpulan ..... 84

5.2 Saran..... 87

DAFTAR PUSTAKA..... vi



Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Festival <i>Yosakoi</i> di Kochi.....	2
Gambar 1.2 <i>Harajuku Omotesando Super Yosakoi</i> 2023.....	3
Gambar 1.3 Poster anime <i>Hanayamata</i> (ハナヤマタ) .....	5
Gambar 1.4 Naru bingung ingin melakukan apa dalam hidupnya.....	6
Gambar 1.5 Naru dan Teman-temannya berlatih <i>yosakoi</i> .....	7
Gambar 2.1 <i>Kochi Yosakoi Matsuri</i> .....	14
Gambar 2.2 Kostum <i>yosakoi</i> .....	17
Gambar 2.3 Peralatan audio <i>yosakoi</i> .....	19
Gambar 2.4 Kochi Yosakoi Festival.....	20
Gambar 2.5 <i>Naruko</i> alat pengiring <i>yosakoi</i> .....	21
Gambar 2.6 Penggunaan properti lainnya.....	22
Gambar 2.7 <i>Yosakoi Soran Festival</i> .....	23
Gambar 2.8 Penampilan <i>yosakoi</i> di Surabaya.....	24
Gambar 2.9 Visual dari anime <i>Hanayamata</i> .....	30
Gambar 2.10 Karakter dan pengisi suara <i>Hanayamata</i> .....	30
Gambar 2.11 Atsuko Ishizuka.....	33
Gambar 4.1 Salah satu tim pada festival <i>yosakoi</i> yang dikunjungi Naru.....	44
Gambar 4.2 Salah satu tim lainnya pada festival <i>yosakoi</i> yang dikunjungi Naru.....	44
Gambar 4.3 Kostum penari <i>yosakoi</i> yang terpanjang.....	46
Gambar 4.4 Brosur properti dan kostum <i>yosakoi</i> .....	47
Gambar 4.5 Masaru pemilik toko perlengkapan <i>yosakoi</i> .....	47
Gambar 4.6 <i>Naruko</i> dan properti dalam <i>yosakoi</i> .....	51
Gambar 4.7 <i>Naruko</i> tim <i>yosakoi</i> Naru.....	53
Gambar 4.8 Tim <i>yosakoi</i> Naru menghias payung kertas.....	54
l.9 Salah satu tim <i>yosakoi</i> yang ditampilkan dalam anime ini.....	56
l.10 Tim <i>yosakoi</i> Naru.....	56
l.11 Naru dan Hana sedang berlatih.....	58



Gambar 4.12 Naru dan kawan menampilkan <i>yosakoi</i> di kelas.....	58
Gambar 4.13 Para anggota tim <i>yosakoi</i> Naru masing-masing mengerjakan persiapan tim <i>yosakoi</i> mereka.....	62
Gambar 4.14 Tim <i>yosakoi</i> Naru membantu Naru.....	65
Gambar 4.15 Festival <i>yosakoi</i> yang dikunjungi Naru.....	68
Gambar 4.16 Festival tempat tim <i>yosakoi</i> Naru tampil.....	70
Gambar 4.17 Naru dan teman-temannya menggunakan kostum dengan warna beragam.....	74
Gambar 4.18 Naru merenungkan apa yang ingin dia lakukan dalam hidupnya.....	75
Gambar 4.19 Naru menemukan dirinya menikmati menari bersama Hana.....	75
Gambar 4.20 Setelah mencari tahu tentang <i>yosakoi</i> , Naru mengatakan dia tidak dapat melakukannya.....	76
Gambar 4.21 Setelah mulai melakukan <i>yosakoi</i> , Naru mulai berani untuk tampil.....	76
Gambar 4.22 Naru terjatuh saat berlatih <i>yosakoi</i> .....	76
Gambar 4.23 Masaru menjelaskan tentang <i>yosakoi</i> kepada Naru.....	79
Gambar 4.24 Teman sekelas Naru bertanya tentang <i>naruko</i> yang sedang dipegang oleh Yaya.....	79
Gambar 4.25 Naru yang mengatakan dirinya selalu berpikir tidak dapat menari di depan orang banyak.....	80
Gambar 4.26 Naru yang bertekad untuk membuat <i>yosakoi</i> mereka sendiri bersama temannya.....	80
Gambar 4.27 Machi menyarankan untuk mengganti kalimat yang terdapat dalam lirik lagu <i>yosakoi</i> yang mereka buat.....	82
Gambar 4.28 Penggunaan <i>haori</i> dan <i>naruko</i> yang telah dimodifikasi <i>yosakoi</i> Naru.....	82



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Makna warna dan suasana hati.....	29
---	----



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji representasi tari kreasi yosakoi dalam *anime Hanayamata* karya sutradara Atsuko Ishizuka. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan analisis semiotika menurut Roland Barthes melalui pendekatan *mise en scene*. Hasil penelitian menunjukkan lima poin yang merepresentasikan tari kreasi *yosakoi* dalam *anime* tersebut, yaitu kostum, properti, teknik dan gerakan tari yosakoi, kerjasama tim yosakoi, serta festival dan event lokal. Berdasarkan lima poin tersebut, anime "Hanayamata" dapat menggambarkan semangat Jepang yang tercermin dari visual dan makna-makna yang terdapat di dalamnya, dengan menggunakan warna cerah dan unsur tradisional Jepang dalam tarian yosakoi.

*Anime Hanayamata* menggambarkan tari kreasi *yosakoi* sebagai bentuk ekspresi identitas, perjalanan pertumbuhan personal, dan hasil kolaborasi harmonis antara unsur tradisional dan inovatif. Dengan menceritakan tentang perjalanan seorang gadis yang kurang percaya diri menjadi lebih percaya diri melalui tarian *yosakoi*, *anime* ini memperlihatkan peran *yosakoi* sebagai tarian yang dapat mempengaruhi hidup seseorang. Melalui interpretasi terhadap Sutradara Atsuko Ishizuka, terdapat pesan penting tentang penemuan diri melalui seni tari, pentingnya merawat warisan budaya di era modern, dan keseimbangan antara tradisi dan inovasi.

**Kata Kunci:** *Yosakoi, Anime Hanayamata, Representasi, Semiotika, Jepang*



## 要旨

本研究は、いしずかあつこによるアニメ『ハナヤマタ』におけるよさこいの舞踊作品の表現を検討することを目的としている。この研究では、著者は Roland Barthes による記号論的分析を伴う質的記述的研究手法を、ミザン・シーン・アプローチを通じて使用しています。調査結果では、アニメに登場するよさこいの踊りの表現として、衣装、小道具、よさこいの踊りの技術と動き、よさこいチームの連携、地域の祭りやイベントの 5 つのポイントが挙げられた。この 5 つのポイントを踏まえると、アニメ『ハナヤマタ』は、鮮やかな色彩とよさこいの伝統的な日本の要素を用いて、ビジュアルに反映された日本の心とそこに込められた意味を表現することができます。

アニメ『ハナヤマタ』は、よさこいのダンス創作を、アイデンティティ表現の一形態、個人の成長の旅、そして伝統的要素と革新的要素の調和のとれたコラボレーションの結果として描いています。このアニメは、自分に自信のない少女がよさこいダンスを通して自分に自信を持てるようになるまでの物語を描くことで、人生を左右する踊りとしてのよさこいの役割を示している。ディレクターの石塚温子の解釈を通じて、ダンスという芸術を通じた自己発見、現代における文化遺産を大切にすることの重要性、そして伝統と革新のバランスについての重要なメッセージが込められています。

**キーワード:** よさこい、ハナヤマタアニメ、表象、Semiotika、日本。



## ABSTRACT

This research aims to examine the representation of Yosakoi's dance creations in the Hanayamata anime by director Atsuko Ishizuka. In this research, the author uses a qualitative descriptive research method with semiotic analysis according to Roland Barthes through a mise en scene approach. The research results show five points that represent Yosakoi's dance creations in the anime, namely costumes, props, Yosakoi dance techniques and movements, Yosakoi team collaboration, as well as local festivals and events. Based on these five points, the anime "Hanayamata" can depict the Japanese spirit which is reflected in the visuals and the meanings contained therein, by using bright colors and traditional Japanese elements in the yosakoi dance.

The Hanayamata anime depicts Yosakoi's dance creations as a form of identity expression, a journey of personal growth, and the result of a harmonious collaboration between traditional and innovative elements. By telling the story of the journey of a girl who lacks self-confidence to become more confident through the yosakoi dance, this anime shows the role of yosakoi as a dance that can influence a person's life. Through Director Atsuko Ishizuka's interpretation, there is an important message about self-discovery through the art of dance, the importance of caring for cultural heritage in the modern era, and the balance between tradition and innovation.

**Keywords: Yosakoi, Hanayamata Anime, Representation, Semiotics, Japan**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Yosakoi* atau よさこい merupakan jenis tari kreasi dengan ciri khas memiliki gerakan yang energik dan dinamis, selain itu *yosakoi* memiliki perpaduan antara elemen tradisional dan inovasi modern di dalamnya. Dibandingkan dengan beberapa tarian asal Jepang lainnya, *yosakoi* memiliki perbedaan yang mencolok di mana *yosakoi* memiliki batasan yang luas dalam praktiknya yang menjadikan tarian ini menjadi lebih bebas. Seiring perkembangannya, *yosakoi* lebih banyak ditampilkan dengan menambahkan hasil kreasi dan inovasi dari penari *yosakoi* yang akan membawakannya.

Awal dari tarian *yosakoi* berasal dari Prefektur Kochi pada tahun 1954 yang diadakan dengan tujuan untuk mendoakan kesehatan dan kesejahteraan warga serta membangkitkan kembali semangat warga setelah Perang Dunia II. Adapun tujuan lainnya yaitu dengan adanya *yosakoi* diharapkan aktivitas ekonomi pada jalan-jalan perbelanjaan yang mengalami penurunan selama musim panas dapat kembali bangkit<sup>1</sup>. *Yosakoi* disebut sebagai tari kreasi dari pendahulunya yaitu *Awa Odori* (阿波踊り) yang merupakan tarian yang berasal dari prefektur Tokushima dan merupakan bagian dari festival *bon* di mana festival *bon*<sup>2</sup> ini diadakan pada saat musim panas. Dapat dilihat



---

n. “*Yosakoi, an Event Gaining Traction Around the World*”. 2019. <https://web-japan.org/>.  
da 14 Juli 2023.

<sup>2</sup>*bon* atau *Bon* merupakan tradisi yang diadakan pada musim panas sejak abad ke-8 di Jepang mengingat arwah leluhur yang telah meninggal.

pada gambar di bawah salah satu contoh festival *yosakoi* yang diadakan pada pusat perbelanjaan kota Kochi.



Gambar 1.1 Festival *Yosakoi* di Kochi

Kepopuleran *yosakoi* kemudian menyebar ke seluruh Jepang salah satunya ke Sapporo yang disebut dengan *Yosakoi Soran*. Dikabarkan pada festival *Yosakoi Soran* yang diadakan tahun ini akan diadakan dengan skala yang lebih besar dari tahun sebelumnya dengan 240 tim dari seluruh Jepang maupun luar Jepang dijadwalkan untuk berpartisipasi<sup>3</sup>. Beberapa daerah di penjuru Jepang mulai rutin mengadakan festival *yosakoi* seperti di Tokyo, salah satu festival *yosakoi* terbesar yang diadakan pada kota ini disebut dengan *Harajuku Omotesando Super Yosakoi* yang mulai diadakan sejak tahun 2001 dan tahun ini, tepatnya pada 27-28 Agustus akan diadakan pada beberapa venue seperti di Harajuku Omotesando, Meiji Shrine, Yoyogi Park, dan



---

Sapporo “YOSAKOI Soran Festival” expanded in size from last year. 2023. [v3.nhk.or.jp/sapporo-news](https://v3.nhk.or.jp/sapporo-news). Diakses Pada 6 Desember 2023.

area di depan NHK<sup>4</sup>. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah yang merupakan penampilan *yosakoi* pada *Harajuku Omotesando Super Yosakoi* tahun 2023.



Gambar 1.2 *Harajuku Omotesando Super Yosakoi* 2023

Dalam jurnal *yosakoi* yang ditulis oleh Iwai Masahiro (2001) dikatakan bahwa tim-tim yang mewarisi tarian, musik, dan kostum yang sama seperti 47 tahun lalu terus tampil secara paralel. Festival *yosakoi* ini menyebar ke Sapporo dan menjadi Festival *Yosakoi Soran*, dan kemudian menyebar ke seluruh negeri, menciptakan festival dengan wajah khasnya masing-masing. Tidak sampai di situ, penyebaran *yosakoi* mulai meluas ke penjuru dunia seperti ke Indonesia dan menjadi sebuah tren dengan mulai diadakannya festival dengan tema *yosakoi* yang disebut sebagai *Yosakoi Matsuri* (よさこい祭り). Berbagai komunitas dari penjuru kota di Jepang maupun luar Jepang mulai terbentuk untuk mengadakan dan mengikuti kompetisi *yosakoi* tanpa batasan usia, gender, maupun latar belakang.



---

Park. *Harajuku Omotesando Super Yosakoi* 2023 (August 26-27<sup>th</sup>). <https://tokyo-rajuku-omotesando-super-yosakoi/>. Diakses pada 6 Desember 2023.

Keunikan dan semangat dari penampilan *yosakoi* tidak hanya menghibur orang yang menyaksikannya tapi bisa menjadi inspirasi dan motivasi untuk penari *yosakoi* itu sendiri seperti yang digambarkan dalam *anime Hanayamata*. Serial tv anime yang berjudul *Hanayamata* tayang pada tahun 2014 dengan jumlah 12 episode menampilkan keunikan dan semangat *yosakoi* yang terdapat di dalamnya. *Anime* ini bergenre *slice of life* dan disutradarai oleh Atsuko Ishizuka (いしづかあつこ) serta diproduksi oleh rumah studio MadHouse,Inc, (株式会社マッドハウス).

Atsuko Ishizuka (いしづかあつこ) merupakan seorang sutradara yang salah satu film pendek buatannya pernah ditayangkan pada Tehran International Short Film Festival<sup>5</sup> semasa kuliahnya yang kemudian hal tersebut mendapat perhatian dari jaringan penyiaran besar di Jepang NHK dan rumah studio terkenal seperti MadHouse,Inc. Rumah studio MadHouse,Inc merupakan studio dari beberapa *anime* yang populer seperti One-Punch Man, Death Note, Hunter x Hunter dan masih banyak *anime* lainnya. *Anime Hanayamata* ditayangkan pada berbagai stasiun tv seperti Tv Tokyo, Tv Aichi, Tv Osaka, dan At-X dengan visual yang memukau sehingga mampu menarik perhatian dengan semangat *yosakoi* yang ditampilkan seperti sekilas terlihat pada poster dari *anime* ini pada gambar di bawah.



---

ternational Short Film Festival merupakan salah satu acara tahunan yang diadakan di Tehran us pada film pendek. Festival ini didirikan pada tahun 1983 dan mulai tahun 2020, festival uhi syarat untuk Academy Awards (Oscar) dan pemenang Grand Prix berhak untuk ngkan Oscar.



Gambar 1.3 Poster anime *Hanayamata* (ハナヤマタ)

*Hanayamata* mengangkat *yosakoi* sebagai tema dalam *anime* tersebut yang mengisahkan tentang seorang siswi sekolah menengah pertama bernama Naru Sekiya yang merasa kurang percaya diri dibandingkan dengan tokoh-tokoh dongeng dalam novel kesukaannya. Naru merasa tertinggal jika dibandingkan dengan orang di sekitarnya dan menginginkan kekuatan untuk mengatasi rasa pemalu dalam dirinya sehingga dia dapat bersinar. Hidup Naru yang monoton berubah secara drastis ketika pada suatu malam, Naru bertemu dengan sosok yang dia yakini sebagai peri dari novelnya. Peri tersebut mengajaknya untuk menari dan hal itu memberinya semangat dan keesokan harinya, Naru menemukan bahwa "peri" tersebut adalah Hana N. Fountainstand, seorang siswi pindahan dari Amerika yang kebetulan berada di kelas yang sama dengan dirinya. Hana yang sedari kecil sangat antusias dengan *yosakoi* ingin masuk ke klub *yosakoi* dan mengajak Naru untuk bergabung. Naru yang merasa dirinya mempunyai sesuatu yang ingin dia lakukan dalam hidupnya dan merasa ragu untuk melakukan *yosakoi* seperti yang terlihat pada gambar berikut.





Gambar 1.4 Naru bingung ingin melakukan apa dalam hidupnya

Walaupun awalnya Naru merasa ragu untuk bergabung namun, Naru perlahan merasa tertarik dan mulai menemukan daya tarik dalam *yosakoi*. Dia menemukan bahwa dengan menari *yosakoi*, dia merasa dirinya dapat bersinar seperti yang lainnya. Cerita dari *anime* ini mengikuti transformasi melalui *yosakoi* pada karakter Naru dan teman-temannya yang berjuang untuk keluar dari zona nyaman dan mengejar impian mereka di dalam dunia *yosakoi*. Perjalanan mereka untuk menemukan identitas diri dan semangat pun dimulai serta diiringi oleh persahabatan dan dukungan emosional melalui klub *yosakoi* yang mereka bentuk. Karena merupakan tari kreasi yang memberikan batasan yang luas dalam praktiknya menjadikan hal tersebut sebagai media yang memungkinkan Naru dan karakter lain untuk lebih ekspresif melalui tarian *yosakoi*. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah Naru dan teman-temannya sedang berlatih untuk melakukan *yosakoi*.





Gambar 1.5 Naru dan teman-temannya berlatih *yosakoi*

Keunikan dari penggambaran *yosakoi* dalam *anime* ini membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang bagaimana *anime* tersebut menggambarkan kebudayaan Jepang *yosakoi* yang tidak hanya memperlihatkan aspek teknis dari tarian *yosakoi* tersebut tapi juga bagaimana *yosakoi* ikut mempengaruhi kehidupan sehari-hari Naru dan teman-temannya seperti pertumbuhan pribadi dan perjalanan emosional yang muncul dari persahabatan dalam keberagaman. Selain klub *yosakoi* yang dibentuk oleh Naru dan teman-temannya, *anime* ini juga menampilkan bagaimana para tokoh yang terdapat di dalamnya mendapatkan inspirasi dari komunitas *yosakoi* lainnya yang mereka lihat dan hal tersebut semakin memperkuat nilai-nilai seperti persahabatan dan semangat mereka dalam mengejar *yosakoi*.

Berdasarkan yang dijabarkan penulis di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang **Representasi Tari Kreasi *Yosakoi* (よさこい) dalam**



***anime Hanayamata* (ハナヤマタ) Karya Sutradara Atsuko Ishizuka.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana tanda-tanda visual seperti gerakan, kostum, dan latar belakang digunakan dalam *anime Hanayamata* untuk menggambarkan karakteristik unik dari tari *yosakoi*?
2. Bagaimana warna dan desain visual dalam *anime Hanayamata* (ハナヤマタ) menggambarkan tari *yosakoi*?

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana representasi tari kreasi *yosakoi* dalam *anime Hanayamata* (ハナヤマタ)?
2. Apa saja interpretasi terhadap pesan yang ingin disampaikan sutradara dalam *anime Hanayamata* (ハナヤマタ)?

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana representasi tari kreasi *yosakoi* dalam *anime Hanayamata* (ハナヤマタ).



Untuk mengetahui apa saja interpretasi terhadap pesan yang ingin disampaikan sutradara dalam *anime Hanayamata* (ハナヤマタ).

Adapun manfaat yang ingin dicapai berdasarkan uraian latar belakang di atas yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan sebagai media informasi kepada khalayak yang lebih luas tentang unsur budaya Jepang khususnya tari kreasi *yosakoi* yang terdapat di dalam *anime Hanayamata* (ハナヤマタ).
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian mendatang yang ingin mendalami atau melanjutkan analisis lebih lanjut terkait representasi tari kreasi *yosakoi*.

### 1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis membatasi fokus penelitian ini dengan bagaimana *yosakoi* direpresentasikan dalam *anime Hanayamata* (ハナヤマタ) pada episode 1-12.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1.1 Semiotika Barthes

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dan makna yang dihasilkan dari tanda-tanda, yang dikembangkan dari pemikiran Saussure. Sebagai suatu bentuk strukturalisme, semiotika berusaha menjelaskan pembentukan makna melalui sistem perbedaan yang terstruktur dalam bahasa. Ini berarti bahwa aturan dan kesepakatan yang membentuk bahasa (*langue*) lebih ditekankan daripada penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari (*parole*) oleh individu. Dalam teori semiotika, sistem penandaan seperti bahasa dianggap sebagai pengaturan tanda-tanda yang membentuk makna melalui perbedaan konseptual dan bunyi. Saussure berpendapat bahwa makna dihasilkan melalui seleksi dan kombinasi tanda-tanda dalam matra sintagmatis (urutan tanda dalam kalimat) dan matra paradigmatis (seleksi sinonim). Berdasarkan hal tersebut, saat membaca urutan kata seperti "ular melingkar di atas pagar" dari arah kiri ke kanan, ini mengikuti pola sintagmatis. Namun, jika kita mengganti kata "ular" dalam kalimat tersebut dengan kata "harimau" atau "singa", maka ini menciptakan perubahan paradigmatis.

Sumbangan Saussure untuk riset linguistik merupakan penelitiannya tentang daerah linguistik yang didefinisikan secara kecil, yang dari sana dia kemudian prediksi tentang mungkin lahir serta berkembangnya "suatu sains" yang nenekuni kehidupan isyarat dalam warga (*the life of signs within society*).



Barthes dan para pemikir strukturalis lainnya menerapkan analisis semiotik ini pada budaya populer untuk menunjukkan bagaimana praktik budaya menghasilkan makna. Semiotika memiliki peran penting dalam kajian budaya, karena semua praktik budaya bergantung pada tanda-tanda yang menghasilkan makna, sehingga memungkinkan analisis budaya seperti analisis bahasa. Ini menggambarkan pentingnya semiotika dalam memahami cara budaya bekerja seperti bahasa (Chris Barker, 2008:261).

Meneruskan pemikiran Saussure, Roland Barthes berpandangan dalam semiotika signifikasi, terdapat tingkatan tanda yang menghasilkan makna dengan tingkatan yang beragam. Barthes menguraikan dua tingkatan dalam pertandaan, yakni denotasi dan konotasi. Pada tingkat "denotasi," tanda menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, dan pasti. Ini adalah tingkatan pertanda yang paling umum dan konvensional dalam masyarakat, di mana makna elemen tanda cenderung disetujui secara sosial. Di sisi lain, "konotasi" menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, di mana makna yang muncul tidak eksplisit, tidak langsung, dan terbuka untuk membuat berbagai kemungkinan penafsiran. Ini menciptakan makna lapis kedua, yang terbentuk ketika penanda dikaitkan dengan aspek psikologis seperti perasaan, emosi, atau keyakinan yang dikenal sebagai makna konotatif.

Selain itu, Barthes juga mengamati tingkat makna yang lebih dalam namun lebih bersifat konvensional, yaitu makna yang terkait dengan mitos. Dalam pandangan Barthes, mitos adalah penyandian makna dan nilai-nilai sosial (meskipun



pada dasarnya bersifat sewenang-wenang atau konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap alami (Piliang, 2004).

### 2.2.2 Pengertian *Yosakoi*

Kata *yosakoi* atau よさこい berasal dari gabungan kanji *Yoru* (夜) yang berarti malam dan kanji *Koi* (来い) yang berarti datang. Jika kedua kanji tersebut digabungkan akan menjadi *Yorusakoi* (夜さ来い) yang berarti datang saat malam. Adapun bentuk lainnya yaitu *Yoru ni kite kudasai* (夜に来て下さい) yang artinya “tolong datang saat malam” atau *Kon'ya irasshai* (今夜いらっしやい) yang berarti “datanglah malam ini”<sup>6</sup>.

*Yosakoi* merupakan jenis tari kreasi yang memiliki kebebasan di dalam praktiknya, karena itu *yosakoi* terus berevolusi dan berkembang mengikuti zaman. *Yosakoi* awalnya hanya menggunakan lagu “Yosakoi Naruko Odori” yang khusus diciptakan untuk *yosakoi*, kemudian berkembang seperti dalam musiknya mulai ditambahkan genre lain seperti samba, jazz, rock, dan berbagai genre lainnya. Adapun dalam kostumnya yang awalnya hanya menggunakan *happi*<sup>7</sup> kemudian seiring perkembangannya dapat dikreasikan dengan menambahkan elemen yang tidak terbatas<sup>8</sup>.



---

ashi. “Yosakoi Festival in Kochi”. 2013. <https://www.yosakoi.com>. Diakses pada 4 Juli 2023 merupakan mantel tradisional yang dipakai saat festival di Jepang dan memiliki ciri dengan ukiran dan lebar memiliki corak yang biasanya berupa simbol atau tulisan pada tepi depannya. University Repository. 2001. よさこい鳴子踊進化論序説(The Evolutionism of 'Yosakoi Dance' (Yosakoi Festival in Kochi, JAPAN) :An Introduction). <https://da.lib.kobe-u.ac.jp/etd/81000429/>. Diakses pada 26 Agustus 2023.

Menurut Iwai dalam bukunya yang berjudul *Kore ga Kouchi no Yosakoi da! Igosso to Hachikintachi no Atsui Natsu* (2006:211) bahwa “*yosakoi matsuri* memiliki ciri khas yang sangat membedakan dengan matsuri lain. Perbedaan tersebut adalah setiap tahun sangat banyak tim-tim yang membuat tarian, musik, dan kostum. Oleh karena itu *Yosakoi Matsuri* selalu berevolusi”. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa inti dari *yosakoi* adalah tari kreasi yang memiliki kebebasan dengan batasan yang luas pada musik, koreografi dan kostum yang membuat setiap tim dapat berinovasi dengan bebas sesuai tema yang akan mereka tampilkan<sup>9</sup>.

### 2.1.3 *Yosakoi Naruko Odori*

*Yosakoi* dikatakan muncul sebagai bentuk baru dari pendahulunya yaitu *Awa Odori* (阿波踊り) yang merupakan tarian bagian dari festival *Bon* yang diadakan saat musim panas. Festival *yosakoi* pertama kali dirancang oleh Serikat Dagang dan Industri Kota Kochi pada tahun 1954 sebagai upaya untuk mengatasi dampak resesi pasca-Perang Dunia II. Diilhami oleh keberhasilan *Awa Odori* di Prefektur Tokushima, para penggagas meminta ahli tarian Jepang klasik atau *Nihon buyō* (日本舞踊) untuk menciptakan koreografi tari tersebut. Eisaku Takemasa yang merupakan seorang komposer dan peneliti lagu tradisional di Kota Kochi dipercayakan, menciptakan lirik dan musik "*Yosakoi Naruko Odori*", dengan gagasan darinya yaitu untuk menggunakan *naruko* sebagai elemen bersaing dengan tarian *Awa Odori* yang menggunakan tangan



---

m Haris Maulana, K. 2021. *Perubahan Dan Penerapan Gerakan Serta Properti Pada Tarian jak Zaman Showa Sampai Zaman Reiwa*. Universitas Darma Persada: Jakarta.

kosong<sup>10</sup>. *Naruko* sendiri memiliki arti penting dalam kaitannya dengan citra Kochi, yaitu merupakan kawasan pertanian<sup>11</sup>. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah salah satu pertunjukkan tari *yosakoi* yang diadakan pada kota Kochi.



Gambar 2.1 Kochi Yosakoi Matsuri

Festival *yosakoi* pertama diadakan di kota Kochi pada Agustus 1954. Tanggal diputuskan pada tanggal 10 dan 11, karena data cuaca saat itu memiliki persentase langit cerah tertinggi dalam 40 tahun terakhir (lebih tepatnya, "tingkat curah hujan yang lebih rendah"). Tampaknya festival *yosakoi* pada waktu itu menggunakan gaya tradisional dari *Bon Odori*. Namun, sekitar tahun 1972, tim tari mulai mengadopsi musik samba dan rock, menciptakan variasi baru dari festival ini. Eisaku Takemasa selaku pencipta musik *Yosakoi Naruko Odori* mengizinkan penggunaannya oleh masyarakat umum. Festival *yosakoi* terus berkembang dengan cepat, mulai mengadopsi berbagai gaya dan variasi. Di samping itu, *yosakoi* juga menjadi terkenal



---

adashi. "About Yosakoi Festival". <http://www.yosakoi.com/jp/AboutYosakoi.html> Diakses Agustus 2023.

sahiro. The Evolution of 'Yosakoi Naruko Dance' (Yosakoi Festival in Kochi, JAPAN): An n. 2001. 213

karena adanya grup *live music* di belakang truk yang memainkan musik sambil para penari menampilkan tarian. Ini telah mengalami perkembangan menjadi festival yang unik, dengan pertunjukan langsung dan tarian di luar ruangan. Kendaraan yang mengawal penari, yang dikenal sebagai kereta lokal *jikatasha* (地方車), telah menjadi pusat perhatian dengan dekorasi yang mencolok. Nama "*Jichi-guruma*" sendiri berasal dari area di sekitar Tachikata, tempat tarian dilakukan di lantai tatami di wilayah geisha.

10 tahun setelah itu, sejumlah kritik seperti "terlalu berisik" atau "banjir sampah di kota" juga telah diajukan, tetapi sambil menyelesaikan masalah-masalah tersebut satu per satu, festival ini terus berkembang hingga saat ini. Baru-baru ini, grup musik *live* hampir tidak terlihat lagi, dan sebaliknya banyak tim yang berpartisipasi dengan membawa peralatan audio (PA) di dalam kereta lokal. Selain itu, dalam beberapa tahun terakhir, terlihat fenomena "pengembalian ke gaya Jepang" dalam musik, dengan nada seruling, drum, dan *shamisen*<sup>12</sup> menjadi lebih disukai. Seiring dengan itu, tim-tim yang memilih mengenakan kostum yukata atau kimono juga semakin banyak. Meskipun begitu, tentu saja masih ada tim yang mengusung gaya rock atau samba, dan tren terbaru mencakup gaya hip-hop, enka, tarian hula, flamenco, dan variasi lain yang sangat beragam. Dapat dikatakan bahwa festival *yosakoi* terus bertransformasi dan berkembang seiring waktu. (Mori Tadashi,2022)

#### 2.1.4 Unsur dalam Yosakoi Naruko Odori



---

<sup>12</sup> atau *samisen* (三味線) adalah instrumen musik dawai tradisional dari Jepang yang terdiri dari tiga senar, memiliki leher panjang, dan dimainkan dengan cara dipetik menggunakan alat yang disebut *bachi*.

Terdapat tiga unsur utama yang harus ada dalam *yosakoi* yaitu musik, kostum, dan tarian. Setelah mempunyai tiga unsur utama tersebut, *yosakoi* dapat dikreasikan dengan bebas sesuai kreativitas para penari. Adapun sebagai berikut :

Unsur pertama yang terdapat di dalam *yosakoi* yaitu Kostum atau *Isho* (衣装).

Kostum pada *Yosakoi Naruko Odori* awalnya menggunakan kostum tradisional yang sederhana dengan sarashi yang dililitkan di perut serta menggunakan mantel *happi*. Versi evolusi dari kostum *yosakoi* tetap mempertahankan bentuk mantel *happi*, namun desainnya mengikuti tren, dan mantel *happi* menekankan warna tim. Salah seorang pembuat kostum bernama Maya Izumi mengatakan “Kostum adalah wajah tim. Sekitar 60% kesan pertama ditentukan oleh kostum”, sambil menambahkan, “Kostum yang menonjol bukanlah sesuatu yang modis, melainkan fashion sejati adalah yang menciptakan suasana yang menyenangkan. Hal terpenting adalah keselarasan segala sesuatu, mulai dari kostum, rambut, dandanan hingga musik, tarian, dan *jitakasha* dari adanya rasa persatuan itulah kekuatan dan kedalaman tim dapat terwujud”. Beberapa kostum yang digunakan dalam *yosakoi matsuri* dapat dilihat pada gambar di bawah *yosakoi* yang dipajang pada museum *yosakoi* pada kota Kochi.





Gambar 2.2 Kostum *Yosakoi*

Ketika melihat sejarah kostum dari sekitar tahun ke-33 (1986), tim "irohanihoheto" mengganti gaya klasik dengan mengadopsi penutup perut dan celana yang diwarnai dengan tangan menggunakan bulu halus. Pada waktu itu, kostum umumnya terdiri dari *hakama* (sejenis rok berlipat) dan celana panjang, dan mereka dibuat oleh pembuat *kimono*. Mulai sekitar tahun ke-36, tim-tim yang menjaga dasar gaya Jepang mulai menggabungkan elemen desain ke dalam kostum mereka, dan seiring dengan itu, produksi kostum juga beralih dari pembuat *kimono* ke produsen pakaian Barat. Sekitar tahun ke-38, kostum-kostum dengan gaya punk mulai menjadi sorotan. Kemudian, sekitar tahun ke-40, muncul kostum-kostum dengan gaya etnik, dan tim-tim yang membuat kostum secara lokal di wilayah Asia Tenggara yang harganya lebih terjangkau mulai muncul. Selain itu, dengan sedikit keterlambatan, tim-tim dengan gaya Jepang yang mencampurkan elemen-elemen modern juga mulai bertambah<sup>13</sup>.



---

ahiro. The Evolution of 'Yosakoi Naruko Dance' (Yosakoi Festival in Kochi, JAPAN): An n. 2001. 214

Unsur berikutnya yang terdapat dalam *yosakoi* yaitu musik atau Ongaku (音楽).

Musik dalam *yosakoi* awalnya menggunakan lagu *Yosakoi Naruko Odori* ciptaan Eisaku Takemasa yang memiliki unsur *yosakoi bushi* di dalamnya. Pada kompetisi *yosakoi* ke-4, penggunaan piringan hitam sampai band yang menggunakan mobil lokal khusus mulai digunakan. Pada turnamen ke-17 (1970), Takemasa merancang lagu dengan tempo yang lebih cepat dengan tambahan ide seperti memainkan drum Jepang dengan irama samba yang mana hal tersebut berdampak besar pada evolusi musik *yosakoi* selanjutnya. Pada turnamen ke-23 (1976), band elektrik mulai muncul, mengubah musik dalam festival *yosakoi*. Pada turnamen ke-29, pengaruh musik rock dan samba meningkat.

Pada turnamen ke-34, musik up-tempo populer, dan variasi musik seperti rap, funky dance, reggae, dan eurobeat muncul. Turnamen ke-37, musik seperti lambada, soul, dan salsa mendominasi, dengan elemen tarian dan ritme internasional. Turnamen ke-39 terlihat peningkatan penggunaan drum Jepang, dan pada turnamen ke-47 (2000), musik Parapara muncul. Musik festival *yosakoi* mencakup penggunaan "*Yosakoi Bushi*" dalam berbagai gaya musik, serta transisi dari musik analog ke digital yang mempermudah produksi musik. Orisinalitas tim tercermin dalam musik, dan koordinasi tim menjadi faktor penting dalam festival ini (Iwai,2001:216).





Gambar 2.3 Peralatan audio *yosakoi*

Unsur berikutnya yang terdapat dalam *yosakoi* yaitu tarian atau *odori* (踊り).

Ada beberapa tim yang telah menjaga dengan ketat gaya mereka sejak awal pembentukan, seperti "Tim Kantor Kota Kochi," "Tim Kantor Prefektur Kochi," dan "Tim Bank Shikoku." Pada tahun 1970-an, mereka menggunakan musik dengan dasar "Yosakoi Bushi" yang menampilkan taiko dan shamisen sebagai alat musik pengiring. Namun, pada tahun 1980-an, pengaruh musik Samba diperkenalkan, dan *yosakoi* mulai berkembang menjadi tarian yang lebih bebas. Pada Turnamen ke-19 (1972), gerakan berjalan lurus digantikan dengan gerakan berjalan zig-zag dan pola delapan angka, yang kemudian mempengaruhi perkembangan tarian selanjutnya. Para koreografer sering mendengarkan musik berulang kali, membayangkan ratusan hingga lima ratus penari yang bergerak bersamaan dengan aliran musik. Mereka biasanya menghabiskan waktu sekitar satu hingga dua minggu untuk menyelesaikan koreografi, tergantung



inspirasi ide mereka. Jika mereka kesulitan mencari inspirasi, mereka berbicara dengan orang-orang yang bertanggung jawab atas musik dan meminta perubahan pada lagu

untuk membantu mendukung koreografi. (Iwai, 2001:215). Seperti yang terlihat pada gambar di bawah salah satu penggunaan peralatan audio pada salah satu festival *yosakoi*.



Gambar 2.4 Kochi Yosakoi Festival

### 2.1.5 Properti dalam *Yosakoi Naruko Odori*

Adapun salah satu elemen atau properti dalam *yosakoi* yang menjadi ciri khas yang dimiliki tarian *yosakoi* yaitu terletak pada propertinya yang disebut dengan *Naruko* (鳴子). Menurut Theres Wik (2016), “Karena beragamnya gaya tarian, mendefinisikan *yosakoi* sebagai satu gaya tarian terbukti agak sulit. Ketika berbicara tentang *yosakoi* modern, betapa eksentrik pun sebuah pertunjukannya, asalkan para penari memegang *naruko* di tangan mereka, itu akan diterima sebagai pertunjukan *yosakoi*”.





Gambar 2.5 *Naruko* alat pengiring *yosakoi*

*Naruko* (鳴子) pada awalnya adalah alat pertanian yang digunakan untuk mengusir burung dan hewan lain yang mungkin merusak tanaman. Namun, kemudian alat ini diadopsi ke dalam tarian *yosakoi*, yang menampilkan cara memegangnya dengan kedua tangan dan menghasilkan bunyi klik yang khas. Ada keindahan unik dalam harmoni antara suara-suara *naruko* yang menyatu secara sempurna dengan tarian ini. *Naruko* bisa dianggap sebagai salah satu instrumen musik khas yang menciptakan suasana dalam Festival *Yosakoi*, dan seringkali menjadi barang yang wajib dimiliki untuk acara ini. *Naruko* biasanya ditemukan dengan warna merah cerah dengan stik drum berwarna hitam dan kuning. Namun, baru-baru ini, semakin banyak tim *yosakoi* yang menggunakan *naruko* dengan desain khusus mereka sendiri, memberikan sentuhan personal dalam penampilan mereka<sup>14</sup>. Selain *naruko*, penggunaan properti lainnya seperti kipas kertas, lampion, dan bendera juga terdapat dalam *yosakoi* yang disesuaikan oleh kreativitas penari yang akan membawakannya. Pada gambar di bawah

hat penggunaan properti lain selain *naruko* dalam festival *yosakoi*.



---

dashi. "Naruko". 2013. <http://www.yosakoi.com/Naruko>. Diakses pada 4 Juli 2023.



Gambar 2.6 Penggunaan properti lainnya.

### 2.1.6 Penyebaran *Yosakoi*

Penyebaran *yosakoi* berlanjut sampai ke Prefektur Hokkaido yang dibawa oleh seorang mahasiswa Hokkaido University yang bernama Hasegawa. Pada awal musim panas tahun 1991, Hasegawa mendapat panggilan telepon dari ayahnya yang mengatakan bahwa ibunya telah didiagnosa dengan kanker dan hanya punya enam bulan untuk hidup. Ibunya ditransfer ke rumah sakit Universitas Kochi dan setelah semesternya selesai, Hasegawa langsung berangkat ke Kochi untuk melihat ibunya. Alih-alih menghabiskan liburan musim panasnya di tempat tidur rumah sakit, ibunya menyuruhnya untuk keluar dan menonton *yosakoi*. Hasegawa melihat parade penari di jalan-jalan dan dia sangat tergerak oleh tarian energik para penari terkhususnya tarian oleh Central Group Odoriko-tai, mulai dari sini Central Group membuatnya merasa kehilangan jiwanya dalam pikirannya dan ide untuk membawa *yosakoi* ke Hokkaido mulai terbentuk di dalam pikirannya. (Tsuboi & Hasegawa dalam Theres 2016).





Gambar 2.7 *Yosakoi Soran Festival*

Pada Desember tahun 1991, Hasegawa kembali ke Hokkaido dan mengusulkan gagasan untuk mengadakan festival *yosakoi* yang menggabungkan budaya Kochi dan Hokkaido. Mereka memutuskan untuk menggunakan lagu rakyat *Soran-bushi*<sup>15</sup> dari Hokkaido sebagai musik latar, menggantikan *Yosakoi Naruko Odori* asli. Dengan dukungan sponsor seperti Sapporo Beer, Coca-Cola, dan Pepsi, mereka berhasil mengumpulkan dana yang diperlukan untuk penyelenggaraan festival dalam waktu enam bulan. Pada 13 Juni 1992, *YOSAKOI Soran Matsuri* diadakan di Sapporo dengan sepuluh tim dan sekitar seribu peserta. Festival ini mendapatkan popularitas dengan cepat, dengan partisipasi lebih dari seratus tim dan lebih dari sepuluh ribu peserta pada tahun 1996. Kesuksesan festival ini memicu munculnya festival *yosakoi* lainnya di seluruh Jepang, seperti *Domannaka Matsuri* di Nagoya, *Michinoku Yosakoi Matsuri* di Sendai, dan *Yosakoi Sasebo Matsuri* di Sasebo. *Yosakoi Soran Matsuri* mencapai puncaknya pada tahun 2001 dengan lebih dari empat ratus tim peserta. (ibid).



---

<sup>15</sup>*ishi* adalah lagu tradisional Hokkaido yang telah ada selama lebih dari seratus tahun. Lagu ini anyikan oleh nelayan sebagai semangat saat mereka berlayar mencari ikan.

Kepopuleran *yosakoi* tidak hanya diadakan di Jepang saja tapi berbagai negara di seluruh penjuru dunia. Saat ini, *yosakoi* telah diadakan di 29 negara dan wilayah yang melibatkan kota-kota terkenal seperti New York di Amerika, London di Inggris, dan bahkan Ghana di Afrika<sup>16</sup>. Adapun salah satu kota yang rutin mengadakan festival *yosakoi* yaitu kota Surabaya di Indonesia. Kota Surabaya masuk sebagai salah satu *sister city* yang dimiliki oleh kota Kochi di mana kerja sama ini dimulai sejak tahun 1997 dan *yosakoi* dijadikan penampilan utama saat acara Surabaya Cross Culture yang digelar di kota Surabaya setiap tahun seperti yang terlihat pada gambar di bawah<sup>17</sup>.



Gambar 2.8 Penampilan *yosakoi* di Surabaya

### 2.1.7 Representasi

Representasi merupakan makna yang dapat diterima oleh akal sehat. Konsep representasi sendiri melibatkan sejumlah proses praktik-praktik penandaan menggambarkan objek atau praktik yang terjadi di dunia “nyata”. Representasi dengan demikian merupakan suatu aksi simbolisme yang mencerminkan dunia independent,



---

an. “*Yosakoi, an Event Gaining Traction Around the World*”. 2019. <https://web-japan.org/>.  
da 5 November 2023.  
com. 2023. 8 Kota Di Dunia yang Menjadi Sister City Surabaya. Diakses pada 5 November  
://www.jawapos.com/

namun dalam konteks kajian budaya, representasi tidak hanya mencerminkan objek yang ada di dunia nyata, tetapi juga ikut membentuk makna dan konsep yang ingin disampaikan. Representasi bukan hanya tentang korespondensi antara tanda dan objek, melainkan juga tentang menciptakan dampak pemahaman makna dari realisme.

Filsafat bahasa yang mempengaruhi kajian budaya menekankan untuk melihat makna representasi sejauh pemahamannya sebagai dampak dari adanya perbedaan dalam sistem tanda yang berbeda sehingga tercipta makna melalui perbedaan. Dengan demikian, makna memiliki sifat relasional dan tidak stabil dibandingkan jika dijadikan rujukan. Representasi memberikan makna dan signifikansi kepada objek material dan praktik sosial serta dengan melakukannya, representasi menciptakan peta makna yang memainkan peran penting bagi budaya. Oleh karena itu, penelitian dalam bidang budaya sering dianggap setara dengan penyelidikan mengenai cara-cara representasi terjadi. Walaupun budaya tidak hanya tentang representasi, tapi juga melibatkan praktik-praktik dan pengaturan ruang fisik, terdapat argumen yang kuat untuk mendukung gagasan bahwa proses representasi memainkan peran penting dalam memberikan makna dan signifikansi pada praktik-praktik tersebut, yang pada gilirannya menjadi penting dan berarti bagi kita. Karena representasi bukan sekedar cerminan yang benar-benar merefleksikan realitas, tetapi sebaliknya merupakan produk budaya yang dibangun, dapat mungkin ada perbedaan yang signifikan antara apa yang terlihat oleh kita dan bagaimana sesuatu direpresentasikan. Dalam konteks

representasi dipahami sebagai sesuatu yang erat terkait dengan isu kekuasaan



melalui proses seleksi dan organisasi, yang tanpanya, tidak bisa dipungkiri merupakan bagian esensial dalam pembentukan representasi itu sendiri (Chris Barker, 2008:255).

### 2.1.8 Mise-en-Scène

Mise-en-Scene merupakan segala sesuatu yang ditempatkan di depan kamera untuk direkam dalam produksi film. Istilah ini berasal dari bahasa Perancis yang berarti "*putting in the scene.*" Mise-en-scene adalah salah satu unsur sinematik yang paling mudah dikenali, karena hampir semua yang kita lihat di layar dalam sebuah film adalah bagian dari unsur ini. Bayangkan bahwa layar bioskop adalah panggung pertunjukan, dan semua elemen yang berada di atas panggung tersebut merupakan bagian dari mise-en-scene. Dalam film perang dan epik sejarah, kita mengenal set yang megah dan kostum mewah. Film horor dan misteri menampilkan suasana yang gelap dan menakutkan. Sementara film drama dan komedi sering menekankan pada akting para pemain. Oleh karena itu, sebagian besar daya tarik sebuah film tergantung pada aspek mise-en-scene. Unsur-unsur mise-en-scene terdiri dari empat elemen utama: set (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta para pemain dan pergerakan mereka, termasuk akting mereka. Keseluruhan unsur mise-en-scene mampu mendukung cerita dan menciptakan suasana serta mood dalam sebuah film (Himawan Pratista 2017).

Dalam sebuah film, unsur mise-en-scene tidak berdiri sendiri dan saling terkait dengan unsur-unsur sinematik lainnya, seperti sinematografi, editing, dan suara. Tanpa

an unsur sinematik lainnya, mise-en-scene hanya akan menjadi pertunjukan ; yang tidak menarik. Sebagai contoh, kita jarang melihat film yang hanya akan satu latar, satu sudut kamera, tanpa pergerakan atau perubahan jarak, dan



tanpa interupsi gambar. Ini karena film semacam itu akan terasa membosankan. Sebagai contoh unik dalam penggunaan mise-en-scene, kita bisa melihatnya dalam film roman sejarah, "Anna Karenina" (2012). Film ini mengambil set panggung pertunjukan dengan latar yang selalu berubah untuk sesuai dengan adegan yang sedang berlangsung. Unsur mise-en-scene, bersama dengan aspek sinematografi, editing, dan musik, berpadu dengan harmonis membentuk satu kesatuan yang utuh. Adapun beberapa unsur yang terdapat di dalam mise-en-scene yaitu setting, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya (Ibid).

#### **2.1.8.1 Warna Sebagai Simbol**

Penggunaan warna kostum seringkali mencerminkan motif atau simbol tertentu. Dalam banyak film, kostum berwarna gelap seperti hitam sering diartikan sebagai simbol kejahatan, sementara kostum berwarna cerah atau putih sering diartikan sebagai simbol kebajikan. Contohnya, dalam Oz the Great and Powerful, karakter Glinda mengenakan kostum putih yang elegan, sementara karakter jahat Evanora berpakaian hitam dengan atribut jahatnya. Pola ini juga dapat ditemukan dalam film horor Barat, di mana sosok jahat cenderung berpakaian hitam, sementara dalam film horor Asia, sering kali berpakaian putih. Warna-warna hangat seperti merah, kuning, atau oranye dianggap membangkitkan semangat, sedangkan warna-warna dingin seperti biru, hijau, dan putih cenderung menimbulkan perasaan tenang dan nyaman.

alam banyak film, karakter seperti raja dan ratu sering digambarkan



menggunakan warna emas sebagai simbol bangsawan, kemewahan, dan kebesaran.

Barker (2008) juga mengemukakan suasana hati yang digambarkan oleh warna yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Suasana Hati	Warna
Kemurnian, kebaikan, kelembutan	Putih
Berkuasa, kuat, bagus sekali	Hitam
Aman, nyaman	Biru
Menantang, melawan, memusuhi	Merah
Menyenangkan, riang, gembira	Kuning
Tertekan, terganggu, bingung	Orange
Berwibawa, agung	Ungu
Kelembutan, rasa sayang, romantis	Merah muda
Kalem, damai, tentram	Hijau
Ketabahan, kesederhanaan, keramahan	Cokelat

Tabel 1.1 Makna warna dan suasana hati

### 2.1.9 Tentang Anime Hanayamata

*Anime Hanayamata* (ハナヤマタ) merupakan karya yang menonjolkan tari *sakoi* dibalut dalam genre "slice of life" dan "dance." Pertama kali dirilis pada 14, *anime* ini disutradarai oleh Atsuko Ishizuka dan memiliki jumlah 12 *Anime* ini diproduksi oleh Madhouse dan didistribusikan oleh Sentai



Filmworks. Pertama kali tayang pada 8 Juli sampai dengan 23 september 2014, *anime* ini di siarkan pada berbagai stasiun tv seperti Tv Tokyo, Tv Aichi, Tv Osaka, dan At-X dan hanya memiliki 1 season. Dvd first press limited edition yang dimiliki oleh *Hanayamata* sempat masuk ke dalam chart top 30 penjualan dvd oleh *anime* dari 22-28 september pada tahun 2014<sup>18</sup>. Pada 19 januari 2016, dvd dan *blue ray* dari *anime* ini dirilis oleh Sentai Filmworks. Pada tahun yang sama, lebih tepatnya pada 13 november 2014, Bandai Namco Games yang merupakan salah satu perusahaan pengembang dan penerbit video game terbesar di dunia merilis sebuah game petualangan/ritme berdasarkan series *Hanayamata*.

Karena diproduksi oleh salah satu rumah produksi terkenal seperti Madhouse, visual dan grafik yang dimiliki oleh *anime* ini dapat memukau orang yang menyaksikannya. Dengan latar belakang yang indah dan karakter yang mendalam, *Hanayamata* menghadirkan representasi seni tari tradisional Jepang, yaitu *yosakoi*. Dalam aspek produksinya, *anime* ini menonjol karena animasi yang ditampilkan sangat indah, musik yang mendukung, dan desain karakter yang mencerminkan kepribadian masing-masing tokoh. Setiap adegan tarian *yosakoi* dianimasikan dengan indah, menunjukkan keindahan dan keceriaan seni tari tersebut. Satu hal yang menarik perhatian dalam *Hanayamata* adalah penggabungan elemen budaya Jepang dengan tema persahabatan yang universal.



---

NewsNetwork. 2014. Japan's Animation DVD Rankings, September 22-28. [v.animenewsnetwork.com/news/2014-09-30/japan-animation-dvd-ranking-september-22-](http://v.animenewsnetwork.com/news/2014-09-30/japan-animation-dvd-ranking-september-22-) Diakses pada 10 November 2023.



Gambar 2.9 Visual dari anime *Hanayamata*

Characters & Voice Actors			More characters	
 Fountainstand, Hana N. Main	 Taniaka, Minami Japanese	 Oofuna, Masaru Supporting	 Koyama, Tsuyoshi Japanese	
 Sekiya, Naru Main	 Ueda, Reina Japanese	 Tokwa, San Supporting	 Toyoguchi, Megumi Japanese	
 Nishimikado, Tami Main	 Ootsubo, Yuka Japanese	 Yamanoshita, Sachiko Supporting	 Wakai, Yuuki Japanese	
 Sasame, Yaya Main	 Okuno, Kayo Japanese	 Sekiya, Tomo Supporting		
 Tokwa, Machi Main	 Numakura, Menami Japanese	 Fountainstand, Father Supporting	 Ueda, Yuuji Japanese	

Gambar 2.10 Karakter dan pengisi suara hanayamata

*Anime* ini berhasil menyelipkan nilai-nilai tradisional ke dalam naratifnya, menciptakan pengalaman yang edukatif dan menghibur bagi penonton yang mungkin kurang familiar dengan budaya Jepang. *Hanayamata* juga berhasil mengeksplorasi tema-tema seperti rasa percaya diri, mimpi, dan perjuangan pribadi. Karakter-karakternya menghadapi tantangan dan tumbuh melalui perjalanan mereka, memberikan dimensi yang lebih dalam pada cerita. Secara keseluruhan, *Hanayamata*

nya sekadar *anime* yang hanya menampilkan tarian, melainkan juga sebuah *big* memukau tentang pertumbuhan pribadi, persahabatan, dan penghargaan



terhadap warisan budaya. Representasi seni tari *yosakoi* dan elemen budaya Jepang yang diselipkan membuat *anime* ini menjadi unik dan memikat penonton dari berbagai latar belakang.

### 2.1.9.1 Profil Sutradara

Atsuko Ishizuka, seorang sutradara *anime* yang terkenal, telah memberikan kontribusi berharga dalam industri *anime* Jepang dengan karyanya yang beragam. Atsuko Ishizuka lahir pada tanggal 3 september 1981 di Prefektur Aichi, Jepang. Ishizuka memulai kariernya di dunia *anime*, yang awalnya mungkin terlibat dalam berbagai peran di belakang layar sebelum akhirnya mendapatkan kesempatan menjadi sutradara. Selain salah satu karyanya pernah ditayangkan pada ajang penghargaan bergengsi di usianya yang terbilang masih cukup muda waktu itu, Atsuko juga pernah tergabung dalam salah satu program dari NHK yang populer yaitu *minna no uta* yang diterjemahkan sebagai “lagu semua orang” sebagai sutradara dari beberapa music video seperti “tsuki no waltz”, “a thousand flowers, a thousand sky” dan beberapa karya lainnya.

Salah satu karyanya yang menonjol adalah "No Game No Life" (2014), sebuah *anime isekai* yang memikat perhatian penonton dengan konsep yang unik dan desain seni yang mencolok. Namun, karya yang mungkin paling mencolok adalah "Hanayamata" (2014), di mana Ishizuka tidak hanya menyutradarai tetapi juga memberikan kontribusi berharga pada pengembangan karakter dan cerita. Karya berikutnya yang cukup mendapat



perhatian yaitu, "A Place Further than the Universe" (2018), sebuah *anime* drama petualangan, menampilkan kepiawaian Ishizuka dalam membawa nuansa emosional yang kuat ke dalam cerita. Ishizuka dikenal dengan gaya sutradaranya yang memukau dan kemampuannya untuk membawa elemen fantasi atau konsep yang tidak konvensional ke dalam karyanya. Atsuko Ishizuka terus menjadi salah satu sutradara *anime* yang dicintai di industri, terus berinovasi, dan memberikan kontribusi berarti pada perkembangan dunia *anime* dengan membawa cerita-cerita yang unik dan penuh makna. Sosok Atsuko Ishizuka dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 2.11 Atsuko Ishizuka

### 2.1.9.2 Sinopsis Anime Hanayamata

*Anime* Hanayamata dimulai dari perjalanan Naru yang berjalan menuju sekolahnya sembari memperhatikan sosok gadis yang penuh dengan berbagai kelebihan dan bakat juga kecerdasan yang membuat dirinya merasa seperti sosok yang biasa saja dan sosok tersebut tak lain dan tak bukan adalah sahabat yang telah bersama dirinya sejak bangku sekolah dasar yaitu Yaya Sasame.



Dalam benak Naru dia hanyalah orang yang biasa saja dan berharap setelah masuk bangku sekolah menengah pertama dia akan mulai berubah namun seperti biasa dia tetap menjadi sosok yang pemalu yang selalu tenggelam dalam dunia novel kesukaannya, berbeda dengan Yaya yang mempunyai sesuatu yang ingin dia lakukan.

Tapi semua hal itu berubah, keseharian yang monoton dan hari tanpa semangat yang Naru jalani mulai berubah setelah kejadian ajaib yang terjadi pada malam tersebut. Kejadian ajaib tersebut terjadi selepas Naru mengantarkan barang ke kediaman Nishikado di mana sosok Tami yang merupakan teman semasa kecil Naru tinggal. Naru kemudian pamit dan berjalan pulang sembari berandai-andai dalam benaknya kapan dia akan berubah menjadi sosok putri negeri dongeng yang selalu ia bayangkan dan menunggu seseorang untuk membawanya ke dunia dongeng.

Saat dalam perjalanan Naru mendengar suara yang berasal dari sebuah kuil kemudian Naru menghampiri kuil tersebut dan bertemu dengan apa yang dia yakini sebagai peri yang selama ini dia baca dalam novel. Peri tersebut berdiri diatas *torii* kemudian meloncat turun dan segera mengajaknya untuk berdansa dengannya. Naru berdansa dengan perasaan terkagum-kagum dengan peri yang dilihatnya itu tapi kemudian dia berhenti dan mengatakan dia tidak bisa karena dia tidak bersinar lalu melangkah menjauh dari peri itu. Sebelum ngkah Naru menjadi semakin jauh dengan peri tersebut, peri itu mengatakan



pada Naru bahwa menurutnya siapapun yang berjuang keras pasti bisa bersinar dan menyuruh Naru untuk menunggunya.

Keesokan harinya, dia menemukan bahwa "peri" itu seorang siswa sekolah menengah pindahan dari Amerika yang kebetulan berada di kelas yang sama dengan dirinya. Bersemangat setelah bertemu Naru lagi, Hana N. Fountainstand mendorongnya untuk membantunya memulai klub *yosakoi* yang membuat Hana terpesona sejak kecil. Meskipun awalnya takut dengan antusiasme Hana dan membayangkan dirinya terlihat menari, Naru perlahan mulai simpati kemudian tenggelam dalam *yosakoi* dan membantu teman barunya mencapai mimpinya.

Perjalanan mereka diawali dengan kerja keras untuk merekrut anggota untuk tim *yosakoi* mereka. Sempat mendapat teguran karena tidak boleh asal mendirikan klub saja tanpa pembimbing, tapi Naru dan Hana kemudian menemukan seorang guru yang bersedia menjadi pembimbing mereka yang bernama ibu guru Sally. Setelah mendapat pembimbing, mereka kemudian berlanjut untuk merekrut anggota. Tami yang merupakan teman masa kecil dari Naru terlihat tertarik dengan *yosakoi* yang kemudian membuatnya masuk ke dalam klub walau sebelumnya mengalami dilema dengan jadwal yang padat.

Setelah berisikan tiga anggota mereka kemudian mendaftarkan tim mereka setelah Yaya setuju untuk menjadi anggota keempat walau dirinya saat ini belum tertarik pada *yosakoi*. Tim mereka pun resmi terdaftar sebagai klub *yosakoi* di sekolah mereka dan Yaya yang awalnya hanya sekedar nama saja



pada tim tersebut, kemudian tertarik pada *yosakoi* dan juga akhirnya bergabung setelah dilema dengan band sekolah yang dia ikuti tapi kemudian band tersebut bubar dan Yaya mulai fokus pada *yosakoi*. Setelah empat anggota terkumpul mereka menyiapkan diri untuk mengikuti festival *yosakoi* pertama mereka.

Pada pertunjukkan pertama Naru merasa gugup dan terjatuh di atas panggung tapi Yaya, Hana, dan Tami membantunya bangkit dan mereka mulai berlatih lebih giat setelah penampilan itu. Tekad mereka untuk tampil pada festival *yosakoi* yang lebih besar pun mulai muncul. Setelah penampilan *yosakoi* pertama mereka, Machi mulai melihat usaha ibu guru Sally yang merupakan saudarinya sebagai pembimbing klub *yosakoi* yang bertanggung jawab dan mulai menyelesaikan konflik yang selama ini ada di antara mereka. Setelah konflik tersebut selesai, Machi yang merupakan teman dari Tami pun tertarik dan ikut bergabung ke dalam klub *yosakoi* Naru.

Mereka kemudian lebih giat untuk latihan juga menyiapkan hal lainnya seperti kostum, logo klub, properti, dan bahkan musik *yosakoi* mereka sendiri untuk penampilan yang maksimal pada festival *yosakoi* dengan skala yang lebih besar yang akan mereka ikuti. Usaha dan persahabatan mereka pun mulai berkembang setelah mereka melewati berbagai konflik dan sampai pada kejadian terakhir yang melibatkan Hana, yang menghadapi saat-saat krusial di mana Hana dihadapkan pada keputusan sulit untuk kembali ke Amerika. Keputusannya tersebut memberikan konflik emosional mengingat betapa pentingnya *yosakoi* dan persahabatan bagi dirinya dan teman-temannya.



Namun pada akhirnya orang tua Hana mengizinkannya untuk kembali ke Jepang dan kembali melakukan *yosakoi*. Cerita berakhir saat mimpi mereka terpenuhi dengan tampil pada festival *yosakoi* yang mereka impikan selama ini.

## 2.2 Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi acuan tentang representasi *yosakoi* dalam *anime*.

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi pertama yaitu jurnal oleh Yussi Talitha, Ely Triasih Rahayu dan Muhammar Kadafi yang berjudul “Struktur dan Makna Tarian Yosakoi” (2022) dari Universitas Jenderal Soedirman yang membahas tentang struktur dan makna tarian dari dua jenis *yosakoi*. *Yosakoi* yang pertama yaitu Kochi Yosakoi yang tarian dasarnya bernama *seicho*<sup>19</sup>, sedangkan untuk *yosakoi* kedua yaitu hasil dari perkembangan *yosakoi* ke Hokkaido yang dikenal dengan *Yosakoi Soran* yang mana *Yosakoi Soran* pertama kali diperkenalkan dengan iringan lagu *Soran Bushi*. Persamaan yang terdapat pada penelitian penulis dengan penelitian terdahulu yakni penggunaan teori semiotik menurut Roland Barthes untuk melihat makna yang terdapat pada kedua *yosakoi* tersebut dan hasilnya terdapat makna konotasi pada *Yosakoi Seicho* yang memiliki makna ajakan kepada orang-orang untuk bersenang-senang pada festival *yosakoi* di musim panas, sedangkan makna dari *Soran Bushi* menunjukkan bagaimana nelayan pergi melaut untuk mencari ikan.



---

<sup>19</sup>"Seicho" melibatkan langkah-langkah sederhana yang mencakup berjalan, berputar, dan langkah kaki lainnya yang menjadi dasar untuk menciptakan koreografi yang lebih kompleks dalam tarian.

Referensi kedua yaitu Jurnal oleh Aidil Audria dan Hamdani M. Syam dari Universitas Syiah Kuala yang berjudul “Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Anime Barakamon” (2019) yang membahas tentang cara budaya Jepang yang digambarkan dalam film anime "Barakamon" melalui pendekatan semiotika, khususnya dengan menerapkan teori representasi budaya Roland Barthes. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang makna budaya yang terungkap dalam film tersebut. Peneliti terdahulu menemukan sembilan adegan khusus dalam "Barakamon" yang mencakup elemen-elemen budaya Jepang seperti etika, perayaan, dan tradisi. Analisis terhadap adegan-adegan ini mengungkapkan bahwa makna denotasi menggambarkan apa yang tampak secara visual dalam perjalanan tokoh utama seperti pada episode tertentu, sementara makna konotasi menggali arti atau interpretasi yang lebih mendalam dari makna denotasi tersebut. Selain itu, peneliti juga menyelidiki keberadaan mitos dalam film ini, yang terkait dengan keyakinan dan praktik budaya. Persamaan yang dimiliki penelitian penulis dengan peneliti terdahulu yakni mengangkat representasi budaya Jepang yang terdapat di dalam *anime*.

Referensi ketiga yaitu Skripsi oleh Jihan Pertiwi Dahlan yang berjudul “Representasi kehidupan *homeless* di Jepang dalam film *anime Tokyo Godfathers* (東京ゴッドファーザーズ)” (2022) dari Universitas Hasanuddin yang membahas



representasi kehidupan *homeless* di Jepang dalam film *anime Tokyo Godfathers* menggunakan semiotika Roland Barthes. Adapun makna denotasi yang

dapat ditemukan mencakup beberapa adegan yang menggambarkan situasi homeless dalam film tersebut, seperti contohnya dalam suatu gambar yang menggambarkan adegan di mana terdapat sebuah struktur rumah yang terbuat dari kardus dan diberikan lapisan tenda biru di tengah sebuah taman pada malam Natal, di mana cuaca sedang hujan salju. Di sisi lain, dalam hal makna konotasinya, dapat diartikan bahwa gambar tersebut secara tidak langsung mengindikasikan kesulitan dan keadaan kemiskinan yang dialami oleh mereka yang tak memiliki tempat tinggal dalam film tersebut, mulai dari rumah kardus yang berlapiskan tenda biru tertutup oleh salju hingga cara sutradara menggarisbawahi bahwa hal tersebut berlangsung pada saat malam Natal, menandakan bahwa malam Natal tidak selamanya merupakan momen yang dinantikan oleh semua orang. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian ini dan penelitian terdahulu yakni dengan menggunakan semiotika Roland Barthes untuk melihat makna denotasi dan konotasi yang terdapat dalam film tersebut.



## 2.3 Kerangka Pikir

