



Anime sebagai Media Pembelajaran Folklor Jepang

Anime as Learning Media for Japanese Folklore

Fakhria Nesa*, Universitas Andalas, Indonesia

Rachmidian Rahayu, Universitas Andalas, Indonesia

ABSTRACT

Using anime as a learning medium innovates Japanese language education, particularly in teaching Japanese folklore. This qualitative descriptive study assesses anime's efficacy in imparting knowledge of Japanese folklore to Japanese language learners. By examining various forms of folklore literature alongside anime featuring Japanese folklore themes, the research elucidates cultural meanings and societal aspects in Japan. For instance, "*Kaguya Hime*" anime adapts oral folklore, showcasing Japanese reverence for nature and Buddhist beliefs. "*Chihayafuru*" anime features *Karuta*, a traditional Japanese folk game, reflecting discipline and appreciation for nature depicted in Japanese poetry. "*Deaimon*" anime portrays non-verbal folklore through traditional Japanese cuisine, emphasizing Japan's reverence for nature evident in culinary artistry. The findings underscore anime's potential to deepen learners' understanding of Japanese culture and folklore, fostering cross-cultural appreciation and linguistic proficiency.

ARTICLE HISTORY

Received 26/02/2024

Revised 29/03/2024

Accepted 30/03/2024

Published 01/04/2024

KEYWORDS

Learning media; anime; folklore; Japanese.

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ fakhrianesa@hum.unand.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v8i1.9094>

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari di berbagai negara, termasuk di Indonesia (Munadzdzofah, [2018](#); Savitri et al., [2022](#)). Tingginya antusiasme masyarakat terutama generasi muda untuk mempelajari bahasa Jepang, memicu perkembangan pendidikan bahasa Jepang di berbagai lingkungan sekolah serta perguruan tinggi (Firdaus, [2023](#)). Pendidikan bahasa, khususnya pada bahasa Jepang, tidak hanya melibatkan pengetahuan terkait kebahasaan saja, namun juga diperlukan pembelajaran serta pemahaman terhadap kebudayaan dari bangsa tersebut. Bahasa itu sendiri merupakan media komunikasi yang mengekspresikan, mewujudkan, serta melambangkan realitas budaya (Waluyo, [2015](#)).

Bahasa juga mencerminkan sudut pandang dan pemikiran seseorang dalam menciptakan dan menjalani sebuah kebudayaan di suatu bangsa (Wicaksono, [2016](#)). Hal ini sejalan dengan pendapat dari Assemi dalam Morganna, yang mengungkapkan bahwa bahasa juga dapat mencerminkan persepsi, perspektif, dan sikap seseorang terhadap dunia, bagaimana seseorang atau komunitas berbagi pengalaman, menciptakan makna, dan menempatkan serta menemukan identitas sosial mereka (Morganna, [2019](#)). Budaya dan bahasa memiliki keterkaitan yang sangat erat, karena keduanya saling mempengaruhi penutur bahasa dalam berkomunikasi dan berinteraksi (Afriani et al., [2019](#)). Dengan kata lain, pembelajaran tentang kebudayaan menjadi bagian penting dalam pendidikan bahasa. Memahami sebuah budaya membuat kita mengerti pola pikir dan kehidupan masyarakatnya, sehingga kita mampu melakukan interaksi serta komunikasi dengan baik (Warsito, [2012](#)).

Kebudayaan itu sendiri dibentuk oleh masyarakat. Pembentukan sebuah kebudayaan bertujuan untuk membantu masyarakat beradaptasi dengan lingkungannya (Santoso, [2017](#)). Kebudayaan dapat dimaknai sebagai kesungguhan sistem gagasan tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat atau dalam rangka hidup bermasyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, [2016](#)). Salah satu bentuk kebudayaan yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan masyarakat adalah folklor. Folklor merupakan bentuk dari kebudayaan tradisional yang dipegang teguh oleh masyarakat dan diwariskan secara turun temurun (Endraswara,



[2014](#)). Melalui folklor kita bisa melihat bentuk-bentuk kepercayaan, norma-norma kehidupan, dan pola pikir masyarakat di dalam suatu negara. Bahkan berbagai jenis folklor seperti dongeng, legenda serta kepercayaan rakyat telah menjadi ikon kebudayaan Jepang yang dikenal oleh masyarakat dunia.

Menurut Danandjaja, folklor merupakan bagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun secara tradisional dalam versi yang berbeda di setiap daerahnya, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat (Danandjaja, [1984](#)). Pembelajaran folklor memerlukan media-media tertentu agar pemahaman terkait unsur-unsur kebudayaan dan nilai-nilai kemasyarakatan yang ada dalam folklor dapat dipahami oleh peserta didik secara penuh (Daulay et al., [2023](#)).

Sadirman mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadirman, [2011](#)). Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Asyhar & Ibad, [2012](#); Hamid, [2020](#)). Danasasmita berpendapat bahwa media dalam pembelajaran adalah grafik, foto grafik, elektronik atau alat-alat elektronik untuk menyajikan, memproses dan menjelaskan informasi lisan atau pandang (Danasasmita, [2009](#)). Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa asing pada tingkat awal sangatlah penting, sebab pada masa ini para siswa ataupun mahasiswa lebih mudah menangkap arti atau makna kata-kata dan ungkapan tertentu, tanpa diterjemahkan ke dalam bahasa ibu atau bahasa pengantarnya (Ramli, [2012](#)).

Seiring perkembangan zaman pembelajaran folklor untuk pendidikan bahasa asing juga mengalami perkembangan signifikan (Nurwicaksono, [2013](#)). Dari yang hanya menggunakan literatur tulisan seperti buku dan media tulisan lainnya, berkembang menjadi penggunaan media-media pembelajaran terkini (Lister, [2009](#); McMullan, [2020](#)). Manfaat dari pemakaian media dalam suatu proses pembelajaran antara lain, pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Alfian et al., [2022](#)). Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran (Salfia, [2021](#)).

Melalui peningkatan media pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi. Proses belajar mengajar tidak semata-mata bertumpu pada komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru ataupun dosen, sehingga peserta didik tidak akan cepat merasa bosan. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan pengamatan, diskusi, maupun demonstrasi, dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya (Sadirman, [2011](#)). Secara umum terdapat tiga jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain, media audio, media visual, dan media audio-visual (Pratiwi et al., [2023](#)).

Audio visual adalah media yang banyak diminati serta dianggap lebih menarik dalam proses pembelajaran saat ini, karena lebih dinamis, mudah dipahami dan kompleksitas penyampaian informasi yang lebih tinggi (Rahmatullah et al., [2020](#)). Anime merupakan salah satu bentuk media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran folklor. Anime adalah teknik film yang meninjukan setiap bagian gambar, dengan menggerakkannya sedikit demi sedikit, sehingga hasil akhirnya adalah gambar yang bergerak (Tadao, [1995](#)). Orang yang menyukai anime, biasanya menyukai banyak aspek dalam kebudayaan Jepang, dari yang populer sampai yang tradisional, serta adanya keinginan untuk mempelajari bahasa Jepang atau mengunjungi Jepang (Manion, [2005](#)).

Selain sebagai hiburan, anime telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern karena memiliki banyak cerita yang merujuk pada folklor, mitologi, dan cerita tradisional Jepang (Hamidah et al., [2018](#)). Kehadiran anime sebagai media pembelajaran folklor Jepang menawarkan pendekatan yang menarik dan berbeda untuk mempelajari folklor. Anime menampilkan folklor Jepang dalam konteks yang lebih relevan dengan kehidupan modern (Ellis, [2017](#)). Hal ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik akan nilai-nilai budaya Jepang yang terkandung di dalamnya. Penggabungan elemen visual, naratif, dan budaya, anime dapat menyampaikan pesan-pesan folklor dengan cara yang menarik dan memikat (Noorwatha & Yusa, [2020](#)).

Anime juga menunjukkan bahwa pembelajaran folklor tidak harus kaku. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan bentuk folklor gambar di dalam anime. Hal ini dapat menambah referensi bagi guru maupun dosen untuk meningkatkan proses pendidikan bahasa dan kebudayaan Jepang. Penelitian ini juga dapat jadi solusi serta pertimbangan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar bahasa Jepang khususnya yang terkait dengan folklor Jepang. Peningkatan metode pembelajaran dengan menggunakan anime sebagai media pembelajaran, diharapkan agar capaian pembelajaran Pendidikan bahasa Jepang dapat diraih dan dilaksanakan secara baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan mengaitkan literatur mengenai bentuk-bentuk folklor dengan anime-anime yang mengusung tema folklor Jepang (Mukhtar, [2013](#)). Metode ini dilakukan guna melihat sejauh mana anime dapat menjadi media pembelajaran folklor Jepang. Data yang digunakan adalah literatur terkait folklor, serta anime-anime yang memiliki elemen folklor Jepang yang kental. Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah meninjau literatur tentang bentuk-bentuk folklor yang menjadi materi dalam pembelajaran. Langkah kedua yaitu mengidentifikasi bentuk-bentuk folklor Jepang yang muncul dalam berbagai anime. Langkah terakhir yang dilakukan adalah mendeskripsikan makna-makna dan motif-motif yang muncul dalam anime terkait folklor Jepang, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anime dapat menjadi media pembelajaran yang efektif tentang berbagai bentuk folklor, termasuk folklor Jepang. Folklor dibedakan menjadi tiga bentuk kelompok besar berdasarkan tipenya, yaitu: folklor lisan, folklor sebagian lisan, dan folklor bukan lisan (Danandjaja, [1984](#)). Tiga bentuk folklor tersebut dapat dipelajari melalui anime.

Anime Media Pembelajaran Folklor Lisan

Folklor lisan (*verbal folklor*), adalah folklor yang bentuknya memang murni lisan. Bentuk-bentuk (genre) folklor yang termasuk ke dalam kelompok besar ini antara lain bahasa rakyat seperti logat, julukan, pangkat tradisional; ungkapan tradisional, seperti bahasa, pepatah, dan pemeo; pertanyaan tradisional, seperti teka-teki; puisi rakyat, seperti pantun, gurindam, dan syair; cerita prosa rakyat, seperti mite, legenda, dan dongeng; dan nyanyian rakyat (Danandjaja, [1984](#)). Salah satu folklor lisan yang populer di masyarakat, khususnya masyarakat Jepang adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa (Batubara & Nurizzati, [2020](#)).

Melalui cerita rakyat, peserta didik dapat memahami kebiasaan, pemikiran, cara hidup, serta kebudayaan masyarakat, khususnya di negara Jepang. Salah satu anime yang mengangkat cerita rakyat Jepang adalah cerita rakyat Jepang yang dikenal masyarakat dunia adalah Anime *Kaguya hime no Monogatari*. Anime *Kaguya hime no Monogatari* (*The Tale of Princess Kaguya*) yang diproduksi

oleh Studio Ghibli, adalah anime yang diadaptasi dari cerita rakyat *Taketori Monogatari* (*The Old Bamboo Man*). *Taketori Monogatari* merupakan salah satu cerita rakyat tertua (sekitar abad ke-10 M) di Jepang (Nghia, 2019). Cerita rakyat ini mengisahkan tentang seorang anak titisan dewi yang lahir dari pohon bambu. Pengajaran tentang masyarakat Jepang yang tergambar dalam anime ini adalah nilai kehidupan yang sederhana dan bahagia.

Peserta didik dapat melihat langsung penggambaran kehidupan tersebut melalui setiap adegan dan ucapan para tokoh dalam anime tersebut. Kehidupan masyarakat yang ditampilkan pada awal cerita adalah kehidupan masyarakat yang hidup di sekitar hutan, yang dipenuhi keceriaan dan kebahagiaan walaupun sangat sederhana. Selain itu, munculnya seorang anak dalam pohon bambu bahwa masyarakat Jepang sangat menghargai alam. Bagi masyarakat Jepang, alam merupakan sumber keberkahan dan sumber penghidupan bagi masyarakat Jepang.



Gambar 1. Cuplikan Kaguya Hime

Sumber: Anime *Deaimon*

Anime *Kaguya hime no Monogatari* juga memberikan pembelajaran terkait kepercayaan masyarakat Jepang. Penggambaran Budha yang hadir sebagai sosok agung yang menjemput Kaguya Hime ke bulan, menginterpretasikan tingginya kepercayaan masyarakat Jepang terhadap agama Budha. Salah satu ajaran sentral dalam agama Budha adalah pengenalan tentang sifat yang tidak mementingkan kehidupan dan dunia material. Masyarakat Jepang yang menganut agama Budha mempercayai bahwa kehidupan dunia bersifat sementara, dan akhirnya akan kembali ke sisi Budha. Kaguya Hime, sebagai putri dari Bulan, mungkin dianggap sebagai simbol dari transisi dan ilusi kehidupan dunia yang merupakan tema sentral dalam ajaran Budha.



Gambar 2. Cuplikan Kaguya Hime

Sumber: Anime *Deaimon*

Anime Media Pembelajaran Folklor sebagian Lisan

Folklor sebagian lisan (*partly verbal folklor*) adalah folklor yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Bentuk-bentuk folklor yang tergolong dalam kelompok besar ini, selain kepercayaan rakyat, adalah permainan rakyat, teater rakyat, tarian rakyat, adat istiadat,

upacara, pesta rakyat, dan lain-lain (Danandjaja, 1984). Permainan rakyat adalah salah satu folklor sebagian lisan yang digemari oleh masyarakat hingga saat ini. Jepang pun mempunyai berbagai permainan rakyat yang terkenal hingga negara asing, khususnya negara yang masyarakatnya banyak mengikuti pendidikan bahasa Jepang. Contoh permainan rakyat Jepang yang populer dan masih digemari hingga saat ini adalah *Karuta*. Permainan *karuta* menggunakan kartu-kartu yang berisikan puisi Jepang terkenal. *Karuta* adalah permainan kartu Jepang yang berumur ratusan tahun (Bull, 1996). Menurut banyak orang Jepang, *Karuta* adalah kartu yang memiliki kesan permainan anak-anak. Tetapi tulisan yang digunakan di kartu dengan frasa ini banyak yang dalam bentuk 7-5 suku kata yang merupakan ritme yang dikembangkan dalam puisi Jepang. Anime yang menjadikan *Karuta* sebagai pokok cerita adalah *Chuhayafuru*.

Pengajaran yang bisa didapatkan melalui permainan *Karuta* dalam anime *Chuhayafuru* yaitu masyarakat Jepang menjunjung tinggi kedisiplinan, manajemen emosi, dan kepercayaan diri. Selain itu, melalui adegan-adegan yang menampilkan karakter utama bermain *Karuta*, anime ini menunjukkan berbagai teknik yang digunakan dalam permainan, seperti refleks, konsentrasi, dan kecepatan reaksi. Pembelajaran terkait permainan rakyat yang ditampilkan dalam anime *Chuhayafuru* dapat dilaksanakan dengan lebih menarik, karena peserta didik dapat secara langsung merasakan keseruan dan suasana dalam bermain *Karuta*. Tata cara permainan yang selama ini hanya didapatkan dari referensi-referensi tertulis, melalui anime ini dapat disaksikan secara langsung. Ekspresi karakter dalam anime mampu membangun suasana dramatis dan lebih imajinatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



Gambar 3. Permainan *Karuta*
Sumber: Anime *Deaimon*

Kartu *Karuta* merupakan salah satu elemen penting dalam permainan ini. Puisi-puisi tradisional yang terdapat dalam Kartu adalah warisan penting dalam kebudayaan dan kesusastraan Jepang. Peserta didik dapat mempelajari makna-makna yang terkandung dalam puisi tradisional tersebut. Puisi Jepang sebagian besar mengusung tema alam dan keindahan. Puisi Jepang sering kali menyampaikan emosi, perasaan, dan pengalaman manusia secara mendalam. Melalui puisi, penyair mengungkapkan cinta, kesedihan, keindahan, kegembiraan, dan berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam permainan *Karuta*, pemain tidak hanya mencari kata-kata, tetapi juga mencoba untuk merasakan dan memahami emosi yang terkandung dalam puisi. Emosi ini yang bisa dirasakan langsung dalam pembelajaran folklor melalui anime *Chihayafuru*.

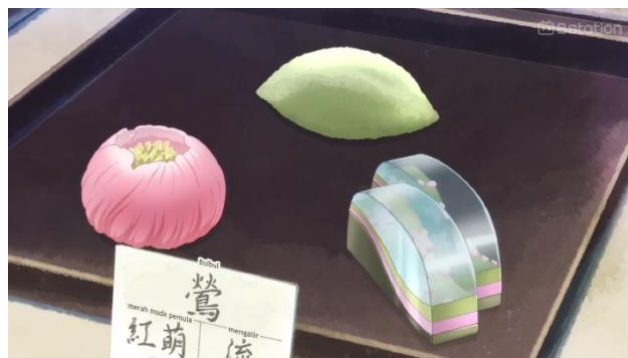


Gambar 4. Kartu *Karuta*
Sumber: Anime *Deaimon*

Anime Media Pembelajaran Folklor Bukan Lisan

Folklor bukan lisan (*non verbal folklor*) adalah folklor yang bentuknya bukan lisan, walaupun cara pembuatannya diajarkan secara lisan. Kelompok besar ini dapat dibagi menjadi dua sub kelompok, yakni yang material dan yang bukan material. Bentuk-bentuk folklor yang tergolong yang material antara lain: arsitektur rakyat (bentuk rumah asli daerah, bentuk lumbung padi, dan sebagainya), kerajinan tangan rakyat; pakaian dan perhiasan tubuh adat, makanan dan minuman rakyat, obat-obatan tradisional. Sedangkan yang termasuk yang bukan material antara lain: gerak isyarat tradisional (*gesture*), bunyi adat untuk komunikasi rakyat, dan musik rakyat (Danandjaja, [1984](#)). Makanan tradisional Jepang yang populer hingga saat ini adalah Wagashi.

Wagashi adalah istilah dalam bahasa Jepang, mengacu pada kue dan permen tradisional Jepang. Warna dan bentuk Wagashi terinspirasi oleh alam, ia disajikan untuk merayakan keindahan alam. Pembuatannya yang benar-benar *handmade*, perhatiannya terhadap detail serta mengandung seni, membuat Wagashi menjadi makanan yang spesial. Pada Wagashi terdapat elemen-elemen seperti bentuk dan warna yang memiliki makna tertentu, yang dapat dikatakan dengan memiliki muatan ideologis (Aziz et al., [2018](#)). Filosofi Wagashi tidak hanya kita dapatkan pada referensi-referensi tertulis, namun sudah bisa pelajari melalui media visual seperti anime. Kehidupan penjual Wagashi yang dikemas dalam cerita sederhana namun bersahaja disajikan dalam anime yang berjudul *Deaimon*.



Gambar 5. Wagashi
Sumber: Anime *Deaimon*

Bahan-bahan utama dalam pembuatan Wagashi, seperti kacang merah (*azuki*), beras ketan (*mochi*), dan agar-agar (*kanten*), sering kali berasal dari alam Jepang. Wagashi sering kali dirancang untuk mencerminkan musim atau alam, seperti bunga sakura, daun *maple*, atau salju, sehingga memperkuat hubungan antara manusia dan alam. Pembuat Wagashi menggunakan keterampilan dan kreativitas mereka untuk menciptakan karya-karya indah yang sering kali menggambarkan alam atau

tema musiman. Pembuatan Wagashi juga sering dianggap sebagai bentuk seni yang melibatkan perhatian terhadap detail dan kehalusan.

SIMPULAN

Anime telah terbukti sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan dan mempelajari folklor Jepang kepada peserta didik. Dengan menggabungkan elemen visual, naratif, dan budaya, anime mampu menyampaikan pesan-pesan folklor dengan cara yang menarik dan memikat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran folklor tidak harus kaku dan kering, melainkan dapat menjadi pengalaman yang kreatif dan menginspirasi. Dengan menyatukan seni visual dan naratif, anime mampu menghidupkan folklor dan memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang mendalam. Anime yang mengangkat cerita rakyat, permainan rakyat, dan makanan tradisional Jepang menjadi media terkini dalam pembelajaran folklor, mencerminkan kekayaan budaya Jepang dan pentingnya memahami warisan budaya tersebut dalam pendidikan bahasa Jepang.

Melalui anime seperti "*Kaguya Hime no Monogatari*" dan "*Chihayafuru*", peserta didik dapat mendapatkan wawasan yang mendalam tentang nilai-nilai budaya Jepang, seperti keterhubungan dengan alam, kepercayaan religius, kedisiplinan, dan penghargaan terhadap tradisi. Anime juga mampu menggambarkan interaksi kompleks antara manusia dan alam dalam konteks folklor Jepang, seperti dalam pembuatan Wagashi, di mana elemen alam diinterpretasikan secara artistik dan diintegrasikan ke dalam karya, mencerminkan hubungan erat antara budaya manusia dan lingkungan alam mereka. Dengan memungkinkan peserta didik untuk merasakan langsung pengalaman budaya yang dijelaskan, seperti bermain Karuta atau menyaksikan proses pembuatan Wagashi, anime membantu memperdalam pemahaman mereka tentang folklor dan memperkaya pengalaman pembelajaran folklor Jepang.

REFERENSI

- Afriani, D., Fardila, A., & Septian, G. D. (2019). Penggunaan Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 2(5), 191–196.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Asyhar, R., & Ibad, S. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi.
- Aziz, M. H., Lusiana, Y., & Hartati. (2018). Omotenashi dalam Wagashi. *ASJI: Journal of Japanese Area Studies*, 2(1).
- Batubara, A., & Nurizzati, N. (2020). Struktur dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat Legenda Asal Usul Kampung Batunabontar. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.24036/81088680>
- Bull, D. (1996). *Karuta: Sports or Culture?* <https://www.asahi-net.or.jp/~xs3d-Bull/Essays/Karuta/Karuta.html>.
- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Grafiti Press.
- Danasasmita, W. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Rizki Press.
- Daulay, I. R., Nur Afifah, & Aritonang, D. R. (2023). Pengaruh Bahan Ajar Bermuatan Folklor (Cerita Rakyat) Angkola Terhadap Menulis Cerita Rakyat Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Batang Angkola. *Islamic Education*, 2(2). <https://doi.org/10.57251/ie.v2i2.814>
- Ellis, B. (2017). Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime From Dog Bridegroom to Wolf Girl: Contemporary Japanese Fairy-Tale Adaptations in Conversation with the West. *Journal of American Folklore*, 130(516), 236–238. <https://doi.org/10.5406/jamerfolk.130.516.0236>
- Endraswara, S. (2014). *Metodologi Penelitian Folklor: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Medpress.
- Firdaus, A. (2023). Keberhasilan Diplomasi Publik Jepang Melalui Budaya Populer: Tantangan Terhadap Identitas Nasional Generasi Muda Indonesia. In *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* (Vol. 1, Issue 2, pp. 98–119). <https://pajar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/24>

- Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamidah, I., Kadafi, M., & Zuliyanti, D. (2018). Knowledge on Japanese People's Beliefs in the Anime Natsume Yuujinchou. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 1(1), 92–108.
<https://doi.org/10.33633/jr.viii.2106>
- Koentjaraningrat. (2016). *Pengantar Ilmu Antropologi*. PT. Rineka Cipta.
- Lister, M. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. Routledge.
- Manion, A. (2005). *Discovering Japan: Anime and Learning Japanese Culture* [Master Thesis]. University of Southern California.
- McMullan, J. (2020). A new understanding of 'New Media': Online platforms as digital mediums. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 26(2), 287–301.
<https://doi.org/10.1177/1354856517738159>
- Morganna, R. (2019). Indonesian EFL Teachers Ideologies of Lingua Culture. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.29240/ef.v3i01.630>
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Reference.
- Munadzdzofah, O. (2018). Pentingnya Bahasa Inggris, China, dan Jepang sebagai Bahasa Komunikasi Bisnis di Era Globalisasi. *VOCATIO: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Dan Sekretari*, 1(2), 58–73.
<http://journal.wima.ac.id/index.php/VOCATIO/article/view/1634/1497>
- Nghia, N. H. (2019). The Tale of Princess Kaguya from a Perspective of Applied Folklore. *Journal Social Sciences and Humanities*, 16(7), 96–104.
- Noorwatha, I. K. D., & Yusa, I. M. M. (2020). Folklore's Inspiration in Character-Based Intellectual Property (IP) Construction 'RomOn' as an Effort to Create Local IP for Global Markets. *Proceedings of the 1st International Conference on Folklore, Language, Education and Exhibition (ICOFLEX 2019)*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.005>
- Nurwicaksono, B. D. (2013). Folklor Lapindo sebagai Wawasan Geo-Culture dan Geo-Mythology Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 62–68. https://doi.org/10.17509/bs_jpbasp.v13i1.761
- Pratiwi, D. P., Saniro, R. K. K., & Hawa, A. M. (2023). The Functions of Films for Children as Learning Media in Children's Education. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 12–17.
<https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6528>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/JJPE.V12I2.30179>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.
- Sadirman, A. S. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Salfia, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral SMA Kelas XII. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 1(1), 12–18.
<https://doi.org/10.56495/jrip.viii.62>
- Santoso, B. (2017). Bahasa dan Identitas Budaya. *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan*, 1(1), 44–49.
<https://doi.org/10.14710/sabda.viii.13266>
- Savitri, L. A., Cahyono, A. B., & Efrizal, E. (2022). Pengenalan Budaya Jepang dan Penguatan Kemampuan Bahasa Jepang Melalui JLPT pada Siswa Man 1 Pasuruan. *Jurnal Gramaswara*, 2(1), 51–69.
<https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.01.05>
- Tadao, U. (1995). *Nihongo Daijiten*. Kondansha.
- Waluyo, B. (2015). *Bahasaku Bahasa Indonesia*. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Warsito. (2012). *Antropologi Budaya*. Ombak.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(2), 9–19.
<https://doi.org/10.26418/JPP.V1I2.19211>