**TUGAS OBSERVASI VERSI 6**

**SKEMA PENULISAN BUKU NONFIKSI**

1. Lakukan swasunting secara digital dengan menggunakan fitur *Review* (Peninjauan) pada aplikasi Word. Aktifkan *Track Changes* untuk menandai perbaikan yang Anda lakukan.

# **ABSTRAK**

Paramita, Anisa Galuh Mayang. 2016620002. 2020. “Budaya *Omotenashi* dalam Komik *Hanasaku Iroha* Karya P. A. Work dengan Pendekatan Antropologi Sastra”. Skripsi. Program Studi Sastra Jepang. Universitas Dr. Soetomo. Dosen Pembimbing Dra. Cicilia Tantri Suryawati, M.Pd.

**Kata Kunci: Antropologi sastra; komik; *omotenashi***

Penelitian ini membahas tentang *omotenashi* dalam komik *Hanasaku Iroha* karya P. A. Work dengan pendekatan antropologi sastra**.** *Hanasaku Iroha* menceritakan tentang kehidupan sehari-hari tokoh-tokohnya dalam menjalankan *ryokan*. Komik dan *anime* *Hanasaku Iroha* merupakan karya sastra yang populer di Jepang karena di dalamnya memasukkan unsur budaya *omotenashi*. Dengan adanya hal tersebut, penelitian ini merumuskan bagaimana kandungan budaya dan perwujudan *omotenashi* dalam komik *Hanasaku Iroha* yang sesuai dengan tradisi masyarakat Jepang. Adapun tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan kandungan budaya dan perwujudan *omotenashi* dalam komik *Hanasaku Iroha* yang sesuai dengan tradisi masyarakat Jepang. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, Penelitian ini menggunakan teori Antropologi Sastra yang didalamnya terdapat teori mengenai Folklor Jepang dan teori *Omotenashi* yang didalamnya terdapat bentuk-bentuk *omotenashi*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Sumber data utama yang digunakan untuk data utama menggunakan komik *Hanasaku Iroha* jilid 1 dan jilid 2, serta sumber data pendukung yaitu menggunakan *anime Hanasaku Iroha* episode 1 sampai dengan episode 5 . Data penelitian diambil dari perkataan dan tindakan yang dilakukan oleh para tokoh dan keadaan *ryokan Kissuisou*. dengan Teknik pengumpulan data menggunakan teknik studi kepustakaan yang datanya diperoleh melalui membaca, menyimak dan mencatat. Data yang diperoleh dikelompokan ke dalam tujuh kelompok antara lain: (1) folklor lisan; (2) folklor sebagian lisan; (3) folklor bukan lisan; (4) penampilan; (5) perilaku; (6) tutur kata; dan (7) budaya *omotenashi* yang sesuai dengan tradisi masyarakat Jepang. Data yang telah dikelompokkan dianalisis dengan teknik analisa data deskriptif analisis. Berdasarkan analisis data, hasil yang diperoleh memperlihatkan adanya kandungan budaya pada karya sastra *Hanasaku Iroha* berupa penyebutan kata *Okami*, adat istiadat berendam air panas, desain tradisional Jepang untuk bangunan penginapan dan pakaian seragam setiap bagian, makanan untuk tamu, dan gerakan tradisional berupa *ojigi*. Bentuk *omotenashi* pada karya sastra *Hanasaku Iroha* terlihat dari penampilan, perilaku, dan tutur kata yang dilakukan oleh karyawan *ryokan* *Kissuisou*. Dengan adanya hal tersebut, dapat terlihat bahwa budaya *omotenashi* yang sesuai dengan tradisi masyarakat Jepang berupa panggilan *Okami*, *ojigi*, pakaian yang digunakan karyawan, dan makanan tamu.

|  |
| --- |
| Pembelajaran di Era "Revolusi Industri 4.0" bagi Anak Usia Dini Oleh Kodar Akbar  Pada zaman ini kita berada pada zona industri yang sangat extream. Industri yang tiap menit bahkan detik dia akan berubah semakin maju, yang sering kita sebut dengan revolusi industry 4.0. Istilah yang masih jarang kita dengar bahkan banyak yang masih awam.  Bagi pendidik maupun peserta didik hari ini kita di siapkan untuk memasuki dunia kerja namun bukan lagi perkerja, tetapi kita di siapkan untuk membuat lapangan kerja baru yang belum tercipta, dengan menggunakan kemampuan teknologi dan ide kreatif kita.  Pendidikan 4.0 adalah suatu program yang di buat untuk mewujudkan pendidikan yang cerdas dan kreatif. Tujuan dari terciptanya pendidikan 4.0 ini adalah peningkatan dan pemerataan pendidikan, dengan cara memerluas akses dan memanfaatkan teknologi.  Tidak hanya itu pendidikan 4.0 menghasilkan 4 aspek yang sangat di butuhkan di era milenial ini yaitu kolaboratif, komunikatif, berfikir kritis, kreatif. Mengapa demikian pendidikan 4.0 ini hari ini sedang gencar-gencarnya di publis, karena di era ini kita harus mempersiapkan diri atau generasi muda untuk memasuki dunia revolusi industri 4.0.  Karakteristik pendidikan 4.0   * Tahapan belajar sesuai dengan kemampuan dan minat/kebutuhan siswa. * Pada tahab ini guru di tutut untuk merancang pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat/kebutuhan siswa. * Menggunakan penilaian formatif. * Yaitu guru di sini di tuntut untuk membantu siwa dalam mencari kemampuan dan bakat siswa. * Menempatkan guru sebagai mentor. * Guri dilatih untuk mengembangkan kurikulum dan memberikan kebebasan untuk menentukan cara belajar mengajar siswa. * Pengembangan profesi guru. * Dimana guru sebagai pendidik di era 4.0 maka guru tidak boleh menetap dengan satu strata, harus selalu berkembang agar dapat mengajarkan pendidikan sesuai dengan eranya.    Di dalam pendidikan revolusi industri ini ada 5 aspek yang di tekankan pada proses pembelajaran yaitu:   * Mengamati * Memahami * Mencoba * Mendiskusikan * Penelitian   Pada dasarnya kita bisa lihat proses mengamati dan memahami ini sebenarnya jadi satu kesatuan, pada proses mengamati dan memahami kita bisa memiliki pikiran yang kritis. Pikiran kritis sangat di butuhkan karena dengan pikiran yang kritis maka akan timbul sebuah ide atau gagasan.  Dari gagasan yang mucul dari pemikiran kritis tadi maka proses selanjutnya yaitu mencoba/ pengaplikasian. Pada revolusi 4.0 ini lebih banyak praktek karena lebih menyiapkan anak pada bagaimana kita menumbuhkan ide baru atau gagasan.  Setelah proses mencoba proses selanjutnya yaitu mendiskusikan. Mendiskusikan di sini bukan hanya satu atau dua orang tapi banyak kolaborasi komunikasi dengan banyak orang. Hal ini dilakukan karena banyak pandangan yang berbeda atau ide-ide yang baru akan muncul.  Yang terahir adalah melakukan penelitian, tuntutan 4.0 ini adalah kreatif dan inovatif. Dengan melakukan penelitian kita bisa lihat proses kreatif dan inovatif kita. |