

JAPANESE AND NATIVE AMERICAN FABLES: ENRICHMENT OF INTERCULTURAL COMMUNICATION COMPETENCE

FABEL JEPANG DAN INDIAN AMERIKA: PENGAYAAN KOMPETENSI INTERKULTURAL KOMUNIKASI

Eduardus Agusli¹⁾, Femmy Dahlan²⁾, Tienn Immerry³⁾

^{1,3} Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

² Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Corresponding Author: femmydahlan@bunghatta.ac.id

Abstract

Fables as children's stories can be an intercultural communication medium in learning the language of the owner. This study aims to explore the intercultural competence of children's literacy in two countries, Japanese and American Indian fables. A pragmatic approach that pays attention to the benefits for the reader is used to reveal these competencies using the content analysis method. The results of the study revealed that the fauna in Japanese fable (tanuki and tanishi) and American Indian fable (rabbit and wolf) are gods and symbols for the collective society. Japanese fable shows the tanuki is considered to give good luck and tanishi gives safety/health. American Indian fables show the rabbit and wolf functioning as opposing symbols, each representing different aspects of human nature in survival. These fables carry pieces of culture from the country of origin so that intercultural communication competence is transferred easily to children.

Keywords: *Fabel, literacy, competence, intercultural communication*

Abstrak

Fabel sebagai dongeng anak dengan tokoh fauna dapat menjadi media interkultural komunikasi dalam pembelajaran bahasa pemilik cerita. Penelitian ini bertujuan untuk menggali kompetensi interkultural dari literasi anak dua negara, fabel Jepang dan Indian Amerika. Pendekatan pragmatis yang memberikan perhatian pada manfaat terhadap pembaca, digunakan untuk mengungkap kompetensi tersebut dengan metode analisis konten. Hasil penelitian mengungkap bahwa fauna dalam fabel Jepang (tanuki dan tanishi) dan dongeng Indian Amerika (rabbit dan wolf) merupakan dewa dan simbol bagi masyarakat kolektif pemilik cerita. Fabel Jepang

menunjukkan fauna tanuki yang dianggap memberi keberuntungan dan tanishi juga memberi keselamatan/kesehatan. Fabel Indian Amerika menunjukkan fauna rabbit dan wolf berfungsi sebagai simbol yang berlawanan, masing-masing mewakili aspek yang berbeda dari sifat manusia dalam bertahan hidup. Kedua fabel tersebut mengusung kepingan budaya dari negara pemilik cerita sehingga kompetensi interkultural komunikasi dapat ditransfer secara sederhana kepada anak.

Kata kunci: *Fabel, literasi, kompetensi, interkultural komunikasi*

1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat mudah diingat dan dapat diadaptasi secara budaya karena strukturnya yang berulang dan karakter arketipenya (Propp, 1968; Bettelheim, 2010). Dongeng adalah jenis cerita rakyat yang menceritakan kisah tentang kejadian-kejadian imajiner atau fantastis. Dongeng sering kali diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi dan biasanya mengandung aspek petualangan, fantasi, moralitas, atau konvensi budaya. Sebagai bagian dari cerita rakyat, dongeng diidentifikasi berdasarkan tujuan didaktik, motif tradisional, dan struktur bergaya. Dongeng adalah narasi tradisional, biasanya diwariskan secara lisan sebelum ditulis, yang mencerminkan nilai, norma, dan pandangan dunia suatu budaya (Dundes, 1980; Bascom, 1954).

Nurgiantoro (2018) menyebutkan bahwa budaya bercerita kepada anak kecil adalah budaya universal dan sudah mentradisi. Biasanya budaya bercerita ini dilakukan secara lisan sehingga disebut tradisi lisan atau dikenal dengan folklor lisan (*verbal folklore*). Setiap dongeng, sebagai bagian dari folklor, merupakan refleksi pengalaman berharga bagi perkembangan sosial dan budaya anak. Nilai luhur dongeng dapat diungkap melalui fungsi folklor sebagai alat edukasi anak antara lain: edukasi tentang tokoh fauna dan habitatnya. Edukasi tentang alam dan vegetasi yang membantu untuk dapat bertahan hidup, edukasi untuk menumbuhkan kewaspadaan (*awareness*) terhadap lingkungan, dan edukasi tentang tradisi masyarakat pemilik cerita (Immerry & Dahlan, 2021).

Mendongeng merupakan salah satu seni rakyat tertua yang dapat mengajarkan kepada generasi penerus tentang sejarah, budaya dan nilai-nilai moral. Dongeng merupakan jenis karya sastra yang di dalamnya terdapat karakter-karakter kesukaan anak. Karakter dalam dongeng biasanya bersifat kreatif imajinatif karena berkaitan dengan dunia fiksi, diantaranya: peri, pangeran, binatang yang bisa berbicara, kurcaci, dan lainnya. Dongeng dianggap baik apabila di dalamnya terdapat pembelajaran karakter yang kuat pada anak dan mengarah pada kebaikan. Dongeng terdiri dari aspek perkembangan kejiwaan dan merupakan sarana bagi anak untuk belajar tentang berbagai emosi, perasaan dan nilai-nilai

moral. Metode dongeng dapat menambah pengalaman belajar anak dalam memahami karakter tokoh dan dapat menilai untuk dijadikan teladan dan sekaligus panutan (Sumaryanti, 2018).

Sejalan dengan pendapat ini, Pradana *et al.* (2024) menyatakan bahwa mendongeng merupakan sebuah seni tentang cerita dari suatu peristiwa dan disampaikan secara lisan. Kegiatan mendongeng melibatkan pendengaran dan pengamatan oleh anak sehingga akan menumbuhkan kemampuan dari segi bahasa anak. Menurut penulis, sama halnya dengan pertumbuhan kemampuan bahasa anak, pemelajar bahasa asing juga melalui proses belajar bahasa seperti anak. Bahasa dapat membantu anak-anak untuk mengekspresikan pendapat atau ide secara sederhana (Khotijah, 2016; Sugiyanti, 2021). Selain itu, bagi pemelajar bahasa asing yang belajar bahasa lain, bukan bahasa ibu, tentunya dapat pula belajar bahasa dan budaya asing dari dongeng milik masyarakat dari bahasa yang dipelajarinya.

Dongeng, legenda, mitos, dan fabel semuanya dianggap cerita rakyat, dan masing-masing memiliki fungsi budaya dan naratif yang berbeda (Thompson, 1997; Zipes, 2013). Dongeng dikategorikan ke dalam beberapa jenis utama, yang sering kali didasarkan pada konten, fungsi, dan struktur. Berikut pengertian beberapa jenis dongeng.

1. *Fairy Tales*: melibatkan latar yang fantastis, makhluk ajaib, dan kejadian supranatural (misalnya, Cinderella), biasanya ditujukan untuk anak-anak.
2. *Folk Tales*: tradisi lisan dari budaya tertentu, seperti kisah kumulatif, kisah penipu, dan lainnya.
3. *Myths*: cerita suci yang menggambarkan dewa, peristiwa alam, atau asal usul.
4. *Legend*: cerita yang memiliki beberapa dasar faktual dan didasarkan pada tokoh atau peristiwa historis.
5. *Fables*: cerita pendek dengan hewan sebagai karakter utama yang mengajarkan pesan.
6. *Tall Tales*: narasi berlebihan tentang tokoh atau peristiwa legendaris.

Fabel adalah cerita pendek yang mengajarkan moral, biasanya menggunakan hewan sebagai karakter (Zipes, 2013). Sebagai salah satu jenis dongeng, fabel berupa karya fiksi pendek dengan pelajaran moral yang biasanya menampilkan hewan/ fauna sebagai tokoh utamanya. Tokoh fauna dalam cerita juga dapat menggambarkan sifat/karakter manusia. Latar cerita dalam fabel juga dapat menggambarkan budaya masyarakat pemilik cerita.

Pemelajar bahasa asing, mau tidak mau akan berhadapan dengan situasi harus memahami pula budaya masyarakat dari bahasa yang sedang dipelajarinya. Oleh sebab itu dibutuhkan kompetensi interkultural komunikasi oleh pemelajar bahasa. Komunikasi antarbudaya atau *intercultural communication* dalam pembelajaran bahasa asing dibutuhkan karena setiap kultur memiliki karakter dan ciri khasnya tersendiri. Secara

keseluruhan, *intercultural communication* adalah informasi yang dibagikan pada tingkat kesadaran yang berbeda antara orang-orang dengan latar belakang budaya yang berbeda. Dengan kata lain, individu yang dipengaruhi oleh kelompok budaya yang berbeda menegosiasikan makna bersama dalam interaksi.

Penulis menemukan persamaan dari dua fabel yang berasal dari negara Jepang dan Amerika. Sebelumnya telah ada penelitian (Immerry *et al.*, 2022) yang berawal dari kesamaan cerita dan dianalisis dengan fungsi folklor. Dongeng anak Jepang dan Amerika sama-sama memenuhi dua fungsi folklor dari enam fungsi menurut Dundes. Fungsi *aiding in the education of the young* (memberi edukasi kepada anak) lebih dominan datanya daripada fungsi *offering an enjoyable escape from reality* (menawarkan kesenangan/hiburan). Untuk fungsi edukasi, dua dongeng selain memberikan edukasi cara bertindak dan bertahan hidup, juga ada edukasi tentang agama/kepercayaan dan budaya masyarakat pemilikinya. Sedangkan fungsi hiburan, masing-masing dongeng memilikinya karena ada kesenangan, meskipun sekadar lari dari kenyataan sebentar. Ada juga lirik lagu yang dinyanyikan oleh Rabbit dan Wolf sehingga menawarkan kesenangan/hiburan.

Fabel dari Jepang bercerita tentang *tanuki* (rakun) dan *tanishi* (keong). Fabel dari Amerika bercerita tentang *rabbit* (kelinci) dan *wolf* (serigala). Ada persamaan cerita dari upaya yang dilakukan oleh fauna yang lebih kecil karena pasti akan kalah dari fauna besar. Ada sebuah perlawanan, situasi yang menunjukkan keadaan otak versus otot. Selain itu ada juga potret simbol budaya dalam masing-masing fabel. Hal ini yang menjadi tujuan penelitian, terkait dengan pengayaan kompetensi interkultural komunikasi yang dapat diungkap dari fabel dua negara.

2. METODE

Pendekatan pragmatis digunakan dalam penelitian ini karena terkait dengan interkultural komunikasi. Pendekatan pragmatis memberikan perhatian pada fungsi/manfaat terhadap pembaca dalam hal ini para pemelajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang dan bahasa Inggris. Oleh sebab itu budaya masyarakat pemilik cerita patut dipedomani dalam sebuah kajian pragmatis. Nilai-nilai yang didapat dari interkultural komunikasi sebagai hasil pendekatan pragmatis dapat bermanfaat untuk belajar budaya lain, beradaptasi dengan perbedaan, membangun jembatan antar budaya sehingga dapat dicapai peningkatan kemampuan berkomunikasi. Metode kualitatif yang digunakan adalah metode yang merupakan bagian dari perkembangan ilmu sosial sehingga kualitas penafsiran dalam metode ini dibatasi oleh hakikat fakta-fakta sosial yang juga termasuk unsur-unsur kebudayaan. Metode penelitian kualitatif mempertahankan hakikat nilai-nilai. Jika dalam ilmu sastra, yang menjadi sumber data penelitiannya adalah karya, sebagai data formal adalah kata, kalimat, dan wacana (Ratna, 2004).

3. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Berikut ini data dan analisis interkultural dari masing-masing fabel.

3.1 Tanuki to Tanishi (Rakun dan Keong)



dengan sangat baik. Bahkan tangannya itulah yang membuat rakun mendapatkan namanya, rakun berasal dari kata *aroughcun* dalam bahasa Powhatan (Indian) yang berarti hewan yang menggaruk dengan tangannya. Selain tangannya, ciri khas dari rakun adalah wajahnya yang memiliki pola warna hitam seperti topeng pencuri dengan mata hitam yang tajam. Pola tersebut memiliki fungsi tersendiri, layaknya kacamata hitam pada manusia, pola hitam pada wajah rakun berfungsi memblokir cahaya supaya rakun bisa melihat lebih jelas pada siang hari. Rakun tidak hanya memiliki tangan yang bisa melakukan banyak hal, tetapi juga memiliki kecerdasan luar biasa. Sebuah studi yang memperlihatkan bahwa jumlah neuron dalam otak rakun ternyata sama banyak dengan anjing, padahal otak rakun lebih kecil. Bila mengalami kesulitan, rakun bisa mencari cara dengan memanfaatkan alat sederhana. Salah satu hal yang unik tentang rakun adalah cara mereka mencuci makanan sebelum memakannya. Cara mencuci makanan yang dilakukan rakun adalah dengan merendam makanan dalam air sebelum mengonsumsinya. Selain cerdas dalam mencari makanan, hewan ini ternyata juga memperhatikan kebersihan dan kesehatan Indera peraba adalah yang terpenting dari rakun, terletak pada cakarannya. Rakun dianggap buta warna atau setidaknya kurang mampu membedakan warna meskipun mata mereka telah beradaptasi dengan baik. Penglihatan untuk pandangan jarak jauh rakun buruk dan saat senja hari dapat melihat lebih baik (Nisa, 2023).

Ashari (2020) menjelaskan bahwa meskipun menyerupai rakun, *tanuki* sebenarnya tidak memiliki kekerabatan dengan hewan yang menyerupainya itu. Sebaliknya, *tanuki* lebih dekat dengan *Canidae*, bersama serigala dan rubah. Hewan yang memiliki nama resmi *Nyctereutes procyonoides* juga merupakan spesies basal, yang artinya paling menyerupai bentuk leluhur dari keluarga *Canidae*. Subspesies anjing rakun asli Jepang banyak dikaitkan dengan cerita rakyat dan roh mistis yang dapat berubah bentuk disebut "*bake-danuki*". Secara harfiah, itu berarti "anjing rakun monster", termasuk dalam kelas monster (*yōkai*), yang memiliki karakter jahat. Namun, *bake-danuki* telah melepaskan reputasi buruk selama beberapa abad terakhir. Malah, saat ini *tanuki* digambarkan sebagai watak periang dan pemberi keberuntungan bagi kemakmuran manusia. Oleh sebab itu, patung *bake-danuki* sering dipajang di depan toko atau restoran.

Keong adalah hewan lunak (*mollusca*) termasuk *family ampullaridae*, tidak memiliki tulang belakang. Keong terdiri dari berbagai jenis, *tanishi* termasuk salah satu yang ditemukan dalam ekosistem lingkungan sawah yang banyak ditemukan di Asia. Karakteristik fauna keong adalah gerakannya yang lambat. Meskipun penelitian Mawar *et al.* (2022) menyatakan bahwa keong (mas) adalah hama bagi tanaman padi, tetapi dua orang profesor Jepang pernah menjelaskan hal yang sebaliknya. Keong, meskipun terkadang

dianggap sebagai hama, berpengaruh buruk untuk tanaman khususnya padi, tetapi fauna ini berguna untuk menambah kesuburan pada tanah. Keong dapat memakan tumbuhan alga yang mengganggu, kemudian kotorannya dapat meningkatkan nutrisi pada tanah.

Dari data fabel diketahui bahwa cangkang keong, meskipun keras tetapi dapat juga pecah apabila terbentur dengan benda keras lainnya. *Tanishi* yang menumpang di ekor *Tanuki* saat lomba lari, cangkangnya pecah separuh akibat kibasan ekor *Tanuki* ketika sampai di depan *torii*. Cangkang terbentur ke *torii* (gerbang masuk kuil Shinto) yang lebih keras dan besar. Maharani dan Dewi (2021) menyebutkan bahwa pembuatan cangkang dimulai sebelum keong/moluska lainnya berkembang dalam tahap larva. Prosesnya dimulai dengan kelenjar cangkang yang terletak pada bagian keras tubuh, tempat semua organ berada. Proses ini disebut biomineralisasi, cara makhluk hidup menggunakan mineral termasuk kalsium untuk membuat benda-benda seperti cangkang atau struktur karang. Saat keong/siput terus tumbuh, cangkangnya mulai berputar, menciptakan kubah di dalamnya. Proses spiral ini dapat terjadi dalam dua arah yang berbeda. Beberapa spesies hanya dapat melakukan spiral penembakan ke satu arah. Setiap spesies moluska memiliki pendekatan yang sedikit berbeda dalam membuat cangkangnya. Cangkang akan terus bertumbuh bersama moluska. Cangkang moluska dapat memiliki kandungan mineral antara 95-99 % per berat. Sekitar 1-5 % sisanya adalah organik. Hal inilah yang membuat cangkang secara biologis menjadi batu. Moluska memiliki kebiasaan unik berputar searah jarum jam dan cenderung bergerak ke arah kanan, seperti kebanyakan manusia yang tidak kidal, kendati ada juga moluska kidal walau sangat jarang. Hal ini membuat proses pembentukan cangkang juga berputar mengikuti arah gerak. Cangkang siput yang melingkar ini memiliki pusat gravitasi yang rendah, membuatnya cukup efisien untuk dibawa kemana pun sekaligus melindungi pemiliknya dari pemangsa. Keong akan tinggal bersama cangkang sepanjang hidup dan tidak pernah berhenti untuk menumbuhkan cangkang.

Joya (2016) menyebutkan pada zaman dahulu, *tanishi* (keong) memiliki pengaruh kuat dalam kepercayaan masyarakat Jepang karena dianggap dapat mengontrol nasib manusia. *Tanishi* juga dianggap sebagai penguasa sungai dan kolam, memiliki kekuatan untuk menghukum orang atau makhluk yang masuk tanpa izin ke wilayahnya sehingga dianggap sebagai monster yang mengerikan. Di distrik Aizu, tempat berdirinya Wakamiya Hachiman Shrine, ada dua kolam besar yang disebut oleh orang-orang sekitar sebagai “ponds of tanishi”. Jika seseorang menangkap keong dari kolam tersebut maka pada malam hari dia akan mendengar sebuah suara dalam tidurnya yang meminta agar mengembalikan keong tersebut, dan suara tersebut setiap malam akan hilang jika dia sudah mengembalikannya ke tempat semula. Selain itu, saat seseorang sakit, dia akan mengambil

satu keong dari kolam, dan membuat janji akan mengembalikan ke dalam kolam dua keong jika sakitnya telah tidak ada/hilang. Namun, jika dia tidak kunjung sembuh, keong itu tidak akan pernah dikembalikan ke kolam. Masyarakat setempat menghargai *tanishi* sebagai pelayan kuil tersebut. Hal ini menjelaskan bahwa *tanishi* merupakan fauna untuk simbol kesehatan atau keselamatan bagi masyarakat Jepang.

Keberhasilan Tanishi yang memenangkan lomba lari (*kakekurabe/ footrace*) dengan menggunakan otak akhirnya dapat mengalahkan Tanuki. Tanishi dengan segera memanjat dan menumpang di ekor Tanuki saat lomba lari dimulai. Tanuki tidak mengetahui dan tidak menyadari bahwa Tanishi telah ikut berlari bersamanya. Sebagai fauna yang lebih kecil dan dikenal lambat, keong tentu akan kalah dari rakun. Inilah yang menunjukkan bahwa otak dapat mengalahkan otot. Fauna kecil mengandalkan otak dan fauna lebih besar mengandalkan otot.

3.2 *The Rabbit and The Wolf*



The rabbit liked to play tricks on the other animals. Best of all, he liked to play tricks on the wolf. At last the wolf grew angry and said that he was going to get even with the rabbit.

One day he caught the rabbit coming through a field.

Source: "The Rabbit and The Wolf"

Fabel *The Rabbit and the Wolf* adalah milik penduduk asli Amerika (Indian) tentang seekor kelinci yang suka mengganggu fauna lain dengan tipuannya. Fauna yang paling

sering menjadi korbannya adalah serigala. Cerita ini sarat dengan edukasi tentang kehidupan yang dikisahkan melalui pengalaman kelinci dan serigala. Di awal cerita dikisahkan kemampuan kelinci dalam menipu para fauna. Serigala yang secara berulang selalu termakan tipu daya kelinci. Melalui visual terlihat sosok *rabbit* (kelinci) dan *wolf* (serigala) sehingga anak dapat mengetahui wujud asli dan perbandingan ukuran dari keduanya. *Wolf*, adalah fauna dengan ukuran tubuh yang besar, taring yang tajam, cakar yang panjang dan tajam terlihat mengerikan dan berbahaya. *Rabbit*, dihadirkan dengan ukuran tubuh kecil dan senyum jenaka (terkadang tampak senyum licik) di wajahnya. Serigala, fauna yang lebih besar dianggap berbahaya karena dapat menyerang dan melukai fauna lain yang lebih kecil.

Sebenarnya serigala dalam fabel penduduk asli Amerika bukanlah fauna yang jahat. Masyarakat Indian memperlakukan *wolf* (serigala) dengan respek dan perhatian. Mereka mengamati dan belajar dari perilaku serigala. *Wolf* melambangkan keberanian dan kesetiaan. *Wolf* juga menjadi *role model* karena mengajarkan cara berburu dan dianggap sebagai pelindung (Fogg *et al.*, 2015).

Kelinci, bagi beberapa suku asli Indian adalah fauna simbol kepintaran, kecerdasan, dan tipu muslihat. Berbagai suku Indian memiliki dongeng yang berbeda tentang kelinci. Biasanya, kelinci menjadi si cerdik, pemandu, bahkan dewa (suku Indian di northeastern). Berkontradiksi, bagi banyak suku Indian di southwestern dan budaya Central American, kelinci adalah simbol kesuburan dan keberlimpahan. Kelinci banyak ditemukan pada parabel suku Indian. Kelinci juga menjadi salah satu dari sembilan totem fauna. Totem kelinci adalah simbol kecerdikan, kepekaan, dan kekuatan perdukunan (*shamanic power*). Hal ini karena kekuatan perseptif dan intuitif kelinci yang kuat. Seperti totem binatang lainnya, kelinci secara simbolik positif dan melambangkan pemecah masalah yang kreatif, keberanian, dan kecerdasan. Kelinci adalah simbol perjuangan dalam diri manusia dan melambangkan kebutuhan untuk mengendalikan ketakutan untuk dapat mewujudkan potensi diri (Carter, 2020).

Selain kelinci dan serigala masih ada beberapa fauna yang dihadirkan, meskipun tidak secara langsung. Fauna lain tersebut adalah ular, kalkun, dan elang. Fauna yang muncul dalam cerita termasuk kelompok vertebrata (hewan bertulang belakang). Dari lima kelas vertebrata, hanya ada tiga kelas fauna, yaitu reptilia (reptil), aves (burung), dan mamalia (menyusui). Reptil, fauna yang memiliki kulit keras, kering, dan bersisik, dalam cerita kelas reptilia diwakili oleh ular. Burung atau unggas, fauna yang memiliki bulu dan paruh dari zat keratin, bulunya membentuk sayap yang berfungsi untuk terbang. KBBI daring mendeskripsikan unggas sebagai hewan bersayap, berkaki dua, berparuh, dan

berbulu, yang mencakupi segala jenis burung, dapat dipiara dan diternakkan sebagai penghasil pangan (daging dan telur). Fabel ini mengenalkan unggas berupa kalkun dan elang kepada anak dan dapat menambah kosa kata pemelajar bahasa. Kelinci dan serigala termasuk mamalia yang menghasilkan susu sebagai makanan untuk anaknya dengan kelenjar susu (*glandula mammae*) yang terdapat di daerah perut atau dada. Selain memiliki susu, mamalia juga memiliki rambut, dan tiga tulang telinga tengah; umumnya hidup di darat, dan ada juga hidup di air seperti paus dan lumba-lumba.

Ciri-ciri yang telah diuraikan ini dapat diketahui melalui literasi visual untuk tokoh Rabbit dan Wolf dalam cerita. Cara bergerak fauna ini bisa diketahui, nampak pada gambar, kelinci dan serigala menggunakan kaki untuk melompat dan berjalan. Sementara, untuk ular bisa diketahui dari kata-kata “*snake dance*” yang dipahami sebagai penjelasan gerak ular pada umumnya secara melata sambil meliuk-liukkan tubuhnya. Gerak kalkun diketahui dari kata-kata “*turkey dance*” yaitu cara berjalan kalkun yang suka membuat gerakan melingkar. Burung elang terbang tinggi dengan mengepakkan sayapnya. Saat burung terbang bisa terlihat gerak menukik dan membelok. Gerak elang bisa diketahui secara implisit dari kata-kata “*eagle dance*.”

Dalam fabel ini juga digambarkan tentang The Green Corn Festival merupakan perayaan dan seremoni keagamaan penduduk asli Amerika (Indian). Perayaan tahunan wajib dan sangat penting ini sebagai rasa syukur atas hasil panen yang didapatkan. Setiap suku (di Eastern Woodland dan Southeastern) merayakan festival ini, berdoa kepada Sang Pencipta untuk makanan yang tersedia. Waktu perayaan adalah pada akhir musim panas atau awal musim gugur saat jagung yang ditanam sudah dapat dipanen. Jadwal festival berdasarkan waktu pertama matangnya jagung sehingga dapat dipanen. Dalam festival ini diselenggarakan berbagai tarian (*stomp dancing, feather dancing, buffalo dancing*) selama berjam-jam. Para *chanting shaman* (dukun) dan para pejuang mengelilingi api unggun membawa batang jagung. Jagung yang dipanen ini direbus, diangkat dari panci, dan diikatkan pada keempat tiang yang berbentuk *tepee* (tenda suku Indian) dengan api di bawahnya. Jagung yang diikatkan dan dibakar ini adalah sebagai persembahan sakral kepada *Great Spirit* (Sang Pencipta). Abu pertama dari pembakaran dikubur, kemudian dinyalakan api besar yang baru untuk memasak jagung-jagung untuk seluruh desa agar dapat dinikmati saat pesta makan dan pesta tari. Green Corn Festival masih dirayakan hingga sekarang khususnya oleh suku di Southeastern Woodlands (Morales, 2016).

Akhir cerita fabel, Rabbit mengajak Wolf melakukan tarian dengan gerakan berputar dengan kecepatan tinggi dan waktu yang lama sambil bernyanyi. Wolf menari berputar dari pusat lingkaran, sedangkan Rabbit di lingkaran luar yang jauh darinya. Sambil

menyanyi dan berputar cepat, Rabbit akhirnya sampai di lingkaran terluar yang dekat ke semak-semak dan akhirnya dia melarikan diri. Wolf yang ikut menyanyi dan berputar semakin lama semakin cepat. Wolf merasakan kepalanya pusing dan tidak bisa berlari untuk mengejar Rabbit. Gowder (2024) menyebutkan gerakan tari ini adalah *round dance* suku Indian dengan dua lingkaran, lingkaran dalam dan lingkaran luar. Para penari di setiap lingkaran dengan lengan saling terkait atau terlepas bergerak searah jarum jam saat alunan gendang dan musik dimulai. Kemudian ketika terjadi pergantian musik, para penari di lingkaran dalam dan lingkaran luar akan bergerak melawan arah jarum jam. Begitu terus dilakukan secara bergantian dengan tujuan untuk kebersamaan.

Fauna kelinci (*rabbit*), posisinya yang sudah tertangkap oleh serigala dan akan dimangsa, membuatnya memutar dan mengandalkan otak, sedangkan serigala yang lebih besar sebagai simbol otot ternyata tidak dapat dikalahkan oleh kekuatan otak. Dalam budaya Masyarakat Indian Amerika, kelinci sebagai simbol otak (*brain*) digambarkan sebagai sosok yang cerdas, banyak akal. Dia menggunakan kecerdasan daripada kekerasan untuk mencapai tujuan. Dengan kemampuan berpikir cepat dan efektif serta menyenangkan, kelinci menantang norma sosial dan membantu mengajarkan pelajaran moral, sosial, dan psikologis. Kelinci pada umumnya digambarkan sebagai tokoh baik hati, tidak memiliki sifat yang ambivalen atau merusak (Mark, 2024; Mythology WorldWide 2024).

Sebaliknya serigala sebagai simbol otot (*brawn*) bagi masyarakat Indian Amerika bermakna positif. Hassan (2015) menjelaskan serigala merupakan perwujudan kekuatan komunal kesetiaan, dan kebijaksanaan leluhur. Ditambahkan oleh Fogg et al. (2015), sebuah studi menyoroti bahwa di banyak suku di wilayah Plain dan Great Lake, serigala sangat dihormati karena kecakapan berburu, kohesi sosial, dan kekuatan spiritualnya.

4. KESIMPULAN

Fauna dalam fabel dari negara Jepang dan negara Amerika sama-sama berfungsi sebagai *opposing symbols* (simbol yang berlawanan), masing-masing mewakili aspek yang berbeda dari sifat manusia dalam bertahan hidup. Fauna yang lebih kecil (*tanishi* dan *rabbit*) menyimbolkan kekuatan otak (*brain*) sedangkan fauna yang lebih besar (*tanuki* dan *wolf*) menyimbolkan kekuatan otot (*brawn*).

Fauna dalam cerita ternyata juga mengungkap budaya dari masyarakat pemilik cerita. *Tanuki* (rakun) yang awalnya sebagai roh mistis dalam cerita rakyat, termasuk kelas monster dalam masyarakat Jepang, saat ini berubah menjadi simbol fauna dengan watak

periang dan pemberi keberuntungan. Tanishi (keong) menjadi fauna pelayan kuil sebagai simbol kesehatan dan keselamatan. Kelinci adalah simbol kesuburan dan keberlimpahan dan serigala sebagai simbol kekuatan komunal kesetiaan, dan kebijaksanaan leluhur.

Interkultural menggambarkan komunitas dengan adanya pemahaman yang mendalam dan rasa hormat terhadap semua budaya. Komunikasi antarbudaya berfokus pada pertukaran gagasan dan norma budaya bersama dan pengembangan hubungan yang mendalam. Ketimbang berfokus pada hambatan komunikasi yang muncul, lebih baik melihat manfaat dari komunikasi lintas budaya. Budaya menjadi bagian dari perilaku komunikasi, sehingga komunikasi berperan untuk menentukan, memelihara, dan mewariskan budaya. Upaya pengayaan kompetensi interkultural komunikasi juga dapat melalui karya sastra.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada The Japan Foundation yang telah memberikan bantuan untuk penerbitan artikel ini. Terima kasih juga kepada ASPBJI Korwil Sumbar-Riau dan Program Studi Sastra Jepang Universitas Bung Hatta yang telah memfasilitasi seminar nasional hingga penerbitan artikel para pemakalah.

6. REFERENSI

- Ashari, A. (2020). *Tanuki, Anjing Rakun yang Jadi Makhluk Mitologi di Jepang*. Bobo.Id Teman Bermain Dan Belajar. <https://bobo.grid.id/read/081914798/tanuki-anjing-rakun-yang-jadi-makhluk-mitologi-di-jepang?page=all>
- Bascom, W. R. (1954). Four Functions of Folklore. *The Journal of American Folklore*, 67(266), 333–349. <https://doi.org/10.2307/536411>
- Bettelheim, B. (2010). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales* (1st ed.). Vintage.
- Carter, L. (2020, August 5). What Do Rabbits Symbolize? Rabbit Symbolism Meaning! *Rabbit Care Tips*. <https://www.rabbitcaretips.com/what-do-rabbits-symbolize/>
- Dundes, A. (1980). *Interpreting Folklore*. Indiana University Press.
- Fogg, B. R., Howe, N., & Pierotti, R. (2015). Relationships Between Indigenous American Peoples and Wolves 1: Wolves as Teachers and Guides. *Journal of Ethnobiology*, 35(2), 262–285. <https://doi.org/10.2993/etbi-35-02-262-285.1>
- Gowder, P. (2024). *What Is a Native American Round Dance? History, Music, & Meaning*. PowWows.Com. <https://www.powwows.com/what-is-a-native-american-round-dance-history-music-meaning/>
- Hassan, A. (2015). Animal Symbolism in Indian American Poetry. *European Scientific Journal*, 11(11), 1857–7881.
- Immerry, T., & Dahlan, F. (2021). SI KANCIL DAN USAGI: Nilai Edukasi dalam Dongeng dari Dua Negara. *Jurnal Elektronik WACANA ETNIK*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.25077/we.v10.i2.172>

- Immerry, T., Dahlan, F., & Agusli, E. (2022). MISCHIEVOUS BEHAVIOR OF TANISHI AND RABBIT: EARLY LITERACY THROUGH CHILDREN'S FOLKTALES. *Repository Universitas Bung Hatta*.
- Joya, M. (2016). *Japan And Things Japanese* (1st ed.). Routledge. <https://www.routledge.com/Japan-And-Things-Japanese/Joya/p/book/9781138973541?srsltid=AfmBOopyufO7rQv2dUC0NizKmwIWYrYYF9wPx2x4wC66xshaSOBNlbNS>
- Khotijah, K. (2016). STRATEGI PENGEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), Article 2.
- Maharani, A. S. A., & Dewi, B. K. (2021). *Hidup dengan Cangkang, Bagaimana Siput Mendapatkannya?* Kompas.Com. <https://www.kompas.com/sains/read/2021/10/27/200500623/hidup-dengan-cangkang-bagaimana-siput-mendapatkannya->
- Mark, J. J. (2024). *Rabbit Tales of the Cherokee*. World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/article/2586/rabbit-tales-of-the-chokee/>
- Mawar, M., Parawansa, A. K., & Abdullah, A. (2022). Pengaruh Konsentrasi dan Waktu Pemberian Ekstrak Daun Biduri (*Calotropis gigantea*) dalam Menekan Perkembangan Keong Mas Pada Tanaman Padi Sawah. *AGROTEK: Jurnal Ilmiah Ilmu Pertanian*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.33096/agrotek.v6i2.231>
- Morales, K. (2016). *The Green Corn Festival*. Prezi.Com. <https://prezi.com/rdjwonz9lf5l/the-green-corn-festival/>
- Mythology WorldWide. (2024). *The Legend of the Trickster Rabbit in Native American Mythology*. Mythology WorldWide. <https://mythologyworldwide.com/the-legend-of-the-trickster-rabbit-in-native-american-mythology/>
- Nisa, A. (2023). *6 Fakta Unik Rakun, Hewan Kecil yang Terkenal Cerdas dan Terampil—Bobo*. Bobo.Id Teman Bermain Dan Belajar. <https://bobo.grid.id/read/083881377/6-fakta-unik-rakun-hewan-kecil-yang-terkenal-cerdas-dan-terampil>
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. UGM PRESS.
- Ooki, Yuuji. (1994). "Tanuki to Tanushi", In *Nihon no Mukashi Banashi Ichinensei* (pp. 40–43).
- Pradana, P. H., Djamali, F., & Khoiriyah, A. N. (2024). Implementasi Mendongeng dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.33369/jip.9.1.99-108>
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale: Second Edition*. University of Texas Press. <https://doi.org/10.7560/783911>
- Ratna, N. K. (2004). *Teori, Metode & Teknik Penelitian Sastra: Dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme : Perspektif Wacana Naratif*. Pustaka Pelajar.
- Sugiyanti, S. (2021). Perkembangan Bahasa Fonetik dan Sintaksis Anak Usia Dini (Usia 3-4 Tahun). *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i2.48>

- Sumaryanti, L. (2018). Membudayakan Literasi Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Mendongeng. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v3i1.1332>
- The Rabbit and The Wolf. (n.d.). In *Whispering Books*. http://whisperingbooks.com/Show_Page/?book=Native_American_Legends&story=The_Rabbit_And_The_Wolf
- Thompson, S. (1997). *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktale, Ballads, Myths, Fables, Medieval Romances, Exempla, Fabliaux*. Indiana University Press.
- Zipes, J. (2013). *Why Fairy Tales Stick: The Evolution and Relevance of a Genre*. Routledge.