

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk yang bisa menghasilkan suatu kebudayaan di tengah masyarakat. Di setiap jengkal keberadaan manusia dapat menghasilkan suatu kebudayaan yang berbeda antara satu dan yang lainnya. Bahkan, dua lokasi yang berdekatan tidak selalu memiliki budaya yang sama. Budaya yang dimaksud disini adalah sebuah hasil dari kehidupan yang telah dijalani oleh manusia satu dengan manusia yang lain. Sebuah budaya yang dihasilkan oleh manusia sangatlah unik, karena tidak ada satupun lokasi yang memiliki budaya yang sama. Mungkin ada kemiripan, tapi setiap budaya ini jelas memiliki ciri khas masing-masing.

Manusia memiliki keahlian untuk menghasilkan sebuah karya yang tidak ada duanya. Wujud kebudayaan ini adalah berupa kebudayaan fisik yang merupakan hasil-hasil kebudayaan manusia berupa tataran sistem ide atau pemikiran ataupun aktivitas manusia yang berpola. Jepang salah satunya adalah negara yang masih mempertahankan budayanya sampai saat ini.

Negara Jepang dikenal sebagai negara yang mampu mempertahankan budayanya. Jepang selain menjadi negara dengan perkembangannya yang begitu pesat, baik secara ekonomi, sosial, teknologi, politik dan sebagainya, juga termasuk negara disiplin dan selalu mematuhi peraturan yang ada. Jepang juga termasuk salah satu negara maju yang tidak kalah dari negara-negara maju lainnya di dunia seperti Amerika Serikat dan negara-negara Eropa Barat.

Akan tetapi, kemajuan Jepang sebagai negara modern dapat dikatakan sebagai negara pendatang baru apabila dibandingkan dengan negara-negara tersebut. Masuknya budaya Barat ke Jepang tidak menyurutkan budaya Jepang itu sendiri. Sepanjang sejarahnya, Jepang

telah banyak menyerap gagasan atau ilmu dari negara-negara maju dan berkembang termasuk di bidang teknologi, adat-istiadat, dan bentuk-bentuk kebudayaan. Dari informasi ilmu yang didapat, Jepang kemudian mengembangkan budaya yang unik dari masukan-masukan budaya luar. Gaya hidup orang Jepang dewasa ini merupakan perpaduan budaya tradisional di bawah pengaruh Asia dan budaya modern pengaruh Barat. (Pane:2020)

Meskipun begitu, budaya tradisional Jepang sampai saat ini masih berjaya dan salah satunya di bidang seni permainan tradisional Jepang. Beberapa seni permainan tradisional Jepang yang masih dilestarikan hingga saat ini adalah permainan kartu yang disebut *Karuta*. Kartu bergambar tradisional ini pada dasarnya permainan dan paling sedikit dimainkan oleh tiga orang. Termasuk orang yang membacakan kartu. Menurut japanplayincardmuseum.com *Karuta* awalnya dikenal pada zaman Heian(794M–1185M), dimainkan sebagai salah satu permainan tradisi tahun baru di Jepang. Pada awalnya permainan ini merupakan permainan mencocokkan cangkang kerang yang yang bersamaan. Sekitar zaman Muromachi (1338M-1568M), "cangkang gambar" diukir dengan pola indah di bagian dalam cangkang sedangkan "cangkang Uta" ditulis dengan puisi seperti koleksi kuno dan modern.

Pada pertengahan abad ke-16, di era perdagangan barbar selatan oleh bangsa Nanba (Nanban 南蛮), arti harfiahnya "Biadab Selatan" adalah kata Jepang yang awalnya ditujukan bagi orang-orang dari Asia Selatan dan Asia Tenggara. Ini mengikuti penggunaan di Tiongkok, yang menyebut istilah barbar (biadab) bagi bangsa-bangsa di empat penjuru mata angin dari kedudukan mereka sendiri. Barbar selatan disebut dengan istilah Nanman. Di Jepang, kata ini menjadi bermakna baru ketika diterapkan untuk menunjuk orang-orang Eropa yang pertama, orang Portugis (yang tiba pada tahun 1543), kemudian juga mencakup orang Spanyol, orang Belanda (meskipun mereka lebih umum dikenal sebagai Komo 红毛, artinya (rambut merah), dan orang Inggris. Kata Nanban secara alami dianggap sesuai untuk

para pengunjung baru tersebut, karena mereka datang dengan kapal dari arah Selatan, dan tingkah laku mereka yang dianggap kurang beradab oleh orang Jepang.

Banyak artefak Eropa Barat yang langka datang dari Portugal dan Spanyol. Salah satunya adalah *Carta* (*Carta* barbar selatan). Kedatangan para kru kapal membawa ke darat setumpuk kartu *Western* paket khas Spanyol, terbuat dari 48 kartu di sebuah kota di pelabuhan Kyushu. Orang-orang terpesona kepada para pelaut kapal Portugis sedang bermain-main dengan sejumlah kertas persegi ketika mereka memainkannya secara melingkar dan menyajikan sake. Setelah melihatnya, mereka pun ikut serta dalam menuangkan sake pada bangsa Portugis yang sedang bermain dan mengikuti permainan dengan meniru apa yang mereka lihat. Banyaknya minat masyarakat terhadap *Carta* membuat Jepang menciptakan kartu pertama yang disebut dengan "*Tensho Karuta*". Kartu ini dibuat dengan kerajinan standar tinggi dan diketahui bahwa teknologi dibutuhkan dalam pembuatan *Carta* ini. Kartu yang selanjutnya dibuat adalah "*Unsun Karuta*" yang dibuat berdasarkan *Tensho Carta* yang dibuat pada abad ke-17. Beberapa dari kartu bergambar cantik dan beberapa masih ada sampai saat ini.

Pada dasarnya *Karuta* dikenalkan dan diciptakan sebagai kartu judi. *Karuta* judi populer di kalangan samurai sehingga keshogunan membatasi segala jenis hiburan dan menolak segala jenis permainan *Karuta* judi. *Karuta* dilarang untuk dimainkan oleh keshogunan Tokugawa yang membenci perjudian dan segala macam hal sumber kejahatan. Namun, setelah Restorasi Meiji (1868M-1912M), pemerintahan baru bergegas memberlakukan hukum baru yang bertujuan untuk menyatukan bangsa menjadi masyarakat modern, dengan mengganti hukum yang selama ini ada di setiap daerah dan pemblokiran kartu dihapuskan. Kenyataannya pemblokiran kartu ternyata tidak membuat kegembiraan masyarakat dalam memainkan *Karuta* menurun, masih ada beberapa oknum tempat perjudian yang masih membuka tempat untuk perjudian secara tersembunyi-sembunyi.

Akhirnya, ketika "Iroha Karuta" tercipta, yang merupakan kumpulan dari kebijaksanaan kehidupan orang biasa dengan menata dan menyempurnakannya secara berurutan. Salah satunya yang dianggap sebagai "*Karuta* lokal", yang menggambarkan alam, sejarah, industri, dan budaya yang khas dari daerah dan kampung halaman yang dikenal masyarakat pada masyarakat pasca perang yang dilanda kekalahan Perang Dunia II. Bersamaan dengan itu, tidak hanya kartu lokal tetapi juga Hanafuda menjadi usang dan popularitas *Karuta* seperti Hanafuda menurun. Dengan cara ini, *Karuta* menjadi kurang populer dan tidak lagi banyak dimainkan. Pada tahun 1948 untuk pertama kalinya Asosiasi Nasional *Karuta* didirikan. Saat ini, terdapat asosiasi berbadan hukum "All Japan *Karuta* Association" sebagai organisasi yang menyelenggarakan kompetisi *Karuta*, dan terdapat sekitar 100 organisasi kompetisi nasional di bawah naungannya.

Berdasarkan uraian singkat di atas diketahui proses *Karuta* berkembang dari zaman Heian ternyata mengalami pasang surut. Dilarangnya permainan *Karuta* judi pada abad ke-18 yang dimainkan oleh para samurai dilarang oleh keshogunan. Namun, setelah Restorasi Meiji pemerintahan mulai melonggarkan peraturan permainan *Karuta* sehingga *Karuta* dapat dinikmati kembali. Selain itu terdapat pula usaha masyarakat agar *Karuta* tidak dihapuskan dari kesenian atau hiburan untuk masyarakat yang sudah menyukai permainan *Karuta* dari pada kesenian yang lain. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk meneliti tentang pelestarian *Karuta* yang dilakukan oleh masyarakat, pemerintah, dan swasta dalam melestarikan *Karuta* hingga terkenal sampai saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana sejarah dan perkembangan *Karuta*?

2. Bagaimana upaya pelestarian *Karuta*?

2.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan sejarah dan perkembangan *Karuta*.
2. Mendeskripsikan upaya pelestarian *Karuta*.

2.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini antara lain:

1. Diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pembelajar budaya Jepang termasuk penulis sendiri.
2. Dapat menambah pengetahuan tentang pelestarian *Karuta*.
3. Sebagai bahan masukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai bahan yang sama dari aspek yang berbeda.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu cara untuk mendapatkan atau memperoleh pengetahuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang akan di hadapi. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menyangkut sumber data, metodologi penelitian, metode dan teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Metodologi penelitian yang dipakai dalam menganalisa data pada penelitian ini adalah metode deskriptif merupakan istilah umum yang mencakup berbagai teknik deskriptif, diantaranya penelitian yang memaparkan, menganalisis dan mengklarifikasikan data yang diperoleh (Surahmad, 1982:109).

1.5.1 Sumber Data

Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh dari buku-buku dan sumber data tulis lainnya. Penulis membaca buku-buku yang berhubungan dengan permainan *Karuta* Jepang. Buku sumber utama yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu buku dari Takahasi Ebashi 江橋崇 yang berjudul *Karuta (かるた)* yang diterbitkan pada tahun 2015 oleh Biro Penerbitan Universitas Hosei. Selain itu penulis juga mendapatkannya dari buku-buku prodi maupun perpustakaan Universitas Bung Hatta. Sedangkan data tulis sekunder adalah data yang penulis kutip dari artikel dan internet.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan yang dilakukan sehubungan dengan cara umum dalam pengumpulan data. Untuk menunjang penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan metode *library research* atau riset kepustakaan. Menurut Mardalis (2006:28) *Library Research* adalah mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam macam material yang terdapat di ruangan perpustakaan seperti buku-buku, majalah, dokumen, catatan dan lainnya. Pada hakikatnya data yang diperoleh dengan penelitian dapat dijadikan landasan dasar alat utama bagi pelaksanaan penelitian.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik catat. Teknik catat adalah sebuah teknik dalam pengumpulan data dengan cara mencatat berbagai jenis kutipan dari berbagai sumber kemudian data-data yang telah dicatat itu diadakan pengklasifikasian lebih lanjut (Nawawi,2003:65).

1.5.3 Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan metode analisis data yang bersifat deskriptif. Analisis deskriptif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara

mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang sudah dikumpulkan seadanya tanpa ada maksud membuat generalisasi dari hasil penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini memiliki lima bab dengan masing-masing bab terdiri dari sub-bab, tersusun sebagai berikut.

Bab I merupakan Pendahuluan, yang terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka koseptual.

Bab II merupakan tinjauan pustaka dan kajian teori tentang penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul skripsi ini.

Bab III merupakan penjelasan *Karuta*, yang terdiri dari: sejarah *Karuta*, perkembangan permainan, jenis kartu, aturan permainan, dan fungsi permainan *Karuta*.

Bab IV Merupakan analisis pelestarian *Karuta*, yang terdiri dari: upaya masyarakat, upaya pemerintah, dan peran swasta dalam pelestarian *Karuta*. **Bab Bab V** Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran

KERANGKA KONSEPTUAL

