

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Pada zaman Heian permainan *Karuta* pertama kali berasal dari permainan penutup cangkang disebut dengan *Kaiawase*. Pada era Muromachi di antara masyarakat kelas atas, satu set cangkang dijadikan sebagai satu set alat untuk upacara perkawinan. Pada zaman *Edo*, karena sulit untuk mendapatkan cangkang berkualitas tinggi sehingga pengrajin mengganti bahan dasarnya menggunakan kertas tebal sebagai pengganti cangkang.

Kedatangan bangsa Portugis membawa semua barang hasil negaranya salah satunya *Carta Deck* (kartu remi saat ini). *Carta* digunakan sebagai benda hiburan. Saat Portugis

sampai di Jepang satu jenis bentuk kartu yaitu *dragon card* ikut dibawa dan *Carta* ini menjadi cikal bakal lahirnya *Karuta* saat ini.

Tensho Karuta pertama Jepang mulai dibuat Kyushu. Awalnya kartu ini populer di kalangan bangsawan dan samurai, tetapi lambat laun permainan *Karuta* telah menyebar di kalangan orang-orang biasa. Pada zaman edo *Tensho Karuta* berkembang menjadi Unsun *Karuta* yang memiliki perbedaan jumlah kartu yang lebih rumit dibandingkan *Tensho Karuta*. Seiring berkembangnya Unsun *Karuta* dalam permainan judi menyebabkan permainan ini dilarang ketika Tokugawa Ieyasu membenci perjudian sebagai sumber berbagai kejahatan berat akan dihukum mati atau diusir, Keshogunan Tokugawa mencatat hukuman berupa kasus berat akan di hukum di mana kepala mereka yang dieksekusi dan diekspos ke jalan. Pada era keshogunan dan era pemerintahan Meiji ini kartu *Hanafuda* tercipta sebagai pengganti *Karuta*, untuk bersembunyi dari keshogunan yang di larang dan bermain judi.

pada restorasi Meiji (1868-1912M) setelah berakhirnya Keshogunan Tokugawa. *Karuta* tersapu oleh gelombang zaman, cara pembuatan dan penjualan kartu judi berubah sesuai dengan Penyebaran produksi *Karuta* di daerah pedesaan. Toko *Karuta* lokal ini hanya berlangsung selama beberapa dekade karena akibat Perang Dunia II diberlakukannya Undang-Undang Pajak tulang pada tahun 1891. diberlakukannya undang-undang pemungutan pajak ini wajib pajak bukan konsumen, melainkan Produsen Akibatnya, toko *Karuta* lokal di seluruh Jepang bangkrut satu persatu, sehingga produksi *Karuta* lokal diambil alih oleh toko-toko *Karuta* di Kyoto dan Osaka.

Pada masyarakat pasca perang yang dilanda kekalahan Perang Dunia II. Membuat ketertiban sosial terganggu selain itu, terdapat banyak pertukaran di lokasi kontruksi untuk rekontruksi dari kerusakan akibat perang dan lokasi produksi besi dan batu bara yang ditekankan sebagai metode produksi yang cenderung dalam rekontruksi ekonomi. Sehingga

membuat pemungutan pajak *Karuta* melambung tinggi. Namun, hal itu tidak menyurutkan peminat *Karuta* pada saat itu. Sehingga dunia perlahan-lahan kembali tenang pada tahun 1948 pajak di kurangi menjadi 50 yen per satu set kartu. Selain itu, *Hanafuda* mencapai puncak kejayaannya selama periode pertumbuhan tinggi dan digunakan dalam jumlah besar di semua negara, tetapi beban pajak menurun dari tahun ke tahun, dan harga kartu meningkat pada tahun 1989.

Dampak dari pasca Perang Dunia II dan melambungnya harga pajak *Karuta* membuat *Karuta* sudah jarang dimainkan. Namun, pada saat ini *Karuta* telah terkenal bahkan telah dimainkan sampai keluar negeri.

Kepopuleran permainan *Karuta* pada saat ini tidak lepas dari peranan masyarakat yang berusaha mengharumkan kembali pamor karuta yang sempat mati akibat perang dunia salah satunya masyarakat pecinta karuta mengumpulkan kembali karuta yang sempat mati akibat Perang Dunia II dan membangun asosiasi karuta seluruh Jepang yang saat ini telah berbadan hukum disebut dengan All Japan Karuta Association. Selain itu, peran pemerintah juga sangat penting dalam melestarikan karuta dapat dilihat bahwa pemerintah memberikan bantuan beasiswa kepada sekola-sekolah mulai dari SD, SMP, SMA, dan Universitas dalam mengikuti acara perlombaan karuta. Peran pihak swasta dalam melestarikan *Karuta* juga penting yaitu dalam bentuk ajang promosi dan pendanaan salah satunya promosi karuta yang dilakukan oleh salah satu perusahaan game terkenal yaitu Nintendo. Pelestarian *Karuta* oleh masyarakat, pemerintah, dan swasta sangat berperan penting dalam melestarikan *Karuta*. *Karuta* saat ini makin berjaya, dapat dimainkan hingga sekarang baik dalam negeri maupun luar negeri. *Karuta* tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran. Cap negatif *Karuta* sudah berubah sesuai perkembangan zaman.

Saran

Pada penelitian ini penulis mengkaji tentang *Karuta* dan pelestariannya. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap agar peneliti selanjutnya dan pelajar bahasa Jepang lain yang memiliki minat dalam penelitian yang sama dengan penulis. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengkaji lebih dalam tentang pembahasan *Karuta*. Adapun saran yang ingin penulis beritahukan adalah Untuk penelitian tentang *Karuta* selanjutnya dapat dilakukan dengan perbandingan permainan *Karuta* dengan permainan kartu lainnya dari segi bentuk, jumlah pemain, aturan permainan, dan fungsinya.