

**PANDANGAN MASYARAKAT JEPANG TERHADAP  
PERMAINAN *KARUTA* DALAM FILM *CHIHAYAFURU*  
KARYA SUTRADARA NORIHIRO KOIZUMI**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
MEGA ENDAH PRATIWI  
NIM 135110201111012**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2018**

**PANDANGAN MASYARAKAT JEPANG TERHADAP  
PERMAINANKARUTA DALAM FILM *CHIHAYAFURU*  
KARYA SUTRADARA NORIHIRO KOIZUMI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Sastra***

**OLEH :  
MEGA ENDAH PRATIWI  
135110201111012**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Mega Endah Pratiwi

NIM : 135110201111012

Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan .

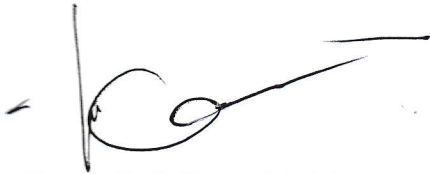
Malang, 8 Januari 2018



NIM 135110201111012

Dengan ini merupakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Mega Endah Pratiwi telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 8 Januari 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of a vertical line, a large loop, and a horizontal stroke extending to the right.

Renny Puji Hastuti, M.A.  
NIP. -

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Mega Endah Pratiwi telah disetujui Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.



Ni Made Savitri Paramita, M.A. Penguji  
NIK. 201611 860118 2 001



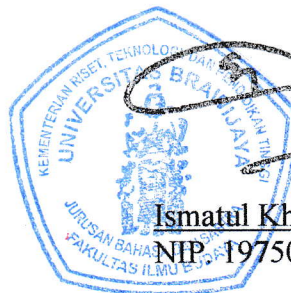
Renny Puji Hastuti, M.A. Pembimbing  
NIP. -

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sastra Jepang



Aji Setyanto, M.Litt  
NIP. 19750725 200501 1 002

Menyetujui.  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Ismatul Khasanah, M.Ed, Ph.D  
NIP. 19750518 200501 2 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Padangan Masyarakat Jepang Terhadap Permainan *Karuta* Dalam Film *Chihayafuru* Karya Sutradara Norihiro Koizumi” dengan baik.

Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membimbing dan mendukung penulis, baik tenaga, ide, maupun pemikiran

1. Renny Puji Hastuti, M.A. selaku pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Sampoerno dan Ibu mufa’atun selaku orang tua terimakasih atas segala fasilitas, doa, dukungan dan kasih sayang yang telah Ayah dan Ibu berikan, mencoba sekuat apapun, kasihku hanya sepanjang galah. Sedang cinta Ayah dan Ibu ada disetiap ku mengambil langkah.
3. Kepada semua sahabat Ulik, Nadzif, Anggi, Elsa, Nita, Lela dan Jumaiyah yang telah membantu baik secara tenaga, fisik maupun pemikiran, terimakasih semoga Allah selalu menjaga Persahabatan kita.

Akhir kata tak ada gading yang tak retak, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang konstruktif. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan IPTEK di Indonesia.

Malang, 8 Januari 2018

Mega Endah Pratiwi

## ABSTRAK

Pratiwi, Mega Endah. 2018. **Pandangan Masyarakat Jepang Terhadap Permainan *Karuta* Dalam Film *Chihayafuru* Karya Sutradara Norihiro Koizumi**. Program Suti Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Renny Puji Hastuti, M.A.

Kata Kunci : *Karuta*, Film *Chihayafuru*, Sosiologi Sastra.

Film *Chihayafuru* karya Norihiro Koizumi adalah film yang diangkat dari sebuah *manga* dengan judul yang sama. Film ini menceritakan tentang seorang gadis sangat menyukai permainan tradisional *karuta* dan ingin membuat klub *karuta* di sekolahnya. Permainan *karuta* merupakan permainan yang sering dimainkan pada saat perayaan tahun baru, hal tersebut merupakan sebuah tradisi masyarakat Jepang. Penelitian ini membahas tentang pandangan masyarakat Jepang terhadap permainan *karuta*.

Penulis menggunakan pendekatan sosiologi sastra dalam menganalisis pandangan masyarakat Jepang dan faktor penyebab berkurangnya peminat permainan *karuta*. Selain itu penulis juga menggunakan teori *mise-en-scene* sebagai teori pendukung untuk membantu menganalisis adegan dan dialog yang ada di dalam film ini. Metode yang terkait dengan prosedur penelitian untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah adalah metode deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan, (1) Pandangan positif yaitu beberapa tokoh yang sebelumnya sudah mengenal dan berpengalaman dalam memainkan *karuta* dan juga yang menyukai kebudayaan Jepang, sedangkan dari segi negatif yaitu beberapa tokoh yang tidak tertarik dengan permainan tradisional. (2) penyebab berkurangnya peminat *karuta* yaitu beberapa tokoh yang ketakutan setelah melihat cara bermain *karuta*.

## 要旨

プラティウィ、メガ・エンドア。2018. 小泉純一郎監督による千早フール映画のカルタゲームの日本人観念。ブラウイジャヤ大学、文学部、日本語学科。

指導教官：レニー、プジ、ハストゥティ

キーワード：カルタ、ちはやふる映画、文学社会的。

小泉典宏による映画『チハヤフル』は同じタイトル漫画より作った。この映画は女の子が伝統的なカルタのゲームを楽しい彼女の学校でカルタのクラブを作りたいがっていることを語っている。カルタのゲームは、新年のお祝いの間によく遊ばれるゲームである。本研究では、日本社会のカルタゲーム観について議論している。

本研究では日本社会の見解やカルタゲーム愛好者の減少要因を分析するために、著者は文学社会的アプローチを使う。加えて著者はまたこの映画にある場面や対話を分析するのに役立つ支援理論として、「mise-en-scene」理論を使っている。問題の定式化に対する答えを見つけるための研究手順に関連する方法は、定性的な記述方法である。

この研究の結果は、(1) 善意見は以前カルタを知っていた経験があり、日本の文化を好んでいた人たちですが、ネガティブな点では伝統的なゲームに興味がない人物もしている。2) カルタ愛好家の喪失の原因は、カルタをプレイする方法を見た後、恐れられている員数の一部である。



## DAFTAR ISI

|                                                                                                                            |      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| PANDANGAN MASYARAKAT JEPANG TERHADAP PERMAINAN KARUTA DALAM FILM <i>CHIHAYAFURU</i> KARYA SUTRADARA NORIHIRO KOIZUMI ..... | i    |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....                                                                                                   | ii   |
| Dengan ini menyatakan.....                                                                                                 | iii  |
| Dengan ini menyatakan bahwa .....                                                                                          | iv   |
| KATA PENGANTAR .....                                                                                                       | v    |
| ABSTRAK (BAHASA INDONESIA) .....                                                                                           | vi   |
| ABSTRAK (BAHASA JEPANG) .....                                                                                              | vii  |
| DAFTAR ISI.....                                                                                                            | viii |
| DAFTAR TRANSLITERASI.....                                                                                                  | x    |
| DAFTAR GRAFIK.....                                                                                                         | xi   |
| DAFTARGAMBAR .....                                                                                                         | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                                                                                      | xiii |

### **BAB I PENDAHULUAN..... 1**

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1.1 Latar Belakang .....          | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah .....         | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....       | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....      | 5 |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian..... | 6 |
| 1.6 Definisi Istilah Kunci .....  | 6 |

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA..... 6**

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1 Sosiologi Sastra.....                                                | 6  |
| 2.2 <i>Karuta</i> .....                                                  | 9  |
| 2.2.1 Sejarah Permainan <i>Karuta</i> .....                              | 9  |
| 2.2.2 Permainan <i>Karuta</i> .....                                      | 12 |
| 2.2.3 Jenis Permainan <i>Karuta</i> .....                                | 14 |
| 2.3 Faktor Penyebab Berkurangnya Peminat Permainan Karuta di Jepang..... | 15 |
| 2.3.1 Faktor Internal.....                                               | 18 |
| 2.3.2 Faktor Eksternal .....                                             | 18 |
| 2.4 Mise-en-scene dan Teknik Pengambilan Gambar.....                     | 19 |
| 2.5.1 Mise-en-scene .....                                                | 19 |
| 2.5.2 Teknik Pengambilan Gambar.....                                     | 20 |
| 2.6 Penelitian terdahulu.....                                            | 23 |

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN..... 26**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 3.1 Model Penelitian .....         | 26 |
| 3.2 Metode Studi Kepustakaan ..... | 27 |
| 3.3 Sumber Data.....               | 28 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data .....  | 28 |
| 3.5 Analisis Data .....            | 29 |

|                                                                                                                        |               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>                                                                                    | <b>30</b>     |
| 4.1 Tokoh- tokoh dalam Film Chihayafuru .....                                                                          | 30            |
| 4.2 Pandangan masyarakat Jepang terhadap permainan <i>karuta</i> yang<br>tercermin dalam film <i>Chihayafuru</i> ..... | 34            |
| 4.2.1 Pandangan Positif.....                                                                                           | 34            |
| 4.2.2 Pandangan Negatif .....                                                                                          | 38            |
| 4.3 Faktor Penyebab Berkurangnya Peminat Permainan <i>Karuta</i> dalam<br>Film <i>Chihayafuru</i> .....                | 44            |
| 4.3.1 Faktor Internal.....                                                                                             | 44            |
| 4.3.2 Faktor Eksternal .....                                                                                           | 48            |
| <br><b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                                            | <br><b>51</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                                                                                                   | 51            |
| 5.2 Saran.....                                                                                                         | 52            |
| <br><b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                                                        | <br><b>53</b> |
| <b>LAMPIRAN 1.....</b>                                                                                                 | <b>55</b>     |

## DAFTAR TRANSLITERASI

|          |           |           |          |          |
|----------|-----------|-----------|----------|----------|
| あ (ア) a  | い (イ) i   | う (ウ) u   | え (エ) e  | お (オ) o  |
| か (カ) ka | き (キ) ki  | く (ク) ku  | け (ケ) ke | こ (コ) ko |
| さ (サ) sa | し (シ) shi | す (ス) su  | せ (セ) se | そ (ソ) so |
| た (タ) ta | ち (チ) chi | つ (ツ) tsu | て (テ) te | と (ト) to |
| な (ナ) na | に (ニ) ni  | ぬ (ヌ) nu  | ね (ネ) ne | の (ノ) no |
| は (ハ) ha | ひ (ヒ) hi  | ふ (フ) fu  | へ (ヘ) he | ほ (ホ) ho |
| ま (マ) ma | み (ミ) mi  | む (ム) mu  | め (メ) me | も (モ) mo |
| や (ヤ) ya |           | ゆ (ユ) yu  |          | よ (ヨ) yo |
| わ (ワ) wa |           |           |          |          |
| が (ガ) ga | ぎ (ギ) gi  | ぐ (グ) gu  | げ (ゲ) ge | ご (ゴ) go |
| ざ (ザ) za | じ (ジ) ji  | ず (ズ) zu  | ぜ (ゼ) ze | ぞ (ゾ) zo |
| だ (ダ) da | ぢ (ヂ) ji  | づ (ヅ) zu  | で (デ) de | ど (ド) do |
| ば (バ) ba | び (ビ) bi  | ぶ (ブ) bu  | べ (ベ) be | ぼ (ボ) bo |
| ぱ (パ) pa | ぴ (ピ) pi  | ぷ (プ) pu  | ぺ (ペ) pe | ぽ (ポ) po |

|             |             |             |
|-------------|-------------|-------------|
| きゃ (キャ) kya | きゅ (キュ) kyu | きょ (キョ) kyo |
| しゃ (シャ) sha | しゅ (シュ) shu | しょ (ショ) sho |
| ちゃ (チャ) cha | ちゅ (チュ) chu | ちょ (チョ) cho |
| にゃ (ニャ) nya | にゅ (ニュ) nyu | にょ (ニョ) nyo |
| みゃ (ミャ) mya | みゅ (ミュ) myu | みょ (ミョ) myo |
| りゃ (リャ) rya | りゅ (リュ) ryu | りょ (リョ) ryo |
| ぎゃ (ギャ) gya | ぎゅ (ギュ) gyu | ぎょ (ギョ) gyo |
| じゃ (ジャ) ja  | じゅ (ジュ) ju  | じょ (ジョ) jo  |
| びゃ (ビャ) bya | びゅ (ビュ) byu | びょ (ビョ) byo |
| ぴゃ (ピャ) pya | ぴゅ (ピュ) pyu | ぴょ (ピョ) pyo |

ん (ン) n,m,N

っ (ッ) menggandakan konsonan berikutnya misal: pp/kk/ss

Bunyi vokal panjang hiragana /a/,/i/,/u/ ditulis ganda.

Bunyi vokal panjang hiragana e ditulis dengan penambahan い (i) atau え (e).

Bunyi vokal panjang hiragana o ditulis dengan penambahan う u atau お (o).

Bunyi vokal panjang katakana ditulis dengan penambahan tanda garis tengah [—].

は (ha) dibaca sebagai partikal (wa)

を (wo) dibaca sebagai partikel (o)

へ (he) dibaca sebagai partikel (e)

## DAFTAR GRAFIK

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1 Grafik Jumlah usia pemain permainan <i>karuta</i> .....                                | 16 |
| 2.2 Grafik jumlah pengetahuan responden di Jepang tentang<br>permainan <i>karuta</i> ..... | 17 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.3 Chihaya Ayase .....                                                                                                               | 30 |
| 4.1 Taichi Mashima .....                                                                                                              | 31 |
| 4.2 Arata Wataya.....                                                                                                                 | 31 |
| 4.3 Yushei Nishida.....                                                                                                               | 32 |
| 4.4 Kanade Ooe.....                                                                                                                   | 33 |
| 4.5 Tsutomu Komano.....                                                                                                               | 33 |
| 4.6 Chihaya Ayase dan Taichi Mashima mencoba mengajak Yushei<br>Nishida bergabung dalam klub <i>karuta</i> (00:24:42 – 00:25:48)..... | 35 |
| 4.7 Chihaya Ayase sedang mencoba mengejar dan bertanya pada<br>Kanade Ooe (00:28:13 – 00:28:47).....                                  | 36 |
| 4.8 Chihaya Ayase mengajak Taichi Mashima (00:09:07 –<br>00:12:08).....                                                               | 39 |
| 4.9 Chihaya Ayase bertanya kepada teman satu kelas (00:22:23 -<br>00:22:45).....                                                      | 40 |
| 4.10 Taichi Mashima sedang bertanya pada Tsutomu Komano<br>(00:27:11 - 00:27:31) .....                                                | 42 |
| 4.11 Yushei Nishida bertemu Taichi Mashima di lapangan olahraga<br>(00:05:22 – 00:06:00) .....                                        | 44 |
| 4.12 Arata Wataya sedang berbicara dengan sepupunya (Episode 2,<br>00:29:00 – 00:29:40).....                                          | 46 |
| 4.13 teman-teman Chihaya Ayase ketakutan melihat permainan<br><i>karuta</i> yang dimainkan Chihaya (00:04:17 – 00:04:45) .....        | 48 |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                         | Halaman |
|----------------------------------|---------|
| 1. Sinopsis .....                | 55      |
| 2. <i>Curriculum vitae</i> ..... | 57      |
| 3. Berita Acara Skripsi .....    | 58      |