

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Karya sastra lahir dari dorongan manusia untuk mengungkap diri tentang masalah manusia, kemanusiaan, dan semesta. Karya sastra diciptakan oleh sastrawan untuk dinikmati, dipahami, dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Karya sastra mengungkapkan pengalaman, pemikiran, ide seorang pengarang dalam menyampaikan pandangannya yang terjadi di masyarakat. Sastra menampilkan gambaran kehidupan, dan kehidupan itu sendiri merupakan suatu kenyataan sosial. Banyak nilai-nilai kehidupan yang bisa ditemukan dalam karya sastra (Rokhmansyah, 2014:2). Jenis karya sastra ada dua yaitu, karya sastra fiksi dan nonfiksi. Contoh dari karya sastra nonfiksi adalah biografi, esai, dan kritik sastra.

Salah satu bentuk karya sastra yang mencerminkan gambaran kehidupan masyarakat dan dijadikan alat untuk menyampaikan suatu permasalahan yang terjadi di masyarakat adalah film. Secara umum film adalah salah satu karya seni yang menjadi fenomena dalam kehidupan modern saat ini. Selain itu, film juga menyajikan kejadian di tempat dan waktu yang berbeda.

Tema yang diambil dalam pembuatan film ini pun pasti akan terpengaruh dengan kondisi lingkungan masyarakat sekitar. Pengambilan tema yang tidak jauh dari kehidupan masyarakat, maka dengan media ini akan lebih mudah mengetahui bagaimana kehidupan masyarakat pada saat film itu dibuat. Karena suatu ideologi yang berkembang dalam masyarakat akan mempengaruhi sebuah karya sastra.

Salah satu paham atau ideologi yang tertanam dalam masyarakat Jepang yang mempengaruhi suatu karya sastra khususnya film.

Jepang merupakan negara maju yang masih melestarikan kebudayaannya. Jepang memiliki berbagai macam perayaan tradisional pada setiap tahunnya. Misalnya seperti *gion matsuri*, *kanda matsuri*, *nebuta matsuri*, *tenjin matsuru*, dan lain sebagainya. Perayaan tahun baru di Jepang seringkali diwarnai dengan berbagai macam permainan tradisional. Salah satunya adalah *karuta* yang merupakan permainan tradisional yang sampai saat ini dinikmati oleh masyarakat Jepang dalam rangka merayakan pergantian tahun.

*Karuta* merupakan sebuah permainan tradisional kartu yang ada di Jepang yang di dalam kartu tersebut terdapat sebuah petunjuk dan jawaban melalui gambar pada setiap kartu. *Karuta* paling sedikit dimainkan oleh tiga orang, termasuk orang yang membacakan kartu. Permainan ini sering dimainkan sebagai salah satu tradisi tahun baru di Jepang. Awal mula permainan ini adalah berlomba secara cepat menentukan kartu yang sesuai dan mengambil kartu tersebut sebelum lawan. Pada jaman dahulu permainan *karuta* disebut dengan permainan kartu remi. Namun seiring dengan berjalannya waktu. Saat ini permainan ini dikenal sebagai *hanafuda* yang merupakan permainan yang menggunakan satu set kartu yaitu *yomifuda* (kartu untuk dibaca) dan *torifuda* (kartu untuk diambil).

Kompetisi *karuta* sudah ada pada awal abad ke-19, tetapi aturan yang digunakan di berbagai daerah masih bervariasi. Kemudian pada awal abad ke-20 aturan yang berbeda telah disatukan dan juga mulai terbentuk Tokyo Asosiasi *Karuta*. Untuk mengikuti turnamen resmi *karuta* tidak memandang usia ataupun

jenis kelamin. Namun ada beberapa turnamen yang membatasi usia tertentu, jenis kelamin dan juga kelas dari pemain. Selain permainan resmi, ada juga turnamen yang sesuai dengan usia para pemain yaitu pertandingan antar sekolah.

Saat ini masyarakat Jepang lebih menyukai permainan *karuta* yang modern daripada permainan *karuta* yang tradisional. Karena menurut mereka *karuta* modern lebih mudah dan kartunya lebih menarik daripada *karuta* tradisional. Satu set kartu ini banyak dijual di Jepang dan dijadikan oleh-oleh untuk wisatawan. Alasan peneliti tertarik untuk meneliti permainan tradisional *karuta* karena saat ini banyak masyarakat yang lebih menyukai sesuatu yang modern daripada tradisional. Ada fenomena yang membuat peneliti tertarik dengan meneliti permainan tradisional *karuta* yaitu permainan *karuta* dulu hingga saat ini sering dimainkan pada saat perayaan tahun baru dengan keluarga dirumah, biasanya memainkan jenis *karuta* yang tradisional. Dengan seperti itu, peneliti dapat berfikir bahwa permainan tradisional tersebut dapat dilestarikan dan dapat dinikmati oleh banyak orang.

Meskipun permainan tradisional *karuta* terlihat sangat sederhana tetapi untuk bermain di level kompetitif para pemain membutuhkan keterampilan tingkat tinggi, misalnya seperti kelincahan dan juga daya ingat yang sangat kuat untuk menghafal puisi-puisi, seperti yang tergambar dalam film *Chihayafuru*.

*Chihayafuru* adalah film yang diangkat dari sebuah *manga* dengan judul sama yang ditulis oleh Yuki Suetsugu dan dipublikasikan pada tahun 2007 dan memenangkan penghargaan dalam *Annual Japanese Manga Awards* pada tahun 2009. Pada tahun 2015 *Chihayafuru* diumumkan akan diadaptasi menjadi film.

Kemudian pada tahun 2016 film *Chihayafuru* yang berjumlah 2 episode telah dirilis yang disutradarai oleh Norihiro Koizumi. Film ini ditayangkan di negara Jepang. Film ini bergenre *comedy*, *drama*, dan *romance*. Film *Chihayafuru* ini telah mendapatkan rating 7,1 pada episode 1 dan 7,2 pada episode 2. Film *Chihayafuru* menceritakan tentang kisah seorang gadis bernama Chihaya Ayase yang hampir separuh hidupnya untuk mensupport karir model saudaranya. Namun hidupnya berubah sejak mengenal Arata Wataya, yaitu seorang pemain *karuta*. Chihaya Ayase akhirnya yakin dengan kemampuannya dan bercita-cita ingin menjadi pemain *karuta* nomor satu di Jepang. Kemudian Chihaya Ayase memutuskan untuk masuk Mizusawa *Karuta* Klub, klub di SMA yang ternyata berisi teman-teman masa kecilnya.

Chihaya Ayase mempunyai impian pada waktu kecil untuk membuat klub *karuta* di sekolahnya. Tetapi pada saat Chihaya Ayase memulai membuka klub *karuta* di sekolahnya ditolak oleh Miyauchi *Sensei*. Karena anggotanya hanya satu yaitu dirinya sendiri dan untuk membuat klub anggotanya minimal 5 orang. Oleh karena itu Chihaya Ayase berusaha untuk mencari anggota untuk ikut klub *karuta* dengan cara memasang beberapa poster di dinding sekolah. Namun tidak banyak teman-temannya yang mau bergabung dalam klub *karuta*.

Berdasarkan permainan tradisional *karuta* yang ada di Jepang yang tergambar dalam film *Chihayafuru* karya sutradara Norihiro Koizumi, maka dalam penulisan ini penulis akan mencari tahu tentang bagaimana pandangan masyarakat Jepang mengenai permainan *karuta* dalam film tersebut. Oleh karena itu, penulis mengangkat topik dengan judul Pandangan Masyarakat Jepang

Terhadap Permainan Tradisional *Karuta* dalam Film *Chihayafuru* Karya Sutradara Norihiro Koizumi dengan menggunakan teori sosiologi sastra yaitu kajian sosiologi sastra yang mengkaji karya sastra dalam hubungannya dengan masalah-masalah sosial yang hidup dalam masyarakat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pandangan masyarakat Jepang tentang permainan tradisional *karuta*, dan faktor-faktor penyebab berkurangnya peminat permainan *karuta* di Jepang yang tercermin dalam film *Chihayafuru* karya sutradara Norihiro Koizumi.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pandangan masyarakat Jepang tentang permainan tradisional *karuta* dan faktor-faktor penyebab berkurangnya peminat permainan *karuta* di Jepang yang tercermin dalam film *Chihayafuru* karya sutradara Norihiro Koizumi.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut :

### 1. Segi Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk pembaca dapat mengetahui pandangan masyarakat Jepang terhadap permainan *karuta* dalam film *Chihayafuru* karya sutradara Norihiro Koizumi.

### 2. Segi Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur pendekatan Sosiologi Sastra.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memberikan batasan jelas mengenai ruang lingkup topik yang di teliti, yaitu menganalisis pandangan masyarakat Jepang terhadap permainan *karuta* dalam film *Chihayafuru* karya sutradara Norihiro Koizumi dengan menggunakan teori Sosiologi Sastra.

## 1.6 Definisi Istilah Kunci

### 1. *Karuta*

*Karuta* adalah sebuah permainan kartu internasional di Jepang dan di dalam kartu tersebut terdapat sebuah petunjuk dan jawaban dengan melalui gambar pada setiap kartu (M.S: 2016).

### 2. Sosiologi Sastra

Sosiologi Sastra adalah kajian sosiologi sastra yang mengkaji karya sastra dalam hubungannya dengan masalah-masalah sosial yang hidup dalam masyarakat (Pradopo, 2002:34).

### 3. *Hyakunin Isshu*

*Hyakunin Isshu* adalah puisi klasik yang berisi 100 syair dari 100 penyair Jepang (Poetry: 2012).