

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 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) menyatakan bahwa tujuan studi sosiologis dalam kesusastraan adalah untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai hubungan antara pengarang, karya sastra, dan masyarakat.

Wolf (dalam Faruk, 1994: 3) berpendapat bahwa sosiologi sastra merupakan disiplin yang tanpa bentuk, tidak terdefinisikan dengan baik, terdiri dari sejumlah studi-studi empiris dan berbagai percobaan pada teori yang agak lebih general, yang masing-masingnya hanya memiliki kesamaan dalam hal bahwa semuanya berurusan dengan hubungan sastra masyarakat. Dalam bukunya, Faruk juga mengatakan, bahwa manusia yang dipelajari oleh sosiologi bukanlah manusia sebagai makhluk biologis yang dibangun dan diproses oleh kekuatan-kekuatan dan mekanisme-mekanisme fisik-kimiawi, bukan manusia sebagai individu yang sepenuhnya mandiri, melainkan manusia sebagai individu yang terkait dengan individu lain, manusia yang hidup dalam lingkungan dan berada di antara manusia-manusia lain, manusia sebagai kolektivitas, baik yang disebut dengan komunitas maupun sosieta. Sosiologi sebenarnya mempelajari manusia

sebagaimana yang ditemukan dan dialami secara langsung dalam kenyataan kehidupan keseharian.

Seperti yang dikatakan Laurenso dan Swingewood (dalam Endraswara, 2008: 78) walaupun sosiologi dan sastra mempunyai perbedaan tertentu namun sebenarnya dapat memberikan penjelasan terhadap makna teks sastra. Hal ini dapat dipahami karena sosiologi objek studinya tentang manusia, begitu juga dengan sastra. Sastra adalah ekspresi kehidupan manusia yang tak lepas dari akar masyarakatnya. Oleh karena itu, meskipun sosiologi adalah dua hal yang berbeda namun dapat saling melengkapi. Dalam kaitan ini, sastra merupakan sebuah refleksi lingkungan sosial budaya yang membentuknya atau merupakan penjelasan suatu sejarah yang dikembangkan dalam karya sastra.

Sosiologi sastra tidak terlepas dari manusia dan masyarakat yang bertumpu pada karya sastra sebagai objek yang dibicarakan. Pada prinsipnya terdapat tiga perspektif berkaitan dengan sosiologi sastra, yaitu: (1) penelitian yang memandang karya sastra sebagai dokumen sosial yang di dalamnya merupakan refleksi situasi pada masa sastra itu diciptakan, (2) penelitian yang mengungkap sastra sebagai cermin situasi social penulisannya, dan (3) penelitian yang menangkap sastra sebagai manifestasi peristiwa sejarah dan keadaan sosial budaya (Laurenson dan Swingewood dalam Endraswara, 2008: 79).

Penulis menggunakan pendekatan sosiologi tentang sastra sebagai dokumen sosial yang di dalamnya merupakan refleksi situasi pada masa sastra itu diciptakan untuk membantu menganalisis penelitian ini. Pendekatan tersebut

digunakan karena film *Chihayafuru* ini menggambarkan tentang pandangan masyarakat Jepang mengenai permainan tradisional *karuta*.

2.2 Karuta

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 *karuta* ini sering dimainkan pada saat tahun baru, hal tersebut merupakan sebuah tradisi masyarakat Jepang untuk merayakan tahun baru bersama keluarga atau teman, dan sampai saat ini tradisi tersebut masih sering dilakukan oleh masyarakat Jepang.

2.2.1 Sejarah Permainan Karuta

Karuta adalah nenek moyang atau awal mula permainan kartu yang ada di Jepang. *Karuta* merupakan sebuah permainan kartu tradisional Jepang yang diperkenalkan oleh bangsa Portugis pada abad ke-16. *Karuta* berasal dari kata “*Carta*” yaitu bahasa Portugis yang berarti selembar kartu. Pada jaman dahulu permainan *karuta* disebut dengan permainan kartu remi, namun kini permainan ini berarti *hanafuda* dan menggunakan satu set kartu yang terdiri dari kartu *yomifuda* (kartu yang dibacakan) dan kartu *torifuda* (kartu yang diambil).

Asal mula permainan *karuta* adalah seorang penyair pada abad 12 sampai 13 yang bernama Fujiwano Sadaie memilih satu persatu syair yang dibuat oleh 100 penyair unggulan. Selama 600 tahun sebelumnya syair ini sekarang dikenal sebagai peribahasa atau puisi. Pada zaman Heian permainan ini diadaptasi dari

permainan mencocokkan cangkang kerang yang telah dilukis gambar pada bagian cangkang atas dan cangkang bawah. Namun pada zaman Sengoku permainan kartu berisi “*Hyakunin Isshu*” sudah mulai dimainkan oleh para bangsawan istana dan belum merupakan permainan merakyat. Karena saat itu *karuta* merupakan sebuah benda yang cukup mahal, sehingga rakyat biasa sulit untuk bisa menikmati permainan tersebut. Kemudian pada zaman Edo, *karuta* mulai populer tidak hanya pada kalangan bawah akan tetapi sudah menjadi permainan yang umum di masyarakat luas. Dengan kemajuan teknik cukil kayu pada zaman Edo, harga kartu untuk bermain *karuta* menjadi terjangkau oleh rakyat biasa yang mendorong kepopuleran *karuta* menjadi permainan rakyat. Cara untuk memainkan permainan *karuta* sangat mudah jika dipahami, berikut adalah cara bermain *karuta*:

1. Di depan para pemain letakkan satu set kartu *torifuda* berjumlah 100 kartu sejajar di atas tikar Jepang. Kemudian masing-masing pemain mengambil 25 kartu, 50 kartu yang tersisa tidak dipakai dalam permainan. Masing-masing pemain menata 25 kartu miliknya secara tiga baris (atas, tengah, bawah) agar pemain dapat melihat dan mengambil dengan mudah, sedangkan pemain yang menjadi wasit telah memegang satu set kartu *yomifuda* dan sekaligus yang membacakan kartu *yomifuda*. Sebelum permainan dimulai pemain memberi hormat dengan lawan main dan juga dengan wasit.
2. Wasit mulai membacakan satu kartu *yomifuda*. Setelah selesai dibaca, dua pemain atau lebih berusaha secepat-cepatnya untuk menemukan dan mengambil kartu *torifuda* yang cocok dengan kartu *yomifuda* yang sudah dibacakan.

Saat wasit membacakan kartu bagian pertama, jika pemain sudah menemukan kartu *torifuda* yang cocok, maka dengan cepat kartu tersebut ditepuk dengan telapak tangan sebelum kartu tersebut diambil. Pemain yang berhasil menemukan kartu bagian terakhir terlebih dahulu berhak untuk memberikan satu kartu ke lawannya. Namun tetapi apabila bagian terakhir ditemukan dari dalam kartu milik sendiri, pemain tidak boleh memberikan kartu pada lawan, tetapi apabila kartu bagian terakhir ditemukan dari dalam kartu milik lawan, pemain boleh memberikan satu kartu sesukanya pada lawan. Pada saat memberikan kartu dengan cara diputar agar tulisannya bisa dibaca oleh lawan.

2.2.2 Permainan *Karuta*

Karuta tidak hanya dikenal oleh masyarakat Jepang, di negara-negara Asia lainnya juga mengenal permainan *karuta*. Namun beberapa negara ada yang mengenal permainan *karuta* yang berbeda-beda. Ada yang mengenal permainan *karuta* yang modern dan ada juga yang mengenal permainan *karuta* yang tradisional. Hal tersebut sesuai dengan peminat dari yang memainkan permainan *karuta*. Berikut adalah sejarah dari permainan *karuta* tradisional dan permainan *karuta* modern.

1. Permainan *Karuta* Tradisional

Pada zaman dahulu permainan *karuta* diadaptasi dari permainan mencocokkan kerang, di mana kerang-kerang tersebut dilukis sebuah gambar pada bagian cangkang atas dan juga bawah. Kemudian dengan kemajuan teknik percetakan cukil kayu sudah sangat populer sehingga tidak lagi menggunakan

kerang, melainkan menggunakan kartu yang terbuat dari kayu. Isi kartu berisikan tentang puisi-puisi kuno dan juga ada gambar seorang dewa.

Bermain *karuta* ini dulunya bertujuan untuk mencari uang yaitu dengan bermain judi, kini permainan ini lebih dinikmati sebagai hobi yang dapat melestarikan kebudayaan Jepang. Namun kini *karuta* juga masih bisa digunakan untuk mencari uang, tetapi dengan cara mengikuti sebuah perlombaan tidak dengan cara judi. Jenis permainan *karuta* tradisional yaitu jenis *uta garuta* dan *iroha garuta*. Permainan *karuta* ini pada umumnya dimainkan pada saat perayaan tahun baru, hal tersebut merupakan salah satu tradisi masyarakat Jepang untuk merayakan tahun baru bersama keluarga.

2. Permainan *Karuta* Modern

Karuta modern mulai dikenal melalui sebuah film *manga* yang berjudul *yu-gi-oh*. *Manga yu-gi-oh* mulai dirilis pada tahun 1996 karya sutradara Kazuki Takahashi. Pada *manga* tersebut menggambarkan tentang permainan *karuta* modern. *Manga* tersebut sangat terkenal dan dinikmati di Jepang, dan tidak hanya di Jepang tapi juga di negara-negara lain banyak yang menikmati *manga* tersebut, salah satunya di Indonesia. Pada tahun 2005 *manga yu-gi-oh* mulai ditayangkan di televisi Indonesia. Kemudian dengan adanya *manga* tersebut, banyak kalangan muda yang menyukai permainan *karuta*, namun kebanyakan bermain *karuta* modern daripada *karuta* tradisional.

Permainan *karuta* modern dan tradisional menggunakan jenis kartu yang berbeda. Kartu dari *karuta* modern lebih bervariasi dan lebih modern, ada yang menggunakan gambar yang lucu-lucu, sedangkan untuk kartu dari *karuta*

tradisional lebih menampilkan puisi-puisi kuno. Cara bermain *karuta* modern dengan *karuta* tradisional sedikit berbeda. *Karuta* modern tidak ada wasit namun kadang juga ada yang menggunakan wasit pada saat bermain, dan cara bermainnya hampir sama dengan bermain kartu remi. Cara bermain *karuta* modern biasanya dengan menebak gambar yang sesuai dengan kalimat yang sesuai dengan kalimat pada kartu tersebut. Sedangkan untuk *karuta* tradisional selalu ada wasit, dan cara bermainnya biasanya dengan menebak puisi pada bait bagian terakhir yang sesuai dengan puisi bait bagian pertama yang telah dibacakan oleh wasit.

2.2.3 Jenis Permainan *Karuta*

Dalam permainan *karuta* ada dua jenis *karuta* yang sering dimainkan adalah *uta garuta* dan *iroha garuta* (M.S, 2016).

1. *Uta Garuta*

Satu set *uta garuta* terdiri atas 200 lembar kartu. Kartu *yomifuda* berisi puisi klasik “*Hyakunin Isshu*”. *Hyakunin Isshu* adalah sebuah puisi klasik yang berisi 100 syair dari 100 penyair Jepang. Puisi tersebut terdiri dari lima baris dengan pola mora 5-7-5-7-7. Bait bagian pertama (5-7-5) disebut *kami-no-ku* dan bait bagian terakhir (7-7) disebut *shimo-no-ku*. Sebuah puisi ditulis secara lengkap pada kartu *yomifuda*, sementara kartu *torifuda* hanya berisi bait bagian terakhir dan tanpa gambar. Puisi pada masing-masing kartu *yomifuda* dibacakan hingga ada pemain yang menemukan kartu *torifuda* yang cocok. Pemain yang sering bermain biasanya sudah bisa menebak kartu yang harus diambil sebelum sebuah puisi selesai dibacakan.

2. *Iroha Garuta*

Bagi pemula dan anak-anak biasanya menggunakan jenis ini. Anak-anak biasanya bermain dengan jenis ini karena untuk belajar mengenal aksara. Satu set *iroha garuta* terdiri dari 96 lembar kartu. Setiap aksara dalam susunan abjad Bahasa Jepang (*gojuuon*) memiliki sepasang kartu dalam bentuk kartu *yomifuda* dan kartu *torifuda*. Isi pada kartu *yomifuda* adalah peribahasa, sedangkan pada kartu *torifuda* berisi gambar yang cocok dengan isi peribahasa dalam kartu *yomifuda* yang akan menjadi pasangannya. Pada kartu *torifuda*, aksara pertama ditulis dengan huruf hiragana dalam ukuran yang besar dan mencolok.

2.3 Faktor Penyebab Berkurangnya Peminat Permainan *Karuta* di Jepang

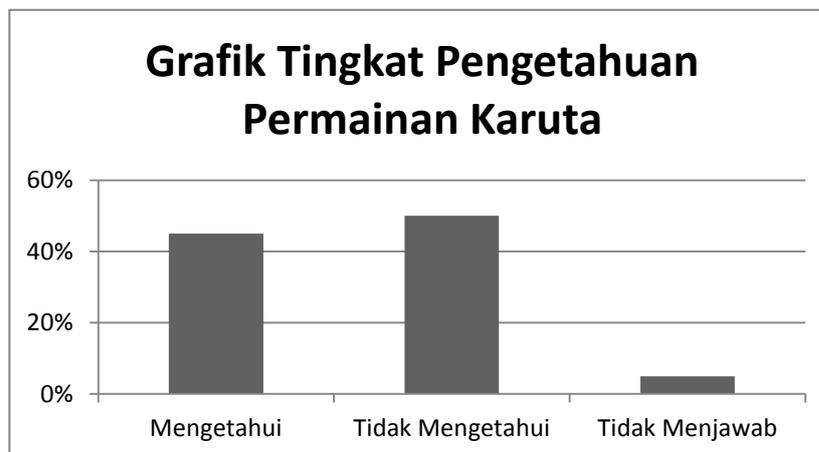
Faktor penyebab berkurangnya peminat permainan *karuta* karena *karuta* di Jepang jarang digunakan sebagai permainan, namun *karuta* lebih sering digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk pelajar. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada jurnal Keith dan Masako yang berjudul “Using A Japanese Card Game *Karuta* To Enhance Listening And Speaking Skills In Japanese Learns Of English” mengatakan bahwa *karuta* digunakan sebagai mengajar Bahasa Inggris pada siswa SMA, hal tersebut bertujuan agar siswa dapat mempelajari Bahasa Inggris dengan baik dan benar. Dengan cara belajar menggunakan permainan *karuta*, siswa dapat dengan mudah mempelajari Bahasa Inggris. Jumlah siswa yang mengikuti permainan tersebut adalah 56 siswa, dan usia siswa yang mengikuti permainan tersebut yaitu dari usia 17 tahun hingga 18 tahun. Berikut adalah grafik jumlah usia responden di Jepang yang bermain permainan *karuta*:



Gambar 2.1 Grafik jumlah usia pemain permainan *karuta* (Sumber: Keith dan Masako, 2011)

Berdasarkan gambar 2.1 yang dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Keith dan Masako pada tahun 2011 mengemukakan bahwa responden yang mengikuti permainan *karuta* lebih banyak responden perempuan yang mengikuti permainan *karuta* yaitu dengan presentase 38%. Sedangkan untuk responden yang laki-laki yaitu sedikit, dengan presentase 18%.

Namun tidak semua responden tersebut memahami tentang permainan *karuta*. Dari sekian banyaknya responden hanya beberapa orang yang sedikit memahami tentang permainan *karuta*. Berikut adalah jumlah grafik responden di Jepang tentang permainan *karuta* (Sumber: Keith dan Masako, 2011):



Gambar 2.2 Grafik jumlah pengetahuan responden di Jepang tentang permainan *karuta* (Sumber:Keith dan Masako, 2011)

Berdasarkan gambar 2.2 yang dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Keith dan Masako pada tahun 2011 mengemukakan bahwa pengetahuan permainan *karuta* di Jepang dari 56 responden, yaitu 16 responden dengan persentase 45% menyatakan mengetahui permainan *karuta*. 20 responden dengan persentase 50% menyatakan tidak mengetahui permainan *karuta*, sedangkan 20 responden dengan persentase 5% tidak ada jawaban. Dari 56 responden dengan persentase 45% yang mengetahui tentang permainan *karuta* (Keith dan Masako, 2011).

Faktor penyebab untuk peminat permainan *karuta* tidak hanya berasal dari individu, namun ada juga faktor adanya campur tangan dari pihak luar. Oleh karena itu faktor penyebab tersebut dipisah menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hal tersebut dipisahkan karena adanya responden yang sedikit kurang memahami tentang permainan *karuta*. Namun ada beberapa responden yang memahami tentang permainan *karuta* (Keith dan Masako, 2011).

2.3.1 Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor penyebab yang berasal dari diri sendiri. Ada beberapa faktor penyebab yang berasal dari diri sendiri, yaitu tertarik dengan permainan lainnya. Namun ada juga yang tidak tertarik dengan permainan apapun, baik permainan modern ataupun tradisional. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada jurnal Keith dan Masako mengatakan bahwa beberapa responden yang menganggap bahwa permainan *karuta* adalah permainan yang tidak menyenangkan. Namun permainan *karuta* bila digunakan sebagai media pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan, terutama untuk belajar Bahasa Inggris (Keith dan Masako, 2011).

2.3.2 Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah penyebab yang disebabkan adanya campur tangan dari pihak lain. Ada beberapa faktor penyebab yang berasal dari campur tangan pihak lain. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada jurnal Keith dan Masako mengatakan bahwa faktor yang membuat kalangan muda tidak menyukai *karuta* karena ada beberapa orang yang merasa ketakutan. Ketakutannya karena apabila mereka terlalu bersemangat saat bermain *karuta*, kartu tersebut akan terlempar jauh mengenai penonton dan juga para pemain yang berada di samping mereka. Oleh karena itu kalangan remaja saat ini banyak yang kurang berminat dengan permainan tradisional (Keith dan Masako, 2011).

2.4 *Mise-en-scene* dan Teknik Pengambilan Gambar

2.4.1 *Mise-en-scene*

Mise-en-scene berasal dari kata Perancis yang berarti “*putting in the scene*”. Mise-en-scene adalah unsur sinematik yang paling mudah kita kenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam film. Seperti halnya layar bioskop adalah sebuah panggung pertunjukkan maka semua elemen yang ada di atas panggung tersebut merupakan unsur-unsur dari mise-en-scene. Adapun beberapa aspek utama dalam mise-en-scene menurut Pratista (2008: 61) antara lain:

1. Setting (*latar*)

Setting harus mampu meyakinkan penonton agar film tersebut tampak seperti sungguh-sungguh pada lokasi dan waktu dalam konteks cerita filmnya.

2. Kostum dan Tata Rias (*make up*)

Kostum adalah sebuah hal yang dikenakan oleh pemain dengan menggunakan asesoris seperti topi, perhiasan, kacamata, sepatu, dan sebagainya. Dalam sebuah film busana tidak hanya sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan naratifnya. Sedangkan tata rias secara umum memiliki dua fungsi, yaitu untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah nonmanusia. Dalam beberapa film, tata rias wajah digunakan untuk membedakan seorang pemain jika bermain dalam peran yang berbeda dalam satu filmnya. Sementara tata rias wajah nonmanusia pada umumnya digunakan dalam film berjenis fiksi ilmiah, fantasi, dan juga horor.

3. Pencahayaan (*lighting*)

Seluruh gambar yang ada dalam sebuah film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya, tanpa adanya cahaya sebuah film tidak akan terwujud. Secara umum cahaya dalam film dikelompokkan menjadi empat unsur yaitu kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya. Unsur tersebut sangat mempengaruhi tata cahaya dalam suasana serta *mood* sebuah film. Cahaya untuk membentuk sebuah obyek terdiri atas dua sisi, yaitu sisi terang dan sisi bayangan. Sisi terang merupakan bagian obyek yang terkena cahaya, sedangkan untuk sisi bayangan adalah bagian permukaan merupakan obyek yang tidak terkena cahaya.

4. Para Pemain dan Pergerakannya (*akting*)

Hal ini adalah yang terpenting dalam aspek *mise-en-scene*, karakter merupakan pelaku cerita juga dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis sesuai tuntunan dan fungsinya dalam sebuah film. Karakter atau pelaku cerita memiliki wujud nyata (fisik) yang dapat dibagi dua yaitu karakter manusia dan nonmanusia. Karakter juga dapat tidak memiliki wujud fisik (nonfisik) dan juga bentuk animasi.

2.4.2 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar adalah ilmu yang mempelajari film. Teknik pengambilan gambar disebut juga dengan sinematografi yang terdiri dari dua kata Yunani yaitu *kinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis. Sinematografi merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat mengembangkan cerita. Dalam sebuah ilmu sinematografi, seorang pembuat film pendek tidak hanya merekam setiap adegan, melainkan bagaimana

mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan lain-lain (Pratista 2008: 89).

Sinematografi termasuk salah satu aspek penting dalam pembuatan film. Proporsi kamera dan teknik-teknik pengambilan gambar dalam sinematografi sangat dibutuhkan dalam pembuatan sebuah film untuk mendukung kualitas film, selain itu agar berbagai situasi maupun adegan-adegan di dalamnya dapat mengenal dengan narasi cerita.

Menurut Bruce (2013: 4-5), terdapat tiga teknik dasar pengambilan gambar dalam sebuah produksi film, yaitu:

1. *Long Shot*

Teknik *long shot* atau bisa diartikan dengan pengambilan jauh adalah teknik yang digunakan untuk menampilkan seluruh tubuh manusia atau lebih. Teknik pengambilan gambar untuk orang dari kepala sampai kaki disebut *full body shot*. Sementara teknik pengambilan untuk objek yang sangat jauh disebut *extreme long shot*.

2. *Medium Shot*

Medium shot adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan untuk menampilkan orang dari pinggang ke atas. Teknik ini lebih detail daripada *full body shot* dan netral secara keseluruhan dalam mempresentasikan subjek. *Medium shot* mencerminkan bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain.

3. *Close up*

Close up mengutamakan pengambilan gambar di bagian kepala, biasanya gambar diambil dari atas kancing baju teratas. Pengambilan gambar yang lebih

dekat dari itu adalah *extreme close up*. *Medium close up* juga sering digunakan untuk pengambilan gambar dari tengah dada ke atas.

Selain teknik dasar pengambilan gambar, terdapat pula enam jenis sudut pengambilan gambar yaitu:

1. *Low Angle Shot*

Pengambilan gambar posisi kamera berada lebih rendah dari objek dan kemudian bergerak naik. Cenderung untuk membuat karakter atau lingkungan terlihat lebih superior, dominan, dan menekan.

2. *High Angle Shot*

Pengambilan gambar dengan posisi kamera berada di atas objek, kemudian bergerak menuju ke bawah. Tipe *shot* ini cenderung membuat subjek terlihat terintimidasi dan tertekan.

3. *Eye Level Shot*

Angle ini memposisikan kamera sejajar dengan ketinggian mata karakter atau objek yang diambil dalam sebuah film. *Eye level shot* cenderung netral dan membuat penonton berkedudukan dengan objek.

4. *Bird's Eye View*

Pengambilan gambar dengan menangkap langsung gambar dari atas dan cenderung untuk seperti Tuhan dan membuat manusia seperti semut.

5. *Oblique Shot*

Pengambilan gambar dengan posisi kamera menyamping dalam tripod. *Angle* ini digunakan untuk memberikan kesan dunia yang melimpah menjadi tidak seimbang atau mengalami kerusakan.

6. *Point of view shot*

Pengambilan gambar berusaha melibatkan penonton pada peristiwa dalam sebuah film. Teknik pengambilan gambar ini membuat lensa kamera seolah-olah menjadi mata penonton atau salah satu pelaku dalam adegan.

Penulis menggunakan *medium shot*, *high angle shot*, *eye level shot*, *bird's eye view* untuk meneliti tentang permainan tradisional *karuta* yang terdapat dalam film *Chihayafuru*, dikarenakan teknik pengambilan tersebut sering didapatkan pada adegan dalam film *Chihayafuru*. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji film menggunakan dua unsur sinematik yaitu teori *mise en scene* dan sinematografi untuk menghasilkan hasil penelitian yang spesifik dan terperinci.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada skripsi Ayu Permata Sari Universitas Brawijaya program studi pendidikan Bahasa Jepang yang berjudul “Efektivitas Media Permainan *Karuta* Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang”. Menggunakan teori efektivitas yaitu sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Hasil dari penelitian Nur Ayu Permata Sari adalah bahwa permainan kartu *karuta* berpengaruh terhadap proses pembelajaran terutama pada penguasaan kosakata meningkat setelah siswa belajar menggunakan media permainan *karuta*.

Persamaan dengan peneliti tersebut, sama-sama menganalisis tentang permainan *karuta*, sedangkan perbedaan dari penelitian ini, sumber data penelitian

yang digunakan adalah media pembelajaran pada siswa kelas X dengan cara studi kasus di SMAN1 Purwosari, sedangkan peneliti menggunakan film sebagai sumber data penelitian. Penelitian tersebut lebih fokus terhadap pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang pada siswa X SMAN 1 Purwosari dan terhadap pengaruh media permainan *karuta*, sedangkan peneliti lebih fokus pada permainan tradisional *karuta* dalam kehidupan masyarakat Jepang dan menggunakan teori Sosiologi Sastra. Penelitian dari Nur Ayu Permata Sari menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah skripsi Baret Ranggapati, Arseno Harahap, dan Muhammad Putra Pradana Syahreza Universitas Bina Nusantara program studi teknik informatika yang berjudul “Merancang Mobile Edu-Application Bahasa Jepang Berbasis iOS “*Tango no Hikaru*” menggunakan *game Engine Unity*”. Menggunakan teori umum dan teori multimedia. Hasil penelitian dari Baret Ranggapati, Arseno Harahap, dan Muhammad Putra Pradana Syahreza adalah aplikasi “*Tango no Hikaru*” dapat membantu dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.

Persamaan dengan peneliti tersebut, sama-sama menganalisis tentang permainan kartu. Perbedaan dari peneliti ini, sumber data penelitian yang digunakan adalah media pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi, sedangkan peneliti menggunakan film sebagai sumber data penelitian. Penelitian tersebut lebih fokus terhadap aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi yang berjalan pada *operating system IOS*. Sedangkan peneliti lebih fokus pada bagaimana peran *karuta* dalam kehidupan

masyarakat Jepang dan menggunakan teori Sosiologi Sastra. Penelitian dari Baret Ranggapati, Arseno Harahap, dan Muhammad Putra Pradana Syahreza menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.