

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Marxisme hubungan masyarakat modern setelah zaman feodal akan berjalan sesuai dengan hubungan rantai produksi ekonomi sehingga terciptalah kelas sosial baru masyarakat, yaitu Borjuis dan Proletar (Karl Marx dan Friedrich Engels, 1848:1). Pandangan Marx mengenai hubungan sosial dengan dasar rantai produksi mempunyai pengaruh dalam dikotomi kebudayaan menjadi budaya tinggi dan budaya massa atau seringkali disebut juga sebagai budaya rendah. Marxisme merupakan salah satu wujud existensi pemikiran modernitas yang mengutamakan rasionalitas, empirisisme, serta cara berfikir dikotomis.

Ketegasan pemikiran modernitas terhadap dikotomi budaya tinggi dan rendah dapat dilihat dari bagaimana pemikiran modernitas memandang fenomena *kitsch* yang mulai muncul di Jerman pada tahun 1860-1870 (Calinescu, 1987: 234). *Kitsch* di Eropa dapat dilihat dalam berbagai macam bentuk; kartu pos, miniatur patung, dan pada lukisan-lukisan (William-Adolphe Bouguereau 1825-1905, Maxfield Parrish 1870-1966). Pada perkembangan budaya lain seperti budaya Jepang, *kitsch* bisa didapati dalam bentuk lukisan hasil teknik cukil kayu atau biasa disebut dengan *ukiyo-e* (浮世絵). *Ukiyo-e* berkembang dari distrik Yoshiwara (Kita, 2001: 29) dimulai dari kalangan strata sosial terendah pada sistem klasifikasi sosial *shinōkōshō* (士農工商) pada zaman Edo (1603-1867).

Dalam pandangan modernitas, *kitsch* dengan tegas dianggap sebagai budaya rendah karena diproduksi untuk dijual, dikerjakan dengan mekanisme tidak menggunakan jiwa (*soul*) (Kant, 1914:171), tidak membutuhkan usaha intelektual untuk menikmatinya (Benjamin, 2009:41), dan dianggap sebagai ancaman untuk budaya tinggi. “*Kitsch is deceptive. It has many different levels, and some of them are high enough to be dangerous to the naive seeker of true light*” (Greenberg, 1939:34). Dapat kita lihat bahwa pandangan modern mendikotomikan kebudayaan tinggi dan rendah dengan jelas. Ordinat dan subordinat, tinggi dan rendah, borjuis dan proletar, tidak memiliki ruang untuk perpaduan keduanya.

Adapun *anime* Samurai Champloo (サムライチャンプルー) karya sutradara Shinichirō Watanabe yang penulis akan bahas dalam penelitian ini justru menjadikan perpaduan budaya tinggi dan budaya rendah yang direpresentasikan dengan campuran budaya *samurai* dan hip-hop sebagai konten utamanya. Bahkan Watanabe sendiri mengambil kata champloo dari istilah untuk menyebut salah satu jenis masakan Okinawa: チャンプルー (*chanpuruu*)¹ yang berarti campuran serta menganalogikan karyanya sebagai sebuah masakan. Sebagaimana yang diutarakan Watanabe (2012, para. 7) dalam sebuah sesi interview,

I would like to mix different things in my work: the word “Champloo” in “Samurai Champloo” comes from an Okinawan term ‘chanpuru’ which means “something mixed”. Cooking is essentially mixing of different ingredients and that would be a mixture, right? So in Samurai Champloo, I combined two completely different elements, a traditional samurai story and trendy hip-hop with the hope that it would be an exciting and interesting story together.

¹ Masakan Okinawa yang merupakan tumisan tofu yang dikombinasi dengan sayuran, ikan atau daging.

Saya ingin mencampur hal-hal yang berbeda pada karya saya: kata “Champloo” pada ‘*Samurai Champloo*’ berawal dari istilah ‘chanpuru’ yang bermakna “sesuatu yang tercampur”. Aktivitas masak secara esensial adalah mencampurkan bahan-bahan yang berbeda kemudian menghasilkan sebuah campuran bukan? Jadi di dalam *Samurai Champloo*, saya mengkombinasikan dua elemen yang berbeda secara keseluruhan, sebuah cerita *samurai* tradisional dan musik hip-hop yang trendi dengan harapan campuran kedua hal itu bersama-sama akan menghasilkan cerita yang menarik dan menyenangkan.

Perpaduan budaya tinggi dan rendah di dalam *anime* *Samurai Champloo* tentu saja menunjukkan cara pandang sosial yang lebih elastis, tidak kaku dalam menempatkan budaya ordinat dan subordinat serta memberikan ruang apresiasi terhadap budaya rendah. Karakteristik cara pandang yang memberikan tempat pada budaya rendah, menyalahi ketegasan pandangan yang dibawa oleh pandangan modernitas ini disebut oleh para ahli sosial, seni, budaya sebagai Postmodernisme.

Samurai Champloo sendiri adalah *anime* seri sepanjang 26 episode yang diproduksi oleh studio Manglobe. Mulai ditayangkan di Fuji TV Jepang pada 20 mei 2004. Ditayangkan pula di beberapa stasiun TV Amerika, Kanada, Australia, New Zealand, dan Malaysia. Berlatarkan zaman Edo versi fiksi yang dipenuhi anakronistik, dan elemen hip-hop. Menceritakan tentang petualangan tiga tokoh utama: Mugen seorang pendekar gelandangan yang tidak tahu sopan santun, semaunya sendiri, beantakan, dan menyukai kebebasan, Jin, seorang *ronin*² yang dingin dan konservatif, dan Fuu, seorang gadis muda pemberani yang meminta Mugen dan Jin untuk menemaninya dalam pencarian ke seluruh pelosok Jepang untuk menemukan *samurai* misterius yang dideskripsikan sebagai *himawari no*

² Samurai yang tidak mempunyai tuan.

nioi no suru samurai atau *samurai* yang beraroma bunga matahari (fujitv.co.jp, 2013, para. 1). Terungkap di akhir kisah bahwa identitas *samurai* misterius tersebut adalah ayah kandung Fuu sendiri.

Samurai yang menjadi elemen pertama di dalam *anime* *Samurai Champloo* merupakan representasi budaya tinggi karena posisi *samurai* pada zaman Edo menempati posisi aristokrat yang terpelajar dan berbudaya. Merujuk pada sistem stratifikasi sosial pada zaman Edo (1603 - 1867) yang dipengaruhi oleh ajaran Konfusianisme, Pemerintah Tokugawa membagi masyarakatnya dari 4 kelas (Duus, 1998:45); *samurai* (士 *shi*), petani (農 *nō*), seniman (工 *kō*) dan pedagang (商 *shō*). *Samurai* menempati posisi tertinggi dalam stratifikasi sosial pada zaman Edo. *Samurai* berperan sebagai perangkat aturan dan birokrat, mempunyai kewenangan untuk mengatur kelas-kelas sosial pada stratifikasi sosial yang lebih rendah. Salah satu keistimewaan yang dimiliki oleh *samurai* di antara kelas lainnya adalah satu-satunya kelas sosial yang diperbolehkan untuk membawa senjata dan diperbolehkan untuk memenggal kepala orang yang tidak menunjukkan rasa hormat kepada *samurai*.

Sebagai kelas aristokrat, *samurai* tentu menjadi salah satu kelas sosial yang terdidik pada zamannya. Kementrian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Teknologi, dan Ilmu Pengetahuan Jepang (2013, para. 1) menyebutkan para keluarga *samurai* dididik dengan ajaran konfusianisme dan strategi militer (*heigakusha*) serta mendapat pendidikan di kuil konfusian yang didirikan di kota-kota kastil, yang ke depannya akan menjadi cikal bakal sistem sekolah di Jepang.

Hasil pendidikan pada masa tersebut melahirkan beberapa tokoh dari kelas

samurai yang berpengaruh di dalam dunia sastra dan kebudayaan Jepang, yaitu Bashô (1644-1694), Chikamatsu Monzaemon (1653-1725), dan Ihara Saikaku (1693) (2013: 2).

Seperti yang telah disinggung sebelumnya selain elemen *samurai*, Shinichirô Watanabe juga mengangkat satu elemen utama lainnya dalam *anime Samurái Champloo* yaitu hip-hop. Hip-hop sendiri digunakan untuk menyebut gerakan kebudayaan yang muncul di era tahun 1970 dan berkembang luas di berbagai negara pada tahun 1980 hingga sekarang. Encyclopedia Britannica (2013: 1) mendeskripsikan hip-hop sebagaimana dalam penjelasan berikut,

“hip-hop, cultural movement that attained widespread popularity in the 1980s and '90s; also, the backing music for rap, the musical style incorporating rhythmic and/or rhyming speech that became the movement's most lasting and influential art form.”

“hip-hop merupakan gerakan kebudayaan yang mencapai popularitas yang menyebar luas di tahun 1980-an dan 90-an; juga, menjadi musik pendukung untuk *rap*, yaitu gaya bermusik menggunakan ritme yang tidak beraturan dan kata-kata yang berima sehingga menjadikan hip-hop sebagai bentuk seni yang sangat berpengaruh dan bertahan lama.”

Sejak ditampilkan pertama kali oleh Clive Campbell dikenal juga sebagai DJ Kool Herc pada pesta rumahan di Bronx Selatan (Lawrence, 2004:217) pada tahun 1973, hip-hop menyebar luas hampir di setiap tempat di dunia dan bertahan selama lebih dari tiga dekade lamanya. Osumare (2001:171) menyatakan, *“Global hip-hop youth culture has become a phenomenon in the truest sense of the word and has affected nearly every country on the map”*. Namun menurut Grier dan Deshpande dalam (Motley-Henderson, 2008:243) walaupun hip-hop mencapai popularitas yang tinggi di seluruh dunia tetapi hip-hop secara kultur, politik, dan sosial-ekonomi masih menjadi minoritas.

Hip-hop yang mendunia dapat dilihat sebagai bentuk ikatan yang terjadi antara kaum-kaum yang terpinggirkan di dunia (Osumare, 2001:171) disebabkan budaya hip-hop merupakan refleksi dari frustrasi, kemarahan, perasaan terpinggirkan, perlawanan, kemiskinan, kesulitan hidup yang dirasakan kaum *ghetto* kulit hitam yang secara kontekstual juga terjadi dalam dinamika kehidupan masyarakat negara-negara di luar Amerika. Mengenai isi pesan hip-hop di Amerika menurut Halifu Osumare, “...rap's dense, poetic, lyric content [was] often underpinned by African-American messages about a historical marginalized status”. Rap yang padat, puisi, isi konten seringkali mengandung pesan mengenai keadaan imigran Afrika-Amerika yang terpinggirkan.

Ekspresi kaum marjinal yang sering tergambar dalam budaya hip-hop dapat dilihat dari *ghetto* tempat budaya hip hop dilahirkan. *Ghetto* awalnya mempunyai makna umum untuk merujuk pada tempat dimana kaum minoritas Yahudi tinggal (Merriam-Webster, 2013). Sedangkan istilah *ghetto* yang digunakan dalam budaya hip-hop merujuk pada tempat atau keadaan masyarakat kulit hitam Afrika-Amerika yang hidup dalam pemisahan ras (*racial segregation*) terutama pada tahun 1950-1970 (2012, para. 4). Pemisahan ras yang terjadi pada saat itu menyebabkan alienasi masyarakat *ghetto* baik dari segi ekonomi, sosial, dan hukum sehingga masyarakat *ghetto* menjadi minoritas di negeri sendiri tidak saja minoritas dalam jumlah tetapi juga dalam pemenuhan hak dan kewajiban negara, akibatnya masyarakat *ghetto* mempunyai kualitas kehidupan yang rendah, status sosial yang rendah, dan sedikit kesempatan untuk hidup sejahtera. Dalam kondisi terisolasi inilah budaya hip-hop yang mendunia berkembang.

Berbeda dengan *samurai* yang menjadi representasi budaya tinggi, hip-hop menjadi representasi budaya rendah dikarenakan karakteristiknya yang dilakukan oleh pekerja rendahan, tidak membutuhkan usaha intelektual, mudah diakses semua orang. Mengenai popularitas hip-hop yang berkembang, Davey D seorang tokoh rapper Amerika mengungkapkan,

“Rap caught on because it offered young urban New Yorkers a chance to freely express themselves. This was basically the same reason why any of the aforementioned verbal/rhyme games manifested themselves in the past. More importantly, it was an art form accessible to anyone. One didn't need a lot of money or expensive resources to rhyme. One didn't have to invest in lessons, or anything like that. Rapping was a verbal skill that could be practiced and honed to perfection at almost anytime.”

“Rap menarik karena menawarkan kepada kaum muda New York kesempatan untuk secara bebas mengekspresikan diri mereka. Ini adalah alasan dasar yang sama mengapa permainan kata/rima tersebut terwujud pada masa lalu. **Yang paling penting adalah, rap adalah bentuk seni yang dapat diakses oleh semua orang. Rap tidak membutuhkan banyak uang atau sumber bahan yang mahal untuk menciptakan rima. Rap tidak membutuhkan usaha yang mendalam untuk mempelajari, atau apapun yang menyerupainya.** Rap adalah ketrampilan verbal yang bisa dipraktekkan dan diasah kapanpun untuk mencapai kesempurnaan.”

Secara filosofi tentu *samurai* dan pelaku hip-pop tidak bisa disandingkan dalam derajat yang sama. Kebudayaan *samurai* mendapat pengaruh besar dari ajaran zen, buddhisme, serta konfusianisme yang mengajarkan banyak ajaran kebaikan normatif untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari seperti menahan diri, kejujuran, sopan santun, dan loyalitas, sementara hip-hop adalah refleksi dari spontanitas rekreasional yang ditujukan sebagai media berucap untuk menunjukkan kebebasan mengekspresikan diri sehingga sering ditemukan lirik-lirik sajak hip-hop yang diisi oleh banyak kata-kata vulgar bertemakan

materialisme dan seks, bahkan terdapat pula sub-aliran hip-hop yang menjadikan pembunuhan, obat-obatan terlarang, kejahatan, dan alkohol sebagai tema liriknya.

Perbedaan tingkat budaya antara *samurai* dan hip-hop sejalan dengan dikotomi budaya: budaya tinggi dan budaya rendah seperti yang terdapat dalam pemikiran Marxisme. Tetapi dengan dipadukannya dua budaya berbeda kasta tersebut di dalam *anime* *Samurai Champloo*, menunjukkan bahwa dikotomi antara budaya tinggi dan rendah sudah tidak berlaku lagi. Hal ini menunjukkan salah satu karakteristik zaman postmodern yang digambarkan oleh pemikiran Baudrillard; “Pembedaan dan hierarki tradisional runtuh, keanekaragaman kebudayaan diakui’ *kitsch* (seni-seni murahan), yang populer dan yang berbeda dirayakan.” (Sarup, 2008:261). Madan Sarup (2008:262) menjelaskan pemikiran

Arthur Kroker seorang penulis Kanada yang juga pendukung utama Postmodern,

“Ia percaya bahwa antara modernitas dan postmodernitas terjadi keterpisahan yang radikal, dan bahwa marxisme harus ditolak sebagai peninggalan modernism yang kuno. Proyek Pencerahan pembebasan manusia telah dibatalkan. Sekarang, kita hidup pada zaman implosi (ledakan ke dalam). Ambruknya perbedaan, perbedaan, dan hierarki lama.”

Dengan melihat begitu kontrasnya perbedaan budaya *samurai* dan hip-hop yang ingin dipadukan oleh Shinichiro Watanabe dan berbagai macam data dan fakta yang penulis telah kemukakan di atas. Penulis tertarik untuk membahas perpaduan budaya tinggi dan budaya rendah di dalam *anime* *Samurai Champloo* ini untuk menggali lebih lanjut mengenai implosi yang terjadi di dalam dunia postmodernitas yang berkembang pada saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk menghindari adanya kesimpangsiuran dalam pembahasan topik yang dapat menimbulkan permasalahan baru yang tidak sesuai dan tidak berhubungan dengan topik yang akan dibahas dalam tulisan ini, maka penulis membatasi pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, untuk menjadi acuan dalam melanjutkan penelitian. Adapun pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: bagaimana postmodernitas yang ditunjukkan oleh perpaduan budaya tinggi dan budaya rendah yang terdapat di dalam *anime* Samurai Champloo karya Shinichirō Watanabe.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sesuai dengan pokok masalah sebagaimana telah dikemukakan di atas, yaitu untuk mengetahui postmodernitas yang ditunjukkan oleh perpaduan budaya tinggi dan budaya rendah yang terdapat di dalam *anime* Samurai Champloo karya Shinichirō Watanabe.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ilmiah dalam ilmu sosial dan budaya untuk mengetahui perkembangan pemikiran postmodern yang ada pada masyarakat pada abad ke-20 beserta bentuk pengaruhnya terhadap budaya tinggi dan budaya rendah.

Secara praktis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui beberapa elemen Postmodernisme dan penerapannya dalam produksi sebuah karya sehingga pengetahuan tersebut dapat diterapkan untuk memproduksi karya dengan elemen Postmodernisme. Manfaat secara praktis ini dapat digunakan oleh semua kalangan terutama para pekerja kreatif: seniman, penulis, desainer, sutradara, dll.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Peneliti akan menggambarkan data yang ada dalam karya sastra dalam penelitian ini *anime* Samurai Champloo kemudian menguraikan atau membahas data yang ada dalam karya sastra tersebut.

1.6 Sistematika Penelitian

Peneliti akan membagi penelitian ke dalam beberapa bab. Bab pertama dari skripsi ini, berisi latar belakang berisikan fakta dan data untuk menghantarkan pembaca menuju rumusan masalah yang penulis teliti. Bab kedua berisi kajian pustaka berupa teori-teori yang akan penulis gunakan dalam menganalisis *anime* Samurai Champloo. Bab ketiga berisi analisa yang penulis temukan dalam penelitian, berupa keterkaitan teori dengan analisa yang penulis lakukan. Bab keempat berisi kesimpulan dari hasil penelitian penulis dan saran untuk penelitian lebih lanjut.

