

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Jepang telah dikenal sebagai salah satu negara di dunia yang cukup berhasil dalam modernisasi kebudayaannya. Keberhasilan Jepang dalam modernisasi kebudayaannya juga menjadikan Jepang mampu mengenalkan secara luas kebudayaannya yang unik serta berlatar belakang yang kuat ke berbagai belahan dunia. Penyebaran kebudayaan Jepang ke berbagai negara ini dapat terlihat dari menjamurnya beberapa komodifikasi budaya asal Jepang seperti *anime*, komik, budaya *otaku* di berbagai wilayah Asia, bahkan sampai ke Amerika dan Eropa.

Dalam penyebaran kebudayaannya tersebut, melahirkan keragaman baru, misalnya komik dan animasi Doraemon yang sudah diterjemahkan ke berbagai bahasa dan disesuaikan dengan budaya yang ada di wilayah tersebut. Hal itu yang menarik minat banyak kalangan baik muda maupun tua dan menjadikan kebudayaan Jepang mendapat sambutan sangat baik oleh masyarakat setempat yang menjadikan kebudayaan Jepang populer di berbagai belahan dunia.

Keberhasilan dalam modernisasi kebudayaannya juga tercermin dari budaya tradisional dan budaya populer atau budaya pop (*pop-culture*) Jepang

yang dapat berjalan beriringan dengan didukung oleh perkembangan media dan teknologi, dan bahkan menciptakan karya yang sangat menarik dari perpaduan kedua jenis budaya tersebut.

Kebudayaan bersifat dinamis, artinya dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Perubahan tersebut akan terus menerus terjadi seiring berkembangnya zaman dan kebutuhan manusia. Perubahan yang terus terjadi disebut sebagai dinamika kebudayaan. Setiap individu dan pada setiap generasi pun akan melakukan penyesuaian-penyesuaian dengan semua desain kehidupan sesuai dengan kepribadian mereka dan sesuai dengan tuntutan zamannya. Terkadang diperlukan banyak penyesuaian, dan banyak tradisi lampau yang ditinggalkan, karena tidak sesuai dengan tuntutan zaman baru.

Generasi baru tidak hanya mewarisi suatu kebudayaan baru, melainkan suatu versi kebudayaan yang diperbaharui, salah satunya adalah *kabuki*. Pada mulanya *kabuki* hanya berupa lagu dan tari salah satu bentuk seni teater klasik Jepang yang muncul dan berkembang di Jepang pada jaman Edo era Shogun Tokugawa tahun 1603 – 1867. Kabuki pada awalnya hanya berupa lagu dan tari yang diciptakan oleh Okuni, pada saat pemerintahan Tokugawa Ieyasu, Okuni mulai tampil dengan terbuka di depan masyarakat kota, dengan cerita Okuni berperan sebagai lelaki mengunjungi kedai teh, di sana digambarkan bahwa pria bergaul dengan *geisha* secara tidak sopan. Di sisi lain ditampilkan tarian Budha yang berupa tarian pemujaan yang dalam bahasa Jepang dikenal

dengan istilah *nenbutsu*, sejak saat itu melalui drama ini Okuni menjadi populer.

Tarian Okuni disebut *Kabuki Odori*, yang menggambarkan suatu kemegahan yang menjadi amat populer, tetapi di sisi lain para pemainnya melayani para pria penggemarnya sehingga terjadi pelacuran, sebagai akibat dari hal tersebut maka pada tahun 1629 Tokugawa melarang pertunjukkan kabuki wanita penghibur yang disebut *Onna kabuki*, karena shogun khawatir akan pengaruh sosial yang lebih buruk, dan sebagai pengganti dari *Onna kabuki* adalah *wakashu kabuki*. *Wakashu kabuki* adalah kabuki yang pemerannya adalah pria muda dan rupawan, tetapi ternyata *wakashu kabuki* juga tidak jauh berbeda dengan *onna kabuki* yang menonjolkan keindahan tubuh pemainnya, yang berkesan erotis, dan munculnya homoseksual maka sebagai akibatnya shogun kembali melarang pertunjukkan *wakashu kabuki*. Akibat kritik yang diterima, dunia pertunjukan kabuki sejak zaman Meiji berusaha mengadakan gerakan pembaruan dalam berbagai aspek teater kabuki. Gerakan pembaruan yang disebut *Engeki Kairyō Undō* juga melibatkan pemerintah Meiji yang memang bermaksud mengontrol pertunjukan kabuki.

Salah satu hasil gerakan pembaruan kabuki adalah dibukanya gedung Kabuki-za sebagai tempat pementasan kabuki dan mengalami beberapa renovasi dalam pembangunannya di tahun 2013 pun gedung Kabuki-za kembali direnovasi. Selain itu, seiring dengan perkembangan zaman, panggung kabuki pun mengalami berbagai macam perubahan dan

penyempurnaan. Di era modern saat ini perubahan dari segi panggung lebih berkesan klasik namun elegan dan terdapat unsur modernnya.

Pementasan kabuki pada zaman sekarang sudah sangat berbeda dengan pementasan *kabuki* pada zaman Edo. Kelompok *kabuki* berusaha memodernisasi pertunjukan sekaligus memelihara tradisi pementasan. *Kabuki* sekarang sudah dianggap sebagai seni pertunjukan tradisional yang sesuai dengan kemajuan zaman. Para budayawan khususnya dalam bidang seni teater tradisional Jepang *kabuki* ini mencoba membuat inovasi dimana diciptakannya kolaborasi budaya antara budaya tradisional yaitu *kabuki* dengan budaya populer saat ini yang banyak digandrungi oleh generasi muda di Jepang (Permana, 2019, h.19). Sehingga sampai sekarang eksistensinya masih tetap terjaga dan masih sangat digemari oleh masyarakat modern.

Peranan pemerintah juga sangat penting bagi perkembangan seni teater *kabuki* yang ingin menjadikan *kabuki* menjadi seni teater yang *entertainment*. Selain itu *National Institute of Arts Council* Jepang melakukan bantuan kegiatan untuk memastikan di bidang promosi, atau menyebarluaskan berbagai budaya yang dimiliki oleh negara Jepang. Dibiidang infrastruktur pemerintah terus mengembangkan teater-teater *kabuki* contohnya dengan pembukaan dan pembaharuan gedung teater baru. Selain itu, Di zaman sekarang *kabuki* menjadi seni teater yang *entertainment* dan berkesan *modern* di mata masyarakat.

Dengan masuknya ke dalam dunia *entertainment* menjadikan seni teater *kabuki* sudah mulai meluas ke dalam dunia pertelevisian di Jepang. Bahkan setiap bulan akan diadakan pementasan langsung seni teater *kabuki* yang ditayangkan di jaringan televisi NHK (*Nippon Housou Kyoukai*). Dari hal tersebut dapat diharapkan seni teater *kabuki* akan menjadi seni teater yang *entertainment* yang dapat bertahan sampai ke masa yang akan datang atau masa depan (Toita,1989, h.223).

Masyarakat Jepang yang terkenal dengan kreatifitasnya yang tinggi mampu membuat berbagai inovasi menarik, termasuk dalam bidang musik. *Vocaloid* sebagai salah satu cara inovasi Jepang dalam menciptakan sebuah karya musik. *Vocaloid* adalah piranti lunak (*software*) yang diproduksi sebuah perusahaan besar Jepang, Yamaha. *Software* ini merupakan hasil sintesis dari suara asli manusia yang direkam per-sukukata dalam hiragana & katakana bahasa Jepang maupun bahasa Inggris untuk kemudian digunakan untuk menyanyikan lagu melalui para karakter *vocaloid*. Sehingga dapat dikatakan *vocaloid* mampu memudahkan penggunaanya untuk membuat lagu secara utuh meskipun penggunaanya tidak memiliki vokalis atau penyanyi.

Sejak kemunculannya pada tahun 2003, *Vocaloid* memberikan warna baru pada perkembangan musik di Jepang dan juga mepelopori terlahirnya Budaya Populer Jepang lainnya. Berdasarkan data pada tahun 2016 Jepang merupakan pasar musik terbesar di Asia, dan terbesar kedua di dunia setelah Amerika Serikat. Pencapaian dan penjualan karya-karya musik Jepang tentu

saja didukung oleh tersedianya bakat-bakat yang bisa ditemukan dan menjadi “stok” dalam pasar musik Jepang.

Kemudian mulai tahun 2017, setiap tahunnya diadakan pagelaran unggulan oleh *NicoNico Chokaigi* yakni *chokabuki*. *Chokabuki* adalah pertunjukan tradisional Jepang yaitu *kabuki* dengan penuh pembaharuan dengan tidak meninggalkan rasa khas tradisional negeri sakura. Selain itu pertunjukan *Chokabuki* ini juga dilengkapi oleh berbagai macam teknologi canggih, dengan dipasangnya kamera dalam jumlah besar di berbagai tempat di dalam arena pertunjukan, dan dengan algoritma pemrosesan gambar khusus, di mana para pemeran di atas panggung dapat dimunculkan di tempat lain secara real time. Untuk memastikan suara yang muncul dapat didengar bahkan oleh pengunjung yang lokasi tempat duduknya jauh dari speaker.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud menganalisis lebih lanjut bentuk *chokabuki* dengan berdasarkan perubahan bentuk apa saja yang terjadi dari bentuk asalnya, dan kemudian mencoba membahas faktor pendukung seperti apa saja yang mendorong terciptanya perubahan tersebut sehingga tercipta *chokabuki* sebagai kolaborasi budaya. Data dari penelitian ini akan diambil dari penayangan *chokabuki* pada event *NicoNico Chokaigi* yang ditayangkan secara daring pada situs *nicovideo.jp* dan *youtube.com*.

B. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diambil beberapa permasalahan yang akan dijadikan fokus penelitian ini selanjutnya. Maka secara terperinci masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana bentuk teater *Kabuki* setelah berkolaborasi dengan Budaya Populer Vocaloid?
- b. Faktor apa sajakah yang mendukung terjadinya kolaborasi antara Budaya Tradisional *Kabuki* dengan Budaya Populer Vocaloid ketika menjadi *chokabuki*?

2. FOKUS MASALAH

Untuk menghindari masalah yang melebar luas dan menjadikan penelitian lebih terfokus, pada penelitian ini dibatasi dan akan fokus membahas *chokabuki* pada event *NicoNico Chokaigi* yang ditayangkan secara daring pada situs *nicovideo.jp* dan ditayangkan ulang di kanal resmi niconico pada situs *youtube.com*.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. TUJUAN PENELITIAN

- a. Mengetahui lebih dalam bentuk *chokabuki* sebagai hasil kolaborasi antara budaya tradisional *kabuki* dengan budaya populer *vocaloid*.

- b. Mengetahui berbagai faktor pendukung terjadinya kolaborasi budaya tradisional *kabuki* dengan budaya populer *vocaloid*.

2. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian skripsi ini adalah :

a. MANFAAT PRAKTIS

- 1) Memberikan informasi lebih detail kepada khalayak umum mengenai *chokabuki*.
- 2) Selain itu juga diharapkan dapat memberikan masukan serta evaluasi bagi para *Event Organizer* dalam melakukan kegiatan dan strategi di masa yang akan datang.

b. MANFAAT TEORETIS

- 1) Sebagai referensi dalam pemahaman konsep maupun pengembangan teori yang sudah ada, maupun studi-studi khusus.
- 2) Dapat digunakan untuk menganalisis persepsi yang terjadi dalam *Choukabuki*.
- 3) Untuk menambah bahan penelitian pada bidang Budaya dalam hal ini *choukabuki* yang terdapat pada perpustakaan STBA-JIA Bekasi.

D. DEFINISI OPERASIONAL

Demi menyamakan persepsi pengertian istilah dan supaya tidak menimbulkan salah penafsiran antara penulis dan pembaca skripsi ini, maka dibuatlah definisi operasional dari istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian yang penulis angkat, di antaranya yaitu :

1. Kata “kebudayaan” berasal dari kata dasar ‘budaya’ yang ditambah dengan awalan ke- dan akhiran -an. Maka kebudayaan artinya adalah hal-hal yang bersangkutan dengan budaya. Kemudian, kata budaya secara etimologis, mungkin juga berasal dari kata majemuk ‘budidaya’ yang mengandung arti “daya dari budi”. Kata budaya mungkin pula berasal dari kata “buddhayah” dari bahasa Sansekerta, yang merupakan bentuk jamak dari kata “buddhi” yang berarti “budi” atau “akal”. (Hidir, 2009, 39)
2. Budaya populer sebagai budaya masyarakat banyak. Ia mudah dipahami, tidak memerlukan pengetahuan yang khusus untuk memahaminya, dapat dibeli dan diperoleh dengan mudah sehingga dapat dinikmati oleh sebagian besar masyarakat (Mowen dan Minor, 1998).
3. Kolaborasi Budaya adalah bagian dari strategi organisasi untuk menciptakan lingkungan dari dua atau lebih organisasi, agar dapat saling bekerja sama dengan tujuan untuk memaksimalkan kinerja keseluruhan. (Permana, 2019, 13)

4. Kabuki sering disebut sebagai teater dan hiburan daripada sebagai cerita. Dalam kabuki, istilah "cerita" mengacu pada naskah, dan khususnya, salah satu bentuk akting yang membangkitkan peristiwa penting di masa lalu melalui narasi karakter (Ogata, 2018, 703).
5. *Vocaloid* berasal dari kata "*Vocal*" dan "*Android*" adalah "*Voice Synthesizer Software*" atau Perangkat Lunak Pengolah Suara, merupakan sebuah teknologi yang dikembangkan oleh Yamaha Corporation untuk mensintesis nyanyian hanya dengan memasukkan lirik lagu dan melodi ke dalam komputer, dan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi ini, dimana seseorang dapat menciptakan lagu yang dinyanyikan oleh karakter-karakter dari *vocaloid* sesuai keinginannya (Rahmawati, 2016, 29).
6. Menurut situs resminya di <https://chokabuki.jp/minamiza/>, *chokabuki* adalah pertunjukan panggung khusus yang menggabungkan *kabuki*, sebuah teater tradisional Jepang yang mempunyai sejarah selama 400 tahun, dengan teknologi *Information Communication Technology (ICT)* mutakhir. Juga menggunakan teknologi canggih dari *Nippon Telegraph and Telephone Co. (NTT)*, *chokabuki* menampilkan sebuah acara *kabuki* khusus yang dibintangi oleh salah satu bintang *kabuki* paling populer saat ini, Nakamura Shido, dan karakter *vocaloid* yang juga diva *virtual* terbesar di dunia, Hatsune Miku, dengan kolaborasi

keduanya, menjadikan *chokabuki* menjadi adalah sebuah kolaborasi impian.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang diantaranya :

Bab I Pendahuluan, yang berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan dan Fokus Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan. Bab II Landasan Teori, yang berisi Pengertian Budaya yang meliputi Budaya Tradisional dan Budaya Populer, Pengertian *Kabuki*, Pengertian *Vocaloid*, Pengertian *Chokabuki*, juga Penjelasan tentang Teori Modernisasi dan Teori Globalisasi. Bab III Metodologi Penelitian, berisi tentang Metode Penelitian, Prosedur penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data dan sumber data. Bab IV Analisis Data, berisi Paparan Data dan Interpretasi Data mengenai bentuk teater *Kabuki* setelah berkolaborasi dengan Budaya Populer *Vocaloid* serta faktor pendukung terjadinya kolaborasi tersebut. Bab V merupakan bagian akhir yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah diberikan.