

**PERGESERAN PRINSIP SPIRITUAL RAKUGO MENJADI SENI  
BUDAYA “*SIT DOWN COMEDY*” JEPANG KONTEMPORER  
DAN SEKULER**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana sastra Jepang pada  
Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi**



**MELISA GILBERT D. MANURUNG  
43131.52014.1022**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA  
BEKASI  
2018**

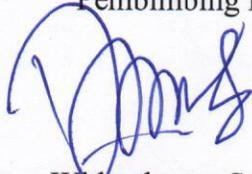
## LEMBAR PERSETUJUAN

PERGESERAN PRINSIP SPIRITUAL *RAKUGO* MENJADI SENI BUDAYA  
“*SIT DOWN COMEDY*” JEPANG KONTEMPORER DAN SEKULER

Melisa Gilbert Dumaria Manurung  
043131.52014.1022

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Yusy Widarahesty, S.S., M.Si  
NIDN: 04016068202

Pembimbing II



Dr. Rainhard Oliver, S.S., M.Pd  
NIDN: 0401028102

Ketua STBA JIA Bekasi



Drs. H. Sudjianto, M.Hum.  
NIP. 195906051985031004



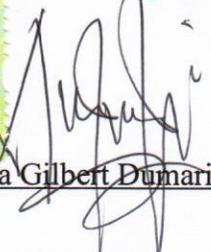
## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Melisa Gilbert Dumaria Manurung  
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52014.1022  
Program Studi : Sastra Jepang  
Judul : PERGESERAN PRINSIP SPIRITUAL *RAKUGO*  
MENJADI SENI BUDAYA “*SIT DOWN*”  
“*COMEDY*” JEPANG KONTEMPORER DAN  
SEKULER

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiasi atau saduran. Apabila terdapat kecurangan dalam penelitian ini, maka akan menjadi tanggung jawab saya di kemudian hari.

Bekasi, 1 Agustus 2018



  
Melisa Gilbert Dumaria Manurung

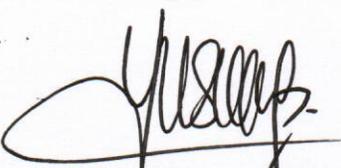
NIM. 43131.52014.1022

## LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Melisa Gilbert Dumaria Manurung  
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.022  
Judul : PERGESERAN PRINSIP SPIRITUAL *RAKUGO*  
MENJADI SENI BUDAYA "*SIT DOWN*  
*COMEDY*" JEPANG KONTEMPORER DAN  
SEKULER

Disahkan oleh:

Penguji I

  
Yusnida Eka Puteri, S.S., M.Si  
NIDN. 412067304

Penguji II

  
Anggiarini Arianto, S.S., M.Hum  
NIDN. 415018401

Ketua STBA JIA Bekasi

  
Drs. H. Sudjianto, M.Hum  
NIP. 195906051985031004



## SURAT KETERANGAN LAYAK SIDANG

Saya Pembimbing I Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Melisa Gilbert Dumaria Manurung  
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.520141.022  
Judul Skripsi : PERGESERAN PRINSIP SPIRITUAL RAKUGO  
MENJADI SENI BUDAYA "SIT DOWN  
COMEDY" JEPANG KONTEMPORER DAN  
SEKULER

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing I



Yusy Widarahesty, M.Si.

NIDN: 04016068202

## SURAT KETERANGAN LAYAK SIDANG

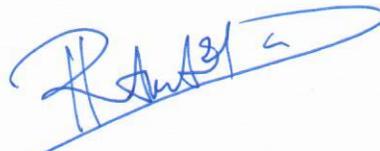
Saya Pembimbing II Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Melisa Gilbert Dumaria Manurung  
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.520141.022  
Judul Skripsi : PERGESERAN PRINSIP SPIRITUAL RAKUGO  
MENJADI SENI BUDAYA “*SIT DOWN COMEDY*”  
JEPANG KONTEMPORER DAN SEKULER

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing II



Dr. Rainhard Oliver H. W., M.Pd

NIDN: 0401028102

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

*“Choose your love; love your choice.”*

*-Thomas S. Monson-*

### **Persembahan:**

*Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga saya dan pasangan hidup saya, Adam Kris..*

## ABSTRAKSI

### PERGESERAN PRINSIP SPIRITUAL *RAKUGO* MENJADI SENI BUDAYA “*SIT DOWN COMEDY*” JEPANG KONTEMPORER DAN SEKULER

Melisa Gilbert D. Manurung

**43131.520141.022**

*Rakugo* adalah ritual tradisi penyampaian agama Budha (*bukkyo*) di Jepang dalam bentuk penyampaian ajaran secara parodi kepada masyarakat Jepang di zaman Edo. Sekarang ritual tradisional tersebut berubah menjadi bentuk seni budaya Jepang yang kontemporer dan sekuler. Hal ini terbentuk karena adanya faktor-faktor yang terjadi seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut memengaruhi *Rakugo* menjadi bentuk panggung hiburan yang bisa dinikmati oleh siapapun tanpa batasan ruang. Budaya ini tidak hanya disajikan di Jepang saja, melainkan sudah menyebar ke seluruh dunia melalui tur keliling dunia yang dilakukan oleh para seniman *Rakugo* profesional. Seiring dengan terciptanya inovasi-inovasi yang berbeda seperti pemilihan tema yang kontemporer, bahasa yang beragam, serta tidak ada batasan status untuk seniman *Rakugo*, maka budaya ini menjadi budaya populer di dalam maupun di luar Jepang.

Kata kunci: Khotbah Budha, *Rakugo*, Budaya Jepang, *Sit Down Comedy*.

# 俗語の靈的原則が日本の現代的かつ世俗的な笑い声に変わった

メリサギルバートドゥマリアマヌルン

043131.520141.022

STBA JIA

2018

要旨

落語は、江戸時代に日本人にパロディ教の形で日本で仏教（仏教）を伝える伝統の儀式です。現在、これらの伝統的な儀式は、現代的かつ世俗的な日本の文化芸術に変わります。これは時代とともに起こる要因のために形成されます。このような展開は、落語に影響を与え、空間制限のない誰もが楽しめるエンターテインメントステージの一形態となった。この文化は日本だけではなく、プロの落語作家による世界ツアーを通じて世界中に広がっています。コンテンポラリーテーマの選択、多様な言語の選択、落語アーティストの地位の制限など、さまざまなイノベーションの創出に伴い、国内外のポピュラーな文化となっています。

キーワード：仏教説教、落語、日本の文化、コメディに座る

**要旨**  
**第1章**  
**はじめに**

**A. 背景**

クンチャラニンラッド (1974 : 12) によると、宗教制度や儀式、社会システムと組織、知識システム、言語、芸術、生活システム、技術システムと設備があります。

宗教制度や宗教的儀式が上記のクンチャラニンラッドによって造られた文化的要素である場合、今日まで、宗教的および宗教的儀式は人間の生命に内在することを意識して見ることができます。これらの要素は両方とも、世界の様々な地域で見つかることができます。この人間は、それぞれの生活の中でガイドラインや原則を持っている個人として、人生を営んでいます。

**B. 問題の定式化**

背景によると、問題は：

落語の靈的原則が現代日本の芸術に変わった要因は、コメディと世俗的なものであるのか。

## 第2章

### 理論的基礎

#### A. 文化の概念

私たち一人一人は、私たちのいくつかのものが他のものと違っているのです。私たちは誇りを持っていても、独自の意見、情熱、特異性を持つ人物だと考えています。特に、私たちの生活の中で慣習となったこととはまったく異なる一般的なやり方や考え方に対して、私たちは同じ反応を示しています（イフロミのエムベル、1994：13）。これは、私たち自身の「眼鏡」で他人の習慣や文化を見ているために起こります。したがって、私たちが自分の「家」の文化と同じではない文化を見たり学んだりすると、奇妙な反応があります。

#### B. グローバリゼーションの概念

リッシャが、グローバリゼーションとは、慣行、人間関係、啓発、社会生活を世界に広めることです(リッシャ、2011：574)。

Scholte (2005：50) グローバリゼーションは徹底的に政治的な問題であり、一部の人に力を与え、他の人たちを排除する。

Scholte は二つの様相を強調している。

#### 1. 国際化

このインジケータは、他の地域のイベントに影響を及ぼす可能性のあるイベントを示します。本質的には、情報の概念と社会要素間の親密性を重視した概念である。

国際化としてのグローバリゼーションの考え方は、知的・政治的調整を最低限必要とする限り、非常に興味深いものです。

## 2. 西洋化

この指標は、西洋式の値を局所的な値に拡散したためです。これは、地元の文化の衰退と世界の文化的同質性の傾向によって示されます。

グローバル化の急速な流れに伴う情報通信技術の発展は、相互に相互接続された2つのプロセスである。

## C. 落語の概念

かどおか、けにちが 「落語を含めて日本の語り芸は仏教の説教に端を発する」。

# 第3章

## 研究方法論

### A. 研究方法

サエバニがこの方法論は概念的枠組みを論じ、指導する原則や手続きを分析し、特定の知識分野の調査と準備を指導する科学であると述べた。方法の科学として、方法論は方法と技術を論じる科学ですといった。この方法は、特定の目的を達成するために行われる規則的な方法です。言い換えれば、この方法は、意図された目的を達成するための活動の実施を容易にするための体系的な方法である。方法論は、方法の科学、または方法の説明です。いくつかの専門家の定性的アプローチの定義は以下の通りである：

- a. 定性的研究は、人間の相互作用に存在する複雑さをよりよく理解しようとするプロセスと定義されている（Sarwono、2006：193の Catherine Marshal）
- b. 定性的研究は、自然の方法を用いた自然環境におけるデータの収集であり、自然に関心のある人々や研究者によって行われる（David Williams の Prasfowo、2011：23。

## 第4章

### データ分析

ここでは、落語文化の伝統的なものから近代的なものへの変化や変化についてのデータ分析の章があります。研究者がシフトの詳細を説明する前に、落語が意味するものを事前に説明し、それに続いてシフトを引き起こす要因を説明する必要があります。

#### 1. 伝統的な落書き

落語は、仏教の宗派の説教を儀式の形で提供しています。仏教僧侶たちは、仏教の霊的原則、例えば人生の過渡期、世俗的価値観、人生などを示すために劇的な物語を使用しています([newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo](http://newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo))。

## 2. 江戸時代の落語

元々通行人を楽しませるために歩道で行われていた落語は、ゆずと呼ばれるヨース劇場で劇的にショーを始め、魔法やサーカスなどの他のエンターテインメントと共に独特のショーケースを作り始めま([newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo](http://newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo)).

## 3. 明治時代の落語

19 世紀には、1868 年代末の江戸時代から明治初期にかけて、さまざまな面で変化が見られます。その原則的側面、その機能的側面およびその物質と同様。この時代には、明治時代の落語や落語古典句と、1912 年から 1926 年までの大正時代の近代をテーマにした落語集落や落語の 2 種類以上の落語がある。以前は明治時代にはすでに存在していたが、この時代の物語は古典的な物語とみなされてきました。

## 4. 現代の落語

20 世紀に入ると、落語は、現代の日本社会を楽しませる芸術的なコメディの形として存在しています。しかし、それだけでなく、ラジオ放送やテレビ放送による空間の制約なしに、より広いコミュニティで楽園を楽しむようになりました。明治維新に入るまでの江戸時代からの落語のグローバリゼーション過程の原因も含まれています。

## 第5章

### 結論と提案

#### A. 結論

歴史的に、伝統的な落語は教え、人生の現実を実感させること、仏教の基準を守ること、語り手が語ったパロディーの物語に笑いをかけることによって人々を笑い、楽しませることなどを義務付けています。しかし、今日起こっていることはそうではありません。正確に文化芸術のパフォーマンスを形成するために退屈な原則は、現代的で靈的な側面に反して面白いです。

#### B. 提案

他の文化を学ぶには、自我主義と民族中心主義を避けるべきです。その視点は、私たちの環境の周りに存在する社会問題を認識して解決するように制限することができるからです。

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan izin-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pergeseran Prinsip Spiritual Rakugo Menjadi Seni Budaya Sit Down Comedy Jepang Kontemporer dan Sekuler*”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana pada Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala. Namun, berkat bantuan, doa, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. H. Sudjianto, M.Hum selaku Ketua STBA JIA Bekasi.
2. Yusnida Eka Puteri, S.S., M.Si selaku Wakil Ketua STBA JIA Bekasi.
3. Yusy Widarahesty, S.S., M.Si selaku Pembimbing I.
4. Dr. Rainhard Oliver, S.S., M.Pd selaku Pembimbing II dan Kaprodi Bahasa Jepang STBA JIA Bekasi.
5. Segenap dosen dan staff STBA JIA Bekasi.
6. Shiro Masugata, selaku dosen native Bahasa Jepang STBA JIA Bekasi yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Keluarga, yaitu Mama, Papa, Vera, Jimmy yang telah memberikan dukungan dan doa untuk keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
8. Adam Kris, selaku pasangan hidup yang telah memberikan dukungan moril, material, arahan, penemanan, serta doa untuk keberhasilan penyelesaian skripsi ini.

9. Upil Prahara Rumah Tangga Squad (Arif, Anggita, Diana, Erlan, Hellena, Ima, Khorina, Putri dan Sarrah) yang telah memberikan waktu, tenaga, hiburan, bantuan dan dukungan satu sama lain selama menempuh pendidikan di STBA JIA sejak tahun 2014.
10. Seluruh rekan mahasiswa/i angkatan 2014, khususnya kelas Pagi jurusan Sastra Jepang (Bilqis, Dede, Novi, Ofika, Siwi, Rida dan teman-teman yang lain) atas dukungan kepada peneliti dari awal penulisan skripsi ini sampai dengan selesai. Terima kasih atas kenang-kenangan dan pembelajaran yang sangat berharga.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga semua yang telah kalian berikan kepada peneliti senantiasa mendapatkan imbalan yang sesuai dari Tuhan Yang Maha Esa. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi. Oleh karena itu, peneliti berharap adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR KETERANGAN LAYAK UJI SIDANG (DOSPEM I).....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR KETERANGAN LAYAK UJI SIDANG (DOSPEM II) .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAKSI .....</b>	<b>viii</b>
<b>YOSHI .....</b>	<b>ix</b>
<b>GAIYO.....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Fokus Masalah .....	6
1. Rumusan Masalah.....	6
2. Fokus Masalah .....	6

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
1. Tujuan Penelitian .....	6
2. Manfaat Penelitian .....	7
a. Manfaat Teoretis .....	7
b. Manfaat Praktis .....	7
D. Definisi Operasional .....	7
E. Sistematika Penelitian .....	8

## **BAB II LANDASAN TEORETIS**

A. Konsep dan Definisi Budaya .....	10
1. Konsep Budaya.....	10
2. Definisi Budaya .....	13
3. Sifat-sifat Budaya .....	17
4. Faktor yang Mempengaruhi Budaya .....	19
5. Jenis Budaya .....	25
6. Peradaban Budaya .....	27
B. Konsep dan Definisi Globalisasi .....	28
1. Konsep Globalisasi .....	28
2. Definisi Globalisasi .....	29
3. Lanskap Globalisasi oleh Scholte.....	30
4. Pengertian <i>Rakugo</i> Menurut Pakar Budaya Jepang.....	34
C. Elemen <i>Rakugo</i> di Zaman Modern.....	35
1. Properti <i>Rakugo</i> .....	35

2. Karakter <i>Rakugoka</i> .....	36
3. Jugemu sebagai <i>Rakugo</i> Terkenal di Jepang.....	37
4. Pelatihan <i>Rakugoka</i> Modern .....	38
5. Keterkaitan Khotbah Budha dengan <i>Rakugo</i> .....	39
D. Elaborasi Data dan Kerangka Pikir .....	43
E. Penelitian Relevan .....	44

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	47
1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	49
2. Jenis Penelitian.....	49
B. Prosedur Penelitian .....	51
1. Tahap Perencanaan.....	51
2. Tahap Pelaksanaan .....	51
3. Tahap Penyelesaian.....	52
C. Teknik Pengumpulan Data .....	52
D. Teknik Analisis Data .....	53
E. Sumber Data .....	54

### **BAB IV MASALAH PENELITIAN**

A. <i>Rakugo</i> Tradisional.....	55
B. Pergeseran <i>Rakugo</i> .....	56
1. <i>Rakugo</i> di Zaman Edo .....	57
2. <i>Rakugo</i> di Zaman Meiji .....	59

3. <i>Rakugo</i> di Zaman Modern .....	60
C. Keterkaitan Media Masa dengan <i>Rakugo</i> di Zaman Modern .....	63
D. Perubahan Status <i>Rakugoka</i> Berlaku Bagi Wanita.....	64
E. Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Terjadinya Pergeseran Budaya <i>Rakugo</i> pada Masyarakat Jepang Kontemporer.....	72

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	93
<b>DAFTAR ACUAN</b> .....	95

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kebudayaan didefinisikan untuk pertama kali oleh E. B Taylor pada tahun 1871, lebih dari seratus tahun yang lalu, dalam bukunya *Primitive Culture* di mana kebudayaan diartikan sebagai keseluruhan yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat serta kemampuan dan kebiasaan lainnya yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Di dalam kehidupannya, manusia terdorong untuk melakukan berbagai unsur yang mencakup kebudayaan dalam memenuhi kebutuhan dasar hidupnya. Ada banyak sekali kebutuhan-kebutuhan dasar tersebut yang ditujukan kepada manusia (Taylor dalam Suriasumantri, 2007: 261). Adapun unsur-unsur yang mencakup kebudayaan menurut Koentjaraningrat (dalam Suriasumantri, 2007: 261) adalah sistem religi dan upacara keagamaan, sistem dan organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian serta sistem teknologi dan peralatan.

Bila sistem religi dan upacara keagamaan adalah unsur kebudayaan seperti yang dicetuskan oleh Koentjaraningrat di atas, hingga dewasa ini secara sadar kita dapat melihat bahwa religi dan upacara keagamaan sangat melekat dalam kehidupan manusia. Kedua unsur ini dapat kita temukan di berbagai belahan

dunia dan hal tersebut membuat manusia terdorong untuk menjalankan kehidupannya sebagai individu yang memiliki pedoman atau prinsip di hidupnya masing-masing. Pada hakikatnya, menurut Mavies dan John Biesanz dalam Suriasumantri (2007: 262), kebudayaan merupakan alat penyelamat (survival kit) kemanusiaan di muka bumi. Bila kita gabungkan dengan penjelasan sebelumnya, maka kebudayaan dan sistem religi adalah alat penyelamat manusia dalam kehidupannya masing-masing. Sedangkan, religi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kepercayaan kepada Tuhan; kepercayaan akan adanya kekuatan adikodrati diatas manusia. Menurut Artadi (2011: 113-114) religi adalah iman dan kepercayaan manusia kepada kekuatan di luar dirinya; sedangkan intelektualitas dan spiritualitas adalah kekuatan manusia dalam dirinya sendiri.

Di Jepang, sistem religi dan upacara keagamaan dari para spiritualitas sudah ada sejak zaman prasejarah. Hingga saat ini, masyarakat Jepang dikenal sebagai penganut Shinto. Shinto merupakan kepercayaan asli masyarakat Jepang (Hartz, 2009: 85). Shinto ialah kata dari bahasa China untuk frasa Jepang *kami no michi* yang berarti “Jalan Sang *Kami*” – Sang *Kami* ialah ruh atau sosok ilahi yang kehadirannya bisa dirasakan dimanapun. Shinto tidak memiliki nama resmi sampai Budhaisme, "Jalan Sang Budha," datang ke Jepang pada abad ke enam masehi dan ketika itu orang-orang merasa perlu untuk membuat perbedaan antara kepercayaan Shinto dengan Budhaisme. Sebelum itu masyarakat Jepang hanya mengikuti ritual dan keyakinan yang tampaknya selalu menjadi bagian dari dunia

mereka — banyak ritual dan keyakinan yang telah melayani mereka dengan baik (Hartz, 2009: 10).

Perlu diakui bahwa masuknya agama Budha ke Jepang memengaruhi tatanan dan habituatif masyarakat Jepang di segala elemen. Muncul berbagai kegiatan keagamaan di kalangan masyarakat pada zaman Edo sebagai adaptasi dari penetrasi ajaran agama Budha tersebut. Salah satu dari berbagai kegiatan keagamaan yang muncul saat masuknya ajaran Budha di Jepang adalah *Rakugo*. *Rakugo* berasal dari khotbah Budhisme. Para imam menggunakan kisah-kisah dramatis untuk mengilustrasikan prinsip-prinsip spiritual agama Budha seperti transiensi (bersifat sementara) kehidupan, nilai-nilai sekuler tentang kenyataan hidup dan lain sebagainya. Penampilan *Rakugo* awal memparodikan kisah-kisah tersebut untuk membebaskan orang-orang dari kenyataan hidup yang menyakitkan dengan membantu mereka menertawakan diri mereka sendiri. *Rakugo* menjadi bentuk pertunjukkan populer sejak zaman Edo (newworldencyclopedia.org).

Secara singkat *Rakugo* dapat dikatakan sebagai sebuah kegiatan indoktrinasi Budha yang ditampilkan oleh para spiritualis Budha tanpa batasan ruang dengan menyampaikan cerita parodi secara alegoris (perumpamaan) kepada masyarakat Edo (sekarang Tokyo) sebagai tujuannya. Namun seiring dengan berjalannya perubahan zaman, secara perlahan prinsip *Rakugo* bukan lagi sebuah bentuk indoktrinasi Budha atau ritual keagamaan seperti halnya yang terjadi pada zaman

Edo, melainkan telah bergeser atau berubah menjadi seni budaya tradisional Jepang yang bersifat menghibur, kontemporer dan sekuler.

Di dalam *Kodansha Encyclopedia of Japan* (1983: 281), definisi *Rakugo* adalah “A popular form of comic monologue in which a storyteller (*Rakugoka*) creates an imaginary drama through episodic narration and skillful use of vocal and facial expressions to portray various characters. Typically, the storyteller uses no scenery; the only musical accompaniment is a brief drum roll as he, dressed in a plain kimono, crosses to stage center and seats himself before his audience, with a hand towel and a fan as his only props.” Bila kalimat tersebut diterjemahkan, maka artinya *Rakugo* adalah sebuah bentuk populer dari komik monolog dimana seorang pencerita (*Rakugoka*) menciptakan sebuah drama imajiner melalui narasi episodik dengan mengekspresikan vokal dan mimik wajah yang terampil untuk menggambarkan beragam-ragam karakter. Biasanya, pencerita tidak menggunakan dekor; satu-satunya iringan musik adalah gendang drum yang singkat saat si pencerita mengenakan *kimono* polos (pakaian tradisional Jepang) masuk menuju ke tengah-tengah panggung pertunjukkan lalu duduk menghadap ke arah penontonnya, dengan handuk atau sapu tangan dan kipas lipat sebagai satu-satunya alat peraga pertunjukkan di panggung.

Definisi serupa juga terdapat dalam Buckley (2006: 414), yang mengatakan bahwa *Rakugoka* adakalanya menggunakan properti saat pertunjukkan seperti kipas lipat (*sensuu*) dan sebuah sapu tangan (*tenugui*) untuk menggambarkan

objek-objek yang beragam. Upacara pembukaan pertunjukkan *Rakugo* disampaikan melalui sebuah musik yang dimainkan dengan alat musik drum orkestra (*hayashi*), *samisen* (alat musik yang dipetik), seruling dan gong yang di letakkan di belakang panggung pertunjukkan.

Oleh karena itu, peranan perkembangan zaman dalam segala aspeknya menyebabkan intensifikasi pada *Rakugo* berbeda dari yang sebelumnya, baik dari segi substansinya, fungsinya maupun segi peranannya, sehingga peneliti akan memaparkan bagaimana pergeseran prinsip spiritual *Rakugo* tersebut bergeser menjadi seni budaya *sit down comedy* Jepang kontemporer dan sekuler. Namun, sebelum peneliti akan melanjutkan ke bagian permasalahan tersebut, perlu peneliti jelaskan terlebih dahulu mengapa peneliti menggunakan penyebutan bahasa asing “*sit down comedy*” sebagai sebutan budaya *Rakugo* di zaman modern ini. Merujuk pada penjelasan yang tercatat pada *Kodansha Encyclopedia of Japan* diatas, disebutkan bahwa posisi pemain *Rakugo* atau si pencerita budaya *Rakugo* adalah sebuah bentuk cerita monolog (adegan pelaku tunggal yang membawakan percakapan seorang diri) dengan posisi duduk di tengah-tengah panggung. Maka dari itu, peneliti menggunakan penyebutan dengan bahasa Inggris untuk memudahkan peneliti dan juga pembaca.

## **B. Rumusan dan Fokus Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang di atas, dengan ini peneliti akan merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Faktor-faktor apa saja yang melatarbelakangi terjadinya pergeseran prinsip spiritual *Rakugo* menjadi seni budaya *sit down comedy* Jepang kontemporer dan sekuler?

### **2. Fokus Masalah**

Dalam pembahasan ini, peneliti berfokus kepada waktu atau masa dimana *Rakugo* awal terjadi di Jepang sejak permulaan zaman Edo hingga zaman modern. Peneliti akan menjelaskan penyebab pergeseran prinsip tersebut dari waktu ke waktu tentunya dari zaman Edo hingga bagaimana dari penyebab tersebut membentuk *Rakugo* menjadi budaya komedi yang dikenal oleh orang-orang di zaman ini.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru, menjawab rumusan masalah penelitian, serta mengembangkan dan memperluas pengetahuan tentang budaya tradisional dan populer di Jepang baik untuk peneliti maupun untuk pembaca.

## 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun secara sistematis untuk memudahkan para pembaca agar tercapainya tujuan yang dimaksudkan oleh peneliti.

Adapun manfaat penelitian ini dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu:

### a. Manfaat bagi peneliti

Menambah teoretis bagi peneliti tentang kebudayaan Jepang yang difokuskan pada seni tradisional *Rakugo* dan upacara keagamaan pada zaman dahulu hingga terjadi perubahan sampai di zaman ini.

Mengembangkan keilmuan tentang budaya dan pergeseran prinsip spiritual menjadi budaya seni hiburan yang kontemporer dan sekuler.

### b. Manfaat bagi Masyarakat

Menambah wawasan dan memperluas pengetahuan tentang seni budaya dari negara lain, yaitu Jepang.

Diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti kebudayaan Jepang dalam penulisan karya ilmiahnya dan bisa menjadi sumber yang berlaku di masyarakat bagi para penulis artikel khususnya kajian budaya Jepang.

## D. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan salah penafsiran yang berkaitan dengan teori dalam judul skripsi ini. Berikut definisi operasional kosakata yang digunakan dalam penulisan ini agar tidak terjadi kekeliruan dalam penafsiran.

- Spiritual : Cara misterius, identik dengan makhluk supra-analogi (Milbank, 2006: 28)
- Sekular : Sebuah hal sebagai nihilism agama (Milbank, 2006: 13)
- Budha : Ajaran yang ditemukan oleh Siddharta Gautama (
- Samisen : Instrumen musik tradisional Jepang yang dimainkan dengan cara dipetik seperti gitar (Buckley, 2002: 414).

#### **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini digunakan untuk mengatur penelitian agar pembaca memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai langkah-langkah penelitian dan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan, yang didalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teoretis, yang memuat tentang teori-teori yang relevan dengan tema penelitian dan hasil penelitian terdahulu.

Bab III adalah metodologi penelitian yang menguraikan tentang jenis metode yang digunakan, teknik pengumpulan data, proses penelitian, objek penelitian dan sumber data.

Bab IV, analisis data. Dalam bab ini membahas tentang analisis objek yang dikaji dan memaparkan mengenai pergeseran prinsip spiritual *Rakugo* menjadi seni budaya hiburan kontemporer.

Bab V, kesimpulan dan saran. Bab ini mengemukakan kesimpulan peneliti berdasarkan uraian-uraian dari bab sebelumnya. Dari kesimpulan tersebut, peneliti akan mengemukakan saran-saran bagi para pelajar studi bahasa Jepang dalam aspek kebudayaan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

Setiap penelitian memerlukan landasan teori untuk menganalisa data agar mempunyai kejelasan dalam berpikir untuk menyelesaikan masalah dalam suatu penelitian. Pada bab ini peneliti akan memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan teori kebudayaan dan beberapa pengertian yang digunakan sebagai landasan untuk menganalisis objek penelitian. Adapun teori yang peneliti gunakan adalah teori globalisasi menurut pandangan George Ritzer. Selain itu, peneliti juga akan memaparkan mengenai konsep budaya secara umum dari para ahli bidang budaya, penjelasan mengenai prinsip *Rakugo* awal di Jepang, elaborasi data dan kerangka pikir, serta penelitian yang relevan.

#### **A. Konsep dan Definisi Budaya**

##### **1. Konsep Budaya**

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan apa dan bagaimana terjadinya konsep budaya serta kaitannya dengan gerakan globalisasi. Masing-masing dari kita menganggap diri sendiri sebagai seseorang yang memiliki pendapat pribadi, kegemaran dan keanehan yang unik, bahkan kita sering membanggakan diri karena beberapa hal dari kita berbeda dengan apa yang orang lain miliki. Khususnya terhadap cara-cara yang berlaku atau kepercayaan yang sangat berbeda dari apa yang telah menjadi kebiasaan di hidup kita, maka kita menunjukkan reaksi yang sama (Ember dalam Ihromi, 1994: 13). Hal ini terjadi karena diri kita melihat kebiasaan

dan budaya orang lain dengan “kacamata” kita sendiri. Maka sebab itu, terjadi reaksi aneh ketika kita melihat atau belajar budaya yang tidak sama dengan budaya dari “rumah” kita sendiri. Adapun konsep budaya menurut Ihromi adalah sebagai berikut:

a. Kenisbian Kebudayaan

Umumnya ada kecenderungan untuk menganggap pandangan-pandangan yang ditentang dalam suatu masyarakat, sebagai sifat yang terbelakang atau belum beradab, serta cara pemahaman yang sama, tentunya, harus juga diikuti bila mempelajari adat dan pemikiran kita; kalau tidak, banyak dari kebiasaan kita itu akan kelihatan aneh atau kurang beradab bagi seorang peninjau dari kebudayaan lain.

b. Etnosentrisme

Orang yang pandangannya ketat terbatas pada kebutuhan-kebutuhan atau keinginannya sendiri, pada umumnya tidak efektif untuk berurusan dengan orang lain. Seorang yang menilai kebudayaan-kebudayaan lain, melulu menurut ukuran yang berlaku dalam kebudayaannya sendiri bersifat etnosentris. Orang demikian bukan kurang cocok untuk melakukan tugas-tugas antropologi, tetapi dia juga barangkali tidak sanggup untuk mengidentifikasi dan memecahkan problema-problema sosial dalam kebudayaannya sendiri.

c. Kebudayaan itu Hasil Proses Belajar

Kebudayaan merupakan cara berlaku yang dipelajari; kebudayaan tidak tergantung dari transmisi biologis atau pewarisan melalui unsur genetis.

d. Kebudayaan Dimiliki Bersama

Kalau hanya satu individu melakukan hal tertentu, maka hal itu adalah bentuk kebiasaan pribadi orang tersebut, bukan pola kebudayaan. Agar disebut sebagai suatu pola kebudayaan, maka seorang harus dimiliki bersama oleh suatu bangsa atau kelompok. Jadi, dengan proses belajar, antarindividu memiliki pola pikir, kebiasaan, perilaku yang sama.

Merujuk pada penjelasan mengenai konsep kebudayaan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ada perlunya bagi kita untuk belajar dan mengenal kebudayaan lain atau kebiasaan masyarakat yang berlaku dimana kita berada, sejauh itu adalah baik dipandangan kita. Sifat etnosentrisme yang ada di dalam diri seseorang menunjukkan bahwa orang tersebut menilai dan memandang aneh kebiasaan atau kebudayaan yang dimiliki negara lain karena suatu hal tertentu yang tidak lazim atau tabu yang ada di dalamnya bila dibandingkan dengan nilai-nilai yang berlaku dalam kebudayaannya sendiri. Etnosentrisme ini dapat menghalangi seseorang tidak mengerti, tidak menghargai, serta tidak menganggap pantas adat istiadat, budaya, kebiasaan orang lain, serta akan menghalangi pengetahuan tentang adat istiadat, kebudayaannya sendiri. Menyingkirkan sifat etnosentrisme adalah sebagai bentuk kesadaran untuk menghargai dan mengakui keanekaragaman budaya yang ada di sekeliling kita. Kebudayaan yang dimaksud adalah hasil budi daya manusia. Dimana kebudayaan itu sendiri juga adalah hasil proses belajar. Kita belajar dengan daya dan budi kita untuk mempelajari cara berlaku, berpikir, berbicara dan lain sebagainya.

Budaya tidak terjadi secara instan dan semata-mata. Bila kita ingin mempertahankan budaya-budaya yang ada di negara kita sendiri, maka perlu bagi kita secara individu memiliki rasa tanggungjawab yang tinggi untuk memelihara dan melestarikan budaya sebagai warisan negara supaya tidak luntur, usang, maupun hilang dengan proses yang instan, karena budaya adalah milik bersama bukan perorang, pribadi dan lain sebagainya. Andaikan orang Jepang tidak melestarikan budaya *Rakugo*, maka tidaklah ada *Rakugo* modern kontemporer yang populer di zaman ini.

## **2. Definisi Budaya**

Pada bab sebelumnya, peneliti telah membahas konsep budaya dan pengertian kebudayaan secara umum yang didukung dengan definisi kebudayaan dari beberapa ahli. Dalam sub bab ini, peneliti akan memaparkan teori-teori kebudayaan sebelum menjelaskan sifat-sifat budaya. Agar lebih paham mengenai definisi budaya, berikut ini peneliti jelaskan teori-teori yang berhubungan dengan kebudayaan dari beberapa ahli yang dikemas oleh Artadi (2011: 142-148) sebagai berikut:

### **a. Teori Fungsionalisme (Malinowski)**

Teori ini menjelaskan tentang aktivitas manusia berhubungan dengan kebutuhan hidupnya. Aktivitas manusia meliputi berbagai bidang; dapat berbentuk aktivitas religi, aktivitas seni, aktivitas hukum, aktivitas ekonomi, aktivitas teknologi, aktivitas yang berhubungan dengan kesehatan fisik.

Aktivitas tersebut berhubungan dengan kebutuhan hidupnya, misalnya aktivitas seni berhubungan kebutuhan akan keindahan, aktivitas hukum

berhubungan dengan kebutuhan akan keadilan, aktivitas ekonomi berhubungan dengan kebutuhan akan kemakmuran. Jadi, inti dari teori ini berbunyi: “segala aktivitas kebudayaan itu, sebenarnya bermaksud untuk memuaskan suatu rangkaian kebutuhan manusia yang berhubungan dengan seluruh hidupnya.”

b. Teori Strukturalisme (Radcliffe – Brown)

Teori ini memberikan gambaran tentang masyarakat sebagai suatu jaringan dimana tiap-tiap person dalam masyarakat ada dalam jaringan hubungan sosial dan tidak ada seorangpun berada diluar jaringan sosial. Jaringan itu bersifat posisi biner, baik sebagai narasi besar maupun narasi kecil. Jadi, inti dari teori ini berbunyi: “masyarakat merupakan struktur sosial-total jaringan hubungan pihak (person) dengan pihak person (diadik) atau antarpihak yang berbeda-beda (deferensial)”.

Dalam kajian spiritualitas hal tersebut dikenal dengan “dualitas kehidupan”, bahwa hidup ini selalu diombang-ambing oleh “dualitas” dan hal itu tidak dapat dihindari sebagai suatu yang hakiki.

c. Teori Post Strukturalisme (Selden)

Seperti diterangkan di atas teori strukturalisme memercayai narasi-narasi besar, narasi kecil dalam oposisi biner-dualitas yang melingkupi hidup masyarakat dalam jaringan yang tidak dapat dihindarkan, sebagai jawaban atas permasalahan kehidupan.

Post strukturalisme melihat bahwa diantara narasi besar dan kecil masih ada narasi penyeimbang yang sifatnya melenturkan kemutlakan sehingga tiap-tiap narasi dalam posisi binary dapat didekonstruksi. Ada siang, ada malam, keduanya tidak mutlak, masih ada posisi penyeimbang yaitu hari senja. Ada hitam, ada putih, keduanya tidak mutlak, tetapi masih ada posisi penyeimbang yaitu abu-abu. Posisi penyeimbang adalah jiwa dari post strukturalisme yang memberi arti oposisi biner tidaklah mutlak dalam kristalisasi status quo, tetapi oposisi biner selalu dapat dikritisi.

d. Teori Fungsional - Struktural (Arthur Maurice Hocart)

Teori ini merupakan sintesis dari teori fungsionalisme dengan teori strukturalisme. Teori fungsionalisme berbicara soal kebutuhan hidup manusia, dan teori strukturalisme berbicara jaringan kehidupan yang mengatur kebutuhan. Maka teori yang sintesis ini menyeimbangkan keduanya, sehingga inti dari teori ini berbunyi: “keseimbangan di antara tiap-tiap kebudayaan adalah pula untuk memenuhi kebutuhan (fungsional) melalui hubungan yang harmonis diantara anggota masyarakat (struktural).

e. Teori Konflik (Dahrendorf dan Anthony Giddens)

Kata kunci dari teori konflik adalah kepentingan. Kepentingan tampak berwujud dalam kerugian, baik kerugian material maupun immaterial. Setiap orang selalu mengukur dan menjaga kepentingannya, agar jangan sampai dirongrong oleh orang lain dalam lalu lintas pergaulan sosial.

Tiap-tiap kepentingan yang dirongrong berkonsekuensi tuntutan pengembalian atas kerugian yang diderita dilihat dari perongrongan kepentingan itu. Dengan demikian kepentingan adalah yang membentuk lalu lintas pergaulan orang di masyarakat. Sehingga, inti dari teori konflik berbunyi: “kepentingan adalah unsur utama dari kehidupan sosial masyarakat”.

Kepentingan sebagai unsur utama dari kehidupan sosial masyarakat dan kepentingan itu tidak jarang bertentangan sehingga menimbulkan konflik. Hukum dibuat setelah peta konflik diketahui dan hukum dapat juga menjadi ditinggalkan oleh perubahan sosial masyarakat, apabila kepentingan-kepentingan berubah. Teori konflik akhirnya akan mencari bentuk-bentuk kepentingan yang mungkin terlibat dalam setiap konflik. Mengatasi konflik tersebut salah satu jalannya adalah mengatur kepentingan tersebut dengan hukum (norma). Teori konflik pada hakikatnya merupakan penemuan bentuk-bentuk kepentingan yang bertentangan dan mencari jalan keluarnya.

f. Teori Eudaemonisme (Teori Etika)

Hidup manusia dapat dibagi menjadi dua aspek : - Aspek spiritualitas dan aspek intelektualitas. Aspek spiritualitas mengarah kepada tujuan kebahagiaan, sedangkan aspek intelektualitas mengarah kepada tujuan kepuasan.

g. Teori Cybernetica (Talcott Parson)

Bahwa kehidupan manusia adalah sistem, dan budaya adalah pembentuk pola. Walaupun budaya adalah pembentuk pola, di atas budaya masih ada realitas tertinggi (ultimate reality) sebagai jiwa dari budaya.

### 3. Sifat – sifat Budaya

Pada dasarnya setiap hari manusia melakukan kegiatan yang tidak disadari bahwa kegiatan tersebut sesederhana apapun dapat dikatakan kebudayaan. Seperti bekerja, ibadah, belajar dan lain sebagainya. Kebudayaan menunjuk kepada berbagai aspek kehidupan. Kata itu meliputi cara-cara berlaku, kepercayaan-kepercayaan dan sikap-sikap, dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu (Ihromi, 1994: 18).

Setiap negara memiliki budaya massa, gaya hidup, ideologi, adat, seni dan kebiasaan masyarakat yang berbeda dengan negara lainnya, namun sifat dan karakteristik dari budaya adalah sama. Sifat yang dimaksud bukan secara individual melainkan secara menyeluruh. Adapun sifat budaya menurut Ihromi adalah sebagai berikut:

a. Kebudayaan bersifat dapat disesuaikan

Suatu kebudayaan dapat berkembang dan meningkat karena adanya penyesuaian terhadap kebutuhan-kebutuhan tertentu di masyarakat dalam lingkungan hidupnya. Hal ini tidak mengherankan, karena kalau sifat-sifat budaya tidak disesuaikan terhadap keadaan tertentu, maka

akan terjadi berkurangnya masyarakat yang bertahan. Tiap adat yang mempertahankan masyarakat dalam lingkungan tertentu merupakan bagian dari adat yang dapat disesuaikan. Umumnya, kebudayaan dapat dikatakan bersifat adaptif, karena budaya membantu melengkapi manusia dengan cara penyesuaian diri, terhadap kebutuhan fisiologis, lingkungan atau fisik-geografis, maupun pada lingkungan sosial.

b. Kebudayaan Merupakan Integrasi

Bila seorang menceritakan tentang pola pikirnya kepada kita mengenai budaya atau kebiasaan yang tidak kita kenal, secara reflektif kita membayangkan atau membandingkan pola tersebut dengan kebudayaan yang berlaku dilingkungan kita sendiri. Sifat ini bersumber dari sifat adaptif budaya yang dijelaskan tadi. Jika kebiasaan-kebiasaan tertentu lebih adaptif dalam susunan tertentu, maka dapat diduga bahwa gumpalan unsur-unsur budaya itu akan ditemui dalam kaitan yang berhubungan bila ditempatkan dalam keadaan yang bersamaan. Kedua, karena kebudayaan yang unsur-unsurnya bertentangan satu sama lain sukar, kalau tidak mustahil, untuk secara bersamaan mempertahankan yang bertentangan itu.

c. Kebudayaan selalu berubah

Tanpa adanya gangguan yang disebabkan oleh masuknya unsur budaya asing sekalipun suatu kebudayaan masyarakat tertentu, pasti akan berubah dengan berlalunya waktu. Dalam setiap kebudayaan

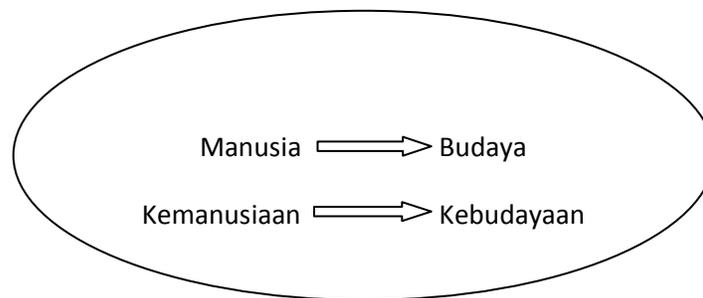
selalu ada suatu kebebasan tertentu pada para individu dan kebebasan individu memperkenalkan variasi dalam cara-cara berlaku dan variasi itu pada akhirnya menjadi milik bersama, dan kemudian hari menjadi bagian dari kebudayaan. Atau mungkin beberapa aspek dari lingkungan akan berubah, dan memerlukan adaptasi kebudayaan yang baru. Tiap masyarakat mempunyai suatu kebudayaan yang berbeda dari kebudayaan masyarakat lain dan kebudayaan itu merupakan suatu kumpulan yang berintegrasi dari cara-cara berlaku yang dimiliki bersama dan kebudayaan bersangkutan secara unik mencapai penyesuaian kepada lingkungan tertentu.

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Budaya**

Budaya muncul bukan terjadi dengan sendirinya. Pasti ada hal-hal yang menjadi faktor mengapa sesuatu disebut dengan budaya dan mengapa bisa terjadi demikian. Budaya adalah karya manusia. Manusia berkarya tidak saja dengan fisiknya tetapi juga dengan pikiran sadarnya, dengan pikiran bawah sadarnya, dan dengan jiwanya. Karya-karya sudah dapat disentuh oleh indera disebut karya tata lahir, sedangkan karya-karya yang tidak dapat disentuh oleh indera (belum menjadi tata lahir) disebut ide, konsep. Jadi, karya adalah hasil aktivitas manusia meliputi: ide, konsep, dan tata lahir berbentuk benda-benda yang dapat disentuh oleh indera.

Dengan demikian, seluruh aktivitas manusia yang menghasilkan ide, konsep, dan benda-benda yang dapat disentuh oleh indera adalah budaya.

Budaya seluas manusia, yaitu manusia dengan kemanusiaannya, termasuk juga manusia dengan ketidakmanusiawianya. Budaya dapat disejajarkan dengan manusia, maka kebudayaan secara argumentum analogium dapat disejajarkan dengan kemanusiaan. Budaya dapat juga dijelaskan secara etimologis; budi dan daya, yaitu budi adalah pikiran bawah sadar dan daya adalah pikiran sadar (Artadi, 2011: 115-117). Berikut skema yang digambarkan oleh Artadi antar manusia dan budaya.



Segala karya yang dibuat oleh manusia bisa baik dan juga bisa buruk. Jadi, Budi-Daya bisa menjadi budaya adalah karya manusia yang tinggi mutunya dan termasuk yang tidak tinggi mutunya.

Menurut Santagata (2010:7), terdapat sikap dan pendekatan baik negatif maupun positif terhadap budaya. Kebijakan tersebut dapat diklasifikasikan dalam empat model, yaitu sebagai berikut:

a. Menghancurkan Budaya

Ada kalanya manusia dengan sengaja berniat menghancurkan karya budaya atau warisan budaya itu sendiri. Selama dalam massa perang, revolusi dan era

kolonialis kota-kota bersejarah dijarah, museum dan monumen yang terdapat warisan budaya dihancurkan oleh mereka.

b. Mengabaikan Budaya

Meskipun terdapat perbedaan besar dalam hal motivasi antara penghancuran budaya secara sengaja dan mengabaikan warisan budaya, pada akhirnya hasilnya adalah sama-sama merusaknya. Ini bukan fenomena baru. Sepanjang sejarah telah ada tempat dan usia dimana tidak adanya kebijakan menjadi kebijakan utama sejauh menyangkut warisan budaya tersebut. Asal muasal model ini jelas yang negatif. Mungkin karena faktor ketidaktahuan politik, kondisi kemiskinan, atau dominasi eksternal yang eksploitatif.

c. Melestarikan Budaya

Ketika sebaliknya sebuah negara memandang warisan budaya sebagai modal, warisan itu butuh mendapat imbalan dengan kebijakan yang sesuai, atau tidak akan menghasilkan buah, baik dalam segi identitas dan nilai simbolis maupun dalam segi ekonomi. Pelestarian budaya juga merupakan prasyarat untuk memungkinkan karya seni memenuhi fungsi penting dari pengukuhan identitas kelompok dan untuk memenuhi konsumsi masa depan (pengunjung dan turis budaya). Orang-orang melihat pelestarian budaya sebagai ingatan kolektif, kebanggaan nasional yang tertanam dalam sejarah negara mereka. Budaya dari masa lalu tidak hanya dikonsumsi sebagai identitas yang baik tetapi justru mendorong produksi budaya yang baru. Dengan kata lain, selain

bekerja, teknologi dan modal, budaya adalah input mendasar dalam produksi ekspresi artistik yang baru.

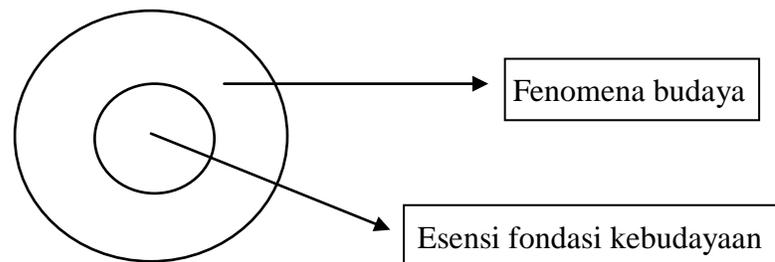
d. Menghasilkan Budaya

Ini berarti menciptakan ekspresi baru dan budaya yang memajukan batas-batas pengetahuan, bidang budaya apapun, arti budaya apapun, teknologi, organisasi, institusi atau individu atau pendekatan kolektif yang bersangkutan.

Secara universal, faktor yang mempengaruhi budaya adalah hasil dari tingkah laku atau pandangan manusia terhadap warisan budayanya sendiri. Melalui pikiran bawah sadar dan pikiran secara sadar yang dimiliki, manusia dapat menciptakan karya yang berpotensi mempengaruhi tatanan yang ada di lingkungannya dengan secara langsung maupun tidak langsung. Emile Durkheim dalam Ihromi mengatakan bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang berada di luar kemauan kita, di luar kemampuan perseorangan dan memaksakan kehendaknya pada para individu. Kita tidak selalu merasakan pembatasan-pembatasan kebudayaan itu, karena pada umumnya kita mengikuti cara-cara berlaku dan cara berpikir yang dituntutnya.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi budaya adalah karena kebudayaan sebagai suatu sistem. Adapun Artadi (2011) memaparkan bahwa kebudayaan adalah sebagai inti fenomena (budaya) apapun bersifat mengelilinginya. Kebudayaan memancar ke fenomena dan fenomena diletakkan dalam perspektif budaya dan dilihat sebagai fenomena budaya. Kebudayaan sebagai inti fenomena juga adalah sistem yang mempunyai komponen-komponen bekerja sistematis sebagai esensi kebudayaan.

Berikut skema yang digambarkan antara fenomena budaya dengan esensi fondasi kebudayaan seperti yang dijelaskan di atas.



Bahwa budaya lebih luas daripada kebudayaan. Kebudayaan adalah pasti budaya, sedangkan budaya belum tentu kebudayaan. Kajian budaya mengkaji segala fenomena dalam perspektif budaya. Budaya adalah lingkaran besarnya mengarah lingkaran inti kebudayaan, dan fenomena budaya dalam lingkup tersebut adalah mendapat jiwa dari inti kebudayaan. Budaya; dengan fenomena budayanya harus tetap berpegang kepada inti kebudayaan sebagai yang mewarnainya. Tanpa demikian, kajian budaya akan kehilangan namanya. Jadi budaya dan kebudayaan adalah suatu sistem, suatu keutuhan bagian-bagian yang saling melengkapi, konsisten.

Pada skema yang digambarkan di atas, terdapat dua unsur yang berbeda, yaitu fenomena budaya dan esensi fondasi budaya. Fenomena budaya telah dijelaskan sebelumnya, namun apakah komponen esensi fondasi budaya itu, akan peneliti jelaskan di bawah ini menurut Artadi (2011: 133-35):

1. P yaitu person atau orang. Mempelajari kebudayaan tertentu tidak boleh melupakan manusianya dengan karakternya.
2. P yaitu postulat atau karya. Setiap kelompok kebudayaan selalu di identity oleh karya-karya pendukungnya.
3. C yaitu ciri aktivitas. Kelompok kebudayaan yang mati aktivitas akan mati pula kebudayaannya.
4. I yaitu inti (rasa, karsa). Rasa mendorong lahirnya karya-karya yang bernuansa spiritualitas dan karsa mendorong lahirnya karya-karya intelektualitas.
5. S yaitu sifat (ilmu). Rasa yang metodologis adalah seni, sedangkan karsa yang metodologis adalah ilmu-ilmu sosial dan ilmu pasti.
6. A yaitu aplikasi (ilmu otonom). Rasa yang dalam penampakkannya sebagai seni menjadi ilmu otonom meliputi seni dalam arti murni dan seni dalam arti perilaku. Berbeda dengan karsa, penampakkannya meliputi ilmu hukum, ilmu ekonomi, ilmu pasti/alam dan ilmu kedokteran.
7. T yaitu tata lahir. Setiap karya dapat diklasifikasikan dalam tata lahir dalam kelompok seni dan ilmu.
8. N yaitu nilai. Setiap karya manusia dengan hasil karyanya, menjunjung tinggi nilai-nilai tertentu.
9. M yaitu makna. Seni menjunjung tinggi keindahan dan kenikmatan, makna yang dituju adalah kebahagiaan.

Skema dan komponen seperti ini cocok dipadankan dengan faktor yang mempengaruhi budaya *Rakugo* menghilangkan esensi abstrak yang terkandung di dalam tradisinya. Dimana dapat kita lihat, bahwa sebelumnya ritual tradisional Budha ini sebagai sesuatu yang dimaksudkan untuk kegiatan indoktrinasi tentang transiensi hidup kepada masyarakat Edo dan kota sekitarnya, namun sejalan dengan pergerakan zaman demi zaman, esensi prinsip spiritual yang awalnya terkandung di dalam tradisi tersebut lenyap sehingga menjadi suatu bentuk seni budaya populer yang tidak lagi mengandung dan bertujuan sebagai kegiatan indoktrinasi Budha.

### **5. Jenis-jenis Budaya**

Sering kita mendengar bahwa orang-orang disekitar kita suka menonton kartun anime Jepang, atau memilih bunga Sakura sebagai bunga kesukaannya, atau berswafoto dengan mengenakan pakaian tradisional seperti *Kimono* atau *Yukata*. Namun, pernahkah terlintas dipikiran kita apakah yang menjadi alasan mereka mencintai budaya yang bukan berasal dari rumahnya sendiri? Apakah yang membuat mereka tertarik akan hal tersebut? Baik Anime maupun bunga sakura memanglah budaya Jepang, namun batas pemahaman kita terhadap hal tersebut hanya sebatas apa yang nampak di mata kita. Menurut Itsuo (2013), kita dapat menganalogikan budaya dengan sebuah gunung es. Di dalam gunung es, terdapat jenis sisi yaitu bagian yang terlihat dan tidak terlihat. Berdasarkan analogi tersebut, budaya dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu budaya yang terlihat atau *Mieru Bunka* (見える文化) dan budaya yang tidak terlihat atau *Mienai Bunka* (見えない文化).

a. Budaya yang Terlihat

Budaya yang terlihat dapat dianalogikan seperti gunung es pada bagian atas yang dapat dilihat oleh mata siapa saja. Salah satu contohnya adalah anime, bunga sakura, kimono. Tiga unsur ini adalah budaya Jepang yang terlihat sehingga semua orang dapat mengetahuinya.

b. Budaya yang Tidak Terlihat

Berbeda dengan budaya yang terlihat, budaya yang tidak terlihat dapat dianalogikan sebagai bagian dari bawah gunung es, yaitu bagian yang tidak tampak karena berada di bawah air. Agar mengetahui bagian bawah gunung es tersebut, kita harus menyelam terlebih dahulu.

Analogi ini dapat disamaartikan dengan budaya. Salah satunya termasuk *Rakugo*. Budaya *Rakugo* berada di jenis manapun. Bisa di bagian atas gunung es dan juga bisa di bagian bawah gunung es. *Rakugo* bisa diartikan sebagai jenis budaya terlihat karena secara konkret ritual ini dilakukan di tempat-tempat umum sejak zaman Edo. Namun, bisa juga disebut sebagai jenis budaya yang tidak terlihat, karena prinsip yang terkandungnya adalah bentuk abstrak yang disalurkan melalui bentuk cerita parodi yang disampaikan.

## 6. Peradaban Budaya

Menurut pandangan Huntington (Djaya, 2012: 105-106), mencatat adanya peradaban-peradaban mayor kontemporer, yaitu: Peradaban Tionghoa, Peradaban Jepang, Peradaban Hindu, Peradaban Islamik, Peradaban Ortodoks, Peradaban Barat, Amerika latin dan (mungkin) Afrika. Huntington melihat peradaban-peradaban ini

sangat berbeda berdasarkan asumsi-asumsi filosofi dasar, yang mendasari nilai-nilai, relasi-relasi sosial, adat kebiasaan, dan keseluruhan pandangan tentang kehidupan.

Ritzer meringkas pandangan Huntington sebagai berikut:

- a. Adalah perkumpulan-perkumpulan manusia yang paling langgeng (meskipun benar-benar berubah dari waktu ke waktu).
- b. Adalah tingkat identitas budaya yang paling luas (sejenis kemanusiaan dalam keseluruhannya).
- c. Adalah sumber terluas identifikasi diri-diri subjektif.
- d. Biasanya membentang lebih dari satu negara (meskipun mereka tidak melaksanakan fungsi-fungsi negara).
- e. Adalah suatu totalitas.
- f. Bersekutu erat baik dengan agama maupun ras.

Menurut pandangan Huntington tersebut, negara Jepang menjadi salah satu negara peradaban mayor kontemporer. Dalam pemikiran ini, Jepang menikmati globalisasi peradaban budaya di awal kejayaannya pada restorasi Meiji. Dimana, negara-negara asing seperti Amerika dan Eropa membawa pengaruh negara mereka mengubah susunan, tatanan, pemerintahan, kebiasaan orang Jepang sehingga membentuk identitas dan aturan baru, seperti pendidikan wajib bagi anak-anak, perdagangan, perubahan kelas sosial yang intens dan lain sebagainya. Serta secara perlahan peradaban budaya berubah sebagian maupun totalitas.

Peradaban budaya Jepang juga dipengaruhi oleh karakteristik geografis negaranya serta mempunyai pengaruh timbal-balik dengan karakteristik rakyatnya.

Bangsa Jepang umumnya dikenal sebagai bangsa yang mampu mengambil dan menarik manfaat dari hasil budi daya bangsa lain, tanpa mengorbankan kepribadiannya sendiri (Suryohadiprojo, 1982: 192).

Seperti identitas pada *Rakugo* tradisional, yang awalnya budaya hanya bisa dinikmati oleh kalangan tertentu berubah menjadi sebuah pertunjukkan panggung hiburan yang bisa dinikmati oleh seluruh kalangan masyarakat tanpa menghilangkan esensi parodinya dan tidak memandang latar belakang masyarakat sosial, sehingga terjadilah budaya tersebut menjadi seni budaya kontemporer dan sekuler, sampai membentang luas ke seluruh dunia karena didorong dengan beberapa faktor-faktor yang dibawa oleh globalisasi ke zaman modern.

## **B. Konsep dan Definisi Globalisasi**

### **1. Konsep dan Definisi Globalisasi**

Merujuk pada beberapa konsep dan teori kebudayaan yang sudah dijelaskan di atas, berikut ini peneliti akan menjelaskan mengenai konsep globalisasi dan teori globalisasi menurut pandangan Jan Aart Scholte dalam Ritzer (2011: 574).

Konsep yang diuraikan oleh Ritzer mengacu kepada konsep Scholte yang merumuskan hasil proses globalisasi. Dalam hal tersebut, Ritzer mengatakan, *“Globalization is the spread of worldwide practices, relations, consciousness, and organization of social life”*, yaitu; Globalisasi adalah penyebaran praktik, hubungan, kesadaran, dan pengorganisasian kehidupan di seluruh dunia. Konsep yang diutarakan Ritzer tersebut mengacu pada pandangan Scholte mengenai proses terjadinya globalisasi. Peneliti mengacu teori dan konsep globalisasi oleh Scholte sebagai

jawaban dari faktor yang melatarbelakangi terjadinya pergeseran prinsip spiritual *Rakugo* menjadi bentuk seni budaya yang kontemporer dan sekuler.

Sebelum peneliti melanjutkan ke teori dan definisi globalisasi menurut pandangan Scholte, ada baiknya bagi peneliti untuk menjelaskan terlebih dahulu definisi dari kata “globalisasi” itu sendiri. Dalam bahasa Inggris, kata benda “*globe*” sudah ada dari abad ke 15. Kata tersebut berasal dari bahasa Latin yang disebut dengan kata “*globus*” beberapa ratus tahun yang lalu (Robertson dalam Scholte, 2005: 50).

## 2. Definisi Globalisasi

Dalam Ritzer (2011: 574) mengatakan “*Globalization is the spread of worldwide practices, relations, consciousness, and organization of social life*”, yaitu globalisasi adalah penyebaran praktik, hubungan, kesadaran, dan organisasi kehidupan social di seluruh dunia”. Merujuk pada definisi yang dipaparkan oleh Ritzer, peneliti menempatkan pergeseran prinsip pada *Rakugo* disebabkan oleh globalisasi dan faktor-faktor di dalamnya yang diwujudkan melalui proses penyebaran praktik ke belahan dunia. Berikut ini adalah beberapa pendapat lain mengenai globalisasi dari para ahli yang juga mendukung teori sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Giddens (dalam Safril, 2015: 53), memandang globalisasi sebagai “*the intensification of worldwide social relations which link distant localities in such a way that local happenings are shaped by events occuring many miles away and vice versa*”, yaitu nilai-nilai lokal yang berkembang di wilayah-wilayah berbeda dan berjauhan di

dunia saling bertemu dan berinteraksi dalam relasi sosial yang berjalan secara intensif.

- b. Ohmae (2005: 122) mendefinisikan globalisasi sebagai berikut: *“Globalization is nothing but liberalization of the individual, consumers, corporations, and regions from the legacy of the nation-state in which they belong. Eventually, the information available to each one of them will give them the wisdom of choice.”*, yang diartikan sebagai globalisasi tidak lain adalah liberalisasi dari individu, konsumen, perusahaan, dan daerah dari warisan negara-bangsa dimana mereka berada. Nantinya, informasi yang tersedia untuk masing-masing dari mereka akan memberi mereka kebijaksanaan pilihan.
- c. Robert Keohane dan Joseph Nye (dalam Safril, 2015: 52), globalisasi merupakan dimensi lain dari globalism, selain interdependensi. Globalisasi sebagai proses kontemporer dari globalism.

### **3. Lanskaip Globalisasi oleh Scholte**

Di dalam buku Scholte (2005: 85), beliau memandang globalis cenderung mengadopsi posisi dimana bahwa masyarakat kontemporer mengalami sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui. Scholte (2005: 50), mengatakan *“...Globalization is a thoroughly political matter, empowering some people and disempowering others.”*,

yaitu Globalisasi adalah masalah politik yang menyeluruh, memberdayakan sebagian orang dan melemahkan yang lain.

Ada sejumlah lima indikasi yang menyebabkan proses globalisasi menurut pandangan Scholte, yaitu internasionalisasi, liberalisasi ekonomi, westernisasi, demokratisasi dan deterritorialisasi. Namun, dalam pembahasan pergeseran *Rakugo*, peneliti akan menarik dua dari lima indikator yang di uraikan oleh Scholte tersebut, yaitu yang pertama adalah faktor Internasionalisasi dan faktor Westernisasi.

Adapun penjabaran Scholte (Safril, 2015: 33) mengenai dua dari lima indikator yang dijelaskan di atas sebagai berikut:

a. Internasionalisasi

Indikator ini mengacu pada kejadian di suatu wilayah yang dapat mempengaruhi kejadian di wilayah lainnya. Pada intinya, konsep ini lebih menekankan kepada konsep informasi dan kedekatan antar elemen-elemen masyarakat.

Ketika globalisasi ditafsirkan sebagai internasionalisasi, istilah ini merujuk pada pertumbuhan transaksi dan interdependensi (saling tergantung) antar negara. Dari perspektif ini, dunia yang lebih global adalah tempat dimana lebih banyak pesan, ide, barang dagangan, uang, investasi, polutan dan orang lintas batas antara unit nasional-teritorial negara. Ide-ide globalisasi sebagai internasionalisasi sangat menarik sejauh mereka memerlukan minimal penyesuaian intelektual dan politik. Hubungan global jenis ini dapat diperiksa pada ontologis dan metodologis yang sama

sebagai dasar hubungan internasional. Ekonomi global dapat menjadi sejenis inkuiri sebagai ekonomi internasional (Scholte 2005: 54, 55).

Merujuk teori tersebut, *Rakugo* yang terjadi di kota Edo, menyebar luas hingga ke kota lain seperti Kyoto, Osaka bahkan sekarang sudah ke rancah luar negeri. Karena Jepang menyetarakan intelektual dan kondisi politik kepada negara-negara Barat untuk mengembangkan dan bersaing dalam panggung politik dunia. Dalam konteks ini, melalui penyebaran budaya-budaya lokal, Jepang memposisikan negaranya lepas dari ketertinggalan budaya. Perlu di akui, negara-negara Barat seperti Amerika Serikat memiliki keunggulan sejak dulu kala dalam perkembangan teknologi, intelektual, ekonomi, ide-ide, penemuan dan lain sebagainya. Jelas tidak diragukan lagi, pengaruh yang di bawa dari negara tersebut mendorong Jepang untuk mengejar ketertinggalannya dalam jangka waktu zaman Edo beralih ke Meiji.

Dalam *Kodansha Encyclopedia of Japan* (1983: 155) krisis diplomatik dan politik Jepang pada pertengahan abad ke 19 terjadi pada saat adanya ketidakpuasan institusi dan intelektual. Secara lebih luas, rangkaian perubahan politik pada kuartal ketiga abad 19 yang menghasilkan pemotongan sistem *Bakuhan* (sistem politik feodal Jepang) di zaman Edo (1600-1868) dan perkembangan Jepang menjadi negara modern yang terpadu di zaman Meiji. Ada tiga aspek yang penting untuk diperhatikan dalam konteks ini, yaitu, pertama pada era Tempō (1830-44) ditandai dengan dislokasi ekonomi yang disebabkan oleh serangkaian bencana kelaparan yang terjadi.

Kedua, kegelisahan pada pendekatan negara Barat. Awal abad ke-19, terlihat peningkatan minat Jepang terhadap kegiatan-kegiatan dari negara Barat. Ketiga,

dunia intelektual Jepang berubah dengan dampak dan difusi pembelajaran Barat dan pengaruh pembelajaran nativistik (menghidupkan kembali kebudayaan murni masyarakat untuk menolak serbuan kebudayaan asing) secara nasional. Dengan demikian, Jepang yang masih negara berkembang berusaha untuk menginternasionalisasikan ide-ide, konsep, teknologi dan lain sebagainya agar setara dengan negara maju, yaitu negara Barat seperti Amerika.

#### b. Westernisasi

Indikator ini disebabkan karena membaurnya nilai-nilai yang berasal dari negara Barat ke dalam nilai-nilai lokal. Hal ini diindikasikan dengan mulai pudarnya budaya lokal dan kecenderungan homogenitas budaya dunia.

Seiring dengan kian pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, arus globalisasi juga semakin menyebar ke segenap penjuru dunia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan derasnya arus globalisasi merupakan dua proses yang saling terkait satu sama lain. Keduanya saling mendukung. Tak ada globalisasi tanpa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam konteks tersebut, Safril mengacu pada konsep globalisasi Scholte yang menyebutkan bahwa globalisasi menjadi sebuah fenomena yang tak terelakkan (Safril, 2015: 31).

Pada gilirannya, globalisasi kontemporer telah sering memasukkan pola hubungan sosial modern dan Barat secara lebih luas di planet ini. Terkadang, westernisasi ini terlibat pemaksaan kekerasan yang memang bisa menjamin sebagai imperialisme. Terlebih lagi, memang benar bahwa lembaga pemerintahan, perusahaan,

media massa, akademisi dan asosiasi masyarakat sipil Eropa Barat dan Amerika Utara memiliki peringkat diantara promotor globalisasi kontemporer yang paling antusias (Scholte, 2005: 58).

Globalisasi secara intensif terjadi pada awal ke-20 dengan berkembangnya teknologi komunikasi melalui media massa. Secara historis, periode restorasi Meiji adalah waktu dan perjalanan untuk memperbaiki berbagai aspek, seperti aspek ekonomi, pendidikan, militeri dan lain-lain dimana Jepang membuka negara untuk melakukan hubungan resmi dengan negara lain, sehingga nilai apapun yang dibawa oleh negara maju (dibaca: Barat) tersebut ketika masuk ke Jepang maka secara perlahan hal tersebut akan membaaur di dalamnya dan dapat menjadi ancaman bagi nilai-nilai lokal di Jepang. Salah satunya revolusi teknologi dari negara asing Amerika, setelah selama 250 tahun lamanya Jepang menutup diri dari pengaruh yang dibawa oleh negara-negara asing dan mengalami keterbelakangan ekonomi, teknologi dan lain-lain di bawah dominasi negara Barat.

#### **4. Pengertian Rakugo Menurut Pakar Budaya Jepang**

Dalam Kadooka, Kenichi membuat paper yang menuliskan mengenai Rakugo dalam judul “*A Brief History of Kamigata Rakugo Up To 1800* (Sejarah Singkat Kamigata Rakugo Hingga Tahun 1800).” Paper yang diciptakan oleh Kenichi tersebut bersubjek *Kamigata Rakugo*, khotbah Budha, seni naratif. Abstraksi dalam penulisannya tersebut menyebutkan bahwa, 「本稿は上方落語の歴史を、その前史から江戸時代後半まで辿ってみようという試みである。落語を含めて日本の語り芸は

仏教の説教に端を発する。」 dibaca “*Honkō wa kamigata rakugo no rekishi o, sono zenshi kara Edo jidai kōhan made tadotte miyou to iu kokoromidearu. Rakugo o fukumete Nihon no katari-gei wa bukyō no sekkyō ni tanwohassuru,*” yaitu merupakan upaya untuk menelusuri sejarah *Rakugo* dari prasejarahnya hingga paruh terakhir zaman Edo. Cerita Jepang termasuk *Rakugo*, dimulai dengan pemberitaan atau penyebaran ajaran agama Budha (<https://ci.nii.ac.jp>).

Adapun pengertian *Rakugo* oleh Noriko Watanabe dalam wawancaranya menyebutkan bahwa “*Rakugo traces its origin to Buddhist sermons. The earliest rakugokas (storytellers) parodied the allegorical stories that were used in preaching. The tradition began with street people who entertained passersby*”, yaitu *Rakugo* adalah sebuah khotbah para imam Budha. Para *rakugoka* (penyampai cerita) terdahulu memparodikan cerita untuk digunakan sebagai penyampaian ceramah. Tradisi ini dimulai untuk menghibur orang-orang yang melintas (<http://www.baruch.cuny.edu/>).

### **C. Elemen Pertunjukkan Rakugo di Zaman Modern**

Pada sub bab berikut, peneliti akan menjelaskan mengenai beberapa elemen yang ada pada budaya *Rakugo* zaman ini seperti properti panggung, karakter pemain dan lain sebagainya.

#### **1. Properti *Rakugo***

Para *Rakugoka* biasanya dilengkapi dengan dua alat peraga seperti kipas kertas atau lipat yang disebut *senshu* dan handuk tangan atau *tenugui* yang melaluinya

*Rakugoka* mengilustrasikan cerita monologinya. Kipas lipat dapat digunakan untuk meragakan benda panjang, seperti sumpit, gunting, rokok, pipa atau pena. Handuk tangan digunakan untuk meragakan benda-benda yang datar seperti buku, kertas tagihan, atau handuk dalam arti yang sebenarnya. Tidak banyak properti dan dekor yang digunakan. Dalam kapasitas berpakaianya pun hanya *kimono* sederhana tanpa aksesoris apapun.

## 2. Karakter *Rakugo*

Banyak karakter yang memiliki kepribadian stereotip yang kuat, mewakili kualitas manusia secara universal, sehingga penonton dapat dengan mudah menebak perubahan dari karakter satu ke karakter yang lainnya. Stereotip karakter yang banyak disukai penonton adalah sebagai berikut:

- a. Bodoh, gegabah, terburu-buru, pelupa, ceroboh
- b. Pintar, dapat diandalkan, tidak mudah marah
- c. Megah, sia-sia
- d. Licik, susah ditebak, cepat tanggap
- e. Figur yang berwewenang, *superhero*
- f. Cerdik, pelit, kikir, jahat
- g. Menarik, propokator

h. Pembohong, pembual, tidak dapat dipercaya

i. Diluar karakter manusia, seperti hewan atau makhluk halus

### 3. Jugemu sebagai *Rakugo* terkenal di Jepang

Cerita rakyat Jugemu (寿限無), salah satu *Rakugo* paling terkenal di Jepang, memiliki alur cerita sederhana, dengan bagian terluca adalah pengulangan nama yang sangat panjang. Sering digunakan untuk melatih para pemain *Rakugo*.

Sepasang suami istri tidak bisa memikirkan nama yang cocok untuk bayi laki-laki mereka yang baru lahir, jadi sang ayah pergi ke kuil dan meminta kepada kepala pendeta untuk memikirkan nama yang baik untuk anak mereka. Pendeta itu menyarankan beberapa nama, dimulai dengan Jugemu. Sang ayah tidak dapat memutuskan nama mana yang dia sukai, dan oleh karena itu, ia memutuskan untuk memberi bayi itu semua nama yang disarankan. Suatu hari, Jugemu jatuh ke danau dan orang tuanya hampir tiba untuk menyelamatkannya, karena semua orang memiliki kesulitan untuk mengucapkan namanya, yaitu sebagai berikut:

*Jugemu-jugemu* (寿限無寿限無)

*Gokōnosurikire* (五劫の擦り切れ)

*Kaijarisuigyo-no Suigyōmatsu* (海砂利水魚の水行末)

*Unraimatsu Fūraimatsu* (雲来末風来末)

*Kūnerutokoroni-sumutokoro* (食う寝る処に住む処)

*Yaburakōjino-burakōji* (やぶら小路のぶら小路)

*Paipopaipo-paiponoshūringan* (パイポパイポ パイポのシューリングン)

*Shūringanno-gūrindai : Gūrindaino-ponpokopīno-ponpokonāno* (シューリングンのグーリンダイグーリンダイのポンポコピーのポンポコナーの)

*Chōkyūmeino-chōsuke* (長久命の長助)

Cerita ini terdapat di anime yang berjudul 昭和元禄落語心中 - 助六再び篇 (Shinkansen Again). Dalam anime tersebut, *Rakugoka* diperankan oleh seorang wanita dan audiens yang digambarkan adalah mulai dari anak-anak sekolah hingga orangtua. Pada akhir cerita, para audiens tertawa mendengar *Rakugoka* memerankan cerita rakyat *Jugemu* dengan begitu ekspresif. Selain dalam anime, penghafalan nama-nama ini ada dalam fitur program TV anak-anak NHK, *Nihongo de Asobou* yang dapat diartikan “Mari bermain dengan bahasa Jepang” ([newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo](http://newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo)).

#### 4. Pelatihan *Rakugoka* Modern

Seseorang yang ingin menjadi pemain *Rakugo* disebut *deshi*. Cara tradisional mempelajari *Rakugo* adalah melalui sistem magang ke *Rakugoka* yang profesional. Proses latihannya semua verbal, *Rakugoka* profesional menceritakan sebuah kisah

kemudian siswa mencoba untuk meniru tekniknya, sampai siswa tersebut menguasai cerita dengan cukup baik untuk menambahkan bumbu-bumbunya sendiri.

Pelatihan untuk menjadi seorang *Rakugoka* dapat juga menggunakan video dan audio, kecuali teks tertulis. *Deshi* belajar cara membuat karakter, menggunakan berbagai perangkat linguistik serta mengekstra esensikan kisah. Para guru menggunakan dua alat sebagai properti yaitu kipas lipat dan handuk tangan, serta mengambil pelajaran menari atau memainkan alat musik.

Selama masa pelatihannya, seorang siswa dapat tinggal bersama gurunya dan menjalankan tanggungjawab seperti membersihkan, memasak atau mengemudi. Gurunya bertanggung jawab atas kebutuhan keuangan siswa, dan memberikan peluang baginya untuk tampil di panggung. Setelah masa pelatihan selama dua hingga empat tahun, dengan izin dari guru, *deshi* menjadi seorang *Rakugoka* dan mulai membangun penggemar dan memperluas repertoarnya ([newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo](http://newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo)).

##### 5. Keterkaitan Penyampaian Khotbah Budha Dengan *Rakugo*

Seperti yang sudah dijelaskan pada awal bab ini, pengertian *Rakugo* tradisional menyangkut ritual atau upacara agama yang di datangkan dari aliran Budha. Namun, apakah yang dimaksud dengan Budha dan bagaimana itu dapat menjadi budaya yang terbentuk di tengah-tengah masyarakat Jepang, peneliti akan memaparkan penjelasan

mengenai fitur-fitur Budha di Jepang dan apa yang menyebabkan agama ini menjadi salah satu sebagai kepercayaan orang Jepang.

Menurut Tamaru Noriyoshi (1996: 43) sejak Jepang memasuki sejarah sebagai negara kesatuan, agama Budha telah menjadi pengaruh penting dalam kehidupan beragama orang Jepang. Mereka meresapi pengaruhnya tidak hanya di bidang agama melainkan di bidang budaya Jepang secara umum, bahwa setiap upaya untuk memahami dimensi-dimensi kehidupan Jepang ini tidak mungkin dilakukan jika tidak mempertimbangkan agama Budha. Dari penjelasan tersebut, jelas sekali bahwa Budha datang ke Jepang membawa pengaruh besar dalam masyarakat Jepang baik dari aspek apapun. Masuknya agama Budha ke Jepang jauh sebelum budaya *Rakugo* muncul. *Rakugo* mengadaptasikan pengaruh Budha sebagai ritual, khotbah, upacara keagamaan yang disediakan untuk masyarakat Jepang.

Agama Budha didirikan oleh Shiddhartha Gautama pada abad kelima sebelum masehi, aliran Budha ini berasal sebagai gerakan reformasi Hindu yang menganjurkan praktik meditasi sebagai sarana mencapai pencerahan dan akhirnya di Nirvana atau emansipasi dari roda kelahiran kembali. Namun, agama Budha pertama kali disampaikan di Jepang pada pertengahan abad ke 6 melalui jalur Korea dan Cina. Dalam Inohama (2002: 98), menjelaskan mengenai masuknya agama Budha ke Jepang sebagai berikut:

「仏教は 6 世紀の中頃、朝鮮と中国から日本に伝来した。当時、日本はあらゆる文化生活技術を、この両国から輸入していた。多くの知識人や技術者が日本にやって来た。明治維新後に、後進国日本が文化、技術を欧米に求めた状況とよくにている」

*“Bukkyo wa rokuseiki no naka goro, Chōsen to Chūgoku kara Nihon ni denraishita. Tōji, Nihon wa arayuru bunka, seikatsu gijutsu wo, kono ryōkoku kara yunyūshiteita. Ōku no chishikijin ya gijutsu-sha ga Nihon ni yattekita. Meiji ishingō ni kōshinkoku Nihon ga bunka, gijutsu o Ōbei ni motometa jōkyō to yoku niteiru.”*

Yang diterjemahkan menjadi, Agama Budha disampaikan ke Jepang melalui Korea dan Cina pada pertengahan abad ke-6. Kala itu, beraneka macam budaya dan teknologi untuk kehidupan diimpor dari kedua negara ini. banyak sarjana dan teknisi datang ke Jepang. Ini mirip sekali dengan keadaan tatkala Jepang yang masih negara terkebelakang mempelajari peradaban dan teknologi Barat sesudah Restorasi Meiji.

Semenjak Budha masuk ke Jepang, banyak perubahan positif yang dialami oleh Jepang, seperti perubahan teknologi, budaya, pendidikan, agama dan lain-lain. Namun, ada juga permasalahan yang terjadi. Seperti yang dijelaskan oleh Inohama (2002) sebagai berikut:

「仏教は日本に伝来したときから、いつも国家の権力に支持されていたが、明治時代に入ると、復古主義の神道によって、一時期その存在否定する「廃仏毀釈」運動がおきた。しかし、そのとき以外は、国の保護を絶えず受けてきた。これは、伝

道よって布教され、たびたび国家権力によって迫害を受けたキリスト教とはかなり違う。またキリスト教徒の聖書や、回教徒のコーランに当たる経典が仏教徒にはない点も違う。」

*“Bukkyo wa Nihon ni denraishite toki kara, itsumo kokka no kenryoku ni shijisareteita ga, Meiji jidai ni hairu to, fukkoshugi no Shintōsha ni yotte, ichijiki sono sonzai wo hitesuru “haibutsu kishaku” undō ga okita. Shikashi, sono toki igai wa, kuni no hogo wo taezu uketekita. Kore wa, dendō ni yotte fukyōsare, tabitabi kokka kenryoku ni yotte hakugai wo uketekita Kirisutokyō to wa kanari chigau. Mata Kirisutokyō no Seisho ya Kaikyōto no Kōran ni ataru kyōten ga Bukkyōto ni wa naiten mo chigau.”*

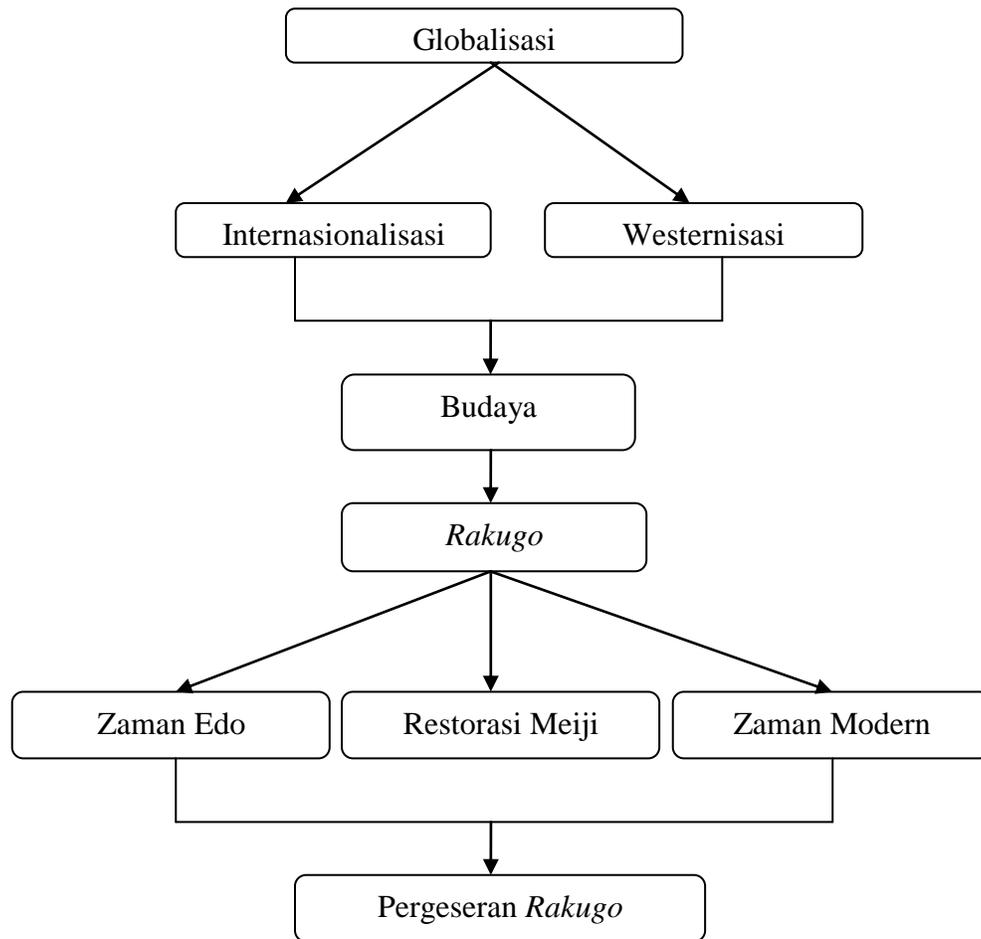
Semenjak tiba di Jepang, agama Budha selalu didukung oleh penguasa negara. Namun, suatu waktu dengan masuknya zaman Meiji, muncul gerakan pelenyapan ajaran Budha dengan menolak keberadaannya oleh penganut Shinto yang menganut paham restorasi. Namun, kecuali pada masa itu, Budha memperoleh perlindungan yang tetap dari negara. Ini cukup berbeda dengan agama Kristen yang disebarkan melalui khotbah keliling dan sering mendapat tindasan dari pihak penguasa. Hal lain adalah penganut Budha tidak memiliki kitab suci seperti Injil dalam Kristen dan Alquran dalam Islam.

Hal serupa terjadi kepada *Rakugo* menurut yang tercatat di *Kodansha Encyclopedia of Japan*. Dimana dalam perjalanan budaya *Rakugo* tidaklah selalu

mulus. Pada tahun 1841-1843 adalah tahun-tahun dimana *Rakugo* mendapat pukulan serius pada Reformasi Tempo. Tercatat pada tahun 1842 akibat hal tersebut total *yose* di Edo yang semula ada sebanyak 200 *yose* menjadi turun drastis. Pada tahun 1841-1843, total jumlah *yose* menurun hingga mencapai tersisa 15 *yose* kemudian secara perlahan setelah kejadian tersebut, *yose* mulai dibuka kembali hingga akhirnya dapat mencapai sebanyak satu *yose* di tiap-tiap lingkungan kota setelah tahun-tahun tersebut.

#### **D. Elaborasi Data dan Kerangka Pikir**

Berdasarkan teori globalisasi oleh beberapa ahli yang telah dipaparkan di atas, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teori globalisasi oleh Jan Aart Scholte, dimana Scholte menyorot lima indikator dalam proses pergerakan globalisasi yaitu Internasionalisasi, Liberalisasi ekonomi, Westernisasi, Demokratisasi dan Deteritorialisasi. Namun, peneliti akan menarik dua indikator yang melatarbelakangi pergeseran budaya *Rakugo*. Akibatnya dari dua indikator tersebut menghasilkan kondisi budaya *Rakugo* yang berbeda antara *Rakugo* tradisional dengan *Rakugo* modern.



### E. Penelitian Relevan

Penelitian relevan mengenai pergeseran budaya *Rakugo* pernah dilakukan oleh Rima Devi dalam bentuk jurnal. Namun, untuk penelitian yang memfokuskan rumusan masalah pada pergeseran budaya yang disebabkan oleh globalisasi pernah dilakukan oleh Deta Amelia pada tahun 2017 dengan judul penelitiannya “*Pergeseran Budaya Miai Pada Masyarakat Jepang Kontemporer*” yang merupakan pustaka Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA. Budaya *Miai* adalah sarana pencarian

jodoh atau pasangan hidup di zaman setelah Perang Dunia II. Dimana sebelumnya makna tersebut bukan demikian, melainkan pertemuan formal antar dua keluarga sebelum sebuah pernikahan berlangsung.

Persamaan antara penelitian ini adalah sama-sama meneliti pergeseran suatu makna atau nilai atau prinsip budaya yang terjadi karena proses globalisasi ditengah-tengah masyarakat kontemporer. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah pendekatan teori utama tentang globalisasi. Penelitian tersebut menggunakan pandangan globalisasi oleh Arjun Appadurai yang menyorot lima arus utama dalam proses globalisasi, yaitu *Ethnoscapes*, dimana disebutkan bahwa ruang pergerakan manusia melintasi batas negara. Kedua, *Technoscapes* dimana ruang pergerakan informasi melalui teknologi ke seluruh dunia.

Ketiga adalah *Finanscapes* dimana ruang pergerakan uang yang melintasi batas-batas negara, ke empat adalah *Mediascapes*, dimana ruang pergerakan imaji melalui berbagai media, dan terakhir *Ideoscapes* dimana ruang pergerakan imaji dan ideologi politik yang mendunia. Sementara, untuk fokus masalahnya tetap sama yaitu fokus pada keseluruhan objek budaya, seperti pergeseran makna dan fungsi secara keseluruhan dari zaman sebelum Perang Dunia I hingga perbedaan setelah Perang Dunia II. Penelitian tersebut dan penelitian yang peneliti lakukan ini sama-sama tidak menjelaskan akibat atau dampak-dampak negatif maupun positif yang disebabkan oleh pergeseran tersebut.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Rima Devi pada tahun 2016, dalam jurnalnya yang berjudul “*Manzai dan Rakugo Modern Sebagai Budaya Massa Di Jepang*” yang merupakan pustaka Universitas Andalas. Adapun perbedaannya, penelitian tersebut menjelaskan pergeseran budaya *Rakugo* dengan melakukan pendekatan konsep budaya massa oleh Sugimoto. Dimana dalam abstraknya menjelaskan *Manzai* dan *Rakugo* yang awalnya merupakan ritual keagamaan di Jepang berubah menjadi kesenian yang bersifat menghibur dan sekuler. Kesenian ini kemudian dikembangkan oleh ahli dan peminat *Manzai* dan *Rakugo* sehingga terbentuk kesenian yang modern. Namun kesenian modern ini berkembang tidak di kalangan elit atau *highclass* pada masyarakat Jepang melainkan pada masyarakat kebanyakan. Berkembangnya *Manzai* dan *Rakugo* pada kalangan bawah ini membuatnya menjadi budaya populer pada masyarakat Jepang.

Berdasarkan konsep budaya massa yang merupakan bagian dari budaya populer sebagaimana dikemukakan oleh Sugimoto diketahui bahwa budaya populer *Manzai* dan *Rakugo* dapat berkembang pesat karena dinikmati oleh masyarakat secara luas dan dikelola secara profesional sehingga dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas tidak hanya di dunia nyata bahkan merebak sampai ke dunia maya.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam melakukan sebuah penelitian, peneliti pasti mengusahakan dirinya untuk dapat menghasilkan sebuah data yang akurat dan dapat dipercaya oleh berbagai pihak, sehingga penelitiannya tersebut layak untuk dikatakan sebagai sebuah hasil karya ilmiah. Untuk mendapatkan hasil dan data yang akurat tersebut, peneliti harus melakukan langkah metode penelitian dan juga teknik penelitian. Metodologi penelitian meliputi metode penelitian (termasuk waktu dan tempat penelitian dan jenis penelitian), prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan sumber data yang akan peneliti jelaskan secara menyeluruh di bawah ini.

#### **A. Metode Penelitian**

Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya metodologi penelitian untuk dapat dijadikan sebagai tolak ukur apakah metode penelitian yang digunakan sudah tepat dan relevan atau justru malah sebaliknya, sehingga perlu mengubah dengan metode lain yang relevan dengan objek penelitian. Istilah metode penelitian dengan metodologi penelitian adalah istilah yang berbeda, kedua istilah ini sering dicampurkan dalam membahas penelitian. Menurut Saebani (2017: 5) mengatakan bahwa metodologi adalah ilmu yang membahas kerangka pemikiran tentang konsep, menganalisis prinsip atau prosedur yang akan menuntun, dan mengarahkan dalam

penyelidikan dan penyusunan suatu bidang ilmu tertentu. Sebagai *science of methods*, metodologi adalah ilmu yang membicarakan cara dan teknik.

Metode adalah cara yang teratur yang dilakukan untuk mencapai maksud tertentu. Dengan kata lain metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Metodologi adalah ilmu tentang metode, atau uraian tentang metode. Jadi, metodologi adalah ilmu yang menguraikan tentang metode-metode untuk mencapai suatu tujuan (Zaim, 2014: 22). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa metode penelitian dan teknik penelitian sangat dibutuhkan untuk menguji validitas ilmiahnya agar tidak terjadi kesalahan-kesalahan atau hasil yang keliru dalam penelitian.

Menurut Sarwono (2006: 257), metodologi adalah kebutuhan pemahaman yang benar dalam menggunakan pendekatan, metode ataupun teknik untuk melakukan penelitian merupakan hal yang penting agar dapat dicapai hasil yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya. Sedangkan Sugiyono (dalam Prasfowo, 2011: 22), menjelaskan bahwa metode penelitian adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen).

Di dalam metode penelitian, peneliti berfungsi sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (teknik gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Sedangkan pengertian teknik menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia adalah penjabaran metode penelitian. Dengan demikian, metode dan teknik penelitian saling berkaitan satu sama lain.

### **1. Waktu dan Tempat Penelitian**

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dimana dalam pendekatan kualitatif tidak mengenal batasan dan ruang, maka dari itu peneliti tidak mencantumkan tempat atau lokasi dimana penelitian ini dijalankan. Adapun waktu yang peneliti gunakan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah selama kurang lebih tujuh bulan, mulai dari bulan Januari 2018 hingga bulan Juli 2018 sejak mengajukan proposal skripsi hingga menjadi sebuah karya ilmiah.

Kemudian, karena penelitian ini menggunakan metode pustaka sebagai salah satu teknik pengumpulan data, maka tempat yang peneliti kunjungi untuk menyelesaikan penelitian ini adalah beberapa perpustakaan seperti perpustakaan Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA, perpustakaan *Japan Foundation* dan lain sebagainya.

### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah jenis pendekatan kualitatif. Dalam literatur metodologi penelitian, istilah kualitatif tidak hanya lazim dimaknai sebagai jenis data, tetapi juga berhubungan dengan analisis data dan interpretasi atas objek kajian. Secara historis, implementasi penelitian kualitatif bermula dari pengamatan. Sebagai perbandingan, pada penelitian kuantitatif, pengamatan berkenaan dengan pengukuran tingkatan dengan suatu ciri tertentu.

Namun, penelitian kualitatif menunjuk pada segi alamiah yang dipertentangkan dengan jumlah (Prasfowo, 2011: 21).

Adapun definisi pendekatan kualitatif dari beberapa ahli ialah sebagai berikut:

- a. Kualitatif riset didefinisikan sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam interaksi manusia (Catherine Marshal dalam Sarwono, 2006: 193).
- b. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah (David Williams dalam Prasfowo, 2011: 23).
- c. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang yang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2011: 6).
- d. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya (Krik dan Miller dalam Moleong, 2011: 4).
- e. Pendekatan kualitatif adalah suatu mekanisme kerja penelitian yang mengandalkan uraian deskriptif kata, atau kalimat, yang disusun secara

cermat dan sistematis mulai dari menghimpun data hingga menafsirkan dan melaporkan hasil penelitian (Ibrahim, 2015: 52).

## **B. Prosedur Penelitian**

Untuk mencapai pada tujuan penelitian, peneliti perlu melakukan prosedur penelitian dengan berbagai tahap, seperti tahap perencanaan, tahap pelaksanaan serta tahap terakhir yaitu tahap penyelesaian. Penelitian merupakan kegiatan yang menyelidiki, menelaah, menganalisa, mengumpulkan data yang berkesinambungan dengan masalah dan tujuan penelitian. Oleh sebab itu, dalam penyusunan penelitian ini, peneliti membagi prosedut penelitian menjadi tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini, kegiatan awal yang peneliti lakukan adalah menentukan tema untuk dijadikan sebagai judul penelitian, lalu dilanjutkan dengan penyusunan latar belakang masalah, menentukan rumusan dan fokus masalah, penetapan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta menyusun sistematika penulisan. Setelah penyusunan tahap ini selesai, selanjutnya peneliti mengajukan proposal penelitian kepada dosen pembimbing untuk memperoleh persetujuan penelitian.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data objek penelitian dan sumber data yang berlaku yang berkaitan dengan budaya *Rakugo* di Jepang.

- b. Menerjemahkan beberapa sumber data yang berbahasa asing ke dalam bahasa sasaran dari sumber-sumber yang diperoleh.
- c. Menonton pertunjukkan *Rakugo* di media massa yang tersedia di *Youtube*.
- d. Membaca komik *Rakugo* untuk anak-anak yang tersedia di perpustakaan *Japan Fondation*.
- e. Melakukan pengelompokkan sumber data yang sudah disadurkan.
- f. Mengolah data-data yang sudah didapatkan.
- g. Menganalisa terhadap objek penelitian.

### **3. Tahap Penyelesaian**

Tahap berikut adalah tahap akhir dalam proses penelitian. Adapun tahap yang peneliti lakukan adalah seperti mendiskusikan kepada para dosen pembimbing untuk dilakukan pengecekan, penulisan, perbaikan, masukan dan mengambil kesimpulan dari hasil objek penelitian, serta memberikan saran kepada pembaca mengenai penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam setiap penelitian dibutuhkan proses pengumpulan data agar tercapainya suatu hasil dan tujuan seperti yang diinginkan oleh peneliti. Dalam proses pengumpulan data ini, peneliti mencari berbagai informasi dan data-data yang dapat dipercaya, akurat dan relevan untuk dikumpulkan menjadi suatu bentuk hasil penelitian yang dapat dikatakan berhasil.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode pustaka, sedangkan jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian

kualitatif. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrument berhubungan dengan validitas dan realibilitas instrument data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data (Kurnia, 2014: 135).

Proses penelitian ini tidak melakukan tahap atau teknik wawancara maupun pengamatan *Rakugo* secara langsung, melainkan bertumpu pada metode pustaka yaitu menarik data validitas dari beberapa konteks buku yang relevan, sumber dari media internet seperti *encyclopedia* dan lain-lain, sehingga tercapai suatu jawaban rumusan masalah penelitian.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Setelah langkah pengumpulan data dilakukan, maka selanjutnya peneliti melanjutkan dengan teknik analisis data. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik analisis deskriptif. Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Taylor mendefinisikan analisis data sebagai proses yang memerinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis.

Dari kedua definisi tersebut, definisi pertama lebih menitikberatkan pengorganisasian data, sedangkan definisi kedua lebih menekankan maksud dan tujuan analisis data. Dengan demikian, definisi tersebut dapat disintesis menjadi: analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat

dirumuskan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data (Saebani, 2017: 175-176).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengelompokan data kemudian diurutkan sesuai tahap-tahapnya, seperti tahap awal penjelasan dan pengertian apa itu *Rakugo* tradisional yang terjadi di zaman Edo, kemudian tahap selanjutnya penjelasan mengenai *Rakugo* di zaman Meiji, modern dan seterusnya.

#### **E. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian adalah orang, benda, objek yang dapat memberikan informasi, fakta, data dan realitas yang terkait atau relevan dengan apa yang dikaji atau diteliti (Ibrahim, 2015: 67). Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah beberapa literatur yang berhubungan dengan *Rakugo*, Globalisasi dan data yang membahas budaya serta kebudayaan. Adapun sumber data tersebut seperti buku *Kebudayaan Spiritualitas*, *Encyclopedia of Japan* dan lain sebagainya.

## **BAB IV**

### **PERGESERAN PRINSIP SPIRITUAL *RAKUGO* MENJADI SENI BUDAYA**

#### **“*SIT DOWN COMEDY*” JEPANG KONTEMPORER DAN SEKULER**

Berikut adalah bab pembahasan mengenai pergeseran prinsip spiritual *Rakugo* menjadi seni budaya *sit down comedy* Jepang kontemporer dan sekuler. Dalam pembahasan berikut peneliti akan menjelaskan bagaimana proses perubahan atau pergeseran budaya *Rakugo* yang semula bentuknya sebuah ritual tradisional penyampaian khotbah Budha menjadi seni budaya Jepang populer di zaman modern. Sebelum peneliti menjelaskan lebih lanjut mengenai pergeseran tersebut, maka perlu dijelaskan terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan *Rakugo* mengacu pada latar belakang zamannya, kemudian dilanjutkan dengan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya pergeseran tersebut.

#### **A. *Rakugo* Tradisional**

Bentuk *Rakugo* zaman dahulu dapat dilacak pada akhir abad ke-16, ketika penghibur profesional atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *Otogishū* secara teratur mempekerjakan para pengiring panglima perang untuk memberikan penanaman serta sebagai pengalih perhatian mereka selama masa kampanye militer. Namun, sebelum terjadi demikian, *Rakugo* asli atau tradisional awalnya adalah sebuah kegiatan, upacara dan ritual penyampaian khotbah yang berasal dari sekte Budhisme. Para imam Budha menggunakan kisah-kisah yang dramatis untuk

mengilustrasikan prinsip-prinsip spiritual agama Budha seperti transiensi atau kefanaan hidup, nilai-nilai sekuler tentang kenyataan hidup yang sesaat dan lain sebagainya. Penampilan *Rakugo* tradisional memparodikan kisah-kisah tersebut untuk membebaskan orang-orang dari realitas kehidupan yang menyakitkan dengan membantu mereka menertawakan diri mereka sendiri ([newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo](http://newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo)).

*Rakugo* merupakan penyebutan untuk kegiatan ritualnya, sedangkan penyampai atau pembawa *Rakugo* disebut dengan *Rakugoka*. Namun, jauh sebelum ritual ini disebut dengan *Rakugo*, terdapat perbedaan istilah atau sebutan di masing-masing daerah yang berbeda. Sebelumnya, pada menjelang akhir abad ke-19, *Rakugo* menjadi istilah umum untuk pencerita dongeng. Sepanjang abad ke-18 peristiwa ini dikenal di kota Edo dengan sebutan *otoshi-banashi*, sedangkan di Kyoto dan wilayah Osaka peristiwa ini dikenal dengan sebutan “*karukuchi-banashi*.” Pada awal tahun 1670 muncul penampil profesional yang disebut dengan *hanashika*. Baik *hanashika* maupun *Rakugoka*, mereka sama-sama berprofesi sebagai *otogishū*.

## **B. Pergeseran *Rakugo***

Seiring berjalannya waktu, termasuk dalam hitungan zaman setelah Perang Dunia II, ada banyak hal yang mengalami pergeseran dari berbagai bidang mulai dari dunia politik, perekonomian, teknologi, kesenian bahkan budaya. Salah satu budaya yang mengalami pergeseran adalah *Rakugo*. Adapun pergeseran tersebut terjadi sejak awal

zaman Edo, zaman Restorasi Meiji hingga zaman modern, berikut ini adalah penjelasannya:

### **1. *Rakugo* di Zaman Edo**

Pada zaman Edo, yaitu abad ke-16 (1603-1867), kelas pedagang yang kaya (*chonin*) sudah muncul di kota-kota besar di Jepang dan pada saat yang sama ritual *Rakugo* tradisional sudah dikenal oleh masyarakat Edo. Para *chonin* tersebut melakukan sebuah permintaan berupa pertunjukkan tradisional yang populer dari kalangan masyarakat kelas bawah. *Rakugo* yang semula hanya dipertunjukkan di pinggir-pinggir jalan untuk menghibur orang-orang yang melintas, perlahan mulai di bentuk menjadi sebuah pertunjukkan di teater perkotaan yang disebut dengan *yose*, dan uniknya pertunjukkan tersebut ditampilkan bersama dengan hiburan lainnya seperti sulap dan sirkus. Banyak kelompok pemain terbentuk dan akhirnya koleksi teks mereka dicetak. Selama abad ke 17, para profesi pertunjukkan ini dikenal masyarakat sebagai *hanashika* atau sang pendongeng di tempat-tempat umum ([newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo](http://newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo)).

Sebelum namanya disebut *Rakugo* di zaman modern, pertunjukkan ini dikenal sebagai *Kobanashi*. Pertunjukkan ini merupakan sebuah bentuk cerita yang populer pada abad ke-17 dan abad ke-19, pada bagian akhir kisah memberikan kesan lucu atau menghibur yang disebut dengan *Ochi*. Ritual ini diberlakukan ditempat-tempat umum kecil, atau di jalan-jalan umum dan dicetak serta dijual sebagai pamflet. Asal

muasal *Kobanashi* dapat di temukan dalam 昨日は今日の物語り dibaca *Kinō wa kyō no monogatari* (Yesterday Stories Told Today tahun 1620), karya seorang penulis yang tidak dikenal yang mengumpulkan sekitar 230 cerita yang menggambarkan cerita bertema kelas menengah.

*Rakugo* juga masih muncul pada zaman perang sipil di abad 16, ketika panglima perang waspada terhadap para *assassins* atau calon pembunuh bayaran sehingga mereka memanggil para *Otogishū* untuk membuat para prajurit terjaga ketika ada serangan mendadak dari musuh. Awal permulaan zaman Edo (1603-1868), koleksi cerita *Otogishū* sudah dipublikasikan dan diceritakan kepada masyarakat secara umum. Penghibur profesional pertama muncul pada tahun 1670 sebagai *tsujibanashi* atau pemandai cerita “antarlintas jalanan”. Ditampilkan oleh Shikano Buzaemon di kota Edo, Yonezawa Hikohachi di Osaka dan Tsuyu no Gorobō di Kyoto, media hiburan *tsujibanashi* membangun fondasi untuk *Rakugo* (Buckley 2002: 414).

Penampilan *Rakugo* sementara secara bertahap menghilang, para pencerita amatir yang terampil mulai mengadakan pertunjukkan di perjamuan pribadi dan di toko-toko *soba*. Cerita yang disampaikan menjadi sedikit lebih panjang, menambah dimensi naratif, memberikan deskripsi yang lebih rinci dan menekankan cerita dibagian lucunya.

## 2. *Rakugo* di Zaman Meiji (abad 19)

Zaman Meiji merupakan zaman perubahan Jepang menuju modernitas dan kemajuan negara dari segi apapun. *Gaimushō* atau Menteri Urusan Luar Negeri (Ministry of Foreign Affairs/MOFA) sudah berdiri sejak tahun 1869 oleh pemerintahan Meiji yaitu yang berlangsung pada tahun 1868-1912, hal ini untuk membangun hubungan resmi Jepang dengan negara-negara Barat setelah lebih dari dua abad lamanya Jepang mengasingkan diri dari pengaruh apapun yang berasal dari negara asing. Pengaruh yang dipegang oleh kementerian sangatlah bervariasi. Pada saat itu, hanya Menteri Luar Negeri yang memiliki keahlian linguistik dan administrasi sumber daya untuk mengumpulkan intelijen dari negara asing, menganalisis sistem hukum dan politik luar negeri, dan menegosiasikan perjanjian militer, politik serta perdagangan (Edgington dalam Buckley, 2002: 317). Dalam pembahasan ini, jelas sekali bahwa pengaruh yang dibawa oleh negara barat telah merajalela di tanah Jepang sejak zaman Meiji. Tidak hanya persoalan politik, ekonomi, pendidikan, perdagangan dan lain-lain, namun pengaruh tersebut mengubah habituatif dan kebiasaan orang Jepang dalam bidang budaya serta agama.

Pada abad ke 19, tepatnya tahun 1868 akhir zaman Edo tetapi sebuah awal bagi zaman Meiji, pertunjukkan *Rakugo* mengalami perubahan dari berbagai aspek. Seperti aspek prinsipnya, aspek fungsinya dan substansinya. Di zaman ini, sedikitnya terdapat dua jenis aliran *Rakugo*, yaitu *koten Rakugo* atau *Rakugo* klasik di zaman Meiji dan *shinsaku Rakugo* atau *Rakugo* bertemakan modern di zaman Taishō yang

berlangsung pada tahun 1912 sampai tahun 1926. Meskipun sebelumnya *shinsaku Rakugo* sudah ada di zaman Meiji, namun jenis kisah-kisahny pada zaman ini sudah dianggap sebagai cerita klasik.

### 3. *Rakugo* di Zaman Modern

Memasuki abad 20, *Rakugo* secara keseluruhan hadir sebagai bentuk pertunjukkan seni *sit down comedy* atau istilah lainnya *sitcom* yang bertujuan dan berprinsip menghibur masyarakat kontemporer Jepang. Namun tidak hanya itu, *Rakugo* pun mulai dapat dinikmati oleh masyarakat lebih luas lagi tanpa batasan ruang melalui siaran radio maupun siaran televisi. Ini termasuk penyebab adanya proses globalisasi dari perkembangan *Rakugo* yang terjadi sejak zaman Edo hingga memasuki Restorasi Meiji. Sebab, pada akhir zaman Edo dan memasuki Restorasi Meiji merupakan kesempatan terbuka bagi Jepang untuk beradaptasi dengan pengaruh yang dibawa oleh negara asing yang mana dari pengaruh tersebut diserap oleh Jepang sejak zaman dulu. Restorasi Meiji dimaksudkan untuk memulihkan Jepang dari keterpurukkan ekonomi, politik, budaya dan lain sebagainya.

Cerita *Rakugo* di zaman Meiji ditampilkan dengan menggunakan pendukung alas untuk duduk bertumpu dengan *makura* atau bantal, kemudian *Rakugoka* memulai dengan perkenalan diri, lalu lanjut menyampaikan *hanashi* atau cerita dari *Rakugoka* secara monolog, dan terakhir cerita ditutup klimaks cerita yang disebut dengan *ochi*. Kemudian setelah itu, pencerita menggunakan *makura* untuk mengukur audiens

dengan melibatkan mereka melalui anekdot singkat atau *kobanashi* dan memberi kesempatan kepada penonton untuk menebak-nebak tentang latarbelakang diri si pembawa cerita. Ini secara khusus penting untuk diperhatikan kepada jenis *koten Rakugo*, yang mana penampilan yang melibatkan bahasa sehari-hari dan juga melibatkan tema-tema berlatarbelakang zaman Edo mungkin akan menjadi sulit apabila diikuti oleh penonton kontemporer.

Melalui pemanfaatan mediasi massa seperti siaran radio dan televisi, *Rakugo* perlahan mengalami penyusutan dalam segi popularitasnya, terlihat dari jumlah ruang *yose* yang semakin lama semakin menurun, oleh karena kemajuan media massa ditengah-tengah masyarakat Jepang. Ketika internet semakin berkembang, pada saat itulah arus komunikasi dan informasi dari segala penjuru dunia melintasi batas negara-bangsa dengan sangat cepat yang menandai pula dimulainya tekanan terhadap budaya lokal. Menghadapi tekanan globalisasi itu, budaya lokal memiliki beragam cara untuk mempertahankan eksistensinya. Paul S.N Lee dalam Safril 2015: 36, menemukan adanya empat cara budaya lokal dalam merespons budaya asing yang dibawa oleh globalisasi. Adapun empat cara dalam merespon budaya asing yang diungkapkan oleh Paul adalah sebagai berikut:

- a. Parrot Pattern

Merupakan pola penyerapan secara menyeluruh budaya asing dalam bentuk dan isinya. Seperti contoh burung kakaktua yang meniru suara manusia tanpa peduli maknanya.

b. Amoeba Pattern

Merupakan pola penyerapan budaya asing dengan mempertahankan isinya tapi mengubah bentuknya, sama halnya dengan amoeba yang muncul dalam bentuk berbeda-beda tapi substansinya tetap sama. Contohnya, program televisi dari asing yang dibawa pembawa acara lokal sehingga tak mengesankan program impor.

c. Coral Pattern

Merupakan pola penyerapan budaya asing dengan mempertahankan bentuknya tapi mengubah isinya, sesuai dengan karakter batu karang (coral). Contohnya, melodi lagu asing tapi liriknya menggunakan bahasa lokal.

d. Butterfly Pattern

Merupakan pola penyerapan budaya asing secara total sehingga menjadi tak terlihat perbedaan budaya asing dengan budaya

lokal, seperti halnya metamorfosis kupu-kupu yang membutuhkan waktu lama dalam proses perbedaannya.

Di dalam pemaparan Paul mengenai empat cara tersebut, peneliti menarik dua pola dari empat cara tersebut sebagai pengaruh positif dan negatif dalam konsep pergeseran *Rakugo*, yaitu *Coral Pattern*, sebagai pengaruh positif, sedangkan lawan dari cara tersebut yang berkaitan dengan pergeseran *Rakugo* adalah *Amoeba Pattern* sebagai pengaruh negatif.

### **C. Keterkaitan Manfaat Media Massa dengan Perkembangan Budaya *Rakugo* di Zaman Modern**

Pertunjukkan *Rakugo* modern sudah dituangkan ke berbagai macam teknologi media massa, tidak hanya di radio dan televisi, namun diadaptasikan ke dalam bentuk komik dan anime dengan memanfaatkan media internet, salah satunya berjudul *Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu*, anime ini bisa di akses dari media massa *youtube*. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi globalisasi yang beriringan dengan modernisasi menyebar ke seluruh penjuru dunia sebagai proses yang tak terelakkan. Globalisasi yang didorong oleh teknologi informasi komunikasi sedang memerankan sebuah revolusi sosial yang merasuki semua sudut kehidupan. Ia mengaburkan batas-batas tradisional yang membedakan bisnis, media dan pendidikan, merombak struktur dunia usaha, mendorong pemaknaan ulang perdagangan pola

produksi, bahkan pola relasi antarmasyarakat dan antarindividu diseluruh dunia (Justiani dalam Safril 2015: 37).

Penjelasan tersebut jelas, bahwa peran kemajuan teknologi mempengaruhi banyak hal, termasuk *Rakugo*. Dengan pengaruh tersebut, kalangan masyarakat tanpa batasan ruang dapat menikmati *Rakugo* kapanpun dan dimanapun. Terlihat bagaimana perkembangan tersebut menyebar secara luas tanpa batasan. Berawal dari sebuah tradisi ritual keagamaan menjadi seni budaya tradisional yang dapat di nikmati oleh masyarakat kontemporer. Bila *Rakugo* dahulu kala tampil secara terbuka di tempat-tempat umum, kemudian menjadi budaya populer dari kalangan masyarakat kelas bawah yang diminati oleh masyarakat kelas atas, saat ini sudah ada beberapa teater yang didirikan untuk menampilkan sarana hiburan salah satunya budaya *Rakugo*. Teater yang terkenal dan cukup banyak menyajikan pertunjukkan tersebut adalah Asakusa Engei Hall sebuah teater yang berada di Tokyo. Namun, tidak hanya ditampilkan di teater saja, dewasa ini *Rakugoka* modern juga tampil dalam bentuk kapasitas lain seperti aktor, komedian dan sebagai host (pembawa acara) di televisi (newworldencyclopedia).

#### **4. Perubahan Status *Rakugoka* Berlaku Bagi Wanita**

Selain dari pada inovasi perubahan fungsi, kapasitas ruang, substansi dan lain sebagainya, terdapat inovasi baru terhadap budaya *Rakugo* dalam kapasitas status pria dan wanita sebagai *Rakugoka*. Secara tradisional, *Rakugo* di tampilkan hanya oleh

seorang pria saja, namun sekarang banyak angka seniman *Rakugo* yang dibawakan oleh wanita dan juga masyarakat non Jepang. *Rakugoka* asing yang pertama kali dalam sejarahnya adalah Henry James Black (1858-1923), seorang anak laki-laki dari J.R Black penyanyi dan penerbit beberapa surat kabar di Jepang, yang tampil dengan nama panggungnya Kairakutei Black 「快樂亭ブラック」 dibaca “*Kairakutei Burrakku*” ([newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo](http://newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo)).

Dewasa ini salah satu aktris *Rakugo* wanita yang cukup terkenal adalah Kimie Oshima. Beliau seorang seniman *Rakugo* wanita yang tampil ke beberapa negara dengan menggunakan bahasa inggris. Adapun unsur-unsur yang terlihat dari perubahan pertunjukkan *Rakugo* modern dengan *Rakugo* sebelumnya adalah sebagai berikut:

#### 1. Penampilan *Rakugo* Modern

Di dalam penulisan kanji Jepang, *Rakugo* adalah gabungan dari dua kata yang berbeda, yaitu 落 dibaca *Raku* yang artinya Jatuh dan 語 dibaca *Go* yang artinya bahasa. Pertunjukkan *Rakugo* mengikuti gaya konvensi yang dibuat hampir 300 tahun yang lalu. Terdapat sebuah band memainkan musik untuk mengiringi dan menandakan bahwa *Rakugoka* akan naik ke atas panggung.

Ketika pertunjukkan berlangsung, seorang *Rakugoka* duduk dengan posisi berlutut di atas panggung yang disebut dengan 高座 (dibaca *kōza*). Mereka mengenakan pakaian tradisional Jepang seperti *Kimono*, terkadang dilengkapi

dengan sepasang celana panjang lebar atau *Hakama* dan atasan jaket formal atau *Haori*, kemudian naik ke atas panggung mengarah kepada audiens yang ada di depannya dan posisi duduk berlutut di atas *makura* atau bantal. Mereka hanya menggunakan sebuah kipas lipat atau *senshu* dan sapu tangan atau *tenugui* sebagai properti pertunjukannya, kemudian bercerita tanpa perlu bangkit dari posisi duduknya sepanjang kisah yang diceritakan sampai selesai. Pertunjukan ini adalah pertunjukan monolog namun cerita yang disampaikan dapat dinarasikan dengan karakter yang bervariasi, bisa memainkan dua karakter bahkan lebih. *Rakugoka* mengubah karakter yang satu dengan karakter yang lain dengan cara mengubah posisi kepala, mengubah nada suara, ekspresi wajah, sikap, dan aksen saat berbicara untuk mempresentasikan tokoh mana yang sedang diceritakan sehingga audiens dapat ikut mengimajinasikan cerita yang disampaikan.

Panggung yang disebut dengan *kōza* biasanya kosong, tetapi mungkin dilengkapi dengan meja kecil bila dipelukan. *Rakugoka* menyapa penonton kemudian meluncurkan cerita lucu yang panjang dan rumit. Selama pertunjukan, durasi yang dibutuhkan adalah tigapuluh menit, meskipun demikian, *Rakugoka* harus cukup pandai untuk memperpanjang atau mempersingkat bagian yang diperlukan.

## 2. Perjalanan *Rakugo* Modern

Setelah bertahan dari tantangan sinema pada tahun 1920an hingga 1930an, yang mana kala itu secara signifikan menurunkan jumlah keberadaan *yose*, para *Rakugoka*

secara resmi mendapat penolakan selama terjadinya Perang Pasifik. Hal ini dikarenakan, mereka tidak melakukan adaptasi materi pertunjukkan *Rakugo* untuk melengkapi ideologi nasional, seperti halnya yang dilakukan oleh seni dongeng tradisional yang lain, contohnya *Kōdan* atau *Naniwa-Bushi*. Namun, dengan dimulainya kembali pertunjukkan seni *Rakugo* melalui siaran radio sipil pada akhir Perang Dunia II, *Rakugo* memulihkan popularitasnya. Meskipun muncul pembentuk media hiburan yang baru sangat mengurangi jumlah *yose*, kemampuan beradaptasi *Rakugo* pada kedua radio dan televisi dapat dijamin mempertahankan keberadaannya (Kodansha Encyclopedia of Japan).

Setelah sekian banyak proses naik turunnya popularitas *Rakugo* di zaman Restorasi Meiji, budaya *Rakugo* kembali mengalami perubahan besar sejak tahun 90an. Dimulai sejak pertunjukkan *Rakugo* menggunakan bahasa non Jepang yaitu bahasa Inggris sampai memiliki kesempatan tersebar luas hingga ke seluruh dunia. Dewasa ini, *Rakugo* sudah dapat ditemukan di berbagai negara berikut, seperti Jerman, Hongkong, China, Malaysia, Amerika, Pakistan, Australia dan lain-lain. Peningkatan ini terjadi tahun 1996, sejak dilakukan oleh seorang wanita bernama Kimie Oshima. Beliau melakukan sebuah tur pertunjukkan *Rakugo* menggunakan bahasa Inggris ke seluruh dunia setiap tahunnya. Beliau adalah seorang MC, Produser dan Associate Professor di Universitas Bunkyo Gakuin. Beliau juga seorang pembicara “*Hello from Tokyo*” di siaran radio internasional NHK.

Menurut The Daily Yomiuri (2002), Oshima pertama kali terikat bersama sebuah perusahaan *Rakugo* untuk melakukan tur keliling dunia di tahun 1998. Dia menjadi pengaruh besar dalam sejarah *Rakugo* modern terutama dalam penampilan dengan menggunakan bahasa Inggris. Oshima memandang *Rakugo* sebagai bentuk seni yang unik di dunia. Bila di negara Barat ada *Stand-Up Comedy*, Oshima justru ingin mengenalkan kepada dunia bahwa Jepang memiliki *Sit-down Comedy*. Oshima sudah menerjemahkan sebanyak 20 cerita *Rakugo* dan dia ingin dunia mengenal *Rakugo* sebagai budaya Jepang sama halnya dengan dunia mengenal “sushi” sebagai makanan khas Jepang. Berikut adalah lampiran jadwal pertunjukkan “Eigo *Rakugo*” atau *Rakugo* dalam Bahasa Inggris yang dibawakan oleh beberapa pemain.

**英語落語**

英語落語とは？  
本の紹介  
演者紹介  
掲示板  
活動歴  
お問い合わせ  
お知らせ  
最初の頁

**CURRENT ENGLISH**  
英語 RAKUGO のススメ  
落語から RAKUGO へ  
—英語落語翻訳への挑戦状  
[大島希巳江]  
「英語落語はただ単に外国人を笑わせるだけが目的ではないのです (本文より)」

**英語落語の目的**  
英語落語のプロデュースを始めて、5年目になります。これまでに落語家（笑福亭鶴笑、桂かい枝、桂あさ吉）のメンバーと一緒に、アメリカやシンガポール、ノルウェイなどで海外公演

**表現のポイント**  
I can't stand it.  
がまんできない！という意味ですが、直訳すれば「立っていることができない」ですね。日本語にも「いても立ってもいられない」という表現がありま

Gambar 4.1: Tampilan awal situs online jadwal pertunjukkan *Rakugo*

● 最近の新聞・雑誌掲載記事

- 2013年10月31日(木) 16時半～18時半 英語落語会&講演会@  
慶應大学日吉キャンパス第4校舎J14室にて、参加無料!  
お問い合わせ: 慶應大学外国語教育研究センター (045-566-1031)
- 2013年12月10日(火) 午後7時開場、午後7時半開演  
場所: 深川江戸資料館(大江戸線、半蔵門線「清澄白河」駅より徒歩3分)  
料金: 予約2500円、当日2700円(出来立てホヤホヤCDブック付き)  
出演: 立川志の春、ゲスト大島希巳江  
予約: t.shinoharu@gmail.com か 03-3712-3811 (志の春事務局)  
<http://ameblo.jp/tatekawashinoharu/entry-11630980020.html>
- 2013年9月はトルコ&ブルガリア!
- 新刊「やってみよう! 教室で英語落語」(三省堂) 2013年6月発売
- 2013年4月からThe Japan Newsにて新連載「No Laughing Matter」がスタート! 毎月第一木曜日に掲載。
- 2012年4月～2013年3月、The Daily Yomiuriにて英語落語のコラム「Rakugo The 落語」を連載。
- 2012年9月14日(金) 7:00 pmから、ハワイのOrvis Auditorium (ハワイ大学内劇場) にて英語落語公演。



Gambar 4.2 : Tampilan jadwal pertunjukkan oleh Kimie Oshima

Selain Kimie Oshima, berikut ini adalah beberapa *Rakugoka* lain yang memperkenalkan *Rakugo* hingga ke negara asing dan diantaranya bukanlah kewarganegaraan Jepang, seperti yang terlampir berikut ini seorang *Rakugoka* perempuan yang bernama Diana Orret yang memulai karirnya sejak tahun 1995.



### **E. Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Terjadinya Pergeseran Budaya *Rakugo* pada Masyarakat Jepang Kontemporer**

Merujuk pada penjelasan *Rakugo* tradisional dan bentuk-bentuk pergeserannya seperti yang sudah dijelaskan diatas, peneliti akan menjawab faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya pergeseran *Rakugo* menjadi kontemporer dan sekuler. Sebelumnya perlu peneliti jelaskan terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan kontemporer dan sekuler. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kontemporer berarti semasa, sewaktu, dewasa kini, pada masa kini. Sedangkan sekuler memiliki arti bersifat duniawi.

Adapun faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya pergeseran tersebut adalah faktor globalisasi menurut pandangan Scholte yang menyebutkan lima faktor globalisasi, yaitu Internasionalisasi, Liberalisasi Ekonomi, Westernisasi, Demokratisasi dan Deteritorialisasi. Namun, dalam pembahasan pergeseran prinsip *Rakugo*, peneliti akan menarik dua dari lima indikator yang diuraikan oleh Scholte diatas, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Faktor Internasionalisasi**

Indikator ini mengacu pada kejadian di suatu wilayah yang dapat mempengaruhi kejadian di wilayah lainnya. Pada intinya, konsep ini lebih menekankan kepada konsep informasi dan kedekatan antar elemen-elemen masyarakat.

Dalam konsep *Rakugo* di zaman Edo, ritual ini adalah budaya masyarakat wilayah Edo yang menyebar ke wilayah lain seperti Kyoto, Osaka. Namun, karena beberapa pengaruh dari perkembangan zaman khususnya setelah Perang Dunia II, *Rakugo* tidak hanya berdiam di Jepang saja. Setelah Perang Dunia II, *Rakugo* mengepakkan sayapnya ke luar negeri yang dibawakan oleh beberapa para ahli *Rakugo* profesional. Peneliti mengambil satu tokoh sebagai contohnya adalah Kimie Oshima. Dalam wawancaranya yang tercatat di *The Daily Yomiuri* (2012), Kimie Oshima mempunyai sebuah impian. Ia menginginkan seni budaya Jepang yang satu ini, yaitu *Rakugobisa* populer melalui cara tur keliling dunia yang dilakukannya sejak tahun 1998.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya mengenai pergeseran *Rakugo* di zaman modern, poin yang terlihat jelas dalam proses pergeseran tersebut adalah bagaimana letak perbedaan *Rakugo* tradisional dengan *Rakugo* zaman sekarang. Perbedaan tersebut terletak pada penyebarluasan wilayah dan muncul ragam bahasa dalam penyampaian seni budaya *Rakugo*. Secara tidak sadar, penerapan penyebarluasan *Rakugo* ke negara asing adalah bagian dari faktor internasionalisasi.

Dalam wawancaranya tercatat Kimie Oshima mengatakan “*I was always confident that we’d be able to make (people overseas) laughs..., But they laughed even harder than I expected.*” Diterjemahkan menjadi “Saya selalu yakin bahwa kita mampu untuk membuat (semua orang di luar negeri) tertawa..., tapi memang

mereka dapat tertawa bahkan diluar apa yang benar-benar saya bayangkan.” Dalam penjelasannya tersebut, Oshima memiliki impian untuk mengeksport *Rakugo* ke seluruh dunia. Dengan membentuk sebuah perusahaan *Rakugo* untuk melakukan tur keliling dunia pada tahun 1998. Tur tersebut akhirnya membawa ia dan kelompoknya ke Amerika Serikat dengan perjuangan panjang untuk mendapatkan produser dan sponsor dari perusahaan atau organisasi lain.

Secara singkat, akhirnya Oshima melakukan tur tersebut ke berbagai belahan dunia. Melalui tur yang dilakukannya, dunia secara internasional mengenal budaya ini melalui pertunjukkan demi pertunjukkan dari para *Rakugoka* di gedung-gedung teater. Praktik-praktik dan bahan-bahan budaya Jepang yang telah dipamerkan atau diwakili secara internasional dalam forum global sebagian besar merupakan barang-barang resmi dari budaya “tradisional” yang mana ada kaitannya dengan budaya urban Jepang kontemporer. Budaya tradisional Jepang adalah budaya yang ditampilkan untuk mendemarkasi identitas nasional Jepang yang unik, nasional yang konon homogen (Iwabuchi, 2002: 6 - 7).

Dalam pandangan Scholte mengenai homogenisasi, ia berpendapat bahwa *“Globalization is diffusing a single world culture centred on consumerism, mass media, Americana, and the English language. Depending on one’s perspective, this homogenization entails either progressive universalism or oppressive imperialism”*, yaitu Globalisasi menyebarkan satu budaya dunia yang berpusat pada konsumerisme, media massa, Americana, dan bahasa Inggris. Bergantung

pada perspektif seseorang, homogenisasi ini memerlukan universalisme progresif atau imperialisme yang menindas.

Proses homogenisasi globalisasi yang menyebar ke segala arah menembus batas wilayah negara bangsa mendorong terciptanya lalu lintas identitas kultural di tingkat lokal suatu negara yang kemudian bermetamorfosis menjadi identitas kultural yang dianut masyarakat global. Homogenisasi globalisasi adalah sebuah kondisi tak terelakkan yang harus disikapi secara strategis oleh semua negara (Safri, 2015: 58).

Merujuk pada pandangan di atas, tindakan eksplor budaya *Rakugo* yang dilakukan oleh Oshima adalah jelas bagian dari indikator Internasionalisasi. Karena, dalam tur yang dilakukannya tersebut, pertunjukkan yang dilakoninya menggunakan bahasa Inggris, sehingga *Rakugo* tidak hanya untuk dinikmati oleh konsumen orang Jepang saja tetapi di internasionalisasikan untuk dinikmati semua kalangan di segala pelosok dunia.

Dalam wawancaranya tersebut, Oshima menciptakan istilah lain untuk budaya *Rakugo* ini, yaitu “*sit down comedy*” yang disebutkan dalam istilah bahasa Inggris. Akibatnya, identitas *Rakugo* bila dijelaskan dalam pengertian harfiah bahasa Jepang akan menjadi aneh dan tidak banyak orang yang dengan mudah mengenalnya karena seperti yang sudah dijelaskan mengenai penulisan kanji *Rakugo*, kata tersebut adalah gabungan dari dua kata yang berbeda, yaitu “jatuh” dan “bahasa”. Namun ketika dijelaskan bahwa hal itu adalah budaya “*sit down*

*comedy*” maka orang dengan mudah paham maksud dari budaya tersebut karena bila dilihat secara teknis “*sit down comedy*” memiliki lawan katanya yaitu “*stand up comedy*” di negara Barat. Perlu peneliti jelaskan mengapa menggunakan kata “*sit down comedy*”, karena teknis yang dipakai dalam pertunjukkan ini adalah dengan cara duduk dalam artian posisi duduk. Sedangkan “*Stand Up Comedy*” bentuk penyampaiannya dengan posisi berdiri dan tidak selalu menggunakan properti .

Disamping karena faktor penyebarluasan dalam bentuk “*overseas tour*”, faktor lain yang menunjang terjadinya penyebarluasan *Rakugo* ke seluruh dunia tidak terlepas dari peranan kemajuan teknologi yang dibawa oleh negara-negara asing ke Jepang pada zaman restorasi Meiji. Media massa yang digunakan bukan lagi siaran radio maupun televisi. Tetapi sudah menyelam ke elemen yang lebih luas, seperti penggunaan internet. Melalui internet, budaya *Rakugo* dapat disajikan di program *Youtube* dalam bentuk rekaman video ataupun anime. Sehingga, terjadi perluasan konsumerisme tanpa batasan jarak dan waktu, karena setiap orang dapat dengan bebas menikmati pertunjukkan *Rakugo* tanpa mengkhawatirkan jarak yang jauh dari *yose* atau kehabisan tiket pertunjukkan.

Secara historis, pemain *Rakugo* adalah diperuntukkan untuk para pria. Namun, seiring dengan faktor internasionalisasi *Rakugo* modern tidak lagi hanya diperagakan oleh pria saja melainkan para wanita yang tertarik dan memiliki bakat bercerita humor dapat menyelami budaya ini. Berkat transformasi

latarbelakang ini, *Rakugo* di kolaborasikan dengan pemain lain sehingga tidak terpaku pada cara-cara dan bentuk-bentuk *Rakugo* pada abad-abad sebelumnya (Buckley, 2002: 415).

## 2. Faktor Westernisasi

Indikator ini disebabkan karena membaurnya nilai-nilai yang berasal dari negara Barat ke dalam nilai-nilai lokal. Hal ini di indikasikan dengan mulai pudarnya budaya lokal dan kecenderungan homogenitas budaya dunia.

Secara historis, faktor Westernisasi yang dirasakan oleh Jepang adalah pada saat Jepang berada di periode restorasi Meiji. Dimana pengaruh negara Barat seperti Amerika dan Eropa memasuki negara ini untuk keperluan politik, perdagangan dan lain sebagainya. Sehingga terjadilah akibat pembauran dari negara tersebut, budaya *Rakugo* luntur dari perannya sebagai bentuk ritual agama menjadi budaya hiburan yang dinikmati oleh kalangan masyarakat.

Selama berabad-abad, kaisar Jepang secara politik tidak efektif dengan menempatkan *shogun* melakukan keputusan yang sebenarnya. Sekarang bagaimanapun angin menyapu seluruh perubahan Jepang. Kekuatan *shogun* mulai terkikis. Sebagai pengaruh dari negara asing yang baru masuk ke Jepang, baik dari segi agama, ekonomi, budaya dan lain-lain

semakin menikmati kebangkitan dan kejayaannya di Jepang. Perdagangan negara Barat pun mulai berkembang. Di zaman Meiji, Jepang merasakan perubahan itu dan berpikir bahwa waktunya sudah matang untuk melakukan perubahan bagi negaranya sendiri.

Jelas bagi Jepang bahwa Jepang harus membuat hubungan pertemanan dengan Amerika Serikat dan Eropa untuk memperoleh teknologi Barat menjadi pemain yang sama di panggung dunia. Jika tidak, Jepang akan berisiko selamanya di belakang teknologi dan mungkin jatuh di bawah dominasi pengaruh negara Barat. Pemerintahan Meiji dan para penasihatnya memutuskan untuk dengan sengaja mengolah Barat sebagai bentuk strategi untuk menjadi kekuatan dunia.

Dibawah Restorasi Meiji, sistem pemerintahan mulai berubah. Pemerintahan parlemen menggantikan feodalisme. Untuk kali pertamanya orang-orang dapat menentukan dan memilih dimana mereka akan hidup dan dimana mereka akan pergi. Warisan pekerjaan yang turun menurun terbuka untuk semua kalangan. Para *shogun* yang memerintah di Edo telah pergi di zaman restorasi Meiji ini.

Pada tahun 1869, para *daimyo* yang kuat secara sukarela menyerahkan kepemilikan mereka kepada kaisar. *Daimyo* lainnya segera melakukan hal yang sama. Mereka diberi pensiun dan diizinkan untuk pensiun. Samurai dibebaskan dari tugas. Orang-orang yang mampu dan berpendidikan

dengan cepat menemukan ruang baru untuk menyalurkan bakat mereka. Banyak dari masyarakat Edo di zaman restorasi Meiji ini menjadi pengusaha dan ada juga yang berkecimpung di dunia politik.

Akibat dari proses restorasi Meiji tersebut, pemerintah meresmikan perdagangan dan diplomatik hubungan dengan negara Barat yaitu Amerika Serikat dan juga Eropa. Akibat hubungan tersebut, pendidikan diubah menjadi kewajiban untuk semua anak-anak, dan wajib militer untuk semua pria dewasa. Ini adalah perubahan sosial dan pertumbuhan industri yang intens di Jepang dan kekuatan serta prestise (prestasi atau kemampuan) kaisar muda terus melambung (Hartz, 2009: 68-70).

Tidak hanya itu, pemerintah menyingkirkan pada bangsawan Eropa dan menciptakan pemerintahan yang sangat berpusat dengan kekuatan yang cukup untuk memenuhi tantangan ekonomi sosial dari negara Barat. Mereka membentuk kebijakan industri yang membutuhkan asimilasi cepat pada teknologi baru. Pemerintah mempertahankan teknisi insinyur asing dan guru, membuat program pelatihan baik di Jepang maupun di luar Jepang (Pyle, 1969: 3). Dari penjelasan ini terlihat bagaimana Jepang memiliki minat yang cukup kuat untuk bersaing dengan negara asing dalam aspek apapun.

Namun tidak menutup kemungkinan perubahan yang terjadi hanya dalam sudut pandang itu saja. Secara politik dan ekonomi, Jepang banyak

mengadaptasikan sistem negara Barat. Karena orang-orang sudah di beri kebebasan dalam menjalankan hidup sesuai yang di inginkannya, banyak masyarakat Jepang khususnya bagi pria yang memutuskan untuk mengembangkan dan memanfaatkan bakat humornya ke dalam budaya *Rakugo*, dimana pada ruang ini, talenta yang mereka miliki tersebut menjadi sebuah bentuk dunia pekerjaan yang dibayar setiap kali mereka melakukan pertunjukkan di *yose* dengan memungut biaya tiket pertunjukkan.

Secara universal, sering kali globalisasi di asumsikan memerlukan standardisasi dan homogenisasi dengan konvergen budaya, ekonomi, hukum dan politik di seluruh dunia (Scholte, 2005: 57). Pandangan Scholte ini menyebutkan kata konvergen budaya berkaitan dengan homogenisasi. Paradigma konvergensi budaya (*cultural convergence*) didasarkan pada ide akan globalisasi yang menghasilkan bertambahnya kesamaan di seluruh dunia. Orang-orang yang mendukung paradigma ini melihat adanya perubahan kebudayaan-kebudayaan sebagai hasil dari globalisasi, yang kadang-kadang perubahannya bersifat radikal. Orang-orang yang bekerja dari perspektif ini berfokus pada hal-hal seperti "imperialisme budaya," kapitalisme global, Westernisasi, Amerikanisasi dan lain-lain (Boli dan Lechner dalam Djaya, 2012: 109).

Secara ekstrim, globalisasi menjadi Westernisasi. Pandangan ini melatarbelakangi teori yang disampaikan oleh Scholte. Akibat dari faktor ini, *Rakugo* menjadi kehilangan identitas tradisional dalam konteks lokalnya akibat nilai-nilai dan pengaruh lain yang di bawa oleh negara Barat.

**1. 1. Tabel Pergeseran *Rakugo* Akibat Pergerakan Globalisasi Menurut Teori Scholte (sumber: Teori Scholte, jurnal, buku teori globalisasi dan modernitas, Encyclopedia Jepang)**

Nomor	Bentuk Pergeseran <i>Rakugo</i>	Internasionalisasi	Westernisasi
1.	Terjadinya perubahan dalam fungsi substansi dari zaman Edo dan Modern	Seiring dengan berjalannya perubahan zaman, secara perlahan prinsip tradisi <i>Rakugo</i> bukan lagi sebuah bentuk indoktrinasi Budha atau ritual keagamaan seperti halnya yang terjadi pada zaman Edo, melainkan telah bergeser atau berubah menjadi seni budaya tradisional Jepang yang bersifat	

		menghibur, kontemporer dan sekuler. Hal ini berkaitan dengan bagaimana Jepang berusaha untuk mengembangkan politik dan intelektualnya dalam mengejar kemajuan negara Barat.	
2.	Terjadi kesetaraan dalam status seniman <i>Rakugo</i> – Terbuka bagi Pria dan Wanita, yang semula hanya untuk diperankan oleh pria saja	<i>Rakugo</i> yang awalnya merupakan sebuah sarana penyebaran ajaran agama Budha oleh para spiritualis yang notabenenya seorang pria, sekarang setara menjadi terbuka untuk mereka yang	

		wanita.	
3.	Terjadi perubahan pada tema/latar belakang cerita <i>Rakugo</i> tradisional dengan <i>Rakugo</i> modern yang dipresentasikan		Kisah cerita parodi yang di sampaikan dalam bentuk ritual agama Budha tradisional tergantikan oleh kisah fiktif kontemporer yang di inisiasikan oleh para seniman <i>Rakugo</i> modern
4.	Terjadi munculnya sebutan baru " <i>sit down comedy</i> " dalam kancah pertunjukkan humor	Pertunjukkan <i>Stand up comedy</i> yang sudah tidak asing di khalayak Barat mendapat	

	monolog	pementasan gaya baru setelah <i>Rakugo</i> memasuki lingkup panggung komedi dengan sebutan <i>sit down comedy</i> yang terlihat dari bentuk posisi saat pertunjukkan.	
5.	Perubahan properti pementasan <i>Rakugo</i> modern. Secara tradisional, pertunjukkan ini tidak menggunakan properti dan alat musik pembuka apapun		Dahulu ritual <i>Rakugo</i> dipentaskan dengan sederhana tanpa iringan alat musik. Sekarang menggunakan properti untuk menggambarkan

			<p>n objek yang bervariasi.</p> <p>Sebelum <i>Rakugoka</i> tampil, terdapat upacara pembukaan yang diawali dengan musik seperti drum, samisen (alat musik petik), seruling dan gong yang diletakkan di belakang panggung.</p>
6.	Ragam bahasa yang digunakan saat pementasan <i>Rakugo</i> tidak hanya dalam	Melalui para aktor dan aktris <i>Rakugo</i> profesional yang bukan berasal dari	

	<p>bahasa Jepang melainkan ke dalam bahasa Inggris.</p>	<p>Jepang, sehingga terdapat ragam bahasa yang digunakan dalam bahasa Inggris. Akibatnya, secara luas komedi ini di internasionalisasikan ke dalam ragam bahasa yang disesuaikan.</p>	
7.	<p>Terjadi penyebarluasan budaya <i>Rakugo</i> melalui pemanfaatan perkembangan teknologi, internet dan media massa lainnya seperti radio, televisi dan lain-lain</p>		<p>Secara historis, Jepang membuat hubungan resmi dengan Amerika Serikat dan Eropa untuk memperoleh teknologi barat</p>

			menjadi setara di panggung dunia. Pengaruh westernisasi yang dibawa oleh negara asing ini adalah teknologi, militeri, pendidikan, politik, ekonomi dan lain sebagainya.
8.	Menjadi bentuk talenta seni komedi yang dibayar	Semula, pertunjukkan <i>Rakugo</i> adalah ritual yang dibagikan secara gamblang dan cuma-cuma kepada masyarakat	

		kota di zaman Edo. Sekarang, sudah menjadi sebuah “ <i>jobs          laughter</i> ” yang menghasilkan uang di zaman modern ini	
--	--	--	--

Merujuk pada tabel yang dijelaskan di atas, terdapat banyak bentuk-bentuk yang mendukung pergeseran *Rakugo* terjadi sejak zaman Edo hingga zaman modern. Dimana, karena dua faktor Internasionalisasi dan Westernisasi serta elemen-elemen yang ada di dalamnya, fungsi substansi tradisional *Rakugo* menjadi hilang sepenuhnya. Bukan lagi merupakan ritual indoktrinasi Budha melainkan menjadi bentuk seni budaya populer yang kontemporer dan sekuler.

Perubahan bentuk yang terjadi meliputi ragam bahasa, ragam properti, ragam media massa, ragam status seniman *Rakugo* seperti yang dijelaskan di atas, menjadikan pertunjukkan ini dipentaskan untuk siapa saja tanpa batasan

ruang dan status sosial masyarakat. Dengan cerita yang disampaikan secara kontemporer dan sekuler, budaya ini bias bertahan sampai sekarang.

## BAB V

### A. Kesimpulan

Pergeseran *Rakugo* dalam aspek prinsip spiritualnya dipengaruhi oleh faktor globalisasi dari berbagai indikator dan proses yang dilaluinya. Lalu, apa saja faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya proses pergeseran prinsip tersebut sudah terjawab di bab sebelumnya. Berikut adalah kesimpulan dari analisis penelitian yang peneliti rangkum sebagai berikut:

#### 1. Globalisasi

Pandangan globalisasi menurut Ritzer adalah proses transplanet atau serangkaian proses yang melibatkan peningkatan likuiditas dan aliran multi-arah dari orang-orang, objek, tempat dan informasi serta struktur yang mereka temui dan ciptakan yang menghambat, atau mempercepat, arus tersebut. Dalam pandangan tersebut, likuiditas artinya adalah meningkatkan kemudahan pergerakan orang, benda, informasi, dan tempat di era global. *Rakugo* secara budaya telah bergerak secara cepat di era global.

#### 2. Faktor Internasionalisasi

Dapat dikatakan, *Rakugo* yang terjadi di kota Edo, meluas hingga ke kota lain seperti Kyoto dan Osaka. Namun, tidak hanya berkecimpung di Jepang saja, melainkan sudah disebarluaskan ke berbagai macam negara. Masyarakat mengenal ritual ini dari satu wilayah ke wilayah lain melalui perkembangan, pembelajaran ide, nilai-nilai, kebudayaan yang berada ditengah-tengah lingkungan

masyarakat Edo pada saat itu. Pendekatan negara Barat mendorong perubahan-perubahan budaya lokal seperti fungsi *Rakugo*. Kemudian, melalui status seniman yang dibawakan oleh orang non Jepang, pertunjukkan ini membuat inovasi baru dalam bentuk ragam bahasa yang digunakan, yaitu bahasa Inggris. Revolusi ini menunjukkan bahwa Jepang mengembangkan ide, konsep, budaya lokal, teknologi dan lain sebagainya untuk menyetarakan keseimbangan kemajuan negara dengan negara lain yang tidak ada habisnya.

### 3. Westernisasi

Secara historis, awal restorasi Meiji adalah proses memperbaiki ekonomi, pendidikan dan lain-lain dimana Jepang membuka negara untuk melakukan hubungan resmi dengan negara lain, salah satunya Amerika setelah selama lebih dari 200 tahun lamanya Jepang mengisolasi diri atau menutup negaranya dari kemungkinan-kemungkinan pengaruh yang dibawa oleh negara-negara asing yang masuk ke Jepang.

### 4. Adanya proses *Corral Pattern*

Selain karena faktor globalisasi dalam aspek keterlepasan, faktor Internasionalisasi dan Westernisasi, pergeseran prinsip *Rakugo* dipengaruhi oleh faktor merespon budaya asing yang dibawa sejak globalisasi pada awal zaman Restorasi Meiji. Faktor penyerapan budaya asing yang dimaksud dalam konteks dan cara *Corral Pattern*. Dimana cara ini disebutkan bahwa *Corral Pattern* merupakan pola mempertahankan budaya dalam aspek bentuknya tetapi mengubah substansi yang terkandung di dalamnya. Secara bentuk, *Rakugo* tradisional dengan *Rakugo* di zaman modern tidaklah berbeda. Sama-sama

pertunjukkan monolog dengan penyampaian cerita humor namun posisi yang membedakan keduanya adalah fungsi dan substansi yang terkandung di dalamnya. Hal ini menjadi bagian dari indikator Westernisasi. Dimana pengaruhnya mengubah substansi namun mempertahankan budaya dalam aspek bentuknya.

Secara historis, substansi *Rakugo* tradisional adalah berprinsip mengajar, memberdayakan masyarakat tentang kenyataan hidup, tentang penyebaran asas-asas yang dimiliki oleh standar agama Budha, serta membantu masyarakat menertawakan atau menghibur diri mereka sendiri dengan merenungkan cerita parodi yang disampaikan oleh si pencerita. Namun, yang terjadi pada zaman sekarang tidaklah demikian. Justru prinsip tersebut luntur sehingga membentuk sebuah pertunjukkan seni budaya yang menghibur bersifat kontemporer dan berlawanan dengan aspek spiritualitas.

##### 5. Perkembangan Media Massa (Internet, Siaran Radio dan lain-lain)

Pertumbuhan seni budaya *Rakugo* berkembang pesat sejak memasuki zaman modern, dimana Jepang sudah memanfaatkan kemajuan media massa seperti radio, televisi, internet dan lain sebagainya. Menurut pandangan Scholte, disatu sisi globalisasi itu melemahkan kebudayaan lokal, namun disisi lain membantu melemahkannya. Ia mengemukakan pandangan inovatif bahwa globalisasi “menekan ke samping”, menghasilkan wilayah-wilayah baru yang mungkin melintasi bangsa. Hal ini tepat terjadi terhadap perkembangan *Rakugo*. Dimana pandangan tersebut menyebutkan bahwa *Rakugo* menekan ke samping, yaitu menyebar luas ke wilayah-wilayah Jepang bahkan di luar negara Jepang melalui

pemanfaatan media massa di zaman modern. Namun, ini tidak menjadikan *Rakugo* kehilangan identitasnya sebagai budaya asli yang berasal dari Jepang. Sekalipun *Rakugo* terindikasi oleh Internasionalisasi dan Westernisasi seperti yang dipaparkan oleh Scholte, namun identitas kulturalnya tidak memudar karena tidak terindikasi oleh faktor deteritorialisasi. Deteritorialisasi sendiri artinya memudarnya peran negara sebagai aktor. Negara adalah aktor yang paling bertanggungjawab dalam menjaga identitas budayanya. Dibawah pengaruh globalisasi, negara kurang konsisten dalam mengamankan garis teritorial untuk mempertahankan kekuatan domestik dalam melawan ancaman dari luar (Castells dalam Safril, 2015: 57). Sedangkan *Rakugo* tidak terpengaruh oleh proses ini, karena identitasnya sebagai budaya parodi yang berasal dari Jepang tidak hilang, walaupun secara unsur substansinya demikian.

## **B. Saran**

Setelah peneliti menganalisa data dan menyimpulkan secara menyeluruh, peneliti bermaksud menyampaikan beberapa saran kepada beberapa pihak supaya dijadikan sebagai masukan yang bermanfaat. Adapun saran tersebut sebagai berikut:

### **A. Bagi Pembelajar Kajian Bahasa Jepang**

Bagi pembelajar kajian bahasa Jepang, terutama dalam kajian budaya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan mengenai kebudayaan Jepang. Dalam mempelajari kebudayaan lain, sebaiknya hindari egosentrisme dan sikap etnosentrisme. Karena pandangan tersebut

dapat membatasi diri kita untuk mengenali dan menyelesaikan permasalahan sosial yang ada disekitar lingkungan kita.

B. Bagi STBA JIA

Diharapkan dapat menambah waktu belajar atau SKS matakuliah yang berhubungan dengan kebudayaan, sosial dan tinjauan sejarah Jepang karena pengetahuan mahasiswa tidak hanya bergantung pada ilmu linguistik saja.

C. Bagi Perpustakaan STBA JIA

Diharapkan dapat menambah, melengkapi koleksi-koleksi referensi buku yang berkaitan dengan pengetahuan kebudayaan, sosial, masyarakat, sejarah Jepang supaya mahasiswa yang ingin melanjutkan penelitian dalam kajian budaya, sejarah dan lain sejarah dan lain-lain dapat dengan mudah memperoleh referensi langsung dari perpustakaan STBA JIA.

## DAFTAR ACUAN

- Artadi, I Ketut. 2011. *Kebudayaan Spiritualitas*. Bali: PT. Offset BP Denpasar.
- Buckley, Sandra. 2006. *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. London: Routledge.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Djaya, Ashad Kusuma. 2012. *Teori-teori Modernitas dan Globalisasi*. Bantul: Kreasi Wacana Offset.
- Fukutake, Tadashi. 1989. *Masyarakat Pedesaan di Jepang*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Giddens, Anthony. 1991. *The Consequences of Modernity*. USA: Stanford University California.
- Hartz, Paula R. 2009. *World Religions Shinto*. USA: Infobase Publishing.
- Ihromi, T.O. 1994. *Pokok-pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: PT. Gramedia Jakarta.
- Itsuo, Harasawa. 2013. *Ibunka Rikai Nyuumon*. Jepang: PT. Kenkyusha.
- Kodansha. 1983. *Kodansha Encyclopedia of Japan*. Tokyo: Kodansha LTD.
- Moleong, Prof. Dr. Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PR Remaja Rosdakarya.
- Ohmae, Kenichi. 2005. *The Next Global Stage Challenges and Opportunities in Our Borderless World*. USA: Pearson Education, Inc.
- Prasfowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pyle, Kenneth B. 1969. *The New Generation In Meiji Japan*. USA: Stanford University Press, California.
- Ritzer, George. 2010. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ritzer, George. 2010. *Sociological Theory*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.

- Safriil, Ahmad. 2015. *Isu-isu Globalisasi Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sarwono, Jonatan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santagata, Walter. 2010. *The Culture Factory Creativity and The Production of Culture*. Italia: Springer.
- Sugimoto, Yoshio. 2009. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Australia: Cambridge University Press.
- Suriasumantri, Jujun S. 2007. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: PT Pancaranintan Indahgraha.
- Suryohadiprojo, S. 1982. *Manusia dan Masyarakat Jepang dalam Perjuangan Hidup*. Depok: Penerbit Universitas Indonesia.
- Tamaru, dkk. 1996. *Religion In Japanese Culture*. Jepang: Kodansha International Ltd.
- Wuryanta, AG. Eka Wenats. 2011. “*Di antara Pusaran Gelombang Korea (Menyimak Fenomena K-Pop di Indonesia)*”.  
<http://ejournals.umn.ac.id/index.php/FIKOM/article/download/197/169>  
 Diakses pada: 28 Juli 2018
- <http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Rakugo> Diakses pada: 20 April 2018
- <http://libgen.io/> Diakses pada: 10 Juli 2018
- [www.english-Rakugo.com/all\\_performance.html](http://www.english-Rakugo.com/all_performance.html) Diakses pada 11 Juli 2018
- [www.iafor.org](http://www.iafor.org) Diakses pada: 28 Juli 2018
- <https://ci.nii.ac.jp/> Diakses pada: 30 Juli 2018

## RIWAYAT HIDUP PENELITI

Nama : Melisa Gilbert D. Manurung  
Tempat, Tanggal Lahir : Yogyakarta, 15 Mei 1993  
Alamat : Cluster Mutiara Kenangan  
Blok B8, Bekasi Barat (17135)



### Riwayat Pendidikan Formal

SDN Sindang Sari II Tangerang .....1999 s.d. 2005  
SMP Patriot Kota Bekasi .....2005 s.d. 2008  
SMK Bina Karya Utama Jakarta.....2008 s.d. 2011  
S1 Sastra Jepang STBA JIA Bekasi .....2014 s.d. 2018

### Riwayat Pekerjaan

PT Tokai Rika Indonesia (Dept. Quality Control) .....2011 s.d. 2013  
PT Nusa Selaras Indonesia/Nu Skin Indonesia.....2014 s.d.  
sekarang

### Silsilah Keluarga

Pasangan Hidup: Adam Kris Lopis  
Ayah Kandung : Harlen Manurung  
Ibu Kandung : Ida Sitorus  
Adik Perempuan: Henni Verawaty Manurung  
Adik Laki-laki : Jimi Ricardo Parlindungan Manurung