

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kesusastraan Jepang, khususnya literatur peninggalan zaman kuno telah ada sejak akhir abad ke-7 atau sekitar awal abad ke-8 Masehi, yaitu sejak Jepang mengenal sistem tulisan dan kegiatan tulis-menulis. Seiring berjalannya perkembangan kemampuan tulis menulis di Jepang mulailah karya sastra berkembang di masa itu. Karya sastra yang pertama kali muncul menggunakan media tulisan adalah *kayo*. *Kayo* berupa nyanyian rakyat yang biasa digunakan sebagai media komunikasi perempuan pada masa itu. Kemudian *kayo* berkembang menjadi *waka*. *Waka* sudah berbentuk seperti syair, sajak, dan pantun Jepang. Dalam perkembangannya *kayo* dan *waka* kemudian dituliskan dalam buku kumpulan syair Jepang yaitu *manyoshu*. Terdiri dari dua puluh jilid, keseluruhannya memuat lebih dari 4.500 buah sajak, disusun oleh beberapa orang selama ratusan tahun. Setelah itu pada zaman Chusei muncul lagi yang disebut *renga*.

Awalnya *renga* berasal dari *waka* yang dibuat untuk tujuan bermain-main karena termasuk jenis pantun bersahut-sahutan atau pantun berbalas dan hal inilah yang menjadi alasan mengapa *renga* tidak bisa dibuat oleh satu orang. Seiring perjalanannya *renga* kemudian berubah lagi menjadi haiku (Pradopo, 1999:6).

Haiku sendiri memiliki ciri khas tersendiri di mana nilai utama dari haiku itu sendiri adalah pendeknya syair yang terdapat dalam puisi itu sendiri. Di mana struktur utama dalam haiku dalam memiliki tiga baris di mana syair yang terdapat di tiap barisnya berbeda beda yaitu 5 syair di baris pertama, 7 syair di baris ke dua dan 5 syair di baris ke tiga (Kouji 2015:05).

Puisi di Jepang sudah ada sejak era Meiji yang dikenal dengan *Waka* 「和歌」 dan *Haikai renga* 「俳諧連歌」, dan saat ini disebut dengan *Renku* 「連句」 dan *Haiku* 「俳句」. Semua hal ini dituliskan dengan model penulisan sesuai dengan tata cara penulisan yang sama sejak era Meiji. Semua yang disebutkan termasuk ke dalam jenis Sastra *Uta*. Semua itu di kategorikan kedalam jenis sastra dalam berbagai kegiatan yang terkandung di dalamnya yang menggunakan kata-kata sebagai dasar sastra tersebut, dan di dalam kata kata tersebut tersiratkan bentuk *uta* di dalamnya (Kouji 2015:05).

Dalam dunia haiku sendiri terdapat beberapa penyair terkenal dimasa kebangkitan haiku itu sendiri di zaman Meiji, di antaranya seperti Masaoka Shiki, Kobayashi Issa, Yosa Buson, Takahama Kyoshi, Kawahigashi Hekigoto, Suzuki Hisajo, dan sastrawan haiku paling terkenal sejak kehadirannya hingga saat ini seperti Matsuo Basho.

Perubahan zaman mempengaruhi perubahan serta peningkatan Budaya di Jepang yang bermula dari Kanazooshi dan Ukiyozooshi yang muncul saat zaman pra modern di Jepang, lalu meningkat menjadi karya tulis dengan gambar yang lebih modern yang dikenal dengan manga, kemudian perkembangan manga

yang mulai di adaptasi menjadi anime pada awal abad 18, dan dengan kian berkembangnya teknologi saat ini, Jepang menghadirkan wajah barunya ke dunia, yaitu dengan menciptakan *Virtual Youtuber* sebagai penyedia Media Konten yang dapat dinikmati oleh semua pihak tanpa terkecuali dengan memanfaatkan berbagai media penayangan acara secara global, seperti *Youtube* dan *Twitch*. Pada dasarnya *Virtual Youtuber* adalah Konten Kreator yang tidak menampakkan wajah aslinya di depan layar, namun menggunakan Karakter yang berpolakan anime khas Jepang, yang dapat bergerak menggunakan teknologi *Live 2D character* ataupun dengan *3D Modelling*.

Konten yang disediakan oleh *Virtual Youtuber* ini ada berbagai macam, Meski 60% diantaranya adalah konten yang berisikan tentang permainan Komputer, *Nintendo*, *Ps* ataupun *Xbox*, masih ada Konten lainnya yang disediakan oleh para *Virtual Youtuber* ini, Di antaranya seperti konten lagu orisinil yang di bawakan oleh *Virtual Youtuber* itu sendiri, lalu kita juga dapat melakukan percakapan secara langsung melalui fitur *Live Comment* yang di sediakan oleh pihak penyiaran.

Salah satu nilai yang menarik dari *Virtual Youtuber* asal Jepang ini sendiri adalah banyak dari mereka yang secara gamblang menyiarkan berbagai budaya yang ada di Jepang, baik itu dari segi budaya dalam berkehidupan, budaya festival yang diadakan di Jepang, sampai budaya sastra juga disebarkan.

Dapat dilihat sebagai salah satu bentuk perkembangan kesusastraan yang ada di Jepang terutama untuk haiku sendiri, yang dahulunya hanya dibukukan

dan dibaca begitu saja namun dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, nilai guna haiku tidak hanya dibukukan saja namun dapat dijadikan sebagai suatu konten edukasi di masa kini. Salah satu konten yang menarik adalah konten kolaborasi *Virtual Youtuber* Asal *Holive* yang berjudul *Unique Haiku Ou* (Pertandingan Raja Haiku)

Salah satu nilai yang menjadi pilihan tema *Unique Haiku Ou* adalah tingkat keunikan haiku kontemporer yang dilontarkan oleh setiap karakter yang ikut serta dalam siaran ini. berbagai nilai diluar unsur dasar haiku yang digunakan dalam siaran ini membuat suatu nilai yang dapat dibandingkan dengan sastra haiku lainnya yang umum dengan nilai pemilihan bahasa yang kuat akan esensi sastra di dalamnya.

Berikut merupakan kutipan haiku karya *Uruha Rushia* dalam Siaran *Holive Hatsu Natsu Unique Haiku Kettei Sen* yang bertemakan Tsuyu (Musim Hujan)

日本語	Romaji	Terjemahan
かえるさん	<i>Kaeru san</i>	Tuan Katak
あなたはどこに	<i>Anata wa doko ni</i>	Mau kemana anda
かえるかいえ	<i>Kaeruka ie</i>	Pulang, Katakan

Ini adalah Haiku yang diciptakan dalam Live Siaran pada Channel *Ookami Mio ch.* Saat awal Musim panas (06/14/2020)

Dengan mengikuti tata cara penulisan yang di tetapkan sejak era Meiji maka dapat kita analisi untuk Kireji dan Kigo dalam Haiku tersebut. Kireji dalam Haiku Terbut adalah か. Lalu Kigo yang terdapat adalah かえるさん dimana Kaeru pada baris pertama menunjukan Kigo yang merujuk sebagai tanda musim panas pada saat hujan dikala itu. Selain itu terdapat dajare yang menggunakan *Do-on Igi go* dalam syair Kaeru san dengan Kaeruka ie, dalam kedua syair tersebut terdapat kata “Kaeru” di mana kaeru yang pertama mengarah kepada Kaeru yang memiliki arti katak, sedangkan kaeru yang kedua memiliki arti Pulang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa bahwa hal ini menarik untuk diteliti karena melibatkan *Do-on Igi go* dan *Dajare* secara bersamaan dalam satu haiku. *Dajare* merupakan hal yang tidak lumrah di dalam haiku, karena pada awalnya haiku diciptakan sebagai karya kesusastraan yang memiliki nilai bahasa yang tinggi. Namun Haiku di masa muda sekarang ini memiliki cita rasa yang berbeda dengan Haiku yang pernah diciptakan oleh banyak Penyair terkenal di masanya.

日本語	Romaji	Terjemahan
せつかれて	<i>Setsukarete</i>	Terburu buru
年忘れする	<i>Toshi wasuresuru</i>	Melupakan Tahun
期限かな	<i>Kigen kana</i>	Dalam Hati Senang

Dalam Haiku yang diciptakan oleh Matsuo Basho (1644-1694) yang bertemakan Fuyu atau musim dingin tersebut dapat kita lihat bahwa terdapat perbedaan rasa dalam pembawaan Haiku tersebut.

Di mana dapat dipastikan untuk bagian Kireji dalam Haiku tersebut adalah bagian れて (Rete), する (Suru), dan な (Na). Lalu untuk Kigo dalam Haiku ciptaan Matsuo Basho ini ada dalam bagian 年忘れする (Toshi wasure suru) yang berarti “Akan Melupakan Tahun” di mana secara tersirat peneliti menuliskan haiku ini dengan latar musim dingin di akhir tahun.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Beranjak dari haiku yang tercipta di zaman Meiji, haiku kontemporer mulai memiliki ciri khasnya tersendiri dalam penciptaannya, Berbagai jenis pilihan kata di seleksi demi terciptanya satu mahakarya. Dalam siaran ini peneliti memilih gabungan beberapa Kata agar Patut dikatakan sebagai Unik Haiku dalam Siaran Holo Unique Haiku Ou.

Berdasarkan uraian di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Apa saja unsur Kigo dan Kireji pada kumpulan haiku dalam Unique Haiku Ou (Hololive) ?
- b. Bagaimana penggunaan diksi dan makna yang terdapat dalam kumpulan haiku dalam Siaran Unique Haiku Ou (Hololive) ?

- c. Apa pesan yang terdapat dalam kumpulan haiku haiku dalam Siaran Unique Haiku Ou (Hololive) ?

## 2. Fokus Masalah

Dalam kesusastraan Jepang terdapat banyak karya yang telah diciptakan oleh sastrawan terkenal, sejak kehadiran sastra di Jepang sejak zaman Meiji (1868) hingga saat ini (2022). Namun untuk membatasi ruang lingkup penelitian mengenai *Haiku*, penulis membatasi *Haiku* yang di ciptakan dalam Siaran Hololive Unique Haiku Ou.

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui Kigo dan Kireji pada kumpulan haiku dalam Siaran Unique Haiku Ou (Hololive)
- b. Untuk mengetahui penggunaan diksi yang terdapat dalam kumpulan haiku yang bertemakan musim dingin dalam buku Siaran Unique Haiku Ou (Hololive)
- c. Untuk mengetahui pesan yang terdapat dalam kumpulan haiku yang bertemakan musim dingin dalam Siaran Unique Haiku Ou (Hololive)

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis bagi pihak- pihak tertentu, antara lain :

- a) Bagi peneliti dan masyarakat umum diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang Berbagai makna yang disampaikan dalam Siaran Unique Haiku Ou Ketteisen
- b) Bagi masyarakat luas pada umumnya dan para pelajar sastra Jepang khususnya, diharapkan penelitian ini secara teoritis dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang manfaat dari siaran yang dibawakan oleh *Virtual Streamer* dari Jepang serta memperkaya kajian ilmu sastra khususnya tentang kesusastraan Jepang, yang secara spesifik membahas tentang haiku atau haiku tradisional Jepang.

#### **b. Manfaat Praktis**

Selain itu diharapkan juga penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis bagi berbagai pihak diantaranya bagi penulis dan masyarakat umum, diharapkan dapat menambah wawasan dengan cara menggunakan haiku sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

#### **D. Definisi Operasional**

1. Haiku : Haiku adalah puisi terpendek di dunia yang berasal dari Jepang dengan rima 5-7-5. Dan berisikan kigo (kosakata yang merepresentasikan alam atau iklim); dan kireji (partikel yang memenggal silabel

agar lebih mudah memahami makna di dalamnya); (Kouji, 2015, 21)

2. Kontemporer : Secara harfiah, kontemporer memiliki arti pada waktu yang sama; pada masa kini; dewasa ini; (KBBI). Kontemporer yang merupakan kekinian, mencerminkan bahwa adanya kebebasan dalam menentukan sesuai apa yang berlaku saat itu. Selain itu Kontemporer memiliki arti kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini (Suharjana, 2006, 43).
3. Haiku Ou Ketteisen : Merupakan sebuah siaran yang disiarkan pada platform *Youtube*. oleh seorang *virtual youtuber* asal agensi *Hololive*, yang pertama kali disiarkan pada tahun 2019 dengan judul *Hololive Unnique Haiku Ou Ketteisen*.
4. Kireji : Adalah huruf yang memisahkan antar bagian dalam haiku (Basho). Kireji tak selalu terdapat dalam sebuah haiku untuk

memisahkan tiap rima atau berada di posisi yang seharusnya (Kouji, 2015, 23).

- 5 Kigo : Salah satu unsur yang ada dalam haiku yang menjadikan ciri khas haiku yang menggambarkan musim di Jepang (Oono Rinka, Nyuumon Saijiki, Haiku bungaku Kan-hen, 2018). Selain menggambarkan musim, kigo juga memiliki fungsi dasar sebagai representasi terhadap alam (Kouji, 2015, 21).

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

Penulisan ini terdiri dari Lima Bab yang masing masing memiliki kaitan antara satu dengan lainnya. Bab I adalah Pendahuluan yang berisi tentang Latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Fokus Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian Definisi operasional dan Sistematika Penulisan yang menjadi dasar Penulisan dalam Penelitian. Selanjutnya Bab II berisi Landasan Teoretis dan membahas tentang latar belakang *Virtual Youtuber Group*. Bab III berisi Metodologi Penelitian, yaitu metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Bab IV berisi Analisis Data, yaitu menampilkan Haiku yang telah di presentasikan oleh Member Hololive sebagai sumber data, memaparkan data-data cuplikan yang sudah dikumpulkan, menganalisis data-data tersebut satu-persatu, dan mengaitkannya dengan Jenis Sastra 詩. Bab yang terakhir adalah

Bab V yang berisi Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan merupakan ringkasan dari keseluruhan hasil penelitian yang dibahas oleh peneliti, kemudian ditutup dengan saran yang diberikan oleh peneliti.

