

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Suatu negara dapat dikatakan sebagai negara apabila memiliki rakyat, wilayah kekuasaan, pemerintahan yang sah dan pengakuan dari negara lain. Rakyat menjadi salah satu unsur terpenting dalam suatu negara karena rakyat adalah pelaku yang mendirikan, membentuk dan menjalankan negara. Rakyat atau penduduk suatu negara umumnya sudah lama tinggal menetap dalam wilayah kekuasaan negara tersebut. Mereka lahir secara turun temurun dan hidup dalam lingkup kehidupan sosial dengan rakyat lainnya.

Dalam kehidupan bersosial masyarakat, terdapat berbagai macam kegiatan yang dilakukan terus-menerus dan akhirnya menjadi sebuah kebiasaan. Kebiasaan yang sudah mengakar dalam keseharian tersebut lambat laun akan melahirkan sebuah budaya. Menurut Koentjaraningrat (dalam Woro, 2000: 17) budaya adalah suatu keseluruhan sistem gagasan, tindakan yang memiliki pola, dan hasil karya manusia dalam kehidupan manusia yang dijadikan milik diri manusia dengan suatu proses belajar. Budaya atau kebudayaan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat menjadi suatu hal yang harus terus dijaga dan diwariskan hingga ke anak cucu. Semakin lama budaya tersebut ada dalam masyarakat, maka semakin berharga pula nilai budaya tersebut bagi negara.

Jepang adalah sebuah negara kepulauan yang memiliki 4 musim. Di mata dunia, Jepang terkenal dengan bunga sakura yang indah dan terkenal sebagai negara yang memiliki banyak budaya tradisional seperti pakaian tradisional *kimono*, peninggalan budaya berupa kuil dan budaya lain-lainnya. Salah satu budaya tradisional Jepang yang dikenal di seluruh dunia ialah permainan tradisionalnya, seperti *kendama*, *shogi* (catur Jepang) dan *karuta*.

*Karuta* adalah permainan kartu bergambar di Jepang yang menggunakan satu set kartu yang terdiri dari *yomifuda* dan *torifuda*. *Yomifuda* adalah kartu untuk dibaca sedangkan *torifuda* adalah kartu untuk diambil oleh pemain. *Karuta* adalah permainan tradisional di Jepang yang selalu dimainkan pada acara Tahun Baru bersama keluarga sebagai suatu tradisi Tahun Baru (*Consulate General of Japan*, 1974: 6). *Karuta* adalah permainan kartu yang diperkenalkan oleh misionaris asal Portugis pada akhir zaman *Muromachi* yaitu pada tahun 1543. *Karuta* berasal dari kata *carta* dalam Bahasa Portugis yang berarti kartu. Kartu yang dimaksud dalam bahasa Portugis ini merujuk kepada kartu *trump/remi* (Terada, 2010: 9). Namun seiring berjalannya waktu pengertian *karuta* berubah menjadi sebuah permainan kartu bergambar dengan menggunakan satu set kartu. *Karuta* memiliki banyak jenis, akan tetapi *karuta* yang dikenal umumnya dibagi menjadi dua jenis yaitu *Iroha Karuta* dan *Uta Karuta*.

*Iroha Karuta* adalah kartu *karuta* yang terdiri dari 48 buah kartu yang dibuat dengan mengambil 47 huruf yang ada pada nyanyian *iroha* (nyanyian yang terdiri dari huruf-huruf *hiragana*) dan 1 huruf lainnya yaitu *kyo*. Satu set kartu *Iroha Karuta* terdiri dari 96 kartu di mana terbagi menjadi 48 kartu untuk di mainkan (berisi gambar ilustrasi) dan 48 kartu untuk dibaca (Salter, 2006:186). *Iroha-uta* (nyanyian *iroha*) adalah nyanyian/lagu yang memiliki pola 7-5 suku kata. Nyanyian *iroha-uta* ditulis menggunakan 47 huruf *hiragana* yang ada tanpa ada satupun pengulangan huruf yang sama. Umumnya isi kartu *Iroha Karuta* adalah kumpulan *kotowaza* (pribahasa Jepang). *Karuta* jenis ini sering kali dimainkan sebagai media pembelajaran aksara dan *kotowaza* Jepang bagi anak-anak yang baru bisa membaca dan orang asing yang baru mempelajari bahasa Jepang.

Berbeda dengan *Iroha Karuta* yang berisi kumpulan pribahasa Jepang, *Uta Karuta* adalah kartu yang berisi *waka* (puisi klasik Jepang) dari antologi kumpulan *waka* yang disebut *Hyakunin Isshu*. *Waka* adalah puisi klasik Jepang yang terdiri dari 5 baris dan 31 suku kata dengan pola *mora* 5-7-5-7-7.

"*The Hyaku-nin-Isshu is a collection of 100 31 syllable poems, said to have been selected by Teika Fujiwara in the 12th century. They include poems written by 7 Emperors, 1 Empress, 20 Court Ladies, 57 Courtiers and 15 Priests . . .*" (Frederic, 2002: 87)

Terjemahan :

"*Hyaku-Nin-Isshu* adalah koleksi 100 puisi dengan 31 suku kata, dikatakan bahwa puisi itu dipilih oleh Teika Fujiwara pada abad ke 12. 100 puisi tersebut merupakan puisi yang ditulis oleh 7 kaisar, 1 ratu, 20 wanita istana, 57 orang istana dan 15 pendeta . . ."

Berdasarkan definisi *Hyakunin Isshu* yang dikemukakan oleh Frederick di atas, ia menyebutkan bahwa *Hyakunin Isshu* adalah koleksi 100 puisi yang dipilih oleh Fujiwara no Teika. Sebenarnya *Hyakunin Isshu* memiliki berbagai macam jenis, namun diantara jenis-jenis *Hyakunin Isshu*, yang paling terkenal dan sering digunakan ialah *Hyakunin Isshu* yang disusun oleh Fujiwara no Teika yaitu *Ogura Hyakunin Isshu*. Oleh sebab itu, orang-orang di Jepang lebih sering menyebut *Ogura Hyakunin Isshu* dengan sebutan *Hyakunin Isshu* saja. Jika hanya berkata *Hyakunin Isshu* sekalipun secara otomatis orang Jepang akan langsung tahu dan mengerti bahwa yang dimaksud ialah *Ogura Hyakunin Isshu*.

*Karuta* yang isinya menggunakan puisi dari *Ogura Hyakunin Isshu* disebut *Karuta Ogura Hyakunin Isshu*. *Karuta Ogura Hyakunin Isshu* dimainkan dalam sebuah pertandingan yang disebut *Kyōgi Karuta*. *Kyōgi Karuta* atau kompetitif *karuta* adalah permainan kartu yang dimainkan satu lawan satu menggunakan *Karuta Ogura Hyakunin Isshu*. Dalam permainan *Karuta Ogura Hyakunin Isshu* terdiri dari 200 lembar kartu di mana 100 lembar kartu sebagai kartu *yomifuda* (kartu yang dibaca) dan 100 lembar kartu lagi sebagai kartu *torifuda* (kartu yang diambil/dimainkan). Pada kartu *yomifuda* berisi ilustrasi gambar si penyair dan puisi lengkap yang terdiri dari 31 suku kata. Sedangkan pada kartu *torifuda* hanya berisi bagian akhir puisi yang terdiri dari 14 suku kata dalam *hiragana* (Yamada, 2018:38). Permainan dengan menggunakan *karuta* jenis ini sangatlah sulit karena membutuhkan stamina, keahlian berkonsentrasi, daya ingat dan mental yang kuat (Tokushima, 2017:137).

Merujuk dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Kyōgi Karuta* adalah suatu budaya permainan atau pertandingan kartu zaman dulu yang hingga kini masih dimainkan oleh masyarakat Jepang. *Kyōgi Karuta* sendiri menjadi suatu media bagi negara Jepang untuk mengenalkan sejarah dan melestarikan

kesusatraan zaman dulu pada generasi sekarang. Oleh sebab itu, *Kyoudgi Karuta* sangat penting keberadaannya bagi masyarakat Jepang sehingga *Kyoudgi Karuta* harus dilestarikan. Peran untuk melestarikan *Kyoudgi Karuta* sendiri tentu saja tidak hanya dilakukan oleh pemerintah Jepang saja namun ada suatu asosiasi yang berperan dan memiliki tanggung jawab dalam melaksanakannya yaitu, Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang atau dalam bahasa Jepang disebut 一般社団法人全日本かるた協 (Ippan Shadan Houjin Zen Nihon Karuta Kyoukai, di singkat *Zen Nihon Karuta Kyoukai*) dan dalam bahasa Inggris disebut *All Japan Karuta Association*.

Pada laman internet resmi milik Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang disebutkan bahwa pada tahun 1948 (*Showa* tahun 23), untuk membangkitkan kembali dunia perkarutaan yang sempat terhenti dimainkan karena adanya perang dunia, maka didirikanlah Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang. Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang merupakan pihak yang bertanggung jawab dalam membuat dan menentukan sistem serta peraturan pertandingan *Kyoudgi Karuta* secara resmi. Mereka memiliki tujuan dan program-program kerja yang erat hubungannya dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta*. Oleh karena itu, eksistensi Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang sendiri bisa dikatakan sebagai pihak yang mutlak harus ada demi menjaga kestabilan dan keberlangsungan budaya permainan *Kyoudgi Karuta* itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keberadaan Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang sangatlah penting dalam membantu melestarikan budaya *Kyoudgi Karuta* di Jepang. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih dalam lagi mengenai peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta*. Adapun judul untuk penelitian ini yaitu "Peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam Melestarikan *Kyoudgi Karuta*".

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berjudul "Peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam Melestarikan *Kyoudgi Karuta*" ini belum pernah diteliti oleh peneliti lainnya namun ada beberapa penelitian yang memiliki tema yang berhubungan dengan *karuta*. Adapun penelitian-penelitian tersebut ialah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fakhurrozi pada tahun 2017 dengan judul "Analisis Tata Cara Permainan *Karuta* dalam Film Chihayafuru *Kami No Ku* (ちはやふる上の句) Part 1" sebagai tugas akhir dari Diploma III Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra Jepang, Universitas Pesantren Tinggi Darul `Ulum Jombang.

Penelitian yang dilakukan oleh Fakhurrozi menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teori Sugianto (2012:108). Dalam menganalisis tata cara bermain *karuta*, digunakanlah teori Matsugi (2010:4-10). Data penelitian berupa adegan film Chihayafuru *Kami No Ku* (ちはやふる上の句) Part 1 yang berjumlah 25 data. Hasil analisis yang didapatkan berupa tata cara permainan *karuta* antara lain : 1) permainan *karuta* diawali dengan pembacaan puisi pembuka oleh pembaca puisi (*dokusho*), 2) pada saat *dokusho* membaca puisi *kami no ku*, pemain dengan cepat mencari pasangan kartu yang tadi dibaca oleh *dokusho*, 3) ketika pemain sudah mendapatkan kartu pasangannya, pemain menyimpan dan meletakkannya di samping kiri pemain dalam keadaan terbalik, 4) kemudian, menata ulang kartu yang teracak akibat dari pengambilan kartu sebelumnya, 5) pada saat menata ulang kartu, salah satu tangan harus diangkat sebagai tanda untuk *dokusho* menunggu.

Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah permainan *karuta* terdiri dari 5 langkah, yaitu puisi dibacakan oleh *dokusho*; pemain mengambil kartu pasangan yang dibacakan oleh *dokusho*; pada saat pemain mendapatkan mendapatkan kartu pasangan, kartu tersebut diletakkan di samping pemain; kemudian jika ada kartu yang tercecer harus ditata kembali; dan di saat menata ulang kartu salah satu tangan pemain diangkat sebagai tanda menunggu untuk melanjutkan ke babak selanjutnya.



2. Penelitian yang dilakukan oleh Mega Endah Pratiwi pada tahun 2018 dengan judul "Pandangan Masyarakat Jepang terhadap Permainan *Karuta* dalam Film Chihayafuru Karya Sutradara Norihiro Koizumi" sebagai skripsi dari Prodi Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Dalam menganalisis pandangan masyarakat Jepang dan faktor penyebab berkurangnya peminat permainan *karuta* digunakanlah pendekatan sosiologi sastra. Mega Endah Pratiwi juga menggunakan teori *mise-en-scene* sebagai teori pendukung untuk membantu menganalisis adegan dan dialog yang ada di dalam film Chihayafuru. Metode yang digunakan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah adalah metode deskriptif kualitatif.

Hasil yang didapat dari penelitian ini ialah: 1) pandangan positif yaitu beberapa tokoh yang sebelumnya sudah mengenal dan berpengalaman dalam memainkan *karuta* dan juga yang menyukai kebudayaan Jepang, sedangkan dari segi negatif yaitu beberapa tokoh yang tidak tertarik dengan permainan tradisional, 2) penyebab berkurangnya peminat *karuta* yaitu beberapa tokoh yang ketakutan setelah melihat cara bermain *karuta*. \*

Berdasarkan dua penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara 2 penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

#### 1. Persamaan

Tema yang dibahas sama yaitu mengenai pertandingan *Kyougi Karuta*, termasuk hal-hal yang berhubungan dengan *karuta*. Persamaan lainnya adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian yang sama dengan dua penelitian di atas yaitu sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif.

#### 2. Perbedaan

Berbeda dengan dua penelitian di atas, pada penelitian ini, penulis akan berfokus dan menjelaskan tentang peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyougi Karuta*. Selain itu, dalam penelitian ini yang menjadi sumber data bukanlah film Chihayafuru seperti pada dua penelitian sebelumnya. Sumber data dan informasi berasal dari buku, artikel, jurnal, video pertandingan *karuta* di Jepang dan halaman internet resmi milik Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Budaya bermain *karuta* di Tahun Baru.
2. Belajar aksara dan pribahasa Jepang menggunakan *karuta*.
3. *Kyoudgi Karuta* sebagai aspek budaya dan olahraga.
4. Pertandingan *Kyoudgi Karuta*.
5. Melestarikan *Kyoudgi Karuta*.
6. Peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta*.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari judul penelitian dan tujuan awal, maka dilakukanlah pembatasan pada masalah dalam penelitian. Penelitian ini akan berfokus untuk menganalisis dan menjelaskan peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta*.

### 1.5 Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang telah dilakukan, adapun rumusan masalah yang hendak diteliti dan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan *Kyoudgi Karuta*?
2. Bagaimana peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta*?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan tentang *Kyoudgi Karuta*.
2. Memahami peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta*.

## 1.7 Landasan Teori

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, untuk menganalisis peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta* pada penelitian ini maka digunakan teori Gillin dan Gillin. Teori Gillin dan Gillin yang digunakan ialah teori mengenai ciri-ciri umum lembaga kemasyarakatan. Menurut Soerjono Soekanto (2019:170), lembaga kemasyarakatan adalah kumpulan dari norma-norma segala tingkatan yang berkisar pada suatu kebutuhan pokok di dalam kehidupan masyarakat. Soerjono (2019:170) juga menyimpulkan bahwa lembaga kemasyarakatan terdapat di dalam setiap masyarakat tanpa memedulikan apakah masyarakat tersebut memiliki taraf kebudayaan yang bersahaja atau modern karena setiap masyarakat tentu memiliki kebutuhan-kebutuhan pokok yang apabila dikelompokkan, terhimpun menjadi lembaga kemasyarakatan. Wujud konkret dari lembaga kemasyarakatan adalah asosiasi. Oleh sebab itu, pada penelitian ini, analisis terhadap peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta* dilakukan dengan melihat asosiasi ini sebagai suatu lembaga kemasyarakatan.

Menurut Gillin dan Gillin di dalam karyanya yang berjudul *General Features of Social Institutions* (dalam Soekanto, 2019: 181-183), menyebutkan bahwa terdapat beberapa ciri umum lembaga kemasyarakatan yaitu sebagai berikut.

1. Suatu lembaga kemasyarakatan adalah organisasi pola-pola pemikiran dan pola-pola perilaku yang terwujud melalui aktivitas-aktivitas kemasyarakatan dan hasil-hasilnya. Lembaga kemasyarakatan terdiri dari adat istiadatnya, tata berperilaku, kebiasaan dan unsur-unsur kebudayaan lainnya yang secara langsung maupun tidak langsung tergabung dalam satu unit yang fungsional.
2. Suatu tingkat kekekalan tertentu merupakan ciri dari semua lembaga kemasyarakatan. Sistem-sistem kepercayaan dan berbagai macam tindakan baru akan menjadi bagian dari lembaga kemasyarakatan itu sendiri setelah melewati waktu yang relatif lama. Misalnya, suatu sistem pendidikan tertentu baru akan dapat diterapkan seluruhnya setelah mengalami suatu masa percobaan. Lembaga-lembaga kemasyarakatan biasanya juga berumur



lama karena pada umumnya orang-orang menganggapnya sebagai himpunan norma-norma yang berkisar pada kebutuhan pokok masyarakat yang sudah sewajarnya harus dipelihara.

3. Lembaga kemasyarakatan mempunyai satu atau beberapa tujuan tertentu. Ada kemungkinan bahwa tujuan-tujuan yang dimiliki lembaga kemasyarakatan tersebut tidak sesuai atau sejalan dengan fungsi lembaga yang bersangkutan apabila dipandang dari sudut kebudayaan secara keseluruhan. Perbedaan antara tujuan dengan fungsi sangat penting karena tujuan suatu lembaga merupakan tujuan pula bagi golongan masyarakat tertentu dan golongan masyarakat bersangkutan pasti akan berpegang teguh padanya. Sebaliknya, fungsi sosial lembaga tersebut, yaitu peranan lembaga tadi dalam sistem sosial dan kebudayaan masyarakat mungkin tak diketahui atau disadari oleh golongan masyarakat tersebut. Mungkin fungsi tersebut baru disadari setelah diwujudkan, yang kemudian ternyata berbeda dengan tujuannya.
4. Lembaga kemasyarakatan mempunyai alat-alat perlengkapan yang dipergunakan untuk mencapai tujuan lembaga itu sendiri, seperti bangunan, peralatan, mesin, dan lain sebagainya. Bentuk serta penggunaan alat-alat perlengkapan tersebut biasanya berlainan antara satu masyarakat dengan masyarakat lainnya.
5. Lambang-lambang biasanya juga merupakan ciri khas lembaga kemasyarakatan. Lambang-lambang yang dimiliki oleh lembaga kemasyarakatan secara simbolis menggambarkan tujuan dan fungsi lembaga yang bersangkutan. Sebagai contoh, masing-masing kesatuan-kesatuan angkatan bersenjata, mempunyai panji-panji; perguruan-perguruan tinggi seperti universitas, institut dan lain-lainnya mempunyai lambang-lambang dan lain-lainnya. Terkadang suatu lambang tidak hanya selalu berwujud sebuah logo, namun bisa juga berwujud tulisan-tulisan atau slogan-slogan.
6. Suatu lembaga kemasyarakatan mempunyai tradisi tertulis ataupun yang tak tertulis, yang merumuskan tujuannya, tata tertib yang berlaku dan lain

sebagainya. Tradisi suatu lembaga tersebut merupakan dasar bagi lembaga itu di dalam pekerjaannya memenuhi kebutuhan-kebutuhan pokok masyarakat, di mana lembaga kemasyarakatan tersebut menjadi bagiannya.

Berdasarkan penjelasan dari teori yang dikemukakan oleh Gilin dan Gilin di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat enam ciri-ciri umum lembaga kemasyarakatan, antara lain: (1) suatu lembaga kemasyarakatan adalah suatu organisasi dari pola-pola pemikiran dan perilaku yang terwujud melalui aktivitas kemasyarakatan dan hasilnya, (2) semua lembaga kemasyarakatan memiliki suatu tingkat kekekalan tertentu, (3) lembaga kemasyarakatan mempunyai satu atau beberapa tujuan, (4) lembaga kemasyarakatan mempunyai alat-alat perlengkapan yang dipergunakan untuk mencapai tujuan lembaga tersebut, (5) ciri khas lembaga kemasyarakatan ialah lambang dan (6) suatu lembaga kemasyarakatan mempunyai suatu tradisi tertulis atau tidak tertulis.

Analisis pada penelitian ini dilakukan dengan menerapkan teori Gillin dan Gillin mengenai ciri-ciri umum lembaga kemasyarakatan. Untuk menganalisis suatu fungsi atau peranan yang dimiliki oleh orang, suatu kelompok masyarakat, maupun benda sekalipun akan lebih mudah dilakukan dengan cara memaparkan ciri-ciri umum yang dimiliki oleh orang, suatu kelompok masyarakat maupun benda itu sendiri. Oleh karena itu, teori Gillin dan Gillin tentang enam ciri-ciri umum lembaga kemasyarakatan ini nantinya akan dipakai untuk memaparkan ciri-ciri umum yang dimiliki oleh Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang. Hal ini dilakukan agar baik penulis maupun pembaca dapat mengetahui dan memahami fungsi dan peranan yang dilakukan oleh Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang sebagai lembaga kemasyarakatan dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta*.

## 1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan analisis. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang didapat dari sumber informasi, kemudian hasil analisis dituangkan dalam bentuk deskriptif sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami oleh pembaca. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan dua cara, yaitu studi kepustakaan dan observasi secara tidak langsung melalui video di internet.

Studi kepustakaan dilakukan untuk menghimpun data dan informasi melalui buku, *ebook*, artikel, jurnal dan situs-situs dari internet yang berhubungan dengan tema penelitian. Selain itu, penulis juga melakukan observasi video permainan *Kyoudgi Karuta* di *Youtube*. Dengan begitu pengumpulan data dan informasi untuk penelitian ini tidak hanya dilakukan dengan membaca bahan dari sumber bacaan saja tapi juga dengan melihat dan mendengarkan langsung sumber video yang ada di internet. Sebagai referensi utama yang digunakan dalam penelitian ini ialah laman internet resmi milik Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dengan URL <https://www.karuta.or.jp>. Tidak hanya itu saja, penulis juga menghimpun data dari publikasi elektronik berupa buku panduan berjudul "*Kyoudgi Karuta Hando Bukku*" yang ditulis dan dipublikasikan oleh Asosiasi *Karuta* Prefektur Saitama pada Oktober 2009.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini ialah:

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan para pembaca mengenai peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyoudgi Karuta*, sehingga pembaca dapat memahami bahwa tidak hanya pemerintah negara saja yang memiliki peran untuk melestarikan suatu budaya, namun asosiasi dalam masyarakat juga memegang peranan penting dalam melestarikan suatu budaya negara.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat membantu pembaca untuk memahami peran-peran yang sedang dan telah dilakukan oleh Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyougi Karuta*. Sebagai tambahan, pembaca juga dapat mengetahui hal-hal dasar tentang *Kyougi Karuta* termasuk cara bermain *Kyougi Karuta*. Dengan begitu, pembaca dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat dari penelitian ini untuk bermain *Kyougi Karuta*. Tidak hanya itu saja, dengan adanya penelitian ini juga diharapkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan perasaan cinta pembaca akan budaya tradisional Jepang.

### 1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari 4 bab dengan rincian pada setiap bab sebagai berikut:

- Bab I merupakan pendahuluan, terdiri dari sepuluh sub bagian yaitu latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.
- Bab II merupakan bab yang membahas definisi *karuta* secara umum, sejarah *karuta*, jenis-jenis *karuta*, definisi *Kyougi Karuta*, sejarah *Kyougi Karuta*, ciri khas *Kyougi Karuta* dan cara bermain *Kyougi Karuta*.
- Bab III berisi analisis peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyougi Karuta* dengan menggunakan teori Gillin dan Gillin.
- Bab IV adalah kesimpulan dari hasil analisis terhadap peran Asosiasi *Karuta* Seluruh Jepang dalam melestarikan *Kyougi Karuta*.