

**PERKEMBANGAN SENI TRADISIONAL JEPANG RAKUGO
DALAM BAHASA INGGRIS**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Sastra



TITA ARDHANARESWARI

2007110004

**PROGRAM STUDI SASRA JEPANG
FAKULTAS SASRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2012**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Tita Ardhanareswari

NIM :2007110004

Tanda tangan :

Tanggal :



HALAMAN PENGESAHAN

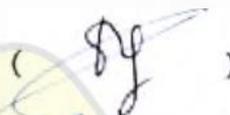
Skripsi ini telah diujikan pada hari Selasa, tanggal 7 Februari 2012

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari

Pembimbing : Susi Ong, PhD

()

Pembaca : Dra. Purwani Purawiyardi, M.Si

()

Ketua Penguji: Dra. Yuliasih Ibrahim

()

Disahkan pada hari....., tanggal.....

Ketua Program Studi



(Hari Setiawan, MA)

Dekan Fakultas Sastra



(Syamsul Bachri, SS, M.Si)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Susi Ong, PhD, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk penulis dalam memberikan petunjuk dan saran-saran yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi di Universitas Darma Persada.
2. Ibu Dra. Purwani Purawiyardi, M.Si, selaku dosen pembaca yang telah memberikan banyak petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim, selaku ketua penguji yang telah memberikan banyak saran dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Syamsul Bachri, SS, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.
5. Bapak Hari Setiawan, MA, selaku Ketua Jurusan Fakultas Sastra Jepang, Universitas Darma Persada.
6. Ibu Julia Pane, SS, selaku dosen pembimbing akademis (PA) yang telah memberikan banyak masukan selama penulis menjalani masa perkuliahan.
7. Ibu Sandra Herlina, SS, MA, yang telah berbaik hati menyempatkan waktunya untuk membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh staf pengajar Universitas Darma Persada yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

9. Seluruh staf secretariat Universitas Darma Persada yang telah membantu selama penulis menimba ilmu.
10. Mamah, Papah, Nenek dan kakak-kakak yang senantiasa mendoakan dan melimpahkan kasih sayang, dukungan moril dan materil serta perhatiannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman dan keluarga besar BEM Fakultas Sastra Universitas Darma Persada Periode 2009-2010 yang telah memberikan banyak kenangan pada penulis, semoga kebersamaan kita akan terus terjalin.
12. Teman-teman seperjuangan PKL ke Jepang 2011, terutama penghuni kamar 201, yang telah banyak berbagi suka,duka dan kebersamaan di negeri sakura selama 3 bulan kemarin.
13. AB28 yang tidak pernah putus menyemangati dan membesarkan hati penulis untuk membuat skripsi ini selesai dan terealisasi.
14. Teman-teman angkatan 2007, 2008, 2009, dan 2010 yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan inspirasi dan dukungan yang tiada henti hingga skripsi ini selesai.

Akhir kata, penulis berharap Allah.SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumbangan pikiran dari penulis kepada pembaca dan almamater Universitas Darma Persada.

Jakarta, 7 Februari 2012

Penulis

ABSTRAK

Nama : Tita Ardhanareswari

Program Studi: Sastra Jepang SI

Judul : Perkembangan Seni Tradisional Jepang Rakugo dalam Bahasa Inggris

Skripsi ini membahas tentang perkembangan seni tradisional Rakugo dalam bahasa Inggris. Alasan penulis membahas tema ini karena penulis merasa Rakugo modern yang dibawakan dalam bahasa Inggris mampu menarik minat masyarakat dunia, sehingga kesenian tradisional ini tidak tenggelam di era globalisasi.

Teori untuk memperkuat penulisan ini adalah teori humor verbal yang dikemukakan oleh Arthur Asa Berger, dan beberapa teori humor lainnya.

概略

- 名前 : ティタ アルドハナレスワリ
- 学科 : 文学部日本語学科
- テーマ : 英語による日本の伝統芸能落語の披露

この卒業論文で、日本の伝統芸能落語が現代において英語で披露されるといふ現象を取り上げる。英語落語という日本的であると同時に国際的な芸能が新たに作り出されることにより、日本の伝統芸能としての語が国際化の衝撃により衰退することなく、かえって日本独特の文化として外国で注目されることになる。

分析にはアーサー・アサ・バーガーの話術によるユーモアの学説やその他の学説をとりいれた。

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah.....	8
1.4. Perumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Landasan Teori.....	9
1.7. Manfaat Penelitian.....	17
1.8. Metode Penelitian.....	18
1.9. Sistematika Penulisan.....	19
BAB II: SENI TRADISIONAL RAKUGO.....	19
2.1 Sejarah Rakugo.....	19
2.2 Unsur Utama dalam Rakugo.....	23
2.2.1 Penggunaan Kata	25
2.2.2 Gerak-Gerik.....	25
2.2.3 Alat Bantu dan Pelengkap.....	29
2.3 Jenis Cerita Rakugo.....	30
2.3.1 Jenis Cerita Berdasarkan Asal Cerita.....	31
2.3.2 Jenis Cerita Berdasarkan Jalan Cerita dan Cara Mementaskan 31	

2.3.3	Jenis Cerita Berdasarkan Tingkat Kesulitan Sebuah Cerita	33
2.3.4	Jenis Cerita Berdasarkan Jenis Klimaks.....	33
BAB III: PERKEMBANGAN RAKUGO DALAM BAHASA INGGRIS...		34
3.1	Berkembangnya Rakugo dalam Bahasa Inggris.....	34
3.2	Tokoh di Perkembangan Rakugo dalam Bahasa Inggris.....	38
3.2.1	Kimie Oshima.....	38
3.2.2	Katsura Kaishi.....	39
3.3	Contoh Cerita Rakugo dalam Bahasa Inggris.....	40
3.3.1	Cerita yang Bermakna Sindiran (Satire).....	40
3.3.2	Cerita yang Bermakna Kesalah pahaman.....	46
3.3.3	Cerita yang Bermakna Hiperbola.....	48
BAB IV: KESIMPULAN.....		51
DAFTAR PUSTAKA		52
GLOSARI		55
LAMPIRAN.....		64

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial dan dalam kesehariannya berinteraksi dengan sesamanya menghasilkan apa yang disebut dengan peradaban. Semenjak terciptanya peradaban dan seiring dengan terus berkembangnya peradaban tersebut, melahirkan berbagai macam bentuk kebudayaan. Kebudayaan merupakan salah satu bagian yang tidak bisa dipisahkan dan selalu melekat pada perkembangan manusia, dan juga terus berevolusi mengikuti perkembangan peradaban manusia, baik dari zaman prasejarah hingga era globalisasi.

Sebagai salah satu negara di kawasan Asia Timur yang terkenal dengan kebudayaannya yang mempunyai ciri khas yang unik, Jepang merupakan salah satu contoh negara yang berhasil menyebarkan kebudayaannya ke berbagai negara. Beberapa contoh kebudayaan pop Jepang yang dapat dilihat pengaruhnya di negara lain adalah Komik (*Manga*), Kartun atau Animasi (*Anime*), dan makanan Jepang. Dengan keunikan masing-masing tiap bentuk kebudayaan Jepang berhasil menyebarkan pengaruh kebudayaannya tidak hanya di kawasan Asia saja, tetapi juga memasuki kawasan Eropa, Australia dan Amerika.

Selain dari 3 contoh kebudayaan yang sudah disebutkan sebelumnya, Jepang juga memiliki banyak kebudayaan yang dilestarikan oleh pemerintah maupun masyarakatnya. Sepanjang sejarahnya, Jepang telah menyerap banyak gagasan dari negara-negara lain termasuk teknologi, adat-istiadat, dan bentuk-bentuk pengungkapan kebudayaan. Sehingga gaya hidup orang Jepang dewasa ini merupakan perpaduan budaya tradisional di bawah pengaruh Asia dan budaya

modern Barat. Namun terlepas dari semua hal di atas, Jepang tetap mempertahankan dan melestarikan kebudayaannya.

Selain itu, Jepang memiliki banyak keunikan dan ciri khas yang membedakannya dengan negara lain sehingga ciri khas tersebut dapat dinikmati dengan baik tanpa ada yang menyamainya. Keunikan dan ciri khas Jepang baik negara ataupun masyarakatnya dapat dilihat dari cara berpakaian, makanan, perumahan, dan kepribadian bangsanya, yang begitu menghargai waktu, tekun dalam bekerja dan sangat disiplin. Maka dari itu Jepang dikenal dengan keseharian masyarakatnya yang sibuk dengan kegiatan dan aktifitas sehari-hari yang terkadang membuat mereka lupa untuk sekedar mengistirahatkan otak dan tegangan emosi yang terus terpacu sepanjang hari sehingga dapat memacu terjadinya stres. Dengan humor, seseorang menjadi lebih santai dan rileks sehingga dapat berfikir secara jernih dan menggunakan akal sehat.

Tawa dan humor tidak dapat dipisahkan. Humor adalah sebabnya dan tawa adalah akibatnya, yang membawa perubahan fisiologis dalam tubuh. Semua orang suka tertawa, tidak terkecuali orang Jepang. Salah satu medianya adalah humor. Humor menurut cikal bakalanya berasal dari istilah Inggris, yang pada awalnya mempunyai berbagai arti. *The Pattern Recognition Theory of Humor* (Alastair Clarke, 2008) menjelaskan: "Teori evolusi adalah penjelasan kognitif tentang bagaimana dan mengapa setiap individu menemukan sesuatu yang lucu". Secara efektif, hal tersebut menjelaskan bahwa humor terjadi ketika otak mengenali suatu pola berupa kejutan dan merespon lucu unsur yang kemudian disiarkan sebagai tawa.

Sederhana saja, bila dilontarkan sebuah pertanyaan, apa yang dapat membuat orang Jepang tertawa? Jika tawa yang dimaksud adalah bermaksud untuk mengatakan bahwa tertawanya Jepang merupakan biasan ketika mereka gugup

atau malu, dimana sebagian bermaksud untuk menutupi reaksi dari emosional tertentu, maka teori-teori tersebut tampaknya menunjuk pada asumsi umum bahwa penduduk negara ini menganggap diri mereka dan dunia di sekitar mereka terlalu serius untuk memiliki *funnybones*.

Bagi orang Jepang, kata dalam *Laughter* Bahasa Inggris diartikan *warai* yang secara umum memiliki arti sebagai humor. Namun adanya pengecualian ketika seseorang mengartikannya sebagai ekspresi fisik saat menikmati sebuah humor, yaitu dengan mengucapkan ha-ha-ha!, maka kata *warai* memiliki arti sebagai tertawa, dan itu membuat pengertian yang luas dalam mendefinisikan tawa. Seorang folklor Jepang, Yanagita Kunio¹ berpendapat mengenai keberadaan humor Jepang, pendapat ini di kutip dalam *Japanese Humour* (1997, p.122) sebagai berikut:

“Foreigners asked whether the Japanese people have humour. This is insulting. They are members of human race. Of course they have humour. In fact they can pride themselves on their rich humorous tradition. They place a high cultural value on humour. However, humour originates in ridicule of victims. It is therefore morally reprehensible and they place a low cultural value on it”

Artinya:

“Orang Asing bertanya apakah orang Jepang memiliki humor. Ini adalah sebuah penghinaan. Mereka juga anggota manusia, Tentu saja mereka memiliki humor. Faktanya mereka bangga akan kekayaan tradisi humor mereka. Mereka menempatkan nilai budaya yang tinggi pada humor. Bagaimanapun, asal muasal humor berasal dari ejekan. Oleh karena itu secara moral hal

¹Seorang peneliti folklor Jepang tahun 1940-1960an

tersebut dicela sehingga mereka menempatkan nilai budaya yang rendah pada humor”

Pada kenyataannya masyarakat Jepang diberkahi kemampuan rasa humor yang luar biasa. Kebanyakan dari masyarakat luas menganggap bahwa orang Jepang cenderung kaku dan pasif akan humor. Pendapat tersebut ternyata kurang benar, ternyata ketika orang Jepang berkumpul bersama serumpunnya, mereka mampu tertawa dan terpingkal layaknya orang Eropa dan Amerika pada umumnya. Namun terkadang, banyak masyarakat Jepang yang merasa kurang nyaman mengumbar gelak tawa terutama di depan orang asing. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan dari zaman terdahulu yang menganggap bahwa mengumbar gelak tawa adalah hal yang kurang pantas dilakukan di depan umum, sehingga masyarakat Jepang tetap mempunyai tata karma dalam berhumor. Selain itu sesuai dengan ajaran Konfusius yang mengajarkan akan keseriusan dan mengatakan humor yang membuat tertawa di tempat umum merupakan hal yang tidak baik.

Jika kita lihat dari budaya yang ada di dunia, kesenian *Rakugo* cenderung mirip dengan kebudayaan barat yaitu *stand up comedy*, namun letak perbedaannya ada pada posisi membawakan cerita, jika *stand up comedy* itu berdiri, maka *Rakugo* dibawakan dengan duduk. Jadi bisa dikatakan bahwa *Rakugo* adalah kebalikan dari *Stand-up comedy*, *Rakugo* hanya sendiri membawakan cerita. Namun kesamaan tujuan kesenian ini jelas tersirat, yaitu mengungkap fakta yang tersembunyi atau menyindir keadaan masyarakat sehari-hari menggunakan media humor, sehingga dapat menyinggung hal yang sebenarnya tabu untuk dibicarakan tanpa harus merasa bersalah.

Adat dan kebiasaan orang Jepang yang tertutup dalam mengekspresikan humor dan tawa, membuat mereka merasa butuh wadah dan tempat untuk menyalurkannya. Ketika orang Amerika pergi ke sebuah *caffe* untuk menyaksikan sebuah *stand up comedy*, maka bagi orang Jepang, mereka akan pergi ke sebuah

gedung pertunjukan dan melihat kesenian tradisional mereka. Jepang memiliki tradisi seni mimik yang sangat kaya. Setidaknya ada 6 genre komedi yang berkembang di Jepang, yaitu *Kyogen*, *Manzai*, *Rakugo*, *Niwaka*, *Chaban* dan *Shinkigeki*. Masing masing memiliki keunikan tersendiri, namun pada kesempatan kali ini, penulis ingin membahas lebih lanjut mengenai kesenian *Rakugo*.

Rakugo (落語) itu sendiri apa? Berdasarkan Buku 英語で 話す 『日本の 伝統芸能』 (2000,p. 254)、

落語家 (あるいは噺家とも言います) と呼ばれる語り手が、一人で舞台の上の座布団に座って、ストーリー性のある面白い話をする話芸です。

Dalam terjemahan Bahasa Inggris :

“*Rakugo* (落語) is a comic monologue in which a storyteller (known as *Rakugoka* or *hanashika*) sits atop of cushion on a stage and relates an episodic story”.

Arti:

Rakugo (落語) adalah sebuah monolog komik di mana seorang pencerita (dikenal sebagai *Rakugoka* atau *Hanashika*) berada di atas bantalan di atas panggung dan menceritakan sebuah cerita episodik.

Rakugo (落語) dibangun dengan cerita klimaks yang tidak terduga. Dimana cerita dikisahkan sedemikian rupa sehingga diakhir cerita ada klimaks berupa *punch line* (disebut *ochi* atau *sage*) yang membuat penonton tertawa. *Punch line* inilah yang menjadi poin penting dalam *Rakugo*. Karena inti dari cerita *Rakugo* terletak pada klimaks ceritanya (pada *punch line*-nya)

Kebudayaan tradisional Jepang salah satunya adalah seni pertunjukan panggung. Seni pertunjukan tradisional yang masih berjaya di Jepang adalah *Kabuki*, *Noh*, *Kyogen*, dan *Bunraku*. Contoh pada kesenian *Kabuki* yang merupakan sebuah bentuk teater klasik yang mengalami evolusi pada awal abad ke-17. Hamzon (2009, p.20) menjelaskan bahwa yang menjadi ciri khas *Kabuki* berupa irama kalimat demi kalimat yang diucapkan oleh para aktor, kostum yang super mewah, make up yang mencolok serta penggunaan peralatan mekanis untuk mencapai efek-efek khusus di panggung. Kesenian tersebut sangatlah berbeda dengan *Rakugo*. Ketika *Kabuki* menggunakan banyak perangkat penting, make up dan efek-efek khusus, *Rakugo* hadir membawa sesuatu yang lebih sederhana. Dengan dibalut kimono, dan dibantu dengan alat bantu berupa *sensu* dan *terugui*, *Rakugo* mampu membuat sesuatu yang unik dalam dunia perpentasan di Jepang.

Zaman dimana belum televisi berkembang merupakan masa kejayaan *Rakugo*, dimana kebudayaan ini banyak ditampilkan dalam satu panggung ke panggung lainnya. Hal tersebut dikarenakan *Rakugo* menjadi salah satu jenis hiburan yang dapat dinikmati oleh masyarakat dalam zaman tersebut. Namun seiring berjalannya waktu, dimana sudah mulai banyak berkembangnya budaya pop di Jepang yang berdampak pada pengikisan popularitas *Rakugo* di masyarakat Jepang terlebih generasi muda. *Rakugo* sebagai budaya tradisional itu sendiri terbangun dari proses adaptasi dari interaksi kelas elit masyarakat dalam hal estetika yang sangat mengagungkan kesusatraan dan tradisi keilmuan. Stewart I. Tubbs (2001), menjelaskan bahwa kebudayaan tersebut biasanya dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi secara turun temurun. Namun yang disayangkan adalah ketidak mampuan kebudayaan ini mengikuti globalisasi yang berdampak berkurangnya minat akan kesenian ini.

Rakugo berkembang dari penyampaian dari satu *yose* ke *yose* lainnya, kemudian memasuki panggung pertunjukan, kemudian mulai disiarkan ke dalam

radio dan disusul dengan masuknya *Rakugo* ke televisi. *Yose* (寄席) itu sendiri bisa diartikan sebagai panggung teater yang fungsinya sebagai tempat menunjukan atau mementaskan kesenian, baik itu *Rakugo* atau kesenian teatrikal Jepang lainnya. Setelah industri pertelevisian berkembang di awal tahun 1960an, *Rakugo* mulai dipentaskan di televisi dalam acara-acara tertentu. Kondisi ini merubah *Rakugo* menjadi sebuah tontonan hiburan yang dapat dinikmati di dalam rumah, oleh banyak orang dalam satu waktu yang sama. Ketika penampilan *Rakugo* ditelevisi mulai meredup, mulailah berkembang *Rakugo* yang dikemas dalam bentuk DVD sampai pengemasan drama Jepang yang mengangkat dari cerita *Rakugo*, yaitu drama "Tiger & Dragon" oleh TBS pada tahun 2006 silam.

Diperankan oleh para idola para remaja Jepang pada masa itu, yaitu Tomoya Nagase dan Junichi Okada yang membuat daya tarik tersendiri pada drama ini. Serial drama ini membuat *Rakugo* dibawa ke tingkat yang baru karena menyatu dengan cerita yang lebih aktual dalam cara yang berbeda, dimana cerita berlanjut dari *Rakugo* dalam *Rakugo* dalam *Rakugo* lain. Drama ini berupa cerita non stop yang menarik penonton ke sebuah perjalanan yang lucu sebagai bagian dari cerita yang diperankan oleh semua tokoh utama dengan mengenakan kostum tua serta juga disajikan dalam tampilan modern. Drama ini sukses membuat *Rakugo* menjadi lebih hidup. Namun, sayangnya hal tersebut tidak berlangsung lama, dan dirasa perjuangan untuk tetap menarik minat masyarakat tentang *Rakugo* masih kurang. Sehingga munculah ide mengenai *Rakugo* yang dibawakan dalam Bahasa Inggris, yang ternyata berdampak besar dalam perkembangan kesenian ini.

Membawakan *Rakugo* dalam Bahasa Inggris tidak hanya sekedar menerjemahkan teks Jepang asli menjadi Bahasa Inggris, tapi pembaharuan cerita dengan cenderung lebih modern sehingga membawa nuansa baru yang menjadikan kesenian ini jauh lebih menarik. Terlebih dengan penggunaan Bahasa Inggris yang merupakan bahasa universal, membuat kesenian ini tidak hanya

dinikmati oleh masyarakat Jepang, tapi juga masyarakat dunia yang tidak menggunakan Bahasa Jepang sebagai bahasa ibu.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat penelitian tentang kesenian tradisional *Rakugo* dan perkembangannya dewasa ini dalam masyarakat modern Jepang, yaitu tentang *Rakugo* yang dibawakan dalam Bahasa Inggris.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan ini, penulis mengidentifikasi masalah mengenai perkembangan seni tradisional *Rakugo* (落語) dalam masyarakat modern Jepang, dimana pada zaman modern, berlimpahnya ragam hiburan yang ditawarkan membuat kesenian tradisional seringkali menjadi tidak diminati lagi oleh generasi muda pada masa kini, sehingga *Rakugo* yang dulu merupakan kesenian tradisional mampu eksis dan bahkan berkembang

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi masalah pada analisis mengenai *Rakugo* modern yang memberikan pembaharuan dari segi tema, isi cerita dan bahasa pengantar yaitu Bahasa Inggris.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah : Bagaimanakah perkembangan *Rakugo* yang kini mulai berkembang dalam Bahasa Inggris dan penerapannya dalam contoh cerita *Rakugo* dalam Bahasa Inggris.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dalam penulisan ini, penulis bertujuan mencari jawaban mengenai bagaimana perkembangan seni tradisional Jepang *Rakugo* (落語) di zaman modern.

1.6 Landasan Teori

Untuk memperkuat penulisan skripsi tentang seni tradisional *Rakugo* (落語) ini, penulis menggunakan teori budaya dan teori mengenai Humor. Berikut adalah penjelasannya,

1. Teori Budaya

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia. Budaya atau kebudayaan berasal dari Bahasa Sanskerta yaitu *Buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *Buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam Bahasa Inggris, kebudayaan disebut *Culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *Culture* juga diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi kultur.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa sebagaimana juga merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Hal tersebut bisa dilihat ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda

budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. pada buku *Manusia dan Kebudayaan Indonesia* (Koentjaraningrat, 1997, p.17), menjelaskan Melville J.Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural Determinism*. Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut *superorganic*.

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Sedangkan menurut Koentjaraningrat, kebudayaan dapat diartikan sebagai:

“...seluruh total dari hasil pikiran, cipta, dan hasil karya manusia yang tidak berakar kepada nalurinya dan yang karena itu hanya bias dicetuskan oleh manusia sesudah proses belajar. Kebudayaan dalam dimensi ini mencakup hampir seluruh aktivitas manusia dalam kehidupannya...”

Kemudian pada tanggal 26 Juli hingga 6 Agustus 1982 telah diadakan *World Conference on Cultural Policies* di Mexico City yang disponsori oleh UNESCO. Konferensi ini menghasilkan suatu kesepakatan bahwa:

“....in its widest sense, culture may now be said to be the whole complex of distinctive spiritual, material, intellectual, and emotional features that characterize a society or social group. It includes not only the arts and letters, but also modes of life, the fundamental rights of the human being, value systems, traditions

and beliefs; that it is culture that gives man the ability to reflect upon himself."

(sumber: http://portal.unesco.org/culture/en/files/35197/11919410061mexico_en.pdf/mexico_en.pdf, diakses pada 9 Januari 2012, 21:36)

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Rakugo adalah merupakan kebudayaan yang dapat dikatakan tradisional dan cenderung kuno, mungkin kebanyakan dari masyarakat modern Jepang, seni tradisional ini kurang menarik simpati sehingga hampir menjadi kebudayaan yang terlupakan. Dan dalam "*Rakugo dan Humor di Komunikasi Interpersonal Jepang*", Kimie Oshima (2006) menyatakan:

"*Rakugo* adalah bentuk unik dari cerita yang melakukan komik dan mimikri serta seni narasi. Penonton Jepang menghargai kontinuitas gaya, struktur, dan tradisi kaya *Rakugo* seperti yang telah diteruskan kepada generasi penerus; pada saat yang bersamaan, mereka ingin melihat perubahan sosial dan budaya yang tercermin dalam *Rakugo*. Cerita baru memang mencerminkan masyarakat Jepang modern namun juga menghargai cerita klasik. Dimana kejadian hari ini akan menjadi sejarah untuk hari esok, sehingga refleksi masyarakat saat ini dicampur ke dalam tradisi *Rakugo*"

(sumber : <http://ames162final.blogspot.com/2010/04/where-i-discuss-root-of-modern-japanese.html>, diakses pada 11 Oktober 2011, 14:18, terjemahan dari Bahasa Inggris oleh penulis).

Kali ini penulis ingin membahas tentang *Rakugo* yang mengalami penetrasi budaya dengan menggunakan Bahasa Inggris dalam penyampaiannya. Yang dimaksud dengan penetrasi kebudayaan adalah masuknya pengaruh suatu kebudayaan ke kebudayaan lainnya. Penyebarannya dapat dilakukan secara akulturasi. Akulturasi adalah bersatunya dua kebudayaan sehingga membentuk kebudayaan baru tanpa menghilangkan unsur kebudayaan asli. Koentjaraningrat (Dra. Enok Maryani, Antropologi SMU kelas III. p.139), seorang ahli Antropolog Indonesia berpendapat bahwa,

Akulturasi terjadi bila kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan pada unsur budaya yang berbeda, sehingga unsur budaya asing itu lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaannya sendiri. Jadi akulturasi merupakan proses terjadinya penyatuan dua kebudayaan yang berbeda. Dengan demikian, syarat terjadinya akulturasi adalah adanya kontak sosial dan komunikasi antara dua kelompok masyarakat yang berbeda kebudayaannya. Namun unsur budaya yang baru datang tidak langsung diterima atau diadopsi tetapi melalui proses pembelajaran terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan masa penyesuaian.

Jelas ini adalah penggabungan dua unsur yang berbeda, dimana *Rakugo* sebagai seni tradisional asli Jepang yang biasa dibawakan dalam bahasa Jepang, kemudian dibawakan dengan Bahasa Inggris, tanpa mengubah unsur asli dari *Rakugo*.

2. Teori Humor

Penelitian tentang struktur wacana humor dimulai pada filsafat klasik dan masih merupakan wilayah penelitian penting untuk ahli bahasa kontemporer. Banyak teori humor telah dikemukakan oleh filsuf terkenal seperti Plato, Aristoteles, Hobbes, Schopenhauer, dan Kant. Semua teori-teori mereka

berhubungan dengan pertanyaan mengapa orang tertawa pada situasi tertentu, sedangkan mereka tidak menunjukkan reaksi pada orang lain. Mereka mencoba menjelaskan berbagai proses mental yang memungkinkan kita untuk mengalami humor.

Humor dapat diartikan sebagai sesuatu yang dimaksudkan untuk menjadi lucu. Dalam buku *Thinking Course* (Edward de Bono, 1994) mengatakan bahwa *Humour is probably the most significant characteristic of the human mind* (Jeannine, 2005). Humor mungkin adalah hal yang paling menggambarkan karakter dari pemikiran seseorang. Bagaimanapun juga, kita harus mengakui bahwa humor menjadi aspek pusat dari percakapan kita sehari-hari.

Mahadev L. Apte dalam bukunya *Humour and Laughter ; an anthropological approach* menjelaskan bahwa:

“ Humor refers, first, to a cognitive, often unconscious experience in involving internal redefining of sociocultural reality an resulting in a mirthful state of mind; second, to external sociocultural factors that triggers this cognitive experience; third, to the pleasure devired from the cognitive experience labeled “humor” and fourth, to the external manifestations of the cognitive experience and the resultant pleasure, expressed through mirthful laughter and smiling (Wells, p.4)”

Arti :

“Pertama, humor dapat diartikan sesuatu yang berkaitan dengan kognitif/ penalaran yang kadang berhubungan dengan pengalaman alam bawah sadar yang mendefinisi ulang kenyataan sosial kultural masyarakat; kedua, faktor-faktor

sosiokultural eksternal yang memicu pengalaman kognitif; ketiga, untuk kesenangan yang dihasilkan oleh kognitif; keempat, untuk memanifestasi pengalaman kognitif yang diekspresikan dengan tawa dan senyuman”

Cerita dalam narasi *Rakugo* terbentuk dari contoh - contoh kejadian sehari-hari dalam masyarakat. Itulah yang memperkuat nilai kognitif humor didalam kesenian *Rakugo*. Banyak poin penting kehidupan yang mampu dijadikan acuan dalam sebuah cerita *Rakugo*, sehingga dapat menjadi pembelajaran yang dapat diwujudkan melalui cerita humor.

Rakugo itu sendiri merupakan sebuah humor verbal. Untuk memahami beberapa humor Jepang adalah murni tertuju pada masalah bahasa pada tingkat yang paling sederhana. Dengan bentuk lain, mungkin perlunya pemahaman yang lebih dalam mengenai bahasa untuk mendapatkan titik inti dari humor Jepang yang pada kenyataannya merupakan humor verbal. Dan yang pasti, ada humor yang susah untuk dipahami, seperti dimana ketika humor tersebut secara persis tersirat apa yang maksud namun terkadang tidak tahu mengapa hal tersebut lucu. Sayangnya humor semacam ini hanya dapat dipahami jika seseorang dapat berpikir seperti seorang Jepang (sumber: <http://asiasociety.org/lifestyle/popular-culture/what-makes-japanese-laugh> diakses pada 8 Desember 2011, 13:11)

Dalam Humor yang ditawarkan dalam kesenian *Rakugo*, kejutan yang ditemukan pada akhir cerita berupa klimaks yang mengandung tawa, merupakan salah satu bentuk dari keberagaman humor verbal. Blaise Pascal² mengatakan, "*Nothing produces laughter more than a surprising disproportion between that*

²Seorang filosofis dan ilmuan dari Perancis 1623-1662

which one expects and that which one sees". Sesuai dengan karakteristik *Rakugo*, dimana kelucuan dari sebuah narasi *Rakugo* terbentuk pada klimaks yang terkadang tidak diduga atau diluar ekspektasi para penonton. Humor yang diciptakan berasal dari keganjilan yang ditimbulkan dari harapan awal yang bertentangan dengan apa yang diharapkan sebelumnya. Hal tersebut terjadi karena pengenalan bagian awal dan bagian utama dari narasi tersebut bisa membangkitkan sebuah ekspektasi tertentu mengenai bagaimana cerita akan terbentuk, tetapi ketika hal tersebut tidak berjalan sesuai harapan, maka hal tersebut bisa menjadi sesuatu yang lucu.

Menurut Arthur Asa Berger (1998, p.83), aspek bahasa atau *language (the humor is verbal)* adalah teknik penciptaan humor memanfaatkan aspek-aspek bahasa seperti makna dan bunyi untuk melahirkan suatu suasana lucu, baik melalui penyimpangan bunyi atau penyimpangan makna. Cara penciptaan humor melalui kata-kata dianggap paling mudah dan paling banyak dilakukan, misalnya bersuara seperti burung, seorang lelaki menirukan percakapan wanita dan menirukan logat percakapan suku tertentu.

Berdasarkan KBBI (1997:77), makna bahasa adalah sebuah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan mengidentifikasikan diri. Bahasa memang memiliki peran penting bagi kehidupan manusia untuk berinteraksi. Bahasa dapat digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, keinginan, perasaan, dan pengalamannya kepada orang lain. Pemahaman terhadap aspek kebahasaan akan melengkapi atau menyempurnakan pemahaman terhadap aspek kebudayaan. Ada keterkaitan erat antara konvensi atau kesepakatan bahasa dan konvensi budaya yang akan semakin mengukuhkan keyakinan bahwa pemahaman terhadap aspek-aspek kebahasaan memprasyaratkan pemahaman terhadap aspek kebudayaan. Artinya, ketika kita memahami teknik humor melalui aspek bahasa,

maka aspek kebudayaan yang melekat pada pengguna bahasa itu pun akan senantiasa memberikan pengaruh.

Adapun humor lazimnya memang lebih leluasa bila diekspresikan dalam kondisi tidak adanya jarak sosial atau situasional antara pembicara dan mitra bicara atau penulis dan pembaca. Dengan tidak adanya jarak sosial dan situasional itu senyum atau tawa sebagai bukti fisik terjadinya penikmatan humor lebih leluasa dilepaskan. Secara situasional, berdasarkan teori dasar humor, kelucuan terbentuk dari tiadanya kesejajaran antara apa yang diharapkan, diasumsikan, atau dipraanggapkan dengan apa yang kemudian menjadi kenyataan. Pandangan dasar ini disebut dengan teori ketidak sejajaran (*Incongruity Theory*). Teori ini terjadi bila humor terbentuk karena adanya penyatuan dua atau lebih situasi yang tidak sejajar ke dalam satu objek yang kompleks. Adapun berikut ini akan coba dipaparkan penjelasan mengenai 14 teknik dasar penciptaan humor yang ada di aspek bahasa, meliputi Sindiran, Omong Kosong atau Bualan, Definisi, Hiperbola, Kelucuan, Ijekan, Kepolosan Seks, Ironi, Kesalah pahaman, Kesalahan, Gaya Bahasa, Permainan Kata, Jawaban Pasti, Sarkasme dan Satire (Berger, 1998).

Dalam pembahasan kali ini, penulis hanya menjabarkan tiga dari ke empat belas teknik dasar penciptaan humor verbal menurut Arthur Asa Berger. Ke tiga teknik tersebut dianggap paling berpengaruh penting dalam sebuah cerita *Rakugo*, yaitu aspek sindiran, kesalah pahaman, dan hiperbola.

Menurut MacHovec (2008, p.18), humor yang ditawarkan oleh *Rakugo* berfungsi sebagai sarana dalam mengekspresikan superioritas atas sesuatu yang dianggap inferior yang merupakan pengganti dari serangan verbal untuk kekerasan fisik. Humor ini biasanya dilakukan oleh bawahan kepada atasan atau orang yang lebih tua atau yang lebih dihormati, atau kepada pihak lain yang belum terlalu akrab. Secara umum dapat dikatakan bahwa humor dapat menggantikan peran sebuah kata untuk menyatakan bahwa kita tidak suka atau benci terhadap seseorang atau

sebuah kelompok. Sindiran atau kadang disebut guyon parikena adalah humor yang isi leluconnya bersifat nakal, agak menyindir. Tapi tidak terlalu tajam, bahkan cenderung sopan. Ciri humor tersebut adalah humor verbal yang mengusung makna sindiran atau satire dalam maknanya. Selanjutnya humor kesalah pahaman timbul dari pertanyaan ambigu. Kemajemukan menjadi salah satu penyebab implikasi yang sangat signifikan tentang pembentukan pola pikir yang dapat menciptakan kesalahpahaman. Hal tersebut terjadi karena seseorang diajukan pertanyaan dan salah menafsirkan pertanyaannya tersebut. Kemudian pada kasus aspek yang bersifat melebih-lebihkan, sebuah kata diucapkan dengan intonasi khas sebagai strategi untuk mendapatkan perhatian penuh penonton sebelum memulai dengan isi lelucon yang sebenarnya. Seperti pada saat memanggil seseorang atau memperagakan sebuah kondisi. Makna melebih-lebihkan adalah membuat gambar dalam suatu aksi menjadi lebih meyakinkan atau lebih terlihat lucu. Hal tersebut dilakukan guna membawa penonton masuk ke dalam imajinasi dan bisa merasakan alur cerita yang dibawakan oleh *Rakugoka*.

Berdasarkan teori-teori yang telah disebutkan sebelumnya, dalam skripsi ini, maka penulis mengambil judul “Perkembangan Seni Tradisional Jepang *Rakugo* dalam Bahasa Inggris”.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini agar penulis mendapatkan suatu ilmu dan pembelajaran tentang Perkembangan Seni Tradisional *Rakugo* (落語) dalam masyarakat modern Jepang, dan penulis berharap dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang berminat memperdalam pengetahuan mengenai seni tradisional Jepang, khususnya *Rakugo* (落語)

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penyusunan penelitian ini adalah metode deskriptif analitis, yaitu memaparkan dengan menganalisisnya terlebih dahulu. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara studi pustaka (*Library Research*) dengan cara mengumpulkan berbagai materi yang berkaitan dengan judul penelitian ini dari berbagai sumber yang berupa buku-buku, dokumen-dokumen, jurnal ilmiah dan situs internet.

1.9 Sistematika Penyajian

Penulisan Skripsi ini terdiri dari IV bab yang masing-masing babnya akan membahas pokok-pokok pembahasan tersendiri, seperti:

- BAB I Pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penyajian.
- BAB II Seni Tradisional *Rakugo*. Yang terdiri dari sub bab antara lain, Sejarah *Rakugo*, Unsur Utama dalam *Rakugo*, Jenis Cerita *Rakugo*
- BAB III Perkembangan *Rakugo* dalam Bahasa Inggris yang terdiri dari sub bab antara lain, Berkembangnya *Rakugo* dalam Bahasa Inggris, Tokoh di Perkembangan *Rakugo* dalam Bahasa Inggris, Contoh Cerita *Rakugo* dalam Bahasa Inggris
- BAB IV Kesimpulan