

**ESTETIKA PERPADUAN TIGA ELEMEN PEMAIN
BUNRAKU**

Skripsi Sarjana ini Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Mencapai Gelar
Sarjana Sastra

Oleh :

RETNO DWI LESTARI
NIM : 06110063



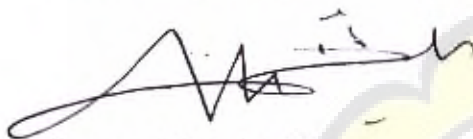
**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2010**

Halaman Pengesahan
Skripsi Sarjana yang Berjudul :

ESTETIKA PERPADUAN TIGA ELEMEN PEMAIN BUNRAKU

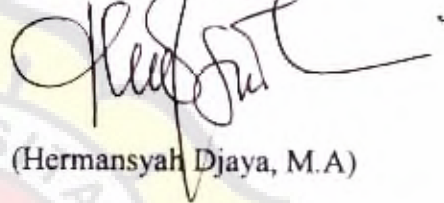
Telah Diuji dan Diterima dengan Baik (lulus) pada Tanggal 6 Agustus 2010
Dihadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Sastra.

Pembimbing / Penguji



(Syamsul Bahri, M.Si)

Pembaca/Penguji




(Hermansyah Djaya, M.A)

Ketua Panitia / Penguji



(Dra. Yuliasih Ibrahim)

Ketua Jurusan Jepang



(Rini Widiarti, M.Si)

Dekan Fakultas Sastra



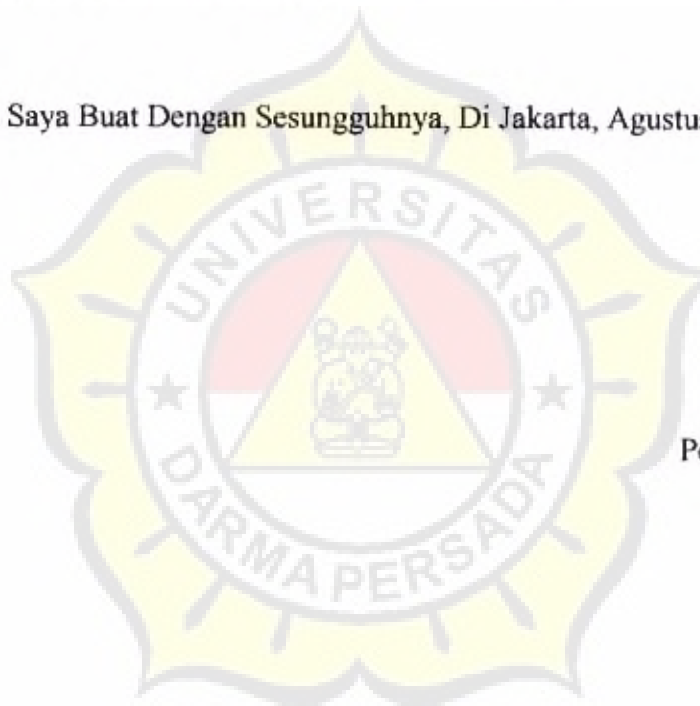
(DR.Hj. Albertine Minderop, M.A)

Halaman Pernyataan
Skripsi Sarjana yang Berjudul :

ESTETIKA PERPADUAN TIGA ELEMEN PEMAIN BUNRAKU

Merupakan Karya Ilmiah yang Saya Susun Di bawah Bimbingan Bapak Syamsul Bahri, M.Si dan Bapak Hermansyah Djaya, M.A Bukan Merupakan Jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya Orang Lain, Sebagian atau Seluruh isinya, Sepenuhnya Merupakan Tanggung Jawab Saya Sendiri.

Pernyataan Ini Saya Buat Dengan Sesungguhnya, Di Jakarta, Agustus 2010.



Penulis

KATA PENGANTAR

Dengan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas berkat dan pertolongan-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“ESTETIKA PERPADUAN TIGA ELEMEN PEMAIN BUNRAKU”** adalah tugas akhir yang disusun sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Jurusan Sastra Jepang pada Universitas Darma Persada.

Disamping itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan kebaikan semua pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar –besarnya kepada:

1. Bapak Syamsul Bachri, M.M dan Bapak Hermansyah Djaya, M.A selaku pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama masa pembuatan skripsi.
2. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim selaku ketua panitia sidang yang telah menguji penulis.
3. Ibu Dr. Hj. Albertine Minderop, M.A selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada Jakarta

4. Ibu Rini Widiarti, S.S. selaku Ketua Jurusan Jepang Program Sarjana Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada Jakarta
5. Bapak Syamsul Bachri, M.Si, selaku Dosen dan pembimbing Akademis yang banyak memberikan motivasi kepada anak didiknya.
6. Bapak dan mamaku serta om ku Pangkuh Robiyono yang tercinta yang telah memberikan dorongan, motivasi, materi, semangat, kasih sayang serta untaian doa yang tiada henti untuk penulis.
7. Kakak dan adik-adik ku tersayang yang telah ikut memberikan bantuan dan motivasi, serta membuat penulis bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap Dosen Pengajar S1 dan Staff Fakultas Sastra Jepang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Darma Persada Jakarta.
9. Juweni sensei, yang selalu memberi pengarahan dan bimbingan kepada penulis sejak awal sampai akhir penulis kuliah di UNSADA.
10. Mba Dwi yang merupakan guru, teman, sahabat, sekaligus pemberi motivasi bagi penulis dalam menjalankan perkuliahan di UNSADA.
11. Teman-teman seperjuanganku, pemberi motivasi dan yang paling berjasa kepada penulis Yuliani Agustina, Isthi dan Ahmad Faisal Anwar.
12. Teman-teman di kelas malam, Retno, Tata, Hotma, Arya. Karena kalian malam-malam jadi tak terasa sepi lagi.
13. Teman-teman yang paling berjasa dalam pembuatan skripsi ini maupun yang menemani penulis baik suka maupun duka selama menempuh

pendidikan di Universitas Darma Persada, Novi, Tanti, Bang Parhat, Fajar, Fadri, juga teman-teman di trip 3 dan lain-lain di UNSADA yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

14. Teman-teman ku di semester satu, walaupun kalian tidak ada di dekat penulis saat ini, kenangan kalian tidak akan terlupakan, Epri, Ade, Muna, Santos, Yadi.
15. Sahabat – sahabat gank BODRE-X dan juga teman-teman FB ku yang tak dapat ku sebutkan satu persatu yang selalu memberikan motivasi kepadaku saat masa penyusunan skripsi ini dan persiapan pra sidang.

Oleh karena itu penulis mengharapkan bantuan dari para pembaca untuk memberikan masukan dan saran kepada penulis. Semoga Allah SWT memberikan Rahmat dan Bimbingan-Nya selalu. Sekian Terima Kasih.

Jakarta, 6 September 2010

Retno Dwi Lestari

概要

組み合わせた三つの要素の文楽の美しさ

レットノドゥイレスタリ/06110063

ダルマプルサダ 大学 文学部 日本語学科

文楽は人形をメディアとして利用する日本伝統演劇である。その人形を制御する人形遣いは、物語を語る「太夫」というナレーターと三味線の音によって再生する。人形遣い、太夫と三味線を弾く人の三つの要素は「三業」と言う。「三業」として、すばらしい劇を構築できるようにするには、厳しい訓練や処罰、規律などを取得しなければならない。

文楽の三つの要素は実力と経験を十分に持たなければならないので、その他にお互いに協力できることがとても必要である。三つの要素の文楽の美しさは非常に重要で、彼らは一緒に協力しながら一つの心としてすばらしい文楽のストーリーを作成でき、そのストーリーの内容を観客に伝えられたいことを通じることができる。

ABSTRAK

Estetika Perpaduan Tiga Elemen Pemain Bunraku
Retno Dwi Lestari / NIM.06110063.

Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Sastra Darma Persada
Jakarta 2010.

Bunraku adalah drama tradisional Jepang yang menggunakan media boneka. Dikendalikan oleh Dalang yang dibacakan narasi oleh seorang Narator (*tayū*) dengan diiringi musik *shamisen*. Ketiga Elemen Pemain yaitu Dalang, Narator dan Pemetik *Shamisen* disebut *sangyō*. Semua pemain Bunraku mendapatkan disiplin, hukuman, dan pelatihan yang melelahkan yang memungkinkan mereka untuk dapat menjalankan tugasnya dengan baik sebagai pemain sandiwaranya Bunraku.

Ketiga pemain Bunraku harus mempunyai kemampuan teknis dan pengalaman yang memadai, selain itu para pemain juga dituntut harus bisa bekerja sama antara satu dengan yang lainnya. Keindahan perpaduan ketiga elemen ini sangatlah penting, karena mereka harus dapat bekerja sama dan menyatukan hati mereka agar dapat menciptakan jalan cerita yang harmonis, selaras dan seimbang sehingga cerita dan perasaan yang ingin disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Metode penelitian.....	6
1.7 Manfaat Penelitian.....	6
1.8 Sistematika Penyajian.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Drama dan Teater.....	8
2.2 Teori Kebudayaan	10
2.3 Teori Estetika.....	13

BAB III PEPADUAN TIGA ELEMEN PEMAIN BUNRAKU

3.1 Sejarah Bunraku.....	19
3.2 Ketiga Elemen Pemain Bunraku (<i>sangyō</i>).....	30
3.2.1 <i>Ningyō Tsukai</i> (人形遣い)/Dalang.....	30
3.2.2 <i>Tayū</i> (太夫)/Narator.....	40
3.2.3 Pemain Shamisen (线三味).....	46

BAB IV ESTETIKA PERPADUAN TIGA ELEMEN PEMAIN BUNRAKU	50
---	-----------

BAB V KESIMPULAN

Kesimpulan	57
------------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	x
----------------------------	----------

ELECTRIC LIBRARY	xi
-------------------------------	-----------

GLOSSARY.....	xii
----------------------	------------

LAMPIRAN.....	xv
----------------------	-----------



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertunjukan boneka atau teater boneka sudah dikenal sejak zaman dulu hampir di seluruh negara, termasuk Jepang. Di Indonesia sendiri ada seni pertunjukan tradisional boneka yang disebut dengan wayang golek, pertunjukan kesenian tradisional boneka di Jepang sangat unik dan berbeda dibanding dengan negara lainnya yang disebut dengan Bunraku. Bunraku (文楽) adalah sandiwara boneka tradisional Jepang yang merupakan salah satu jenis *ningyō jōruri* (人形浄瑠璃 *ningyō jōruri*, boneka *jōruri*) dengan diiringi alat musik *shamisen*¹, Bunraku dimainkan oleh ketiga komponen tritunggal Bunraku pencerita yang bernyanyi atau narator disebut *tayū* (太夫) yang membawa alur cerita, Pemain Shamisen (三味線) dan Manipulator Wayang atau Dalang yang disebut (人形遣い), semua Pemain Bunraku adalah laki-laki. Istilah Bunraku khususnya digunakan untuk *ningyō jōruri* (sandiwara boneka dengan pengiring musik *jōruri*) yang berkembang di Osaka. Jepang menganggapnya sebagai bentuk seni yang serius dan bukan sebagai hiburan bagi anak-anak.

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Bunraku>

Puncak ketenaran seni pertunjukan *ningyō jōruri* ini terjadi ketika Chikamatsu Monzaemon (1653-1724) memainkan boneka dan Takemoto Gidayu (1651-1714) membawakan narasi. Mereka lantas membuka Teater Takemoto di Osaka pada tahun 1684, sebagai penanda zaman keemasan pertunjukan tradisional. Istilah Bunraku diambil dari nama orang, Uemura Bunrakuken (1737-1810)², yang mendirikan sebuah teater kecil untuk *ningyō jōruri* di Osaka pada tahun 1805. Saat itu sudah sekitar setengah abad setelah *ningyō jōruri* berkembang mencapai puncaknya. Selain itu, pada tahun 1872 nama Bunraku dipilih untuk sebuah teater yang disebut Bunrakuza³ (*za* menjadi akhiran yang menunjukkan suatu perusahaan). Kata Bunraku diambil dari nama "Bunrakuken" dan digunakan untuk menunjukkan baik teater dan rombongan itu. Dalam waktu singkat, sebuah teater saingannya yang disebut Hirokuza⁴, terpaksa ditutup karena kesulitan keuangan, meninggalkan Bunrakuza sebagai satu-satunya teater boneka profesional sejenis di negara itu. Lalu munculah beberapa pertunjukan boneka yang serupa di provinsi tersebut, tetapi mereka masih amatir dan tingkat seni mereka rendah. *ningyō jōruri* dan Bunrakuza menjadi sinonim, sampai akhirnya Bunraku digunakan untuk mewakili drama boneka itu sendiri, seperti sekarang ini. Ini adalah singkat cerita bagaimana "Bunraku" digunakan untuk menjadi nama dari bentuk dramatis ini.

Boneka (*ningyō*) pada pertunjukan Bunraku umumnya berukuran hampir setengah orang dewasa. Boneka tersebut tidak digerakkan menggunakan benang,

² Kawatake Toshio, *A history of Japanese theater II* (Tokyo, 1971), hal. 15

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

melainkan dimainkan oleh Dalang (*ningyō tsukai*) langsung di atas panggung. Dan uniknya lagi, satu tokoh boneka bisa dimainkan oleh 3 orang Dalang sekaligus. Dalang utama (*omozukai*)⁵ biasanya menggerakkan kepala dan lengan kanan, sedangkan Dalang kedua menggerakkan lengan kiri (*hidarizukai*), dan Dalang ketiga menggerakkan kaki boneka (*ashizukai*). Untuk menyamarkan panggung agar tidak terkesan penuh, Dalang kedua dan ketiga biasanya mengenakan pakaian serba hitam dan kerudung hitam untuk menutup kepala, meski kadang kerudung itu dibuka di pertengahan pertunjukkan bila penonton sudah hanyut dalam cerita. Khusus boneka wanita biasanya tidak ada kaki karena mengenakan kimono panjang. Menjadi *omozukai* profesional tidaklah mudah, karena diperlukan latihan selama kurang lebih 10 tahun. Selain Pemain boneka atau Dalang, dalam pertunjukan Bunraku juga ada Penyanyi dan Pemain Shamisen yang duduk berdampingan di sebelah kiri dan kanan panggung. Di sini tugas Penyanyi adalah menceritakan seluruh karakter boneka yang muncul dengan membaca narasinya, sedangkan Pemain Shamisen akan memainkan musik setiap pergantian adegan.

Bunraku sama tuanya dengan pertunjukan *kabuki* dan *nō*. Sama seperti *kabuki*, dahulu di Osaka sekitar tahun 1684, hanya kalangan aristokrat saja yang boleh mempelajari Bunraku. Barulah pada abad ke-17 Bunraku mulai dipopulerkan ke kalangan rakyat setelah Chikamatsu Monzaemon (1653-1724) membuat karya *Sonezaki Shinju* (cinta bunuh diri di Sonezaki) yang ceritanya menyentuh seluruh kalangan karena diambil dari kisah nyata mengenai pasangan kekasih yang bunuh diri, seperti kisah *Romeo and Juliet*. Karena banyak kasus

⁵ *Ibid.* hal. 20

bunuh diri yang diilhami dari Sonezaki Shinju, karya tersebut sempat dianggap ilegal oleh pemerintah, tapi berkat karya itu Chikamatsu dinobatkan sebagai tokoh Bunraku dan Shakespeare dari Jepang. Hingga sekarang tema yang sering diangkat dalam cerita Bunraku biasanya seputar konflik sosial (*giri*) dan perasaan manusia (*ningyō*)⁶. Pada pertunjukan *kabuki* juga banyak yang diambil dari naskah *ningyō jōruri*, Pementasan *kabuki* yang mengadaptasi naskah *ningyō jōruri* tanpa diringkas atau diubah disebut *maruhon mono* (kisah yang diambil dari buku secara bulat-bulat).

Pada periode Meiji (1686-1912) saat masuknya budaya barat ke Jepang, Bunraku mulai mengalami kemunduran. Pada tahun 1966 pemerintah Jepang berusaha melestarikan Bunraku dengan membangun teater Bunraku modern *National Theater* di Tokyo dan *National Bunraku Theater* di Osaka. Dalam setahun biasanya teater yang berkapasitas 750 orang penonton itu menggelar 4 kali pertunjukan Bunraku. Saat itu antusias orang Jepang terhadap Bunraku memang masih besar, tapi yang menjadi masalah adalah berkurangnya pengrajin boneka Bunraku, apalagi pelatihan menjadi seorang *omozukai* membutuhkan waktu panjang yang tidak diminati oleh generasi muda sekarang ini.

Kementerian Pendidikan Jepang menetapkan Bunraku sebagai Warisan Agung Budaya Nonbendawi. UNESCO menetapkan Bunraku sebagai Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia dalam daftar yang diterbitkan tahun 2003.⁷

⁶ *Ibid.* hal. 49

⁷ <http://id.wikipedia.org/wiki/Bunraku>

bunuh diri yang diilhami dari Sonezaki Shinju, karya tersebut sempat dianggap ilegal oleh pemerintah, tapi berkat karya itu Chikamatsu dinobatkan sebagai tokoh Bunraku dan Shakespeare dari Jepang. Hingga sekarang tema yang sering diangkat dalam cerita Bunraku biasanya seputar konflik sosial (*giri*) dan perasaan manusia (*ningyō*)⁶. Pada pertunjukan *kabuki* juga banyak yang diambil dari naskah *ningyō jōruri*, Pementasan *kabuki* yang mengadaptasi naskah *ningyō jōruri* tanpa diringkas atau diubah disebut *maruhon mono* (kisah yang diambil dari buku secara bulat-bulat).

Pada periode Meiji (1686-1912) saat masuknya budaya barat ke Jepang, Bunraku mulai mengalami kemunduran. Pada tahun 1966 pemerintah Jepang berusaha melestarikan Bunraku dengan membangun teater Bunraku modern *National Theater* di Tokyo dan *National Bunraku Theater* di Osaka. Dalam setahun biasanya teater yang berkapasitas 750 orang penonton itu menggelar 4 kali pertunjukan Bunraku. Saat itu antusias orang Jepang terhadap Bunraku memang masih besar, tapi yang menjadi masalah adalah berkurangnya pengrajin boneka Bunraku, apalagi pelatihan menjadi seorang *omozukai* membutuhkan waktu panjang yang tidak diminati oleh generasi muda sekarang ini.

Kementerian Pendidikan Jepang menetapkan Bunraku sebagai Warisan Agung Budaya Nonbendawi. UNESCO menetapkan Bunraku sebagai Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia dalam daftar yang diterbitkan tahun 2003.⁷

⁶ *Ibid.* hal. 49

⁷ <http://id.wikipedia.org/wiki/Bunraku>

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat 3 elemen penting Pemain Bunraku yaitu para Dalang, Pemain Shamisen dan Narator. Keindahan Perpaduan Ketiga Elemen ini sangatlah penting, karena mereka harus dapat bekerja sama dan menyatukan hati mereka agar dapat menciptakan jalan cerita yang harmonis, selaras dan seimbang sehingga cerita dan perasaan yang ingin disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Penulis akan membatasi masalah pada estetika atau keindahan harmoni perpaduan permainan yang dilakukan oleh Dalang, Pemain Shamisen dan Narator ketika memainkan drama Bunraku.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas maka penulis merumuskan masalah berdasarkan pada apakah benar asumsi penulis mengenai harmoni keindahan perpaduan Tiga Elemen Pemain Bunraku yaitu Dalang, Pemain Shamisen dan narator yang menghasilkan suatu keindahan, untuk menjawab pertanyaan tersebut dapat dirumuskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah terbentuknya Bunraku ?
2. Unsur- unsur apa saja yang dimainkan oleh Tiga Elemen Pemain Bunraku yaitu Dalang, Pemain Shamisen dan Narator?
3. Apa saja yang diperlukan oleh para Pemain Bunraku agar keindahan dari drama Bunraku bisa tersampaikan kepada penonton?

1.8 Sistematika Penyajian

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini penulis ingin membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II : Landasan teori

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai landasan teori tentang teori drama, teori teater, teori budaya dan teater teori estetika.

Bab III : Sejarah Dan Tiga Elemen Pemain Bunraku

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan mengenai sejarah pembentukan Bunraku dan Tiga Elemen Pemain Bunraku.

Bab IV : Estetika Perpaduan Tiga Elemen Pemain Bunraku

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai harmonisasi perpaduan antara ketiga Elemen Pemain Bunraku yaitu Dalang, Pemain Shamisen dan Narator.

Bab V : Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan mengenai pembahasan dari bab-bab sebelumnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk lebih mengenal kesenian tradisional Jepang yaitu Buraku dan bagaimana Dalang, Pemain Shamisen dan Narator menciptakan perpaduan yang serasi sehingga nilai-nilai keindahan Bunraku dapat tersampaikan ke penonton.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam skripsi ini adalah metode deskriptif analitik, yaitu metode penelitian yang memberikan deskripsi atau gambaran mengenai objek yang diteliti berdasarkan data yang tersedia. Lalu data tersebut dibaca, dipahami, diinterpretasikan untuk kemudian dilakukan analisis terhadap objek yang diteliti sampai menghasilkan sebuah tulisan penelitian.

Berkaitan dengan hal di atas, teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan dengan tujuan memperoleh sebanyak mungkin informasi yang membahas mengenai ilmu penelitian. Sumber pustaka yang digunakan dalam bentuk buku berbahasa Indonesia, Inggris dan Jepang. Selain itu, media internet juga menjadi informasi acuan dalam penulisan.

1.7 Manfaat Penelitian

Penulis berharap agar skripsi ini bisa bermanfaat untuk diri penulis serta orang-orang yang membaca skripsi ini, agar bisa memahami bagaimana para Pemain Bunraku berjuang keras untuk menjadi Pemain yang baik agar bisa menciptakan keindahan pada pertunjukan drama Bunraku.