UNIVERSITAS DARMA PERSADA
PERPUSTAKAAN

KAJIAN BUDAYA *GO* (碁)

SEBAGAI SALAH SATU PERMAINAN

RAKYAT JEPANG

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai salah satu persyaratan

mencapai gelar Sarjana Sastra

Oleh:

PUSPITA SARI ASWANDI

NIM : 01.110.028

PERPUSTAKAAN UNIV DARMA PERSADA
No. Induk : 19/SKR-PSJ/05-06
No. Klas : 306952 - ASW-K
Subjek : BUDAYA JPG
Asal : PUSPITA. S. A.
13-1-06
Dan lain-lain :

JURUSAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2005

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

KAJIAN BUDAYA *GO* (碁) SEBAGAI SALAH SATU PERMAINAN RAKYAT JEPANG

Telah diuji dan diterima baik (lulus) pada tanggal 15 Agustus 2005 dihadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Sastra

Pembimbing/Penguji

(Irwan Djamaludin)

Pembaca/Penguji

(Hani Wahyuningtias, SS, Msi)

KetuaPanitia/Penguji

(Dra. Purwani Purawiardi, Msi)

Sekretaris/ Penguji

(Sandra Herlina, SS, MA)

Disahkan Oleh:

Ketua Jurusan

Bahasa dan Sastra Jepang

u.b

(Dila Rismayati, S.S, Msi)

Dekan Fakultas Sastra

FAKULTAS SASTRA

(Dr. Hj. Albertine Minderop, MA)

LEMBAR PERNYATAAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

KAJIAN BUDAYA *GO* (碁) SEBAGAI SALAH SATU PERMAINAN RAKYAT JEPANG

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Bapak Irwan Djamaludin dari tanggal 3 Maret 2005 hingga tanggal 25 Juli 2005 dan bukan saduran ataupun jipalakan karya orang lain. Saya bertanggung jawab penuh pada seluruh isi penelitian ini.

Puspita Sari Aswandi

ABSTRAK

Puspita Sari Aswandi, KAJIAN BUDAYA *GO* (碁)SEBAGAI SALAH SATU PERMAINAN RAKYAT JEPANG, dibawah bimbingan Bapak Irwan Djamaludin, Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada, 2005, vii halaman + 65 halaman.

Go adalah sebuah permainan rakyat yang dimainkan oleh dua orang dan menggunakan media berupa papan, batu, serta mangkok untuk manaruh batu. Selain itu, taktik, strategi dan ketelitian juga diperlukan dalam permainan ini. Tujuan permainan *go* adalah membuat *ji*(wilayah) lebih luas dari pihak lawan. Permainan *go* pada awalnya dihubungkan dengan seni meramal karena terdapat keterikatan didalamnya. Permainan inipun dipanndang sebagai seni keindahan karena pada akhir permainan tersebut tercipta suatu gambar yang dihasilkan dari batu-batu yang terkoneksi diatas papan.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi ALLAH SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala kelancaran, kemudahan dan nikmat yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini berjudul : "Kajian Budaya *Go* (囲碁) Sebagai Salah Satu Permainan Rakyat Jepang"yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra di Fakultas Sastra Universitas Darma Persada Jakarta.

Dalam rangka penyusunan skripsi ini penulis telah banyak menerima bantuan dan suport yang berharga. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu ke arah terwujudnya skripsi ini. Terima kasih dan penghargaan penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Irwan Djamaludin, selaku dosen Pembimbing atas waktu, bimbingan, dan koreksinya,
2. Ibu Hani Wahyuningtias, SS, Msi, selaku dosen Pembaca atas waktu, bimbingan dan koreksinya,
3. Ibu Dra. Purwani Purawiardi, Msi, selaku Ketua Panitia dan Penguji,
4. Ibu Sandra Herlina, SS, MA, selaku Sekretaris dan Penguji,
5. Seluruh dosen Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada atas Ilmu Pengetahuan dan masukan yang telah diberikan selama masa perkuliahan,
6. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim, selaku dosen Pembimbing Akademik,
7. Ibu Dila Rismayati, SS, Msi, selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada,

8. Ibu Dr. Hj. Albertien Winderop, MA, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada,
9. Perpustakaan Universitas Darma Persada beserta seluruh staf dan Perpustakaan Pusat Bahasa dan Kebudayaan Jepang, atas semua referensi untuk skripsi ini,
10. Ibu Mutiarsih DAR dan bapak Suwandi A.T serta kakakku Santi Aswandi, yang telah memberikan dukungan dan doa,
11. Keluargaku mbah Rayi, bude Mut, bule Iri, bule Mur, om Mamet dan tante, de Dian, de Erik, de Adit, de Sigit, de Soni, de Singgih, de Dias, de Dini dan mas Gun yang memberikan bantuan moril kepada penulis,
12. Sahabat-sahabat, Rini, Epi, Ade, Deva, Atu, I'in, Lina, dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang menemani dan mewarnai hidupku. Semoga canda tawa menjadi kenangan yang manis dan cerita yang indah dalam hidup ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran yang santun dan kritik yang membangun sangat diharapkan dari para pembaca sekalian.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaant bagi siapapun yang membacanya.

Jakarta, 10 Agustus 2005

Puspita Sari Aswandi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ii

ABSTRAK iii

KATA PENGANTAR ..... iv-v

DAFTAR ISI ..... vi-vii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1-7

1.2 Pembatasan Masalah 7

1.3 Tujuan Penulisan 7-8

1.4 Metode Penulisan 8

1.5 Sistematika Penulisan 8-9

BAB II ASAL USUL DAN KAIDAH DALAM PERMAINAN *Go* 10-41

2.1 Asal usul Permainan *Go* 10-16

2.2 Sejarah Masuknya Permainan *Go* dan Perkembangannya 17-26

2.3 Kaidah Dalam Permainan *Go* 26-41

2.3.1 Peralatan Dalam Permainan *Go* 26-31

2.3.2 Gambaran Umum Aturan Dalam Permainan *Go* 31-37

2.3.3 Tingkatan Dalam Permainan *Go* 37-41

BAB III TINJAUAN BUDAYA DALAM PERMAINAN *Go*.... 42-62

3.1 Nilai Seni Dalam Permainan *Go*..... 42-48

3.2 Keunggulan Permainan *Go*..... 48-56

3.3 Upaya masyarakat dan Pemerintah Jepang dalam melestarikan Permainan *Go*.....56-61

3.4 Asosiasi *Go* 61-62

BAB IV KESIMPULAN 63-65

GLOSARI

LAMPIRAN GAMBAR

BIBLIOGRAFI

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara kepulauan yang terdiri dari pulau-pulau yang terlihat seperti busur panah. Jepang memiliki empat musim yang berbeda yaitu, musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin yang mempengaruhi pembentukan karakter masyarakat Jepang. Secara umum, Jepang merupakan negara yang maju dalam segala bidang. Kemajuan bangsa Jepang ditunjang oleh suatu karakteristik sebagai suatu bangsa yang utuh. Orang-orang di luar Jepang, dapat langsung menyebutkan karakteristik bangsa Jepang tanpa harus berpikir lama. Bangsa Jepang terkenal sebagai bangsa yang mandiri, disiplin, ulet, terampil, pekerja keras, dan rajin.

Namun, layaknya suatu negara pastilah memiliki suatu kebudayaan. Kebudayaan yang diciptakan tersebut dapat menunjang kelangsungan hidup masyarakat di dalamnya. Salah satu kebudayaaan yang ada di Jepang yaitu, permainan rakyat (*folk games*). Berdasarkan

perbedaan sifat permainan, permainan rakyat Jepang dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding.[1] Permainan jenis pertama bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan yang kedua kurang mempunyai sifat itu. Namun yang kedua ini selalu mempunyai lima sifat khusus, yaitu (1) terorganisasi, (2) bersifat perlombaan (*competitive*), (3) harus dimainkan paling sedikit dua orang peserta, (4) mempunyai kriteria siapa yang menang dan siapa yang kalah, dan (5) mempunyai peraturan permainan yang telah disepakati bersama oleh para pesertanya.

Banyak jenis permainan yang dimainkan Baik permainan tradisional maupun permainan modern tetap dipertahankan keberadaannya oleh masyarakat Jepang, karena permainan ini juga merupakan hasil dari suatu kebudayaan. Salah satu permainan tradisional khas Jepang yaitu, permainan go yang disebut juga dengan igo. Jika dilihat sekilas, permainan ini mirip dengan catur karena sama-sama dimainkan oleh dua pemain dan menggunakan taktik serta strategi untuk mengalahkan lawan. Kemiripan yang lainnya yaitu, permainan ini juga dimainkan pada sebilah kayu tebal bergambarkan kotak-kotak. Walau go dan catur sama-sama permainan perang,

---

[1] James Danandjaja, Folklor Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia, hal 200.

tapi yang membedakan kedua permainan ini adalah catur bertujuan menjatuhkan raja pihak lawan, sedangkan go, membuat ji (wilayah lebih luas dari pihak lawan.

Pada awalnya, permainan ini hanya dimainkan di China Kuno sekitar 4000 tahun yang lalu. Permainan ini tidak hanya menyebar ke Jepang, tetapi juga ke Korea. Di China sendiri permainan ini dikenal dengan sebutan *Wei-qi* atau *Wei-chi*, sedangkan di Korea disebut dengan *Baduk* (*Paduk* atau *Pa-dok*). Pada dasarnya permainan ini baik di China, Jepang maupun Korea sama-sama menggunakan papan dan batu-batu berwarna hitam dan putih. Dalam segi aturan dalam bermain terdapat sedikit perbedaan. Hal ini mungkin disesuaikan dengan keadaan masyarakat dan lingkungan tempat permainan tersebut berada.

Di Jepang, sebenarnya dikenal secara luas dua jenis permainan papan tradisional. Pertama, yaitu *shogi* (catur Jepang), yang kedua, yaitu *go*.[2] Keahlian bermain *shogi* dikuasai oleh masyarakat di seluruh Jepang. Permainan *shogi* ini dapat dimainkan di mana dan kapan saja. Dari segi kepopuleran, permainan ini terkenal di Jepang. Meskipun demikian, Shogi tidak pernah dibentuk

[2] O. Korschet. *The Theory and Practice Of Go* (Japan 1986), hal 1

secara sistematis bahkan tidak ada klubnya.[3] Tetapi, jika seseorang menyebutkan permainan papan Jepang yang disebut *go* maka banyak yang menceritakan sejarah dan cara bermainnya dalam pandangan yang berbeda-beda.

Permainan *go* telah dikenal oleh masyarakat Jepang sejak 1.300 tahun yang lalu. Permainan ini dibawa ke Jepang setelah Kaisar China *Hinan Tsung* memberikan permainan *Wei-qi* kepada *Kibi Daijin* dalam kunjungannya ke China. Pada saat itu, *Kibi Daijin* mewakili Kaisar Jepang yang bernama *Koken Tenno* pada tahun 754 Masehi.[4] Di Jepang sendiri, permainan ini berkembang perlahan dan cukup populer dalam masyarakat. Hal ini dikarenakan, ketika permainan ini masuk ke Jepang, pada awalnya hanya dimainkan oleh kalangan bangsawan saja.

Mulai jaman Edo (15-1668 Masehi), pada masa pemerintahan Tokugawa, permainan ini disosialisasikan kepada masyarakat untuk tujuan mulia yaitu, perdamaian. Mulai saat itulah bermunculan ahli-ahli go dan strategi serta taktikpun terus dikembangkan. Namun, karena go dianggap sulit oleh kalangan remaja maka pada saat permainan ini disosialisasikan kepada masyarakat, hanya dimainkan oleh kalangan orang tua saja. Permainan ini

---

[3] ibd. hal 2
[4] Kondansha encyclopedia Of Japan *opcit*. hal 38

mengandung unsur kesederhanaan karena hanya memakai elemen dasar berupa kayu, kulit kerang, dan batu. Kesederhanaan permainan ini bagi pemainnya memiliki makna yang sangat mendalam, sampai-sampai banyak pemain *go* yang mengabdikan hidupnya terhadap permainan ini.[5]

Untuk mengembangkan minat remaja Jepang terhadap permainan ini, pemerintah mulai mendirikan sekolah-sekolah khusus *go*. Dari sinilah pemain-pemain pemula mulai bermunculan dan meningkat sejak abad 20. Selain itu dibentuk asosiasi *go* Jepang bernama *Nihon Kiin* pada tahun 1924 dan mulai tahun 1979 diadakan kejuaraan dunia *go* untuk pemula. Bahkan federasi *go* internasional yang berada di Tokyo telah diorganisir sejak tahun 1982.[6]

Meskipun permainan *go* berasal dari China dan telah dimainkan oleh masyarakat China terlebih dahulu, tetapi orang Jepang lebih ahli dalam permainan ini. Oleh karena itu, selanjutnya permainan ini dikenal sebagai permainan Nasional Jepang.[7] Pada mulanya, permainan ini dipakai sebagai alat untuk meramal nasib, kemudian lama-kelamaan permainan ini menjadi jenis permainan.

---

[5] http:// www. Treadgames. Ok/games/wei-chi.html
[6] Kondansha Encyclopedia Of Japan, *op.cit.*, hal 38
[7] Arthur Smith, *The game of Go* (Japan, 1986), hal 1

Pada jaman pertengahan permainan *go* mulai mengarah kepada ilmu pengetahuan.[8]

Dalam permainan ini tidak membutuhkan tempat yang luas, dan pemain juga bisa membaca pikiran orang lain. Selain itu pemain diharuskan menebak taktik lawan. Ketertarikan orang Jepang terhadap permainan *go*, dapat digambarkan dengan fakta bahwa dalam tiga abad terakhir ini, pengembangan *go* dan formulasinya sebagai sebuah studi telah menjadi bagian dari kebijakan pemerintah. [9] Seiring perkembangan jaman, tidak hanya orang China, Jepang, dan Korea yang menyukai permainan *go*, tetapi bangsa Baratpun ikut tertarik. Permainan *go*, perlahan tetapi pasti meluas ke dunia Barat. Ini terlihat dengan dibentuknya asosiasi *go* di Amerika dan Eropa. Beberapa tahun belakangan ini, banyak diadakan turnamen *go* yang melibatkan berbagai negara.

Permainan *go*, bagi beberapa pemula dianggap sebagai hobi yang dilakukan pada waktu makan siang dan bagi yang lainnya dianggap sebagai sebuah kompetisi atau pertandingan yang mangandalkan akal dan kemampuan. Namun, bagi pemain profesional, permainan *go* ini adalah suatu seni, yang dapat dibandingkan dengan suatu

[8] Kodansha Encyclopedia of Japan, *op.cit.*,hal 38
[9] J. Korchelt, *op.cit.*,hal 2

pertunjukan musik yang besar, lukisan ataupun karya sastra. Oleh masyarakat Jepang sendiri, *go* dikategorikan ke dalam suatu seni keindahan, karena tanpa disadari seringkali pemain membuat suatu gambar yang indah dari batu-batu yang terkoneksi atau terhubung di atas papan *go*.

1.2 Pembatasan Masalah

Pada awalnya permainan *go* digunakan sebagai alat untuk meramal nasib kemudian berkembang menjadi jenis permainan. Namun, ternyata bagi masyarakat Jepang permainan ini mengandung suatu nilai seni yang terbentuk dari biji-biji yang terkoneksi di atas papan *go*. Oleh karena itu, yang menjadi masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana permainan rakyat Jepang *go* ditinjau dari sudut seni.

1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menjawab bagaimana permainan go ditinjau dari sudut seni.

1.4 Metode Penulisan

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk meneliti skripsi ini adalah metode kualitatif. Buku-buku yang penulis gunakan sebagai sumber kepustakaan berasal dari Perpustakaan Pusat Bahasa dan Kebudayaan Jepang dan Perpustakaan Darma Persada. Metode penulisan skripsi ini adalah deskripsi analitik.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini, terdiri dari 6 bab, yang masing-masing babnya akan membahas pokok-pokok bahasan seperti di bawah ini :

Bab I : Pendahuluan. Dalam bab ini dibahas latar belakang, pembatasan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

Bab II : Asal Usul Dan Kaidah Dalam Permainan *Go*. Dalam bab ini akan dibahas mengenai asal usul permainan *go*, sejarah masuknya permainan *go* dan perkembangannya, serta gambaran umum permainan *go*.

Bab III : Tinjauan Budaya Dalam Permainan *Go*. Dalam bab ini akan dibahas nilai seni dalam permainan *go*, keunggulan permainan *go*, upaya masyarakat dan

pemerintah Jepang dalam melestarikan permainan *go*, dan asosiasi *go*.

Bab VI : Kesimpulan. Bab ini memuat kesimpulan yang diperoleh penulis terhadap kajian yang diteliti dalam skripsi ini.

Lampiran-lampiran yang terdiri dari glosari, lampiran gambar, bibliografi, dan daftar riwayat hidup penulis.