

GANGURO SEBAGAI REFLEKSI BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai Salah satu persyaratan mencapai gelar Sarjana Sastra

Oleh:

Julyanti Susilowati

NIM: 04110027



JURUSAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

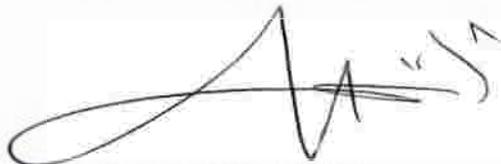
2008

Skripsi sarjana yang berjudul:

GANGURO SEBAGAI REFLEKSI BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG

Telah diuji dan diterima dengan baik (lulus) pada tanggal 13 Agustus 2008,
dihadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Sastra.

Ketua Sidang/Penguji



(Syamsul Bahri, S.S)

Pembimbing/Penguji



(M. Mossadeq Bahri, M. Phil)

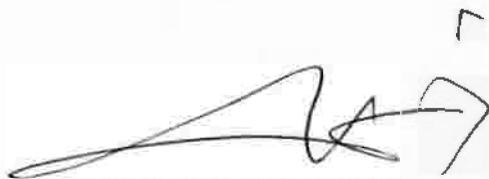
Pembaca/Penguji



(Oke Diah Arini, S.S)

Disahkan Oleh

Ketua Jurusan



(Syamsul Bahri, S.S)

Dekan Fakultas Sastra



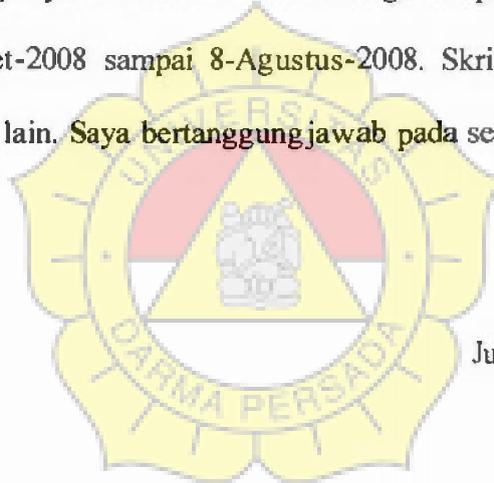
(Dr. Albertine S. Minderop, M.A)

LEMBARPERNYATAAN

Skripsi sarjana yang berjudul:

GANGURO SEBAGAI REFLEKSI BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Bapak M.Mossadeq Bahri, M.Phil., dari tanggal 8-Maret-2008 sampai 8-Agustus-2008. Skripsi ini bukan saduran ataupun jiplakan karya orang lain. Saya bertanggung jawab pada seluruh isi penelitian ini.



Julyanti Susilowati

KATA PENGANTAR

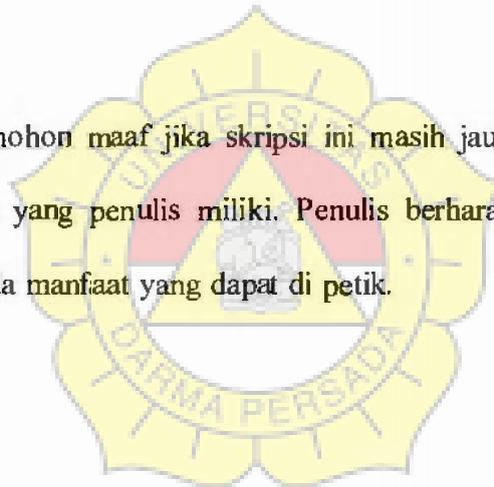
Segala puji kehadiran Allah S.W.T atas rahmat dan karunia-Nya serta kesempatan bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Tanpa izin-Nya, tidak akan keinginan dan cita-cita ini dapat terwujud.

Adapun skripsi yang berjudul **GANGURO SEBAGAI REFLEKSI BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG**, ini dapat terselesaikan dengan bantuan-bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak M.Mossadeq Bahri,M.Phil., selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini dan telah banyak memberi masukan-masukan yang dapat menambah pengetahuan bagi penulis.
2. Ibu Oke Diah Arini,S.S , selaku pembaca skripsi yang telah sangat membantu dalam skripsi ini.
3. Ibu Hj. Dr Albertine S. Minderop,M.A., selaku dekan fakultas sastra Universitas Darma Persada.
4. Bapak Syamsul Bahri,S.S., selaku ketua jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada sekaligus ketua sidang skripsi.
5. Ibu Hani Wahyuningtias,M.si, selaku dosen pembimbing akademik.
6. Ibu Dra.Ediyami selaku kepala Perpustakaan Universitas Darma Persada.
7. Seluruh dosen, staf sekretariat fakultas sastra dan staf perpustakaan Universitas Darma Persada.

8. Kedua orang tuaku yang tercinta papa mama terima kasih sekali, maaf ya selama penulisan skripsi Yulin sudah merepotkan papa mama. Dan seluruh keluarga besarku yang tak mungkin ku sebutkan satu persatu, terima kasih.
9. Seluruh teman-teman sekelasku, Astri, Mihelda, Rizkia, Nurlaela, Nadya, Ni ketut, Elly, Albert, Utomo, Nuuri, Nurul Huda, Taqien, Meita, Wieny, Irma dan Angga. Terima kasih selama ini telah banyak membantu aku dalam segala hal baik pelajaran dikelas maupun yang lainnya. Kalianlah yang telah memberiku semangat hingga saat ini. Semoga persahabatan Kita akan terus berlanjut saat ini, esok dan selamanya.

Sebelumnya Penulis memohon maaf jika skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, kerana keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Penulis berharap dibalik kekurangan dan kesulitan itu masib ada manfaat yang dapat di petik.



Jakarta, Agustus 2008

Penulis

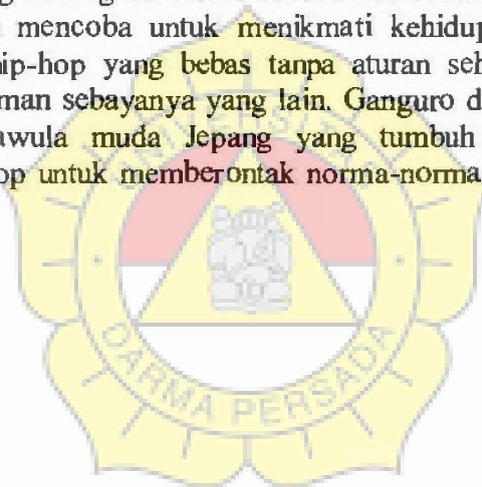
ABSTRAK

JULY ANTI SUSILOWATI

04110027

GANGURO SEBAGAI REFLEKSI BUDAYA HIP-HOP DI JEPANG
UNIVERSITAS DARMA PERSADA

Ganguro merupakan gaya berbusana baru yang muncul pada pertengahan tahun 1990-an dan mencapai puncak popularitasnya pada tahun 2000 dalam kalangan kawula muda Jepang. Gaya busana ini meniru beberapa tampilan fisik dari hip-hop seperti warna kulit yang dihitamkan dengan riasan yang berkilau, rambut pirang atau putih, sepatu bot dengan hak tinggi dan rok mini dan baju dengan warna-warni terang. Kawula muda Jepang mulai merasa tertekan dengan banyaknya kegiatan dan peraturan sekolah maupun situasi keluarga di rumah yang kurang harmonis karena kesibukan orang tua, hal seperti inilah yang membuat mereka mencoba untuk menikmati kehidupan normal dan tanpa beban dengan meniru gaya hip-hop yang bebas tanpa aturan sehingga mereka terlihat beda dibandingkan dengan teman sebayanya yang lain. Ganguro dapat dikatakan sebagai bentuk wujud kebosanan kawula muda Jepang yang tumbuh dalam budaya yang homogen dan gambaran hip-hop untuk memberontak norma-norma tradisional Jepang.



概略

ジュリヤンチ スミノワチ

0四一—00二七

願黒が日本のヒップホップの文化を表こと

ダルマ プルサダ 大学

概略

玩具路は新たなスタイルドレスを表す(1990年の年の半ばに現れて、漆器子供
で 2000年の年間で最高な状態でそれに達する)。大胆な多彩に従って、blackenend
殻色のようにきらめいている化粧、ブロンドの髪でヒップホップからの何らかの物理的
な外観を模倣する、白くて、高い雨靴とミニフロックをターンし、またはまた、衣服をター
ンしても、様式はこれに服を着せる。多くと共に圧力の下で activityhim に来る
日本子供始めと親の workload、彼らがそうしようとするこの造のような件が普通の
生活を楽しんでるので、それほど円満でない家の学校と家庭環境とも負担なしで
無料のヒップホップを模倣することによって順調な規則が口汚くそうを流行に合わせる、
それらを見られた違いは他の友人年代のものと比較された。玩具路が
日本子供退屈構成としてどれが日本の反逆者の伝統的な標準への同質の文化とヒッ
プホップの絵で成長するかを言うことができる。最近ヒップホップ漆器外観から書式を
表すスタイルドレス玩具路の存在で次第に現代的に見られている日本。

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBARPERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	6
1.3 Tujuan penulisan.....	6
1.4 Hipotesa.....	6
1.5 Ruang Lingkup.....	7
1.6 Metode Penulisan.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II. GANGURO (願黒)	
2.1 Gambaran Umum tentang Ganguro.....	9
2.2 Ganguro Sebagai Sub Kultur Kawula Muda.....	14
2.2.1 Ganguro Sebagai Ekspresi Yang Eksplisit.....	17
2.2.2 Yamamba Sebagai Gaya Yang Lebih Ekstrim dari Ganguro.....	20

2.2.3 Ganguro Sebagai Muka Hitam di Jepang.....	21
---	----

BAB III. GANGURO SEBAGAI REFLEKSI BUDAYA HIP-HOP DI

JEPANG.....	27
--------------------	-----------

3.1 Sejarah Hip-hop di Jepang.....	30
------------------------------------	----

3.2 Pengaruh Amerika terhadap Hip-hop Jepang.....	37
---	----

3.3 Bahasa Muka Hitam (願景县).....	40
----------------------------------	----

BAB IV. KESIMPULAN.....	51
--------------------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Jepang adalah negara yang terbentang membentuk busur pada arah Barat Laut Samudra Pasifik di tepi Timur Benua Eurasia. Terdiri dari pulau –pulau besar dan kecil dengan luas sekitar 378.000 km² membentang dari Selatan ke Utara sepanjang 2.500 km dan terletak pada sekitar 20° - 46° LU. Pulau –pulau utamanya adalah Hokkaido, Honshu, Shikoku, Kyushu, dan Okinawa¹. Honshu terbagi dalam 5 daerah, yaitu Tohoku, Kanto, Chubu, Kinki dan Chugoku. Sekitar tiga perempat dari daratan Jepang terdiri dari daerah pegunungan dan perbukitan, sedangkan tanah datar yang tersedia untuk lahan dan pengembangan kota sangat terbatas. Di daerah yang terbatas inilah tinggal kurang lebih 130 juta penduduk.

Iklim umumnya lembut dengan perubahan 4 musim yang jelas karena Jepang terletak hampir di pusat daerah beriklim sedang. Musim semi dan musim gugur sangat nyaman namun pada musim panas (Juli – Agustus) angin bertiup dari Samudera Pasifik sehingga menjadikan Jepang terasa panas, sebaliknya pada musim dingin (Desember – Februari) angin bertiup dari daratan menjadikan Jepang sangat dingin. Kecuali kepulauan Hokkaido, pada bulan Juni berlangsung 梅雨². Disamping itu, karena kepulauan Jepang memiliki struktur daratan yang rumit dan memanjang dari Selatan ke Utara, adanya perbedaan iklim yang mencolok antar daerah merupakan kekhasan tersendiri. Di Hokkaido dan disekitar Honshu yang ada disekitar laut Jepang, pada musim dingin curah saljunya tinggi. Dengan

¹ <http://www.jasso.or.id/pengenalan.php>

² Hujan yang turun hampir setiap hari antara musim semi dan musim panas

memanfaatkan perubahan musim seperti ini berbagai macam olah raga pantai dan olah raga musim dingin bisa dinikmati dengan menyenangkan.

Perihal makanan tidak hanya masakan Jepang yang terdiri dari nasi sebagai makanan pokok, serta sayuran, ikan, dan daging saja sebagai lauk pauknya, masakan Cina dan Eropa pun cukup populer. Dewasa ini bermacam – macam jenis masakan dari berbagai penjuru dunia bisa dinikmati. Jepang juga dianugerahi air yang bermutu dan fasilitas higienya sangat baik sehingga air keran di semua daerah aman di konsumsi. Kebudayaan Jepang dewasa ini sangat beragam. Para remaja putri yang mempelajari kebudayaan tradisional Jepang seperti upacara minum teh (茶道) dan merangkai bunga (花道) sekalipun senang pergi menonton pertandingan olah raga (運動会). Begitu pula di kota – kota, bukanlah pemandangan yang mengherankan manakala terlihat kuil – kuil kuno tegak berdampingan dengan gedung – gedung pencakar langit. Inilah kebudayaan Jepang dewasa ini sebagai gabungan yang mengagumkan antara kebudayaan lama dan kuno, antara Timur dan Barat.

Seiring dengan kemajuan media komunikasi, informasi dengan mudah mengalir masuk dan hal – hal baru pun dengan cepat tersebar luas di Jepang. Namun demikian kebudayaan tradisional seperti festival tradisional atau yang lebih dikenal dengan nama 祭り dan gaya hidup yang sudah berurat berakar di setiap daerah masih tetap melekat sebagai ciri khas daerah yang bersangkutan³. Demikian pula dengan industrinya, Jepang yang dulu dikenal sebagai negara agraris, hanya dengan melalui proses industrialisasi cepat selama satu abad, kini telah menjelma sebagai salah satu negara industri maju di dunia.

Tambahan pula, sejarah panjang kebudayaan Jepang selalu ditandai dengan “*Itoko-Dori*” yaitu kemampuan mengadopsi kebudayaan asing yang selanjutnya berasimilasi

³ Sebagai contoh : お盆祭り (festival musim panas), 盆踊り (tarian Bon)

menjadi budaya setempat yang unik⁴. Bukti dahsyatnya litoko-Dori ini terlihat pada pesatnya kemajuan bidang industri dan ekonomi Jepang, usai kekalahan Perang Dunia II pada tahun 1945. Bila dirunut ke belakang, bendera Jepang (日の丸) yang mengadopsi elemen kemajuan dari kebudayaan negara lain ini telah dikibarkan sejak Restorasi Meiji tahun 1868. Kekaisaran Jepang membuat kebijakan untuk mempelajari kemajuan dari dunia Barat. Pada tahun 1871 sampai dengan tahun 1873, sebuah misi diplomatik di bawah kepemimpinan Iwakura Tomomi melakukan perjalanan untuk mempelajari sistem pemerintahan, hukum, ekonomi, militer, pendidikan, dan kemajuan teknologi industri dari Amerika Serikat, Inggris, serta bangsa Eropa lainnya. Pelajaran yang didapat dari misi ini selanjutnya diadopsi dalam sistem internal Pemerintah Jepang. Lebih jauh ke belakang, pada masa pra-modern, Jepang mengadopsi elemen- elemen tersebut terutama dari Cina dan Korea, dan pada masa modern mengadopsi dari kebudayaan barat.

Impor kebudayaan mulai terjadi di Jepang dari benua asia timur sejak tahun 300 SM, dimulai dari penggunaan besi dan cara bercocok tanam. Selanjutnya, pada pertengahan abad ke-6 M dimulai gelombang kedua impor kebudayaan dari Cina, yaitu masuknya agama Budha dan Konfusianisme. Budha akhirnya menjadi salah satu agama mayoritas penduduk Jepang dan berpengaruh kuat pada seni dan arsitektur Jepang.

Masuknya agama Budha, awalnya membawa dampak serius pada sistem politik dan pemerintahan kekaisaran Jepang yang memeluk agama Shinto. Menurut agama Shinto, Kaisar Jepang merupakan keturunan dewa yang mempunyai status paling tinggi di Jepang. Apabila mereka menganut agama Budha, sistem kekaisaran harus dihilangkan. Untuk menjembatani perbedaan ini, akhirnya salah satu keluarga kaisar, Pangeran Shotoku, memperkenalkan pendekatan baru yang memadukan Shinto, Budha, dan Konfusianisme.

⁴ Roger J Davies. The Japanese Mind, Understanding Contemporary Japanese Culture (2002)

ia menyatakan bahwa ibarat sebuah pohon, “Shinto adalah batang, Budha adalah cabang, dan Konfusianisme adalah dedaunan.” Dengan pendekatan ini, perselisihan antara Shinto, Budha, dan Konfusianisme dapat dihilangkan. Bangsa Jepang mampu menerima kepercayaan baru tersebut dan filosofi serta nilai-nilai budaya di dalamnya. Hal ini memberi dampak bagi lahirnya manusia yang ada saat ini.

Pada masa modern, litoko-Dori dapat dilihat secara mudah dari adopsi teknologi yang mengubah negara tersebut menjadi industri yang membawa kemajuan ekonomi. Salah satu contohnya adalah pabrik pemintalan sutra Tomioka yang didirikan tahun 1873 dengan mengadopsi teknik pemintalan dari Perancis. Pabrik tersebut dibangun dengan mencontoh sepenuhnya pabrik di negara asalnya. Selain itu pembangunan dilakukan dengan peralatan yang sepenuhnya diimpor dari Perancis, bukan saja desain dan mesin pemintal, tapi juga ubin, meja, dan kursinya. Selanjutnya, pekerja Perancis dipekerjakan untuk ditiru cara bekerjanya oleh pekerja Jepang. Hal ini berhasil dengan baik, dan 40 tahun kemudian mereka sukses mengembangkan teknologi mereka sendiri dan mengekspor sutra hasil produksinya. Itoko-Dori bukannya tidak punya dampak negatif bagi bangsa Jepang. Upaya mengadopsi teknologi maju dan kebudayaan secara buta dari negara Barat rupanya juga membawa masalah lingkungan dan sosial yang tidak diperkirakan sebelumnya. Salah satunya adalah terkikisnya budaya tradisional Jepang. Setelah terbukanya Jepang pada abad ke-19, bangsa ini berusaha menjalin hubungan baik dengan bangsa Barat dan mencoba menjadi seperti mereka. Hasilnya, gaya hidup peradaban Barat semakin diterima dan diadopsi, dan pandangan hidup kebarat-baratan telah tersebar luas di masyarakat Jepang. Saat ini, budaya tradisional Jepang menjadi kalah populer dibandingkan dengan budaya pop Jepang⁵.

⁵ <http://www.aksesdeplu.com/paradoks.htm>

Penggunaan celana jeans, musik rock, dan konsumsi makanan cepat saji (*fast food*) sangat populer di Jepang. Masyarakat Jepang dewasa ini lebih terbiasa makan dan minum dengan sendok dan garpu daripada menggunakan sumpit, mandi dengan shower daripada menggunakan bak mandi ofuro (お風呂), dan memilih tidur di atas springbed daripada menggunakan futon (布団). Bahkan orang asing kini mulai mempertanyakan di mana tempat untuk memperoleh budaya asli Jepang yang mengandung keindahan dan filosofi yang dalam, terutama dalam hal pakaian, musik, lukisan dan kaligrafi, serta bahasa. Budaya yang dulu sangat kental di masyarakat itu semakin sulit ditemukan di Jepang.

Dalam buku "*The Japanese Mind*" dicontohkan pakaian tradisional Jepang atau wafuku (和服), misalnya kimono (着物). Saat ini, perempuan Jepang tidak memakai kimono sesering zaman dulu. Mereka lebih memilih menggunakan baju Barat yang disebut yofuku (世服). Hanya kalangan lanjut usia yang merasa tidak nyaman menggunakan yofuku. Setidaknya ada dua alasan yang melatar belakangi semakin tidak populernya wafuku. Pertama, pakaian tersebut kurang praktis dalam penggunaannya dan menyulitkan bergerak. Alasan kedua, penggunaan kimono dianggap sebagai pakaian formal yang lebih sesuai untuk kalangan kelas atas (*high class*) dalam acara-acara khusus.

Contoh kedua adalah hogaku, musik tradisional Jepang yang semakin jarang didengar. Kaum remaja Jepang kini lebih memilih alat musik modern ala Barat. Kursus musik menggunakan alat-alat seperti gitar elektrik, piano, dan biola jauh lebih populer dibandingkan dengan こと, 三味線, atau 尺八. Persepsi musik untuk orang Jepang modern adalah musik Barat. Hogaku yang menggunakan irama syahdu dan lembut hanya digunakan untuk acara-acara tertentu, misalnya perayaan Tahun Baru, pernikahan (お見合), atau di restoran Jepang kelas atas (旅程 atau 闊歩).

Yofuku juga dapat dilihat dari para gadis sekolahan, kebanyakan dari mereka memakai *kaos kaki kedodoran*. Gaya ini tidak terlihat di belahan dunia lainnya. Gaya ini menyebar diseluruh Jepang dan terlihat di seantaro Jepang dan sudah sewajarnya kalau para gadis sekolahan memakai kaos kaki kedodoran. Di pertengahan tahun 1990-an muncul refleksi dari litoko-Dori yaitu *Ganguro* (願黒) yang merupakan trend berbusana baru dan meniru beberapa tampilan fisik dari hip-hop seperti wajah dan leher yang dihitamkan dengan pola yang berkilau, rambut pirang atau putih, sepatu bot dengan hak tinggi dan rok mini dengan warna-warna terang.

1.2 Permasalahan

Dari latar belakang diatas maka dapat diketahui bahwa Jepang pada kenyataannya telah mampu mengadopsi kebudayaan asing yang selanjutnya berasimilasi menjadi budaya setempat yang unik (*litoko-Dori*). *Ganguro* yang merupakan litoko-Dori pada pertengahan tahun 1990-an adalah refleksi budaya hip-hop di Jepang.

Fokus penelitian skripsi adalah melihat sejauh mana trend *ganguro* yang notabeneanya adalah refleksi budaya hip-hop dapat memberikan perubahan gaya hidup khususnya pada kawula muda Jepang.

1.3 Tujuan penulisan

1. Untuk menjelaskana adanya korelasi antara *ganguro* dan budaya hip-hop
2. Untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh *ganguro* terhadap dunia kawula muda Jepang.

1.4 Hipotesa

Hipotesa yang ingin di jawab dalam skripsi ini adalah sejauh mana trend ganguro memberikan pengaruh terhadap dunia kawula muda Jepang. Dewasa ini, trend ganguro sudah mulai menghilang perlahan-lahan dan telah tergantikan oleh hal baru yang lainnya, dan ini akan tetap dianggap sebagai gaya kawula muda Jepang. Ganguro merupakan salah satu bagian dari budaya pop dan cerminan dari budaya hip-hop yang ada di Jepang dan sudah menjadi subkultur untuk sebagian kawula muda Jepang, tetapi juga bertentangan dengan masyarakat Jepang. Ganguro sesungguhnya berusaha untuk memulai suatu revolusi untuk melepaskan diri dari peraturan dan harapan yang diturunkan dari generasi ke generasi yang ditetapkan untuk mereka.

1.5 Ruang lingkup

Ruang lingkup yang menjadi cakupan skripsi ini adalah ganguro kurun waktu antara pertengahan tahun 1990-an dengan awal tahun 2000-an. Di luar ruang lingkup, penulis tidak bertanggung-jawab.

1.6 Metode penulisan dan penelitian

Metode penulisan yang digunakan deskriptif analisis, sedangkan metode penelitiannya menggunakan pendekatan kepustakaan, data dikumpulkan dan dianalisis sebanyak mungkin dari buku-buku maupun situs-situs internet. Data tersebut di dapat dari Perpustakaan Pusat Kebudayaan Jepang (Japan Foundation), perpustakaan CSIS dan juga beberapa berasal dari buku-buku koleksi sendiri.

1.7 Sistematika penulisan

Skripsi ini terdiri dari 4 bab, yaitu : **Bab satu** yang terdiri dari latar belakang, permasalahan, hipotesa, tujuan penulisan, ruang lingkup, metode penulisan dan sistematika penulisan.

Dalam **Bab dua**, penulis akan menjelaskan gambaran umum tentang ganguro sebagai sub kultur kawula muda di Jepang yang merupakan bentuk ekspresi yang eksplisit serta yamanba sebagai ganguro si muka hitam paling ekstrim di Jepang.

Bab tiga, akan menjelaskan adanya korelasi antara ganguro dengan budaya hip-hop di Jepang.

Dan pada **Bab terakhir**, yaitu bab empat penulis akan memberikan kesimpulan dari keseluruhan isi bab-bab yang ada.

