

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara kepulauan yang berada di Asia Timur. Dunia mengenal Jepang sebagai salah satu negara termaju di Asia namun tetap menjunjung tinggi kebudayaannya sendiri. Jepang mempunyai berbagai macam budaya. Salah satu budayanya adalah *Yosakoi*. *Yosakoi* adalah tarian dengan ciri khas gerakan tangan dan kaki yang dinamis. Tarian ini berkembang sebagai bentuk modern tarian musim panas *Awa Odori*. Sambil menari, di kedua belah tangan, penari pria dan wanita segala umur membunyikan perkusi dari kayu yang disebut *naruko*. Mulanya, *naruko* dipakai untuk mengusir burung-burung di sawah, namun sekarang menjadi pelengkap tarian. Penari dalam satu kelompok mengenakan kostum berupa *happi* atau *yukata*.

Awal keberadaan *Yosakoi* di Jepang adalah pada saat pasca Perang Dunia II tahun 1954, dimana masyarakat di Prefektur Kouchi melaksanakan *Yosakoi Matsuri* untuk mengusir hawa panas dan mengembalikan kembali aktivitas di wilayah pertokoan, para *odoriko* (penari) membawa *naruko* dan menari mengikuti alunan *Yosakoi Bushi*. Di samping untuk mengembalikan aktivitas di wilayah pertokoan, *Yosakoi Matsuri* ini juga menjadi hiburan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan pada saat musim panas.

Sejak diadakannya *Yosakoi Matsuri* pertama kali pada tahun 1954 *Yosakoi* pun terus mengalami perkembangan hingga saat ini dalam berbagai macam segi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Iwai Masahiro yang berjudul "*The Evolutionism of 'Yosakoi Naruko Dance'*" dijelaskan bahwa *Yosakoi Naruko Odori* adalah *odori* yang terus berkembang atau berevolusi. Hal tersebut disebabkan oleh adanya inovasi-inovasi yang terjadi di dalam *Yosakoi Naruko Odori*, seperti masuknya aliran musik seperti *samba*, *rock*, *reggae* dan lainlainnya ke dalam musik tradisional yang digunakan. Kemudian berkembangnya penggunaan kostum yang tadinya hanya sekedar menggunakan *happi* menjadi kostum orisinal dengan paduan berbagai macam gaya dan tren. (Iwai, 2006:28)

Setiap tim *Yosakoi* dapat berkreasi dengan kostum, musik, dan koreografi orisinal tim mereka masing-masing dengan tetap menaati dasar-dasar dari *Yosakoi* yaitu dengan tetap menggunakan *naruko* dan memasukkan lirik dari lagu berjudul '*Yosakoi Naruko Odori*' ke dalam tarian mereka. Dengan adanya kebebasan dalam berkreasi ini, *Yosakoi* pun menjadi budaya yang terkenal di Jepang dan karena hal itu pun sehingga mulai muncul tim-tim *Yosakoi* dari berbagai daerah di Jepang maupun di dunia. Karena faktor fleksibilitas yang terdapat dalam *Yosakoi* memacu kreativitas dalam berkarya sehingga membuat budaya ini digemari oleh masyarakat Jepang maupun di dunia.

Salah satu contoh dari faktor fleksibilitas yang ada pada *Yosakoi* adalah inovasi pada unsur kostum. Pada awal pelaksanaan *Yosakoi Matsuri*, para penari menggunakan kostum yang dasar dan tradisional seperti *yukata*, *sarashi*, dan *happi*. Lalu, berkembang menjadi *happi* yang dirancang sesuai tren dan warna sesuai dengan keinginan masing masing tim *Yosakoi* itu sendiri. Lalu berkembang lagi menjadi kostum orisinal masing masing tim *Yosakoi* dengan nuansa Jepang. Inovasi berikutnya adalah kostum maupun desain dari kostum masing masing tim *Yosakoi* seluruhnya orisinal mengikuti tren zaman. Tidak hanya itu saja, pada era modern ini kostum tim *Yosakoi* dapat berubah saat menari menjadi kostum yang lain pada waktu singkat. Dari penjelasan ini dapat terlihat bahwa banyak inovasi yang dilakukan pada unsur kostum pada budaya tarian *Yosakoi*.

Budaya tarian *Yosakoi* tidak hanya digemari oleh masyarakat Jepang saja namun masyarakat dari berbagai negara mempunyai kegemaran terhadap *Yosakoi*, salah satunya adalah Indonesia. Tidak hanya dari tarian *Yosakoi* itu sendiri namun Indonesia juga ikut melaksanakan *Yosakoi Matsuri*. Di Indonesia sendiri tepatnya di kota Surabaya dijadikan kiblat seni tari *Yosakoi* dari Jepang. Tarian ini menjadi populer di Surabaya sejak Pemerintah Kota Surabaya dan Pemerintah Kota Kouchi menjalin hubungan kerjasama. Festival *Yosakoi* ini diadakan pertama kali pada tahun 2003 sebagai bentuk kerja sama antara Kota Surabaya dan Kota Kouchi, Jepang sebagai Sister City dalam rangka peringatan 'Tahun Pertukaran Masyarakat Jepang-ASEAN'. (http://www.surabaya.id.emb-japan.go.jp/itpr_ja/culture.html). Mulai sejak itu, tarian *Yosakoi* menjadi agenda wajib Festival Lintas Budaya yang digelar

tiap tahun di Surabaya. Peserta Pagelaran Festival *Yosakoi* Surabaya tersebut adalah tim-tim yang berasal dari berbagai kota di Indonesia terutama kota Surabaya.

Lalu, pada tahun 2015 terdapat juga *Yosakoi Matsuri* se-Jabodetabek. Festival ini diselenggarakan dalam acara Festival Jepang yang ada di Jakarta yaitu *Ennichisai*. Festival ini menunjukkan fenomena bahwa terdapat banyak peminat budaya *Yosakoi* di Indonesia. Pelaksanaan kedua *Yosakoi Matsuri* ini di Indonesia membuat tim *Yosakoi* yang terdapat di Indonesia tumbuh berkembang dari tahun ke tahun mengikuti inovasi yang dilakukan oleh timtim *Yosakoi* yang terdapat di Jepang mulai dari segi kostum, musik, serta koreografi. Saat kuliah di Universitas Darma Persada, penulis mengikuti kegiatan *Yosakoi Soran Club* yang ada di Universitas Darma Persada. Pada saat mengikuti kegiatan tersebut banyak tim *Yosakoi* yang ada di Jakarta yang mengalami inovasi mengikuti perkembangan zaman seperti tim *Yosakoi* yang ada di Jepang. Salah satunya, *Yosakoi Soran Club* Unsada pun ikut melakukan inovasi-inovasi dari tahun ke tahun seperti tim *Yosakoi* yang ada di Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengetahui pengaruh inovasi *Yosakoi* Jepang terhadap tim *Yosakoi Soran Club* Unsada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sejak diadakannya *Yosakoi Matsuri* di Jepang *Yosakoi* terus mengalami perkembangan setiap tahun dalam berbagai unsur.
2. Perkembangan *Yosakoi* yang inovatif menumbuhkan banyak peminat tidak hanya di Jepang tapi juga di Indonesia
3. Inovasi yang dilakukan tim *Yosakoi* Jepang juga memberikan dampak yang positif terhadap inovasi tim *Yosakoi* yang ada di Indonesia, salah satunya tim *Yosakoi Soran Club* Unsada

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh inovasi tim *Yosakoi* Jepang terhadap tim *Yosakoi Soran Club* Unsada.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bentuk inovasi apakah yang terdapat dalam tim *Yosakoi* Jepang ?
2. Bagaimanakah proses penyebaran *Yosakoi* dapat terjadi dari dalam negeri Jepang sampai ke Indonesia ?
3. Pengaruh apakah yang telah diberikan tim *Yosakoi* Jepang terhadap *Yosakoi Soran Club* Unsada ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bentuk inovasi yang terdapat pada tim *Yosakoi* di Jepang
2. Proses penyebaran *Yosakoi* yang terjadi dalam negeri Jepang sampai ke Indonesia
3. Pengaruh-pengaruh yang telah diberikan tim *Yosakoi* Jepang terhadap *Yosakoi Soran Club* Unsada dalam segi inovasi

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Pengaruh

Menurut Norman Barry pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan yang jika seorang yang dipengaruhi agar bertindak dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorongnya. (Norman Barry, 1981:99)

Menurut Uwe Becker pengaruh adalah kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan. (Uwe Becker, 1991:235)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah bagian dari kekuasaan yang dapat mendorong orang lain untuk bertindak seperti yang mempengaruhi dan dapat dilakukan baik tokoh formal maupun tokoh informal

1.6.2 Inovasi

Menurut West & Far inovasi adalah pengenalan dan penerapan dengan sengaja gagasan, proses, produk, dan prosedur yang baru pada unit yang menerapkannya, yang dirancang untuk memberikan keuntungan bagi individu, kelompok, organisasi dan masyarakat luas (Ancok, 2012:34) .

Menurut Evert M. Rogers pengertian inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktek atau objek / benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi (Suwarno, 2008:9).

Dari kedua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa inovasi adalah suatu ide atau gagasan baru yang diterapkan agar mendapatkan sesuatu yang baru dan memberikan keuntungan bagi individu atau kelompok

1.6.3 *Yosakoi*

Menurut Iwai Masahiro pengertian *Yosakoi* dalam *Yosakoi Matsuri* adalah datanglah pada malam hari dan datanglah pada malam ini (Iwai, 2006:27). Datanglah pada malam hari ini yang dimaksud adalah datang untuk meramaikan *Yosakoi Matsuri*.

1.7 Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini, penulis menggunakan metode studi pustaka, metode observasi secara langsung dan tidak langsung. Metode studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran dan berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Studi pustaka dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku referensi serta menelusuri artikel di internet, maupun pustaka lainnya yang berkaitan dengan tema masalah.

Metode observasi langsung adalah teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari

dekat kegiatan yang dilakukan. Melalui observasi secara langsung penulis melakukan pengamatan mengenai perkembangan objek penelitian yaitu *Yosakoi Soran Club Unsada*

Metode observasi atau pengamatan tidak langsung adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan gejala pada objek penelitian yang pelaksanaannya dengan mengamati objek tidak secara langsung seperti melalui media internet. Melalui observasi tidak langsung penulis mengamati perkembangan yang muncul pada tarian *Yosakoi* melalui video penampilan beberapa tim *Yosakoi* yang diunggah di internet.

Dari hasil analisis yang peneliti lakukan maka akan dihasilkan kesimpulan yang kemudian penulis gunakan sebagai kesimpulan untuk skripsi ini.

1.8 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi penulis
Manfaat dari penelitian ini bagi penulis adalah penulis mendapatkan ilmu yang lebih mengenai pengaruh tim *Yosakoi* Jepang terhadap tim *Yosakoi Soran Club Unsada*
2. Bagi pembaca
Manfaat dari penelitian ini bagi pembaca adalah pembaca skripsi dapat mengetahui pengaruh inovasi tim *Yosakoi* Jepang terhadap tim *Yosakoi Soran Club Unsada* dan inovasi-inovasi yang dilakukan tim *Yosakoi Soran Club Unsada*
3. Bagi bidang ilmu
Manfaat dari penelitian ini bagi bidang ilmu adalah penelitian ini menambah keilmuan tentang perkembangan *Yosakoi* di Indonesia khususnya *Yosakoi Soran Club Unsada* sehingga dapat mengetahui seberapa jauh *Yosakoi* di Indonesia telah berkembang dan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya wawasan bagi peneliti berikutnya.

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan dibagi menjadi empat pokok bahasan. Pembahasan lebih mendalam dipaparkan dalam sub-sub bab sesuai dengan masalah yang dikemukakan. Adapun keempat pokok bahasan adalah sebagai berikut :

- Bab I** : Merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab II** : Berisi tentang gambaran umum mengenai *Yosakoi* dan *Yosakoi Matsuri*.
- Bab III** : Berisi tentang analisa yang membahas pengaruh inovasi tim *Yosakoi* Jepang terhadap *Yosakoi Soran Club* Unsada
- Bab IV** : Berisi kesimpulan dari seluruh uraian yang telah dipaparkan dalam bab-bab sebelumnya yang disusun secara ringkas dan jelas.



