

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini penting bagi kita untuk belajar bahasa dan juga budaya asing untuk mempermudah kita dalam mendapatkan dan menyaring informasi. Hubungan baik antara Indonesia dengan Jepang dapat memfasilitasi pertukaran budaya dan bahasa antar negara dengan baik. Hal ini membuat Masyarakat Indonesia mulai mempelajari bahasa asing seperti bahasa Jepang,

Table 2-2-1 Number of institutions, number of teachers, and number of learners in Southeast Asia (Listed in order of the number of learners in 2021)

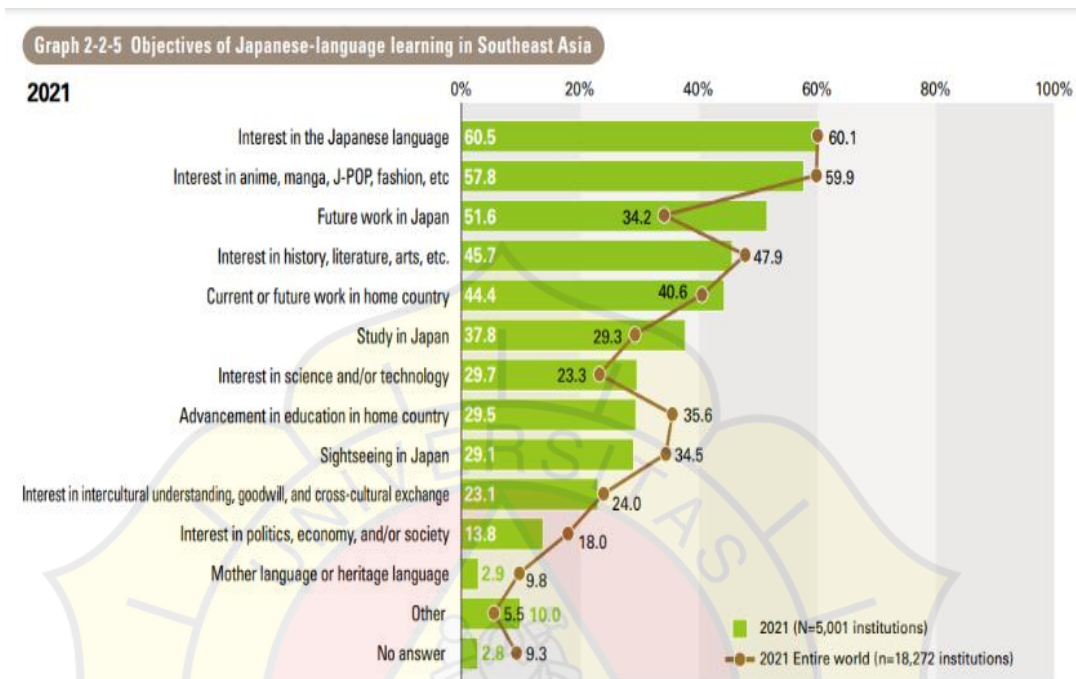
Country and region	2021								Population* (People)	2018		
	Institutions (Institutions)	Teachers (People)	Learners (People)	Learners per 100,000 population (People)	Composition by educational stage (Learners) (People)					Institutions (Institutions)	Teachers (People)	Learners (People)
					Primary education	Secondary education	Higher education	Non- school education				
Indonesia	2,958	6,617	711,732	263.4	6,786	642,605	27,454	34,887	270,203,917	2,879	5,793	709,479
Thailand	676	2,015	183,957	278.8	6,597	150,240	19,803	7,317	65,981,659	659	2,047	184,962
Vietnam	629	5,644	169,582	176.3	3,986	30,590	45,752	89,254	96,208,984	818	7,030	174,521
Philippines	242	1,111	44,457	40.8	640	9,220	9,181	25,416	109,035,343	315	1,289	51,530
Malaysia	215	484	38,129	134.6	17	19,140	13,715	5,257	28,334,135	212	485	39,247
Myanmar	189	896	19,124	37.1	0	0	855	18,269	51,486,253	411	1,593	35,600
Singapore	19	182	10,837	268.0	384	1,313	3,226	5,914	4,044,210	19	221	12,300
Cambodia	51	301	3,874	25.3	216	442	918	2,298	15,288,489	51	307	5,419
Laos	16	74	3,118	48.0	422	1,555	369	772	6,492,228	16	58	1,955
East Timor	4	16	417	35.2	0	0	100	317	1,183,643	6	17	651
Brunei	2	3	148	34.4	0	0	130	18	429,999	2	5	171
Southeast Asia overall	5,001	17,343	1,185,375	-	19,048	855,105	121,503	189,719	-	5,388	18,845	1,215,835

*Source: Population and Vital Statistics Report (as of 3 June 2022), by United Nations

Tabel 1 Survey Statistik Pembelajaran Bahasa Jepang JF

Berdasarkan statistik di atas bisa kita ambil ada beberapa point yang menjadi sebab dari naiknya minat masyarakat Indonesia dalam belajar Bahasa Jepang. Di Indonesia sendiri Pendidikan Bahasa Jepang merupakan salah satu alasan dari eratnya hubungan pertukaran budaya maupun bahasa, dan sudah banyak juga Sekolah ataupun Universitas di Indonesia yang sudah mempunyai kerjasama dengan perusahaan maupun universitas di Jepang.

Dari survei di atas Indonesia menempati peringkat pertama dalam jumlah pembelajar Bahasa Jepang di Asia Tenggara dengan jumlah pembelajar sebanyak 711.732 orang dan jumlah pengajar di Indonesia yang hanya berjumlah 6.617 orang.



Tabel 2 Tabel Survei Pembelajar Bahasa Jepang Oleh The Japan Foundation tahun 2021

Sumber: <https://www.jpff.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey21.html>

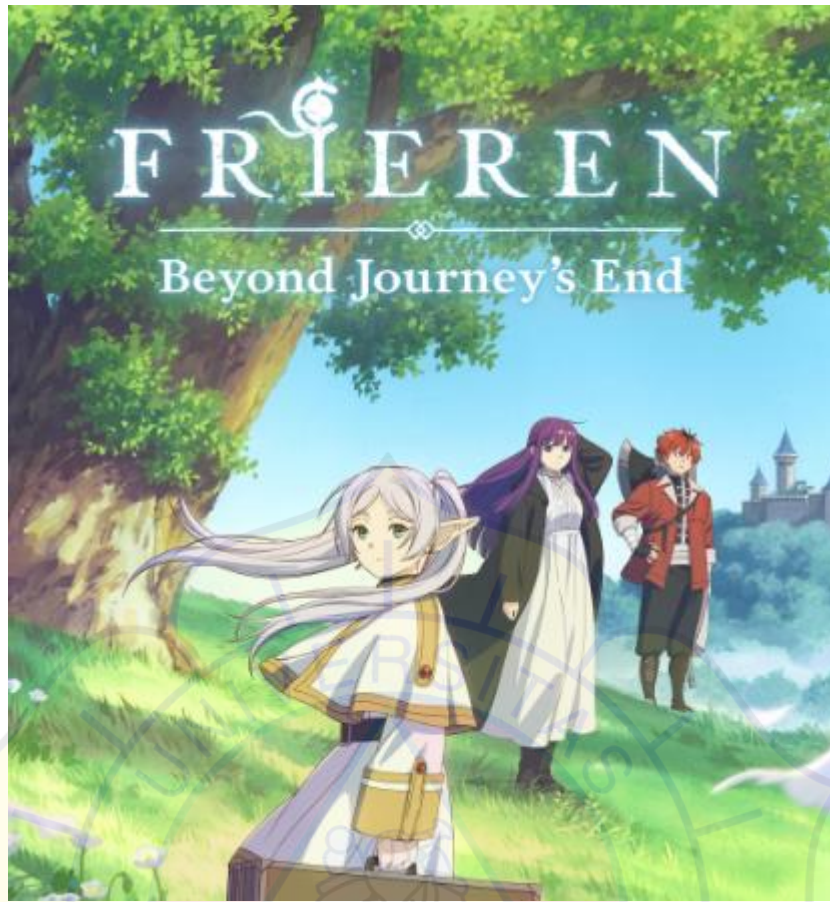
Berdasarkan tabel di atas, alasan nomor satu banyak orang mempelajari bahasa Jepang adalah karena ketertarikan individu tersebut terhadap bahasa Jepang itu sendiri, lalu yang menjadi alasan terbesar nomor 2 banyaknya pembelajar untuk belajar Bahasa Jepang adalah karena kesukaan mereka terhadap Budaya Jepang mau itu budaya Tradisional atau *Modern*,

Budaya Jepang tradisional Budaya Jepang telah menjadi subjek penelitian yang menarik bagi para ilmuwan dari berbagai disiplin ilmu, seiring dengan meningkatnya minat global terhadap negara tersebut. Identitas budaya Jepang dipenuhi dengan unsur-unsur yang mencerminkan kekayaan dan keunikannya, mulai dari tradisi yang kuno hingga elemen modern yang inovatif.

Budaya Jepang dikenal dengan konsep harmoni antara tradisi dan modernitas. Di sisi tradisionalnya, Jepang terkenal dengan ritual dan etiket yang khas, sementara di sisi modernnya, seni pop seperti anime dan industri musik J-Pop menjadi elemen yang tak terpisahkan. Penelitian sebelumnya telah meneliti berbagai aspek budaya Jepang, termasuk anime, musik, festival, dan lain-lain. Sebagai contoh, penelitian oleh Smith (2018) mengeksplorasi pengaruh globalisasi terhadap industri anime Jepang, sementara Johnson et al. (2016) mempelajari peran festival tradisional dalam mempertahankan warisan budaya Jepang.

Perubahan dalam budaya populer Jepang, terutama anime dan musik, mencerminkan evolusi yang berlangsung dalam masyarakat Jepang seiring dengan perubahan zaman. Pengaruh globalisasi dan teknologi telah membawa budaya populer Jepang keluar dari batas geografisnya dan menginspirasi kreasi-kreasi baru yang mencakup elemen-elemen budaya dari berbagai negara. Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana budaya modern Jepang, terutama melalui anime dan musik, memengaruhi identitas budaya Jepang serta interaksi budaya antarbangsa. Dengan memahami kompleksitas hubungan antara budaya populer Jepang dan konteks sosialnya, kita dapat menggali lebih dalam tentang bagaimana globalisasi membentuk dan mengubah lanskap budaya sebuah negara serta dampaknya terhadap identitas budaya lokal.

Contoh dari pengaruh globalisasi dalam Anime bisa kita lihat dari anime dengan judul “葬送のフリーレン”, didalam anime ini nama karakternya menggunakan atau memakai nama dalam Bahasa Jerman seperti “Frieren, Himmel, Übel, dll”. “葬送のフリーレン” (Sousou no Frieren) juga menarik perhatian dengan penggunaan nama-nama Jerman dalam karakter dan dunianya. Penggunaan ini memberikan nuansa yang unik dan menarik bagi penonton, serta menambah kedalaman pada pengaturan dunia anime tersebut. Karakter-karakter dalam anime ini sering kali memiliki nama-nama yang terinspirasi dari bahasa Jerman, seperti Frieren (yang mungkin terkait dengan kata "frieren" yang berarti "beku" dalam bahasa Jerman), Henkel, Erika, dan sebagainya.



Gambar 1 Poster anime Frieren Journey

Sumber: www.myanimelist.net

Selain itu, beberapa istilah dan nama tempat dalam anime ini juga menggunakan elemen-elemen bahasa Jerman, memberikan nuansa yang khas pada pengaturan dunia fantasi. Penggunaan nama-nama Jerman ini tidak hanya sekadar estetika, tetapi juga dapat memiliki makna atau konotasi tambahan yang memperkaya karakter dan alur cerita. Hal ini dapat menjadi subjek penelitian menarik dalam latar belakang skripsi, di mana analisis tentang penggunaan nama-nama Jerman dalam konteks anime "葬送のフリーレン" dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pengaruh budaya dan estetika dalam pembentukan dunia cerita.

Selain dari contoh anime diatas, efek dari globalisasi dalam budaya Jepang juga bisa dilihat dari munculnya beberapa anime yang menggunakan tokoh-

tokoh sejarah Jepang dan juga beberapa hal yang menarik beratkan alur cerita atau hal utama dalam anime tersebut yang merupakan budaya tua Jepang.

Contohnya yang berkaitan dengan hal yang akan saya teliti ada pada adaptasi dari Puisi Karuta Hyakunin Isshu yang sudah di jadikan adaptasi Manga, Anime dan juga Film Live Action pada tahun 2016 silam.



Gambar 2 Poster Film Cihayafuru

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt6821870/>

Penelitian ini akan fokus pada Karuta Ogura Hyakunin Isshu, sebuah permainan kartu tradisional yang sudah ada sejak zaman Edo. Penelitian sebelumnya telah mengkaji berbagai aspek permainan ini, mulai dari sejarahnya hingga dampaknya terhadap pembelajar bahasa Jepang.

Penelitian oleh Tanaka (2017) menguraikan penggunaan simbol alam dalam puisi-puisi ini dan hubungannya dengan pemikiran kosmologi Jepang. Di samping itu, Suzuki (2019) menyelidiki motif cinta dan kehormatan dalam konteks

puisi-puisi tersebut, mengungkapkan dinamika hubungan interpersonal pada masa Heian.

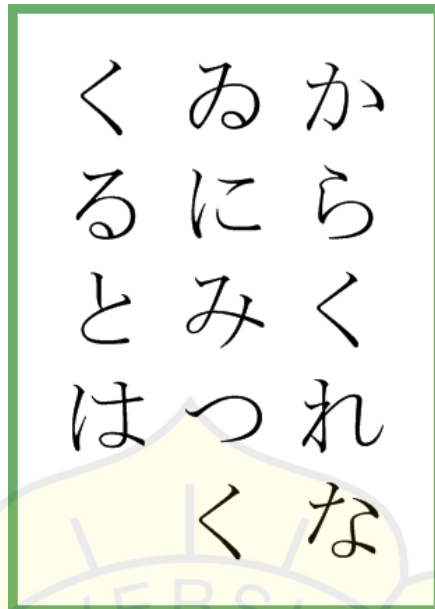
Ogura Karuta Hyakunin Isshu merupakan permainan tradisional Jepang yang melibatkan kecerdasan, kecepatan, dan pemahaman mendalam tentang puisi klasik Jepang. Permainan ini berakar pada karya sastra klasik Jepang yang terkenal, yaitu Ogura Hyakunin Isshu, yang terdiri dari seratus puisi yang ditulis oleh seratus penyair yang berbeda.

Ogura Karuta Hyakunin Isshu adalah permainan kartu Jepang yang dimainkan dengan menggunakan set kartu yang masing-masing kartu memuat satu puisi dari Ogura Hyakunin Isshu. Terdapat dua jenis kartu dalam permainan ini: yomi-fuda (kartu membaca) dan tori-fuda (kartu menangkap). Pemain harus mendengarkan pembacaan sebagian puisi yang dilakukan oleh pembaca dan mencari kartu yang sesuai dengan bagian puisi yang dibacakan. Permainan ini membutuhkan kombinasi kecepatan reaksi, pemahaman sastra, serta kemampuan memori yang baik.

Ogura Hyakunin Isshu merupakan kumpulan puisi klasik Jepang yang disusun pada awal abad ke-13 oleh penyair Fujiwara no Teika. Kumpulan ini terdiri dari seratus puisi yang dipilih dari karya-karya penyair terkenal dari periode Heian hingga periode Kamakura. Puisi-puisi dalam Ogura Hyakunin Isshu dianggap sebagai warisan budaya penting Jepang dan memiliki pengaruh yang luas dalam sastra Jepang. Pada abad ke-17, permainan Ogura Karuta Hyakunin Isshu mulai diperkenalkan dan menjadi populer di kalangan masyarakat Jepang.

Contoh dari satu puisi Ogura Hyakunin Isshu :

ちはやふる	Chihayaburu
かみよもきかす	Kamiyomokikazu
たつたかわ	Tatsutagawa
からくれなゐに	Karakurenaini
みすくくるとは	Mizukukurutowa



Gambar 3 Kartu karuta

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan arti “ Chihayaburu, cerita lama yang tak pernah didengar: Sungai Tatsuta, mengalir tanpa henti, dihiasi daun merah yang merona. Ikatan ini abadi, seperti aliran sungai yang terus mengalir, Tak tersentuh oleh berlalunya berbagai zaman.”

Pada puisi diatas terdapat penggunaan *Hiragana* yang banyak orang tidak mengetahui cara bacanya atau bahkan baru pertama kali melihat bahwa ada *Hiragana* dengan bentuk seperti itu, didalam puisi ini menggunakan *Hiragana* “ゐ” yang merupakan sebuah *Hiragana* yang banyak dipakai didalam karya sastra Jepang kuno yang biasanya ditemukan didalam karya sastra pada zaman Heian.

Didalam puisi *Karuta Hyakunin Isshu* sendiri tidak hanya ada penggunaan *Hiragana* yang sudah tidak dipakai kembali yaitu *Hiragana* “ゐ” (wi) dan *Hiragana* “ゑ” (we) tetapi juga ada beberapa puisi yang menggunakan cara baca yang berbeda dengan apa yang ditulis seperti “けふ” yang dibaca menjadi “きょう” (kyou~) atau “てふ” yang dibaca “ちょ” (cho~)

1.2 Penelitian yang Relevan

Berikut adalah paparan beberapa penelitian yang memiliki objek penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurul Inayah Fauziah dan Nia Kurniawati (2023) dengan judul “Metafora dan Metonimi pada *Waka Karya Ogura Hyakunin Isshu* : Kajian Linguistik Kognitif” penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi bentuk linguistik bahasa kiasan dari tema metafora dan metonimi *Waka Ogura Hyakunin Isshu*, mengidentifikasi jenis-jenis metafora dalam *Waka Ogura Hyakunin Isshu*, dan mengidentifikasi hubungan kedekatan gaya metonimi dalam *Waka Ogura Hyakunin Isshu*.

Dari penelitian tersebut penulis ingin meneliti lebih lanjut tidak hanya dari segi metafora ataupun kata kiasan yang di pakai penulis puisi didalam puisi Ogura Hyakunin Isshu tetapi juga untuk meneliti lebih dalam penggunaan ejaan kuno dan penggunaan hiragana yang sudah jarang di pakai didalam Bahasa Jepang modern.

Penelitian kedua dilakukan oleh Shoichi Takeda, Yu Hasegawa, dan koleganya yang berjudul “A Study of Information Processing In The Brain of Players During Playing the Hyakunin-Isshu Karuta Game” yang meneliti tentang eksperimen menggunakan pencitraan otak fungsional opti (fNIRS) yang bertujuan untuk memperjelas pemrosesan informasi di otak pemain karuta selama bermain Permainan Hyakunin-Isshu.

Pada penelitian di atas yang di teliti adalah apa yang terjadi didalam otak pemain Karuta Hyakunin Isshu di saat pemain mendengar puisi yang di bacakan. Penulis ingin meneliti lebih lanjut apakah para pembelajar Bahasa Jepang dapat mengetahui tulisan apa yang ada didalam Puisi Ogura Hyakunin Isshu dan dapat membaca tulisan di dalam puisi tersebut.

1.3 Identifikasi Masalah

Berikut di bawah ini beberapa masalah yang telah penulis identifikasi yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya perbedaan cara baca yang dipakai didalam puisi dengan Bahasa Jepang pada umumnya.
2. Terdapat hiragana yang sudah tidak dipakai dalam Bahasa Jepang modern.
3. Sedikitnya penelitian mengenai ejaan kuno pada puisi *Ogura Hyakunin Isshu*.
4. Adanya perbedaan jumlah pengajar dengan pembelajar Bahasa Jepang yang mengakibatkan munculnya kurangnya pembelajaran Bahasa Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Pada penelitian yang lain banyak yang membahas penggunaan metafora maupun metonimi dalam Puisi *Ogura Hyakunin Isshu*, atau untuk meneliti para pemain permainan Karuta.

Penulis membatasi penelitian ini untuk meneliti lebih lanjut tentang ejaan yang dipakai didalam puisi *Ogura Hyakunin Isshu* dan penggunaan hiragana yang jarang atau sudah tidak dipakai dalam Bahasa Jepang yang dipakai sekarang.

1.5 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk dan makna bahasa dalam Puisi *Ogura Hyakunin Isshu*.
2. Bagaimana cara baca ejaan kuno dalam Puisi *Ogura Hyakunin Isshu*.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam menulis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk dan makna bahasa yang digunakan di dalam Puisi *Ogura Hyakunin Isshu*.
2. Untuk mengetahui cara baca ejaan kuno yang digunakan didalam Puisi *Ogura Hyakunin Isshu*.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan untuk melakukan penelitian ini Kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif Studi Dokumen/Teks. Studi dokumen atau teks merupakan kajian yang menitik beratkan pada analisis atau interpretasi bahan tertulis berdasarkan konteksnya. Bahan bisa berupa catatan yang terpublikasikan, buku teks, surat kabar, majalah, surat-surat, film, catatan harian, naskah, artikel, dan sejenisnya.

Mengutip dari Nasution (2003:5), memahami jenis penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan, melakukan interaksi dengan mereka, serta menafsirkan pendapat mereka mengenai dunia di sekelilingnya. Metode yang penulis gunakan adalah dengan cara mencari dari puisi puisi yang ada di dalam koleksi *Ogura Hyakunin Isshu* yang memiliki perbedaan dari cara tulis dengan cara pembacaan puisinya dan puisi puisi yang menggunakan *hiragana* yang sudah tidak dipakai lagi pada bahasa Jepang modern.

1.8 Landasan Teori

1.8.1 Ogura Hyakunin Isshu

Puisi Ogura Hyakunin Isshu adalah salah satu karya klasik paling penting dalam sastra Jepang yang mewakili keindahan dan kedalaman warisan budaya Jepang. Kumpulan ini terdiri dari seratus puisi yang dipilih dari berbagai periode, terutama zaman Heian (abad ke-7 hingga ke-11). Para penyair terkenal seperti Lady Ise, Ono no Komachi, dan Fujiwara no Teika, di antara lainnya, menyumbangkan karyanya ke dalam koleksi ini.

Puisi-puisi dalam Ogura Hyakunin Isshu mencakup berbagai tema, mulai dari cinta dan kerinduan hingga perenungan tentang alam dan kehidupan manusia. Mereka sering kali dikomposisikan dalam pola 31 suku (atau karakter), yang terkadang diatur dalam format 5-7-5-7-7 suku yang khas dari waka atau tanka, bentuk puisi Jepang tradisional.

1.8.2 Ejaan Kuno Jepang

Periode Ejaan Kuno Jepang, terutama pada masa Heian (794-1185 M), menjadi titik fokus utama, di mana praktik ejaan dan penggunaan aksara Kanji sangat dominan. Manuskrip kuno seperti Man'yōshū, Kojiki, dan Nihon Shoki memberikan bukti penting tentang keberadaan dan penggunaan ejaan pada masa itu, memperlihatkan variasi dalam cara ejaan dipahami dan digunakan di berbagai konteks. Analisis terhadap teks-teks ini membantu dalam memahami norma-norma ejaan yang ada pada masa itu serta pengaruhnya terhadap struktur bahasa Jepang. Selain itu, membandingkan ejaan kuno dengan ejaan modern mengungkapkan perubahan-perubahan signifikan dalam penggunaan Kanji dan kaidah ejaan, memberikan wawasan tentang evolusi bahasa Jepang. Dengan pendekatan metodologis yang tepat, seperti linguistik historis dan analisis korpus, kita dapat mendalami pemahaman tentang Ejaan Kuno Jepang dan dampaknya terhadap bahasa dan budaya Jepang modern.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua jenis manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini menjadi alat bantu atau acuan untuk pembelajar Bahasa Jepang modern agar dapat mengetahui Ejaan ataupun teknik penulisan dalam sastra kuno.

2. Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian ini bisa menjelaskan dan memberi pemahaman kepada pemain *Karuta Hyakunin Isshu*.

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini memaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, landasan teori, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori

Bab ini berisi tentang kajian teori yang akan penulis gunakan atau menjadi tolak ukur untuk menulis.

Bab III Analisis

Bab ini berisi tentang penjelasan dan analisis tentang penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Bab IV Kesimpulan

Bab ini akan berisi tentang kesimpulan mengenai penggunaan dan makna ejaan kuno Jepang pada puisi *Karuta Hyakunin Isshu*.

