

KARUTA DAN PELESTARIANNYA

Melly Lolyta¹, Oslan Amril², Tienn Immerry²

¹Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: melly.lolyta@gmail.com

²Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: oslan.amril@bunghatta.ac.id, immerry20@bunghatta.ac.id

PENDAHULUAN

Permainan *Karuta* berasal dari Portugis yang masuk ke Jepang, disebut dengan *Carta*. *Karuta* merupakan salah satu bentuk permainan kartu Jepang yang masih bertahan sampai saat ini. *Karuta* lahir dan berkembang melalui berbagai proses pasang surut perkembangan. Akhirnya *Karuta* menemukan bentuk yang sempurna dan sukses dimainkan sehingga menjadi salah satu permainan terkenal di Jepang saat ini. *Karuta* termasuk permainan yang agung dan masih terdapat nilai sejarah dan unsur budaya, sastra, dan juga kaya akan seni.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kebudayaan dari Koentjaraningrat^[1], bahwa unsur kebudayaan mempunyai tiga wujud, yaitu sebagai suatu ide, sebagai suatu aktifitas kelakuan berpola dari manusia, benda- benda hasil karya manusia. Teori pelestarian dari Chaedar^[2] menjelaskan bahwa sebuah upaya yang berdasar, dan dasar ini disebut juga faktor-faktor yang mendukungnya baik itu dari dalam maupun dari luar dari hal yang dilestarikan. Maka dari itu, sebuah proses atau tindakan pelestarian mengenal strategi ataupun teknik yang didasarkan pada kebutuhan dan kondisinya masing-masing

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan terkait objek yang diteliti adalah Wijaya (2012)^[3], Pratiwi (2018)^[4], Haq (2019).^[5] Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya adalah berfokus pada pelestarian permainan *Karuta* di Jepang dari upaya tiga pihak, masyarakat, pemerintah, dan swasta.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kepustakaan. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dari Ebashi (2015)^[6] berjudul *Karuta*. Sumber data sekunder diambil dari artikel dan jurnal yang berhubungan. Teknis analisis data yang digunakan adalah deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sejarah dan Perkembangan *Karuta*

1.1 Sejarah *Karuta*

Pada zaman Heian, *Karuta* pada awalnya tidak berbentuk kartu melainkan berasal dari permainan cangkang kerang. Masuknya bangsa Eropa (*Nanba*) ke Jepang pada periode Azuchi Momoyama membawa *Carta* Portugis ke Jepang sehingga *Karuta* mulai berkembang di era *Tenshō*. Pada dasarnya *Karuta* dikenal sebagai kartu judi. *Karuta* dilarang oleh pemerintahan Tokugawa karena memberikan pengaruh buruk bagi moral masyarakat. Ketatnya larangan tetap tidak menghentikan perjudian *Karuta*. Setelah Restorasi Meiji, pemerintahan baru bergeser memberlakukan peraturan baru yang dipersatukan secara nasional untuk membentuk bangsa modern. Sehingga masyarakat dapat menikmati permainan *Karuta* kembali.

Pada zaman Meiji, demam budaya Barat mulai kehilangan pamor. Para tokoh masyarakat mengkritik gaya hidup kebarat-baratan yang dianut kebanyakan orang (Rohani, 2020)^[7]. Namun, hal itu tidak mempengaruhi pamor *Karuta* pada saat itu.

Pada saat Perang Dunia II permainan *Karuta* terputus dan tidak dimainkan lagi. Kemudian masyarakat yang masih mencintai *Karuta* mengumpulkan *Karuta* yang masih ada. Pada tahun 1948 didirikan Asosiasi *Karuta* seluruh Jepang yang bertujuan untuk merekonstruksi dan mempersatukan dunia *Karuta* disebut dengan All Japan *Karuta* Association.

1.2 Perkembangan *Karuta*

Kai awase/ cangkang kerang adalah bentuk *Karuta* awal yang dimainkan oleh masyarakat sejak zaman Heian. Masuknya bangsa Eropa (*Nanba*) ke Jepang pada era Azuchi Momoyama membawa budaya Eropa, salah satunya adalah kartu yang disebut dengan *Carta*.

Carta Dragon (Portugis) adalah kartu yang dibawa oleh bangsa Portugis dengan gambar naga (*dragon*) pada era Azuchi Momoyama. Diketahui bahwa *Carta Dragon* yang dibawa oleh bangsa Portugis ini dibuat di Antwerp dan Inferra.

Tenshō Karuta adalah kartu Jepang pertama pada abad ke-16 era *Tenshō*. *Tenshō Karuta* dibuat menggunakan motif atau corak *Carta* bangsa Portugis.

Unasun Karuta merupakan kartu lokal lainnya pada paruh kedua abad ke-17. *Unasun Karuta* juga terinspirasi oleh skema kartu Portugis asli, yang pada dasarnya mengulangi *Tenshō Karuta*. Namun, telah diperkenalkan juga setelan baru yang lebih banyak seperti kartu pengadilan dan kartu joker yang bergambar Budha, diperkirakan dipengaruhi oleh budaya Tiongkok.

Hanafuda dirancang sebagai celah untuk permainan judi *Karuta*. Namun, bedanya *Hanafuda* tidak dituliskan menggunakan angka atau motif seperti dua kartu sebelumnya, melainkan dengan menggunakan gambar bunga sebagai angka dan *waka Karuta* sebagai motifnya.

Iroha Karuta, berbeda dengan *Kai awase* yang berisikan puisi sastra. *Iroha Karuta* membawa peribahasa yang bunyi awalnya mengikuti urutan alfabet suku kata lama

Jepang. Ada kartu dengan gambar berbagai adegan, seperti orang Jepang mengenakan kimono atau yukata. *Iroha Karuta* sejak setelah Perang Dunia II sampai saat ini berperan sebagai bahan ajar bagi pendidikan untuk anak-anak.

2. Upaya Pelestarian *Karuta*

2.1 Upaya Masyarakat

Peran masyarakat dalam melestarikan kesenian permainan *Karuta* adalah sebagian masyarakat pecinta *Karuta* mendirikan Asosiasi *Karuta*. Asosiasi ini bertujuan untuk mengumpulkan seluruh *Karuta* yang ada di seluruh Jepang yang hampir punah serta membangun sebuah museum khusus *Karuta* di Miike *Karuta*, kota Omuta. Di museum ini dapat dilihat seluruh jenis *Karuta* dari setiap prefektur yang sudah tidak diproduksi lagi tapi masih ada di Miike *Karuta* museum.

2.2 Upaya Pemerintah

Peran pemerintah dalam pelestarian *Karuta* adalah dengan memberikan beasiswa untuk SD, SMP, SMA, dan juga Universitas yang mengikuti pertandingan *Karuta*. Kemudian juga melakukan event Jepang melalui kedutaan. Program ini bertujuan agar *Karuta* dikenal oleh negara lain dan mempererat hubungan antarnegara.

2.3 Upaya Swasta

Peran swasta adalah dalam bentuk pendanaan dan mempromosikan pihak yang berperan. Perusahaan distribusi Toho Co.,Ltd. yang mempromosikan permainan *Karuta* menerbitkan serial anime *Chihayafuru* yang bertemakan permainan *Karuta*. Industri animasi *Karuta* juga tidak mau kalah dengan upaya pelestarian dalam bentuk permainan kartu modern yang dikeluarkan oleh perusahaan permainan video game Nitendo Co., Ltd.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesuksesan permainan tradisional *Karuta* saat ini tidak lepas dari sejarah *Karuta* yang sempat mati pada era Keshogunan dan Perang Dunia II. Upaya dari masyarakat,

pemerintah, dan pihak swasta dalam pelestarian *Karuta* berhasil mengharumkan kembali permainan tradisional ini.

Untuk penelitian tentang *Karuta* selanjutnya dapat dilakukan dengan perbandingan permainan *Karuta* dengan permainan kartu lainnya dari segi bentuk, jumlah pemain, aturan permainan, dan fungsinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*: Edisi Revisi. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- [2] Alwasilah, A. Chaedar. 1990. *Sosiologi bahasa*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- [3] Wijaya 2012. Jurnal vol 2, No 1. *Game Kebudayaan Sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian Kebudayaan dan Media Pembelajaran*. Semarang: universitas Dian Nuswantoro.
- [4] Maulluddul, Haq (2019) “Hiragana Goi *Karuta* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang”. Padang: Universitas Negeri Padang.
- [5] Takahashii, Ebashi. 2015. *Karuta* (『かるた』) . Tokyo: Universitas Hosei.
- [6] Rohmani, Edmalia. 2020. “*Seikatsu Kaizen* dan Rahasia Kesuksesan Jepang” dalam [\[https://www.pajak.go.id/artikel/seikatsu-kaizen-dan-rahasia-kesuksesan-jepang\]](https://www.pajak.go.id/artikel/seikatsu-kaizen-dan-rahasia-kesuksesan-jepang) (02 Januari 2021)].

