

MANZAI DAN RAKUGO MODERN SEBAGAI BUDAYA MASSA DI JEPANG*¹

Rima Devi

Jurusan Sastra Jepang

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas

Abstrak

Manzai dan *rakugo* yang awalnya merupakan ritual keagamaan di Jepang berubah menjadi kesenian yang bersifat menghibur dan sekuler. Kesenian ini kemudian dikembangkan oleh ahli dan peminat *manzai* dan *rakugo* sehingga terbentuk kesenian yang modern. Namun kesenian modern ini berkembang tidak di kalangan elit atau *high class* pada masyarakat Jepang melainkan pada masyarakat kebanyakan. Berkembangnya *manzai* dan *rakugo* pada kalangan bawah ini membuatnya menjadi budaya populer pada masyarakat Jepang. Berdasarkan konsep budaya *massa* yang merupakan bagian dari budaya populer sebagai mana dikemukakan oleh Sugimoto diketahui bahwa budaya populer *manzai* dan *rakugo* dapat berkembang pesat karena dinikmati oleh masyarakat secara luas dan dikelola secara profesional sehingga dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas tidak hanya di dunia nyata bahkan merebak sampai ke dunia maya.

Kata Kunci: *manzai, rakugo, budaya massa, modern.*

I. Pendahuluan

Setiap kelompok masyarakat di dunia ini mempunyai kebudayaan sendiri yang muncul dan berkembang sesuai tuntutan zamannya. Kebudayaan tersebut berkembang menjadi ciri khas yang membedakan satu kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lainnya. Menurut Edward Burnett Tylor (Britannica.com), kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Sehubungan dengan pernyataan Tylor tersebut, maka dalam setiap kelompok masyarakat akan kita temui kepercayaan, kesenian, adat istiadat, hukum dan lain-lain yang berbeda antara satu masyarakat dengan masyarakat lainnya.

¹ Artikel ini dimuat pada Jurnal Kotoba, Volume 3, 2016, FIB Universitas Andalas. ISSN 2303 1131.

Masyarakat Jepang contohnya, di dalamnya juga terdapat kebudayaan. Pada masyarakat Jepang kebudayaan tersebut terpecah menjadi dua bagian yaitu kebudayaan golongan elit atau kelas atas dan kebudayaan masyarakat umum atau kelas bawah. Golongan elit di Jepang menyukai kebudayaan yang bersifat tradisi Jepang seperti *ikebana* (seni merangkai bunga), *chanoyu* (upacara minum teh, pertunjukan drama *noh* dan *kyougen*, permainan alat musik *koto*, pertunjukan boneka *bunraku* dan tarian tradisional yang disebut dengan *buyou*. Selain itu golongan elit ini juga menikmati kesenian klasik dari Barat yang di Negara Barat sendiri juga merupakan kesenian yang dikategorikan dalam kesenian kelas atas seperti musik, opera, dan teater.

Golongan elit di Jepang hanyalah sebagian kecil dari penduduk Jepang. Masyarakat kebanyakan di Jepang tidak menikmati kebudayaan kelas atas yang disebutkan sebelumnya. Masyarakat kelas bawah ini malah menciptakan kebudayaan mereka sendiri yang bersifat informal, vulgar, sederhana, berlagak dan merakyat. Kebudayaan masyarakat kebanyakan di Jepang terutama dalam bidang seni budaya adalah kebudayaan subkultural di mana masyarakat umum dapat berbagi dan menikmatinya bersama-sama. Kebudayaan seperti ini dapat disebut dengan budaya populer. (Sugimoto, 1997:220).

Di antara beragam budaya populer di Jepang, berkembang pula pertunjukan lawakan atau komedi yang disebut dengan *manzai* dan *rakugo*. *Manzai* adalah pertunjukan lawakan yang dimainkan oleh dua karakter antagonis yang bersahabat yaitu *boke* (si bodoh) dan *tsukkomi* (si jenaka). Sedangkan *rakugo* adalah salah satu genre pertunjukan lawakan di mana pemain dalam hal ini penceritanya berada sendirian di atas panggung, menyampaikan cerita humor kepada penonton sambil duduk bersimpuh. Pencerita *rakugo* dalam penampilannya mengenakan pakaian tradisional Jepang. Agar dapat memunculkan nuansa dramatik, pemain *rakugo* akan menggunakan tangan, mimik muka dan perpindahan kepala untuk membedakan berbagai karakter yang diperankan. Sekali-sekali pemain menggunakan kipas atau *senshuu* dan handuk tangan atau *tenugui* yang digunakan untuk menggambarkan objek yang bervariasi. Sebelum pemain *rakugo* tampil ada acara pembukaan pertunjukan *rakugo* yang diawali oleh orkestra yang terdiri dari *drum*, *samisen* (alat

musik petik), *flute* dan gong, yang berada di belakang panggung. (Buckley, 2002:414).

Pertunjukan lawakan yang muncul dalam *manzai* dan *rakugo* ini telah mengalami berbagai proses perkembangan seiring dengan pasang surutnya zaman sejak awal tercipta hingga masih bertahan sampai sekarang dalam bentuk yang modern. Salah satu perubahan tersebut terlihat dari perubahan istilah pemain *manzai* yaitu *boke* dan *tsukkomi* digunakan pula pada *manzai* modern, sementara pada masa awal terbentuknya *manzai* istilah pemainnya adalah *taiyu* dan *saizo*.

Manzai dan *rakugo* adalah budaya populer masyarakat Jepang yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan masyarakat biasa dan sekarang berubah menjadi *manzai* dan *rakugo* modern. Bagaimanakah perkembangan *manzai* dan *rakugo* sebagai budaya golongan masyarakat kelas bawah yang dikenal dengan budaya populer tumbuh dan berkembang di Jepang, merupakan permasalahan pada tulisan ini. Mengenai budaya populer ini Sugimoto (1997) membaginya ke dalam tiga jenis yaitu budaya *massa*, budaya rakyat dan budaya alternatif. Berdasarkan konsep budaya populer yang dikemukakan oleh Sugimoto maka *manzai* dan *rakugo* ditelaah menggunakan budaya *massa*. Pemilihan konsep budaya *massa* sebagai alat analisis terkait dengan perubahan *manzai* dan *rakugo* yang telah berubah menjadi budaya populer dari yang bersifat tradisional menjadi *manzai* dan *rakugo* modern.

Adapun ciri-ciri dari budaya *massa* menurut Sugimoto (1997:221) adalah sebagai berikut,

1. Bersifat kekinian atau kontemporer
2. Sangat membutuhkan media komunikasi masa
3. Sangat tergantung pada pasar
4. Tingkat konsumsinya tinggi
5. Bertahan selama masih populer
6. Penyebarannya pada masyarakat perkotaan
7. Perkembangannya cenderung terpusat pada satu area tertentu
8. Produsernya adalah tenaga ahli
9. Penyebarannya melalui media informasi
10. Jumlah populasi yang terlibat dalam budaya ini sangat besar
11. Pelaku budaya ini adalah masyarakat umum

II. Sejarah *Manzai* dan *Rakugo*

a. Sejarah *Manzai*

Menurut ahli folklor Shinobu Origuchi (1887-1953), *manzai* berawal dari hiburan pada festival kuno dan berakar dari pertunjukan kesenian di Jepang. Pada zaman Heian (794-1185) jenis hiburan ini bersifat ritual yang disebut dengan *okagura*. Dalam pertunjukan *okagura* ada dua orang tokoh, satu tokoh berperan sebagai dewa *anthropomorpis* yaitu dewa yang menyerupai manusia dan satu tokoh lagi yang disebut sebagai dewa lokal atau dewa yang mengayomi daerah setempat. Pada pertunjukan *okagura* terdapat dialog antara dua dewa ini. Dalam dialognya dewa *anthropomorpis* memberi perintah kepada dewa lokal dan mencoba untuk membuat dewa lokal patuh pada perintahnya. Tetapi dewa lokal bukannya menurut kepada dewa *anthropomorpis* malahan mengolok-olokannya. Olok-olokan ini tergambar sangat jenaka. Dialog yang terjadi antara para dewa ini yang berbentuk gurauan kemudian disudahi dengan kebesaran jiwa dewa lokal yang akhirnya tunduk dan patuh kepada perintah dewa *anthropomorpis*. Sikap dewa lokal yang mengalah pada dewa *anthropomorpis* ini membuat desa dan seluruh masyarakatnya mendapat berkah. Gambaran dewa dalam ritual *okagura* ini memperlihatkan bahwa adanya kepercayaan masyarakat Jepang zaman dulu yaitu dewa yang datang dari luar akan memberikan berkah kepada tanah mereka. Hal ini berkaitan dengan tujuan dari festival yang diadakan yaitu untuk mengundang dewa dari luar agar memberi berkah kepada masyarakat penyelenggara ritual. Makna yang ditemukan dari penampilan dua tokoh dalam *okagura* ini dapat ditelusuri sekarang dalam pertunjukan *manzai*. Dalam beberapa tahun kemudian, dewa *anthropomorpis* disebut dengan *tayu* dan dewa lokal disebut dengan *saizo*, yang keduanya dikenal sebagai tokoh dalam *manzai*. Mereka kemudian ditampilkan dalam nyanyian dan perayaan spesial dan peristiwa gembira.

Sampai zaman Muromachi (1333-1600) konsep membuat orang tertawa digabungkan ke dalam *manzai* dalam festival-festival. Pada zaman Edo (1600-1868) masyarakat umum di Edo lebih menyukai aspek humor dalam *manzai*, di mana *saizo* yang sombong akan salah menginterpretasikan dan mengolok-olokan ungkapan serius *tayu*. Pada masa ini *manzai* mulai ditekankan pada humor dan meninggalkan fungsi utamanya yaitu memberkati masyarakat. Pada saat itu, *manzai* pelan-pelan

menjadi sekuler di kalangan urban di Edo sementara di pedesaan masih dipertahankan keasliannya.

Selama zaman Meiji (1868-1912), *manzai* berubah menjadi *manzai* modern. Entatsu Tamagoya adalah yang pertama kali melaksanakan perubahan ini dengan memasukkan nyanyian rakyat dan balada ke dalam *manzai*. Makna religius dari *manzai* dan pertunjukannya yang membawa kemakmuran dan berkah mulai pudar. *Manzai* dikombinasikan dengan *niwaka* yaitu pertunjukan kesenian yang ciri utamanya adalah improvisasi. *Manzai* mulai memiliki kualitas tanpa persiapan dalam humornya. Bentuk *manzai* ini kemudian menjadi sangat populer dan banyak pemain yang bergabung di dalam *manzai* dari berbagai bidang pertunjukan kesenian termasuk *rakugo*. Dengan hilangnya religiusitas dalam *manzai*, merubahnya menjadi bentuk kesenian yang sekuler.

Kesenian *manzai* menampilkan humor-humor yang sudah dikenal dalam masyarakat. Seiring dengan berjalannya waktu humor-humor baru kemudian dibuat oleh para pemainnya. Hampir pada setiap pertunjukan *manzai* terlihat adanya humor jenis baru. Selain itu pertunjukan *manzai* juga memperkenalkan berbagai macam instrumen musik tradisional Jepang seperti *samisen*, *biwa* dan gendang. Beberapa pemain *manzai* malahan ada yang memperkenalkan instrumen barat seperti biola dan akordion, yang biasanya digunakan pada pertunjukan wayang dan boneka. *Manzai* ini sendiri mencakup kesemua jenis *yose* (teater pencerita atau komedi), wayang, musik tradisional Jepang, nyanyian, lakon pendek, bahkan *kabuki*. *Manzai* mulai mendapat reputasi yang di dalamnya dapat dilihat berbagai bentuk kesenian. Pertunjukan musik adalah kekhususan utama *manzai* dengan cerita pendek dan penampilan komedi selang diantaranya. Penonton kadang-kadang juga terlibat dalam dialog. Ada nuansa di dalam *manzai* yang cenderung santai dan bercakap bebas antara pemain dan penonton. Penonton dapat dengan santai menikmati pertunjukan *manzai* seolah-olah mereka berada di ruang keluarga milik mereka sendiri.

Kadang-kadang pertunjukan *manzai* memberi pencerahan dan mendidik, menyampaikan petuah lama dan mantra yang disebut dengan *kochi* yang dibahas oleh pemain. Hal ini diizinkan untuk peningkatan status *manzai*. Kemudian Entatsu murid dari Entatsu Tamagoya, Bapak *manzai* modern, mencoba mengembangkan *manzai* yang dapat diapresiasi oleh semua kelas, tidak hanya kelas bawah saja. Dia

juga memasukkan berita terbaru dari berbagai daerah di dalam *manzainya*, keistimewaan ini disambut meriah oleh penonton seluruh Jepang. *Manzai* kemudian mulai melayani informasi masyarakat akan berita kontemporer dan tren.

Pada tahun 1923 banyak pemain *manzai* berbakat yang bekerja sambil ke Osaka setelah gempa besar melanda Tokyo pada tahun tersebut. sebagai hasilnya, *manzai* menjadi lebih menarik, dengan bermacam bakat baru berkumpul bersama di satu tempat. Kemudian *manzai* ini terus berkembang dari tahun ke tahun dan mengalami pasang surut sesuai dengan kondisi zaman. Perkembangan *manzai* ini terpicu karena memanfaatkan berbagai media informasi seperti surat kabar, radio dan televisi hingga film.

b. Sejarah Rakugo

Berdasarkan konsep yang dikemukakan oleh Kazuo Sekiyama bahwa penampilan kesenian tradisional yang berbentuk penceritaan oleh satu orang seperti yang terlihat pada *rakugo*, dapat ditelusuri dari wejangan pada sekte Jodo Budha. Penampilan penceritaan ini kemudian dilestarikan sebagai tradisi lisan kuno dari masyarakat kebanyakan. Sementara berdasarkan pendapat Hideyoshi Kato yang dikemukakan dalam bukunya yang berjudul *Yose Wagei No Shusei* (Komedi Bangsawan: Kumpulan Seni Naratif) menyatakan bahwa kesenian *rakugo* berkembang dari tradisi penceritaan *otogi* yang ditemukan dalam perang sipil abad ke-16. Pada perang tersebut sering terjadi serangan mendadak dari pihak lawan terutama pada malam hari. Untuk mengantisipasi agar pasukan selalu terjaga ketika terjadi serangan yang tidak terduga, penguasa feodal berupaya selalu menyiagakan pasukannya sepanjang malam. Untuk membantu meringankan penjagaan malam hari, *otogi* atau pencerita akan didatangkan agar dapat menceritakan hal menarik sehingga pasukan tidak jatuh tertidur. Dari kisah ini dinyatakan bahwa cerita menarik dan humor dalam *otogi* berkembang menjadi *rakugo*. *Rakugo* dapat digambarkan sebagai pertunjukan kesenian lawakan populer oleh satu orang. Seseorang harus mempunyai keahlian menata panggung, latar, suasana dalam pikiran penonton dan kemampuan untuk memainkan karakter dalam cerita yang dinarasikan.

Pada akhir zaman Edo, Encho Sanyutei menduduki peringkat pertama diantara pemain *rakugo* profesional. Dia membuat *rakugo* lebih formal sehingga

menjadi seni teater yang mendapat banyak popularitas. Sanyutei tidak puas walaupun banyak masyarakat yang tertarik dengan *rakugo*. Dia mencoba membatasi seni lisan daripada hanya bergantung kepada tata panggung dan perlengkapan lainnya. Selama zaman Meiji, usahanya didasari dengan pembentukan *rakugo* sebagai pertunjukan kesenian, tetapi tidak ada jaminan kesenian *rakugo* akan berhasil melewati generasi mendatang. Murid Sanyutei dikonsentrasikan untuk membawa *rakugo* kembali ke level masyarakat umum. Pendirian dari pertunjukan *rakugo* juga diubah dari pandangan *rakugo* sebagai seni belaka menjadi bagian dari gaya hidup. Adalah Shinsho yang teguh melaksanakan pendirian baru ini. Shinsho mempengaruhi dan memberikan kontribusi besar bagi dunia *rakugo* dengan memasukkan aspek kehidupan nyata dalam pertunjukan.

Rakugo yang berkembang pada zaman Edo disebut dengan “*rakugo* klasik” dan cerita yang dimainkan berjumlah ratusan. Cerita *rakugo* kemudian dibuat dengan penggabungan elemen baru yang ditemukan dalam dekade akhir disebut dengan “*rakugo* baru”. Selama zaman Meiji, pertunjukan di Tokyo seperti Enyu dan Entaro membuat penonton tertawa pada humor yang bukan-bukan, yang dapat memuaskan masyarakat umum. Terutama Enyu murid Encho, memasukkan kebiasaan kontemporer dan isu-isu dalam *rakugonya*. Dia membuat penonton tertawa dengan kegilaan tak terduga dan leluconnya dalam *rakugo* yang sungguh modern.

Rakugo memasuki zaman keemasan lain di Tokyo dari akhir zaman Meiji hingga awal zaman Taisho ketika banyak pemain *rakugo* yang populer dan terkenal lahir dari *workshop* yang awalnya diorganisir oleh Ensa, seorang pemain *rakugo*. Pada waktu yang bersamaan di Osaka, *rakugo* tumbuh subur dalam persaingan antara sekolah *rakugo* yaitu Sanyu dan Katsura. Pada saat itu ada lebih kurang seratus orang pemain *rakugo* di Osaka. Bagaimanapun juga dengan dukungan radio dan film, *rakugo* secara bertahap mengalami penurunan popularitas di kedua kota yaitu Tokyo dan Osaka. Osaka khususnya mulai mengubah fokusnya dari *rakugo-centered* menjadi *manzai-centered yose*.

Setelah perang dunia kedua, hampir semua *yose* menghilang atau terbakar. Betapapun demikian pemain seperti Shinsho Kokontei dan Bunraku Katsura menjaga dengan setia esensi *rakugo* dalam penampilan mereka. Di luar hal tersebut pada kenyataannya ada sedikit pemain *rakugo* yang tersisa, jumlah *yose* menurun menjadi

hanya empat di Tokyo yang berpenduduk 10 juta orang. Meskipun ada sedikit *yose* tersisa, *rakugo* terus ditampilkan. Aula *rakugo* pertama, Mitsukoshi Departement Store's Mitsukoshi Theater dibangun tahun 1948. Tercatat pemain *rakugo* diundang sekali sebulan ke aula *rakugo* di mana penampilan mereka dinikmati oleh penonton yang membayar untuk pertunjukan tersebut. Di lain pihak *yose* memfokuskan perhatian pada bentuk lain dari hiburan, meninggalkan ruangan kecil *rakugo*. Aula *rakugo* menjadi populer di antara penggemar *rakugo*.

Semenjak pemain tua dan pemain yang telah mapan memonopoli pertunjukan di aula ini, penonton muda dan pendatang baru hampir tidak dapat kesempatan tampil di depan penonton. Oleh karena itu, *yose* setempat, disebut mini *rakugo* mulai mengembangkan pemain yang belum mapan dengan penampilan bertahap dari pemain *rakugo* terkenal. Mini *rakugo* yang mulai mendapat dukungan dari masyarakat, biasanya diadakan di ruangan kantor kuil, ruang konferensi perusahaan, pemandian umum, toko *shushi*, warung kopi, restoran, bahkan dalam tur dengan bis pariwisata. Mereka ditampilkan tidak hanya malam hari tapi juga selama makan siang untuk karyawan laki-laki. *Yose* setempat yang sejenis dengan *yose* yang muncul pada zaman Edo juga ditampilkan untuk menjawab kebutuhan dan permintaan penonton.

Rakugo yang disiarkan melalui radio dan televisi, juga menjadi lebih populer dan *booming* pada awal 1980 seiring dengan meledaknya *manzai*. Seperti pemain *manzai*, pemain *rakugo* juga diidolakan. Mahasiswa universitas membuat grup studi *rakugo*. Pada tahun 1981 ada gerakan untuk mengapresiasi *rakugo* klasik. Di Osakadan Kyoto, pemain tua seperti Shokaku, Beicho, Harudanji dan Kobunshi diberikan bermacam penghargaan dan pengakuan, kemudian dikukuhkan sebagai pilar utama *rakugo*. Kemudian murid-murid mereka lebih jauh mengembangkan tren baru dalam *rakugo*. Sebagai contoh murid Beicho, Shizuyaku, Murid Harudanji, Fukudanji, dan murid Kobushi, Sanshi, seperti halnya Bunchin, semua berkontribusi menciptakan *rakugo* baru. Tahun 1981, Sanshi memenangkan *Outstanding Laughter Award*, sementara Bunchin meningkatkan aspek visual *rakugo* dengan menggunakan sinar laser dan *synthesizer* yaitu alat musik elektronik yang mampu membangkitkan gelombang suara sehingga pengguna dengan mudah mengganti karakteristik suara dari tinggi ke rendah, warna suara dan volumenya.

III. Pembahasan

Budaya populer berkembang pada masyarakat awam atau kebanyakan, seperti yang sudah disebutkan pada bagian pendahuluan. Berdasarkan pendapat Yoshio Sugimoto, budaya populer khususnya budaya *massa* mempunyai sebelas ciri. Dari kesebelas hal yang mencirikan budaya *massa*, dapat dilihat bagaimana *manzai* dan *rakugo* menjadi budaya populer dalam masyarakatnya sebagaimana tergambar pada bagian berikut ini.

a. *Manzai* Sebagai Budaya Massa

Manzai pada awalnya adalah ritual untuk pemujaan dewa dan berkembang dalam masyarakat umum serta berubah fungsi pada zaman Edo menjadi semata-mata seni pertunjukan hiburan. *Manzai* terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Walaupun masih ada beberapa kelompok yang masih mempertahankan *manzai* yang populer pada zaman Edo, *manzai* yang berkembang luas pada saat ini adalah *manzai* modern.

Perubahan *manzai* terlihat dari materi *manzai* yang pernah dimainkan dan digemari oleh masyarakat seperti, diselipkannya informasi, berita dan tren terbaru dalam pertunjukan *manzai*, pertandingan *base ball* antara mahasiswa Universitas Keio dan Waseda (Power, 1989:79), masalah hubungan keluarga dan suami istri hingga pemain *manzai* remaja yang menampilkan materi sesuai dengan generasinya. (Power, 1989:82). Selain itu dari segi pakaian yang digunakan adalah pakaian modern dan tidak ada lagi nyanyian dan musik pengiring. Sementara sebelumnya pemain *manzai* mengenakan pakaian tradisional dan pembukaan acaranya diiringi oleh musik pengiring. (Power, 1989:79). Dari perumahan materi *manzai* dan pakaian pemain yang mengikuti perkembangan zaman ini dapat dikatakan bahwa *manzai* sangat bersifat kekinian atau kontemporer. *Manzai* tidak terpaku pada hal-hal yang bersifat tradisi tetapi terus mengikuti perkembangan zaman sehingga tetap melekat dalam hati masyarakat Jepang.

Dalam perkembangan *manzai* ini sangat dibutuhkan media komunikasi *massa* seperti radio dan televisi. Selain itu maju atau tidaknya kesenian ini juga sangat bergantung pada pasar. Permintaan dari pasar yang sangat tinggi mendorong untuk para pelaku kesenian *manzai* membuat film komedi dengan judul *Akita Renchuu*

(*The Jerk*) pada tahun 1935 dengan pemainnya adalah Entatasu dan Achako (Power, 1989:80). Kemudian pada tahun 1980-an, pertunjukan *manzai* muncul pada jam tayang *prime time* di televisi dengan judul *Crash, Manzai Bullet Train*. Diketahui pula bahwa *rating* acara ini mencapai 27.7 persen dari keseluruhan acara yang ditampilkan. (Power, 1989:82).

Tingkat konsumsi *manzai* ini terbilang tinggi. Hal ini dapat kita lihat dari antusias masyarakat untuk menontonnya sehingga radio ataupun televisi sebagai media komunikasinya mampu membayar pemain dengan harga tinggi. Contoh pemain *manzai* terkemuka Hitoshi Matsumoto membayar pajak penghasilan 236,4 juta yen dan Masatoshi Hamada membayar 263,4 juta yen pada tahun 1996. (Schilling, 2004:46). Selain itu seperti sudah disebutkan di atas bahwa dibuatnya film atau acara pertunjukan *manzai* di televisi sebagai jawaban atas keinginan masyarakat umum untuk menikmati *manzai*.

Manzai ini dapat bertahan sampai sekarang karena masih populer dan diminati dalam lingkungan masyarakat terutama masyarakat perkotaan yang cenderung berpusat pada satu area tertentu. Setelah terjadi gempa di daerah Kanto yaitu Tokyo dan sekitarnya pada tahun 1923 pemain *manzai* banyak yang pindah ke daerah Kansai yaitu daerah sekitar Osaka, Kobe dan Kyoto. Di daerah Kansai lawakan menjadi lebih berkembang dan disambut baik oleh masyarakatnya karena masyarakat Osaka khususnya sebagai masyarakat pedagang membutuhkan hiburan yang bersifat humor. Acara *manzai* di televisi sampai tahun 1988 juga lebih berkembang di daerah Osaka, tidak hanya disiarkan pada satu stasiun televisi saja tetapi pada beberapa stasiun televisi. (Schilling, 2004:51).

Dalam perkembangan *manzai* sehingga menjadi populer di kalangan masyarakat umum tidak terlepas dari usaha dan campur tangan dari produser dan tenaga ahli. *Manzai* dikelola secara profesional oleh perusahaan dan grup-grup yang mendidik dan melatih orang yang berminat menjadi pemain *manzai*. Produser *manzai* yang terkenal sejak tahun 1930-an adalah Yoshimoto Entertainment Inc. yang mensponsori pembuatan film *Akita Renchuu*. Kemudian muncul pula perusahaan yang memproduksi *manzai* sebagai pesaing dari Yoshimoto Entertainment Inc. yaitu The New Entertainment Company, yang lebih menekankan pada penampilan panggung daripada dialog. Sedangkan grup yang terkenal sebagai

tempat berlatih *manzai* adalah MZ Kenshikai yang dibentuk pada tahun 1946 (Power, 1989:80-81). Selain itu masih banyak lagi produser dan grup-grup *manzai* lainnya.

Penjelasan tentang *manzai* di atas menggambarkan bahwa penyebaran *manzai* tidak dapat dilepaskan dari peran media informasi seperti radio, televisi hingga film. Bahkan sekarang pertunjukan *manzai* dapat diakses melalui media internet. Tingginya *rating* acara *manzai* di televisi juga dapat kita katakan bahwa jumlah masyarakat yang terlibat dalam budaya ini sangat besar dan yang menjadi pelaku budaya ini baik sebagai pemain maupun penikmatnya adalah masyarakat umum. Apresiasi masyarakat terhadap *manzai* ini diberikan dalam bentuk penghargaan pada tahun 1979 grup *manzai* bernama Sho No Kai memenangkan *Outstanding Award* pada festival tahunan dalam bidang seni pertunjukan populer. (Power, 1989:81).

b. *Rakugo* Sebagai Budaya *Massa*

Rakugo sebagaimana halnya dengan *manzai* juga mendapat tempat di hati masyarakat Jepang. Hal ini terlihat dari jumlah populasi yang terlibat dalam budaya ini sangat besar dan pelaku budaya ini adalah masyarakat umum. Banyak bermunculan pemain *rakugo* baru dan pemain *rakugo* yang diidolakan, seperti Shokaku, Beicho, Harudanji dan Kobunshi. Mereka mendapat berbagai penghargaan sehingga mengukuhkan mereka sebagai pilar utama dari *rakugo*. Penghargaan seperti Outstanding Laughter Award juga dimenangkan oleh pemain *rakugo*, Sanshi pada tahun 1981 (Power, 1989:83-84). *Rakugo* ini masih terus bertahan di tengah persaingan industri hiburan di Jepang dan berhasil mencapai puncaknya pada era 1980-an seiring dengan *boomingnya* *manzai*. Hal ini dapat terjadi karena masih populer dalam masyarakat dan tingkat konsumsi masyarakat akan hiburan tinggi.

Rakugo dan *manzai* pada tahun 1980-an secara bersamaan mendapat respon luar biasa dari masyarakat tak lain dan tak bukan adalah berkat penyebaran yang dilakukan oleh media radio dan televisi. *Rakugo* ini sangat membutuhkan media komunikasi masa seperti radio dan televisi. Bahkan akhir-akhir ini *rakugo* juga sudah merambah ke dunia maya yaitu media internet. Selain melewati ketiga media di atas, *rakugo* juga dipertunjukkan atas undangan dari berbagai kalangan masyarakat dan diselenggarakan di ruangan kantor dan kuil, ruang konferensi perusahaan, pemandian

umum, toko *sushi*, warung kopi, restoran, bahkan dalam tur bis pariwisata. Mereka ditampilkan tidak hanya pada malam hari tapi juga selama makan siang untuk karyawan laki-laki. (Power, 1989:83).

Dengan semakin banyaknya permintaan masyarakat akan penampilan *rakugo* ini, para pemain *rakugo* yang sudah menghafalkan 300 buah cerita klasik, juga membuat cerita-cerita baru untuk dipersembahkan kepada penontonnya. Cerita baru tersebut disesuaikan dengan perkembangan masyarakatnya (Davis, 2006:102). Walaupun dalam penampilan pakaiannya para pemain *rakugo* masih mengenakan busana tradisional Jepang, dari segi penceritaan disesuaikan dengan kondisi masyarakat. Bunchin, pemain *rakugo* ternama meningkatkan aspek visual dengan menggunakan sinar laser dan *synthesizer*. Baru-baru ini ada tren dalam *rakugo* yaitu mengkombinasikan dan mengharmonisasikan dengan bidang lain dari pertunjukan tradisional seperti teater wayang. Upaya menyesuaikan pertunjukan *rakugo* dengan kemajuan ilmu dan teknologi ini dapat kita sebutkan bahwa *rakugo* bersifat kekinian atau kontemporer.

Penyebaran *rakugo* terutama berlangsung pada masyarakat perkotaan dan perkembangannya cenderung terpusat pada daerah Tokyo dan Osaka. Setelah perang dunia kedua hampir semua *yose* menghilang atau terbakar. Betapapun demikian, pemain-pemain *rakugo* di Tokyo dan Osaka tetap bertahan seperti Shinsho Kokontei dan Bunraku Katsura yang menjaga dengan setia esensi *rakugo* dalam penampilan mereka (Power, 1989:83).

Produser dan pemain *rakugo* adalah penggiat seni yang profesional. Seseorang yang ingin menjadi pemain *rakugo* belajar pada seorang pemain *rakugo* profesional dan menjadi muridnya dua sampai empat tahun. Selama menjadi murid, calon pemain *rakugo* tinggal di rumah gurunya, melayani keperluan-keperluan gurunya dan melihat sikap dan tindak-tanduk gurunya serta kebiasaannya sehari-hari. Hal ini diperlukan untuk dapat menjadi seorang pemain *rakugo* profesional. (Davis, 2006:102). Selain itu untuk berlatih *rakugo* ada klub perkumpulan *yose* yaitu teater pencerita atau komedi. *Yose* yang berdiri setelah perang dunia kedua di daerah Tokyo disebut mini *rakugo* mulai mengembangkan pemain yang belum mapan dengan penampilan bertahap dari pemain *rakugo* terkenal, (Power, 1989:83).

IV. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan uraian pada bagian sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut,

1. *Manzai* dan *rakugo* modern adalah budaya populer masyarakat Jepang dan tergolong ke dalam budaya *massa* sesuai dengan masyarakat penikmatnya adalah masyarakat umum di daerah perkotaan dan terus berkembang mengikuti tuntutan zamannya, juga disebarluaskan dengan media terkini yaitu radio, televisi dan internet sehingga menjadi budaya yang bersifat kekinian dalam masyarakatnya. Hal ini bersesuaian sekali dengan ciri-ciri budaya *massa* yang dikemukakan oleh Yoshio Sugimoto.
2. Perkembangan *manzai* dan *rakugo* di Jepang hingga menjadi budaya populer tak terlepas dari media informasi yang semakin canggih dan ditangani secara profesional oleh ahli-ahli dalam bidang pertunjukan kesenian lawakan ini. Sehingga apapun bentuk hiburan tersebut apakah berupa lawakan ataupun komedi yang bersifat bodoh dan tidak masuk akal sekalipun bila ditangani secara profesional akan mendapat hasil maksimal dan dapat bertahan lama dalam lingkungan masyarakat penikmat dan pengguna budaya ini.
3. Kebudayaan yang ada saat ini adalah pengembangan dari budaya yang sudah ada dari dahulu kala, sejak dimulainya peradaban di dunia ini. Manusia dengan akal budinya terus mengembangkan diri dan kebudayaannya sehingga dapat menciptakan berbagai macam bentuk kebudayaan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masyarakatnya.
4. Kebudayaan yang berkembang pada masa dinamis akan menghasilkan budaya yang bersifat dinamis pula dan dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman tanpa mengalami kesulitan dan halangan baik dari pelaku maupun penikmat kebudayaan itu sendiri seperti halnya *manzai* dan *rakugo* yang berkembang dinamis dalam segi materi dan performanya.
5. Kebudayaan yang bersifat populer akan dapat bertahan lebih lama dan terus berkembang dalam masyarakatnya seperti *manzai* dan *rakugo*. Budaya populer ini sebenarnya sudah ada sejak awal terbentuknya Negara Jepang ribuan tahun lalu tetapi seiring perubahan zaman *manzai* dan *rakugo* berubah dari acara ritual keagamaan menjadi pertunjukan seni hiburan yang bersifat sekuler.

Daftar Pustaka

Buckley, Sandra. (2002). *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. London: Routledge.

Davis, Jessica Milner. (2006). *Understanding Humor in Japan*. Wayne State University Press.

Power, Richard GID dan Heidetoshi, Kato. (1989). *Handbook of Japanese Popular Culture*. London: Greenwood Press.

Schiling, Mark. (2004). *The Encyclopedia of Contemporary Japanese Pop Culture*. Trumbull: Weatherhill Inc.

Sugimoto, Yoshio. (1997). *An Introduction to Japanese Society*. Hongkong: Cambridge University Press

<https://www.britannica.com/biography/Edward-Burnett-Tylor>